

Lección 7: Bichos, Ranas Y Faraones... ¡Dios Mio!

Lo más importante

El poder de Dios demuestra que cuida de todo su pueblo, ¡incluido yo!

Base Bíblica

Éxodo 1-14

Versículo bíblico

"El Señor siempre cumple sus promesas; es bondadoso en todo lo que hace" (Salmo 145:13b, NTV).

Objetivos de aprendizaje:

- Los niños contarán cómo Dios utilizó a Moisés para sacar a su pueblo de Egipto.
- Los niños describirán cómo Dios mostró su poder a través de las plagas.
- Los niños explicarán cómo Dios cuida y rescata a su pueblo.

Materiales necesarios para el pequeño grupo:

- ☐ Una Biblia
- ☐ Etiquetas
- ☐ Un tentempié por niño

Actividad: 10 Plagas Pictionary

- ☐ Papel o pizarras blancas
- ☐ Rotuladores o lápices de colores
- ☐ Temporizador o cronómetro
- ☐ Bolsa o sobre
- ☐ Impreso 1, uno por pequeño grupo, recortar antes del club

Lección objetiva: ¿Cómo respondes a Dios?

- ☐ Una gran roca
- ☐ Una esponja
- ☐ Un cuenco de agua
- ☐ Un vaso o cuenco transparente para mostrar la absorción de agua

Materiales necesarios para el grupo grande:

- ☐ Una Biblia

Materiales necesarios para los juegos:

Juego: Relevé de las 10 Plagas

- ☐ 10 fichas con los nombres de las plagas escritos en ellas
- ☐ Una cesta o papelera

Juego: El desafío de cruzar el Mar Rojo

- ☐ Tela azul, serpentinas o papel crepé para representar el agua
- ☐ Sillas o conos para crear un camino.
- ☐ Opcional: pequeños fideos de piscina o pañuelos para las "olas".

Juego: ¡Suelta a mi gente! Tira y afloja

- ☐ Una cuerda larga
- ☐ marcadores para la línea central y las zonas ganadoras

Grupo Pequeño Sesión 1

15 minutos

Distribuye las etiquetas con los nombres y los bocadillos. Elige una de las siguientes actividades para hacer juntos mientras los niños comen la merienda.

Compartir y escuchar

Opción 1

Pide a los niños que compartan sus mejores y peores momentos (lo mejor y lo peor que les ha ocurrido hoy o la semana pasada).

Opción 2

Pide a los niños que compartan por turnos cómo se sienten hoy utilizando la tabla "Cómo te sientes". ["tabla "¿Cómo te sientes?"](#).

Rezar juntos

Recoge las peticiones de oración de los alumnos. El líder o un alumno puede rezar por todo el grupo, o el líder puede formar parejas de alumnos e invitarles a rezar unos por otros.

Pregunta inicial

- **"¿Alguna vez te has sentido atrapado en una situación difícil y has necesitado ayuda?"**.
- **"¿Alguna vez te ha ayudado alguien cuando tenías un mal día o pasabas por un momento difícil?"**.
 - Quizá estabas enfermo y alguien te trajo sopa o tu bocadillo favorito.
 - Quizá estabas triste en el colegio y un amigo se sentó contigo o te hizo reír.
 - Tal vez te hiciste daño y un profesor o un padre te ayudó a limpiarte y te hizo sentir mejor.

"Los israelitas llevaban mucho tiempo esperando que Dios los rescatara de la esclavitud. Hoy vamos a oír cómo Dios mostró su poder para rescatar a su pueblo".

Actividad: "¡Ni hablar!" Juego

"Hoy vamos a hablar de cómo el faraón se negaba a dejar marchar al pueblo de Dios. ¡Vamos a jugar a un juego rápido!"

Vamos a jugar a un divertido juego en el que yo haré algunas preguntas tontas, y tú podrás responder con un "¡No puede ser!" o incluso con un "Hmm... ¡puede ser!"

Es posible que algunas de ellas le hagan decir "¡No puede ser! Otras te harán pararte a pensar".

Plantee a los alumnos diferentes situaciones de la vida real en las que les gustaría decir "¡De ninguna manera!".

