

OBJECTIVOS

Objetivos Globales:

Que los niños lleguen a conocer más sobre el carácter cristiano, lo que espera Dios de nosotros, a través de la historia y experiencias de José. Que los niños tengan fe en un Dios fiel como lo tuvo José a pesar de las circunstancias difíciles. Que los niños aprendan a vivir sin estar atados a las emociones de la envidia, el enfado, el miedo, y la falta de perdón. Que los niños aprendan a no tener vergüenza de ser distintos y creer en Dios.

La Biblia:

Génesis 37-50, la historia de la vida de José.

Tema y Escenario:

Misterio en la tierra de las Pirámides tiene como escenario el antiguo Egipto. El escenario estará transformado en un paraíso del desierto de Egipto con arena, las pirámides y artefactos antiguos. El tema de "Misterio en la tierra de las Pirámides" se presentará con un personaje parecido a Indiana Jones que buscará pistas que revelarán los temas de cada día. Estas pistas tendrán forma de artefactos antiguos del antiguo Egipto. Utilizaremos también la historia de José en DVD. Los extractos de DVD se presentarán con una entrevista con uno de los personajes claves de esa sesión. La historia se sigue con sesiones en grupo donde miraremos de cerca nuestro propio comportamiento y emociones.

1ª Sesión: La Envidia

Historia: Génesis 37, presentando a los hijos de Jacob y cómo vendieron a José como esclavo.

Enfoque: Nuestras emociones negativas nos pueden llevar al pecado. El pecado destruye familias y nuestras relaciones con los demás. Lo que empieza como algo pequeño puede convertirse en algo mayor y más grave.

Objetivos específicos:

- Descubrir cómo nuestras emociones negativas nos pueden llevar al pecado. Por ejemplo: la envidia de los hermanos condujo al enfado, la traición y casi al asesinato, y finalmente la mentira y el engaño (Santiago 1:15).
- Aprender a hacer frente a estas emociones, controlarlas y no enterrarlas ni ignorar su poder destructivo.
- Aprender a tomar responsabilidad para nuestras acciones.
- Aprender lo que es el amor, 1 Corintios 13: 4-7, y cómo debería afectar a nuestro comportamiento en circunstancias difíciles.

2ª Sesión: La Tentación y la Soledad

Historia: Génesis 39, 40. José en la casa de Potifar y en la cárcel.

Enfoque: Dios siempre está con nosotros y nos puede ayudar donde sea. José se mantuvo fiel a Dios a pesar de las tentaciones y circunstancias.

Objetivos específicos:

- Aprender a mantenernos fieles a Dios y resistir la tentación (Éxodo 20:14, 1 Corintios 10:13).
- Descubrir que Dios siempre está con nosotros: en las circunstancias buenas y las malas, y nos puede dar ánimo, sabiduría, paz y esperanza (Josué 1:9).
- Aprender a dar todo lo que nos preocupa a Dios y confiar en él (1 Pedro 5:7).

3ª Sesión: La Vergüenza

Historia: Génesis 41, José interpreta los sueños del Faraón y se convierte en el gobernador de Egipto.

Enfoque: José destacó como alguien que creó en Dios, recibió revelación de Dios y mostró su fe con integridad. Fue el único que pudo interpretar los sueños en todo Egipto y no se avergonzó de ser un seguidor de Dios.

Objetivos específicos:

- Aprender que tanto en los tiempos de José que hoy en día, que Dios es el único Dios verdadero y que no debemos reemplazarle con otros dioses, por ejemplo: fortuna, materialismo (Éxodo 20: 2-6).
- Aprender a ser valientes y no tener miedo de ser distintos en lo que decimos y hacemos como creyentes (Lucas 9:26).
- Descubrir que Dios habla hoy a través de su palabra, sueños, etc.

4ª Sesión: El Perdón

Historia: Génesis 42 – 47, los hermanos de José vinieron a Egipto buscando comida y José les reconoce y les perdona después de averiguar si están arrepentidos.

Enfoque: Dios quiere que perdonemos a los demás por lo que nos han hecho aunque sea difícil. El pecado y falta de perdón es un estorbo en todas nuestras relaciones. Dios también quiere perdonarnos y restaurar su relación con nosotros.

