

AWARD BOOK

Revised 2020



AWARD BOOK

Revised 2020

Producido por:
Departamento de Ministerios Juveniles de la Asociación General
12501 Old Columbia Pike
Silver Spring, MD 20904
® Todos los derechos reservados

Director Departamental:gary blanco Director
Asociado de Jóvenes:pako mokgwane Director
Asociado de Jóvenes:Andrés J. Peralta
Editor en jefe:Andrés J. Peralta Asesor
Departamental:abner de los santos Asistente
editorial sénior:Kenia Reyes de León

Gerente de proyecto:marca de relleno

Colaboradores de contenido:marca de relleno

Ted y Betsy Burgdorff Editor

de copia:marca de relleno

Diseñador de portadas e interiores:Jonatán Tejel

Adrián Gutiérrez Pérez

Wilbert Hilario (ClicArt)

Tenía Gráfico Inc. / hadgraphic@gmail.com

Fotos por:© Shutterstock

Corresponsales de División:

Al Powell (IAD)

Alastair Agbaje (TED)

Armando Miranda (NAD)

Benoy Tirkey (SUD)
Busi Khumalo (SID)
Carlos Campitelli (SAD)
Gennady Kasap (ESD)
Ron Genebago (SSD)
Jonatán Tejel (EUD)
Magulilo Mwakalonge (ECD)
Nak Hyung Kim (NSD)
Nick Kross (SPD)
Peter Bo Bohsen (TED)
Tihomir Lazic (TED)
Tracy madera (NAD)
Udolcy Zukowski (SAD)
Elementos Ugochukwu (WAD)
Vandeon Griffin (NAD)
Zlatko Musija (TED)

Para información

Correo electrónico:juventud@gc.adventist.org

Sitio web:juventud.adventista.org

Dirección de envío:

Ministerios Juveniles Adventistas Asociación

General de los Adventistas del Séptimo Día

12501 Old Columbia Pike, Silver
Spring, MD 20904-6600, EE. UU.

Contenido

Comunidad	13
Artesanía	35
Casa	103
Naturaleza	181
Recreación	265
Espiritual	325

Introducción

¡Bienvenido al Libro de Premios para Aventureros recientemente actualizado!

Ha pasado casi una década desde la última edición del Libro de Premios para Aventureros y finalmente podemos traer un libro lleno de premios nuevos y emocionantes, así como algunos que quizás ya reconozcas. Sabemos que nuestros niños están llenos de vida y mucha energía y es nuestra meta continuar guiando esa energía hacia actividades positivas y edificantes que los ayuden a crecer, aprender, fortalecer su vínculo familiar y acercarlos a Jesús.

En este libro encontrará muchos premios que puede haber encontrado al completar las Clases de Aventurero con sus pequeños, y encontrará algunos que se consideran opcionales. Asegúrese de leer cada requisito y use este libro como su guía a través de cada categoría. Algunos cambios importantes que encontrará son algunos premios nuevos, la adición de la categoría "Comunidad", así como el cambio de nombre de dos de nuestras categorías establecidas: "Artes y manualidades" a "Artesanía" y "Artes domésticas" a "Hogar". A medida que continuamos desarrollando nuevos premios y aprendemos cómo enseñar de manera efectiva los que ya tenemos, aprendemos más y más sobre cada premio y hemos tomado decisiones intencionales para actualizar las categorías en consecuencia.

Todos los ministerios son importantes, pero no olvidemos cuán crucial es el Club de Aventureros cuando se trata de la formación de nuestros hijos. Nuestro objetivo es enseñar siempre a nuestros hijos con amor y amabilidad. Siempre debemos esforzarnos por ser un ejemplo de un carácter como el de Cristo. No olvide que estos premios no son solo para agregar más parches a una faja, lo que podría hacer que nuestros hijos crean que el valor reside en esos parches. Nuestro objetivo siempre debe ser verlos crecer y florecer en todos los aspectos de la vida para que puedan, como Jesús, crecer "en sabiduría y estatura, y en favor de Dios y de los hombres". (Lucas 2:52 NVI)

Esperamos que este libro de premios cumpla su propósito de guiarlo y ayudarlo a medida que continúa instruyendo a los más jóvenes de nuestro rebaño. Que el amor de Dios brille a través de ti y de cada Aventurero a medida que aprenden sobre Dios, el mundo que les rodea y sobre sí mismos.



Andrés J. Peralta

Directora Asociada de Jóvenes

Filosofía y Objetivos de los Premios Aventurero

Cada premio está diseñado para ser un curso de estudio que introduce un tema.

Este tema debe tener un valor práctico y debe mejorar el estilo de vida de la persona que busca el premio. El estudio de reconocimiento debe ayudar a la persona en su desarrollo como cristiano integral al afectar directamente

los aspectos sociales, emocionales, físicos y espirituales de la vida. El estudio de un premio debe conducir al niño a un amor más profundo por el Creador y debe aumentar el interés en comprometer su vida al servicio de Dios y de la comunidad.

El estudio de premios está destinado a ayudar al desarrollo del carácter espiritual del niño. Por lo tanto, cada premio debe estar diseñado para exigir altos estándares de excelencia al establecer claramente en todos los requisitos qué tareas se deben realizar. Cumplir con los requisitos debe ser interesante y divertido, al tiempo que proporciona al niño una sensación de logro.

Debido a que los premios de Aventurero son parte de un programa patrocinado por la iglesia, todas las facetas del estudio del curso deben estar en armonía con los estándares básicos de la iglesia. Por esta razón, el estudio de adjudicación normalmente evitaría temas con requisitos que exijan la destrucción de la vida vegetal o animal, así como tipos de defensa armada o desarmada. Además, se deben evitar temas que solo puedan ser estudiados por un pequeño grupo de personas en una sola área local.

El propósito de todos los premios es ayudar al niño a “crecer en sabiduría, en estatura y en favor delante de Dios y de los hombres”.

El Club de Aventureros ofrece formas divertidas y creativas para los niños. . .

1. desarrollar un carácter como el de Cristo;
2. experimentar la alegría y la satisfacción de hacer las cosas bien;
3. expresar su amor por Jesús de una manera natural;
4. aprender buen espíritu deportivo y fortalecer su capacidad de llevarse bien con los demás;
5. descubrir las habilidades que Dios les ha dado y aprender a usarlas para beneficio propio y para servir a los demás;
6. descubrir el mundo de Dios;
7. mejorar su comprensión de lo que fortalece a las familias;
8. desarrollar el apoyo de los padres para la formación de los niños.

Pautas para participar en el Programa de Premios Aventureros

1. Los niños de 4 a 9 años (o en los grados de jardín de infantes a 4) son elegibles para ser miembros de Adventurer.
2. Las actividades del club incluyen premios para aventureros, excursiones y reuniones periódicas del club. Antes de unirse al club, el Aventurero debe aceptar participar y cooperar en estas actividades.
3. Los miembros deben ser fieles en asistencia. Muchos clubes establecen límites a las ausencias y tardanzas, y a los Aventureros que no cumplan con estas normas se les pide que se retiren del club.
4. Los padres de los Aventureros deben estar dispuestos a aceptar y cooperar con los reglamentos y actividades del club, según lo acordado en la Solicitud de Aventurero en Blanco. A veces se les puede pedir que proporcionen dinero y tiempo para apoyar la membresía de su hijo.
5. Los aventureros deben poseer y usar regularmente un uniforme de aventurero completo. Deben asistir a las reuniones y eventos patrocinados por el club con el uniforme completo, según lo aconseje el director del club.
6. Se espera que los Aventureros obedezcan todos los reglamentos e instrucciones del personal de Aventureros.
7. Los miembros del club deben estar dispuestos a participar en proyectos de servicio comunitario y en los programas Share Your Faith y Outreach.
8. Los aventureros deben aprender y vivir según los principios del Juramento y la Ley del Aventurero.

Diferencia entre Conquistadores y Aventureros

El Club de Aventureros se ha creado para que los niños más pequeños puedan tener su propio club. La programación y planificación del Club de Aventureros debe ser simple y corta, pero creativa. En cierto modo, los Clubes de Conquistadores y Aventureros son similares, pero el programa de Aventureros debe ser único a su manera y debe mantenerse separado. Uno de los objetivos del Club de Aventureros es brindar una experiencia significativa y emocionante mientras los niños esperan con anticipación ser un Conquistador en el futuro. El Club de Conquistadores está diseñado para satisfacer las crecientes necesidades de los niños de 10 a 15 años mediante el fortalecimiento de las relaciones saludables entre compañeros. Adventurers está diseñado para satisfacer las necesidades de niños de 4 a 9 años fortaleciendo sus relaciones familiares.

No es la intención que dupliquemos todas las experiencias de Conquistadores, sino que al proporcionar un Club de Aventureros por separado, muchas necesidades de los jóvenes de 4 a 9 años se satisfarán en un

forma emocionante y agradable y, por lo tanto, estarán listos para disfrutar plenamente de la experiencia Pathfinder cuando llegue ese momento.

En muchos casos, los padres tienen hijos en ambos clubes y pueden estar involucrados. Por lo tanto, puede ser necesario operar las reuniones del club de Aventureros y Conquistadores a la misma hora y día, pero esto no significa que los clubes deban combinarse.

Lista de verificación para evaluar los premios para nuevos aventureros

Comprueba si el premio (o uno similar) ya existe: <http://gcyouthministries.org/Ministries/Adventurers/Awards/tabid/83/Default.aspx>

Si no se encuentra ningún premio existente, complete los siguientes requisitos:

- 1. Los requisitos del premio deben respetar las normas y la filosofía de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.
- 2. Los requisitos del premio deben incluir un equilibrio de teoría y actividades prácticas.
- 3. Los requisitos deben poder utilizarse en un entorno de grupo o por una sola persona.
- 4. Los requisitos deben poder completarse en menos de tres meses.
- 5. Los requisitos deben indicar claramente en terminología simple exactamente lo que se debe lograr. (Evite palabras o frases ambiguas como “explicar brevemente” o “demostrar habilidad”).
- 6. Los requisitos deben considerar el cuidado de nuestro entorno natural. Por ejemplo, para evitar la destrucción de la vida animal o vegetal, solicite fotografías o dibujos en lugar de colecciones.
- 7. Los requisitos de actividad de tiempo adicional están redactados para evitar conflictos con los horarios escolares o laborales.
- 8. Todos los requisitos deben cumplirse en un entorno seguro y supervisado. Deben cumplir con los requisitos legales y evitarán involucrarse en defensas armadas o desarmadas.
- 9. Los requisitos deben poder cumplirse sin afectar indebidamente la seguridad de sus participantes.
- 10. Los requisitos deben reflejar la práctica y el lenguaje actuales.

Procedimiento de Aprobación para un Premio Nuevo Aventurero

1. Todas las solicitudes de premios nuevos deben enviarse a la conferencia local.

Director de aventureros para verificar que el premio haya cumplido con los criterios establecidos en la hoja de trabajo para desarrollar nuevos premios.

2. El director de Aventureros de la conferencia local luego presenta el nuevo premio al presidente del Comité de Especialidad de Aventureros de la División.
3. Luego, la nueva solicitud de premio se envía al Comité de Estudio del Premio de Aventurero para su aprobación. Los premios que no son aprobados se devuelven a su autor con una explicación por escrito por razones de rechazo o necesidad de revisión. También se debe enviar una copia de la carta al director de Aventureros de la asociación local.
4. Los premios aprobados se envían al Comité de Premios de la Asociación General para la aprobación final y el procesamiento del premio. El presidente del Comité del Premio enviará una carta de reconocimiento y agradecimiento al autor.

Instrucciones para completar la nueva hoja de trabajo de adjudicación

1. Proporcione todos los datos biográficos solicitados.
2. Indique el título propuesto y la categoría temática para el nuevo premio.
3. Indique brevemente el propósito de la adjudicación propuesta.
4. Envíe un boceto sugerido para el premio. Indicar colores de diseño. (Nota: los diseños de parches no deben incluir más de tres colores más el color de fondo).
5. Indique los niveles de dificultad apropiados para el premio. Los niveles de dificultad son 1-4.
6. Enumere las fuentes específicas necesarias para completar los requisitos del premio. Para cada fuente, asegúrese de incluir el título, el autor, el editor y la fecha de los derechos de autor.
7. Enumere los materiales necesarios para completar la adjudicación y una estimación de su costo por persona. También calcule el tiempo necesario para completar la adjudicación.

HOJA DE TRABAJO PARA DESARROLLAR UN NUEVO AVENTURERO PREMIOS

NOMBRE HABLA
A CIUDAD
..... EXPRESAR CÓDIGO POSTAL

FECHA DE PRESENTACIÓN
TÍTULO

..... CATEGORÍA

..... PROPÓSITO DE

..... Nivel(es) de dificultad: 1-4

Referencias (Incluir autor, título, editorial, fecha de publicación):
.....
.....

..... - Materiales necesarios y costo estimado:
.....

..... - Tiempo estimado necesario para completar la Adjudicación:
..... Horas

(SÓLO PARA USO DE OFICINA)

FECHA DE RECIBO FECHA EN
QUE ACTUÓ CONFERENCIA
..... FIRMA

(Director de Jóvenes de la Conferencia)

- - Aceptado. Enviar al Comité de División.
- - Rechazado. Enviar de vuelta al autor con una carta de explicación.

REQUISITOS DE PREMIO(Lista)

.....
.....
.....

HOJA DE RESPUESTAS DEL PREMIO

Sugiera brevemente lo que se debe requerir para evaluar a una persona o cómo determinar si se ha completado la adjudicación.

.....
.....
.....

COMMUNITY



Título	Clase	Página
Colaboradores de la comunidad	Corderito	15
Cooperación	Manos amigas	17
Diversión campestre	Manos amigas	21
Seguridad contra incendios	Madrugador	25
manos de servicio	Manos amigas	27
Mis amigos de la comunidad	Madrugador	29
Carretera segura	Rayo de sol	33



Colaboradores de la comunidad

Requisitos

1. Escuche una historia sobre ayudantes comunitarios
2. Pretendan ser ayudantes de la comunidad.
3. Juega un juego de acción usando las habilidades de los ayudantes de la comunidad.
4. Completar un proyecto de arte sobre los ayudantes de la comunidad.

Respuestas de apoyo

Nota: Invitar a ayudantes de la comunidad, como médicos, enfermeras, bomberos o policías es una actividad maravillosa que puede ayudar a los niños a recordar haber ganado este premio. Con anticipación (semanas o meses antes), invite al departamento de bomberos o al departamento de policía a que traigan sus vehículos y equipos para hacer una demostración a los jóvenes. Esta actividad se puede hacer para todo el club, ya que la mayoría de los años hay un premio que habla de ayudantes o líderes de la comunidad, seguridad o algo similar.

1. Si ha invitado a un invitado, pídale que cuente una breve historia apropiada para su edad sobre su trabajo.
2. Trabaje con los padres con anticipación para tener un guardarropa de enfermero, médico, constructor, plomero, policía, bomberos y otras prendas o herramientas de ayuda (de hecho, muchas tiendas venden ropa de carrera para niños, como estos ayudantes comunitarios, por \$ 20 o más). Si los niños ya tienen estos disfraces, pueden traerlos a la reunión. Esto es básicamente un juego de “simular” o “disfrazarse”. Puede ser un evento especial si los adultos “juegan” y piden ayuda y servicios de los pequeños profesionales. ¡Haga preguntas sobre sus trabajos y vea lo que ya saben sobre sus personajes de vestuario! Como adultos, dirija y guíe las conversaciones, pero ayude a los niños a compartir su conocimiento y a aumentar su conocimiento sobre ser una comunidad adulta. ayudantes!
3. El juego de disfrazarse del requisito 2 también cumpliría este requisito.
4. Los títeres son una forma divertida de repasar los conocimientos adquiridos. Haga que cada niño haga un títere y utilícelo para hablar con un adulto sobre lo que han aprendido sobre los Ayudantes de la Comunidad.

Dos tipos de marionetas

Títeres de bolsa marrón-marionetas de bolsa marrón (motor de búsqueda “marionetas de bolsa marrón ayudantes comunitarios” o “títeres de bolsa marrón médico, enfermera, ambulancia de bomberos, EMT, policía”) para patrones

marionetas de palo -Títeres de los ayudantes de la comunidad Imprimir imágenes de la comunidad ayudantes en cartulina. Pida a los niños que coloreen los dibujos y luego recorten las figuras. Dé a cada niño un palito de helado y muéstrelas cómo pegar la mitad superior del palito en la parte posterior de la imagen para crear un títere. Luego, los niños pueden montar un espectáculo de títeres, cada uno asumiendo el carácter de su títere particular de ayudante de la comunidad.



Cooperación

Requisitos

1. Lea y discuta Hechos 4:32-37 y Éxodo 35:20-29; 36:2-7.
2. ¿Qué es la cooperación?
3. ¿Por qué es importante la cooperación en tu familia, escuela e iglesia?
4. Dramatizar una historia bíblica sobre la cooperación.
5. Cantar una canción de cooperación.
6. Juega un juego cooperativo.
7. Haz una manualidad cooperativa con tu grupo.

Respuestas de apoyo

Nota: Este premio requiere sensibilidad cultural y de grupo. Por favor trate nuestro sugerencias como punto de partida. ¡Las acciones que indican cooperación varían dramáticamente en diferentes culturas alrededor del mundo!

1. Estos textos bíblicos nos hablan de momentos en la Biblia donde la cooperación resultó en un gran éxito para el grupo de seguidores de Dios. Lea los textos en grupo, luego discuta.

Las preguntas de ejemplo incluyen:

1) ¿Qué se logró cuando las personas trabajaron juntas?

2) ¿Cooperar significaba que todos hacían lo mismo? ¿Qué talentos usaron individualmente para trabajar juntos?

3) ¿cuál era el objetivo del grupo en cada historia?

4) ¿Qué evidencia ves acerca de si lograron su objetivo?

5) ¿Qué objetivos tiene nuestro club/grupo con los que podemos ayudar?
¿Consideraríamos eso cooperar?

6) ¡Colosenses 3:23-24 leídos juntos en voz alta es un desafío de aplicación para hoy!

Biblgateway.com busca "Hechos 4:32-37, Éxodo 35:20-29, Éxodo 36:2-7" con tu versión favorita seleccionada.

2. Voluntad de trabajar juntos; dar y recibir. Aprender a cooperar es cuando una persona piensa y equilibra sus propias necesidades y deseos con las necesidades y deseos de otra persona. Algunas personas piensan que la cooperación significa que un niño hace lo que el adulto quiere. Ese no es el caso. La verdadera cooperación es un toma y daca entre personas que termina con algo en lo que ambos están de acuerdo. La cooperación es una habilidad que debe ser aprendida.

3. Discutir. Este requisito puede combinarse con la discusión bíblica en el requisito 1.

4. Pida a los niños que hagan una lluvia de ideas sobre una lista de historias. Algunas historias: Parálítico traído a Jesús por Amigos (Marcos 2:1-12), Nehemías construyendo el muro (Nehemías 3-4), Marchando alrededor de Jericó (Josué 6), Noé y su familia construyen un barco (Génesis 6), Gedeón y 300 hombres vencen a sus enemigos (Jueces 6).

Idea didáctica: Juego de roles de bolsa marrón

Materiales:Bolsa de papel marrón con tiras de papel. Cada hoja de papel contiene un Historia bíblica (y referencia) sobre la cooperación que se puede representar.

Meta:Grupos de Manos que Ayudan interpretan en silencio historias bíblicas sobre la cooperación para que los otros niños adivinen.

Procedimiento:Pida a cada grupo que elija una hoja de papel. Dé a los grupos cinco minutos para planificar cómo describirán la historia sin usar palabras. Haga que cada grupo actúe. Recuerde a los otros niños que NO adivinen hasta que termine la presentación. Esta puede ser una gran oportunidad de liderazgo de adoración para Helping Hands

5. Youtube.com o su motor de búsqueda favorito le darán opciones entre las cuales puede elegir una que sea relevante para su grupo. Frase de búsqueda: "canción de cooperación para niños" o "canción de cooperación para niños cristiana"

6. Idea didáctica: Torres de espagueti

Materiales:fideos de espagueti secos, malvaviscos diminutos

Meta:Cree una torre lo más alta posible que pueda sostenerse por sí misma.

Procedimiento:Entregue a cada equipo de 3-4 Manos que Ayudan 100 g de espaguetis y 50 gramos de mini malvaviscos. Dígales que están tratando de crear una torre con malvaviscos y espaguetis que sea lo más alta posible. Pueden cortar o dividir cualquiera de las piezas, pero no pueden agregar nada, ni siquiera agua. Si es necesario, asigne un adulto a cada grupo con instrucciones claras de que los adultos NO pueden guiar las decisiones o la creación, sino solo ayudar. Dé 10-20 minutos a los grupos para planificar y crear su torre. Déles una advertencia de 5 minutos antes de marcar el tiempo y medir las torres.

Discusión:¿Qué funcionó bien en su grupo? ¿Tu equipo cooperó bien? ¿Mal? ¿Cómo afectó la cooperación al éxito de su proyecto?

Actualizado en: 2003 / Grado 2



Diversión campestre

Requisitos

1. Elige un país que quieras estudiar.
2. En un mapa mundial, busque la ubicación del país e identifique en qué continente se encuentra.
3. Busque, dibuje o calque un mapa y una bandera de su país.
4. Conoce seis datos sobre el país, como los que te sugerimos a continuación:
 - una. Dibuja o encuentra una imagen del vestido nativo.
 - B. Aprende un sábado o una canción secular.
 - C. Escuche el himno nacional.**
 - D. Aprende a jugar un juego sabático o secular.
 - mi. Nombra la religión principal.
 - F. Colecciona una estampilla, una postal o una moneda.
 - gramo. Leer o escuchar una leyenda, mito o historia.
5. Elabora una sencilla artesanía o comida del país.
6. Lee en la Biblia cómo se originaron los idiomas en la torre de Babel (Génesis 11:1-9).

Respuestas de apoyo

Nota: Este premio requiere sensibilidad cultural y de grupo. Por favor trate nuestro sugerencias como punto de partida. ¡Las acciones que indican cooperación varían dramáticamente en diferentes culturas alrededor del mundo!

1. Estos textos bíblicos nos hablan de momentos en la Biblia donde la cooperación resultó en un gran éxito para el grupo de seguidores de Dios. Lea los textos en grupo, luego discuta.

Las preguntas de ejemplo incluyen:

1) ¿Qué se logró cuando las personas trabajaron juntas?

2) ¿Cooperar significaba que todos hacían lo mismo? ¿Qué talentos usaron individualmente para trabajar juntos?

3) ¿cuál era el objetivo del grupo en cada historia?

4) ¿Qué evidencia ves acerca de si lograron su objetivo?

5) ¿Qué objetivos tiene nuestro club/grupo con los que podemos ayudar?
¿Consideraríamos eso cooperar?

6) ¡Colosenses 3:23-24 leídos juntos en voz alta es un desafío de aplicación para hoy!

Biblgateway.com busca "Hechos 4:32-37, Éxodo 35:20-29, Éxodo 36:2-7" con tu versión favorita seleccionada.

2. Voluntad de trabajar juntos; dar y recibir. Aprender a cooperar es cuando una persona piensa y equilibra sus propias necesidades y deseos con las necesidades y deseos de otra persona. Algunas personas piensan que la cooperación significa que un niño hace lo que el adulto quiere. Ese no es el caso. La verdadera cooperación es un toma y daca entre personas que termina con algo en lo que ambos están de acuerdo. La cooperación es una habilidad que debe ser aprendida.

3. Discutir. Este requisito puede combinarse con la discusión bíblica en el requisito 1.

4. Pida a los niños que hagan una lluvia de ideas sobre una lista de historias. Algunas historias: Parálítico traído a Jesús por Amigos (Marcos 2:1-12), Nehemías construyendo el muro (Nehemías 3-4), Marchando alrededor de Jericó (Josué 6), Noé y su familia construyen un barco (Génesis 6), Gedeón y 300 hombres vencen a sus enemigos (Jueces 6).

Idea didáctica: Juego de roles de bolsa marrón

Materiales:Bolsa de papel marrón con tiras de papel. Cada hoja de papel contiene un Historia bíblica (y referencia) sobre la cooperación que se puede representar.

Meta:Grupos de Manos que Ayudan interpretan en silencio historias bíblicas sobre la cooperación para que los otros niños adivinen.

Procedimiento:Pida a cada grupo que elija una hoja de papel. Dé a los grupos cinco minutos para planificar cómo describirán la historia sin usar palabras. Haga que cada grupo actúe. Recuerde a los otros niños que NO adivinen hasta que termine la presentación. Esta puede ser una gran oportunidad de liderazgo de adoración para Helping Hands

5. Youtube.com o su motor de búsqueda favorito le darán opciones entre las cuales puede elegir una que sea relevante para su grupo. Frase de búsqueda: "canción de cooperación para niños" o "canción de cooperación para niños cristiana"

6. Idea didáctica: Torres de espagueti

Materiales:fideos de espagueti secos, malvaviscos diminutos

Meta:Cree una torre lo más alta posible que pueda sostenerse por sí misma.

Procedimiento:Entregue a cada equipo de 3-4 Manos que Ayudan 100 g de espaguetis y 50 gramos de mini malvaviscos. Dígales que están tratando de crear una torre con malvaviscos y espaguetis que sea lo más alta posible. Pueden cortar o dividir cualquiera de las piezas, pero no pueden agregar nada, ni siquiera agua. Si es necesario, asigne un adulto a cada grupo con instrucciones claras de que los adultos NO pueden guiar las decisiones o la creación, sino solo ayudar. Dé 10-20 minutos a los grupos para planificar y crear su torre. Déles una advertencia de 5 minutos antes de marcar el tiempo y medir las torres.

Discusión:¿Qué funcionó bien en su grupo? ¿Tu equipo cooperó bien? ¿Mal? ¿Cómo afectó la cooperación al éxito de su proyecto?

Actualizado en: 2003 / Grado 2

Respuestas de apoyo



Seguridad contra incendios

Requisitos

1. ¿Qué debes hacer si tu ropa se incendia?
2. ¿Qué debe hacer si hay humo en su casa y le cuesta respirar?
3. Memorice su número de teléfono y dirección postal.
4. ¿A qué número de teléfono llamas si hay un incendio? ¿Qué le dices a la persona que contesta el teléfono?
5. Visite un departamento de bomberos.

Respuestas de apoyo

1. Corta una forma de llama de fieltro rojo o naranja. Dígales a los niños que para apagar el fuego, tienen que PARAR, CAÍRSE y RODAR. Haz un juego de eso.
2. Si hay humo y le cuesta respirar, gatee por el suelo. El humo sube. También puedes cubrirte la cara con la camiseta para hacer una máscara.
3. Haga un juego con esto: empareje a cada niño con uno de sus padres y dele a la pareja un globo, una bola de hilo o una bolsa de frijoles. El padre dice parte de la dirección o el número de teléfono y luego se lo lanza al niño, quien lo repite. Aumente la longitud de las porciones hasta que el niño pueda repetir la información en su totalidad. O haga que el padre diga la primera parte del número de teléfono y el niño lo complete, etc.
4. Use un teléfono de juguete para practicar cómo llamar al 9-1-1 o al número de teléfono de emergencia de su área. (No todos los lugares tienen servicio 9-1-1). Haga un juego de roles de una llamada telefónica de emergencia:

Primero, el niño marca el número de teléfono de emergencia. (Un adulto “responde”.) El niño dice: “Hay un incendio en _____ (dirección de la calle)”. Indique al niño que permanezca en el teléfono e intente responder cualquier otra pregunta; no cuelgue hasta que se le pida que lo haga. (¿El fuego está adentro o afuera? ¿Qué tan grande es el fuego? ¿Qué se está quemando? ¿Están en casa de tus padres? etc.) Enfatice que nunca deben llamar al número de emergencia a menos que realmente haya un incendio, no es un juego.

5. Haga arreglos con la estación de bomberos por adelantado. Que los padres acompañen a sus hijos. Plan para bocadillos después de la visita.



manos de servicio

Requisitos

1. Lea en voz alta los siguientes versículos bíblicos sobre el servicio. Encuentre al menos UNA forma en que cada texto habla sobre el servicio o la misión:

una. Hechos 20:35

B. 1 Pedro 4:10, 11

C. Gálatas 5:13, 14

D. Mateo 20:28

mi. Marcos 10:44, 45

F. Filipenses 2:1-11

2. Discuta la parábola que se encuentra en Mateo 25:31-46. Use las siguientes preguntas en su discusión.

una. ¿Qué crees que representan las “ovejas” y las “cabras”?

B. ¿Qué acciones son diferentes entre las “ovejas” y las “cabras” en esta parábola?

C. ¿Qué acciones de “servicio” dice el rey que son “benditas”? ¿Por qué crees que estas acciones son bendecidas?

D. ¿Qué acciones realiza su grupo, club, escuela sabática e iglesia que son similares a las que se mencionan en esta parábola?

mi. ¿Suenan como si las ovejas tuvieran el “hábito” de servir? ¿Cómo podemos adquirir el “hábito” de servir?

F. ¿Cómo se siente servir a los demás?

3. Cree una lista de al menos 10 cosas que Helping Hands podría hacer para ayudar a otras personas. Incluye cosas que ayudarían:

una. Tu familia

B. la comunidad de tu iglesia

C. tu comunidad escolar

D. Tu Barrio / el Barrio cerca de tu iglesia

mi. Las personas necesitadas

4. Con sus líderes, planifique y lleve a cabo uno de los proyectos de servicio para los que hizo una lluvia de ideas "d. mineral." en la lista de arriba. Informe a su Director, o como adoración del club, lo que hizo y la diferencia que siente que hizo para los demás y para usted mismo.

Respuestas de apoyo

Originado en 2016



Mi Comunidad Amigos

Requisitos

1. Nombre cinco (5) amigos diferentes que viven en su comunidad.
2. Haz un álbum de recortes o un collage de tus amigos del vecindario, que incluya al menos cinco (5) personas diferentes.
3. Di tres (3) cosas que tú y tus amigos pueden hacer para hacer de tu vecindario un lugar mejor.
4. Dile a uno de tus amigos que Jesús los ama.
5. Haz algo bueno por un amigo de la comunidad.
6. Haz un nuevo amigo en tu vecindario.



Respuestas de apoyo

Personas que los niños conocen que no son parte de su familia o grupo de amigos cercanos.

Lo mejor es ayudar a los niños a concentrarse en las personas que viven cerca de ellos.

Idea didáctica: Nombre cinco (5) amigos diferentes que vivan en su comunidad. Y

Haz un álbum de recortes o un collage de tus amigos del vecindario, que incluya al menos cinco (5) personas diferentes.

Materiales: cuadernillos de cartulina plegada que contengan 6 páginas (una

cubierta más 5 páginas de amigos), crayones o marcadores, pegamento, copias de una "imagen de título" para el frente del libro que dice, "Mis amigos de la comunidad".

NOTA: ALERTA A LOS PADRES con anticipación que deberán traer fotos de 5 diferentes personas que viven cerca de ellos para esta actividad.

Procedimiento:

1. Estamos pensando y hablando de personas que conoces, que viven cerca de ti, pero que no son parte de tu familia. Se llaman Amigos de la Comunidad.
2. Reparta los cuadernillos del álbum de recortes y la imagen de portada. Pida a los niños que colorean la imagen y luego la corten y la peguen al frente del libro.
3. A continuación, pida a los niños que recojan las cinco imágenes de sus padres y las coloquen frente a ellos.
4. Vaya alrededor de la mesa y haga que cada niño comparta el nombre de cada persona, dónde vive en relación con la familia del niño y un hecho interesante sobre ese amigo de la comunidad. Ejemplo: Este es el Sr. Joe. Vive al otro lado de la calle. Tiene un gato grande. Esta es Sasha. Ella vive a nuestro lado. Le gusta cultivar tomates. Etc. Cada niño debe presentar a un amigo cada vez hasta que se hayan presentado los 5 amigos.
5. Haga que los Early Birds peguen las imágenes de sus amigos en sus libros y agreguen el nombre del vecino en algún lugar de la página con la imagen.
6. Funciona bien que cada niño pegue la imagen y el nombre una vez que hayan presentado a la persona para que cuando terminen las presentaciones, los libros estén casi completos. Nota: Si es necesario, los niños pueden dibujar a sus amigos de la comunidad.

Idea didáctica: Di tres (3) cosas que tú y tus amigos pueden hacer para tu barrio un lugar mejor.

Materiales: No se necesitan materiales.

Procedimiento:

1. Pregunte a los Madrugadores qué pueden hacer ellos y sus amigos del vecindario para hacer de su vecindario un mejor lugar para vivir. Cualquier respuesta funciona. Algunas ideas serían: mantener nuestro patio en buen estado, hablar amablemente con los vecinos cuando los veamos afuera, ayudar a un vecino anciano que lucha por mantener su patio en buen estado (siempre pregunte primero), no tirar basura, recoger la basura en el patio de recreo de la comunidad .
2. Anime a los niños a seleccionar algo de lo que hayan hablado para ir a casa y hacer con su familia para hacer que su vecindario sea más agradable.

Idea didáctica: Dile a uno de tus amigos que Jesús los ama.

Materiales: Página para colorear para cada niño con una imagen o diseño junto con el palabras "Jesús te ama", crayones para colorear.

Procedimiento:

1. Distribuya las láminas de "Jesús te ama". Haga que los Early Birds colorean sus páginas.
2. Pídales que hablen con sus padres sobre a qué vecino darle la obra de arte y decirles que Jesús los ama.
3. Anime a los niños a dar su página para colorear a su amigo de la comunidad dentro de la próxima semana.

Idea didáctica: Haz algo bueno por un amigo de la comunidad.

Materiales: No se necesitan materiales.

Procedimiento:

1. Pida a los niños que miren las fotos de sus amigos de la comunidad y le digan qué es lo que podrían hacer por uno de esos amigos que sería agradable o haría sonreír a ese amigo.
2. Permita que los Early Birds respondan con sus ideas y guíelos hacia cosas que ellos y sus padres realmente podrían hacer.
3. Después de que cada niño haya respondido un par de veces, pregúnteles cuál de sus ideas van a hacer la próxima semana para un amigo de la comunidad.
4. En la próxima reunión, pida un informe sobre cómo le fue haciendo lo bueno.

Idea didáctica: Haz un nuevo amigo en tu vecindario.