- ***"¿Te comerías un sándwich de ketchup y plátano?"***. (¡Ni hablar!)
- ***"¿Te tirarías a una piscina de baba?"*** (¡Ni hablar!)
- ***"¿Regalarías todos tus juguetes?"*** (¡Quizás!)
- ***"¿Dormirías a la intemperie sin manta ni almohada?"***. (¡Ni hablar!)
- ***"¿Dejarías que un mono te hiciera los deberes?"*** (¡Ni hablar!)
- ***"¿Te comerías un limón entero sin poner mala cara?"***. (¡Ni hablar!)
- ***"¿Cambiarías tu merienda favorita por un plato de brócoli?"***. (¡Ni hablar!)
- ***"¿Caminarías de espaldas a todas partes durante un día entero?"*** (¡Ni hablar!)
- ***"¿Acariciarías a una mofeta si fuera muy mona?"*** (¡Ni hablar!)
- ***"¿Pasarías un día entero sin hablar?"*** (¡Ni hablar!)
- ***"¿Dejarías que otra persona eligiera tu ropa durante una semana?"***. (¡Ni hablar!)
- ***"¿Compartirías tu postre favorito con todos los presentes?"*** (¡Quizá!)

"En nuestra historia bíblica, el Faraón seguía diciendo "¡No puede ser!" a la orden de Dios de dejar marchar a su pueblo. Pero el poder de Dios era mayor que el "¡De ninguna manera!" del faraón. Veamos cómo".

Grupo Grande

10-15 minutos

Dé la bienvenida a los alumnos a Crossroads y díales que se alegra de que hayan venido esta semana.

Arrancadores opcionales

"Llamada y respuesta "¿Quién es Jesús?"

Oración: "Dios, confío en ti porque..."

(Piensa en una ocasión en la que Dios cumplió una promesa o te ayudó. Esto te ayuda a recordar que siempre puedes confiar en Él).

Canción de apertura: "Stories" de Go Fish

Oración de apertura

Diles que cerrar los ojos y juntar las manos puede ayudarles a mantener la concentración y no distraer a los que les rodean.

Introducción

¿Qué haría usted?

Pregunta:

- ***"¿Qué harías si estuvieras atrapado en una situación realmente mala y no pudieras arreglarla?"***
- ***"¿Cómo te sentirías si alguien más poderoso interviniera para ayudarte?"***

"Eso es lo que le pasó al pueblo de Dios en Egipto. Estaban atrapados como esclavos, pero Dios tenía un plan para rescatarlos porque siempre cumple sus promesas."

La semana pasada aprendimos sobre José y cómo Dios utilizó una mala situación para algo bueno. José se convirtió en un líder poderoso en Egipto y ayudó a salvar a su familia y a muchos otros."

Pero años después, tras la muerte de José, un nuevo faraón subió al poder. No sabía nada de José y convirtió al pueblo de Dios, los israelitas, en esclavos. Egipto era fuerte -tal vez el país más fuerte del mundo- y los israelitas sufrían."

Había un hombre llamado Moisés. Dios envió a Moisés a hablar con el Faraón, el rey de Egipto y le dio al Faraón un mensaje de parte de Dios: "¡Deja ir a mi pueblo!" El problema era que el Faraón era testarudo y seguía diciendo: "¡De ninguna manera!"

La Historia: Las 10 Plagas

Objetivo: Ayudar a los niños a recordar cómo Dios mostró Su poder y cumplió Su promesa de rescatar a Su pueblo de la esclavitud en Egipto.

"Repasaremos la historia y tendremos movimientos que acompañen partes de la historia.

Cada vez que Moisés iba al Faraón, le entregaba un mensaje claro de Dios. Digámoslo como Moisés lo hubiera hecho: ¡alto y fuerte! Pongan las manos alrededor de la boca así (👤🔊), y griten juntos:

"¡Deja ir a mi pueblo!"

Cada vez que el faraón oía el mensaje de Moisés, se negaba a escuchar. Demostrémosle lo testarudo que era. Cruza los brazos delante del pecho, así (🙅), y decid juntos con voz fuerte:

"¡De ninguna manera!"

Después de cada plaga, Dios demostró que era más poderoso que el faraón, Egipto o cualquier otra cosa. ¡Mostremos nuestros músculos para recordar que Dios es poderoso!