Objetivos específicos:

- Aprender que es mejor perdonar que guardar rencor y que el fruto del perdón es la reconciliación (Lucas 6: 27-30).
- Aprender que Dios también quiere perdonarnos y estar reconciliado con nosotros (Nehemías 9:17, Juan 3:17-18).
- Descubrir que si no perdonamos a los demás, Dios tampoco nos perdonará a nosotros (Mateo 6:15).

SKETCHES

Sketch 1

Escenario: Una tumba pequeña en Egipto con una puerta de piedra cerrada. Alrededor de la puerta hay un aviso en jeroglíficos. Por encima de la puerta hay unas escenas del antiguo Egipto que son las pistas para abrir la puerta. En el medio de la puerta hay un tipo de llave antiguo. Necesita cinco piezas para abrir la puerta.

Personajes: Indiana Bones; ayudante patoso, Nilo; Doctor Maligno

Accesorios: Abrigo blanco de doctor, toga y turbante, látigo, sombrero y chaleco de piel, pistola, mapa con dibujo de la copa, pintura negra para la cara, peluca negra, libreta, mochila y Biblia, dos palos de dinamita, cerillas

Efectos: Explosión, sonido de una cerradura abriendo

MÚSICA DE INDIANIA JONES (1)

(Indiana entra corriendo con su ayudante perseguidos por el malvado Doctor que les está disparando con su pistola. Indy sujeta un mapa e intenta que no se vuele su sombrero. Dan una vuelta a la capilla alrededor de los niños sentados. Salen otra vez, vuelven Indiana y el ayudante pero el Doctor se queda atrás. Entran Indiana y el ayudante al escenario diciendo...)

NILO: ¡Indy, creo que hemos perdido a Doctor Maligno! *(mirando hacia atrás)*

INDY: Sí, menos mal porque creo que ya hemos encontrado la tumba. *(mirando el mapa y señalando la tumba)*

NILO: Ah, sí, la tumba de José, el gobernador de Egipto y uno de los hombres más poderosos y ricos de su época *(se frota las manos)*

INDY: Sí, el faraón le puso al frente de Egipto y le puso el nombre egipcio de Safenat-panéah. Mira aquí lo pone.... *(mirando la puerta de la tumba)* aquí yace Safenat-panéah. Parece intacto la tumba *(toca alrededor de la puerta)*, espero que no hayan quitado el tesoro, sobre todo, el más valorado...la copa de plata de José.

NILO: Sí una verdadera joya. Ahora mismo me encantaría una copa llena de helado, cubierto de sirope de fresa, algunas nubes y golosinas, mmmmmmmmm (*se le cae la baba soñando en el helado*)

INDY: (*le da una colleja*) Concéntrate y pásame la dinamita.

NILO: (*saca dos palos de dinamita y empieza a hacer malabarismo*) ¡Ten Indy! (*y se los va tirando a Indy*)

INDY: ¡Con cuidado! En estas temperaturas la dinamita es un poco inestable, sólo le hace falta una chispa. (*Indy coloca la dinamita en la puerta*)

NILO: (*empieza a leer alrededor de la puerta mientras saca las cerillas*) " Él -- quien -- entra -- aquí -- sin -- llave, -- se -- le -- pasará -- algo -- grave " (*extiende la mano con la cerilla y enciende la mecha*)

INDY: ¿Qué has dicho?... ¿algo grave.....sin llave?..... ayyyyyy

(empieza a soplar la mecha, luego decide quitar la dinamita y lo tira al ayudante, se lo pasan entre ellos, al final el ayudante sale corriendo hacia la puerta y lo tira por la puerta, afuera se oye una explosión y unos instantes más tarde entra el Doctor con cara negra y pelos por el aire. Mientras tanto Indiana está intentando descifrar los jeroglíficos refiriendo a una pequeña libreta)

DOC: ¡Siempre me pasa igual! ¡Si hay un pájaro que quiere soltar sus desechos siempre soy su diana, oh si hay dinamita volando por el aire siempre me cae a mí! No es justo. ¿Es que Indiana tiene toda la suerte? (*ve a Indiana cerca de la tumba y se echa a gatas para esconderse detrás de un arbusto para ver lo que hace*)

