



Desf 8

www.elgrandesafiodelabiblia.com

EL GRAN DESAFÍO DE LA BIBLIA

ELÍAS Y LOS PROFETAS

1ª de Reyes 18.30-39

Objetivos



Demostrar que la fe en Dios puede dar lugar a situaciones excepcionales.

Animar a no adorar a los ídolos de nuestro siglo.

Temporización

Bienvenida	5 min
Juego	10 min
Introducción al tema.	10-15 min
Desarrollo	30 min
Contexto bíblico	5 min
Vídeo, parte 1	10 min
Experimento	5 min
Vídeo, parte 2	5 min
Canciones	10 min
Conclusión	10 min
Actividad complementaria	20 min



Material

Bienvenida: sin material

Juego: sin material

Introducción al tema: sin material

Desarrollo:

- una vela
- Cerillas
- Conclusión: sin material

Actividad complementaria:

- Caja de cartón vacía
- Un (o dos) dado(s) de espuma
- Caramelos



Una animación propuesta por la
LIGA PARA LA LECTURA DE LA BIBLIA
www.ligue.ch



Disposición de la sala

Si es posible, todos los participantes deben mirar en una misma dirección de modo que facilite el juego.



Bienvenida

- Los niños y los adultos son acogidos por el o los monitores.
- El monitor presenta las diferentes actividades.
- Oración



Juego

Todos deben estar sentados en la misma dirección. Elegir a tres personas para que se escondan (que no se puedan ver pero que los demás puedan escucharlas). Una de las voces es la «de Dios» mientras que las otras dos serán las voces de otros dioses. Hacer una prueba de voces (cada personaje escogido dice la misma frase) para que los participantes sean capaces de reconocer la voz de Dios. Luego, cada diez segundos, una voz da una orden. Los participantes solo deben obedecer a la voz de Dios.



Introducción al Tema

Preguntar si alguien ha estado en una manifestación.

Si es que sí, hay que hacerle las siguientes preguntas:

- ¿Qué sentiste mientras estabas en la manifestación, con toda esa gente?
- ¿Estabas de acuerdo con la ideología de la manifestación?
- Si es que no, ¿te sentiste a gusto?
- Si, durante esa manifestación, 450 personas te ponen el desafío de demostrar que tu dios es el único Dios, ¿cómo reaccionarías?
- ¿Cómo intentarías convencer a los demás?

Si una persona nunca ha estado en una manifestación, también se le pueden hacer las mismas preguntas, pero esta vez deben imaginar cuál sería su reacción.



Desarrollo

CONTEXTO BÍBLICO

Akab era el rey de Israel en aquella época. Su esposa era Jezabel que, en resumen, odiaba a Dios y a todos los que tuvieran algo que ver con él (Elías). Esta pareja adoraba a los Baales (los Baales eran las divinidades que los vecinos de Israel adoraban). Por eso, el pueblo de Israel no sabía qué hacer (1ª de Reyes 18.21).

¿Van a seguir a Akab (Baal) o a Elías (Dios)?

Elías provoca a los servidores de Baal poniendo a Dios y a Baal en competición. Prepara dos altares para ofrecer los sacrificios.

El objetivo es que cada grupo llame a su respectivo dios y le pida que encienda el fuego (¡sin coger ninguna cerilla o mechero!)

VIDEO | PARTE 1

Poner el video: La vida del profeta Elías (episodio 5)

<https://www.youtube.com/watch?v=4pAl3HaC1y0&list=PL9FA4B3D7799F7C6E&index=5>

Comenzar en: 3m10 hasta 4m20

Los siervos de Baal invocaron a su dios durante toda la mañana. Pero no obtuvieron ninguna respuesta, a pesar de ser 450 personas bailando y haciéndose daño en su cuerpo. Sabiendo que ellos iban a escuchar, Elías se tomó la libertad de burlarse de ellos (v.27). Podemos ver la confianza de Elías en Dios.

Ahora es el turno de Elías.

- ¿Que hizo primero?

Cavó un foso con el propósito de rellenarlo con agua. Elías terminó de preparar el altar poniendo la leña y el becerro. Todo está preparado para la demostración.

- Sin embargo, ¿Elías que le pide al pueblo? (v.34)
- ¿Alguna vez has probado de quemar una madera húmeda o mojada?
- ¿Se quemaba bien?
- ¿Por qué crees que Elías quería inundar el altar? (¡para hacer resaltar aún más el efecto sobrenatural y demostrar el poder de Dios!)

EXPERIMENTO

Encender una vela (más bien grande) y dejarla quemar durante unos minutos, después apagarla. De la mecha se escapa un humo abundante. Si se mantiene una cerilla encendida en la nube de humo, la llama brota y la mecha se vuelve a encender.



Objetivo: Hacer resaltar el lado «sobrenatural»

VIDEO | PARTE 2

Para acabar, (después del video): 4m20 - 5m11

- ¿Por qué parte empieza Elías su demostración? (v. 36-37)

Aquí tenemos una buena reflexión que todos, si es posible, debemos usar en todas las situaciones posibles e imaginables.

- ¿Qué les pide? (v.37)

Y, como resultado, Elías le pide a Dios que le envíe fuego sobre el altar. Después del fracaso de los siervos de Baal, el éxito de Elías demuestra por «a + b» que Dios está vivo y que él es el único Dios. Los israelitas están ahora delante de una elección evidente.

- ¿Cómo reaccionaron? (v.39)

CANCIONES

Nuestro Dios

JEM 951

Si tuvieras fe como un granito de mostaza

1 de Timoteo 1.7 (Dios no nos ha dado)

JEM 613

Conclusión

Aunque estemos solos contra todos y tengamos al Señor Dios a nuestro lado, somos más que vencedores, por qué:.....

¿Quién conoce un versículo muy conocido?

Aprender de memoria: ¿«Si Dios está con nosotros, quién contra nosotros»? Romanos 8.31

Hoy en día, no ofrecemos muchos sacrificios, entonces ¿cómo podemos agradar a Dios? Tener un dibujo de doce piedras del altar y escribir una idea en las piedras. (anexo 1)

Oración.





Actividad complementaria para el culto de niños

JUEGO

Formar dos equipos. El objetivo de este juego es reparar (construir) el altar del Señor descrito en la historia con las 12 piedras (para el juego, son representadas con cartón). Los dos equipos compiten para amontonar las «piedras» y el primero que lo haga gana. Los equipos tienen que lanzar un dado por turnos. Cada vez que se tire el dado debe hacerlo un jugador diferente.

Para conseguir una piedra, deben obtener un 6 o un 1. Cada cifra corresponde a un bonus, o al contrario, a una deuda (ver la lista de abajo). Es el monitor/monitora quien se ocupa de repartir las piedras, o de decir, en cada turno, a qué corresponde la cifra que el equipo ha obtenido (se puede colgar la lista para que los niños sepan a qué corresponde cada cifra). Si la partida se acaba muy rápido, se puede proponer una revancha.

6 = el equipo gana una piedra

5 = el equipo tiene el derecho de volver a tirar

4 = los equipos tienen que intercambiar sus piedras

3 = el equipo contrario tira dos veces

2 = dar una piedra al otro equipo (nada si el equipo no tiene)

1 = el equipo gana una piedra

Dar golosinas a los ganadores y caramelos a los perdedores.