Materiales: No se necesitan materiales.

Procedimiento:

1. Hable con los Early Birds y sus padres, quiénes podrían ser algunas personas en sus vecindarios que podrían conocer.
2. También, discuta cómo la familia podría conocer a esta nueva persona o familia. Puede ser en el patio de recreo de la comunidad o tal vez llevar un regalo a alguien que se mudó recientemente, etc.

Nota: La seguridad es esencial con este requisito. Los padres deben asegurarse de que nuevos amigos son amigos seguros



Carretera segura

Requisitos

1. Identifique y explique 10 señales de tráfico importantes.
2. Diga cuándo y dónde cruzar la calle de manera segura.
3. Dar normas de seguridad vial para:
 - A. Caminando por el camino solo
 - B. andar en bicicleta
 - C. Montando un caballo
 - D. Caminando con un grupo
4. Explique por qué debe usar el cinturón de seguridad cuando viaja en automóvil.
5. Escuche a un oficial de la Patrulla de Carreteras u otro oficial de seguridad hablar sobre la seguridad de los niños.
6. Juega un juego de seguridad.

Respuestas de apoyo

1. Algunos ejemplos:

una. Detener

B. Cruce de ferrocarril

C. Sentido Contrario

D. Caminar

mi. Prohibido girar a la izquierda

F. no camines

gramo. No tu turno

H. Un camino

I. Cruce escolar

j. Giro brusco

k. Límite de velocidad

yo Producir

2. Cruce la calle en una intersección o cruce de peatones. Si hay un semáforo, cruce solo cuando esté verde para su dirección.
3. Camine hacia el lado de la carretera en dirección contraria al tráfico. Las reglas pueden variar en su área. Consulte con el Departamento de Vehículos Motorizados las normas para: caminar, andar a caballo, en bicicleta o en patineta y caminar en grupo. Cumplir con las normas de tránsito, observando atentamente el tránsito.
4. Mire una película o escuche a un oficial de policía hablar sobre la seguridad del cinturón de seguridad. Usamos cinturones de seguridad para experimentar menos lesiones en un accidente. Es la ley en muchas áreas.
5. Haga que un experto en seguridad hable con los niños de su edad, enfatizando lo que los niños pueden hacer para estar seguros.
6. Haga letreros de cartulina y juegue "Simón dice", sosteniendo los letreros. Hacer que los niños hagan lo que dice el cartel, ya sea a pie o en bicicleta, es una forma divertida de aprender seguridad vial. O juegue otros juegos de seguridad.



CRAFTS



Título	Clase	Página
Artista	Abeja ocupada	39
Canasta de mercado	Manos amigas	41
Artesanía de cuentas	Constructor	43
Construir y volar	Constructor	45
Bloques de construcción	Constructor	47
Botones	Abeja ocupada	51
Carpintero	Manos amigas	53
Colores	Corderito	55
Crayones y Marcadores	Madrugador	57
Juego de dedos	Corderito	59
Gadgets y Arena	Madrugador	63
Pegamento a la derecha	Rayo de sol	sesenta y cinco
Sombras de manos	Constructor	67
Artesanía	Rayo de sol	69
Rompecabezas	Madrugador	71
Imán divertido I	Constructor	73
Imán divertido II	Constructor	75
crítico de medios	Constructor	77
musica yo	Corderito	79
Música II	Abeja ocupada	81
Mi libro de imágenes	Manos amigas	83

Postales	Constructor	85
Reportero	Manos amigas	87
Formas y tamaños	Madrugador	89
Lenguaje de señas	Manos amigas	91
Arte de esponja	Madrugador	93
Estampado divertido I	Madrugador	95
Estampado divertido II	Manos amigas	97
Diversión con latas	Constructor	101



Artista

Requisitos

1. Describe lo que hace un artista.
2. Nombra los colores primarios.
 - una. Mezcla estos colores para hacer tres colores nuevos.
 - B. Usa estos seis colores para hacer una imagen.
3. Demostrar cómo afilar lápices y limpiar pinceles.
 - una. Saca punta a dos lápices.
 - B. Usando agua, limpia tu cepillo.
4. Haga diseños separados usando al menos dos de los siguientes:
 - una. pinturas de dedos
 - B. Lápices de colores, crayones o tiza
 - C. Marcadores de fieltro
 - D. Bolígrafo, lápiz o carboncillo
5. Aprenda una técnica artística y demuestre dos de las siguientes:
 - una. Huellas de patata en batik
 - B. Plantilla
 - C. Papel maché
 - D. Arte de masa de pan o modelo de arcilla.
 - mi. Mapa en relieve o modelo a escala
6. Haz dos de los siguientes:
 - una. Una invitación

- B. un marcador
- C. una tarjeta de felicitación
- D. Un póster

Respuestas de apoyo

1. Artista es quien profesa y practica un arte creador. Discuta con los niños qué tipo de artista son. ¿Cantan, tocan algún instrumento, dibujan, actúan, hacen bien las manualidades, etc.? De diferentes maneras, todos somos artistas.
2. Rojo, amarillo y azul son los colores primarios. Mezcla rojo y amarillo para hacer naranja; mezcle amarillo y azul para hacer verde; mezclar azul y rojo para obtener violeta.
3. Enseñar a sacar punta a los lápices. Haga hincapié en los cepillos de limpieza a fondo. Destacar la seguridad en el manejo de lápices y pinceles.
4. Use una cubierta protectora o ropa vieja cuando trabaje con pinturas para dedos o marcadores de fieltro. Fomentar la creatividad.
5. Fomente los diseños creativos. Enseñe a los niños a limpiar después de completar su proyecto. Los libros de manualidades o su biblioteca local tendrán recursos útiles.
6. La invitación o afiche se puede presentar en una reunión de Aventureros o en un programa de la iglesia, etc. Haga una tarjeta, marcador de libros u otro artículo que se pueda dar como regalo a una persona mayor o encerrada (alguien que está confinado en su casa).).

Actualizado en: 1996 / Grado 1



Canasta de mercado

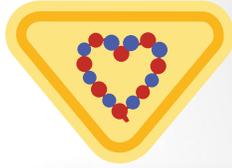
Requisitos

1. Explica qué es una canasta.
2. Describe varias canastas que hayas encontrado en tu casa y di cómo se usan.
3. Nombra y describe las herramientas de un cesterero.
4. Di cómo se preparan los materiales para la cestería.
5. Haga una canasta simple con hierbas naturales, juncos u otro material local, O decore una canasta para usarla de manera práctica en su hogar, como las que se usan para coser, basura, bayas o flores.
6. Decora una canasta para regalar.
7. Haz una canasta con asa.

Respuestas de apoyo

1. Una canasta es un receptáculo (recipiente) hecho de material entretelado.
2. Las canastas se pueden usar para lavar la ropa, comprar, frutas, bayas, coser, recolectar papel de desecho, etc.
3. Algunas herramientas esenciales son: tijeras afiladas, cuchillo afilado, alicates de punta redonda y plana para doblar radios, punzón o aguja de tejer para hacer espacios en el tejido, balde de agua y cubierta impermeable para el área donde se está trabajando. Es posible que desee invitar a un cesterero experimentado para que venga y haga una demostración.
4. Los materiales naturales se remojan en agua hasta que sean flexibles.
5. Se alienta a los instructores a elegir diseños simples para que los aventureros no se desanimen. Trabaje con cada niño según sea necesario para que todos puedan completar este proyecto. Utilizar materiales locales como vid, juncos, hierbas, etc.
6. Decore una canasta como una canasta de costura, una canasta de frutas, una canasta de flores o una canasta de compras para regalar. Si ya ha decorado una canasta para cumplir con el requisito cinco, tenga en cuenta que se trata de una canasta adicional.

Actualizado en: 1996 / Grado 4



Artesanía de cuentas

Requisitos

1. ¿Qué es una cuenta?
2. ¿De dónde viene la palabra “perla”?
3. Nombra algunos de los materiales que se usan para hacer cuentas.
4. Cuenta al menos dos datos interesantes sobre la historia de las cuentas.
5. Nombra al menos tres cosas que puedes hacer con cuentas.
6. Haz cuatro o más objetos diferentes con cuentas.
7. Dele uno de sus proyectos de cuentas a alguien, como una persona mayor. Dígales lo que ha aprendido sobre las cuentas y explíqueles qué tiene de especial el regalo que les ha hecho.

Respuestas de apoyo

1. Una cuenta es un objeto pequeño con un agujero para poder sujetarlo con hilo o cuerda. (La mayoría de las cuentas son redondas).
2. La palabra “bead” proviene de una palabra del inglés antiguo, “gebed” o “bede”, que significa “oración”.
3. Las cuentas pueden estar hechas de cosas como semillas, madera, piedra, plástico, vidrio, metal, cerámica, perlas, conchas, bayas, frijoles, marfil, coral, ámbar o piedras preciosas.
4. Los hechos históricos sobre las cuentas incluyen:
 - A. La gente hacía cosas con cuentas en Egipto en tiempos bíblicos.
 - B. La primera calculadora del mundo fue un ábaco, que está hecho de cuentas. Todavía se usa en muchos países.

C. Los indios americanos y otros pueblos nativos usaban cuentas como dinero. "Wampum", o cuentas de dinero indias, a menudo se hacían con conchas. Los indios usaban cuentas para comerciar con los peregrinos.

D. Algunos indios usaban púas de puercoespín o trozos de hueso como agujas para ensartar cuentas en hilos hechos de pelo de caballo o algodón.

mi. Las personas católicas o budistas a menudo usan cuentas para recordar y contar sus oraciones.

F. Las cuentas se han utilizado para decorar la ropa durante más de 400 años.

5. Algunas cosas que puedes hacer con cuentas son:

una. Pégalos en algo para decorar.

B. Perl (cuentas fundidas)

C. ensartarlos juntos

D. Úsalos para comerciar o para jugar con dinero.

mi. decorar ropa

F. Haz agarraderas u otras cosas para decorar tu hogar

gramo. contar cosas

6. Proyectos de cuentas sugeridos:

una. Ensarta cuentas en un limpiapipas y dale forma de corazón, cruz o vara de pastor.

B. Coser cuentas en un trozo de tela con la forma de su nombre (o iniciales).

C. Traza una imagen o un diseño en papel grueso o tela. Pega o cose cuentas en él.

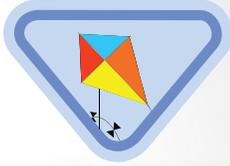
D. Haz un imán para el refrigerador usando cuentas. (Pégalos en una pinza para la ropa o en un trozo de fieltro, o átalos con hilo o alambre).

mi. Decora un puf con cuentas.

F. Coser cuentas en zapatos o mocasines.

gramo. Ensarta cuentas en hilo o cinta y envuélvelas alrededor del marco de un cuadro.

H. Haz una escultura ensartando cuentas en alambre de cobre.



Construir y volar

Requisitos

1. Haz un avión de papel y hazlo volar.
2. Haz un planeador simple y hazlo volar.
3. Haga un kit simple, vuele y explique las reglas de seguridad.
4. Observar cuatro animales diferentes que vuelan y decir cómo vuelan.
5. Haz un dibujo de tu animal volador favorito.
6. Sepa dónde la Biblia habla de un ángel volando.
7. Saber quiénes fueron los primeros pilotos exitosos de aviones motorizados.
8. Resuelve un crucigrama sobre tipos de vuelo.

Respuestas de apoyo

1. Enseñar a los niños a hacer sus propios aviones de papel. Coloréalos o decóralos y diviértete volándolos. Organiza concursos en los que veas cuál vuela más lejos, más largo, etc.
2. Es posible que desee utilizar un kit de madera de balsa simple o hacer uno propio desde cero. Haga que cada niño ponga su nombre o iniciales en su planeador. Vuela los planeadores y registra el vuelo más largo.
3. Haz una cometa simple y estándar. Incluye ayuda familiar al hacer y volar las cometas. Nunca vuele cometas cerca de líneas eléctricas, edificios, árboles o alrededor de una multitud de personas. Use una cuerda fuerte y lea las instrucciones en una cometa comprada.
4. Visite el zoológico o vea un video sobre pájaros, insectos, murciélagos, ardillas, peces, etc.
5. Discuta cada imagen y deje que el niño diga por qué le gusta la criatura en particular que dibujó.
6. Apocalipsis 14:6. No sabemos exactamente cómo vuelan los ángeles, pero se nos dice que los niños volarán de un lugar a otro con los ángeles. ¡Qué maravillosa promesa!
7. Cuente o lea una historia apropiada para la edad de los hermanos Wright. Explique cómo no se dieron por vencidos, sino que siguieron intentándolo hasta que realmente pudieron volar un avión. ¡La persistencia valió la pena!
8. Dé a los niños un crucigrama o un juego similar que ilustre los tipos de vuelo.



Bloques de construcción

Requisitos

1. Lea y repase tres o más de las historias bíblicas que se enumeran a continuación:

una. Noé (Génesis 6-7)

B. Torre de Babel (Génesis 11:1-9)

C. La tienda de Abram (Génesis 12:1-8)

D. tabernáculo del desierto (Ex 25-27)

mi. Templo de Salomón (1 Crónicas 28:1-10, 2 Crónicas 3-5)

F. Pesebre (Lucas 2:1-20)

gramo. Hombre sabio y hombre necio (Lucas 6:47-49)

H. Nueva Jerusalén (Ap 21-22)

2. Invite a un constructor o carpintero a hablar sobre:

una. Herramientas que utiliza (mostrar y demostrar)

B. Tipos de cosas que construye

C. Normas de seguridad que sigue

D. Valores como ser honesto, medir cuidadosamente, seguir instrucciones/planes, establecer una base sólida

3. Comparta dos elecciones que puede hacer esta semana que fortalecerán y no destruirán su carácter. Los cimientos de un edificio son la parte más importante del edificio. Nuestro fundamento es nuestro carácter. Jesús, el maestro de obras, nos ayudará a tomar buenas decisiones que edificarán un carácter fuerte.

4. Lea Apocalipsis 21-22 y aprenda sobre el hogar celestial que Dios está haciendo para todos los que eligen Su regalo de la vida eterna. ¿Qué materiales de construcción está usando?

5. Construir uno o más edificios de cualquier tamaño o tipo. Puede trabajar individualmente o en equipos.

Respuestas de apoyo

1. Mientras revisa las historias, enfatice los elementos construidos y anime a los niños a discutir las decisiones que tomaron los personajes de la Biblia.

una. Dios le pidió a Noé que construyera un arca. Noé tardó 120 años en construir el arca y vivió en ella durante más de un año. Extra: ¿Qué tan grande era el arca? Usa una cinta métrica larga para averiguarlo.

B. Babel: Dios sabía que lo mejor para la gente en ese momento era vivir en tiendas de campaña para poder esparcirse por la tierra, no construir la torre de Babel.

C. El hogar de Abram era una tienda de campaña. Extra: Haz la tienda de Abram con sábanas y sillas.

D. Dios le pidió a Moisés que construyera un tabernáculo portátil.

mi. Dios le pidió a Salomón que construyera un tabernáculo en Jerusalén.

F. Dios envió a José y María a un establo.

gramo. Al final del Sermón de la Montaña, Jesús se refiere a un hombre que construyó una casa poniendo primero un cimiento sólido sobre una roca.

H. Dios quiere que vivas en la casa que te está construyendo en el cielo.

2. Preguntas que podrías hacerte: ¿Con qué materiales construyes? ¿Cómo saber dónde construir? ¿Para qué se utiliza esta herramienta? ¿Qué necesitas aprender para ser un buen constructor? Alternativas: haga un viaje a un sitio de construcción, entreviste a un trabajador y haga preguntas sobre el edificio.

3. Formas de compartir opciones (pueden trabajar en equipo):

una. Dibuja una pared de ladrillos en un cartel y escribe una opción o característica en cada ladrillo.

B. Hacer mímica o representar una elección.

C. Ilustrar una elección en una pintura, dibujo, escultura o en una computadora, video o cámara.

D. Cante una canción que describa buenas opciones para la formación del carácter.

mi. En privado, escribe un poema o un diario, reflexionando sobre tu elección.

4. Traiga piedras preciosas para tocar y ver o mostrar imágenes de la Nueva Jerusalén.

5. Se puede usar cualquier tipo de material de construcción, como juguetes como Lego, Lincoln Logs o Tinker Toys, o palitos para manualidades, plastilina, tablero de espuma o papel de construcción. También se pueden utilizar materiales de construcción reales como palos, paja, barro o ladrillos.

Sugerencias para tipos de edificios: edificios bíblicos, su hogar, escuela, tienda favorita, iglesia, hogar celestial imaginado.

Actualizado en: 2004 / Grado 3

Respuestas de apoyo

1. Enseñar a los niños a hacer sus propios aviones de papel. Coloréalos o decóralos y diviértete volándolos. Organiza concursos en los que veas cuál vuela más lejos, más largo, etc.
2. Es posible que desee utilizar un kit de madera de balsa simple o hacer uno propio desde cero. Haga que cada niño ponga su nombre o iniciales en su planeador. Vuela los planeadores y registra el vuelo más largo.
3. Haz una cometa simple y estándar. Incluye ayuda familiar al hacer y volar las cometas. Nunca vuele cometas cerca de líneas eléctricas, edificios, árboles o alrededor de una multitud de personas. Use una cuerda fuerte y lea las instrucciones en una cometa comprada.
4. Visite el zoológico o vea un video sobre pájaros, insectos, murciélagos, ardillas, peces, etc.
5. Discuta cada imagen y deje que el niño diga por qué le gusta la criatura en particular que dibujó.
6. Apocalipsis 14:6. No sabemos exactamente cómo vuelan los ángeles, pero se nos dice que los niños volarán de un lugar a otro con los ángeles. ¡Qué maravillosa promesa!
7. Cuente o lea una historia apropiada para la edad de los hermanos Wright. Explique cómo no se dieron por vencidos, sino que siguieron intentándolo hasta que realmente pudieron volar un avión. ¡La persistencia valió la pena!
8. Dé a los niños un crucigrama o un juego similar que ilustre los tipos de vuelo.



Botones

Requisitos

1. Crea y decora un contenedor de botones de ropa.
2. Comience una colección de botones de ropa. La variedad es más importante que la cantidad, aunque cada niño debe tener aproximadamente cincuenta botones.
3. Decora con botones y/o completa una manualidad de botones.
4. Juega al "Botón, botón, ¿quién tiene el botón?" juego.
5. Organice una "Noche de intercambio de botones".
6. Lea y discuta Hebreos 13:16.

Respuestas de apoyo

1. Utilizar un recipiente de nuestra elección, como una caja de avena, lata, caja de zapatos o bolsa de tela. Decora con botones, pintura, papel, etc.
2. Pida botones a familiares, amigos y miembros de la iglesia.
3. Algunas sugerencias son: coser botones en la ropa, pegar botones en un marco, perforar agujeros en cartulina gruesa y asegurar un botón en la parte posterior para crear una tarjeta para enviar a alguien o para mostrar botones. Cosa botones pequeños para decorar servilletas, manteles individuales o servilleteros. estampar un diseño en tela y agregar botones. Consulte "recursos" para obtener más artesanías de botones.
4. Todos los niños se paran (o se sientan) en círculo con las manos extendidas y las palmas juntas. Un niño, toma un botón y da la vuelta al círculo, poniendo sus manos en las manos de todos los demás uno por uno. En las manos de una persona, sueltan el botón, aunque continúan poniendo sus manos en las de los demás para que nadie sepa dónde está el botón, excepto el que lo da y el que lo recibe. El líder hace que los otros niños adivinen diciendo: "Botón, botón, ¿quién tiene el botón?" antes de la conjetura de cada niño. El niño que adivina responde con su elección, por ejemplo, "¡Billy tiene el botón!" Si tienes el botón, eliges a otra persona para que nadie sepa que eres tú. Una vez que finalmente se adivina el niño con el botón, ese niño es el que distribuye el botón y comienza una nueva ronda.
5. Es importante hacer de este un evento para compartir y evitar la competencia. Sugerencia: Haga equipos, dando a cada equipo una cantidad específica de botones y diseños específicos para hacer, pero tienen la opción de intercambiar botones con otros equipos para completar sus proyectos, lo que les da la sensación de compartir con los demás.
6. Hable acerca de cómo los niños pueden ser como Jesús al compartir con los demás.

Actualizado en: 2006 / Grado 1



Carpintero

Requisitos

1. Explicar el trabajo de un carpintero.
2. Nombra tres cosas que construye un carpintero.
3. Lee los siguientes textos y comenta lo que construyó cada carpintero:
 - una. Génesis 6:14-16
 - B. Éxodo 30:1-3**
 - C. 2 Samuel 5:11
4. Identificar las herramientas básicas necesarias para trabajar la madera de forma sencilla y explicar cómo cuidarlas.
5. Visite uno de los lugares enumerados a continuación:
 - una. Almacén de madera
 - B. Ferretería**
 - C. Taller de carpintería
 - D. Aserradero
6. Use herramientas de carpintero para hacer uno de los siguientes:
 - una. Pajarera o comedero
 - B. Titular de la clave
 - C. Servilletero**
 - D. Otro objeto de madera útil
7. Discuta sobre Jesús el carpintero y las cosas que pudo haber hecho.

Respuestas de apoyo

1. Un carpintero es una persona que construye o repara estructuras de madera y fabrica otros artículos de madera.
2. Algunas cosas que hacen los carpinteros son edificios, muebles, juguetes, etc.
3. Génesis 6:14-16, el Arca; Éxodo 30:1-3, un Altar; 2 Samuel 5:11, el Templo.
4. Las herramientas básicas incluyen un martillo, una sierra manual, una cinta métrica, un destornillador, un cincel, herramientas para taladrar y cepillos. Limpiar y guardar después de cada uso. Es posible que desee que venga un carpintero para demostrar el uso y cuidado de estas herramientas.
5. Esto se puede hacer en grupo, con los padres, o puede hacer que un carpintero visite a su grupo y muestre los tipos de madera, etc.
6. Usa diseños simples para el proyecto que elijas. Para un uso seguro, utilice únicamente herramientas manuales. Este proyecto debe ser supervisado de cerca por un adulto que pueda demostrar cómo usar las herramientas correctamente.
7. Mateo 13:55 habla de Cristo como carpintero. Discuta cómo pudo haber ayudado a su padre terrenal a hacer cosas como mesas, bancos, armarios, escaleras, puertas, marcos de ventanas, etc.



Colores

Requisitos

1. Escucha un libro sobre colores
2. Canta una canción sobre los colores.
3. Juega un juego sobre los colores.
4. Haz una manualidad de colores

Actualizado en: 2015

Respuestas de apoyo



Crayones y Marcadores

Requisitos

1. ¿Cómo se hacen los crayones? ¿Cuáles son los ocho colores principales de crayones y marcadores?
2. ¿De qué están hechos los crayones?
3. ¿Qué sucede si un crayón se calienta?
4. Nombra a un niño que tenía un abrigo de muchos colores.
5. Dibuja o colorea una imagen de José y su túnica.
6. Dibuja o colorea una imagen con marcadores.
7. ¿Por qué los marcadores necesitan tapa?
8. ¿Dónde deberías usar marcadores? ¿Dónde no debes usar marcadores?
9. Haz una carpeta para tus fotos y decora el frente con marcadores o crayones.
10. Dibuja o colorea dos de los siguientes con marcadores o crayones:
 - A. una. animales o pájaros
 - B. Jesús y los niños
 - C. arcoíris
 - D. Tu manomi. tu casa
11. Conoce nueve colores.

Respuestas de apoyo



Juego de dedos

Requisitos

1. Escucha una historia sobre manos
2. Di tres cosas que aprendiste sobre las manos.
3. Diga un poema y use su mano para representarlo.
4. Haz una manualidad que use tus manos como parte del proyecto. (es decir, pintar con los dedos, trazar las manos).
5. Completa una actividad usando tus dedos. (es decir, construir algo con bloques, amasar pan)

Respuestas de apoyo

1. Hay muchas tácticas/propósitos diferentes para los que puede usar este requisito. Si su objetivo es aplaudir el lavado de manos, por ejemplo, puede usar el libro en línea [storyjumper.com](http://www.storyjumper.com) (<http://www.storyjumper.com/book/index/6307852/Hand-Washing>) o usar su motor de búsqueda favorito para encontrar "Historia de lavado de manos para niños".

Una discusión sobre las manos podría tener lugar justo antes o incluso mientras los niños hacen una manualidad (#4). Hable con los niños sobre lo que hacen sus manos (colorear, pintar, mover los dedos, tocar con los dedos, agarrar las manos, etc.). Pregúnteles qué otras cosas les ayudan a hacer las manos (aplaudir, saludar, tocar el piano, abrazar, etc.). También puede aprovechar esta oportunidad para ayudar a los niños a contar sus dedos, observar cómo tienen las uñas duras, la piel suave y los músculos fuertes en sus manos. También pueden comparar sus manos con las de otro niño o de un adulto (más pequeñas, más grandes, más claras, más oscuras, dedos largos, dedos cortos, etc.)

2. Dé a cada adulto una tarjeta con datos sobre los dedos y las manos. Haga que los niños "caminen y corran" de un adulto a otro (los adultos están sentados o arrodillados en diferentes partes de la habitación) y "reúnan" los datos sobre los dedos y las manos. Cada vez que pueden decirle a un adulto diferente algo que aprendieron, obtienen un "choca los cinco" (el adulto y el niño usan una mano para tocar la mano del otro, con las palmas hacia arriba. Es muy parecido a un aplauso).

Algunos hechos simples con los dedos:

Tenemos cuatro dedos y un pulgar oponible (digamos op-oh-zab-el). Oponible significa que puede moverse hacia los dedos y ayudarlos a hacer su trabajo.

cada dedo tiene 3 huesos y el pulgar tiene 2 huesos

Hay 27 huesos en la mano.

Los médicos llaman a los dedos dígitos o falanges.

Hay 2 conjuntos principales de músculos y tendones. Los músculos flexores doblan los dedos y el pulgar, y los extensores los vuelven a enderezar.

3. El juego con los dedos es un método de educación infantil que se usa con frecuencia para ayudar a los niños a memorizar poemas, versículos de la Biblia y canciones. Funciona muy bien porque son

aprendiendo no solo con sus voces, sino también con sus cuerpos. Los libros publicados sobre juegos con los dedos incluyen libros Kindle gratuitos y libros impresos económicos.

Busque opciones en "juegos de dedos para niños de jardín de infantes". El plan de estudios Adventist Gracelink que usa el juego con los dedos para ayudar a los niños a aprender versículos de memoria.

Idea didáctica: Juego de manos

Hay muchos poemas, versos e historias que tienen movimientos de manos. Aquí hay uno simple sobre las manos (también ayuda con el requisito n. ° 2)

Manos

Las manos son para amar, (los dedos dibujan el corazón en el aire)

Las manos son para compartir (las manos pretenden dar algo a otra persona) Las manos son para trabajar (el puño derecho cerrado golpea a la mano izquierda, el puño cerrado, como un martillo en un clavo)

Y las manos son para cuidar. (manos aplaudiendo para aplaudir a alguien) Las manos pueden proteger

Y las manos pueden defender. (las manos y los brazos crean un escudo frente al niño) Extiende la mano (extiende la mano hacia otra persona)

Y hacer un amigo (dar la mano)

4. Hay miles de manualidades que pueden hacer los niños. Asegúrese de que la idea que haga sea lo suficientemente simple para niños de 4 años, pero que la disfruten.

Idea didáctica: Huellas de ratones

Materiales: Papel; marcadores; almohadillas de tinta

Procedimiento: Muestre a los niños cómo entintar la yema de un dedo (presione el pulgar del niño directamente sobre una almohadilla de tinta) y presione el pulgar sobre el papel. La huella del pulgar forma la parte del cuerpo del pequeño ratón. Luego muéstreles cómo agregar orejas, bigotes y una cola para crear un ratón con sus huellas dactilares. Que llenen una hoja de papel con ratones.

5. ¡Las manos se pueden usar de muchas maneras!

Idea didáctica: Servicio

Con anticipación: Alerta a los adultos con anticipación para que cada niño traiga una o más latas o cajas no perecederas de su casa (para dárselas a los pobres o a un banco de alimentos del área).

Pida a los niños que ayuden a apilar las latas y las cajas en formas, paredes o torres únicas (pero tenga cuidado de que no se les caigan las latas encima). Tenga algunas cajas y latas adicionales en caso de que algunos se olviden de traer artículos.

Idea didáctica: Bloques

Materiales: bloques de madera de diferentes formas y tamaños.

Procedimiento: Lleve una gran cantidad de bloques a la reunión. Extiéndalos en el suelo en el "centro de actividades". Desafíe a los niños a hacer el artículo más alto, más largo o que use la mayor cantidad de bloques. Si los bloques tienen números o letras, también podría comenzar a trabajar en el premio Números.

Idea didáctica: Plantar

Materiales: platos poco profundos o bandejas llenas de tierra para macetas u otra tierra SECA.

Paquetes de semillas (maíz, frijol, otras semillas grandes); cucharas

Procedimiento: Llene varias tinas o cajas poco profundas con tierra para macetas. Dé a los niños una variedad de frijoles secos para "plantar". Otras cosas divertidas para plantar son ramitas (árboles), rocas, rábanos, zanahorias pequeñas y papas pequeñas. Los niños pueden plantar y cosechar una y otra vez. Las cucharas funcionan bien para la pala.



Gadgets y Arena

Requisitos

1. Usando tazas y cucharas medidoras de plástico, mida, vierta y recoja diferentes cantidades de arena y colóquelas en un balde o recipiente separado. Discutir las diferentes medidas.
2. Haz una imagen de arte con arena usando pegamento para mantener la arena en su lugar.
3. Usando embudos y palas, llene las botellas (jarras de leche de plástico, botellas de jarabe, etc.) con arena. Utilice dos embudos de diferentes tamaños.
4. Coloque los frijoles secos en un balde con arena. Mézclalos. Usando un colador, separa los frijoles de la arena y colócalos en un recipiente diferente.
5. Haz un dibujo de frijoles en un cubo de arena, o haz un dibujo con frijoles.

Respuestas de apoyo

1. Usa arroz como alternativa a la arena. Deje que los niños midan, viertan y saquen todo el tiempo que quieran. Esto desarrolla la coordinación de ojos y manos y la destreza manual, y a los niños les encanta jugar en la arena.



Pegamento a la derecha

Requisitos

1. Practique el control del pegamento en papel borrador.
2. Aprenda a controlar el pegamento practicando diferentes métodos de aplicación del pegamento.
3. El niño puede pegar una estrella, una lentejuela u otros artículos en la línea que cree que aprendió más sobre cómo controlar el pegamento y decir por qué.
4. Lea y discuta Proverbios 18:24.
5. Haz una manualidad o una imagen usando pegamento de la manera correcta.
6. Ponga pegamento uniformemente en un pequeño círculo en el dorso de su mano. Espere a que se seque. ¿Puedes quitarte el pegamento de la mano de una sola pieza?
7. Cuando haya terminado con el pegamento, siempre limpie la parte superior del recipiente de pegamento y vuelva a colocar la tapa.

Respuestas de apoyo

1. Proporcionar recipientes de pegamento con puntas en buen estado es importante para el éxito de este premio. Indique a los niños que practiquen apretando ligeramente la botella de pegamento para hacer una línea delgada y luego apriete un poco más para hacer una línea gruesa. Cuando sientan que tienen el control del pegamento, estarán listos para practicar en el formulario.
2. Cree un formulario correcto o encuentre un formulario de muestra en el sitio web de NAD Adventurer en "premios".
 - A. Líneas 1 y 2: Haga que el pegamento fluya en una línea gruesa para llenar el espacio sin sobrepasar el final de las líneas.
 - B. Líneas 3 y 4: Exprima el pegamento muy ligeramente y sostenga la punta del recipiente sobre el papel. Haz que el pegamento fluya solo sobre las líneas finas sin pasar del final de las líneas.
 - C. Líneas 5 y 6: Cubra cada raya sin sobrepasar el final de la raya apretando y levantando el recipiente cuando termine la primera raya y colocándolo hacia abajo, apretando nuevamente para hacer la siguiente raya.
 - D. Círculos: Ponga el pegamento en el medio del círculo y apriete el recipiente ligeramente y deje que el pegamento se extienda hasta los bordes. Rellena cada círculo sin pasarte de las líneas.

mi. Fotografías de revistas: El papel fino requiere muy poco pegamento. Ponga un pequeño toque de pegamento en su dedo y toque ligeramente las esquinas de la imagen para que el pegamento no se vea por el lado frontal.

F. Diseño: use cualquier tipo de lentejuelas, gemas o pequeñas chucherías. Exprima una pequeña cantidad de pegamento en el papel borrador. Use un palillo de dientes para poner pegamento en los artículos como lentejuelas. Los artículos más grandes y pesados requerirán más pegamento.

gramo. Delinea la estrella con pegamento y cubre con brillantina. Para mejores resultados, haz un ángulo a la vez o usa un palillo. Recomiende al personal que establezca un lugar donde se aplique el brillo.
3. Nunca juzgues el éxito de este premio por lo bien que completaron el formulario Glue Right. El premio es un éxito si entienden las técnicas y saben que es su trabajo aprender formas de controlar el pegamento.
4. El amigo que se mantiene fiel, incluso cuando todos los demás se alejan, refleja a Jesús. Él es el Amigo verdadero y fiel, el que nunca falla.
5. Cualquier manualidad que requiera pegamento es apropiada.
6. Sin propósito, solo diversión.

Actualizado en: 2004 / Grado 2



Sombras de manos

Requisitos

1. Enseñe a cada niño cómo hacer varias imágenes de sombras de manos.
2. Una vez que hayan aprendido a hacer las sombras de las manos, haz las siguientes preguntas:
 - A. ¿Qué sombra de manos disfrutas más?
 - B. ¿Cuál fue el más difícil de aprender?
 - C. ¿Por qué fue más difícil?
 - D. ¿Hubo algunas sombras que no pudiste hacer?
3. Deje que los niños discutan cómo enseñarían esta habilidad a otros niños.
4. Con la ayuda de su líder, practique enseñar a otros a hacer sombras con las manos.
5. Enséñele a alguien cómo hacer dos o más sombras a mano.