INDY: (*concentrando en los jeroglíficos*) Una llave, una llave. Hay que abrirlo con una llave. (*toca a la cerradura en el medio de la puerta*) ¿Pero qué podría ser? Ya lo sé, aquí tenemos escenas de la vida de José (*quita la arena de los dibujos encima de la puerta*). Este libro no me va a ayudar (*tira la libreta al suelo y busca una Biblia en su mochila, lo saca, está lleno de polvo*) pero aquí tengo un libro antiguo que me puede ayudar con las pistas de la vida de José. A ver, qué tenemos aquí (*mirando al primer dibujo*) un joven en un abrigo especial y 10 hombres mirándole mal. A sí, me acuerdo, Jacob tuvo 12 hijos, pero su favorito era José, y le dio un abrigo hermoso. Lo sé, lo sé (*coge la letra A*) ¡Abrigo! ¡'A' de abrigo es la primera parte de la llave (*intenta colocarlo pero no cabe*). No cabe, Piensa Indy, piensa....José recibió el abrigo y los hermanos tenían....

DOC: ¡ENVIDIA! Ay. (*se tapa la boca*)

INDY: Envidia, sí, gracias, ¿de dónde ha salido eso? Intentaré la 'E'. (*coge la E y lo coloca*) Sí cabe muy bien, ahora sólo me falta los demás... (*se concentra más*)

DOC: (*enfadado*) Indy siempre llega antes que yo y se lleva el premio y la chica guapa ¡Ay que envidia, no lo soporto más, esta vez no saldrá con la suya! (*sale detrás del arbusto con la pistola en mano*)

(Indy se asusta al verle tan quemado y casi no le reconoce)

INDY: ¿Doctor Maligno? ¿Qué haces aquí, y qué te pasó?

DOC: Tu ayudante fue tan amable al pasarme la dinamita pero no tuve tiempo para devolverle el favor. Tú ya has terminado aquí, tengo un amigo en el pueblo cerca de aquí que es el jefe de policía. Estoy seguro que él te dará alojamiento y desayuno para unos días hasta que yo pueda conseguir la Copa de José.
(salen Indy primero y el doctor detrás con la pistola, Indy guarda su Biblia en su mochila)

MÚSICA DE INDIANA JONES (2)

.....

Sketch 2

Escenario: Una celda oscura y sucia. Indy comparte la celda con un compañero un poco tieso y soso, una momia echada en su lecho. Se siente solo y abandonado y desanimado. Pero piensa en un plan de escape....

Personajes: Indiana Bones; una momia; Nilo; una bailarina de vientre

Accesorios: Vendas de momia y papel higiénico, traje de bailarina del vientre, el mapa, Biblia, mochila, libreta

Efectos: Música del baile del vientre, sonido de una cerradura abriendo

.....

MÚSICA DE INDIANA JONES: (3)

INDY: ¡por todas las momias de Egipto! No puedo creer que me pilló el Doctor Maligno al lado de la tumba. Ahora estoy aquí metido en la cárcel. No es justo, no merezco estar aquí, y encima mi compañero de celda es un poco soso.
(señala a la momia) Oye, *(se dirige a la momia)* ¿qué le dijo una momia al chocar su coche con otra momia en la esquina? ¡Por qué no te quites las vendas de los ojos! ¿Lo pillas? *(se dirige a la momia)* Esto no mola, ay me siento muy solo.

INDY: ¿dónde guardé ese mapa? *(busca el mapa en su mochila pero luego se acuerda dónde lo escondió, en sus pantalones)* Ah, aquí lo tengo *(lo saca de sus pantalones por detrás)* Ay, ¿qué es eso? *(mira el mapa)* parece una zurrapa. Bueno, esto es lo que busco.....la Copa de José *(sujeta el mapa para enseñar la copa)*. Me faltan cuatro piezas de la llave para abrir la tumba. Espera un momento, José, José también estuvo en la cárcel.....como yo. También fue injusto porque él tampoco había hecho nada malo y se sentía solo. Eso es, la solución a la próxima pista, SOLEDAD, porque el jeroglífico enseñaba a José en la cárcel. ¡Tengo que salir de aquí!