Levanta los brazos y flexiónalos así 💪, y gritadlo todos juntos:

"¡Dios es poderoso!"

Considere la posibilidad de repetirlo dos o tres veces.

Comienza la historia

"Dios vio lo mal que se trataba a su pueblo en Egipto, así que envió a Moisés al Faraón con un mensaje":

🔊 "¡Deja ir a mi pueblo!"

Los niños responden: "¡DE NINGUNA MANERA!"

"Entonces Dios envió la primera plaga..."

1. El agua se convierte en sangre
"¡Toda el agua de Egipto se convirtió en sangre! Los peces murieron y olía fatal".
Moisés dijo: "¡Deja ir a mi pueblo!"
🙅 But Faraón dijo: "¡De ninguna manera!"
💪 "¡DIOS ES PODEROSO!"

2. Ranas

"Las ranas cubrían la tierra: estaban en sus casas, camas, hornos, ¡y hasta en sus cabezas!"

🗨️ Moisés dijo: "¡Deja ir a mi pueblo!"

🗨️ But Faraón dijo: "¡De ninguna manera!"

💪 "¡DIOS ES PODEROSO!"

3. Mosquitos

"Unos bichitos llamados mosquitos salían del polvo y molestaban a todo el mundo, ¡incluso a los animales!"

Moisés dijo: "¡Dejad marchar a mi pueblo!"

But Faraón dijo: "¡De ninguna manera!"

"¡DIOS ES PODEROSO!"

4. Moscas

"Enjambres de moscas llenaban las casas; ¡había moscas por todas partes!"

🗨️ Moisés dijo: "¡Dejad ir a mi pueblo!"

But Faraón dijo: "¡De ninguna manera!"

"¡DIOS ES PODEROSO!"

5. Muerte del ganado

"Todos los animales egipcios morían, pero los animales que pertenecían al pueblo de Dios estaban bien".

🗨️ Moisés dijo: "¡Deja ir a mi pueblo!"

But El faraón dijo: "¡De ninguna manera!"

"¡DIOS ES PODEROSO!"

6. Hierve

"Llagas dolorosas cubrían a personas y animales. ¡Ay!"

🗨️ Moisés dijo: "¡Deja ir a mi pueblo!"

But Faraón dijo: "¡De ninguna manera!"

"¡DIOS ES PODEROSO!"

7. Granizo y fuego

"Enormes piedras de granizo cayeron con fuego desde el cielo, destruyendo cultivos y edificios".

Moisés dijo: "¡Dejad marchar a mi pueblo!"

But Faraón dijo: "¡De ninguna manera!"

"¡DIOS ES PODEROSO!"

8. Langostas

"¡Las langostas cubrieron la tierra y se comieron todo lo verde que encontraron!"

Moisés dijo: "¡Deja ir a mi pueblo!"

But Faraón dijo: "¡De ninguna manera!"

"¡DIOS ES PODEROSO!"

9. Oscuridad

"Estaba tan oscuro que no podías ver nada... ¡durante tres días!"

Moisés dijo: "¡Deja ir a mi pueblo!"

🗨️ But Faraón dijo: "¡De ninguna manera!"

"¡DIOS ES PODEROSO!"

10. Muerte del primogénito

"El hijo mayor de cada familia egipcia moría, pero el pueblo de Dios estaba a salvo. Faraón estaba desconsolado".

🗨️ Moisés dijo: "¡Deja ir a mi pueblo!"

 And Finalmente el faraón dijo: "¡Vete!".
 "¡DIOS ES PODEROSO!"

"Después de todas estas plagas, el faraón finalmente dejó libre al pueblo. Dios utilizó a Moisés para enfrentarse a la nación más fuerte de la tierra. Dios demostró que es poderoso y que cumple sus promesas."

"Al igual que Dios rescató a su pueblo con un acto poderoso en Egipto, un día rescataría al mundo entero a través de Jesús, el Cordero de Dios".

Pregunta:

- ***"¿Por qué envió Dios todas estas plagas?"***
 - Para mostrar su poder y cumplir su promesa de rescatar a su pueblo.
- ***"¿Cómo cuidó Dios de su pueblo durante este tiempo?"***
 - Los protegió y cumplió su promesa de rescatarlos.
- ***"¿Qué nos enseña esto sobre Dios?"***
 - Él es poderoso, cumple sus promesas y también se preocupa por nosotros.