Respuestas de apoyo

1. Cree luces y sombras en el interior con una linterna colocada en el respaldo de una silla con respaldo alto, un retroproyector o una lámpara. Encienda una luz en la pared, pantalla o sábana que esté bien estirada. Las sombras a mano se pueden hacer al aire libre con luz solar natural y un fondo de su elección.
2. Discuta las preguntas. Ayúdelos a comprender cómo aprendieron mejor y que todas las personas aprenden a diferentes ritmos y de diferentes maneras.
3. Trabaje con los niños para desarrollar reglas para enseñar a otros a hacer sombras con las manos. Las reglas deben incluir:
 - una. Preguntar al alumno cómo aprende mejor, como escuchar las instrucciones, observar a un líder o hacerlo él mismo.
 - B. Se paciente.
 - C. Sea amable y alentador.
 - D. Felicítelos cuando hayan terminado.
4. La asistencia de los padres permitiría una atención personalizada para cada niño mientras practican la enseñanza.
5. Enséñele las sombras de las manos a otro niño oa un adulto.

Actualizado en: 2004 / Grado 3



Artesanía

Requisitos

1. Haz seis de los siguientes:

una. Una tarjeta de recuperación

B. Un arreglo de flores secas o de seda.

C. Figura de masa de pan o arcilla

D. una imagen de concha

mi. Una escultura de hilo

F. Un movil

gramo. Un artículo de papel maché

H. Una imagen con cáscaras de huevo, semillas o conchas marinas

I. Una portada para un autógrafo o álbum de fotos.

j. Un collage con seis materiales diferentes

k. Un cartel que invita a la gente a un evento.

yo Un artículo de su propia elección, cuidadosamente hecho

2. Entregue al menos dos de los elementos anteriores a:

una. Un familiar o amigo

B. Una persona mayor en su iglesia o comunidad

Respuestas de apoyo

NOTA: Fomente la pulcritud y la originalidad del diseño en todos los proyectos.

1. Haz seis de los siguientes:

una. Use papel, encaje, etc. para decorar una tarjeta. Incluya un mensaje de recuperación y dé la tarjeta a alguien que esté enfermo.

B. Colecciona seda o flores naturales secas para arreglos.

C. Anime a cada niño a ser creativo mientras hornean y pintan.

D. Diseña una imagen usando conchas y pegamento. Exhibición en una reunión de club o escuela.

mi. Usa un patrón simple para hacer un proyecto de arte con cuerdas.

F. Diseñar y hacer un móvil. Utilice al menos tres patrones.

gramo. Use papel maché para hacer un modelo de un animal o un automóvil.

H. Pegue objetos a cartón para hacer un diseño. Píntalo si lo deseas.

I. Cubre un álbum de autógrafos o de fotos prolijamente con material.

j. Haz un collage usando una variedad de materiales como fieltro, lana, algodón, paja, corteza, flores secas, etc.

k. El cartel debe ser colorido y fácil de leer.

yo Puedes elegir que los aventureros hagan el mismo artículo artesanal o darles varias opciones.

2. Es posible que deba organizar el transporte para que los Aventureros puedan presentar los regalos personalmente.

Actualizado en: 1996 / Grado 2



Rompecabezas

Requisitos

1. Busque y corte una imagen grande de una revista, péguela en una cartulina y córtela en tres partes. (Cortar en varias formas).
2. Juega un juego con el rompecabezas.
3. Compra un rompecabezas grande y ármalo.
4. Dibuja y colorea una imagen, monta y corta en pedazos grandes.



Respuestas de apoyo



Imán divertido I

Requisitos

1. ¿De qué está hecho un imán?
 2. Lea la historia/leyenda griega de cómo se encontró y se nombró el primer imán.
 3. Describe los tres tipos principales de imanes:
 - A. Magnetos permanentes
 - B. imanes temporales
 - C. electroimanes
 4. ¿Para qué se utilizan los imanes?
 5. Complete tres experimentos con imanes, como los que se enumeran a continuación:
 - A. Búsqueda del tesoro magnético: coloque objetos alrededor de la habitación que se magnetizarán y no magnetizarán. Vea cuántos objetos diferentes pueden recoger con su imán. Sugerencias: tuercas, tornillos, papel de aluminio, imperdibles, etc.
 - B. Rocas minerales con hierro: Coloque varias rocas minerales sobre una mesa y vea si los niños pueden seleccionar las que tienen hierro y luego tratar de recogerlas con su imán. (Ver recurso #2)
 - C. Mueva un objeto con un imán: pídale a un amigo que sostenga una hoja de papel entre sus dos manos, coloque un clip encima del papel y un imán debajo. Mueva el clip de papel de un extremo al otro y de vuelta con la mano. Repite este experimento haciendo que tu amigo sostenga una regla de plástico, un espejo, un cartón, etc. en lugar de papel. ¿Funcionó?
 - D. Cree un imán: Pase un clavo de acero contra el imán de 25 a 30 veces. Acarícialo en una sola dirección.
- I. ¿Cuántos sujetapapeles puedes recoger a la vez?

ii. ¿Es el clavo tan fuerte como tu imán?

6. Lea y memorice Hebreos 7:19 y Santiago 4:8.

Respuestas de apoyo

1. Un imán está hecho de magnetita, un material magnético natural que crea un campo magnético. Un campo magnético es la fuerza que rodea un imán que atrae objetos hacia el imán. Puedes sentir esta fuerza cuando usas un imán.
2. Hace muchos años, había un pastor llamado Magnes. Cada día velaba por sus rebaños. Un día frío y ventoso, faltaba uno de los corderos de Magnes del lado de su madre. Ni Magnes ni la madre pudieron localizar al corderito. Miró detrás de las rocas, en la espesura, cerca del arroyo, detrás de los arbustos, y pronto se dio cuenta de que realmente estaba perdido.

No creía que un animal salvaje lo hubiera robado o comido. Estaba seguro de que podría encontrarlo, si tan solo buscara en todos los lugares correctos. Se paró sobre una gran roca para poder contemplar el paisaje de la pradera con la esperanza de encontrar a "blanquito", el corderito perdido. Mientras Magnes estaba de pie sobre una roca, sus sandalias se pegaron a la roca donde estaban ubicados los clavos de sus sandalias. Nunca antes había notado ese extraño poder. Durante un período de días y semanas, trajo otros objetos de metal a la "roca mágica" y descubrió que el hierro, independientemente del tamaño, se adhería a la "roca mágica".

Llevó parte de la piedra a su aldea y mucha gente jugó con ella. Eso se hizo conocida como la "piedra de Magnes". Hoy lleva parte de su nombre en honor a su descubrimiento: "Imán". Llamamos a su piedra "mágica" una piedra imán, que está hecha de magnetita, un material magnético natural.

3. (A) Permanente: cuando se magnetiza, retiene un nivel de magnetismo.
(B) Temporal: actúa como un imán permanente cuando está dentro de un fuerte campo magnético, pero pierde su magnetismo cuando el campo magnético desaparece. (C) Electroimán: un cable especial que actúa como un imán permanente cuando la corriente eléctrica fluye por el cable. Para más detalles, vea el recurso #1.
4. Consulte el recurso #1.

Actualizado en: 2006 / Grado 3



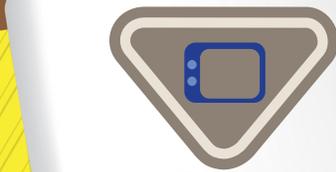
Imán divertido II

Requisitos

1. Gane el premio Magnet Fun I.
2. Juega con dos imanes haciendo que se atraigan. Juega con dos imanes haciendo que se repelan entre sí.
Todos los imanes tienen un polo _____ y _____. Los polos opuestos se atraen, los polos iguales se repelen.
3. Haz un electroimán.
4. Usa una brújula para encontrar las ocho direcciones. Dibújalos en una rosa de los vientos.
5. Haz una brújula usando un imán, una olla con agua, una aguja de coser larga, una rebanada de corcho (o papel encerado), cera de vela y una brújula.
6. ¿Qué sucede cuando uno deja caer un imán?
7. Aprende Proverbios 18:24.

Actualizado en: 2007 / Grado 3

Respuestas de apoyo



crítico de medios

Requisitos

1. Explique qué significa el término medios. Dé cuatro ejemplos. Explique qué significa el término crítico.
2. Discuta tres principios que nos ayuden a formar buenos hábitos de lectura, visualización y escucha.
3. Lleve un registro del tiempo que pasa cada día con los diferentes tipos de medios. Tenga en cuenta si los medios de comunicación son cristocéntricos o seculares. Haz esto durante dos semanas.
4. Haz una de las siguientes cosas con un adulto:
 - A. Mirar televisión
 - B. Lee una historia
 - C. escuchar una cinta
5. Conviértase en un "crítico de los medios" y discutan juntos los puntos buenos y malos de cada uno.
6. Con un adulto, usa una guía de televisión, una lista de un club de lectura, etc., para elegir lo que podrías ver o leer.
7. Escuche el comienzo de una historia corta y agregue su propio final.

Respuestas de apoyo

NOTA: Este premio es uno de los requisitos para la Clase Constructor.

1. Los medios son formas de comunicación que llegan a un gran número de personas, como periódicos y revistas, televisión, películas y videos, libros, radio y grabaciones musicales. Explíqueles a los Aventureros que cualquier medio de comunicación en sí mismo es neutral y que puede usarse para bien o para mal. Explique que en la sociedad actual, los niños y los adultos serán bombardeados por los mensajes de los medios; es difícil evitar ser afectado por lo que vemos, oímos y leemos. Por eso es importante aprender a controlar los medios eligiendo lo que es bueno y útil.
2. Lean Filipenses 4:8 juntos y anime a los Aventureros a usarlo como guía para tomar decisiones sobre lo que hacen y ven. Explique y discuta estos principios con los Aventureros y pídale que le digan lo que han aprendido de este versículo de la Biblia.
3. Enseñar a los Aventureros a ser conscientes del tiempo que pasan con Jesús en comparación con el tiempo que pasan en actividades seculares. Ayude a cada niño a hacer un cuadro para realizar un seguimiento de sus actividades de visualización y lectura durante al menos dos semanas.
4. Anime a los Aventureros a seleccionar una historia o programa que sientan que cumplirá con los estándares de Filipenses 4:8. Ayúdelos a entender que no siempre se puede saber leyendo una reseña o un anuncio si será bueno según los estándares de Jesús. Cuando comience a leer o ver, si no es correcto, ¡deténgase! Encuentra algo más. Anime a los niños a tomar buenas decisiones.
5. La selección temprana nos ayuda a darnos cuenta de cuánto tiempo dedicamos a estas actividades y nos ayuda a ser más selectivos.
6. Reforzar los principios de buenos hábitos de lectura y visualización a medida que los aventureros completan la historia. ¡Fomente la imaginación!

Actualizado en: 1996 / Grado 3



musica yo

Requisitos

1. Escuchar un libro sobre músicos o instrumentos musicales.
2. Haz una manualidad musical.
3. Juegue un juego de aplausos (ritmo).
4. Juega un juego de acción con música. (es decir, hacer rebotar una pelota al ritmo de una canción).

Respuestas de apoyo



Música II

Requisitos

1. Discuta las pautas que deben seguir los cristianos al elegir música.
2. Nombrar e identificar seis instrumentos musicales diferentes.
3. Haz un álbum de recortes, un póster o un collage que muestre instrumentos musicales.
4. Nombre tres instrumentos musicales mencionados en la Biblia.
5. Demostrar cómo tocar un instrumento musical.
6. Aprenda dos canciones y tóquelas o cántelas O participe en una banda de ritmo o participe en hacer música con familiares o amigos.

Respuestas de apoyo

1. ¿Escucharía Jesús esta música? ¿La música glorifica a Dios? Lee Mensajes para los Jóvenes, páginas 292-296, y comparte los conceptos que lees con los Aventureros.
2. Los ejemplos son piano, trompeta, clarinete, címbalos, flauta, saxofón, etc. Fomente la inclusión de instrumentos de uso común en su parte del mundo.
3. Use imágenes de instrumentos musicales dibujadas por el Aventurero o recortadas de revistas para hacer un cartel o collage.
4. Algunos ejemplos son:
 - una. Éxodo 28:33, 34 – Campanas
 - B. 1 Reyes 10:12 – Arpa
 - C. Isaías 30:29 – Flauta
 - D. 1 Crónicas 15:16 – Címbalos
 - mi. Isaías 5:12 – Clarinete
 - F. Números 10:1-10 – Trompeta
5. Practique y toque un instrumento simple como una flauta, mirlitón, armónica, etc., O piano, violín u otro instrumento que los niños estén aprendiendo a tocar. Haz que esto sea divertido. Use instrumentos simples para aquellos que pueden ser menos musicales pero pueden disfrutar de un ruido alegre. Crea tu propio instrumento musical.
6. Aprendan juntos dos canciones nuevas y cántenlas o tóquenlas para otros, O usen instrumentos rítmicos o utensilios de cocina para hacer “música” juntos. Jueguen juntos y practiquen para tocar para otros.



Mi libro de imágenes

Requisitos

1. Haz un libro ilustrado de al menos seis páginas.
 - A. Todas las páginas deben tener algún tipo de decoración.
 - B. Describe cada imagen del libro.
2. Memorice Joel 1:3 y discuta el significado.
3. Comparte tu libro de imágenes con otros y explica por qué elegiste estas imágenes.
¿Compartir tu libro te ayudó a entender Joel 1:3?

Respuestas de apoyo

1. Cree un libro familiar ilustrado o elija cualquier tema, objeto o tema como base para su libro. Incluya fotografías, fotografías de revistas y/o dibujos.
2. Use una variedad de materiales para decorar el libro, como: papel de colores o impreso, calcomanías, perforaciones, tijeras decorativas, botones, recortes de espuma, adornos, cuentas, etc.
3. Proporcione una breve descripción de la imagen.
4. Puede elegir diferentes versiones de la Biblia, como KJV, NKJV, Clear Word, etc.
5. Comparta su libro con la familia, el club, la escuela o con amigos.

Actualizado en: 2005 / Grado 4



Postales

Requisitos

1. ¿Qué es una postal? ¿En qué se diferencia de una carta? Cuéntanos sobre el Pony Express. Memoriza la primera parte de Ester 3:13, KJV.
2. Aprende y recita tres o cuatro datos sobre postales.
3. ¿Cuánto costaba enviar una postal cuando se emitió por primera vez? ¿Cuánto cuesta enviar una postal hoy?
4. Escribe y envía cuatro postales a personas que conoces.
5. Haz, decora y envía una tarjeta a una escuela o iglesia misionera. En el tablón de anuncios de su iglesia, muestre a qué país se envió y cuánto costó enviarlo.
6. Haga al menos dos de los siguientes:
 - una. Visita una oficina de correos
 - B. Invite a un empleado de la oficina de correos para que venga y haga una presentación.
 - C. Haga su propia oficina de correos usando cajas de zapatos u otros separadores de buzones
 - D. Discutir lo que sucede en una oficina de correos
 - mi. Colecciona tres postales antiguas.
 - F. Tu elección
7. Aprenda las historias sobre las visitas de Joseph Bates y James White a la oficina de correos. Lea y discuta cómo comenzar un saludo en 1 Timoteo 1:2 y Filemón 1:1 y Filipenses 1:2.

Respuestas de apoyo

1. Una postal es una sola pieza de cartulina que se envía por correo sin sobre. El Pony Express fue el primer cartero a campo traviesa. Busque más información en Internet. "Y las cartas fueron enviadas por correo..." Ester 3:13 RV.
2. <http://en.wikipedia.org/wiki/Postcard>.
3. John P. Charlton de Filadelfia patentó la postal en 1861 y vendió los derechos a HL Lipman, cuyas postales, con un borde decorado, se etiquetaron como "tarjeta postal de Lipman". Nueve años después, los países europeos también producían postales.
4. Puede enviar postales a otros aventureros de su club, familiares, amigos o un misionero elegido por su director en otro país. Puede hacer sus propias tarjetas con tarjetas de felicitación viejas cortando la cubierta y usando la parte posterior de la cubierta para escribir el mensaje y la dirección. Asegúrese de que cada postal cumpla con los estándares de tamaño y peso de la oficina de correos.
5. Información del gráfico como: cuándo se envió; cuánto cuesta; la fecha en que llegó la tarjeta; quienes podrían haber leído la tarjeta.
6. Sea creativo y diviértase.
7. Di cómo Dios proporcionó fondos para enviar documentos por correo cuando había necesidad de dinero.
8. Otros textos bíblicos: 2 Pedro 3:1 y 2 Corintios 13:10.

Actualizado en: 2007 / Grado 3



Reportero

Requisitos

1. Da un informe a tus padres sobre una función de Aventurero.
2. Haz un álbum de recortes de reportero que incluya al menos tres salidas de Aventureros.
3. Mirar o escuchar las noticias durante una semana y preparar un breve reportaje sobre las principales noticias.
4. Escuche los anuncios en la iglesia y lea el boletín de la iglesia.
una. Ponga anuncios de boletines en su álbum de recortes.
B. Encierra en un círculo los eventos que más te interesaron.
5. Habla con tu pastor o maestro de escuela sabática. En tu álbum de recortes incluye:
una. Un dibujo de la persona (incluya el nombre y diga dónde trabaja)
B. Describe lo que más le gusta de su trabajo.
6. Guarde su álbum de recortes de reportero durante al menos dos meses.

Respuestas de apoyo

1. Tenga un tiempo para compartir en su reunión de Aventureros para que cada niño tenga práctica en compartir un "informe" con otros. Ayúdelos a aprender a poner los eventos en orden y anímelos a contarles a sus padres sobre una función de Aventurero. Comience un álbum de recortes simple de "Reportero". Deje que cada niño diseñe una cubierta con su nombre. Sería apropiado escribir en papel o papel de cuaderno sin líneas. Para comenzar, entregue a los niños una copia de un anuncio de Aventurero para que lo coloquen en sus álbumes de recortes.
2. Haz una historia en un álbum de recortes usando imágenes de revistas o imágenes que el Aventurero haya dibujado y coloreado. Un hermano, padre o amigo puede necesitar ayuda. Pida a los niños que escriban leyendas debajo de las imágenes para describir los artículos. Pida a los niños que compartan lo que aprendieron.
3. Anime a los Aventureros a escuchar las noticias en la radio o la televisión para saber lo que está pasando en la comunidad y el mundo.
4. Pida a los Aventureros que le informen sobre los anuncios y el boletín de la iglesia. Pregunte cuáles fueron más interesantes para los niños.
5. Ayude a cada aventurero a programar una cita para una entrevista con un pastor, un maestro de escuela sabática o un maestro de escuela. Prepare a esos adultos para participar en esta actividad.
6. Trabajar en el álbum de recortes "Reportero" durante al menos dos meses. Agregue recortes de actividades interesantes de la escuela, la iglesia y la comunidad. Esta puede ser una actividad de grupo, pero cada niño debe hacer su propio álbum de recortes.

Actualizado en: 1996 / Grado 4



Formas y tamaños

Requisitos

1. Haz un álbum de recortes para pegar el trabajo. Dibuja formas de diferentes tamaños en la portada.
2. Conocer y recortar seis formas diferentes. Pegar en álbum de recortes. (Rectángulo, cuadrado, círculo, óvalo, rombo y triángulo).
3. Haga una imagen usando diferentes formas (puede cortar formas de papel de construcción). Póngalo en un álbum de recortes.
4. Dé un paseo y busque diferentes formas. ¿Hay alguna forma que veas con más frecuencia que otras?
5. Tamaños—Distinguir entre pequeño, mediano y grande.
6. Usando bloques u otros objetos, juega un juego usando diferentes tamaños. Haga preguntas como: ¿Cuál es grande, más grande, más grande, pequeño, más pequeño, más pequeño, etc.
7. Dibujar, colorear o pintar una imagen de objetos de diferentes tamaños y decir cuál es pequeño, mediano y grande.

Respuestas de apoyo



Lenguaje de señas

Requisitos

1. Aprende el alfabeto manual que usan los sordos y las reglas correspondientes.
2. Aprende a enviar y recibir palabras usando el alfabeto manual.
3. Aprende al menos cincuenta palabras.
4. Aprenda y presente al menos una canción cristiana sencilla.
5. Donde sea posible, haga que los Aventureros se encuentren con una persona sorda y firmen con ellos.
6. Firme un versículo bíblico simple.

Respuestas de apoyo

1. Si están disponibles (de su Asociación local de sordos), use las tarjetas alfabéticas manuales de dos caras. De esa manera, los niños pueden ver cómo se ven las señales desde el ángulo del remitente y del receptor.
2. Primero, pueden divertirse aprendiendo a deletrear sus nombres. Escriba palabras en una hoja de papel y luego haga que los niños se turnen para deletrear y recibir las palabras. Pida a los niños que se reúnan en grupos de dos y envíen y reciban palabras de su elección.
3. Las palabras que a los jóvenes realmente les gusta aprender son los animales y los alimentos. Joy of Signing es un buen libro para aprender estos signos, así como los demás signos. Da tanto una palabra como una descripción de imagen de cada signo. También dice el origen de la señal (ejemplo: Jesús—origen: indica las huellas de los clavos).
4. “Jesús me ama” y “En mi corazón” son dos ejemplos. Recuerde explicar los orígenes cuando sea necesario.
5. Pídale a alguien de su comunidad sorda que venga y comparta un poco de su vida con los niños y les enseñe algunas palabras. Esto realmente dará vida a este premio.

Actualizado en: 1996 / Grado 4



Arte de esponja

Requisitos

1. Haz un rompecabezas de esponjas con esponjas de diferentes formas. (Utilizar esponjas de poliéster, no de celulosa). Haga una tarjeta de esquema para el rompecabezas usando cartulina gruesa y laminado.
2. ¿Se mantendrán las formas sobre sus bordes? ¿Se pueden apilar? Ordenarlos por color y forma.
3. Haz un animal u objeto esponja. (Use pegamento para manualidades, no pegamento blanco para el hogar).
4. Usando pintura, haga una imagen de arte con esponja de su elección.
5. Usando pintura y esponjas, haga uno de los siguientes:
 - Tu nombre: decóralo alrededor
 - Un animal
 - Tu juguete favorito

Actualizado en: 1996 / Grado 4

Respuestas de apoyo



Estampado divertido I

Requisitos

1. Use una fruta o una verdura para estampar.
2. Experimente con texturas utilizando materiales como paquetes de tela, papel crepé o plástico de burbujas para estampar.
3. Usa sellos para hacer formas como cuadrados, círculos y triángulos.
4. Utilice objetos encontrados como conchas, palos u hojas para estampar.

Actualizado en: 1996 / Grado 4

Respuestas de apoyo



Estampado divertido II

Requisitos

1. ¿Qué carta nos envió Dios?

una. Memorizar: Éxodo 32:16 RV

B. Lea Éxodo 34:4 y Ester 3:10

C. ¿Había algo estampado o escrito en los dos textos anteriores?

2. Busque en la Biblia a tres o más personas que escribieron una carta a amigos personales o iglesias.

3. Nombra algunos proyectos que puedas hacer usando sellos de goma.

4. ¿Qué material necesitas para hacer un proyecto de sello de goma?

5. Aprenda y demuestre de tres a cinco técnicas de estampado como las sugeridas a continuación:

una. Estampado en dos pasos

B. decorar con tiza

C. Decorar con rotuladores

D. Usando lápices de acuarela

mi. Imagen de enmascaramiento

6. Explique cómo cuidar los sellos de goma.

7. Haz tres proyectos diferentes para regalar a un amigo o familiar.

Respuestas de apoyo

1. La Biblia; El segundo libro de Dios es la naturaleza.
2. En el Nuevo Testamento: Pablo, Santiago, Pedro y Judas escribieron cartas a amigos e iglesias.
3. Puede usar sellos de goma para proyectos de arte que muestren amor, aprecio y creatividad a través de:
 - A. tarjetas de felicitación hechas a mano
 - B. Marcadores, etiquetas, papel de decoración, bolsas para envolver regalos
 - C. Suministros de reserva de chatarra
4. Materiales básicos:

Cartulina blanca o diferentes colores de cartulinas artesanales, sellos de goma, almohadillas para sellos, almohadilla para marcar Versa, esponjas para estampar, aplicadores con punta de esponja, Q-tips. Limpiador de sellos, tizas para estampar, rotuladores, lápices acuarelables, pluma mezcladora, pegamento en barra o bolígrafo, cinta adhesiva de doble barra, escuadras de montaje, purpurina, punzones, cintas decorativas.
5. Técnicas de estampado:
 - A. Estampado en dos pasos: estampe la imagen base con tinta más clara y superponga o la imagen contigua con tinta más oscura
 - B. Decoración con tiza: selle la imagen con una almohadilla de tinta Versa Mark o una almohadilla para estampar susurro, luego aplique el color de tiza con la punta de una esponja o un bastoncillo de algodón para rellenar el color.
 - C. Decoración con rotuladores: utilice rotuladores de diferentes colores para aplicar color directamente al sello, sople sobre la imagen de tinta para volver a humedecer la tinta con el aliento antes de estampar en el papel.
 - D. Usando lápices de acuarela: Estampa la imagen en el papel. Delinee una sección de la imagen estampada con un lápiz de acuarela, luego use un pincel húmedo o un lápiz para mezclar para mover el color donde desee.
 - E. Imagen de enmascaramiento: estampe la imagen en cartulina, vuélvela a estampar en un papel borrador. Corta con cuidado alrededor de la imagen del papel borrador cortando justo dentro de las líneas, esta será la máscara. Coloque la máscara encima de la imagen de cartulina y estampe la imagen deseada sobre la máscara. Retire la máscara para que la nueva imagen "desaparezca" detrás de la primera.
6. Limpia los sellos después de cada uso, especialmente los que cambian de color. Use una botella de limpiador de sellos con un depurador o una tapa aplicadora de bola. Una esponja de celulosa funciona mejor porque no se descompone. La esponja se puede humedecer

con agua corriente o agregue 1 o 2 gotas de jabón para platos al agua, luego seque con una toalla de papel. Las toallitas húmedas para bebés sin alcohol también funcionan bien para limpiar sellos. Nunca sumerja los sellos de goma en agua ni use solventes a base de aceite para limpiar los sellos.

Actualizado en: 2008 / Grado 4



Diversión con latas

Requisitos

1. ¿Cuál es el primer uso conocido del estaño y cómo se usa hoy en día?
2. Juegue el juego "Mystery Can Fun".
3. Lleve un registro de cuántas latas usa su familia en una semana.
4. ¿Cómo se conservaron las cosas en los días de Jesús?
5. ¿Cómo se usaba el estaño en tiempos bíblicos?
6. Hacer un teléfono o zancos con latas.
7. Trae tres latas de comida para donar.

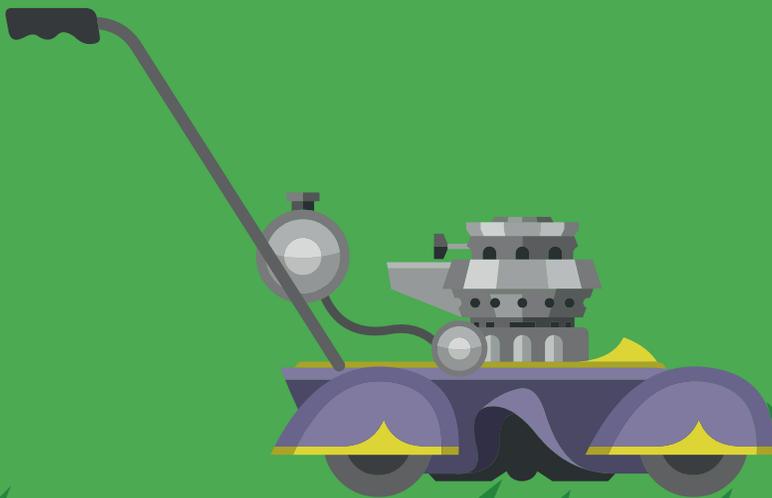
Respuestas de apoyo

1. El primer uso conocido del estaño fue alrededor del año 3500 a. C., cuando la gente de Ur (ahora Irak) fabricaba artículos de bronce. El bronce es una aleación de estaño y cobre. Hoy en día, el estaño se usa principalmente en la producción de "hojalata", que es acero revestido en ambos lados con una película extremadamente delgada de estaño. Las latas están hechas de "hojalata".
2. Retire las etiquetas de algunas latas y adivine su contenido.
3. Compartir resultados con el club.
4. Las cosas se conservaban secándolas con sal. El pescado seco, los higos y otras frutas eran comunes. Hoy en día, la mayor parte de la "hojalata" se usa para recubrir las latas de acero para darles una apariencia atractiva y protegerlas de la oxidación. Estas latas son para empacar alimentos y otros artículos que se echarían a perder rápidamente.
5. El bronce es una aleación de estaño. Se traían ofrendas de bronce (Éxodo 25:3). Se hicieron cincuenta broches de bronce para el tabernáculo (Éxodo 26:11). Moisés hizo una serpiente de bronce y la puso sobre un asta (Números 21:9).
6. Para hacer un teléfono: haz un pequeño agujero en el fondo de dos latas vacías (y limpias). Coloque un extremo de una cuerda larga en cada extremo de lata y haga un nudo. Estire bien la cuerda y hable. Una persona hablará mientras la otra escucha para crear un "teléfono". Dios se comunica con nosotros como el teléfono. No podemos verlo, pero Él siempre está listo para escucharnos y ayudarnos. Para hacer zancos: haz un pequeño agujero en los dos lados en la parte superior de dos latas. Ate una cuerda a cada lata para crear "zancos". Para la seguridad de los zancos, use latas de no menos de 20 oz. y siempre usa zapatos. "Y andad en amor..." (Efesios 5:2).

Actualizado en: 2003 / Grado 3



HOME



Título	Clase	Página
Alfabeto I (anteriormente ABC)	Corderito	107
Alphabet II (anteriormente Alphabet Fun)	Madrugador	109
Horneando	Rayo de sol	111
Coleccionista	Rayo de sol	113
diversión de cocina	Rayo de sol	115
Cortesía	Rayo de sol	117
ayudante familiar	Constructor	119
Jardinero	Rayo de sol	121
Especialista en Salud	Abeja ocupada	123
Comida saludable	Corderito	125
Yo saludable	Corderito	129
Artesanía casera	Constructor	133
Home Helper I (anteriormente Helping at Home)	Madrugador	135
Home Helper II (anteriormente Home Helper)	Abeja ocupada	137
Higiene	Manos amigas	139
Conoce tu cuerpo	Madrugador	141
Modales divertidos	Madrugador	143
Mi familia	Corderito	147
Números	Corderito	151
leyendo yo	Abeja ocupada	153
Lectura II	Rayo de sol	155

Lectura III	Constructor	157
Lectura IV	Manos amigas	159
Especialista en seguridad	Abeja ocupada	161
Diversión de costura	Constructor	163
Intercambio	Corderito	165
ayudante especial	Corderito	169
Cuento Escuchando I	Corderito	173
Escuchar cuentos II	Madrugador	175
Tecnología (anteriormente Habilidades informáticas)	Manos amigas	177
Trovador	Constructor	179



Alfabeto I

Requisitos

1. Escucha un libro sobre el alfabeto
2. Canta una canción sobre el alfabeto.
3. Juega un juego sobre el alfabeto
4. Haz una manualidad con el alfabeto.

Actualizado en: 2015

Respuestas de apoyo



Alfabeto II

Requisitos

1. Conoce todas las letras del abecedario.
2. Sepa cómo deletrear su primer nombre.
3. Dé un paseo por la habitación o al aire libre y encuentre tantos objetos como pueda que comiencen con una letra diferente del alfabeto.
4. Ser capaz de escribir de memoria diez letras del abecedario.
5. Dibuja cinco letras, recorta y pega objetos o imágenes para acompañar cada una de las letras dibujadas.
6. ¿Cuáles son algunas otras formas de escribir? (jeroglíficos, etc.)



Respuestas de apoyo

- Pida a los niños que escriban letras en el piso al acostarse.
- Hacer letras con palitos de helado u otros objetos.
- Use cuerdas para saltar para formar letras, números y formas.



Horneando

Requisitos

1. ¿Cuál es la definición de hornear?
2. Describa formas de estar seguro en la cocina mientras hornea.
3. Defina los siguientes términos de horneado: rebozar, batir, molde para cubrir, crema, amasar, doblar, precalentar y remover.
4. Nombre al menos 8 utensilios que se usan en muchos proyectos de horneado.
5. Lea cuatro historias en la Biblia donde se menciona hornear.
6. ¿Quién dice Jesús que es en Juan 6:35? Discuta cómo esto es importante para usted.
7. Hornee dos artículos de su elección.



Respuestas de apoyo

1. Hornear es preparar un artículo calentándolo en un horno a la temperatura adecuada. (Al hornear alimentos, hay un cambio de líquidos a sólidos a través de una reacción química. Para que esta reacción química ocurra, se debe usar la combinación adecuada de ingredientes, en las proporciones correctas para obtener el resultado deseado).
2. Comience siempre por lavarse las manos con agua y jabón. Comience con un mostrador y utensilios limpios. Tener un adulto en la cocina en todo momento. Demuestre cómo estar seguro en la cocina agregando otras sugerencias.
3. Busque términos adicionales en Internet o en un libro de cocina.
4. Tazones para mezclar, cucharas para medir, tazas para medir, cucharas para mezclar, espátula de goma, batidor, bandeja para hornear, molde para pasteles, molde para pasteles, rodillo, papel pergamino, rejilla para enfriar, batidora, tamiz, etc.
5. Génesis 12:20, 18:6, 19:3 NVI; Levítico 9:31 NVI; 2 Samuel 13:8 NVI; 1Crónicas 9:31 NVI; otros cuentos.

Actualizado en: 2010



Coleccionista

Requisitos

1. Describe lo que hace un coleccionista.
2. Nombre cinco cosas populares que la gente colecciona.
3. Haz dos colecciones personales diferentes con al menos 20 artículos en cada una.
 - A. Objetos como sellos, postales, monedas, etc.
 - B. Objetos de la naturaleza como hojas, rocas, plumas, conchas, etc. O
 - C. Hacer una colección personal de objetos; y
 - D. Como grupo o clase, recopile elementos de la naturaleza.
4. Organiza una exhibición de coleccionistas y exhibe tus colecciones personales cuidadosamente ordenadas con todos los objetos bien identificados.
5. Muestra y explica algo que hayas aprendido en una de tus colecciones.

