



Desf 6

www.elgrandesafidodelabiblia.com

EL GRAN DESAFÍO DE LA BIBLIA

DÉBORA

Jueces 4.4-16

Objetivos



“Demostrar” que la confianza en Dios es capaz de cambiar situaciones desesperadas.
Buscar y aceptar la voluntad de Dios, incluso si eso nos parece absurdo e inalcanzable para nosotros.

Temporización

Bienvenida	5 min
Juego	5 min
Introducción al tema	10-min
Desarrollo	40 min
Texto bíblico	35 min
Canciones	5 min
Conclusión	5 min
Actividad complementaria	10 min



Material

Bienvenida: Ningún material

Juego:

- Pañuelos
- Folios DIN-A3 o rotafolio
- Rotuladores negros bastante grandes

Introducción al tema: Ningún material

Desarrollo:

- Presentación

Conclusión: Ningún material

Actividad complementaria: Ningún material



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



Disposición de la sala

No es necesaria ninguna disposición especial. Solamente un espacio “delante del escenario”



Bienvenida

- Los niños y adultos son recibidos por el o los animadores
- El animador presenta a los diferentes intervinientes
- Oración



Juego

Pide a ocho personas, incluidos cinco niños, que vengan al frente. Explícales que van a tener los ojos vendados y que tendrán que dibujar en la hoja A3 (o rotafolio) la imagen (Anexo 1) que se les habrá mostrado antes. Pregúntales si necesitan alguien que los guíe o si son capaces de hacerlo solos. Tapar los ojos a los dibujantes.

Los guías tienen que coger la mano a los «ciegos» para ayudarles a dibujar, por lo que el que no tenga guía debe valerse por sí mismo.

Para ir más lejos: propón al ciego dejarse ayudar y ver el resultado.



Propósito: tener una confianza ciega (como Barac hacia Deborah), y darse cuenta de que la confianza nos permite poder cambiar situaciones desesperadas.



Introducción al tema

Pide a los niños que vengan al frente y se sienten.
Una vez que estén allí, hazles las siguientes preguntas directamente.

- ¿A dónde vas para pedir consejo cuando lo necesitas?
- ¿A menudo necesitas consejo?
- Si va a pedir consejo, ¿escuchas bien la respuesta o finalmente haces lo que tienes en tu cabeza?
- Si tuvieras que hacer algo muy arriesgado, ¿a quién llevarías contigo?
- ¿Y qué objetos o herramientas tomarías antes de comprometerte con esa operación peligrosa?

Pequeño juego: teléfono escacharrado (para demostrar la importancia de escuchar).

Los participantes se alinean hombro con hombro, ya sea en pie o sentados; esta formación representa la línea telefónica. Una vez que los participantes han encontrado su lugar, el participante que se encuentra al principio de la línea susurra un mensaje en forma de frase u oración; comúnmente es el adulto que organiza el juego quien dice el mensaje inicial, pero puede ser el mismo primer participante a quien se le ocurra el mensaje que va a ser transmitido.

Quien haya oído el mensaje inicialmente se lo comunica en igual forma a quien está a su lado, y así, de manera consecutiva, el receptor del mensaje murmura el mensaje a quien le sigue en la línea de modo que el mensaje llegue hasta el otro extremo, o sea, al último participante. El mensaje, por haber sido murmurado, se torna un tanto indistinguible, lo que es parte esencial del juego, pues el mensaje no puede ser repetido.

El último jugador dice en voz alta, para que todos los participantes puedan oírlo, el contenido de la comunicación tal como ha llegado hasta él, la cual puede haber quedado tan distorsionada respecto al mensaje original que puede resultar graciosa al compararla con dicho mensaje original.

No hay un límite establecido de cuantas personas puedan jugar, pero quizá un mínimo de 4 o 5 personas sean necesarias para el inicio del juego.



Desarrollo

TEXTO BÍBLICO

En aquel tiempo, el pueblo de Israel no tenía rey. Los israelitas resolvían sus problemas con los jueces, que hacían las mismas funciones que un rey.

- ¿Qué es un juez hoy día?
- ¿Tiene la misma función que en el tiempo de Israel?
- Los jueces a veces también eran profetas. ¿Qué es un profeta?

Deborah tenía esta doble función, juez y profeta.

¡Era capaz de dar respuestas a las personas en la asamblea! Fijarse bien en lo que suponía en aquel tiempo que una mujer pudiera realizar esta función.

Antes de Deborah, el pueblo de Israel vivía en un tiempo de paz. La presencia egipcia (que era una gran potencia en ese momento) disuadió a los pequeños pueblos de que guerrearán.