Cerrar en oración

Agradece a Dios por su poder y sus promesas.

Reza para confiar en el cuidado de Dios.

Pide corazones que escuchen y obedezcan.

Grupo Reducido Sesión 2

20-25 minutos

Comparta el mensaje clave: El poder de Dios demuestra que cuida de todo su pueblo, ¡incluido yo!

Actividad: Opción 1 - 10 Plagas Pictionary

Objetivo: Los niños dibujarán una de las 10 plagas que Dios envió a Egipto, ¡y el resto del grupo intentará adivinar cuál es!

Material necesario:

- ☐ Papel o pizarras blancas
- ☐ Rotuladores o lápices de colores
- ☐ Temporizador o cronómetro
- ☐ Lista de las 10 plagas (impresión 1), recortable antes del club
- ☐ Bolsa o sobre

"Hoy vamos a jugar a un juego de dibujos que nos ayudará a recordar las 10 plagas que Dios envió a Egipto para mostrar su poder y rescatar a su pueblo".

De uno en uno, que cada niño pase al frente y coja una tarjeta de la bolsa o del sobre.

Dales 1 minuto para dibujar la plaga que han elegido. Sin palabras, ¡sólo dibujos!

Una vez transcurrido el minuto, levantarán el dibujo para que el grupo adivine de qué plaga se trata.

Continúa hasta que todos los niños hayan dibujado (o hasta que el tiempo lo permita).

Las 10 Plagas:

1. Agua convertida en sangre
2. Ranas
3. Mosquitos o piojos
4. Moscas
5. Muerte del ganado
6. Forúnculos (llagas dolorosas)
7. Granizo y fuego
8. Langostas
9. Oscuridad
10. Muerte del primogénito

Pregunta:

- ***"¿Por qué crees que Dios quiso rescatar a su pueblo de Egipto?"***
- ***"¿Cómo crees que Dios demuestra que es más poderoso que cualquier otra persona o cosa?"***
- ***"¿Puedes pensar en alguna ocasión en la que alguien te haya cumplido una promesa? ¿Cómo te hizo sentir?"***

Actividad: Opción 2: Las Plagas - Conexión de sonido

Resume Éxodo 1-14 en términos sencillos.

Repasar las plagas, utilizando los sonidos que se utilizaron en el Gran Grupo. Utilizar movimientos sencillos de las manos para las partes clave (Dios utilizando a Moisés para pedir "¡Deja ir a mi pueblo!" = Juntar las manos y luego soltarlas y abrir los brazos, Faraón = mover la cabeza "¡De ninguna manera!").

Plaga 1 - Del agua a la sangre

Sonido: Los niños aplauden como si fuera agua.

Plaga 2 - Ranas

Sonido: Los niños dicen "¡Rana, rana!" al unísono.

Plaga 3 - Mosquitos

Sonido: Los niños zumban como pequeños insectos.

Plaga 4 - Moscas

Sonido: Los niños agitan las manos en el aire y zumban con fuerza.

Plaga 5 - El ganado muere

Sonido: Los niños pisan fuerte como el sonido de los animales corriendo.

Plaga 6 - Forúnculos

Sonido: Los niños dicen: "¡Ay! ¡Ay!"

Plaga 7 Granizo

Sonido: Los niños aplauden suavemente al principio, luego más fuerte para imitar el granizo.

Plaga 8 - Langostas

Sonido: Haz que los alumnos hagan el ruido de "chomp, chomp".

Plaga 9 - Oscuridad

Sonido: Los niños permanecen en silencio para simbolizar la quietud de la oscuridad.

Plaga 10 - La muerte de los primogénitos

Sonido: Los niños susurran: "¡Dios salva!"

Lección objetiva: ¿Cómo respondes a Dios?

Material necesario:

- ☐ Una gran roca
- ☐ Una esponja
- ☐ Un cuenco de agua
- ☐ Un vaso o cuenco transparente para mostrar la absorción de agua

Instrucciones:

Levanta la roca y di: ***"Esta roca es dura. Por mucha agua que le eche, no empapa nada".***

Vierte agua sobre la roca y deja que los niños vean cómo se escurre.