Respuestas de apoyo

1. Un coleccionista es una persona que colecciona y aprende sobre las cosas que le interesan.
2. Algunos ejemplos son sellos, calcomanías, botones, monedas, muñecas, modelos de autos, cromos de béisbol, rocas, conchas, plumas, etc.
3. Asegúrese de que esté permitido recolectar en el área a la que va. Planifica lo que quieres coleccionar. Es posible que desee recolectar elementos como rocas, hojas o semillas. Reúna un elemento para cada letra del alfabeto, como en A para manzana, B para insecto, C para hierba de cangrejo, etc. (Es posible que deba incluir elementos que no sean de la naturaleza). O tal vez prefiera tener un tesoro planeado con anticipación. cacería con pistas escritas para que los niños las sigan con un "tesoro" al final de la cacería (puede ser un juguete, un juego, comida, etc.).
4. Esta puede ser una actividad de club, escuela o escuela sabática.
5. Deje que los niños elijan elementos que ya hayan comenzado a coleccionar o algo disponible en su área, como una colección de botones, calcomanías, imágenes de gatos, figuras en miniatura, elementos de la naturaleza, etc.
6. Anime a los niños a que hablen sobre sus colecciones después de que hayan sido ordenadamente exhibidas, explicando la razón por la que hicieron esta colección en particular y discutiendo las cosas nuevas que han aprendido sobre los elementos de su colección.



diversión de cocina

Requisitos

1. Nombre los cuatro grupos básicos de alimentos.
 - a. Reúna imágenes de alimentos en cada uno de estos grupos.
 - B. Use sus imágenes para hacer un collage o un póster para exhibir en el club, la escuela o la iglesia.
2. Componga un menú de cena completo.
3. Ayude a preparar, servir y limpiar después de una cena completa.
4. Haga un lote de galletas de su elección.
5. Demostrar cómo hacer fuego afuera y usarlo para preparar una bebida caliente, O hacer dos tipos diferentes de sándwiches, O preparar dos ensaladas diferentes.
6. Ayude a preparar un almuerzo campestre y empáquelo con cuidado. Comparte este picnic con familiares o amigos.

Respuestas de apoyo

1. Diferentes grupos:

una. Grupo de frutas y verduras: frutas cítricas, tomates, pimientos, melones, repollo, bayas, verduras de color verde oscuro o amarillo intenso, papas, etc.

B. Grupo pan-cereal: Panes, cereales y otros productos de granos elaborados a partir de granos integrales, enriquecidos o restaurados como arroz, trigo, avena, cebada, maíz, etc.

C. Grupo de proteínas: frijoles secos, guisantes secos, lentejas, garbanzos, nueces, maní, mantequilla de maní, huevos, queso de soya y proteínas vegetales.

D. Grupo de leche: Leche entera, evaporada o descremada, leche en polvo reconstituida, suero de mantequilla, leche de soja, requesón, yogur, helado.

mi. Recursos: Revistas y catálogos de semillas

2. Un menú completo para la cena incluirá sopa, ensalada, plato principal, verduras y postre, así como bebidas y pan.

3. Esta cena puede ser el resultado del requisito dos.

4. Ayude al niño a hacer una tanda simple de galletas. Puede seguir una receta o utilizar una mezcla preparada.

5. Despeje alrededor de la fogata y siga las reglas de seguridad cuando encienda el fuego; O haga dos rellenos para sándwiches o use elementos preparados como mermelada, mantequilla de maní, etc.; O haga un plato de condimento simple y/o una ensalada mixta o en gelatina.

6. Prepare un almuerzo tipo picnic y cómalo con su grupo, aunque sea justo debajo de un árbol cercano.



Cortesía

Requisitos

1. Explique qué significa cortesía.
2. Explique la regla de oro.
3. Aprender y demostrar buenos modales en la mesa.
4. Demostrar cómo contestar el teléfono correctamente. Demostrar buenos modales telefónicos al:
 - una. Hacer una llamada telefónica a un adulto
 - B. Hacer una llamada telefónica a un amigo de su elección O
 - C. Presentar un adulto a un amigo.
 - D. Preséntale a tu maestro a un padre.
5. Comparte una experiencia sobre una época:
 - una. Cuando un adulto fue cortés contigo
 - B. Cuando fuiste cortés con otra persona.
6. Muestre actos de cortesía mientras
 - una. pide un trago
 - B. Di gracias
 - C. Pedir disculpas
 - D. saludar a un amigo
 - mi. Comparte y toma turnos

Respuestas de apoyo

1. Ser cortés es mostrar consideración a los demás usando buenos modales y comportamiento apropiado. Demostrar ejemplos de comportamiento cortés.
2. La Regla de Oro es un precepto, o regla de vida, establecida por Jesucristo en el Sermón del Monte y registrada en Mateo 7:12. En diferentes versiones se expresa como "Haz a los demás lo que quieras que te hagan a ti".
3. Fomente los buenos modales haciendo una comida ficticia, poniendo la mesa, mostrando a los niños la etiqueta adecuada en la mesa, como no hablar con comida en la boca, usar el tenedor y la cuchara correctamente, decir por favor y gracias, etc. un "banquete" para los Aventureros para que puedan poner en práctica lo aprendido.
4. Enseñar a los Aventureros a hablar con claridad cuando contesten el teléfono, a preguntarle a la persona que llama con quién desean hablar y a transmitir el mensaje rápidamente. Asegúrese de que el niño sepa cómo pedir ayuda en caso de emergencia. Si no hay teléfonos disponibles, enséñele al Aventurero cómo hacer las presentaciones apropiadamente.
5. Dé a los Aventureros unos minutos para contar su historia. Es posible que deba compartir una experiencia para que comiencen. Anime a los niños a ser amables entre sí y con los adultos.



ayudante familiar

Requisitos

1. Lea y discuta los siguientes versículos de la Biblia:
 - A. Filipenses 2:14
 - B. Juan 15:12
 - C. Salmo 118:7
 - D. Gálatas 6:9
2. ¿Quién es un ayudante familiar?
3. Discutir cosas que puedo hacer para ayudar.
4. Mantenga un registro durante 3 semanas enumerando cómo ha sido un ayudante.
 - A. Cada semana, discuta con su mentor el progreso que ha hecho esa semana.
 - B. Discuta las formas en que ha ayudado y cuál fue su favorito.
 - C. Discuta de qué maneras podría haber ayudado de manera diferente.
5. Haz una tarjeta/nota de agradecimiento para tus padres/tutores agradeciéndoles todo lo que hacen por ti.

Actualizado en: 2016

Respuestas de apoyo

1. Versículos de la Biblia: (NVI)

una. Filipenses 2:14 - Hagan todo sin quejarse ni discutir.

B. Juan 15:12 - He aquí mi mandato. Amaos los unos a los otros, así como yo os he amado.

C. Salmo 118:7 - El Señor está conmigo. El me ayuda. Gano la batalla sobre mis enemigos.

D. Gálatas 6:9 - No nos cansemos de hacer el bien. En el momento adecuado recogeremos una cosecha si no nos damos por vencidos.

2. Un ayudante familiar es CUALQUIER PERSONA, independientemente de su edad o sexo, que ayuda en el “funcionamiento” del hogar y el trabajo familiar. Por ejemplo, cuando un niño saca la basura, ayuda a un hermano a hacer la tarea, saca a la mascota, lava la ropa o CUALQUIER otra cosa, ¡está ayudando a la familia! ¡CELEBRE nuestro papel en ayudar a nuestras familias tan a menudo!

3. Esta es una discusión: hay MUY POCAS cosas en una vida hogareña/familiar que no pertenecen aquí. La apreciación por la frecuencia con la que los padres ayudan en la familia es algo bueno para incluir en esta discusión.

4. El maestro puede tener suministros básicos para hacer tarjetas, como papel de construcción, tijeras, crayones/marcadores, sellos o calcomanías y otros artículos para hacer tarjetas. El éxito ocurre cuando ayudamos a los niños a decir “Gracias” inmediatamente.

Idea didáctica: Preparar el aula

Materiales: Los materiales utilizados para preparar el espacio de aprendizaje de Builder para cada reunión.

Procedimiento: Asigne diferentes ayudantes para cada una de las próximas reuniones. Estos ayudantes y sus padres llegan temprano y los niños ayudan a preparar y ordenar el salón de clases para el día. ¡Cuanto más se involucren, mejor! Hágalo divertido incluso pidiéndoles que ayuden a hacer las “manualidades de demostración” para el trabajo del día.

Idea didáctica: Etiqueta de guardar

Materiales: elementos para ocultar las tareas del ayudante de la familia MATCH. Ejemplo de escoba y pala, balde y esponja, caja de juguetes y juguetes; Un montón de juguetes, una caja de juguetes. ASEGÚRESE de tener suficientes artículos para que cada niño encuentre varios.

Procedimiento: Oculte la mitad de cada conjunto a juego alrededor de la habitación o área. Monitor los “fósforos” en el frente de la habitación. Al recibir una señal, los constructores corren por la habitación para conectar las partes al frente. Discuta cómo el juego de la vida también es un juego, pero con una meta mejor y más feliz: una mamá y un papá felices cuando las cosas están ordenadas y limpias.



Jardinero

Requisitos

1. Describe lo que hace un jardinero.
2. Nombre tres tipos diferentes de jardines y diga lo que crece en cada uno.
3. Encuentra por lo menos dos lugares en la Biblia donde se menciona un jardín.
4. Enumere al menos tres herramientas que necesita para la jardinería.
5. Demostrar cómo usar correctamente las herramientas de jardín y cómo cuidarlas después de usarlas.
6. Realice una de las siguientes acciones:
 - A. Cuidar una pequeña parcela de tierra, sembrar, trasplantar, sembrar y cultivar flores o vegetales.
 - B. Plante y cuide tres plantas diferentes usando una jardinera, una maceta, un cartón de leche o una lata.
 - C. Haz un terrario y cuídalo.



Respuestas de apoyo

1. Un jardinero cultiva la tierra, planta semillas y establece plantas, alimenta, riega, quita las malas hierbas, trasplanta y cuida el jardín.
2. Huerto: alimentos como guisantes, zanahorias, frijoles, etc.
 - a. Jardín de flores: flores de bulbo y semilla, como tulipanes o pensamientos.
 - b. Jardín de Hierbas: plantas para cocinar como perejil, tomillo o menta.
3. Génesis 2:8, Edén; Juan 18:1 y Mateo 26:36, Getsemaní.
4. Algunas herramientas de jardín que se necesitan con frecuencia son una pala, un rastrillo, una azada, una paleta, una manguera y una carretilla.
5. Discuta la seguridad. Por ejemplo, para evitar lesiones, nunca deje herramientas donde una persona pueda pisarlas o caerse sobre ellas. Limpie las herramientas y guárdelas en un lugar seco.
6. Enseñe a los Aventureros a disfrutar la sensación de la tierra, la emoción de ver crecer las cosas y la responsabilidad de cuidar un jardín quitando las malas hierbas y regando. La tercera opción puede ser un proyecto de grupo. Si se selecciona, ayude a los niños a elegir una variedad atractiva de plantas para el terrario.



Especialista en Salud

Requisitos

1. Memoriza y repite 1 Corintios 6:19, 20.
2. Recorta imágenes y haz un cartel para mostrar los cuatro grupos básicos de alimentos. Ordena las imágenes para mostrar tres comidas saludables que podrías comer.
3. Explique por qué su cuerpo necesita ejercicio.
4. Durante una semana, registra las horas que duermes. Di por qué necesitas descansar.
5. Explique por qué necesita aire fresco y luz solar.
6. Explique por qué el agua es importante para su cuerpo. Indica el número de vasos de agua que debes beber al día.
7. Describir y practicar una buena higiene dental.
8. Nombre tres cosas que podrían destruir su salud.



Respuestas de apoyo

NOTA: Este premio es un requisito para la clase Busy Bee.

1. Hablen juntos como grupo o familia sobre los principios del texto.
2. Organice una fiesta de degustación que incluya alimentos de cada uno de los cuatro grupos de alimentos. Venda los ojos de los Aventureros y pídale que adivinen qué comida huelen, luego prueben la comida. O Pida a los aventureros que recorten imágenes de comida de revistas viejas, las coloquen en un cartel o en platos de papel y discutan qué es una comida balanceada.
3. Su cuerpo necesita ejercicio para mantener los músculos fuertes, fortalecer su corazón, mejorar su capacidad pulmonar, hacer que se vea y se sienta mejor. Haz varios ejercicios para divertirte y para la salud. "La liebre y la tortuga" es un ejercicio de carrera en el lugar. Primero "corres" 50 pasos lentamente como una tortuga, luego 50 pasos más rápido como lo haría la liebre. Repita tres veces. Organice una carrera de carretillas en la que un niño sostenga los tobillos del primer niño. Ambos caminan hacia adelante, uno con las manos, el otro con los pies. Luego cambian de lugar.
4. Cuando duermes, todo tu cuerpo se relaja, incluidos los músculos, el corazón y la respiración. Tu cuerpo usa este tiempo para recuperarse y repararse.
5. Sin aire fresco, no podemos vivir. Respira hondo y disfruta. La luz del sol contiene vitamina D, que ayuda a formar huesos fuertes. La luz del sol es un desinfectante. Haz ejercicio a la luz del sol haciendo el "salto ruso". Ponte en posición de cuclillas con los brazos cruzados sobre el pecho. Salta y avanza con los pies. Salta en círculo. Al final de cada salto, vuelves a la posición inicial.
6. Perdemos agua cuando respiramos, sudamos u orinamos y hay que reponerla. Su cuerpo es aproximadamente dos tercios o 65 por ciento de agua. Beba dos litros y medio de agua al día para mantenerse saludable. Muchos alimentos tienen agua; la lechuga es nueve décimas de agua.
7. Un dentista tiene materiales educativos que explican la higiene dental a los niños.
8. Comuníquese con su médico de familia, el departamento de salud local o la biblioteca pública para obtener un video o una película que hará de esta una verdadera experiencia de aprendizaje. Muchas cosas pueden destruir su salud: falta de sueño, malos hábitos alimenticios, poco o nada de ejercicio, consumo de alcohol, abuso de drogas, etc.

Actualizado en: 1996 / Grado 1



Comida saludable

Requisitos

1. Escucha un libro sobre alimentos saludables.
2. Diga tres cosas que aprendió sobre alimentos saludables. (por ejemplo, las frutas tienen vitaminas)
3. Juega un juego sobre alimentos saludables.
4. Haz una tabla de alimentos saludables.



Respuestas de apoyo

1. Un buen libro es *Let's Eat: What Children Eat Around the World* de Beatrice Hollyer (Henry Hollyer, 2004) o un libro de su elección.
2. Con anticipación, consulte con organizaciones internacionales de salud como la OMS (who.int) y UNICEF (unicef.org) y la Organización de las Naciones Unidas para la Agricultura y la Alimentación (fao.org). Investigue qué tipos y cantidades de alimentos deben consumir los niños para ser considerados saludables. En algunas culturas, la obesidad es un problema, mientras que en otras regiones la pobreza y la desnutrición son más preocupantes. Sea sensible a las necesidades y los antecedentes de los niños y los padres de su grupo mientras dirige este premio.

Alguna información general sobre los alimentos incluye:

Proteínas

Probablemente sepa que necesita comer proteínas, pero ¿qué es? Muchos alimentos contienen proteína (digamos: pro-adolescente), pero las mejores fuentes son la carne de res, las aves, el pescado, los huevos, los productos lácteos, las nueces, las semillas y las legumbres como los frijoles negros y las lentejas. La proteína construye, mantiene y reemplaza los tejidos de su cuerpo. (¡No los tejidos con los que te sueñas la nariz! Nos referimos a la materia de la que están compuestos tus cuerpos). Tus músculos, tus órganos y tu sistema inmunológico están compuestos principalmente de proteínas.

vitaminas

Las vitaminas y los minerales son sustancias que se encuentran en los alimentos que comemos. Tu cuerpo necesita que funcionen correctamente, para que crezcas y te desarrolles como deberías. Cuando se trata de vitaminas, cada una tiene un papel especial que desempeñar. Por ejemplo: La vitamina D en la leche ayuda a sus huesos. La vitamina A en las zanahorias te ayuda a ver por la noche. La vitamina C en las naranjas ayuda a tu cuerpo a sanar si te cortas. Las vitaminas B en los vegetales de hoja verde ayudan a su cuerpo a producir proteínas y energía.

Minerales

Al igual que las vitaminas, los minerales ayudan a su cuerpo a crecer, desarrollarse y mantenerse saludable. El cuerpo usa minerales para realizar muchas funciones diferentes, desde desarrollar huesos fuertes hasta transmitir impulsos nerviosos. Algunos minerales incluso se usan para producir hormonas o mantener un latido cardíaco normal.

3. Trabajar con alimentos reales o con imágenes/bocetos/imágenes prediseñadas de alimentos saludables como los que han aprendido en este premio.

Idea didáctica: Brochetas de frutas

Materiales:

- Una variedad de frutas
- Contenedores
- Brochetas de madera, agitadores de café o palitos para batir

Procedimiento:

Con anticipación: corte una variedad de frutas en trozos pequeños y coloque cada tipo de fruta en recipientes separados. Use muchos colores brillantes y grandes aromas. Muéstrelas a los niños cómo poner frutas en brochetas de madera, agitadores de café o palitos para hacer kebabs coloridos. Mientras los niños preparan sus propios kebabs, hableles sobre la alimentación saludable, el sabor, el tacto y los aromas. Déjelos comer cada kebab tan pronto como esté hecho. Repita varias veces.

Idea didáctica: Tarjetas a juego

Materiales: Se puede crear un juego grupal con imágenes de alimentos en fichas. (parejas). Cree montones de los tipos de alimentos (de todos los grupos de alimentos).

Procedimiento:

Los niños deben mirar la imagen y decidir si es un grupo de frutas, vegetales grupo, grupo de proteínas, o grupo de panes y arroz. Los grupos familiares o adultos mezclados con pequeños grupos de niños funcionan mejor para este grupo de edad para esta actividad.

4. Más de 100 naciones en todo el mundo han creado programas de guía nutricional de alimentos. Enlace: <http://www.fao.org/nutrition/nutrition-education/fooddietary-guidelines/en/> o busque "gráfico de nutrición de la guía alimentaria". Algunas guías de alimentos están organizadas gráficamente como "Mi plato", la "Pirámide de alimentos" o "Grupos de alimentos".

Una vez que sepa cuál es el programa de guía de alimentos de su país, use un motor de búsqueda con ese lenguaje nutricional de alimentos y "kids chart color project" por ejemplo, en los EE. UU. busca mi plato diagrama children coloring project.

Trabaje con alimentos reales o con imágenes/bocetos/imágenes prediseñadas de alimentos saludables como los que han conocido en este premio.

Idea didáctica: Mi plato de papel

Materiales: Barras de pegamento o pegamento escolar; plato de papel, imágenes de alimentos que vayan naturalmente juntos pero sean nutritivos (por ejemplo, fideos y verduras, ensaladas y guisos y frijoles, frijoles y arroz y verduras, frutas de todo tipo. Todas estas imágenes deben ser lo suficientemente pequeñas (y precortadas de papel de color)

para que cuando los niños las peguen al plato rápidamente en las proporciones recomendadas por la ONU/FAO/UNICEF.

Procedimiento:

Antes de tiempo, copie y corte los alimentos. Organice “montones” de tipos de alimentos en el centro de la mesa de centro de manualidades. Tenga un plato de papel para cada niño. Ayude al estudiante a crear zonas de pegamento en sus platos para que puedan elegir y unir alimentos que juntos hagan una comida saludable. Deje que el proyecto se seque.

Idea didáctica: Hacer bocadillos

Materiales: vasos para colocar algunos refrigerios saludables. Elementos como peces de colores las galletas saladas, las cajas de jugo de frutas, los palitos de zanahoria o los floretes de brócoli tienden a funcionar. Verifique los formularios de salud para detectar alergias antes de armar las tazas para refrigerios.

Procedimiento: Haga que los corderitos se laven las manos y luego ayude a reunir snacks para todo el grupo o club. Mientras come, pregúnteles qué hace que sea una comida saludable y qué otras cosas serían bocadillos saludables.



Yo saludable

Requisitos

1. Escuche una historia sobre ser saludable
2. Diga tres cosas que aprendió acerca de estar saludable.
3. Juega un juego de acción sobre estar saludable.
4. Completar un proyecto de arte sobre estar saludable.



Respuestas de apoyo

1. Escuchar una historia significa que puede leerle a su corderito un libro sobre cómo estar saludable, escuchar una historia en línea o ver una historia corta sobre cómo estar saludable. Si busca "libros gratuitos en línea sobre cómo ser un preescolar saludable", hay disponibles varios recursos gratuitos en línea, incluidos videos de YouTube. La mayoría apoya una dieta rica en vegetales y ejercicio. Tendrá que buscar con más cuidado si el vegetarianismo o el veganismo son importantes para su presentación.

Opciones de reserva:

- Leer el libro My Body Head Toe de Lisa Bullard.
- Leer el libro "From Head to Toe" de Eric Carle. Es una aventura divertida con animales enérgicos que anima a los niños a estar sanos. Este es el mismo autor conocido por "La oruga muy hambrienta", un libro leído y amado por MILES de preescolares.

Una actividad divertida que puede ayudarte durante este premio es una canción interactiva:

Idea didáctica: Actuar la canción Head and Shoulders de Starfall

Head and Shoulders, Knees and Toes

Cabeza y hombros, rodillas y dedos de los pies, rodillas y dedos de

los pies, Cabeza y hombros, rodillas y dedos de los pies, rodillas y

dedos de los pies, Y ojos y oídos y boca y nariz,

Cabeza y hombros, rodillas y dedos de los pies, rodillas y dedos de

los pies. Dedos, codos, cadera y tobillos, cadera y tobillos, Dedos,

codos, cadera y tobillos, cadera y tobillos,

Y pelo y mejillas y barbilla y cuello, Dedos, codos,

cadera y tobillos, cadera y tobillos.

Procedimiento:

haga que el líder cante la canción LENTAMENTE, tocando cada parte del cuerpo con las palmas de las manos de ambas manos. Una vez que los niños vean cómo hacerlo, pueden unirse a su líder. A medida que el grupo se sienta más cómodo, siéntase cómodo para acelerar la canción (cantar juntos o simplemente hacer que el líder dirija, según las habilidades de los niños). Solo vaya tan rápido como los niños puedan hacerlo con éxito. ¡Celebra cada nuevo éxito!

2. Esta lista variará según el libro o recurso que lea, escuche o vea en el requisito n.º 1. Recuerde, puede combinar estos dos requisitos y hacer una pausa y preguntar a los niños (mientras lee el libro) "¿qué nos dice esto acerca de estar saludable?"

Ejemplos de respuestas que ELLOS LE DAN podrían incluir:

- Tenemos muchas partes de nuestro cuerpo que pueden moverse y ejercitarse
- **Es bueno ejercitar todo en nuestro cuerpo**
- Necesitamos movernos mucho para hacer suficiente ejercicio saludable.
- Las verduras son buenas para mi barriga
- Debo comer todas mis verduras, incluso las que no me gustan
- Necesitas comer diferentes tipos de alimentos para estar saludable
- **Necesitas estar sano para crecer y desarrollarte.**
- Una alimentación saludable es importante para la correcta formación de huesos, dientes, músculos y un corazón sano. Recuerde que desea que le den respuestas a USTED con sus palabras en función de los recursos que estén escuchando durante su tiempo juntos.

3. Idea didáctica: Juego de alimentos saludables

Materiales: imágenes de alimentos saludables y no saludables (ver gráfico en la página siguiente).

Procedimiento: Dele a cada uno de sus Corderitos una imagen de un alimento saludable o no saludable.

Pídales que mantengan su dibujo oculto a los demás niños. Reta a los corderitos a formar dos grupos. Todos los niños con alimentos saludables se reúnen en un rincón del salón mientras que todos los niños con alimentos poco saludables se reúnen en otra área. Una vez que se hayan formado los grupos, permita que cada Corderito muestre su comida para que la clase pueda discutir por qué es saludable o no saludable. Pida a todos que traigan su foto a una pila del medio. Mezcla los alimentos. Repite el juego varias veces. Si hay "alimentos de juguete" disponibles, se pueden usar de la misma manera.

4. Elija una de las siguientes actividades para completar con sus hijos o cree otra actividad para cumplir con el requisito.

Idea didáctica: Dientes buenos y malos

Materiales: Dibuje o imprima imágenes de página completa de un diente (una por página, 2 por persona); revistas de alimentos y bebidas y otras cosas experiencia de los dientes.

Procedimiento: Pida a los niños que dibujen una sonrisa en un diente y el ceño fruncido en el otro.

O pídale a los padres que preparen las versiones de sonrisa/ceño fruncido con anticipación. Con los niños, haga una lluvia de ideas sobre lo que hace que nuestros dientes estén “felices” y “tristes”. Este proyecto es una gran oportunidad para revisar todas las cosas que podemos hacer para cuidar nuestros dientes y todas las cosas que deberíamos evitar. Los niños eligen las imágenes de las revistas y sus padres las recortan. Los adultos y los niños trabajan juntos para pegar las imágenes en el diente correcto/apropiado.

Idea didáctica: Grupos de alimentos móvil

Entregue un plato de papel a cada uno de sus Corderitos. Proporcionar revistas, pegamento y tijeras Pida a los niños que busquen en las revistas alimentos saludables para crear una comida sabrosa. Haga que sus corderitos peguen los alimentos en el plato de papel. Permítales compartir sus comidas saludables con la clase. Haz móviles que ilustren los cinco grupos de alimentos. Haga que sus hijos dibujen o coloreen imágenes de alimentos de cada grupo. Pégalos a cinco piezas separadas de cartulina gruesa para separar los grupos. Ensarte la cartulina con hilo y exhiba los móviles en su habitación.



Artesanía casera

Requisitos

1. Use cualquier material disponible en su casa para hacer una de las siguientes cosas:
 - A. Diseñar y construir una escultura.
 - B. Haga una imagen de artículos para el hogar o alimentos.
2. Haz o haz tres de los siguientes:
 - A. Una pieza tejida
 - B. Una pieza tejida a ganchillo (pañó de cocina, tapete, etc.)
 - C. Una pieza de red (bolsa de cordel, bolsa de pelotas, etc.)
 - D. Una pieza en rafia o paja o plástico (posavasos, servilletero, etc.)
 - E. Una pieza de costura (ropa de muñeca, delantal, etc.)
 - F. Enhebre una aguja y cosa los botones.
3. Cubra una botella para usarla como florero, O diseñe y haga un imán de "refrigerador".
4. Haz dos artículos con cosas que normalmente se tiran.
5. Inicie una colección de artículos para el hogar "desechables" que puedan usarse para proyectos de manualidades.

Respuestas de apoyo

1. Haga lo siguiente:

una. Usando cartón como base, tome pegamento y palillos de dientes y construya una torre, un animal u otro diseño a elección del Aventurero. El tamaño dependerá de la paciencia del niño.

B. Ser creativo. Use semillas, botones, etc., para hacer una imagen.

2. Esta es una gran oportunidad para que la familia o el club trabajen juntos en un proyecto de su elección.

3. Corta pequeños pedazos de papel de construcción o imágenes de una revista. Cubra la botella o el frasco con pegamento y coloque papel o imágenes sobre él, presionando suavemente. Cubra ligeramente con pegamento y deje secar antes de usar. Hace un regalo atractivo para el Día de la Madre o agrega flores y obsequia a una persona encerrada. O Deje que los niños diseñen y hagan con fieltro u otro material de desecho, botones, etc., un imán para el refrigerador, la estufa u otra superficie a la que se adherirá un imán.

4. Sea creativo. Anime a los Aventureros a hacer algo inusual con elementos tales como cartones de huevos, cajas de zapatos, cartones de cereales, papel o tela, latas de botellas, etc.

5. Reúna tapas de botellas, cartones de leche o huevos, palitos de helado, cartón, cáscaras de nuez, pelusas, botellas, latas, restos de materiales, etc. (Las guías para maestros de la Escuela Bíblica de Vacaciones contienen buenas ideas para manualidades). Enseñe a los niños a guardar y almacenar artículos que podrían usar nuevamente para proyectos artesanales de bajo costo. Esté preparado para dar ejemplos de tipos de artículos para guardar. Fomentar el uso de estos artículos para que no se tiren a la basura. ¡Ser creativo!



Ayudante de hogar I

Requisitos

1. ¿Qué partes del cuerpo usas para ayudar en casa?
2. Nombre tres formas en las que puede ayudar en casa.
3. Del n.º 2, elija una de las formas de ayudar en casa y ayude durante una semana. (Tareas como "Hacer la cama", "Ayudar a barrer", "Desempolvar", "Ayudar a limpiar su habitación" y "Separar materiales de reciclaje" podrían estar en la lista. ¡Haga que esta lista coincida con la familia del niño!)
4. Aprende una canción sobre ayudantes.
5. Nombre un personaje de la Biblia que haya sido un ayudante.



Respuestas de apoyo



Ayudante de hogar II

Requisitos

1. Ayudar con dos de los siguientes:

una. Ropa sucia

B. Preparar y servir una comida

C. Lavando el coche

D. Compras de comestibles

2. Poner la mesa y ayudar a lavar los platos cuatro veces en una semana.

3. Tiende tu cama y ayuda a limpiar tu habitación durante tres semanas.

4. Demuestre su capacidad para hacer cuatro de las siguientes cosas:

una. Aspirar la alfombra o batir una alfombra

B. Mueble enpolvado

C. Barrer o trapear

D. Dice el tiempo

mi. coser un botón

F. Recoge tus propias cosas y guárdalas

5. Ser responsable de vaciar los basureros o basureros por una semana. Separe todos los materiales reciclables.

6. Discuta lo siguiente y aprenda a hacer cada uno:

una. Alféizares de ventanas de polvo

B. Quitar telarañas

C. lavar ventanas

D. carpintería limpia
mi. Aspirar o barrer el piso

Respuestas de apoyo

1. El trabajo siempre es más divertido cuando se comparte. Enseñe a los Aventureros a ser útiles en casa ayudando a un padre o hermano.
2. Enseña a los Aventureros a poner la mesa correctamente: el tenedor a la izquierda del plato, el cuchillo y la cuchara a la derecha, la taza o el vaso a la derecha sobre el cuchillo, la servilleta doblada y puesta en el plato oa la izquierda del tenedor. Enséñeles a lavar los platos de manera segura y a hacer sus tareas de buena gana.
3. Los aventureros pueden necesitar ayuda para hacer la cama y mantener limpias sus habitaciones, pero definitivamente necesitan que se les enseñen estas importantes responsabilidades y buenos hábitos.
4. Las tareas domésticas pueden ser divertidas y se fomentan como formas en que un niño puede participar en mantener la casa limpia. Es importante aprender a quitar el polvo, barrer y aspirar de manera segura sin generar más polvo.
5. Enseñe a los niños a ayudar a vaciar los cestos de basura ya colocar el contenido en un contenedor de basura más grande. Hable sobre cómo la basura se puede separar en vidrio, latas y papel para reciclar.
6. Puedes establecer una "casa" durante el tiempo de los Aventureros. Anime a los niños a trabajar juntos para limpiar la "casa" y muéstreles cómo realizar las tareas necesarias con limpieza. La carpintería y los alféizares de las ventanas deben quitarse el polvo con un paño limpio o, si se trata de pintura lavable, con un paño húmedo. Coloque un trapo limpio o una funda de almohada sobre una escoba para quitar las telarañas. Use agua o limpiador de ventanas con un paño limpio o toallas de papel para limpiar las ventanas.

Actualizado en: 1996 / Grado 1



Higiene

Requisitos

1. Busque, lea y comente Salmo 119:11, Proverbios 25:11 y Salmo 19:14.
2. Aprenda sobre el aseo personal.
3. Mencione tres momentos importantes en los que debemos lavarnos las manos.
4. Practique la forma correcta de cepillarse los dientes.
5. Hable sobre los baños regulares y cómo mantener el cabello limpio.
6. Indica cuántos vasos de agua debes beber al día.
7. Di por qué es importante mantener tu ropa limpia.
8. Ayude a mantener su casa limpia durante una semana.
9. Ayuda con la lavandería en casa durante una semana.

Respuestas de apoyo

1. Discuta la importancia de usar palabras amables y “limpias” como Jesús quiere que lo hagamos. Localice los textos, léanlos juntos y comenten lo que significa cada uno.
2. Hazlo interesante mientras aprendes; recuerde que a muchos no se les pueden enseñar los conceptos básicos de limpieza en el hogar. Juegue juegos, cante canciones o haga carteles para inculcar los principios básicos. Puede optar por ver un video, leer un libro o pedirle a un especialista en salud que venga a hablar con los Aventureros.
3. Enseñar la importancia de lavarse las manos antes de comer, después de ir al baño y antes de manipular alimentos. Si es posible, haz que los Aventureros usen un microscopio para mirarse las manos. Pídale que se laven con jabón como lo harían normalmente, vuelva a colocar sus manos bajo un microscopio, lávese cuidadosamente nuevamente y observe la diferencia.
4. Cepíllese los dientes durante dos minutos, al menos dos veces al día. Consuma una dieta balanceada, reduzca el consumo de alimentos azucarados y ricos en almidón y no mastique sustancias duras como hielo o granos de palomitas de maíz. Pídale a un dentista o higienista dental que le demuestre el cepillado correcto. (A veces le darán a cada niño un cepillo de dientes u otros artículos para el cuidado de los dientes).
5. Un cuerpo limpio es más saludable. Comparta con los niños algunos problemas que pueden ocurrir si no se mantienen limpios (piojos, resfriados, infecciones, etc.) Juegue a la peluquería y muestre cómo lavar el cabello correctamente, luego secarlo y peinarlo. Es posible que desee que un operador de belleza discuta y demuestre buenos hábitos de salud para el cabello y las manos.
6. El exterior de nuestros cuerpos necesita agua para mantenernos limpios y el interior de nuestros cuerpos necesita agua para mantenernos saludables. Necesitamos beber al menos **ocho vasos de agua cada día. Discuta cómo Dios hizo a los Aventureros cuerpos.**
7. Es importante mantener nuestra ropa limpia para que nos veamos y nos sintamos saludables. Después de jugar o trabajar y ensuciarse es importante bañarse y ponerse ropa limpia.
8. Haga que los Aventureros trabajen con sus padres u otro adulto para hacer cosas para mantener su casa limpia y ordenada.
9. Haga que los niños trabajen con sus padres u otro adulto para lavar la ropa.