NILO: psssst, psssst, Indy, Indy, asómate

INDY: *(mira por la ventana)* Ah Nilo, ¡qué alegría ver alguien vivo!

NILO: Venga Indy, sal de allí rápido. He oído que van a torturarte con serpientes venenosas para sacarte la información de cómo abrir la tumba.

INDY: ¡serpientes! Los odio. ¿Cómo saldré de aquí? ¿Tienes una cuerda?

NILO: Lo siento, no tengo nada, mira en tu celda para ver si hay algo.

INDY: vale.....*(mira alrededor de su celda, debajo de su cama, luego se fija en la momia)* Perdona caballero, le importa lo necesito más que usted.....
(desenvuelve las vendas de la momia para utilizarlas como cuerda y las tira por la ventana después de atarlo a algo. Indy escapa por la ventana utilizando las vendas como cuerda) Adiós compañero, gracias y que descanse en paz!

(Indy y Nilo se dirigen a la tumba)

INDY: Ya sé la próxima pista, Nilo. Es la 'S' de soledad.

NILO: *(coge la letra S y lo coloca, pero no cabe)* No cabe Indy, algo va primero.

INDY: *(mira a los dibujos encima de la puerta)* Ah, sí me he equivocado. ¿por qué estuvo José en la cárcel? Él no había cometido ningún crimen. *(Saca su Biblia de la mochila)* José estaba trabajando en la casa del Capitán de la Guardia Egipcia. Tenía algo que ver con la mujer del Capitán pero no me acuerdo qué???

MÚSICA: BAILE DEL VIENTRE

(una bailarina del vientre cruza el escenario, moviendo sensualmente, Indy y Nilo la miran y aprecian su belleza)

INDY: Mmmm, ¡qué guapa! ¡Qué TENTACIÓN!

NILO: ¡Eso es Indy! *(Mirando la Biblia)* José fue tentado por la mujer del Capitán pero él se negó, el dijo NO a la tentación.

INDY: Muy bien Nilo, buscamos la 'T' de Tentación *(busca el jeroglífico en su cuaderno)* Debería haber prestado más atención en clase porque no me sé los jeroglíficos todavía.

NILO: Aquí está *(coge la 'T' y lo coloca en la cerradura y luego coloca la 'S')* Sí caben.

INDY: ¡Genial! Sólo faltan dos para conseguir nuestro tesoro, la COPA de José.

MÚSICA DE INDIANA JONES (2)

.....

Sketch 3

Escenario: El laboratorio de Doctor Maligno lleno de probetas. Indy está atado a una silla intentando soltarse. El doctor está mezclando unas sustancias químicas.

Personajes: Doctor Maligno; Indiana Bones, la momia; Nilo

Accesorios: Probetas, jeringuilla gigante, silla, cuerda, gafas protectoras, colorante, agua, osito de peluche, Biblia y mochila

Efectos: Música: Walk like an Egyptian

.....
MÚSICA DE INDIANA JONES (1)

INDY: ¡Suéltame, suéltame ahora mismo Doctor Maligno!

DOC: Ja, ja , ja (*risa malvada*). Escapaste de la cárcel sólo para caer en mi trampa otra vez. Gracias por solucionar las primeras tres pistas, ahora sólo tengo que sacarte las dos últimas pistas con la ayuda de esta pócima de la verdad. (*sujeta la jeringuilla*) Ja, ja, ja. Entonces la COPA de José será mía, toda mía.

INDY: Jamás te lo contaré. Además todavía no he solucionado las últimas dos pistas.

DOC: Ya veremos si dices la verdad. Estate quieto, esto no va a doler (*inyecta a Indy, espera un momento*)

INDY: ¡Ayyyy! Me has mentido.

DOC: A ver si ha tomado efecto... ¿Cómo te llamas?

INDY: Indiana Bones.

DOC: ¿Tienes miedo de serpientes?

INDY: Sí, ¡las odio!

DOC: y ¿Qué es lo que buscas?

INDY: La copa de José.

DOC: Muy bien, me estás contando toda la verdad. Y ahora, la pieza clave, ¿qué es la solución a la cuarta pista?

INDY: No lo sé. (*se encoge de hombros y con cara de 'le da igual'*)

DOC: (*con cara de sorpresa mira la jeringuilla*) Lo voy a repetir: ¿Sabes la respuesta a la siguiente pista?