Pero en el tiempo de Deborah, el pueblo de Israel estaba bajo el yugo de Canaán, porque habían vuelto a hacer lo malo a los ojos de Dios. Jabin maltrató a los israelitas por más de veinte años. Fue en este momento que decidieron clamar a Dios (v.3). Dios escogió a Deborah para transmitir su mensaje. Ella era una mujer humilde que amaba y respetaba al Señor.

Para que los niños participen en la enseñanza, es posible hacer que jueguen haciendo una pequeña puesta en escena de este texto.

Leer Jueces 4: 4-9

=> Proyectar el mapa (Anexo 2)

=> Sugerir a alguien que lo lea

Un día, Deborah recibió instrucciones de parte de Dios. Y no importa cuáles; eran claramente

una preparación para la guerra. Sin quejarse, ella convocó a Barac y le dio sus instrucciones. Pero Barac no confiaba mucho, porque el pueblo de Israel ya no era un pueblo poderoso, y sabía que Jabin poseía novecientos carros de hierro, lo que constituía una fuerza militar monumental para la época.

Barac vaciló: ¿Fue una falta de confianza en sí mismo? ¿Tuvo un gran escepticismo sobre el resultado de la batalla? ¿O mostró gran lucidez confesándose a sí mismo que era incapaz de luchar solo y que, por lo tanto, necesitaba la presencia de Dios (representada por Deborah, la profetisa) para avanzar?

Además, Barac era consciente de que no recibiría ningún reconocimiento por esta batalla (lo cual era muy importante en ese momento).

¡Era muy sorprendente, en aquella época, que una mujer estuviera por delante de un hombre!

ILUSIÓN ÓPTICA

Haz un pequeño experimento para demostrar que las apariencias pueden ser engañosas. Como en este caso, las apariencias tienden a mostrar que los israelitas terminarían siendo masacrados, pero no fue el caso, porque Dios estaba con ellos.

Mostrar anexo 2.

Los dos círculos blancos en el centro son del mismo tamaño. Pero debido a los otros círculos a su alrededor, uno parece más grande que el otro.

Leer Juec 4:10-16

=> Proyectar el mapa (anexo 3)

=> Sugerir a alguien que lea

Así que aquí estamos en el momento fatídico. Los dos ejércitos se enfrentan. Sin embargo los israelitas todavía son considerados perdedores. ¡Es el momento en que la ayuda de Dios es determinante! No sabemos exactamente como se manifestó esta ayuda, pero uno puede pensar que Dios envió una lluvia torrencial que tuvo empantanados los carros de Jabin. Una vez inmovilizados los carros, la gran ventaja de Canaán se redujo a nada. Sólo faltaba “nada más” que completar el trabajo.

Así es como la confianza en el Señor puede ser de una eficacia desconcertante.

CANCIONES

Celebrad al Señor

Jem Kids N ° 13

Mi coche, Jesús lo guía

Jem Kids N ° 102

Conclusión

Recordemos los puntos importantes de este pasaje:

- Necesitamos armarnos de perseverancia para alentar a las personas a reencontrarse con Dios, pero no olvidemos que Dios está con nosotros para darnos las fuerzas y el valor necesario para cumplir nuestra «misión», es decir, difundir la Buena Nueva (Jesús murió y resucitó para salvarnos de la muerte que merecíamos por nuestros pecados) y hacer discípulos en todas las naciones (Mateo 28:19).
- ¡Tengamos confianza en Dios y recordemos cómo ha actuado, en la Biblia y en nuestras vidas !



Al final del culto, los niños se quedan en la salida de la sala y se aseguran de que cada persona de la reunión se vaya con una tarjeta o una frase estimulante que habrá sido escrita por alguien durante la animación.



Actividad complementaria para el culto de niños.

JUEGO: ZORRO, EL MECÁNICO

Los participantes forman un círculo. Es necesario designar a dos personas para que salgan de la sala, que luego volverán para encontrar quién es “Zorro, el mecánico”. Mientras tanto los otros participantes acuerdan quién será “Zorro, el mecánico”. Este va a hacer movimientos discretos que otros los demás deberán imitar.

El objetivo es que las dos personas que salieron de la habitación al principio, descubran quién es “Zorro, el mecánico”.

Luego, vuelve a hacer lo mismo pero con dos “Zorros”. Esto va a sembrar la confusión automáticamente. Después, explica que esto (confusión, caos) es lo que sucede cuando se quiere seguir a dos maestros.