Actualizado en: 1996 / Grado 4



Conoce tu cuerpo

Requisitos

1. Aprenda I Corintios 6:19.
2. Nombra las doce partes de tu cuerpo.
3. Dibuja tu cuerpo y rotula las doce partes.
4. ¿Para qué sirven las rodillas?
5. ¿Qué hace tu rostro por ti y por los demás?
6. Nombra algunas cosas útiles que puedes hacer con tus manos.
7. ¿Cómo puedes usar tu boca para Jesús?



Respuestas de apoyo



Modales divertidos

Requisitos

1. Aprenda la regla de oro (Mateo 7:12)
2. ¿Cuáles son las cinco palabras (o frases) mágicas?
3. Dibuja o corta y pega imágenes para ilustrar una de las palabras mágicas.
4. Juega un juego usando las cinco palabras (o frases) mágicas.

Respuestas:

Respuestas para el #2

Por favor, gracias, de nada, lo siento y disculpe.

Sugerencia para el #4:

Juego de palabras mágicas

En tiras de papel, escribe incidentes como "Cuando te dan un regalo, ¿qué dices?" "Cuando alguien te dice, 'Mary, tienes un vestido bonito,' ¿qué dices?". "Cuando caminas por el pasillo y te encuentras con alguien, ¿qué dices?" Usa tu imaginación para pensar en más incidentes. Pon las tiras de papel en una cesta. Haga que el niño dibuje uno y el maestro lo lea y el niño responda apropiadamente.

Actualizado en: 2015

Respuestas de apoyo

1. Aprenda la regla de oro (Mateo 7:12)
2. ¿Cuáles son las cinco palabras que se usan en su cultura para demostrar buenos modales al hablar?
3. Dibuja o corta y pega imágenes para ilustrar una de las palabras de cortesía.
4. Juega un juego usando las cuatro palabras de cortesía.

Idea didáctica: Aprenda la regla de oro (Mateo 7:12)

Materiales: Cartel grande con Mateo 7:12 escrito en él, pedazos de papel con las palabras escritas cada uno en una hoja de papel separada.

Procedimiento:

1. Explique a los niños que vamos a hablar sobre lo que dice la Biblia sobre cómo tratar a otras personas.
2. Muestre a los madrugadores el cartel con las palabras de Mateo 7:12. Señale cada palabra y pida a los niños que "lean" con usted. Repase el versículo varias veces.
3. Distribuya las páginas de palabras. Algunos niños pueden terminar con más de una palabra.
4. Pida a los Madrugadores que pongan las palabras en el orden correcto.
5. Una vez que se armó el verso, pregunte a los niños cómo les gustaría ser tratados. Los niños pueden necesitar la ayuda de sus padres para responder a la pregunta.

Nota: ¡Muchas repeticiones ayudarán a los prelectores a tener éxito!

Idea didáctica: ¿Cuáles son cinco palabras de cortesía?

Materiales: Carteles grandes con "POR FAVOR", "GRACIAS", "DE NADA", "LO SIENTO" escrito en ellos.

Nota: Las cinco palabras de cortesía pueden ser diferentes en su cultura.

Procedimiento:

1. Explique que tratar a las personas de la forma en que queremos que nos traten incluye hablarles a las personas con respeto y amabilidad. Hay varias palabras que usamos para mostrar respeto mientras comunicamos nuestras necesidades y deseos. Las llamamos "Palabras de cortesía" o "Palabras de modales".

2. Muestre cada palabra y explique cuándo usar cada palabra.

una. **POR FAVOR**, utilícelo cuando necesite o quiera algo que alguien más tenga o pueda hacer por usted.

B. **GRACIAS**: utilícelo cuando alguien haya hecho algo por usted o le haya dado algo.

C. **DE BIENVENIDO**: use que alguien le haya dicho "Gracias" para hacerle saber que está contento de haber podido dar o ayudar.

D. **DISCULPE** - use cuando hace algo grosero o algo que interrumpe a otra persona.

mi. **LO SIENTO**: utilícelo cuando haya hecho algo para lastimar a alguien, ya sea con una acción o con palabras.

3. Ahora pida a los niños que le ayuden a decidir qué "palabra mágica o de modales" usar.

4. Explique las situaciones en las que los niños podrían encontrarse (preferiblemente algo que suceda a menudo). Piense en suficientes situaciones para que cada niño tenga la oportunidad de decidir al menos dos veces qué "palabra de cortesía o modales" debe usar.

Idea didáctica: Dibuja o corta y pega imágenes para ilustrar una de las magias.
palabras.

Materiales: Láminas pequeñas de niños siendo amables entre sí, tijeras,
pegamento, papel

Procedimiento:

1. Extienda las imágenes sobre una mesa.
2. Reparta papel en blanco o libros de actividades con páginas en blanco, tijeras y pegamento. Es probable que este proyecto necesite la ayuda de los padres.
3. Haga que cada niño seleccione 2-3 imágenes.
4. Pídeles que expliquen a sus padres qué "palabras mágicas o de modales" se usarían en cada situación en cada imagen.
5. Luego haga que los niños recorten y peguen sus dibujos en su papel.

Idea didáctica: Juegue un juego usando las cinco palabras de cortesía.

Materiales: Tarjetas de puntuación con secciones para cada una de las 5 palabras de modales para que un adulto puede contar en la tarjeta. Lápices o bolígrafos para llevar la puntuación.

Mesa con sillas para cada niño. Platos o tazones, snacks, vasos, bebidas, servilletas, etc.

NOTA: Recuerde que los adultos deben modelar este comportamiento para los niños durante la actividad.

Procedimiento:

1. Al comenzar el juego. Dígalos a los niños que el objetivo del juego es ver cuántas veces cada uno puede usar las palabras de modales correctamente durante la hora de la merienda. Recuérdeles que los buenos modales se tratan de ayudar a todos a pasar un buen rato y sentirse felices.
2. Entregue tarjetas de puntuación y bolígrafos/lápices a los padres de cada niño. Su trabajo es marcar una cuenta cada vez que su hijo usa cualquiera de las palabras de modales.
3. Coloca todo en el centro de la mesa. Un poco fuera del alcance de todos los niños. Comience el juego lejos de la mesa llamando la atención de los niños sobre la mesa y su contenido. "Mira, hay una mesa con todo lo que necesitamos para la hora de la merienda". No permita que nadie vaya a la mesa hasta que diga "Por favor" para pedir que se le permita participar en la hora de la merienda.
4. Una vez que los niños estén todos en la mesa, deben pedir los utensilios, bocadillos, bebida, etc. y usar todas las palabras de modales que ha estado hablando.
5. Cuando termine la hora de la merienda, haga que los niños verifiquen con sus padres cuántas veces usaron cada una de las palabras de modales. Haga que el padre y el niño trabajen juntos para contar sus totales y hablen sobre cómo el niño puede encontrar formas de usar más las palabras.
6. Pida a cada niño que le informe sus totales. Entregue un premio a cada niño a medida que informen. Animándolos por usar Manners Words y desafiándolos a continuar usando estas palabras dondequiera que vayan.



Mi familia

Requisitos

1. Cantar una canción sobre familias.
2. Escuchar una historia sobre familias.
3. Di 3 cosas que hayas aprendido sobre las familias.
4. Haz una manualidad sobre las familias.
5. Completa una actividad sobre familias.



Respuestas de apoyo

1. Antes de cantar la canción, escuche a los niños contarle qué tipo de personas hay en SUS familias y en otras familias que conocen (papá, mamá, hermanos, abuelos, tíos y tías, primos, etc.). ¡Recuerde que una familia "nuclear" puede ser cualquier combinación de cualquiera de las opciones anteriores e incluso más, incluidas unidades familiares divorciadas y mezcladas! Como líder adulto, usted es responsable de tratar a cada tipo de familia como igualmente válido y valioso para el niño.

Youtube tiene una versión de la canción disponible: "Con Jesús en la familia".

Con Jesús en la Familia

Con Jesús en la familia, feliz, feliz hogar.

Hogar feliz, feliz. Hogar feliz, feliz. Con

Jesús en la familia, feliz, feliz hogar.

Hogar feliz, feliz.

Con mamá en la familia... Con

papá en la familia... Con el

abuelo en la familia... Con la

abuela en la familia... Con la

tía en la familia...

etc. (todos los posibles parientes importantes para los niños de su grupo)

2. Recuerde que leer (y escuchar libros leídos) es una habilidad para la vida que ayudará a su grupo de niños a tener éxito en el futuro. ¡Ayúdelos a asegurarse de que leer y escuchar sea parte de cada una de sus reuniones, por el bien del futuro económico y profesional de su grupo!

Las historias bíblicas sobre las familias incluyen la historia de Abraham y Sara y Isaac, Sansón y sus padres, José, María y Jesús, y muchos más. Debido a que la mayoría de estas historias abarcan una amplia variedad de versículos bíblicos, es importante encontrar libros ilustrados para niños que estén escritos para jóvenes que lo ayuden a contar la historia de manera más fluida que el pasaje de la Biblia.

3. La discusión del n.º 1 puede crecer para incluir herencia familiar (de dónde son las familias), idioma, comidas favoritas y mucho más. Este es un momento especial para que su grupo comparta. Asegúrese de ayudarlos a experimentar el tiempo, incluso si

significa animar a algunos a ser más reservados de lo que normalmente desearían ser.

4. Idea didáctica: Mi árbol genealógico

Materiales: Hojas de papel de construcción, 12 × 18 pulgadas (30,5 × 45 cm); Verde ténpera o pintura para dedos; contenedores poco profundos; Crayones o marcadores; Manteles desechables/periódicos; batas

Procedimiento: Antes de tiempo: necesitará una hoja de papel de construcción para Cada niño. En cada hoja de papel, dibuja un tronco de árbol y hierba. Luego dibuja un círculo grande sobre el tronco del árbol. Esta es el área que los niños llenarán con huellas de manos para representar hojas. Vierta suficiente ténpera verde o pintura de dedos para cubrir el fondo de un recipiente poco profundo (las placas de plástico desechables funcionan bien). Cubra el área donde los niños pintarán con periódicos, manteles desechables u otra cosa que se pueda limpiar fácilmente. Haga que cada niño use una camisa de adulto grande o haga batas con bolsas de basura (corte un agujero en el fondo de la bolsa para la cabeza del niño y agujeros en los lados para los brazos). Muestre a los niños cómo colocar una mano con la palma hacia abajo plana en la pintura y luego presiónela sobre el papel en o cerca del círculo. (No se preocupe si las "hojas" están por toda la imagen y no en el círculo.) Después de que los niños hayan puesto las hojas en sus árboles, pídale a un adulto que les pregunte a los niños los nombres de los miembros de su familia y luego escriba los nombres en las hojas. (Es posible que los niños no sepan los nombres propios de los miembros de su familia, así que está bien escribir Grammy, mamá o papá). No olvide incluir el nombre del niño en una de las hojas. Y si quieren intentar escribir su propio nombre, ¡déjenlos!

5. Con los corderitos, a menudo los miembros de su familia están presentes, ¡así que tienes muchas opciones!

Idea didáctica: (Libro de actividades) Figuras de palitos **Materiales:** Libro de actividades; lápices de colores o marcadores lavables.

Procedimiento: Pida a los niños que dibujen a sus familias. Como adultos de cuatro años tendrá que ayudar mucho. Otras opciones incluyen pegar imágenes de adultos en el marco y colorearlas, o usar calcomanías/pegatinas de espuma, etc. en el marco para representar a los miembros de su familia. ¡Esta es la opción menos emocionante o todas las disponibles para su grupo! Incluso pueden optar por hacer más de una actividad al cerrar su tiempo de reunión juntos.

Idea didáctica: juego de correspondencias

Materiales: Parejas preparadas de fotografías de miembros de la familia (ya sea de copias impresas o fotos) (x20 o más juegos)

Procedimiento: Con anticipación, cree pares de "tarjetas" iguales que tengan fotos/ imágenes/dibujos de diferentes tipos de personas que forman parte de familias (abuelos, tíos, tías, primos varones, primas niñas, hermana, hermano, padre, madre, etc.) Mezcle las tarjetas y colóquelas boca abajo en el medio en el piso entre los grupos. Haga que cada unidad familiar esté presente (o haga "familias" (equipos)) voltee un par de tarjetas. Si coinciden, la familia puede recogerlo. El juego continúa alrededor del círculo. Cuando se han emparejado todas las cartas, el juego termina. ¡La familia con más conjuntos gana! Pida a las familias que hablen sobre los miembros de la familia representados por las imágenes cuando hagan el decorado.

Idea didáctica: Aprecio familiar

Materiales: ninguno

Procedimiento: Haga que cada familia se reúna en un círculo. Haga que cada uno se turne para decir una cosa que les gusta de ser parte de su familia. Si algunos niños no asisten con miembros de la familia, ¡tener un grupo grande donde se comparten las apreciaciones con todos los demás también funciona!



Números

Requisitos

1. Escuche un libro sobre los números 1-20.
2. Cante una canción sobre los números 1-20.
3. Haga un juego justo sobre los números del 1 al 20.
4. Haz una manualidad con los números del 1 al 20.

Actualizado en: 2015



Respuestas de apoyo



leyendo yo

Requisitos

Otorgado a los Aventureros que leen o escuchan mientras alguien más lee:

1. Una historia bíblica o un libro sobre Jesús.
2. Un libro sobre salud o seguridad.
3. Un libro sobre la familia, los amigos o los sentimientos.
4. Un libro de historia o de misiones.
5. Un libro sobre la naturaleza.



Respuestas de apoyo

1. Hay muchos libros sobre Jesús. La parte importante es encontrar uno para el nivel de desarrollo de su hijo.

Aplicación de la Biblia para niños es un ministerio de Youversion Bible Inc. y proporciona casi 50 historias bíblicas interactivas para niños. Hay una aplicación de libro de cuentos animados con ilustraciones y sonido vívidos, así como interacciones interactivas en la pantalla táctil. Los juegos y actividades ayudan a los niños a recordar lo que aprenden. La navegación es simple para los niños y no hay compras dentro de la aplicación. También hay una Biblia impresa que tiene las mismas historias y gráficos. Consulta la tienda de aplicaciones de tu dispositivo.

bibliaparalosniños.org tiene páginas ilustradas y en color para sesenta diferentes Historias bíblicas disponibles para descargar e imprimir en 132 idiomas diferentes. Hay 18 historias sobre Jesús (incluyendo PowerPoint, páginas para colorear y páginas de libros de cuentos) <http://bibleforchildren.org/> o la tienda de aplicaciones de su dispositivo.

La lectura de libros generalmente se "asigna" y se realiza como una actividad entre padres e hijos. Como los niños completen la actividad pídeles que INFORMEN sus hallazgos en las reuniones del club.

Ocurrencia: Charada del personaje principal: haga que el padre y el niño trabajen juntos para contarte UNA HISTORIA de su libro de premios de lectura sobre el personaje PRINCIPAL



Lectura II

Requisitos

Otorgado a los Aventureros que leen o escuchan mientras alguien más lee:

1. Dos capítulos del libro de Marcos de una traducción moderna simple de la Biblia.
2. Una historia bíblica o un libro sobre Jesús.
3. Un libro sobre salud o seguridad.
4. Un libro sobre la familia, los amigos o los sentimientos.
5. Un libro de historia o de misiones.
6. Un libro sobre la naturaleza.

Respuestas de apoyo

1. Hay muchos libros sobre Jesús. La parte importante es encontrar uno para el nivel de desarrollo de su hijo.

Aplicación de la Biblia para niños es un ministerio de Youversion Bible Inc. y proporciona casi 50 historias bíblicas interactivas para niños. Hay una aplicación de libro de cuentos animados con ilustraciones y sonido vívidos, así como interacciones interactivas en la pantalla táctil. Los juegos y actividades ayudan a los niños a recordar lo que aprenden. La navegación es simple para los niños y no hay compras dentro de la aplicación. También hay una Biblia impresa que tiene las mismas historias y gráficos. Consulta la tienda de aplicaciones de tu dispositivo.

bibliaparalosniños.org tiene páginas ilustradas y en color para sesenta diferentes Historias bíblicas disponibles para descargar e imprimir en 132 idiomas diferentes. Hay 18 historias sobre Jesús (incluyendo PowerPoint, páginas para colorear y páginas de libros de cuentos) <http://bibleforchildren.org/> o la tienda de aplicaciones de su dispositivo.

Planifique con anticipación para esta "Reunión de lectura de libros" haciendo que los niños traigan sus favoritos libros y mantas/almohadas. Constrúyalo para que sea una actividad divertida y memorable.



Lectura III

Requisitos

Otorgado a los Aventureros que leen o escuchan mientras alguien más lee:

1. Tres capítulos del libro de Hechos de una traducción moderna de la Biblia.
2. Una historia bíblica o un libro sobre Jesús.
3. Un libro sobre salud o seguridad.
4. Un libro sobre la familia, los amigos o los sentimientos.
5. Un libro de historia o de misiones.
6. Un libro sobre la naturaleza.

Respuestas de apoyo

1. Asegúrese de que cualquier versión de la Biblia que seleccione esté en un lenguaje que los constructores puedan entender fácilmente. Además, seleccione una sección de Actos que le interese al Constructor. Tómese el tiempo para hacer preguntas mientras lee: ¿Cómo crees que habría olido, sonado o sentido? ¿Por qué crees que esta persona hizo lo que hizo?
2. Hay muchos libros sobre Jesús. La parte importante es encontrar uno para el nivel de desarrollo mental de su hijo.

Aplicación de la Biblia para niños es un ministerio de Youversion Bible Inc. y proporciona casi 50 historias bíblicas interactivas para niños. Hay una aplicación de libro de cuentos animados con ilustraciones y sonido vívidos, así como interacciones interactivas en la pantalla táctil. Los juegos y actividades ayudan a los niños a recordar lo que aprenden. La navegación es simple para los niños y no hay compras dentro de la aplicación. También hay una Biblia impresa que tiene las mismas historias y gráficos. Consulte la tienda de aplicaciones de su dispositivo. Bibleforchildren.org tiene páginas ilustradas y en color de sesenta historias bíblicas diferentes disponibles para descargar e imprimir en 132 idiomas diferentes. Hay 18 historias sobre Jesús (incluyendo PowerPoint, páginas para colorear y páginas de libros de cuentos) [http:// bibleforchildren.org/](http://bibleforchildren.org/) o la tienda de aplicaciones de su dispositivo.

La lectura de libros generalmente se "asigna" y se realiza como una actividad entre padres e hijos. Como los niños completan la actividad pídale que INFORMEN sus hallazgos en las reuniones del club.



Lectura IV

Requisitos

Otorgado a los Aventureros que leen o escuchan mientras alguien más lee:

1. 1 Samuel 1-3 de una traducción moderna de la Biblia.
2. Una historia bíblica o un libro sobre Jesús.
3. Un libro sobre salud o seguridad.
4. Un libro sobre la familia, los amigos o los sentimientos.
5. Un libro de historia o de misiones.
6. Un libro sobre la naturaleza.

Respuestas de apoyo

1. 1 Samuel 1-3 es la historia de Ana y el nacimiento y entrega de Samuel a Dios. Las aplicaciones bíblicas como Youversion, Biblegateway, Olive Tree y otras facilitan la lectura de esta historia en la traducción que elijas. Bible Gateway tiene una extensa lista de idiomas de todo el mundo como parte de una descarga gratuita. Varios sitios web también facilitan escuchar o leer el pasaje en su sitio web.
2. Hay muchos libros sobre Jesús. La parte importante es encontrar uno para el nivel de desarrollo de su hijo.

Aplicación de la Biblia para niños es un ministerio de Youversion Bible Inc. y proporciona casi 50 historias bíblicas interactivas para niños. Hay una aplicación de libro de cuentos animados con ilustraciones y sonido vívidos, así como interacciones interactivas en la pantalla táctil. Los juegos y actividades ayudan a los niños a recordar lo que aprenden. La navegación es simple para los niños y no hay compras dentro de la aplicación. También hay una Biblia para niños impresa que tiene las mismas historias y gráficos. Consulta la tienda de aplicaciones de tu dispositivo.

bibliaparalosniños.org tiene páginas ilustradas y en color para sesenta diferentes Historias bíblicas disponibles para descargar e imprimir en 132 idiomas diferentes. Hay 18 historias sobre Jesús (incluyendo PowerPoint, páginas para colorear y páginas de libros de cuentos) <http://bibleforchildren.org/> o la tienda de aplicaciones de su dispositivo.

La lectura de libros generalmente se "asigna" y se realiza como una actividad entre padres e hijos. Como los niños completen la actividad pídeles que INFORMEN sus hallazgos en las reuniones del club.

Ocurrencia: Charada del personaje principal: haga que el padre y el niño trabajen juntos para contarte UNA HISTORIA de su libro de premios de lectura sobre el personaje PRINCIPAL.



Especialista en seguridad

Requisitos

1. Habla con tus padres sobre el plan de seguridad contra incendios de tu hogar. Seleccione dos de las siguientes áreas y dé cuatro reglas de seguridad para cada área:
 - una. Seguridad del hogar
 - B. Seguridad al aire libre (ciudad o campo)
 - C. Seguridad climática
 - D. Seguridad de las personas
2. Practique un simulacro de incendio en al menos uno de los siguientes lugares:
 - una. Casa
 - B. Colegio
 - C. Iglesia (si es posible)
3. Según sea apropiado para su área, practique los siguientes simulacros de seguridad O Hable sobre lo que haría en las siguientes emergencias:
 - una. Huracán
 - B. Tornado
 - C. Terremoto
 - D. Inundación
 - mi. Volcán
 - F. Rayos y truenos
4. Sea un detective de seguridad. Marque las personas y los lugares sobre los que está aprendiendo y enumere los peligros.
5. Haz un mural o un cartel de seguridad que muestre las situaciones peligrosas y lo que puedes hacer al respecto.

6. Con su club, juegue el Juego de la Seguridad. Darse situaciones de seguridad para responder con "Sí", "No" o "Le preguntaré a mi mamá".

Respuestas de apoyo

1. Anime a los padres a ayudar a los Aventureros a hacer un plan de seguridad contra incendios. La seguridad de las personas se refiere a negarse a viajar con extraños, etc.
2. Dibuje un plano de planta para su escuela, club y/o iglesia, y muestre dónde y cómo salir del área en caso de emergencia. Practique estos ejercicios.
3. Los departamentos de policía o de bomberos locales o su biblioteca local tendrán información para su área en particular. Discuta el tipo de desastres que pueden aparecer para que pueda informar y preparar a los niños sin asustarlos.
4. Invente un botón o listón de "Detective de seguridad" que los Aventureros pueden usar la semana en que están registrando problemas potenciales en el hogar o la escuela. Deben buscar peligros como un pestillo roto en un gabinete que tiene líquidos de limpieza o medicamentos, cables deshilachados o enchufes eléctricos rotos, un rastrillo boca arriba, tablas en la acera, un grifo de agua roto, recipientes sin etiqueta que contienen diluyente de pintura o gasolina, vidrios rotos, etc.
5. Pida permiso para exhibir los carteles en un lugar público.
6. Proporcione a los niños situaciones de seguridad en las que deban responder "Sí", "No" o "Le preguntaré a mamá y papá". Comience el juego con una situación que haya experimentado, como un vidrio roto en el piso. Pregunte: "¿Levantarías el vaso?" "¿Le dirías a tu madre?" Anime a los niños a compartir situaciones realistas ya pensar cuidadosamente antes de actuar.



Diversión de costura

Requisitos

1. Di de qué probablemente estaban hechas las primeras agujas de coser.
2. Describa lo que probablemente se usó por primera vez como hilo.
3. Decir cuándo surgieron las primeras máquinas de coser.
4. Demostrar cómo enhebrar una aguja y anudar el extremo del hilo.
5. Coser un botón en un trozo de tela.
6. Cosa dos broches o botones de presión y conéctelos correctamente.
7. Cosa un corchete y un ojo y conéctelos correctamente.
8. Demostrar la capacidad de coser tres tipos diferentes de puntadas, como las siguientes:
 - una. Hilvanar o puntada corrida
 - B. Puntada de dobladillo
 - C. Puntada trasera
9. Haz un artículo útil usando al menos dos puntadas diferentes.

Respuestas de apoyo

1. Las primeras agujas de coser probablemente estaban hechas de hueso.
2. La cola de caballo u otros pelos de animales fueron probablemente el primer hilo.
3. Las máquinas de coser se usaron por primera vez en la década de 1850.
4. Demuestre cómo estar seguro al enhebrar una aguja. Haga que los Aventureros practiquen atar un nudo al final del hilo.
5. Coser un botón en una pieza de tela o ropa. Enseña al aventurero a hacer puntadas pequeñas y uniformes.
6. Demostrar cómo coser broches en dos piezas de tela o ropa y conectarlos correctamente. Haga pequeñas puntadas sin arrugar el material.
7. Demuestre cómo coser uniformemente un corchete en el material.
8. Demuestre cómo hacer tres tipos de puntadas. Haz que los Aventureros traten de hacer las puntadas limpias y uniformes.
9. Algunos ejemplos son:
 - una. Soporte de tijeras: corte el patrón, coloque el material junto y cosa a mano, haciendo puntadas uniformes y prolijas. Incluya un lazo en la parte superior del contenedor de tijeras para colgar.
 - B. Alfiletero: Llene el alfiletero con arena o semillas pequeñas.

Actualizado en: 1996 / Grado 3



Intercambio

Requisitos

1. Escucha un libro sobre compartir.
2. Cante una canción sobre compartir.
3. Juega un juego sobre compartir.
4. Haz una manualidad y compártela con alguien.

Actualizado en: 2015



Respuestas de apoyo

1. Little Lamb, el títere de la clase, ¡haría un gran trabajo leyendo o contando esta historia!

Hay numerosos libros de historias bíblicas que cuentan historias sobre compartir. El

La historia bíblica más popular es probablemente la que se encuentra en Juan 6:1-14.

Puede optar por leer la historia de la Biblia, tener imágenes para diferentes escenas que permitan a los niños contar partes de la historia, o incluso hacer que los niños actúen la historia (con accesorios) mientras usted lee la historia.

Usar versiones de la Biblia más fáciles de leer (NIRV, ICV) o libros de cuentos para niños es recomendado.

Muchas bibliotecas escolares y públicas también tienen libros para niños sobre el tema.

2. La canción para compartir "La canción para compartir" se canta con la melodía de "Brother John" ("Frère Jacques").

¿No sabes la melodía? Escúchalo en YouTube.com ¿Estás

compartiendo,

¿Estás compartiendo,

Corderito,

¿Corderito?

Aquí hay un juguete con el que jugar,

Aquí hay un juguete con el que jugar.

Vamos a jugar,

Vamos a jugar.

Youtube tiene una amplia variedad de canciones para compartir para niños disponibles con un simple búsqueda. Uno que disfruté especialmente fue "Little Mandy Manners Shares"

3. Parte de aprender a compartir es no tener un juguete demasiado tiempo. Este juego (una versión de Hot Potato) enfatiza darle la pelota a otro niño. Haga que los niños se paren en un círculo. Entregue la pelota a un niño y luego pídale que se la dé al niño que está a su lado. Continúe alrededor del círculo para que los niños practiquen pasar la pelota. Luego, mientras los niños continúan pasándose la pelota, pida a los adultos que dirijan el siguiente canto:

La bola compartida da vueltas y vueltas. Ni siquiera hace un sonido. (aplaudir dos veces) Sigue así mientras te sientas. Pásalo rápido o lo eres. (aplaude dos veces)

Si no eres el último en sostenerlo, en el círculo debes pasar, ¡eres tú! (aplaude dos veces)

El niño que sostiene la pelota en el último "eso" va y se para en medio de el círculo. Ahora vuelve a jugar el juego. El niño que sostiene la pelota en el último "eso" durante la segunda ronda del juego cambia de lugar con el niño en el medio del círculo. Juega el juego varias veces.

4. Una manualidad temática que también sea lo suficientemente linda como para dársela a un adulto (padre u otro) sería ideal para este requisito.

Idea didáctica: Panes y pescados en una canasta de platos de cartón

Materiales: platos de papel; Perforadora; Hilo, de 10 capas o más grande; tijeras de seguridad; Crayones o marcadores; Patrón de pan y pescado (ver diagrama en Activity Book o Pinterest)

Procedimiento: Antes de tiempo: Cada canasta está hecha de dos platos de papel. Para cada Corderito, comience cortando uno de los platos de papel por la mitad. Coloque el plato de papel partido a la mitad sobre el plato de papel completo y perforo agujeros a lo largo del borde exterior del medio plato de papel y el plato de papel detrás de él. Más tarde, los niños enhebrarán hilo a través de los agujeros para tejer los platos y crear una canasta. Corta el hilo en trozos que sean lo suficientemente largos para pasar por los agujeros en el plato de papel. La longitud del hilo variará según el tamaño de los platos de papel que uses. Haz un nudo en un extremo de la lana. Muestre a los niños un proyecto terminado. Dé a cada niño un plato completo y medio plato con agujeros preperforados y una pieza de hilo. Con la ayuda de un adulto, haz que los niños pasen la lana a través de los agujeros para unir el medio plato de papel al plato de papel completo. Pídele a un adulto que haga un nudo al final del hilo cuando haya terminado de tejer. Luego, entregue a cada niño la plantilla de los dos peces y los cinco panes para colorear, recortar y colocar en sus canastas.



ayudante especial

Requisitos

1. Escuche un libro sobre ser útil.
2. Cante una canción sobre ser útil.
3. Juega un juego sobre ser útil.
4. Haz una manualidad sobre ser útil.
5. Ayudar a un miembro de la familia con una tarea especial durante una semana. (es decir, alimentar a una mascota)

Respuestas de apoyo

1. Los motores de búsqueda en línea a menudo conducen a videos en línea que "leen" o "cuentan" ayudando a otras historias. Se encuentra un video de "Holy Tales" en Youtube. Muestra la historia del Buen Samaritano contada por una abuela ciempiés a sus nietos. Storyjumper.com es un servicio de libros compartidos y tienen una historia sobre cómo las personas pueden ayudar a las tortugas marinas a sobrevivir ayudando a proteger a las nuevas tortugas recién nacidas. Se pueden encontrar otros videos o libros usando las palabras "video de libros gratuitos en línea que ayudan a otros a preescolar" en su motor de búsqueda favorito.
2. Youtube o canciones cristianas disponibles en itunes u otros medios tienen canciones que sus hijos pueden disfrutar aprendiendo. La memorización no es lo ideal, sino la exposición a la canción de otro niño sobre un rasgo de carácter que esperamos que aprendan.

Idea didáctica: Así ayudamos en casa Canción

Materiales: Una caja de accesorios para cada niño (accesorios sugeridos: escobas, juguetes, polvo trapos, esponjas—los niños también pueden hacer los movimientos de la actividad de limpieza en lugar de usar accesorios)

Procedimiento:

Antes de tiempo: coloque un accesorio para cada verso de la canción en una caja. Necesitarás una caja de accesorios para cada niño. Comience modelando (cantando un verso y haciendo las acciones) la canción "Así ayudamos en casa". Es posible que esté más familiarizado con el título original de esta canción, "Here We Go Round the Mulberry Bush". Pero si no, vaya a kididdles.com/lyrics/m014.html. Para cada verso, utilizará un movimiento que represente la actividad de ese verso. También puede crear sus propios versos para que coincidan con la historia que lee o las actividades que son relevantes para sus hijos y la comunidad. Cante cada verso más de una vez.

Versos sugeridos

Así es como barremos el suelo, Barremos el suelo, barrer el suelo.	Esta es la forma en que quitamos el polvo de la casa, quitamos el polvo de la casa, desempolva la casa.
Esta es la forma en que barremos el piso Tan temprano en la mañana.	Así es como quitamos el polvo de la casa Tan temprano en la mañana.
Así es como recogemos juguetes, recogemos juguetes, recogemos juguetes.	Así es como lavamos el auto, Lavamos el auto, lavamos el auto.
Esta es la forma en que recogemos los juguetes Tan temprano en la mañana.	Esta es la forma en que lavamos el auto, tan temprano en la mañana

Idea didáctica: Canción de las manos que ayudan

Procedimiento: Pida a diferentes grupos familiares que escuchen la canción y luego averigüen maneras de "actuar" las acciones en uno de los versos.

"HELPING HANDS" Música: Chris G. Letra: Chris G., Cathy Gehr

<p>Cuando veo a alguien caer, lo levantaré. Si están tirados en el suelo, usaré mis manos amigas.</p> <p>Coro: Manos amigas ayudándose unas a otras. Haré todo lo que pueda con mis manos amigas. Si mi mami es la cocinera Y el bebé está llorando, le leeré un libro y usaré mis manos amigas.</p> <p>Coro: Manos amigas ayudándose unas a otras. Haré todo lo que pueda con mis manos amigas. Si mi papá está solo Trabajando en el jardín</p>	<p>Lo ayudaré a desmalezar y cavar Con mis manos amigas.</p> <p>[Repetir el segundo coro] Las manos nunca deben lastimar o pelear O hacer infeliz a alguien. Haz algo bueno y haz las cosas bien Con tus manos amigas.</p> <p>Coro: Manos amigas ayudándose unas a otras. Hagamos todo lo que podamos con nuestras manos amigas.</p> <p>[Repetir] Oh, hagamos todo lo que podamos con nuestras manos amigas. ¡Oh, hagamos todo lo que podamos con nuestras manos amigas!</p>
---	---

3. ¡Limpiar la casa es una excelente manera de demostrar que se es útil en el hogar!

Idea didáctica: Relevé de limpieza

Con anticipación: Los adultos pueden traer diferentes juguetes y objetos de casa. Ahí debe haber al menos 8-10 objetos para cada familia.

Procedimiento: Coloque los objetos en el área del centro de juegos. Cada grupo o familia El trabajo es salir corriendo y, en forma de relevos, traer de vuelta un artículo a la vez del "piso desordenado" y colocarlo en la "canasta" de la familia. El equipo que recolecte la mayor cantidad de artículos para cuando el centro del piso esté LIMPIO es la familia ganadora. PRECAUCIÓN para los padres: el objetivo de este juego NO es que los padres sean competitivos, sino que los padres y los niños aprendan a "limpiar juntos".