INDY: Puessssss, va a ser que ¡NO!

DOC: *(vuelve a mirar la jeringuilla)* Creo que la poción ha dejado de funcionar, voy a probarlo yo mismo. *(se inyecta en el brazo, empieza a marearse un poco, chuparse el dedo y se pone a llorar)* Echo de menos a mi mami.

MÚSICA: WALK LIKE AN EGYPTIAN

(entra la momia, con los brazos estirados)

INDY: ¿A quién, a tu momia?

DOC: No, a mi mami y a mi osito de peluche *(saca el osito y lo abraza un cariño)*

(la momia se da la vuelta y sale otra vez)

INDY: ¿Quieres sentarte?

DOC: Sí, gracias

INDY: Pues, suéltame entonces.

DOC: Vale. *(desata a Indy, se sienta y empieza a confesar)* Realmente no soy tan malo, es que sólo finjo ser malo para que no se metan conmigo. Todo es un engaño. No soy doctor de verdad. Ni he terminado educación primaria. ¡Soy un impostor! ¡Ay qué vergüenza! *(se pone a llorar y sujeta la cabeza en las manos con vergüenza)*

(Indy sale de puntillas dejando el doctor llorando y se dirige hacia la tumba donde encuentra a su ayudante durmiendo)

INDY: Despiértate dormilón. *(le da una patada)* Ni apenas te has dado cuenta que me había llevado el Doctor Maligno! ¡Me dio una vacuna contra la mentira! Todavía duele. *(frota su brazo)*

NILO: Lo siento Indy, es que estaba soñando en un batido gigante de chocolate y una hamburguesa de carne de....camello. ¡Ay qué rico! ¿Qué hay para desayunar?

INDY: No tenemos tiempo para desayunar... tenemos que solucionar la cuarta pista antes de que el Doctor Maligno vuelve a ser como antes. Ahora mismo está abrazando a su peluche.

NILO: ¿Qué? *(se ríe)* ¡Vaya bebé!

INDY: Echemos un vistazo. *(miran a los dibujos)* Aquí tenemos a José delante del rey de Egipto, el faraón. Parece que no tiene miedo y está seguro de lo que dice. Saca la Biblia de mi mochila Nilo, a ver lo que está diciendo José.

NILO: Sí, aquí dice que José fue muy valiente con la ayuda de Dios y ayudó al Faraón a interpretar sus sueños. No tuvo vergüenza de ser seguidor de Dios en vez de los dioses de Egipto.

INDY: Pues entonces, puede ser la 'V' de valiente o la 'V' de vergüenza. Ese doctor, sí que conoce la vergüenza (mira hacia el laboratorio) Bueno... intentémoslo Nilo. Busquemos la 'V'.

NILO: A,B,C.....(lo busca con su dedo)

INDY: Aquí está, la 'V'. (lo coloca en la cerradura y cabe bien)

NILO: Enhorabuena Indy, ahora sólo falta una.

MÚSICA DE INDIANA JONES (2)

.....

Sketch 4

Escenario: La tumba de José

Personajes: Doctor Maligno; Indiana Bones; Nilo

Accesorios: Canasta con serpiente, atado con un lazo grande y una tarjeta, flauta, copa de plata, rollo de pergamino, látigo, Biblia y mochila, osito de peluche

Efectos: Sonido de puerta abriendo, música para sacar serpiente

.....

(Indy está a cuclillas leyendo la Biblia. El Doctor Maligno está escondiendo detrás de un arbusto. Nilo se levanta y se dirige hacia la canasta. Coge la tarjeta atada a la cesta y empieza a leerlo.)

MÚSICA DE INDIANA JONES (1)

NILO: Mira Indy, es para ti. Pone para Indy.

INDY: Pues lee lo que hay dentro.

NILO: Mi querido Indy, ¡Cuánto tiempo sin verte y sentir tus abrazos de amor! Te mando mi corazón en la cesta y una foto mía en mi bikini. Besos, muchos besos.....(Nilo hace sonidos de besos)

(Doctor Maligno se ríe con disimulo)

INDY: Vale, vale Nilo. ¡Qué sorpresa! ¿Pero de quién será? (se acerca a la canasta)

NILO: ¿qué es, qué es? ¡Espero que sea algo de comer! como....chocolate.