Esto nos recuerda al Faraón de la Biblia. Cuando Moisés le dijo lo que Dios decía, el Faraón no escuchó. Tenía un corazón duro, como esta roca. Se negó a obedecer a Dios.

Levanta la esponja y di: ***"Mira esta esponja. Es blanda. Mira lo que pasa cuando vierto agua sobre ella".***

Vierte agua sobre la esponja o sumérgela en el cuenco y deja que los niños vean cómo absorbe el agua.

"Este es el tipo de corazón que Dios quiere que tengamos: blando y dispuesto a empaparse de sus palabras, escuchar y obedecer."

"El faraón endureció su corazón como una roca y se negó a escuchar a Dios. Pero nosotros debemos tener el corazón como una esponja: blando, dispuesto a empaparse de la verdad de Dios y a obedecerle".

Pregunta:

- ***"¿Qué clase de corazón crees que agrada a Dios?"***
- ***"¿Cómo podemos mantener nuestros corazones suaves hacia Dios?"***
- ***"¿Hay veces que actuamos como el Faraón y no escuchamos?"***

"Dios nos da muchas oportunidades para escucharle y seguirle. Seamos como la esponja -listos para escuchar, aprender y obedecer- y no como la roca, que se niega a cambiar."

Pregunta:

- ***"¿Por qué el Faraón seguía diciendo: "¡De ninguna manera!" cuando Moisés pedía liberar al pueblo de Dios?"***
- ***"¿Qué nos muestran las plagas sobre el poder de Dios?"***
- ***"¿Cómo rescató Dios a su pueblo?"***

Profundizar

- ***"¿Por qué crees que el corazón del Faraón era tan obstinado?"***
- ***"¿Cómo demuestran las plagas que Dios es el único Dios verdadero?"***
- ***"¿Por qué crees que Dios envió las plagas en lugar de liberar a los israelitas al instante?"***
- ***"¿Cómo vemos tanto el poder de Dios como su paciencia en esta historia?"***
- ***"¿Cuáles son algunas cosas por las que necesitamos confiar en Dios en nuestras vidas hoy?"***
- ***"¿Cómo nos recuerda esta historia que Jesús nos rescató del pecado?"***

Terminar Juntos

5-10 minutos

Niños mayores:

- ***"¿Cómo podemos recordar que Dios siempre tiene el control, incluso cuando las cosas parecen imposibles?"***

Todas las edades:

- ***"¿Por qué crees que el faraón seguía diciendo: "¡Ni hablar!", incluso después de todas las plagas?"***
- ***"¿Cómo crees que se sintieron los israelitas al ver el poder de Dios en acción?"***
- ***"¿Qué nos enseña esta historia sobre el poder y la fidelidad de Dios?"***

"Igual que Dios rescató a los israelitas de la esclavitud, envió a Jesús para rescatarnos del pecado. Podemos confiar en él pase lo que pase, ¡porque siempre es fiel!"

Respuesta y reflexión

Cerrar en oración

Dirige a los niños en una oración dando gracias a Dios por su perdón y pidiendo ayuda para perdonar a los demás.

Imprime el versículo para memorizar.

Practica el versículo para memorizar de esta unidad (Salmo 145:13b). Echa un vistazo a las [Ideas de juegos para memorizar el versículo](#).

Reza con los alumnos y despídelos.

Juegos

25 minutos

Juego: El Faraón Dice

Objetivo: Ayudar a los niños a comprender la importancia de la obediencia a Dios mientras se refuerzan los elementos clave de la historia.

Materiales necesarios:

- ☐ Ninguno

Cómo se juega:

- El líder hace el papel de "Faraón" y da órdenes al grupo. Si el líder dice "Faraón dice..." antes de la acción, los niños deben obedecer.
- Si el líder da una orden sin decir "Faraón dice", los niños no deben hacerlo.
- Mezcla movimientos relacionados con la historia (por ejemplo, "Marcha en tu sitio como los israelitas saliendo de Egipto", "Salta como una rana", "Levanta los brazos como Moisés abriendo el Mar Rojo").
- De vez en cuando di "¡Deja ir a mi pueblo!" y los niños deberán responder "¡De ninguna manera!" como el Faraón.
- Si un alumno sigue una orden incorrectamente, se queda fuera de la ronda.