La conversación para seguir el juego debe incluir preguntas como "¿qué fue la mejor parte del juego? ¿Por qué los padres ayudaron en el juego? ¿Cuáles son las cosas que te gusta limpiar en casa? ¿Cómo pueden las mamás y los papás ayudar a limpiar? ¿Cómo puedes ayudarlos a limpiar? ¿Cómo puedes celebrar cuando ganas el juego de limpieza en casa?

4. Cualquier manualidad en la que el niño esté ayudando o trabajando en un proyecto que les recuerde ayudar funcionaría para esta actividad.

Idea didáctica: Costura divertida

Materiales:

- Cartulina
- Perforadora
- Hilo
- Tijeras

Procedimiento:

Antes de tiempo: corte varias formas de cartulina. Luego usa un agujero perfora para espaciar uniformemente los agujeros a lo largo del exterior de la forma. Corta pedazos de hilo lo suficientemente largos para tejer dentro y fuera de los agujeros para cada forma. Para mantener el interés de los niños, necesitará tener una variedad de formas y colores de hilo para que los niños los usen.

Comience mostrando a los niños cómo coser un botón en un trozo de tela. Luego muéstreles cómo van a coser tejiendo hilo a través de los agujeros en los recortes proporcionados. Si lo desea, deje que los niños se lleven a casa uno de los recortes y un poco de hilo.

5. Hay muchas tareas que los niños de 4 años pueden hacer (con ayuda). Alimentar a una mascota, poner su ropa en el cesto, hacer su cama o ayudar a preparar una comida sencilla. Como líder adulto, asegúrese de que los padres y los niños tengan la oportunidad de planificar lo que harán para ayudar cada día durante la próxima semana. A veces, los Aventureros solo se reúnen 1 o 2 veces en un mes. Si es así, pídeles que ayuden con las tareas “la mayoría de los días” hasta la próxima reunión.



Cuento Escuchando I

Requisitos

1. Escuche dos libros apropiados para su edad, que no haya leído antes, de las siguientes categorías:
 - a) Biblia
 - b) Misiones
 - c) Amigos o Familiares
 - d) Naturaleza
2. Dile a la persona que te lea lo que más te gusta de cada cuento
3. Dígale a la persona que le leyó "gracias" O haga una manualidad que le diga que está agradecido.

Respuestas de apoyo

1. El objetivo de este premio es enseñar al niño el valor de pasar tiempo "leyendo". Los corderitos están en la etapa de desarrollo en la que aprenden mejor observando y experimentando lo que hacen sus padres/líderes. Esta es una gran actividad para padres e hijos para hacer juntos. Los libros deben estar escritos para niños pequeños. Esta NO es una actividad para que los corderitos escuchen los libros o cuentos de los grandes.

Lugares para conseguir libros:

- El club puede sugerir o incluso comprar libros para cada categoría y tener un club de libros para compartir.
- El club también puede pedir a los miembros que traigan un libro a la reunión y luego pasar tiempo juntos como comunidad compartiendo libros.
- Si hay una biblioteca escolar o comunitaria, los padres y los niños pueden visitar la biblioteca y usar los libros de allí
- Los libros de misiones a veces son difíciles de encontrar. Puede ser necesario ponerse en contacto con otras iglesias del área o con el departamento de ministerios infantiles de su asociación/misión.

Los libros deben ser muy cortos. De hecho, muchas veces, los libros para niños tienen páginas de cartón grueso con muchas imágenes hermosas.

2. Después de que el maestro termine de leer, puede hacer preguntas como:

- ¿Qué persona/animal te gustó más en la historia?
- ¿Cuál fue la parte más emocionante? ¿La parte más triste?
- ¿Alguna vez has experimentado algo como lo que leemos en esta historia?
- ¿Qué aprendiste al escuchar este libro?

3. A menudo, los adultos que están ayudando a los niños a escribir la nota/hacer la tarjeta de agradecimiento serán los que reciban la tarjeta/nota. Eso está bien. Estamos entrenando a nuestros jóvenes para que demuestren agradecimiento, y esta actividad les ayuda a aprender eso.

Materiales: Papeles de colores, crayones o lápices de colores, pegatinas, pegamento.

Tiempo: 5-7 minutos

Procedimiento: Antes de tiempo, doble una hoja de papel de color de tamaño estándar o papel de construcción por la mitad para hacer una tarjeta grande. Pida a los estudiantes que agreguen colores o calcomanías tanto en el frente como en el interior. El frente debe decir "Gracias" y el interior debe tener una oración simple que le diga al adulto por qué el niño está agradecido ("Gracias por leerme las historias").

Notas: los adultos deberán ayudar a los niños a escribir las palabras.



Escuchar cuentos II

Requisitos

1. Escuche dos libros apropiados para su edad, que no haya leído antes, de las siguientes categorías:
 - a) Biblia
 - b) Misiones
 - c) Amigos o Familiares
 - d) Naturaleza
2. Dile a la persona que te leyó lo que más te gusta de cada cuento. Asegúrese de decirles algo sobre el "personaje" principal de cada historia.
3. Dígale a la persona que le leyó "gracias" O haga una manualidad que le dé y le diga que está agradecido.



Respuestas de apoyo

1. El objetivo de este premio es enseñar al niño el valor de pasar tiempo "leyendo". Los Early Birds están en la etapa de desarrollo en la que aprenden mejor observando y experimentando lo que hacen sus padres/líderes. Esta es una gran actividad para padres e hijos para hacer juntos. Los libros deben estar escritos para niños pequeños. Esta NO es una actividad para madrugadores para escuchar libros o cuentos de grandes personajes.

Lugares para conseguir libros:

- El club puede sugerir o incluso comprar libros para cada categoría y tener un club de libros para compartir.
- El club también puede pedir a los miembros que traigan un libro a la reunión y luego pasar tiempo juntos como comunidad compartiendo libros.
- Si hay una biblioteca escolar o comunitaria, los padres y los niños pueden visitar la biblioteca y usar los libros de allí
- Los libros de misiones a veces son difíciles de encontrar. Puede ser necesario ponerse en contacto con otras iglesias del área o con el departamento de ministerios infantiles de su asociación/misión.

Los libros deben ser muy cortos. De hecho, muchas veces, los libros para niños tienen páginas de cartón grueso con muchas imágenes hermosas.

2. Después de que el maestro termine de leer, puede hacer preguntas como:

- ¿Qué persona/animal te gustó más en la historia?
- ¿Cuál fue la parte más emocionante? ¿La parte más triste?
- ¿Alguna vez has experimentado algo como lo que leemos en esta historia?
- ¿Qué aprendiste al escuchar este libro?

3. A menudo, los adultos que están ayudando a los niños a escribir la nota/hacer la tarjeta de agradecimiento serán los que reciban la tarjeta/nota. Eso está bien. Estamos entrenando a nuestros jóvenes para que demuestren agradecimiento, y esta actividad les ayuda a aprender eso.

Materiales: Papeles de colores, crayones o lápices de colores, pegatinas, pegamento.

Tiempo: 5-7 minutos

Procedimiento: Antes de tiempo, doble una hoja de papel de color de tamaño estándar o papel de construcción por la mitad para hacer una tarjeta grande. Pida a los estudiantes que agreguen colores o calcomanías tanto en el frente como en el interior. El frente debe decir "Gracias" y el interior debe tener una oración simple que le diga al adulto por qué el niño está agradecido ("Gracias por leerme las historias").

Notas: los adultos deberán ayudar a los niños a escribir las palabras.



Tecnología

Requisitos

Explique el propósito de cada elemento:

una. Sistema informático

B. Monitor

C. Ratón

D. Teclado

mi. Unidad Central de procesamiento

F. Disco duro

gramo. Escáner

H. CD ROM

I. Módem

j. Impresora

k. Red

Yo disquete

2. ¿Para qué sirven las computadoras?

una. documentos y libros

B. bases de datos

C. Cálculos

D. Comunicaciones

mi. Investigar

F. Divertida

3. Realice una de las siguientes acciones:

una. Escriba e imprima una nota de agradecimiento.

B. Juega un juego educativo.

4. Realice una de las siguientes acciones:

- una. Visite una oficina y vea cómo una computadora ayuda a esa persona con su trabajo.
- B. Visite a un vendedor de computadoras y pídale que haga una demostración de la última tecnología.

5. Conozca la fila de inicio del teclado.

- una. Mostrar la posición correcta de la mano en el teclado.
- B. Explique por qué es importante la posición correcta de las manos.
- C. Escriba en un programa de mecanografía elemental como Sticky Bear o Mavis Beacon.

Respuestas de apoyo

1. Encuentre un libro o diccionario de computadora actual con las definiciones. Use la terminología correcta pero busque ilustraciones para ayudar a los niños a entender los conceptos.

una. Documentos y libros: los procesadores de texto están diseñados principalmente para crear cartas, informes y documentos. Los programas de autoedición ayudan a combinar gráficos con texto.

B. Bases de datos: programas que le permiten manipular, almacenar, registrar y recuperar información de una colección de archivos relacionados: como direcciones, membresías o almacenar inventarios.

C. Cálculos: las hojas de cálculo se hacen para cálculos matemáticos con fines contables o de mantenimiento de registros.

D. Comunicaciones: cubre Internet, correo electrónico y la red mundial. Hable sobre la necesidad de usar la disciplina para evitar la mala información y cómo usar la buena información.

mi. Investigación: los materiales de recursos actuales para la investigación están disponibles en minutos a través de los servicios de Internet. También puede usar material de CD-ROM u otro software de recursos. Las búsquedas computarizadas son rápidas y, a veces, le dan más ideas. Uno de esos CD es la Biblioteca EG White o un CD de enciclopedia.

F. Juegos—Siempre habrá juegos. Los juegos de computadora pueden ser buenos si desafían tu mente y tus habilidades mentales, así como tu destreza. Póngalo a prueba de Filipenses 4:8. Todo nuestro trabajo informático debe cumplir con ese estándar.



Trovador

Requisitos

1. Tocar una canción en un instrumento sencillo o marcar el ritmo de una tonada con una pandereta, triángulo, etc.
2. Representar un personaje o animal con disfraces o gestos para que el grupo pueda reconocerlo.
3. Actuar, con un grupo, una historia.
4. Nombre tres personajes de la Biblia que fueran músicos.
5. Inventa un poema sobre la naturaleza.
6. Canta dos canciones tradicionales de tu país.
7. Con algunos amigos, organice 15 minutos de entretenimiento para un grupo. O

Contar una historia a un grupo.

8. Busque, lea y explique el significado del Salmo 66:1-2.

Respuestas de apoyo

1. Utilice un tubo de caña, flauta, armónica, flauta dulce, piano, etc.
2. Anime a los niños a usar su imaginación creativamente.
3. Ayude a los niños a compartir y turnarse.
4. Miriam, David, Lucifer, Jubal, etc.
5. El poema debe tener de cuatro a ocho versos.
6. Enseñar a los niños algunas canciones tradicionales. Si su clase incluye niños de muchas nacionalidades, aprenda canciones de diferentes países y cántelas en grupo.
7. Enseñar a los niños a trabajar juntos y organizar un programa.
8. Discutan juntos y compartan cómo hacer un “ruido” alegre.

Actualizado en: 1996 / Grado3



NATURE



Título	Clase	Página
animales	Madrugador	185
Hogares de animales	Madrugador	187
Astrónomo	Constructor	189
Aves	Madrugador	191
Cuerpos de agua	Corderito	197
Mariposas (anteriormente mariposa)	Abeja ocupada	199
Perros (Anteriormente Perro)	Multi nivel	201
Ambientalista	Manos amigas	203
Amigos emplumados	Rayo de sol	205
Pescado	Abeja ocupada	207
flores	Abeja ocupada	209
amigo de los animales	Abeja ocupada	211
Amigo de la naturaleza	Rayo de sol	213
Geólogo	Manos amigas	215
Hábitats (antes Hábitat)	Manos amigas	217
Miel	Abeja ocupada	219
Abejas (anteriormente abeja melífera)	Manos amigas	221
Insectos	Corderito	223
Mariquitas (antes Ladybug)	Rayo de sol	225
lagartos	Constructor	227
Explorador al aire libre	Manos amigas	229

Mascotas	Madrugador	231
Patatas (antes patata)	Abeja ocupada	233
Agua segura	Manos amigas	235
Arte de arena	Abeja ocupada	237
Salvar animales	Constructor	239
Búsqueda de tesoros	Madrugador	241
Estaciones	Rayo de sol	243
Semillas (Anteriormente Semilla)	Rayo de sol	245
Estrellas	Corderito	247
Árboles	Rayo de sol	249
Universo	Multi nivel	251
Tiempo I	Corderito	253
Tiempo II	Manos amigas	255
Ballenas (Anteriormente Ballena)	Rayo de sol	257
Cordero lanudo	Corderito	259
Zoológico de animales	Corderito	263



animales

Requisitos

1. Nombra cinco animales que veas en el zoológico.
2. Dibujar y colorear imágenes de dos de ellos.
3. Recorta tres animales del zoológico de revistas y móntalos.
4. Con plastilina, forma uno de tus animales favoritos del zoológico.
5. Nombra tres nombres de animales de la Biblia

Requisitos

1. ¿Qué es un hogar?
2. Hable acerca de su hogar. Haz un dibujo de tu casa y coloréala.
3. Los animales también tienen casas. Nombra cinco animales diferentes y di dónde viven.
4. ¿Cómo saben los animales qué hacer para formar un hogar?
5. Elige un animal y haz lo siguiente:
 - Observa al animal (puede ser en un zoológico o en un video).
 - Dibujar o colorear una imagen del animal.
 - Hacer una maqueta de su casa.
 - Muestre su foto y modelo en la noche familiar de su club.
 - Dile a la gente lo que aprendiste sobre tu animal y su hogar.

Respuestas de apoyo



Hogares de animales

Requisitos

1. ¿Qué es un hogar?
2. Hable acerca de su hogar. Haz un dibujo de tu casa y coloréala.
3. Los animales también tienen casas. Nombra cinco animales diferentes y di dónde viven.
4. ¿Cómo saben los animales qué hacer para formar un hogar?
5. Elige un animal y haz lo siguiente:
 - Observa al animal (puede ser en un zoológico o en un video).
 - Dibujar o colorear una imagen del animal.
 - Hacer una maqueta de su casa.
 - Muestre su foto y modelo en la noche familiar de su club.
 - Dile a la gente lo que aprendiste sobre tu animal y su hogar.



Respuestas de apoyo

1. Un hogar es el lugar donde vives o te quedas. Debe ser un lugar donde te sientas seguro y cómodo.
2. Proporcione hojas grandes de papel y crayones. Cuando hayan terminado, pida a los niños que cuenten sobre lo que han dibujado. Afirmer y aceptar sus esfuerzos.
3. Una mofeta tiene su hogar en un agujero en el suelo. La casa del león se llama guarida.

Un oso (zorro, coyote, nutria) vive en una guarida. Las ardillas viven en un agujero o anidan en un árbol.

Los castores construyen una casa llamada cabaña con palos y barro. Un conejo hace una madriguera (agujero) en el suelo.

El hogar del venado es el bosque.

La gente hace un hogar para caballos y vacas en un granero.
4. Dios ha hecho a los animales para que sepan qué hacer. Esto se llama instinto, es algo en lo que no tienen que pensar, simplemente lo saben. Los animales también aprenden a construir casas de sus padres.
5. Ofrezca a los niños una selección de animales de plástico o goma. Pídales que elijan uno y construyan una casa con plastilina, madera, cartón, etc.



Astrónomo

Requisitos

1. Nombre varios observadores de estrellas de la Biblia.
2. Identifica un planeta, dos estrellas y tres constelaciones en el cielo por la noche y da sus nombres correctos.
3. Haz un cuadro de constelaciones.
4. Explica la diferencia entre un planeta y una estrella.
5. Observa planetas y estrellas en el cielo nocturno.
6. Observa dos de los siguientes y haz que un crayón resista:
 - A. salida de la luna
 - B. amanecer
 - C. atardecer
7. Encuentra tres textos en la Biblia que se refieran a los cielos.



Respuestas de apoyo

1. Adán y Eva (Educación, página 21); Abrahán (Génesis 15:5); Joseph (Educación, página 52); Jesús (Comentario ASD, Volumen 5, página 1117); Moisés (Patriarcas y Profetas, página 475); Reyes Magos (Mateo 2:2).
2. Sal de noche a observar el cielo y haz un dibujo del planeta, las estrellas y las constelaciones que viste. Cuando sea posible, visite un planetario.
3. Tome una caja de zapatos pequeña, una caja de avena, etc. Haga que los niños elijan qué constelación desean hacer. Dibuja la constelación en el extremo exterior del recipiente. Haga un pequeño agujero donde se encuentra cada estrella. Gire hacia el otro extremo y corte dos agujeros medianos del tamaño de un ojo para mirar. Sostenga el cuadro de peep para iluminar y ver las constelaciones. Fomente la variedad en las constelaciones para que cuando termine cada niño pueda adivinar cuál está viendo.
4. Observar y reconocer algunas estrellas y constelaciones prominentes. Una estrella es un solo cuerpo, como la Estrella Polar. Una constelación es un grupo de estrellas, como la Osa Mayor. Algunas de las estrellas más brillantes son Polaris, Castor, Regulus, Deneb, Altair, Rigel, Capella y Vega; Orión, Leo, Libra, Lira, Virgo, Tauro, Ursa Major, Ursa Minor y Canis Major y Minor son algunas de las constelaciones. Elija varios de cada uno, ubicando los que sean más fáciles de encontrar e identificar en su área durante la época del año en que está tomando la clase.
5. Aléjese de las luces de la ciudad para ver el cielo nocturno, o vea un programa, video, etc. en el cielo. Pasar la noche. ¡Disfrutar!
6. Observa el cielo al amanecer, atardecer y/o salida de la luna. Que sea un momento divertido para ver juntos la maravilla de las grandes luces de Dios.
7. Una concordancia bíblica enumera muchos textos. Elige, lee y explica. por ejemplo, Génesis 1:16, Deuteronomio 10:22, Isaías 13:10, Mateo 2:10.



Aves

Requisitos

1. Nombra cinco pájaros que veas en tu casa.
2. Nombra tu ave estatal.
3. Nombre tres tipos de comida para pájaros (semillas de girasol de aceite negro, cardo, maíz, semillas mixtas, semillas de girasol rayadas).
4. Haz un dibujo de un pájaro, luego usa una mezcla de semillas para pájaros para rellenarlo.
5. Haz un comedero para pájaros con piñas y cuélgalo en tu jardín. Di cuántos pájaros vienen a alimentarse de él.
6. Nombre dos pájaros mencionados en la Biblia (águila, paloma, gorrión, cuervo).
7. Conoce dos sonidos de pájaros y finge que eres ese pájaro.

Respuestas de apoyo

1. Aquí hay un enlace para encontrar aves comunes en su área. Una vez que llegue a la página, haga clic en el botón ROJO cerca de la parte inferior de la página.

Esto te permitirá hacer una lista de 5 aves de la región en la que vives.

EE.UU.

<http://feederwatch.org/learn/common-feeder-birds>

Este sitio le permitirá encontrar listas de regiones de todo el mundo. las listas estan en ingles

<http://avibase.bsc-eoc.org/checklist.jsp>

Es una buena idea imprimir o mostrar imágenes de las aves en su lista local para que que los Early Birds puedan comenzar a reconocer las aves de la lista en sus entornos domésticos.

Idea didáctica: Paseo por una galería de arte

Materiales: imágenes impresas de diferentes aves en su área local (Creative

Las imágenes gratuitas de Commons pueden estar disponibles en sitios como flickr.com)

Instrucciones: Imprime las imágenes a página completa. Colóquelos en las paredes alrededor de su zona de encuentro. Ponga sonidos de pájaros o una banda sonora con temas de pájaros. Pida a los niños y sus padres o grupos pequeños que miren cada imagen. Pídeles que identifiquen el color de las plumas, el color del pico, el tamaño (pequeño, mediano, grande). Tenga disponibles versiones pequeñas de cada imagen de ave para que Early Birds y los padres las recopilen para la página en su libro de actividades.

2. Nombra el ave oficial de tu región, provincia, estado o nación.

Este es un enlace a una lista de Aves Nacionales [https://](https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_national_birds)

en.wikipedia.org/wiki/List_of_national_birds

3. Tipos de comida para pájaros

- Semillas de girasol (se prefiere el aceite negro)
- Maíz partido
- Fruta
- Gusanos de la harina
- Millet
- Nyjer

- Avena
- Maní (con o sin cáscara)
- Sebo
- Azúcar agua

4. Procedimiento: Este requisito se explica por sí mismo. Cuanto más simple y más grande sea el dibujo, más fácilmente los Early Birds lo encontrarán para “colorearlo” pegando semillas de diferentes colores en la imagen. El pegamento artesanal funciona mejor. No diluyas el pegamento porque muchas semillas son bastante pesadas y se caerán fácilmente. Es mejor que los niños pinten el pegamento en una sección de la imagen con un pincel o con los dedos, pongan semillas en esa sección y luego pasen a otra sección de la imagen.

5. Si tiene fácil acceso a las piñas, es fácil hacer un comedero para pájaros como se describe a continuación. Si no tiene acceso a las piñas, a continuación hay algunas ideas sobre otras formas de hacer un comedero para pájaros simple para que los Early Birds puedan nombrar algunos de los pájaros que ven venir a comer de su comedero. Recuerde pedir el informe sobre las aves que vieron durante otro tiempo de reunión.

Versión de piña

Que necesitas

- Piña
- Hilo
- Mantequilla de maní
- Margarina
- Alpiste

Instrucciones

1. Encuentra una piña grande.
2. Ate un trozo de hilo de tres a cuatro pies alrededor de la parte superior de la piña para la percha.
3. Mezcle dos cucharadas de mantequilla de maní con dos cucharadas de margarina.
4. Extienda la mezcla de mantequilla de maní y margarina sobre la piña.
5. Vierta un poco de alpiste en un plato o fuente poco profunda y haga rodar la piña en él.
6. Coloque las piñas cubiertas de semillas en el congelador durante aproximadamente una hora o hasta que estén firmes.

7. ¡Cuélgalo afuera en un árbol!

Versión sin cono de pino # 1

Bola de semillas:

Que necesitas

- Harina
- Agua
- Mezcla de semillas para pájaros
- Lámina
- Algo para engrasar el papel de aluminio
- Alambre para colgar
- Horno para hornear la Bola de Semillas

Instrucciones

1. Crea una pasta suave con 2 cucharadas de harina y 4 cucharadas de agua.
2. Mezcle 1 taza de alpiste o mezcla de semillas.
3. Colóquelo sobre un trozo de papel de aluminio engrasado
4. Forma esta mezcla en una campana o bola.
5. Pase un lazo de alambre por el centro para colgar.
6. Dejando el papel aluminio ligeramente abierto por arriba horneamos en horno moderado durante media hora.

Versión sin piña #2

Torta gorda:

Que necesitas

- Recipiente para mezclar mezcla seca
- Manteca o sebo (no use grasa de pavo porque no se endurece adecuadamente)
- Cacerola
- Cuchara
- Cuerda o cordel
- Tarros o recipientes de yogur viejos
- Mezcla seca de alimento para pájaros de cualquiera de los siguientes: semillas para pájaros silvestres, grosellas, pasas sultanas, avena, pan rallado y migas de pastel, queso rallado y/o maní.

Instrucciones

NOTA: La mejor proporción para esta receta es una parte de grasa (manteca de cerdo o sebo) por dos partes de mezcla seca.

1. Mezcle todos sus ingredientes secos en un tazón.
2. Derrita la manteca de cerdo o el sebo en una sartén y agregue la mezcla seca.
3. Revuelva bien hasta que toda la grasa se haya absorbido y la mezcla se pegue.
4. Haga un agujero en el fondo de una olla de yogur (recipiente del tamaño de una porción personal) y páselo por un trozo de cordel o hilo.
5. Llene la olla con su mezcla de grasa tibia.
6. Coloque en el refrigerador durante la noche para establecer.

7. Retire del refrigerador, luego corte y retire la olla.

8. Haga un nudo grande en un extremo del cordel para asegurar el pastel.
9. Cuelgue el pastel en un árbol o arbusto y espere a que los pájaros vengan a darse un festín.

6. Requisito: Aves mencionadas en la Biblia.

Procedimiento: Ayude a los madrugadores a explorar cómo descubrir esta información mostrándoles cómo usar una concordancia o una herramienta de búsqueda bíblica en línea. Pruebe los nombres de las aves que son comunes en su área. Recuerde que estamos alentando a cada madrugador a pensar en historias por su cuenta. Está bien que hagan una lluvia de ideas con los padres u otros madrugadores.

Aquí hay algunos pasajes para empezar:

- Búho - Sofonías 2:14
- Paloma - Génesis 8:8-12 (historia del diluvio)
- Gorrión - Mateo 10:29-31
- Cuervo - 1 Reyes 17:1-6 (historia de Elías)

7. Deberá encontrar un dispositivo que tenga grabados los sonidos de las aves. Una vez que haya practicado un sonido de pájaro común de su área, hable sobre cómo actúan los pájaros y luego finja con los pájaros madrugadores que todos ustedes son un tipo de pájaro para el que aprendieron a sonar. Recuerda que además de volar, las aves arañan o picotean en busca de alimento, se lavan en agua, se posan en nidos de varios tipos, etc.
8. Busque en línea: llamadas de sonidos de pájaros (su estado, provincia, país) o en Youtube. Obtenga una vista previa de los clips que descargue.



Cuerpos de agua

Requisitos

1. Escuche un libro sobre lagos, arroyos, ríos y océanos.
2. Cantar una canción sobre lagos, arroyos, ríos y océanos.
3. Juega un juego sobre lagos, arroyos, ríos y océanos.
4. Haz una manualidad de lagos, arroyos, ríos y océanos.

Actualizado en: 2015



Respuestas de apoyo



Pero terf mentira s

Requisitos

1. Aprende cómo viven y comen las mariposas.
2. Reúna dibujos, calcomanías o fotos de mariposas que viven en su estado.
3. Discuta y dibuje el ciclo de vida de la mariposa.
4. Memorice Juan 3:7 y discuta la historia de Nicodemo en Juan
una. Haz una de las siguientes manualidades:
 - A. Una mariposa hecha con un plato de papel.
 - B. Una mariposa en la acera con tiza.**
 - C. Una imagen rota de papel de construcción de una mariposa.
 - D. Una mariposa en la arena o la nieve.
 - E. Una mariposa hecha con un plato de papel.
 - F. Un imán de mariposa.
 - G. Una mariposa hecha con un plato de papel.
 - H. Una mariposa hecha de tejido de colores sujeta con un alfiler de ropa.
5. Aprende una canción sobre mariposas.



Respuestas de apoyo

1. La mariposa es solitaria excepto durante la migración, juntándose en el suelo húmedo para encontrar agua o dormideros nocturnos. Es posible que veas mariposas macho dando vueltas una alrededor de la otra para defender su territorio.

Las mariposas y las polillas tienen una “pajilla para beber enrollada” debajo de sus cabezas llamada probóscide. Se utiliza para elaborar néctar, agua y otros líquidos. La longitud de la probóscide ayuda a determinar de qué flores toman el néctar. Cada tipo de mariposa recoge flores y generalmente permanece en el mismo nivel, ya sea cerca del suelo o más alto. Muy rara vez las mariposas beberán de las flores boca abajo.

2. Consulte con su biblioteca.
3. (A) Huevo; (B) Larva u oruga; (C) Pupa o crisálida; (D) Adulto.
4. (Pon tus manos juntas frente a ti, como en oración. Abre y cierra la parte superior de tus manos como las alas de una mariposa) Cuando una mariposa se sienta y abre y cierra sus alas, calienta sus músculos y toma energía del sol y lo almacena en su cuerpo. Cuando rezamos a Jesús nos sentimos cálidos y bien por dentro y recibimos energía de Él para ser felices, fuertes y hacer lo correcto. Continúe moviendo sus manos como una mariposa mientras oramos.
5. Opción: “Si yo fuera una mariposa, le daría gracias al Señor por mis poderosas y finas alas...”

Actualizado en: 2003 / Grado 1



Perros

Requisitos

1. Lea y discuta los significados de Mateo 15:26 y Lucas 16:21.
2. ¿Qué significa "El perro es el mejor amigo del hombre"?
3. Escuchar una historia de cómo un perro ayudó a alguien.
4. ¿Discutir cómo cuidar a un perro?
5. ¿Cómo pueden los perros ayudar a las personas?
6. ¿Qué tipo de sonidos hacen los perros para comunicarse y qué significa cada sonido?
Túrnense para hacer estos sonidos de perros.
7. Haz una manualidad con el tema de un perro.
8. Juega un juego con el tema de un perro como "Doggie, Doggie, Where's your Bone". También puede inventar un juego de memoria para jugar, como "Pin the Doggie Tail".

Respuestas de apoyo

1. Discuta los significados de los versículos en términos simples.
2. Guíe la discusión y escuche las ideas de los niños.
3. Elija una historia apropiada para su edad para contar o leer. ¡Tu Story Hour tiene excelentes historias de perros!
4. Discuta la necesidad de refugio, comida, agua, ejercicio, baño y buena salud, etc.
5. Pueden ser útiles como perros guardianes, compañeros, alerta médica y perros guía.
6. Discuta sonidos como ladridos, gemidos y gruñidos.
7. Google en proyectos de manualidades con temas de perros en Internet.
8. Google juegos para niños en Internet.



Ambientalista

Requisitos

1. Recita Génesis 1:26. Explique nuestro papel en la protección de la vida silvestre.
2. Haz una lista de tres animales que están en peligro de extinción y explica por qué.
3. Haz una lista de tres aves que están en peligro de extinción y explica cómo puedes ayudar a proteger a las aves.
4. Estudie los árboles en peligro de extinción en su área. Planta o adopta un árbol.
5. En su área:
 - una. ¿Qué causa la contaminación? Haga una lista de las formas en que puede prevenir la contaminación.
 - B. Investigar cómo y por qué se produjo la contaminación.
 - C. Explica cómo puedes evitar contaminar el agua.
 - D. ¿Qué peligros amenazan la calidad del aire?
6. Participe en una de las siguientes actividades comunitarias para ayudar a limpiar el medio ambiente:
 - una. Participe en los eventos del Día de la Tierra.
 - B. Ayude a limpiar la basura de un camino o arroyo con su grupo.
 - C. Ayude a recolectar papel, latas u otros materiales para reciclar.
7. Crea un mural de la tierra hecha nueva.

Respuestas de apoyo

1. Descubre tu responsabilidad de ayudar a cuidar el mundo de Dios.
2. Haz dibujos y haz una lista de animales en peligro de extinción en tu área. Consulte la biblioteca para ver los listados actuales.
3. Formas de proteger a las aves: No dañar con palos, piedras o pistolas; nunca moleste o destruya sus nidos o huevos.
4. Aprenda sobre los árboles en peligro de extinción y las causas de su muerte. Planta o adopta un árbol. (Llame al Ayuntamiento si necesita ayuda para saber dónde su comunidad necesita un árbol). O encuentre una planta verde y cuídela.
5. Ayude a prevenir la contaminación: apagando luces, reciclando papel, plásticos, vidrio, latas de aluminio, usando artículos de papel blanco, no desperdiciando agua, no contaminando nuestra agua con basura, desechos humanos o químicos. Pida a los niños que hagan un cartel que represente lo que han aprendido.
6. Lean juntos algunos versículos de Apocalipsis 21, 22 e Isa. 11:6.

Actualizado en: 1996 / Grado 4



Amigos emplumados

Requisitos

1. Di cómo Dios cuida de las aves.
2. Haz un comedero para pájaros simple o un comedero para piñas.
3. Ser capaz de reconocer diez pájaros diferentes.
4. Juega un juego de pájaros.
5. Dibujar y/o colorear imágenes de lo siguiente:
 - una. dos aves acuáticas
 - B. dos comedores de semillas
 - C. un depredador
6. Ser capaz de hacer cinco sonidos de pájaros.
7. Haz un árbol de Navidad o una canasta de Pascua para pájaros.
8. Observa algunas aves vivas, imita sus movimientos y recoge plumas siempre que sea posible.
Tenga en cuenta que mantener las plumas de las aves migratorias es ilegal en algunos estados de EE. UU., si no en todos.



Respuestas de apoyo

1. Discuta el cuidado de Dios, citando Mateo 10:28, 31 y Lucas 12:24. Dios creó a las aves para que se cuidaran a sí mismas (plumas, pico, migración, etc.).
2. Haga un comedero para pájaros con un cartón de leche simple cortando el cartón de leche para que las semillas puedan colocarse adentro o haga un comedero para piñas enrollando una piña en mantequilla de maní y semillas para pájaros. Cuelga tu comedero para que los pájaros puedan disfrutar de su golosina.
3. Siempre que sea posible, incluya aves de su localidad. Juega juegos de reconocimiento usando imágenes o tarjetas didácticas. Invite a un representante de un museo local o de la Sociedad Audubon a hacer una presentación.
4. Los posibles juegos incluyen: lotería de pájaros, dominó o un juego de cartas de pájaros disponible en su Centro de libros adventistas.
5. Recursos: una tienda de artículos para maestros, libros para colorear, revistas, libros o videos.
6. Busque cintas en su biblioteca pública o en la Sociedad Audubon. Seleccione aves que tengan hábitos y sonidos distintos, como búhos, palomas, cuervos, carboneros, matasanos, chotacabras, etc.
7. Ate semillas y frutos de pájaros a un árbol como regalo especial para los pájaros. Decore una canasta de Pascua (canasta de bayas) con materiales que las aves puedan usar para construir sus nidos, como pelo, hilo, hilo, etc. Cuelgue la canasta donde las aves puedan tomar prestados materiales para anidar.
8. Vaya al zoológico, aviario, parque o área de observación de aves del vecindario para observar y recolectar plumas (vea la nota anterior). En clase, representa los movimientos de las aves.

Actualizado en: 1996 / Grado 2



Pescado

Requisitos

1. Encuentra tres de las "historias de peces" en la Biblia:
 - A. Panes y peces (Marcos 6:34-44 y Mateo 14:13-21)
 - B. Padre sabe mejor (Lucas 11:11-13)
 - C. Jonás (Jonás 1-2)
 - D. Desayuno con Jesús (Juan 21:8-113)
 - E. Pescadores de hombres (Mateo 4:18-22)
2. Aprenda cómo el pescado jugó un papel importante en la provisión de alimentos para los peregrinos.
3. Aprende a cuidar de un pez mascota.
4. Aprende sobre dos peces que viven en un lago u océano más cercano a ti y cómo protegerlos.
5. Juega un juego de peces o completa una manualidad de peces.