MÚSICA PARA SACAR SERPIENTE

(Indy levanta la tapa y sale una serpiente al ritmo de música de encantamiento. El Doctor toca una flauta detrás del arbusto, hipnotizando a la cobra)

INDY: ¡Ay! ¡Por el esqueleto de Tutankamun!

(Indy se echa atrás y saca su látigo)

INDY: ¡Cuidado Nilo! Es una cobra del Nilo, son muy venenosas.

NILO: ¿De Nilo?, no Indy, no es mío.

INDY: Del Río Nilo, ¡tonto!

(Indy intenta apaciguar la cobra con su látigo, por fin le da en la cabeza y la cobra se mete en la canasta otra vez, Nilo coloca la tapa otra vez con prisa)

DOC: *(sale enfadado de detrás de arbusto)* ¡Otra vez no Indy! ¡Siempre sales con lo tuyo, nunca me dejes ganar! Porque no me haces el favor de morir de una vez. Sólo te lo pido una vez. *(se arrodilla delante de Indy y le suplica a Indy)*

INDY: No seas así Doctor *(se acerca al Doctor y le coge del hombro)*. Lo has intentando varias veces, y casi acertaste. Recuerdas que casi me diste con una pistola, me metiste en la cárcel, luego me inyectas con una sustancia no probado en animales, y finalmente utilizas la peor de mis pesadillas... la serpiente. Pero no te preocupes Doctor, yo te perdono. ¿Por qué no trabajamos juntos? Unimos nuestras fuerzas y poderes mentales para solucionar la última pista. Venga hombre *(le coge y le abraza)*.

DOC: *(con cara de incredulidad)* ¿pero vas a perdonarme después de todo lo que te he hecho?

INDY: Claro que sí, ya estoy harto de este follón. ¿Por qué no seamos compañeros? *(le extiende la mano)*

DOC: *(coge la mano de Indy lentamente, incrédulo)* ¿quieres ser mi compañero? Nunca he tenido un amigo, menos mi osito de peluche que siempre me ha sido fiel. *(saca su osito)*

INDY: Venga Doctor, veamos el último dibujo. *(se acercan a la tumba Indy y Doc)* Estamos muy cerca de conseguir nuestro premio, la COPA de JOSÉ.

NILO: Sí, la leyenda dice que es una verdadera joya de plata artesana incrustado de piedras preciosas. Apto para José, el hombre más poderoso de Egipto después del faraón.

DOC: ¿Qué tenemos aquí? Los once hermanos arrodillándose delante del gobernador José. Pero ¿qué es lo que está diciendo José? ¿Les está condenando a la muerte por sus acciones malas?

NILO: *(mirando en la Biblia)* No, no, eso es lo sorprendente. Les está perdonando...por todo lo malo que le hicieron

DOC: *(sorprendido)* Igual qué tu Indy y yo. Tú me perdonaste. Pues la palabra tiene que ser PERDÓN.

INDY: Sí, estoy de acuerdo, busquemos la letra 'P'.

DOC: Aquí está, he encontrado mi primera pista *(baila como una niña)*

INDY: Mira como lo puedes hacer bien sin hacer trampa. Y si te sabes los jeroglíficos, eh Doctor.

DOC: Bueno fue lo único que realmente me interesaba en el colegio.

INDY: Intentémoslo *(se acerca a la cerradura con la última pieza, lo coloca)*

NILO: Sí cabe *(dice animadamente)*

(Indy y el Doctor empujan la puerta, suena el sonido de una puerta abriéndose, Indy saca una linterna de su mochila y entra)

INDY: Voy a entrar....*(sale con la copa en alto y un rollo de pergamino)* ¡Lo hemos conseguido!

MÚSICA *(todos bailan en círculo animadamente)*

DOC: ¡Qué belleza de Copa!

NILO: ¿Hay más tesoro dentro de la tumba, Indy?

INDY: No, es un poco extraño. Ni había un sarcófago. Sólo la copa y este pergamino.

DOC: ¿Qué pone en el pergamino Indy?