Conexión: Al igual que Faraón se negó a obedecer, a veces nos cuesta escuchar a Dios.

Cuando obedecemos a Dios, experimentamos sus bendiciones, como Moisés y los israelitas.

Juego: Relevé de las 10 Plagas

Objetivo: Reforzar el orden de los acontecimientos en la historia del Éxodo.

Materiales necesarios:

- ☐ 10 fichas con los nombres de las plagas escritos en ellas
- ☐ Una cesta o papelera

Cómo se juega:

- Divide a los niños en dos equipos. Coloca las fichas en un extremo de la sala.
- De uno en uno, un jugador de cada equipo corre a coger una carta y traerla de vuelta. Una vez recogidas todas las cartas, los equipos deben colocarlas en el orden correcto.
- Gana el primer equipo que enumere correctamente las 10 plagas en orden.

Conexión: Dios utilizó las plagas para mostrar su poder. Incluso cuando el Faraón se negó a escuchar, el plan de Dios no pudo ser detenido.

Juego: El desafío de cruzar el Mar Rojo

Objetivo: Ayudar a los niños a visualizar y experimentar cómo pudo haber sido cruzar el Mar Rojo.

Materiales necesarios:

- ☐ Tela azul, serpentinas o papel crepé para representar el agua
- ☐ Sillas o conos para crear un camino.
- ☐ Opcional: pequeños fideos de piscina o pañuelos para las "olas".

Cómo se juega:

- Divide a los niños en dos equipos. Prepara el "mar" colocando tela azul a ambos lados de un camino estrecho.
- Uno a uno, los niños deben recorrer el recorrido evitando las "olas" (los líderes pueden sacudir la tela o intentar marcarlos ligeramente). Si son marcados, vuelven a la salida.
- Una vez que todo el equipo cruza a salvo, gritan: "¡Dios rescata a su pueblo!".

Conexión: Dios realizó un milagro al dividir el Mar Rojo. Así como los israelitas confiaron en Dios para que los guiara a través del mar, nosotros podemos confiar en Dios en nuestras vidas.

Juego: ¡Suelta a mi gente! Tira y afloja

Objetivo: Ilustrar la lucha entre Moisés (que representa la voluntad de Dios) y el Faraón (que se resiste a Dios).

Materiales necesarios:

- ☐ Una cuerda larga
- ☐ Marcadores para la línea central y las zonas ganadoras

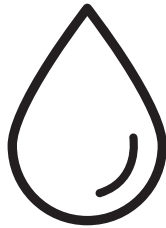
Cómo se juega:

- Divide a los niños en dos equipos: El ejército del faraón y Moisés y los israelitas.
- Los equipos juegan un partido de tira y afloja.
- Cada vez que se reinicia el juego, un líder grita: "¡Dejad ir a mi gente!" y los niños responden: "¡Ni hablar!".
- Finalmente, el equipo de Moisés e Israelitas debería ganar para simbolizar el poder de Dios.

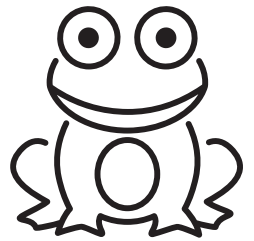
Conexión: Aunque el Faraón se resistió, el poder de Dios era mayor. Dios siempre cumplirá sus planes, sin importar la oposición.

Imprimir 7.1

Agua convertida
en sangre



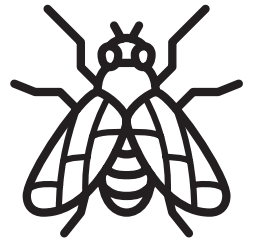
Ranas



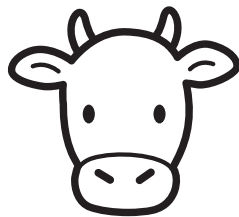
Mosquitos



Moscas



Muerte del ganado



Llagas



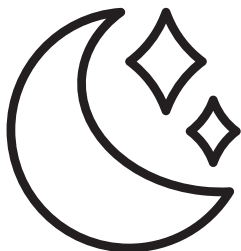
Granizo



Langostas



Oscuridad



Muerte del
hijo primogénito