Respuestas de apoyo

1. Ayude a los niños a encontrar el pasaje de las Escrituras y repasar las historias.
2. Consulte los recursos a continuación sobre Indian Squanto.
3. Pídale a alguien que tenga un pez como mascota o que trabaje en una tienda de mascotas que hable con los niños u obtenga instrucciones generales sobre el cuidado de los peces de una tienda de mascotas o una biblioteca y discútalas con los niños. Aprenda sobre el cuidado, la comida (cuándo y con qué alimentar a un pez) y los acuarios. Recuerde, nuestros peces mascotas dependen de nosotros para cuidarlos, no pueden cuidarse a sí mismos.
4. Aprende sobre dos tipos de peces que viven naturalmente. Discuta cómo podemos ayudar manteniendo el agua limpia. Nunca tires basura en los lagos o en el océano.
5. Juego de peces:
 - una. Haz una caña de pescar con un hilo y un imán en el extremo. "Ve a pescar" para obsequios como biblias, calcomanías, gomitas de pescado, etc.
 - B. Manualidades: (ver también los recursos a continuación)
 - C. Haga un acuario con platos de papel: use dos platos de papel, corte un círculo redondo en uno, póngale una envoltura de plástico transparente o azul transparente para que parezca una ventana hacia un acuario. Coloque la pegatina de pescado y dibuje algas/ plantas en el plato sin cortar. Pegue ambas placas juntas, de modo que sea como un acuario con vidrio transparente.
 - D. Peces de fieltro: prepare formas de peces de fieltro precortadas y haga que los niños las decoren con lentejuelas.

Actualizado en: 2004 / Grado 1



flores

Requisitos

1. Reúna y presione, fotografíe o dibuje diez flores de diferentes colores y guárdelas en un libro. Nombra los diferentes tipos y di dónde los encuentre.
2. Di qué atrae a las abejas e insectos a las flores, y qué es lo que las abejas toman de las flores.
3. Describa tres formas en que se esparcen las semillas de las flores.
4. Di cómo puedes ayudar a proteger nuestras flores silvestres.
5. Haz un marcapáginas con pétalos de flores secas.
6. Identifique diez flores que se cultivan en su área.
7. Llévelo un ramo de flores a alguien.
8. Muestre cómo arreglar las flores y mantener un ramo fresco el mayor tiempo posible.



Respuestas de apoyo

1. Busque sus flores en los campos o áreas boscosas, en lugares húmedos cerca de ríos y estanques, o en su jardín.
2. Los colores, los olores y el movimiento atraen insectos a las flores. El néctar, el polen y el agua se extraen de las flores.
3. Los pájaros, el viento, los insectos y los animales dispersan las semillas de las flores. Consulte a su departamento de agricultura local para obtener ayuda.
4. La mejor manera de proteger las flores silvestres es dejarlas donde las encuentra. Si los recoge, no saque las raíces del suelo.
5. Recoja y seque los pétalos de varias flores diferentes. Corte papel blanco de 2" por 7" y coloque los pétalos sobre él. Lamine con plástico transparente y recorte el exceso de material. Tu marcapáginas puede ser un regalo para el Día de la Madre, un cumpleaños, etc.
6. Identifique flores vivas siempre que sea posible. Si es necesario, se pueden usar tarjetas didácticas, revistas o catálogos de semillas.
7. Escoge un ramo de flores del jardín, acomódalas bien y llévaselas a alguien para que las haga felices, O haz un arreglo de flores de seda y compártelo (se puede llevar a la Escuela Sabática).
8. Agregar hojas verdes a los arreglos florales puede ser atractivo. Las flores frescas se pueden conservar por más tiempo si cambia el agua diariamente y mantiene las flores en un lugar fresco.



amigo de los animales

Requisitos

1. Realice una de las siguientes acciones:

una. Cuida de un animal o pájaro durante cuatro semanas.

I. Aliméntalo y asegúrate de que tenga agua fresca.

ii. Mantenga limpia su jaula o lugar de descanso.

B. Ponga restos de comida o semillas para animales o pájaros en su vecindario. Mantenga una vigilancia cuidadosa durante cuatro semanas.

I. Enumere e identifique las criaturas que se alimentan allí.

ii. Dibujar o colorear imágenes de ellos.

2. Identifica tres pájaros diferentes. Obsérvalos y estudia sus hábitos.

3. Identificar y describir las características de tres razas de perros y dos razas de gatos.

4. Visite uno de los siguientes y escriba un informe de lo que hace y ve:

una. un zoológico

B. un museo de historia natural

C. un aviario

D. una perrera

mi. un corral

F. una tienda de mascotas

5. Instale una estación de alimentación para pájaros o animales.

6. Juega un juego de animales.

Respuestas de apoyo

1. Ayuda a los Aventureros a aprender la responsabilidad y el cuidado adecuado de una mascota.
(Puede comprar una mascota grupal y hacer que los Aventureros se turnen para cuidarla).
2. Enseñar a los Aventureros a ser observadores de la naturaleza y dónde obtener ayuda para identificar animales. (Use una biblioteca o un museo.)
3. Igual que el número 2.
4. Incluya a miembros de la familia. Hable acerca de lo que vio y aprendió.
5. Una estación de alimentación puede ser tan simple como el alféizar de una ventana o un lugar particular en el suelo. Para atraer pájaros y animales, use una variedad de semillas, nueces y granos.
6. Elija entre diferentes juegos de animales como Animal Lotto, Animal Dominoes y juegos de pájaros y animales disponibles en las librerías adventistas u otras librerías cristianas.

Actualizado en: 1996 / Grado 1



Amigo de la naturaleza

Requisitos

1. Explique:
 - una. Cómo ser amigo de la naturaleza
 - B. Cómo recoger una flor y cuándo está permitido.
 - C. Cómo proteger árboles, nidos, etc.
2. Haga una lista de los nombres de tres árboles diferentes y frote la corteza de cada uno.
3. Recoge cuatro tipos diferentes de hojas y compáralas.
4. Realice una de las siguientes acciones:
 - una. Explore (u observe con una lupa) todas las cosas que puede ver en un área de diez pies cuadrados.
 - B. Explore un jardín o un parque y hable sobre lo que ve.
5. Realice una de las siguientes acciones:
 - una. Tome un paseo por la naturaleza y recolecte artículos de interés.
 - I. Muestre o cuente acerca de los artículos que encontró.
 - ii. Conviértelos en un collage o póster.
 - B. Visite uno de los siguientes y cuente lo que vio:
 - iii. zoo
 - IV. parque
 - v. Área de vida silvestre
6. Cultive una planta o un bulbo y haga dibujos de él en tres etapas diferentes de su crecimiento.

Respuestas de apoyo

1. Di cómo la mayoría de los contaminantes son causados por las personas y su desprecio por las criaturas que Dios ha creado. Un niño no es demasiado pequeño para ayudar cuidando adecuadamente la basura y los desechos humanos. Enseñe a su grupo a apreciar la naturaleza que Dios ha creado ya proteger las plantas, los árboles, las aves y los animales.
2. Un naturalista puede ayudarlo con la identificación. Coloque papel sobre la corteza de un árbol y frote ligeramente un crayón sobre el papel. Compare y hable sobre los diferentes calcos y cómo cada árbol es único, al igual que las personas, y muy especial a su manera.
3. Recoge hojas de al menos cuatro árboles diferentes. Es posible que desee enseñar a los niños cómo prensarlos, secarlos y conservarlos. Compara y estudia las hojas a través de una lupa.
4. Su búsqueda puede ser cualquier elemento de la naturaleza que encuentre en su caminata o simplemente criaturas vivas como gusanos, orugas, hormigas o escarabajos. Permita que los Aventureros tengan tiempo para describir lo que han visto.
5. Cuando visite un zoológico, parque o área de vida silvestre, etc., busque las criaturas más pequeñas, que a menudo pasan desapercibidas, incluidos pájaros pequeños, animales, plantas y flores.
6. Para obtener los mejores resultados, siga cuidadosamente las instrucciones que vienen con la planta o el bulbo.



Geólogo

Requisitos

1. Di lo que hace un geólogo.
2. Recita un texto de la Biblia que hable sobre rocas o minerales. Cuente una historia bíblica sobre una época en que se usaron rocas o piedras.
3. Experimente con tierra, arena, grava, rocas y agua, O haga un jardín de cristal.
4. Con un adulto, haz una excursión y recolecta diferentes tipos de rocas o minerales. Vea cuántos tipos, formas, colores y texturas diferentes puede encontrar. Haz una colección de cinco rocas diferentes y etiquétalas para decir dónde las encontraste.
5. Con un grupo, lea Apocalipsis 21.
 - A. Use una enciclopedia u otro libro de referencia para averiguar acerca de las piedras preciosas enumeradas en el texto.
 - B. Haz un dibujo coloreado de la ciudad celestial.
6. Usa piedras o rocas para hacer un objeto de arte o roca pintada.



Respuestas de apoyo

1. Un geólogo es una persona que estudia la formación y el origen de las capas de la tierra.
2. Ayuda a los Aventureros a usar una concordancia para buscar las palabras piedras y rocas. Fomentar el uso de diferentes textos bíblicos.
3. Coloque arena, tierra, grava, rocas y agua en un frasco de un cuarto de galón y sacúdalo suavemente. Déjelo reposar durante una hora, luego obsérvelo. Las capas que se desarrollan son el comienzo de lo que se denomina roca sedimentaria.
4. O
5. Haz crecer un jardín de cristal: Moja bien varios trozos grandes de roca. Agregue cuatro cucharadas (1/4 de taza) de líquido azulado para ropa. Tapa tu nariz y agrega cuatro cucharadas de amoníaco. Espolvorea cuatro cucharadas de sal de manera uniforme por todas las rocas. Ponga unas gotas de colorante para alimentos y unas gotas de azulado en una o dos rocas. En unos tres días, agregue una mezcla de dos cucharadas de agua y dos cucharadas de amoníaco y viértala con mucho cuidado en un charco en el recipiente. (Si lo viertes directamente sobre los cristales los derretirás). Siga agregando esta mezcla de agua y amoníaco cada pocos días.
6. Traiga una colección de rocas y minerales para compartir con su grupo. Muestre a los niños cómo etiquetar y exhibir cuidadosamente los que encuentren y las formas de almacenarlos. Si no sabe los nombres de las rocas, use un libro de referencia, como una guía de campo o una enciclopedia, mientras trata de etiquetar las rocas.
7. Escribe los nombres de las piedras para que los Aventureros las copien. Aprende un poco sobre cada piedra preciosa. Muestre una piedra real siempre que sea posible o muestre imágenes y use un libro sobre rocas y minerales para ayudar a identificarlos.
8. Pinta una cara o un animal en una roca. Pegue rocas en un pedazo de cartón para hacer una imagen o un diseño simple. Pegue rocas en un frasco o lata para hacer un jarrón o portalápices, etc.



Hábitats

Requisitos

1. Defina hábitat y seleccione uno para estudiar.
2. Aprende sobre tu hábitat. Registra el día y la hora en que lo miraste y lo que viste.
3. Nombra, fotografía o haz un dibujo de los animales, insectos, etc. que ves.
4. Nombra, fotografía o haz un dibujo de las plantas que ves.
5. Describe tu hábitat y cuenta cosas interesantes que hayas aprendido.
6. Busque versículos en la Biblia que hablen sobre su hábitat.
7. ¿En qué día creó Dios tu hábitat?
8. Describe cómo crees que será el hábitat del Cielo.
9. Crea un hábitat.



Respuestas de apoyo

1. Hábitat: entorno distintivo y característico, como un estanque o un bosque caducifolio. Un hábitat está determinado principalmente por la vegetación. Puede ser un área boscosa, un patio trasero, un huerto de frutas o un terreno baldío. Puede ser tan pequeño como un árbol o un rosal e incluso estar dentro de tu casa.
2. Esto se puede hacer en una sola salida, pero es más interesante si el hábitat se visita más de una vez y en diferentes momentos del día o de la noche.
3. Génesis 1:9-13.
4. Isaías 65:17-25; Apocalipsis 22:1-5.
5. Sugerencias para crear un hábitat:
 - una. Plante flores que atraigan a las mariposas.
 - B. Use elementos reales o artificiales para crear una escena de exhibición del hábitat que estudió.
 - C. Pida a la clase que cree un mural que combine todos los hábitats estudiados.

Actualizado en: 2003 / Grado 4



Miel

Requisitos

1. ¿De dónde viene la miel?

2. ¿Cómo hace la abeja la miel?

Entiende los términos: súper, extractor, néctar, polen.

3. ¿Cuál es el papel del apicultor?

4. Haz dos manualidades de la siguiente lista:

una. Colmena

B. Panal

C. abeja

D. Flor

mi. Tu elección

5. Pruebe tres sabores (tipos) de miel. Descubre cuál te gusta más. ¿Por qué?

6. Memorice dos de los siguientes versículos de la Biblia:

una. Éxodo 3:8

B. Salmo 19:7-10

C. Salmo 34:8

D. Proverbios 24:13

mi. Proverbios 25:16 y 27

F. Mateo 3:4

gramo. Tu elección

Respuestas de apoyo

1. Explique dónde se encuentra el néctar en las flores.
2. Explicar el proceso de elaboración de la miel. Las abejas ponen el néctar de la flor en un saco en su garganta. La abeja transfiere el néctar a una celda de la colmena, avienta la miel con sus alas para eliminar la humedad, lo que hace que la miel sea más espesa.
3. El apicultor atiende a las abejas. El cuidador quita los marcos llenos de miel del alza y luego los hace girar en un extractor para sacar la miel. Luego, la miel se cuele y se embotella o enlata para venderla. Pídale a alguien que venga vestido con un traje de abeja para explicar este proceso, si es posible.
4. La artesanía debe ser divertida y educativa.
5. Consulte el mercado de su área local.

Ideas adicionales de enriquecimiento (no requeridas)

1. Haga que un apicultor haga la presentación.
2. Visite un lugar que tenga una colmena interior visible con lados protectores de plástico.
3. Visita una tienda de abejas y descubre los productos disponibles. El tendero puede tener muestras de miel gratis.

Actualizado en: 2008 / Grado 3



abeja melífera

Requisitos

1. Encuentra varios versículos en la Biblia que hablen sobre las abejas.
2. Dibuja la abeja y di en qué se diferencia de otras abejas y otros insectos.
Colorea tu imagen.
3. Dentro de una colonia, nombre los tres tipos de abejas y cuáles son sus responsabilidades.
4. Explica y dibuja el ciclo de vida de la abeja.
5. ¿Cuál es el propósito del baile de la abeja exploradora?
6. Haz dos manualidades con abejas.
7. Observe las abejas, si es posible.



Respuestas de apoyo

1. Jueces 14:8, Salmo 118:12.
2. Proporcione una imagen para que los niños observen mientras dibujan la abeja. Hable acerca de lo que los hace especiales.
3. Reina, Drone, trabajador.
4. Este ciclo es similar al de otros insectos.
5. La abeja exploradora descubre lugares para nuevas colmenas y dirige a las otras abejas hacia allí.

Actualizado en: 2008 / Grado 4



insectos

Requisitos

1. Escuchar un libro sobre insectos.
2. Di tres cosas que aprendiste sobre los insectos.
3. Juega un juego de acción sobre insectos.
4. Haz una manualidad de insectos.



Respuestas de apoyo



Mariquitas

Requisitos

1. Aprende sobre la mariquita. ¿Cuáles son las características de la mariquita?
2. Describe el ciclo de vida de la mariquita. Hacer un poster.
3. ¿Todas las mariquitas son rojas? Explique
4. Haz dos piedras para mascotas de mariquita. Regala uno.



Respuestas de apoyo

1. Las mariquitas son un tipo de escarabajo. Tienen seis patas cortas, dos antenas, su velocidad máxima de vuelo es de unas 15 millas por hora, hibernan en invierno, sueltan un líquido amarillento y maloliente cuando están enojados. (Ver sitios web para más información).
2. La hembra pondrá de 3 a 20 huevos naranjas en forma de pelota de fútbol en un racimo circular en la parte inferior de las hojas. Los huevos no son visibles a simple vista. En 2-5 días, los huevos se convierten en larvas y consumen hasta 400 pulgones en 21 días. Luego se convierten en una pupa. Después de 2 a 5 días, los adultos salen y continúan comiendo. Las mariquitas adultas comen durante el día y consumirán más de 5000 pulgones cada una.
3. Hay más de 450 especies en América del Norte. Algunos son negros o varían de naranja rojizo a amarillo pálido. El más común en los EE. UU. es el Convergent Lady Beetle, que es de color naranja con manchas negras y la cantidad de manchas varía según la especie. Hay cinco estados en los EE. UU. que tienen a Ladybug como insecto estatal.
4. Dios compartió la mariquita con nosotros y ahora podemos compartir la mariquita con alguien más.
5. La mariquita fue creada el sexto día.

Actividades adicionales:

Libera mariquitas reales. Imágenes en color de la mariquita y/o el ciclo de vida. Usa pompones para hacer mariquitas.

Actualizado en: 2005 / Grado 2



lagartos

Requisitos

1. ¿Qué es un “Herper”? ¿Cómo puedes convertirte en uno?
2. Aprende sobre las lagartijas en tu área.
3. Aprende a cuidar una lagartija.
4. Atrapa una lagartija o mírala en una tienda de mascotas, en un video, en un centro natural, en un zoológico o en libros. Invita a un herpetólogo o a un invitado experto a hablar con los aventureros.
5. Pinta una lagartija en una roca.
6. Lea Levítico 11:29-30.



Respuestas de apoyo

1. Los reptiles (lagartos, serpientes y tortugas) y los anfibios (salamandras, sapos y ranas) se llaman herpes, que significa “cosas que se arrastran”.

Si realmente te gustan los herpes y te gusta observarlos y aprender sobre ellos, eres un herper. Si vas a la universidad y estudias herpes, puedes convertirte en herpetólogo y enseñar, o trabajar en un museo o un zoológico.

2. Si no tiene lagartijas en su área, puede estudiar salamandras. Si ninguno está disponible, vaya a tiendas de mascotas, museos, use libros, videos, etc.

3. Antes de atrapar un lagarto, debes prepararte para este invitado especial.

A. Si mantiene la lagartija por poco tiempo, use un frasco transparente de plástico con orificios de ventilación.

B. Si mantiene al lagarto por más de unas pocas horas, debe (1) saber qué tipo de lagarto es y cómo cuidarlo. (2) Proporcionar un recipiente más grande, agua y comida. (3) Coloque papel periódico o arena en el fondo del recipiente para mantenerlo seco.

4. Observe al lagarto en su hábitat o en otros lugares como se menciona en la Ayuda #2. Trate de atrapar un lagarto con la mano o usando una soga (como se describe en la Guía de campo de Peterson).
5. Pinta una lagartija en una roca. Ver recursos: Pintura sobre rocas para niños Dibuje, use una plantilla o estampe el contorno de un lagarto en la roca, usando lápices o pintura acrílica. Para obtener más detalles, use una brocha, Q-tips o palillos de dientes. Si desea poner el lagarto de roca en su jardín, aplique un aerosol transparente para pintura acrílica para preservar la obra de arte.

Actualizado en: 2005 / Grado 3



Explorador al aire libre

Requisitos

1. Da un paseo por la naturaleza y recoge:

una. Una hoja y di de qué árbol o planta proviene.

B. Una pluma y descubre de qué ave es

C. Una roca y aprende de qué tipo es

D. Una semilla e identificar la planta de la que proviene.

2. Aprende y recita las siguientes reglas de oro para el senderismo:

una. Nunca corte árboles.

B. Nunca arranque plantas vivas.

C. No elimine ningún tipo de marcadores.

D. Manténgase alejado de la propiedad "Prohibido el paso".

mi. Pida permiso antes de caminar en propiedad privada.

F. No tires basura.

3. Indica en qué lado de la carretera caminar y explica por qué.

4. Camine media milla (1 km) hasta un área de picnic, lleve su propio almuerzo y almuerce en esa área.

5. Haga dos caminatas de al menos una milla cada una. Uno puede estar con el club y otro con tu familia. Haga lo siguiente mientras caminan juntos:

una. Encuentre elementos de la naturaleza para ABC tales como: A = Bellota; B = mariposa; C = oruga, etc.

B. Hablen de lo que ven y cuenten en qué día se creó cada uno.

6. Aprenda y recite las siguientes cinco reglas de seguridad para caminar:

una. Camine siempre con al menos un compañero.

- B. Lleve agua cuando salga a caminar.
 - C. Use zapatos cómodos para caminar.
 - D. Use ropa adecuada.
- mi. Mira por dónde caminas para no perderte.

Respuestas de apoyo

1. Objetivo: Desarrollar habilidades de observación; para explorar y compartir.
2. Discuta cada regla y asegúrese de que los Aventureros entiendan las razones para ello.
3. Comuníquese con el departamento de vehículos motorizados de su área para determinar las leyes locales. Camine siempre al lado de la carretera.
4. Disfruten juntos de la caminata y el picnic. Asegúrese de que los niños lleven su propia comida, chaquetas, etc.
5. Mientras caminan juntos, hablen de lo que ven y ayuden a los Aventureros a determinar cuándo se creó cada uno; por ejemplo, árboles, pájaros, peces, mariposas, caballos, etc. Una caminata debe ser con el club o la clase y una caminata con la familia del niño. Haga que uno de los padres escriba una nota para confirmar su caminata.
6. Los niños nunca son demasiado pequeños para aprender las reglas de seguridad de caminar en pareja, cargar agua, usar zapatos y ropa cómodos y mirar para no perderse.



Mascotas

Requisitos

1. Dibuja y colorea o recorta imágenes de una revista de tus mascotas favoritas.
2. ¿Qué come tu(s) mascota(s) favorita(s)?
3. ¿Dónde duerme su(s) mascota(s)?
4. Ayude a alimentar a su(s) mascota(s) durante una semana.
5. Cuide a su(s) mascota(s) durante una semana.
6. Cuenta una historia sobre tu mascota.



Respuestas de apoyo



Papas

Requisitos

1. Lea y discuta Génesis 1:11-12, 29-30 y Eclesiastés 3:2.
2. ¿Cuáles son los beneficios nutricionales de las papas?
3. ¿La papa es el alimento o verdura oficial de qué estados?
4. ¿Cómo crecen las papas? ¿Cuáles son las mejores condiciones de cultivo?
5. ¿Cuáles son las diferentes variedades de patatas? ¿Qué variedades están disponibles en su área?
6. ¿Cuándo y cómo se cosechan las papas?
7. Realice una de las siguientes acciones y comparta su experiencia:
 - una. Planta una patata y mírala crecer.
 - B. Ayuda a alguien a cosechar papas.

Respuestas de apoyo

1. Tienen un alto contenido de potasio y vitamina C. También puede buscar en Internet el valor nutricional de las papas en su área.
2. Idaho – Alimentos del Estado: Papas. Luisiana - Vegetal estatal: patata dulce. New Hampshire – Vegetal estatal: papa blanca. Carolina del Norte: Estado Vegetal: Camote.
3. Las patatas son un tubérculo. Crecen bajo tierra. Investigue las mejores condiciones de cultivo en su área.
4. Russet, Rojo, Blanco, Amarillo, Púrpura/Azul, Alevines, Pequeño, Dulce, Ñames.
5. Las papas se cosechan cuando la planta/vid muere o antes de la primera helada fuerte. Las papas se cosechan a mano o con máquinas.
6. Busca en internet cómo cultivar una patata en casa. Revise su área para ver si existe la oportunidad de ayudar a un agricultor a cosechar papas.



Agua segura

Requisitos

1. ¿Qué historias en la Biblia se refieren al agua potable?
2. ¿De qué lugares obtenemos agua potable?
3. Haz una lista de algunas formas de purificar el agua y demuestra una de ellas.
 - una. Colar y hervir
 - B. Tabletas de purificación
 - C. Bomba de purificación de agua (como luz ultravioleta o una bomba mecánica)
 - D. Otro
4. ¿Por qué es tan importante el agua?
5. Hablar sobre la escasez de agua en las zonas. Haz lo siguiente:
 - una. Mira un video sobre las necesidades de agua en otro país.
 - B. Realice una actividad para ayudar a los niños a apreciar la importancia del agua.
 - C. Desarrolle una obra de teatro para ir a buscar agua para ilustrar cuántas personas en el mundo tienen que conseguir agua todos los días.
 - D. Demuestre cómo lavarse las manos correctamente con menos de 1 cuarto de galón de agua.
6. Hacer un proyecto de divulgación para ayudar a las personas a tener agua potable segura.

Respuestas de apoyo

1. Aguas de Mara: Éxodo 15:23, mujer junto al pozo: Juan 4:1-26 (Discutir cómo Jesús es el agua de Vida, nuestra agua espiritual), golpeando la roca, Números 20:1-29
2. Fuentes purificadas: pozo, río, torres de agua de la ciudad, lagos, acuíferos subterráneos
3. Puede buscar en línea otras formas e incluso mostrarles a sus hijos algunas de ellas.
4. Salud, vida, limpieza, crecimiento vegetal, etc.
5. Ejemplo: a. Buscar en línea un video b. Alimente al niño con algo salado, discuta la sed que nos da eso, pero luego deje que los niños beban agua y explique cuántos niños y niñas no tienen agua para beber. C. Busque en Internet para ver cómo la gente lleva el agua.
6. Proyectos u organizaciones del área de investigación como ADRA.

Actualizado en: 2016



Arte de arena

Requisitos

1. Lea y discuta la historia del hombre sabio y el hombre necio en Mateo 7:24-27.
2. Encuentra y lee por lo menos 3 versículos más que hablen sobre la arena.
3. Dramatizar la historia sobre el hombre sabio y el hombre necio.
4. Cante una canción bíblica sobre la arena.
5. Nombre al menos 5 usos cotidianos de la arena.
6. Haz tu propia arena de colores.
 - A. una. Botellas de arte de arena
 - B. marcos de fotos
 - C. Imágenes pre-pegadas
 - D. Has un castillo de arena
 - E. mi. Pinza de ropa mariposa
7. Crea al menos 2 proyectos de arte con arena.

Actualizado en: 2013

Respuestas de apoyo



Salvar animales

Requisitos

1. ¿Por qué los animales están en peligro de extinción?
2. ¿Qué pasó con los animales extintos? ¿Por qué?
3. Identificar y nombrar al menos 5 animales extintos.
4. Aprende sobre 5 animales en peligro de extinción.
5. ¿Cuántos animales hay actualmente en la lista de especies en peligro de extinción? Reúna imágenes de al menos 5 animales en peligro de extinción y nómbralos.
6. Haz un cartel o folleto animando a la gente a salvar a los animales en peligro de extinción. Muéstralo a alguien.
7. Memoriza Proverbios 12:10 NVI.

Propósito:

Aprender a cuidar y respetar el reino animal que Dios ha puesto al hombre como mayordomo, para que no se extingan.

Actualizado en: 2011



Respuestas de apoyo



Búsqueda de tesoros

Requisitos

1. Ve a una búsqueda del tesoro con uno de tus padres, un maestro u otro adulto.
2. Encuentra dos elementos en la naturaleza (bellotas, piñas, nueces, hojas, etc.).
3. Encuentre algo relacionado con una historia bíblica (cesta pequeña = Moisés, algodón, lana de cordero, piedras = altar, multicolor material oreado, la túnica de José, etc.). Habla sobre la historia.
4. Encuentra algo que sea red (flor, pedazo de material, lápices de colores, etc.).
5. Encuentra un huevo de plástico (u otro tipo de contenedor), ábralo y compártalo con otro Madrugador. (Puede poner uvas, pasas, dulces, o lo que guste.)

Respuestas de apoyo

Este premio se hace mejor en el exterior, pero también se puede hacer en el interior con algunos Cuidado planificación por parte del líder.

NOTA: Tenga en cuenta que tiene que ENCONTRAR pero no tiene que recopilar los elementos enumerados.

Idea didáctica: *Ve a una búsqueda del tesoro con uno de tus padres, un maestro u otro adulto.*

Materiales: Una lista de cosas para encontrar que debe incluir los artículos del premio pero también artículos adicionales como artículos de otros colores. Asegúrese de que haya suficientes contenedores "escondidos" para que cada niño pueda encontrar y compartir el contenido con sus padres. Nota: si su lista es diferente, debe proporcionar la lista para el éxito de Eager Beaver.

Procedimiento:

1. Cada equipo de madrugadores y padres debe tener una lista de verificación, lápiz y crayón.

2. La lista debe incluir la lista básica de los requisitos **MÁS** varios elementos específicos de su entorno.

una. Encuentra 2 elementos de la naturaleza.

B. Hacer un calco de una textura. La corteza de los árboles, los ladrillos o algún otro elemento texturizado funcionan bien. (¡Este es uno extra pero es divertido!)

C. Encuentre 1 elemento que le recuerde una historia bíblica. (Cuéntale a alguien la historia bíblica)

D. Encuentra 1 artículo que sea ROJO. (Me gusta agregar al menos 3 colores más de artículos, como AZUL, MARRÓN, VERDE)

mi. Encuentre 1 contenedor (los huevos de Pascua de plástico funcionan muy bien para esto) que tenga golosinas dentro. Comparte los contenidos con otra persona.

3. Una vez que todos hayan terminado, reúna a todos y pida a niños específicos que compartan lo que encontraron en una categoría. Ejemplo: "Susie, ¿qué encontraste que era ROJO?" "Donté, ¿de qué hiciste tu calco?" "Sonia, ¿qué encontraste que te recordó una historia bíblica? ¿Cuál fue la historia bíblica?" Etc



Estaciones

Requisitos

1. Lea y discuta Eclesiastés 3:1-8.
2. Ilustre Eclesiastés 3:11.
3. Identifique la época del año para las estaciones en su área.
4. Cómo te preparas para cada estación: ropa, jardinería, cosecha, actividades, escuela, etc.
5. Juega un juego relacionado con las estaciones.



Respuestas de apoyo

1. El objetivo de este texto y discusión es ver que hay un "tiempo y lugar para todo". Una discusión podría girar en torno a las "estaciones de la vida", por ejemplo (años de bebés, años de niños pequeños, años de escuela, años de matrimonio, años de niños, años de abuelos).
2. Bastará con un simple collage, un dibujo o un safari fotográfico.
3. El hemisferio norte y el hemisferio sur experimentan estaciones opuestas debido a su exposición al sol durante diferentes meses del año. ¿Cuándo cambia el clima (normalmente) donde vives?
4. Esta es una continuación de la pregunta 3. Aquí se puede utilizar la discusión, la ilustración o incluso el juego de roles. También se podría utilizar un diorama para ilustrar lo que visten los niños durante cada estación.
5. Idea didáctica: Carrera vestida para la temporada

Materiales: una caja enorme llena de ropa fácilmente identificable como solo relevante para una sola temporada. Ex. impermeable, paraguas y botas de goma ilustran la primavera en el hemisferio norte; ropa de baño, toalla y sombrilla de playa denotan verano en el hemisferio norte. Asegúrese de que la ropa sea más grande que el Sunbeam más grande para que sea fácil para ellos "correr" poniéndose la ropa sobre su propia ropa en un formato de carrera de relevos. Se deben representar las cuatro estaciones, junto con varias piezas "opcionales" u "originales". UNA CAJA DE ROPA FOUR SEASONS por equipo.

Procedimiento: Alinee a cada equipo detrás de una línea a 20 pies / 8 metros de la caja de ropa. Cada equipo no debe tener más de 4 Sunbeams/miembros del equipo. En "go" las primeras personas de cada equipo corren para ir a ponerse la ropa adecuada para la primavera. Una vez que están completamente vestidos, tropiezan de nuevo para etiquetar al segundo miembro del equipo que corre para vestirse para el verano.

Actualizado en: 2016



Semillas

Requisitos

1. Escuche la parábola que se encuentra en Mateo 13:3-9. Lea otros dos versículos sobre las semillas:

una. Génesis 1:11

B. Marcos 4:31

C. Mateo 17:20

2. ¿Qué necesita una semilla para crecer?

3. Observar y discutir lo que sucede cuando brota una semilla.

4. Mencione algunas formas en que las semillas se esparcen naturalmente.

5. Nombra las semillas más grandes y más pequeñas que hayas visto.

6. Pruebe una variedad de semillas comestibles. ¡Diviértete explorando cosas nuevas!

7. Reúna e identifique al menos 2 semillas diferentes de cada categoría: _

Semillas de árboles

_ Semillas de frutas

_ Semillas vegetales

_ Grano/semillas de hierba

_ Semillas de nueces

8. Haz un collage de semillas u otra manualidad con semillas.

Respuestas de apoyo

1. Leer de la Biblia o de un libro de historias bíblicas.
2. Luz solar, suelo rico, agua, temperatura del aire adecuada.
3. Para esta actividad necesitará los siguientes elementos para cada niño: un frasco de vidrio transparente, varias hojas de papel toalla y una semilla de frijol.
 - A. Enrolla la toalla de papel en un tubo que puedas insertar en el frasco.
 - B. Coloque una semilla de frijol entre la toalla de papel y el costado del frasco.
 - C. Agregue aproximadamente una pulgada de agua al fondo del frasco.
 - D. El agua subirá por la toalla de papel y el frijol comenzará a germinar.**
 - E. Agregue agua para mantener la toalla húmeda.
 - F. Observe cómo el frijol produce un sistema de raíces completo.
4. Animales, viento, agua, gravedad y fuerza.
5. Escuche las respuestas de los niños y luego comparta esta información.
 - A. Más grande: La semilla más grande es el coco doble o coco de mer (*Lodoicea maldivica*) de las Islas Seychelle. Es un palmito gigante, el coco puede tardar hasta 10 años en desarrollarse, pesa hasta 50 libras y alcanza las 12 pulgadas de largo y casi tres pies de circunferencia.
 - B. La más pequeña: la semilla más pequeña es de una orquídea y tiene menos de la mitad del diámetro de un grano de sal de mesa.
6. Por ejemplo: semillas de sésamo, semillas de calabaza verde, bayas de trigo, semillas de mijo, nueces, maní (Precaución: tenga en cuenta las alergias).
7. Una excelente actividad sería dar un paseo por la naturaleza para encontrar bellotas, bayas y semillas de hierba.
8. Ejemplos: marco de fotos de palitos de helado con semillas pegadas en un patrón. Cuadro mosaico

Actualizado en: 2012



Estrellas

Requisitos

1. Escucha un libro sobre estrellas.
2. Di tres cosas que aprendiste sobre las estrellas.
3. Juega un juego de acción sobre estrellas.
4. Haz una manualidad estelar.
5. Cantar una canción sobre las estrellas.