INDY: Léalo tú Doctor, a ti te va mejor los jeroglíficos. *(entrega el pergamino al Doctor)*

DOC: A ver.... "Esta es la última voluntad de José, con nombre egipcio de Safenat-panéah" He vivido 110 años y he llegado a ver a mis bisnietos. Me falta poco para morir, pero Dios vendrá a ayudaros y os sacará de este país para llevaros a la tierra prometida. Cuando esto suceda, haréis llevar de aquí mis restos."

NILO: Por eso no había un ataúd en la tumba, se lo llevaron cuando salieron de Egipto.

INDY: Y ahora, nos toca a nosotros irnos. Gracias por acompañarnos en nuestra búsqueda del tesoro. ¡Hasta la próxima aventura!

MÚSICA DE INDIANA JONES (2)

EN GRUPO

1ª Sesión: La Envidia

Historia:

Génesis 37, presentando a los hijos de Jacob y cómo vendieron a José como esclavo.

Enfoque:

Nuestras emociones negativas nos pueden llevar al pecado. El pecado destruye familias y nuestras relaciones con los demás. Lo que empieza como algo pequeño puede convertirse en algo mayor y más grave.

Preguntas:

- ¿Qué pensaron los hermanos de José?
- ¿Por qué estaban celosos y le odiaban?
- ¿Cómo es en tu familia? ¿A veces te sientes celoso de tus hermanos?
- ¿Después de sentirse celosos qué hicieron los hermanos de José?
La envidia de los hermanos condujo al enfado, la traición y casi al asesinato, y finalmente la mentira y el engaño.

Leer:

Santiago 1:15

-De estos malos deseos nace el pecado; y si dejamos crecer al pecado, nace la muerte-

Preguntas:

- ¿Qué viene primero, el enfado o el puñetazo?
El pecado es como una chispa que puede provocar un incendio forestal enorme.
- ¿Qué podemos hacer cuando sentimos envidia y enfado?
Tenemos que hacer frente a estas emociones, controlarlas y no enterrarlas ni ignorar su poder destructivo. Podemos pedir ayuda a Dios y hablarlo con nuestros padres.

Oración.

Juego:

Coger un rotulador permanente y el balón. Preguntar a los niños el significado de la palabra 'amor'. Por ejemplo, del 1 Corintios 13:4-7: tener paciencia, ser amable, no ser envidioso, no ser orgulloso, no ser grosero, no ser egoísta, no enojarse, no ser presumido, no guardar rencor.

Escribir las palabras en el balón. Formar un círculo, y botar el balón a cualquier compañero en frente. Al coger el balón mirar que palabras hay debajo de tus manos. Decir las palabras en voz alta: Amor es...

Preguntarte a ti mismo ¿Es así cómo trato a los demás? Seguir botando hasta que todos hayan cogido el balón, por lo menos una vez.

.....

2ª Sesión: La Tentación y la Soledad

Historia:

Génesis 39, 40. José en la casa de Potifar y en la cárcel.

Enfoque:

Dios siempre está con nosotros y nos puede ayudar donde sea. José se mantuvo fiel a Dios a pesar de las tentaciones y circunstancias

Ficha nº1:

Descubrir el camino por el laberinto que representa la vida de José.

Preguntas:

- ¿En qué situación se encontraba José?
Era un esclavo extranjero, en un país lejano con dioses distintos y abandonado por sus hermanos. Cogido por Potifar, pero luego fue traicionado por su mujer y metido en la cárcel.
- ¿Cómo ayudó Dios a José?
Aprender a hablar y escribir un idioma nuevo, hacer todo bien en su trabajo, ganar el respeto de su nuevo jefe, resistir la tentación y le acompañó en prisión.
- ¿Qué deberíamos hacer cuando sentimos la tentación de hacer algo que sabemos que no deberíamos hacer?
- ¿Qué hizo José?
Huyó corriendo.

Testimonio:

Habla sobre una vez que te sentías solo o tentado, pero que Dios te acompañó y te ayudó. O preguntar a los niños si Dios les ha ayudado alguna vez.

Leer:

Josué 1:9

-¡Sé fuerte y valiente! ¡No tengas miedo ni te desanimes! Porque el Señor tu Dios te acompañará dondequiera que vayas-

¿Sabías que?

Dios siempre está con nosotros y nos puede ayudar donde sea.

Oración:

¿Qué haces cuando te preocupa algo? ¿Lo comentas a alguien? ¿Te muerdes las uñas?
Dios dice: -Deja todas tus preocupaciones a Dios, porque él se preocupa de ti- (1 Pedro 5:7). Orar juntos.

.....

3ª Sesión: La Vergüenza

Historia:

Génesis 41, José interpreta los sueños del Faraón y se convierte en el gobernador de Egipto.

Enfoque:

José destacó como alguien que creó en Dios, recibió revelación de Dios y mostró su fe con integridad. Fue el único que pudo interpretar los sueños en todo Egipto y no se avergonzó de ser un seguidor de Dios.

Preguntas:

- ¿Quiénes no pudieron interpretar los sueños del faraón?
Todos los adivinos y sabios de Egipto.
- ¿Qué dioses adoraban ellos?
Por ejemplo: Ra – dios sol, Anubis – dios de la momificación, Isis – diosa de la magia.
- ¿Pero quién pudo interpretarlo al final?
José, con la ayuda de Dios.
- ¿Qué nos enseña sobre Dios?
Dios es el único Dios verdadero, y creador de todo. Un Dios que se interesa en nuestras vidas. Se revela a los que le escuchan.

Actividad:

Que cada niño escriba una lista de las cinco cosas/personas más importantes para él (empezando con el más importante). Después, compartirlo en el grupo, explicando que no debemos tener otros dioses en nuestras vidas

Leer:

Éxodo 20: 3

-No tengas otros dioses aparte de mí-

Más preguntas:

- ¿Crees que José fue valiente cuando habló delante del faraón?
- ¿Por qué no tenía miedo?
Porque Dios estaba con él.

¿Sabías que?

Tenemos que aprender a ser valientes como José y no tener miedo de ser distintos en lo que decimos y hacemos como Cristianos.

(Y PARA LOS MAYORES)

Leer:

Lucas 9:26

-Si alguno se avergüenza de mí y de mis enseñanzas, entonces yo, el Hijo del hombre, me avergonzaré de esa persona cuando venga con todo mi poder, y con el poder de mi Padre y de los santos ángeles-

Oración.

.....

4ª Sesión: El Perdón

Historia:

Génesis 42–47, los hermanos de José vinieron a Egipto buscando comida y José les reconoce y les perdona después de averiguar si están arrepentidos.

Enfoque:

Dios quiere que perdonemos a los demás por lo que nos han hecho aunque sea difícil. El pecado y falta de perdón es un estorbo en todas nuestras relaciones. Dios también quiere perdonarnos y restaurar su relación con nosotros.

Ficha n°2

Descifrar los jeroglíficos para saber lo que dijo José a sus hermanos.

Preguntas:

- ¿Qué haces cuando alguien te pega o te insulta en el colegio?
- ¿Es difícil perdonar a los que nos hacen daño?
- ¿Si José no hubiera perdonado a sus hermanos que hubiera pasado?
- ¿Qué pasó con su familia después de perdonar a sus hermanos?
Fueron a buscar a su padre, y vinieron a vivir juntos en Egipto.

¿Sabías que?

Dios también quiere perdonarnos y arreglar nuestra relación con Él.

Ilustración:

El pecado es una barrera entre nosotros y Dios. Elegir un niño para representar al ser humano y otro para representar a Dios. Elige cuatro niños más para representar nuestros pecados. Pedir sugerencias de pecados comunes, por ejemplo, mentiras, envidia. Escribirlos en papel y cada niño tiene que sujetar el papel que le toca. Se colocan entre el ser humano y Dios, formando una barrera. Cuando el ser humano pide perdón Dios les echa al suelo, y se acerca al ser humano, y le abraza.

Leer:

Nehemías 9:17

-Tú eres un Dios perdonador, un Dios tierno y compasivo, paciente y todo amor-

Oración:

Invitar a los niños que quieran repetir después de ti la siguiente oración:

Dios, gracias porque me quieres.

Gracias Jesús por morir por mis pecados.

Perdóname por todas las cosas malas que he hecho.

Por favor, ayúdame a perdonar los demás.

En el nombre de Jesús.

Amén.