Respuestas de apoyo



Árboles

Requisitos

1. Lea varios versículos de la Biblia sobre las hojas.
2. Recoge hojas de diez árboles diferentes.
 - A. Presiónalas y sécalas.
 - B. Identifica cada hoja.
3. Di cómo los árboles esparcen sus semillas. Recoge o dibuja al menos cinco semillas diferentes.
4. Haga dos calcos de hojas diferentes O haga dos piezas de papelería usando un diseño de hoja.
5. Descubra los árboles y las hojas de su vecindario. Aprende algo especial sobre cada uno.
Ser capaz de reconocer e identificar cinco de ellos.
6. Pon tus hojas secas en un álbum de recortes.
7. Escribe una historia o cuenta cómo nos ayudan los árboles hoy.



Respuestas de apoyo

1. Algunos ejemplos son: Génesis 3:7; Génesis 8:11; Ezequiel 47:12; Apocalipsis 22:2. Anime a los niños a buscar los textos (puede que necesiten ayuda) y leerlos y discutirlos juntos.
2. Fomente la variedad en forma, color y tamaño, identificándose a medida que recolecta. Coloque las hojas entre periódicos o toallas de papel con la parte superior e inferior de cartón. Coloque un peso encima, séquelo y espere varios días hasta que se seque antes de colocarlo en el álbum de recortes. Identifique cada uno escribiendo el nombre del árbol o arbusto al lado de la hoja.
3. En el momento adecuado del año, ayuda a los Aventureros a ver cómo el viento sopla las semillas de un árbol cercano.
4. Coloque una hoja debajo del papel blanco y frote suavemente un crayón de color sobre el papel; el diseño de la hoja aparecerá en el papel. Experimente con diferentes tamaños y tipos de hojas.
5. O
6. Pegue una hoja prensada en la esquina de un papel para escribir. Un sobre puede tener adjunta una hoja a juego. O coloque la hoja en una almohadilla de tinta, presione hacia abajo, luego levántela y presiónela sobre el papel o el sobre para dejar una impresión.
7. Algunas plantas necesitan sombra, otras requieren pleno sol; algunos necesitan mucha agua, otros pueden ser resistentes a la sequía. Los árboles tienen diferentes tipos de semillas, hojas o agujas, etc.
8. Ayuda a los Aventureros a hacer álbumes de recortes ordenados e identificar cada hoja que incluyen. Repita los nombres de las hojas para que los niños aprendan las que son comunes en su área.

Actualizado en: 1996 / Grado 2



Universo

Requisitos

1. Lea versículos de la Biblia acerca de Dios creando el universo y el cielo.
2. Discuta cómo será el Cielo y haga un dibujo que represente su visión del Cielo.
3. Encuentra versículos de la Biblia sobre el universo, las estrellas, la luna, los planetas y/o el sol.
4. Haz una manualidad de nuestro sistema solar y nombra los 8 planetas.
5. ¿Qué es el universo?
6. ¿Qué es la Vía Láctea?
7. Juega un juego espacial.



Respuestas de apoyo

1. Lea Génesis 1 y Apocalipsis 21-22.
2. Fomentar la creatividad.
3. Busque en el índice de la Biblia.
4. Usando un motor de búsqueda en línea, busque "espacio de juegos grupales y planetas para niños". Algunos juegos incluyen: una pelea de globos de agua de "meteoritos", una caminata/gateo/caminata vestido con "equipo espacial" en el "espacio" o hacer cohetes con bolsas de papel para el almuerzo con un globo adentro que "dejas ir" y miras el bolsa (cohete) "lanzamiento" al espacio.



Tiempo I

Requisitos

1. Escucha un libro sobre el clima.
2. Di tres cosas que aprendiste sobre el clima.
3. Juega un juego de acción sobre el clima.
4. Haz una manualidad meteorológica.

Respuestas de apoyo



Tiempo II

Requisitos

1. Observa el tiempo actual durante un día. Graficarlo y compararlo con el informe meteorológico.
2. Describe lo siguiente: viento, nubes, niebla, lluvia, sol y atmósfera.
3. Identifique tres instrumentos usados para predecir el clima.
4. Aprende cómo funciona el ciclo del agua y por qué es tan importante para nosotros.
5. Describe cómo se mide la temperatura.
6. Busca y lee sobre el día en que Dios creó el aire (firmamento).
7. Lea Marcos 4:38-39 y diga lo que hizo Jesús.
8. Haz un molinillo de viento.

Actualizado en: 2010



Respuestas de apoyo



ballenas

Requisitos

1. Elige una ballena para estudiar.
2. ¿La ballena es un mamífero o un pez?
3. ¿Cuál es el tamaño de la ballena cuando es adulta?
4. Dibuja una ballena de tamaño completo en un estacionamiento con tiza para la acera.
5. Aprende cinco datos sobre tu ballena como los que se sugieren a continuación:
 - A. Qué come
 - B. Donde vive o migra
 - C. Cómo interactúa con otras ballenas
 - D. cuanto tiempo vive
 - E. cuantos bebes tiene y como nacen
 - F. Escuchar sonidos de ballenas
6. Esculpe tu ballena en arena húmeda o arcilla.
7. Lea o escuche la historia de Jonás y actúe la historia.

Respuestas de apoyo

1. Busque en la biblioteca o en los sitios web información sobre las ballenas.
2. Las ballenas, marsopas y delfines son los únicos mamíferos que viven completamente independientes de la tierra. Al igual que los mamíferos terrestres, son animales vertebrados de sangre caliente que tienen pelo y respiran aire. La ballena bebé se desarrolla en la madre y después del nacimiento la madre la cuida y la alimenta con leche.
3. Cuando nace una ballena azul, su capa de grasa tiene un grosor de 1 pulgada (2 1/2 cm). Gana siete libras (3 1/4 Kg.) por día y la grasa tiene un pie (30 1/2 cm.) de espesor y la ballena pesa 30 toneladas (27,279 Kg.) cuando está adulta. Es el animal vivo más grande y puede llegar a medir 90 pies (27 metros) de largo y pesar 110 toneladas (100,000 kg) o más. Sus aletas pueden medir 10 pies (3 metros) de largo y sus aletas 15 pies (4 1/2 metros) de punta a punta. El corazón es del tamaño de un Volkswagen y un ser humano podría arrastrarse por la aorta. La lengua es tan pesada como un elefante.
4. Coloque algunas marcas (concepto de punto a punto) como guías para dibujar el contorno real de una ballena o dibuje solo una línea recta para mostrar la longitud de la ballena.
5. La ballena azul se llama ballena con bigote porque usa las barbas dentro de su boca para filtrar el agua y mantener dentro el plancton y los peces pequeños. La ballena azul nada a 15 millas por hora (30 Kph) y migra durante todo el año para encontrar comida. Come hasta dos toneladas (1800 Kg.) de comida al día y puede llegar a vivir hasta los 60 años. Las ballenas azules dan a luz una vez cada dos años. Todas las ballenas son muy sociales. Viajan en las escuelas y les encanta jugar entre ellos.

Actualizado en: 2003 / Grado 2



Cordero lanudo

Requisitos

1. Escucha un libro sobre corderos.
2. Di tres cosas que aprendiste sobre los corderos.
3. Juega un juego sobre corderos.
4. Haz una manualidad de cordero.



Respuestas de apoyo

Si puede crear un ambiente experiencial para este premio, será recordado durante mucho tiempo por muchos de los niños. Usar un títere de mano de cordero para hablar sobre los corderos, para hablar con los niños sobre los corderos, para leer la historia, etc. será muy útil (disponible en línea). Vestirse con "túnicas de pastor" o junto a una "fogata de pastor" también ayuda a que se lleve a cabo el aprendizaje experiencial.

1. Hay varios libros sobre corderos impresos y en línea. La Biblia App para niños es un libro gratuito en línea con ilustraciones gráficas que se puede leer o escuchar. (app store "Biblia niños youversion") Este es un recurso EXCELENTE con gráficos bien hechos y es muy interactivo. La historia de la Natividad: "El primer regalo de Navidad" incluye corderos en la historia. A partir de 2017, StoryJumper.com tenía esta linda historia sobre un león y un cordero.
2. Algunos métodos: Tenga un póster a color o una imagen grande de una oveja y un cordero. Haga un tiempo de tocar, escuchar y hablar en el que les pida a los niños que noten cosas sobre los corderos. Ex. los corderos son más pequeños que las ovejas. Los corderos son de un blanco esponjoso. Los corderos son bebés. Los corderos beben la leche de su mamá. Los corderos no nacen de los huevos. Jesús habla de los corderos en la Biblia (gran apertura para una historia bíblica sobre 'El

Buen Pastor' - Juan 10:1-18 Si tienes el "pequeño títere de cordero" (como se sugiere) use el corderito para hablar con los niños sobre la información de este requisito.

Algunas cosas que podemos aprender:

- una. Las ovejas bebés se llaman corderos.
- B. La mayoría de los corderos nacen en primavera.
- C. Los corderos suelen nacer gemelos. Aunque algunas ovejas tienen corderos solteros o trillizos, los mellizos son los más comunes.
- D. Los corderos beberán la leche de su madre hasta que tengan alrededor de cuatro meses. Comienzan a mordisquear hierba, cereales y heno a partir de las dos semanas de edad. Los corderos pueden ser alimentados con biberón si son huérfanos o si su madre tuvo varios a la vez y no puede alimentarlos a todos.
- mi. Los corderos nacen con colas largas.
- F. El cordero se trasquila (se corta el pelo, ¡no le hace daño al cordero!) por primera vez cuando tiene entre siete y nueve meses de edad. La lana de cordero es de primera calidad y puede tener una gran demanda para hilar. Este hilo se puede usar para hacer bufandas, gorros, suéteres y otras prendas.

gramo. Hasta el 20 por ciento de los corderos recién nacidos pueden morir poco después del nacimiento a menos que se les den mejores condiciones.

3. Puedes adaptar juegos de niños (etiqueta, simón dice, etc.) o crear los tuyos propios. La parte importante es que los niños de cuatro años PUEDEN realizar la tarea del juego Y que el juego no requiere lectura para poder jugarlo. Busque en línea usando la siguiente búsqueda: "juegos infantiles sobre cordero oveja"

Idea didáctica: El pastor dice (estilo Simón dice)

Shepherd Says (tomado de Simon Says) Los niños son corderos y todos están de pie en una fila. El pastor (líder) da órdenes como "Pastor dice párate sobre una pierna" o "Pastor dice saca la lengua", y todos siguen la orden. El pastor sigue dando órdenes simples. El pastor a veces no usa la frase "pastor dice", lo que significa que los niños NO deben hacer esa acción. Si el pastor no dice "pastor dice" pero el niño todavía hace la acción, entonces el niño viene y se para al lado del pastor. Los dos últimos corderos que siguen las instrucciones ganan. La discusión puede ir a Juan 10:1-18 donde Jesús es nuestro pastor. No debemos escuchar a otros pastores (tentación/diablo) sino sólo escuchar lo que dice nuestro Buen Pastor, Jesús.

Idea didáctica: Pastor dice (estilo Capitán dice)

El Pastor Dice (tomado de El Capitán Dice) El líder es el "pastor" y da órdenes a las "ovejas". Si las ovejas no siguen las instrucciones, pueden ser perseguidas y etiquetadas por el "lobo". Ejemplos de órdenes son: "sígueme" (sigue al líder), "verdes pastos" (las ovejas se dispersan para "comer"), "aguas tranquilas" (las ovejas hacen fila para "beber" en el río), el aullido del lobo (las ovejas se amontonan).

4. El objetivo es elegir una manualidad sencilla que sea asequible, linda, pero centrada en los NIÑOS. Eso significa que el niño puede hacer la mayoría de los pasos por sí mismo, con una guía simple para sus adultos. Las manualidades que requieren que un adulto haga la mayor parte del trabajo NO son apropiadas para esta actividad.

Busque en línea: "manualidades infantiles sobre ovejas de cordero" Un

sitio de artesanías cristianas de cordero

<http://www.dltk-bible.com/animals/lambs.htm>

Idea didáctica: Folleto Cordero Pegamento y Color

Usando el diagrama en el Libro de actividades, pida a los niños que coloreen la cara y los pies, luego, usando pegamento para niños, pegue bolitas de algodón u otros objetos blancos esponjosos al área de "lana" del cordero.

Idea didáctica: Cordero estampado a mano

Traza la mano del niño en cartulina negra. Agregue puntos en los ojos (pequeños ondulados ojos o pintura blanca con un punto negro en el medio) al PULGAR. Los otros cuatro dedos son los pies. Agregue algodón blanco, semillas blancas esponjosas u otro tipo de pelusa blanca a la parte de la "palma" del recorte de la mano.

Idea didáctica: Rollo de papel higiénico Cordero

Use 1-2 rollos de cartón que vienen en papel higiénico o toalla de papel. pinta los rollos negro. Use uno como cabeza (si es un rollo de papel higiénico) y corte una hendidura corta (2 cm) en un extremo. Enrolle y pegue el extremo para que sea "puntiagudo" como una nariz/hocico. Une la cabeza al cuerpo. Use materiales naturales (palos) como patas y bolas de algodón u otros materiales blancos esponjosos para pegar lana en el cuerpo y la cabeza del cordero. Un adulto puede usar una pistola de pegamento caliente para unir la cabeza y el cuerpo. Si usa un tubo largo, simplemente puede crear el extremo puntiagudo en un rollo y, por lo tanto, no es necesario unir la cabeza al cuerpo.



Zoológico de animales

Requisitos

1. Haga un viaje al zoológico, si es posible, o vea un video o una película sobre un zoológico.
2. ¿Qué animales viste?
3. ¿Qué tipo de comida comía la mayoría de ellos?
4. ¿Viste algún pájaro? Si es así, ¿qué son ellos? Nómbralos
5. Dibuja o colorea dos cosas que viste en el zoológico
6. ¿Quién hizo todo lo que viste en el zoológico? ¿Puedes encontrar la respuesta en la Biblia? Si es así, ¿dónde se encuentra?



Respuestas de apoyo

RECREATION



Título	Clase	Página
Archer (anteriormente tiro con arco)	Manos amigas	269
Nudos básicos (AntesAtar nudos)	Manos amigas	271
Camper	Rayo de sol	273
Canoa (Anteriormente Piragüismo)	Constructor	275
Buen amigo	Constructor	277
Ciclista I (anteriormente principiante en ciclismo)	Madrugador	279
Ciclista II (Anteriormente Ciclista)	Constructor	281
Ayudante de primeros auxilios	Constructor	283
Diversión física	Rayo de sol	285
Guía	Abeja ocupada	287
Gimnasta	Constructor	289
Equitación	Multi nivel	291
Izquierda y derecha	Madrugador	293
Juegos Olímpicos (anteriormente olímpico)	Constructor	295
Foto divertida	Multi nivel	297
Jugando con amigos	Madrugador	299
Patinador	Manos amigas	305
Esquiador	Rayo de sol	307
raquetas de nieve	Multi nivel	309
Observador	Abeja ocupada	311
Nadador I (anteriormente principiante en natación)	Madrugador	313

Nadador II (Anteriormente Nadador I)	Abeja ocupada	315
Nadador III (Anteriormente Nadador II)	Constructor	317
Juguetes	Madrugador	319
Trenes y Camiones	Corderito	321
Triciclos y Bicicletas	Corderito	323



Arquero

Requisitos

Este honor requiere un instructor.

1. Explicar las normas de seguridad relacionadas con el tiro con arco.
2. Numerar las diferentes partes de una flecha.
3. Nombra las diferentes partes de un arco.
4. Aprende a manipular el arco, la cuerda y la flecha.
5. Demostrar dominio del tiro con arco con lanzamiento preciso en una diana de 120 cm. en diámetro
 - A. 5 metros (20 flechas)
 - B. 10 metros (30 flechas)
 - C. 20 metros (30 flechas)

Respuestas de apoyo



Nudos básicos

Requisitos

1. Conocer y explicar los diferentes tipos de trincaje que existen.
2. Aprende a hacer los siguientes nudos y explica su uso:
 - una. Doble circuito
 - B. Corredizo
 - C. Pescador**
 - D. Círculo
 - mi. clip de alondra
 - F. Plano
 - gramo. Curva de hoja
 - H. Bolina**
 - I. Perla
 - j. Cirujano
 - k. Ballestrinque
 - yo Ocho
3. Prepara un modelo sobre una mesa o cartulina que incluya doce nudos que hayas aprendido a hacer.

Actualizado en:Desconocido/CalificaciónDesconocido

Respuestas de apoyo



Camper

Requisitos

1. Conozca y explique las reglas de seguridad para acampar.
2. Acampe al menos una noche con su club o familia.
3. Ayuda a montar una tienda de campaña. O Haga un refugio simple con materiales nativos.
4. Ayude a instalar su estufa de campamento o ayude a construir una fogata para cocinar.
5. Ayudar a preparar al menos una comida durante el campamento.
6. Después de su viaje de campamento, ayude a guardar los suministros para acampar.

Respuestas de apoyo

1. Use el sentido común en todas las actividades de los Aventureros. Algunas reglas se incluyen aquí. Otros serán determinados por su situación local. Consulte con el Servicio Forestal o de Parques local para conocer las pautas específicas para su área.
2. No acampe demasiado cerca de arroyos y cuerpos de agua. No dañes el medio ambiente. No corte ni destruya árboles, arbustos o plantas. Nunca deje una fogata desatendida. Cuando esté listo para irse a casa o se vaya del campamento por mucho tiempo, apague la fogata. Nunca acampe o camine solo. No corra mientras lleva un objeto afilado.
3. Acampar al menos una noche, haciendo de este un momento especial para disfrutar de la naturaleza (árboles, flores, estrellas, pájaros, etc.).
4. Ayude a los aventureros a despejar el terreno, colocar la tela para el suelo, armar la carpa correctamente y aprender el cuidado adecuado de todos los artículos para acampar, incluidas las cremalleras, las lengüetas y las estacas.
5. Enseñe seguridad al manipular estufas, combustible, fósforos y fuego. Enseñe cómo despejar el área alrededor de una fogata y cuándo y dónde es seguro hacer una fogata.
6. Enseña a los Aventureros a calentar agua, hervir, freír u hornear alimentos de forma segura. Demuestre cómo limpiar después de una comida y cómo deshacerse de los desechos de comida y papel.
7. Cuando llegues a casa, haz que los aventureros te ayuden a limpiar y guardar los suministros para acampar. Haga que los padres enseñen a los Aventureros a poner la ropa sucia donde pertenecen.

Actualizado en: 1996 / Grado 2



canotaje

Requisitos

Nota: El aventurero debe estar acompañado por un instructor en todo momento.

1. Gana el premio Natación I.
2. Remar por una distancia de 50 metros; girar a derecha e izquierda manteniendo siempre los remos en el mismo lado de la canoa.
3. Saltar de la canoa al agua de manera que la embarcación permanezca seca; regrese a la canoa, asegurándose de que no entre agua en la canoa.
4. Saber qué es la proa y qué es la popa de la canoa y aprender a mantener la estabilidad en una canoa que está siendo sacudida por el agua.
5. Saber prepararse para el piragüismo:
 - A. Saber vestirse apropiadamente.
 - B. Saber qué precauciones tomar en las diferentes circunstancias climáticas.

Respuestas de apoyo



Buen amigo

Requisitos

1. Explique lo que significa ser un Amigo Cariñoso. Busque, lea y memorice 1 Pedro 5:7.
2. Habla con una persona y pregúntale lo siguiente:
 - a. El día y mes en que nacieron.
 - B. Sus animales favoritos
 - C. Dos de sus colores favoritos.
 - D. Tres comidas favoritas
 - mi. Cuatro cosas que son importantes para ellos
 - F. Pídele a tu nuevo amigo que te cuente algo interesante que haya sucedido en su vida.
3. Visite a una persona mayor o enclaustrada y llévele algo. Utilice las preguntas enumeradas anteriormente mientras hablan juntos.
4. Dile a una de las personas que visitas cuánto te ama Jesús y que Él también las ama.
5. Demuestra cómo puedes ser una persona cariñosa con tus padres al:
 - una. Ayudando a mantener tu habitación limpia
 - B. Ayudar con la preparación de alimentos o la limpieza después de una comida
 - C. Hacer tareas extra sin que te lo digan
6. Cuenta algo especial que hayas hecho por un amigo.

Respuestas de apoyo

1. Discuta las formas en que los aventureros pueden ser amigos cariñosos. Por ejemplo, sé amable con una persona mayor, tus compañeros de juego o tus hermanos. Lleva un vaso de agua fría o un ramo de flores a alguien que esté enfermo. Comparte un libro o un juego. Haga una lista mientras los niños describen formas de ser un amigo cariñoso en el hogar, la iglesia y la escuela. Aprenda y analice 1 Pedro 5:7.
2. Haga que los Aventureros anoten el cumpleaños (mes y día) para que puedan enviar o llevar una tarjeta o flores para sorprender a su nuevo amigo en su cumpleaños. Las preguntas están diseñadas para animar a los niños a visitar a sus nuevos amigos.
3. Anime a los Aventureros a llevar algo a un encierro y visitarlos usando las preguntas del requisito dos como base para su conversación.
Sugerencias: una canasta con flores, una imagen que el niño dibujó y coloreó, o una artesanía que el niño creó.
4. Hable con los niños acerca de sus sentimientos hacia Dios y cómo pueden expresar Su amor a los demás.
5. Anime a los niños a hacer “dulces sorpresas” o encontrar formas en las que puedan ser ayudantes en el hogar sin que se les pida que hagan una determinada tarea.
6. Anime a los Aventureros a compartir sus experiencias con el grupo.



ciclista

Requisitos

1. Saber andar en bicicleta sin ruedines.
2. Ser capaz de andar en bicicleta tres cuerdas en su vecindario.
3. Conozca tres reglas de seguridad para andar en bicicleta.
4. Colorea un dibujo de una bicicleta y sé capaz de identificar lo siguiente:
 - una. bigote daliniano
 - B. cadena y guardia
 - C. radios
 - D. asiento
 - mi. Marco principal
5. ¿Cómo se inflan los neumáticos?

Respuesta para el #3:

- una. Nunca salga a la calle sin mirar.
- B. Nunca monte a nadie en la bicicleta con usted.
- C. Conduzca con ambas manos en el manillar.
- D. Tenga cuidado de no chocar con alguien que camina por la carretera o con otro ciclista.
- mi. Siempre use un casco de bicicleta.

Respuestas de apoyo



ciclista II

Requisitos

1. Gana el Premio a la Seguridad Vial.
2. Demostrar:
 - A. Cómo mantener la bicicleta limpia
 - B. Cómo andar en bicicleta de forma segura
 - C. Use las señales de giro mientras conduce
 - D. Cómo cuidar la bicicleta
3. Participa en una actividad en bicicleta.
4. Haga un paseo en bicicleta de cinco millas.
5. Haz un mapa de dónde fuiste.
6. Con su familia, use su mapa para volver sobre su ruta.

Respuestas de apoyo

1. Ayudas para el número 2:

una. Limpie y pule las bicicletas, luego decórelas y haga una inspección.

B. Organiza una carrera de barriles para practicar.

C. Durante la carrera anterior, use simples de mano.

D. Pida a los grupos pequeños que actúen sobre las buenas y las malas maneras de cuidar una bicicleta. Pídales que usen bolsas de basura de plástico y lubriquen la cadena.

2. Ayudas para el número 3: celebrar

un día de Derby de bicicletas:

una. Inspección de bicicletas por parte de la policía o los bomberos.

B. Tenga un área de "foso" para preparar las bicicletas para su inspección.

C. Planee un desfile de bicicletas decoradas. Dar un premio.

D. Juega juegos usando la bicicleta: carrera rápida, carrera lenta, carrera de relevos, lanzamiento de repartidor de periódicos, carrera de obstáculos, etc.

3. Planee una caminata en bicicleta de cinco millas. Decora tu bicicleta, luego ve a un parque con senderos pavimentados. Después del paseo, haga un picnic o vaya a nadar. Tenga una recompensa especial para aquellos que completen con éxito la caminata.

4. Hacer mapas es divertido. Mantenlo simple. Usa lápices y reglas.

Actualizado en: 1996 / Grado 3



Ayudante de primeros auxilios

Requisitos

1. Demuestre cómo tratar una abrasión o un corte y describa los peligros de un vendaje sucio.
2. Describir cómo cuidar una hemorragia nasal.
3. Identificar y hacer una exhibición de diferentes tipos de vendajes.
4. Haga un botiquín de primeros auxilios simple y aprenda los usos de los elementos incluidos.
5. Esterilice uno de los siguientes y diga por qué cada uno es un elemento importante para tener en su botiquín de primeros auxilios.
 - A. pinzas
 - B. termómetro
 - C. aguja
6. Visite un centro de atención de emergencia para conocer algunas de las emergencias que atienden.
7. Juega al "hospital" y practica tus habilidades en las emergencias anteriores.
8. Describe y dibuja el símbolo de primeros auxilios.
9. Mencione un momento en que Jesús brindó primeros auxilios a alguien que estaba sangrando mucho.

Respuestas de apoyo

1. Un vendaje sucio puede causar una infección. Limpie un corte o abrasión con agua corriente y cubra con un vendaje limpio.
2. Siéntese, inclínese hacia adelante y aplique presión en el lado que está sangrando. Aplique una compresa fría en la nariz y la cara.
3. El vendaje triangular, el vendaje con tiras adhesivas, la figura de ocho, la yema del dedo, los vendajes en espiral y circulares son buenos para enseñar a los niños a hacer. Practique la aplicación de estos vendajes.
4. Incluso un botiquín simple necesita los siguientes artículos: compresa adhesiva, compresa de vendaje, almohadillas de gasa simple de 2" por 2", vendaje de gasa enrollada, vendajes triangulares, aguja, tijeras, pinzas, termómetro, desinfectante, loción de calamina, repelente de insectos y un vendaje as.
5. Lave con agua y jabón, luego esterilice con alcohol. La aguja se puede usar para quitar una astilla, pinzas para pegatinas o vidrio. Enseñe a los niños a leer un termómetro y explique cuándo se usa uno y por qué.
6. Planee visitar un hospital o una estación de bomberos o haga que un trabajador comunitario venga a hablar con su grupo sobre las diferentes emergencias que maneja como parte de su trabajo.
7. Traiga sábanas limpias y vendajes y deje que los niños "traten" los diferentes problemas con cuidado simple.
8. El diseño del premio es el símbolo reconocido de primeros auxilios.
9. Véase Mateo 26:51.

Actualizado en: 1996 / Grado 3



Diversión física

Requisitos

1. Enumere al menos cuatro cosas que contribuyen a la buena forma física.
2. Corre o trota 800 metros (aproximadamente media milla), O Corre cincuenta metros en diez segundos.
3. Haz un salto de altura. (Récord más alto de cuatro saltos.)
4. Saltar o saltar la cuerda durante tres minutos.
5. Haz tres estiramientos diferentes. Mantenga cada uno durante un mínimo de diez segundos.
 - A. una. Pierna
 - B. atrás
 - C. brazos/hombros
6. Participa en una carrera de obstáculos.
7. Demuestre su capacidad para hacer lo siguiente:
 - A. una. diez abdominales
 - B. Escalar un poste, una cuerda o un árbol
 - C. Colgarse de una barra con las manos y las rodillas
8. Participa con tu grupo en un juego organizado que requiera aptitud física, por ejemplo, juego de pelota, carrera de relevos, salto de rana, etc.

Respuestas de apoyo

NOTA: Este premio es uno de los requisitos para la clase Sunbeam.

1. El estado físico incluye nutrición adecuada, descanso, agua, ejercicio, fuerza, estado cardiovascular, flexibilidad, resistencia, manteniendo su cuerpo en las mejores condiciones posibles.
2. Trotar o correr en grupo, siempre con la supervisión de un adulto.
3. Saltar sobre una colchoneta u otro material blando como arena o aserrín. Asegúrese de que la "barra" sobre la que saltan los niños esté colocada ligeramente sobre clavijas y que no sea una pieza sólida que pueda causar lesiones.
4. Juegue varios juegos de saltar la cuerda, lo que permite la práctica, ya que es posible que muchos nunca hayan usado una cuerda para saltar.
5. Al estirar, use estiramientos estáticos (mantenga el estiramiento durante 15 segundos sin rebotar). Para evitar lesiones, haz estiramientos tanto antes como después del ejercicio.
6. Establezca una carrera de obstáculos en la que los aventureros puedan correr alrededor, debajo, encima y a través. Use objetos como llantas, cajas de cartón, pilones, cuerdas y postes.
7. Un adulto debe supervisar estas actividades.
8. Si es posible, juegue estos juegos en grupo o en familia. Asegúrese de que un adulto lo supervise.

Actualizado en: 1996 / Grado 2



Guía

Requisitos

1. Describir el trabajo de un Guía.
2. Indique la ubicación de cuatro de los siguientes y sea capaz de dar direcciones desde su hogar para llegar a ellos:

una. oficina de correos

B. farmacia

C. cabina telefónica

D. estación de policía

mi. Iglesia

F. estación de bomberos

gramo. tienda de comestibles

H. colegio

3. Indique cómo pedir direcciones ya quién debe preguntar.
4. Organice un viaje para que algunos amigos visiten uno de los siguientes en su área:

una. museo

B. Monumento

C. vista interesante

D. estación de bomberos

mi. estación de policía

F. hospital

gramo. fábrica

5. Dibuja un mapa simple de tu vecindario, incluyendo tu casa, o dale a un amigo direcciones para llegar a tu casa.
6. Has sido guía en diferentes lugares, pero ¿quién dice la Biblia que es nuestro verdadero Guía? (Ver Salmo 48:14.)

Respuestas de apoyo

1. Un guía es alguien que te ayuda a encontrar tu camino.
2. No espere que los Aventureros usen palabras de dirección como norte, sur, este y oeste. Deben dar los nombres de las calles y el número de cuadras, si están disponibles.
3. Para recibir buenas direcciones, el Aventurero debe hacer buenas preguntas. Los niños deben recibir indicaciones de personas conocidas, policías, maestros u otros funcionarios.
4. Ayude a los Aventureros a planificar el transporte, las invitaciones, las cosas que ver y hacer, etc. Cuando termine el viaje, dirija una discusión sobre lo que se hizo y se vio.
5. Algunos niños necesitarán ayuda con este proyecto.
6. Lean el texto juntos y discutan su significado.



Gimnasta

Requisitos

1. Tener el premio Fitness Fun.
2. Realice al menos cinco calentamientos diferentes. Ser capaz de dirigir calentamientos y estiramientos al comienzo de una clase.
3. Practica hacer un salto de altura. Graba el mejor de cuatro.
4. Practica hacer un salto de longitud. Graba el mejor de cuatro.
5. Corre 50 metros en diez segundos.
6. Haga lo siguiente:
 - una. rodar hacia atrás
 - B. Rueda de carro
 - C. Curva trasera
 - D. Rollo a horcajadas hacia atrás
 - mi. rollo de buceo
 - F. Soporte de cabeza
 - gramo. Rollo a horcajadas hacia adelante
 - H. caminata de haz
 - I. parada de manos

Respuestas de apoyo

1. Los aventureros deben haber completado los requisitos para el Premio Fitness Fun antes de comenzar este premio. Todas las actividades gimnásticas deben ser supervisadas de cerca por un adulto.
2. Los ejercicios de calentamiento ideales para los niños incluyen brincar, brincar, dar saltos, caminar con animales (elefante, cangrejo, canguro, rana, conejito), trotar en el lugar, saltar la cuerda, etc. Haga que cada niño dirija una sesión de calentamiento. Estire las piernas, la espalda, las muñecas, las manos, los tobillos (rote en círculos), la cabeza (incline de lado a lado y sostenga).
3. Graba el mejor de cuatro.
4. Graba el mejor de cuatro.
5. Usa un cronómetro o un reloj con segundero para medir el tiempo.
6. Posiciones: estiramiento/disposición, carpa, pliegue. En cuanto a los movimientos:
 - una. Por seguridad, asegúrese de que sus manos estén colocadas en el suelo a la altura de los hombros cuando realice una voltereta hacia atrás.
 - B. Mantenga los brazos y las piernas rectos, con los dedos uno frente al otro.
 - C. Ponte de pie y lentamente inclínate hacia atrás, bajando las manos al suelo. Puente trasero: empuja hacia arriba desde el suelo. Flexión hacia atrás: desde una posición de pie, arquee lentamente hacia atrás hasta que las manos toquen el suelo.
 - D. Desde una posición de pie a horcajadas, inclínese hacia atrás colocando las manos entre las piernas, mientras gira las manos, vaya a los hombros, como en un back roll, y termine en un estiramiento a horcajadas.
 - mi. Practique tiradas en picado, manteniéndose bien apretado por seguridad.
 - F. Desde una posición de rana de tres puntos, levante lentamente las piernas hasta una posición recta.
 - gramo. Desde una posición de pie a horcajadas, coloque las manos entre las piernas con los dedos hacia adelante, meta la cabeza y ruede. Las manos empujan desde el suelo y terminan con un estiramiento de pie.
 - H. Camine sobre una barra de equilibrio, tocando el pie con la rodilla cada vez que dé un paso.
 - I. Ejecute una parada de manos, pateando hacia arriba y hacia abajo por su cuenta. Practica con un observador hasta que puedas pararte de manos solo.

Tenga en cuenta que algunos jóvenes encontrarán la gimnasia más fácil que otros. Hágalo divertido y elogie sus esfuerzos. Tenga un "observador" adulto cerca para evitar lesiones.

Actualizado en: 1996 / Grado 3



Equitación

Requisitos

1. Nombra al menos cinco partes de un caballo de un dibujo.
2. Nombre y describa las diferentes razas de caballos y los diferentes usos de cada una.
3. Explicar y demostrar la forma correcta de montar a caballo.
4. Explicar y demostrar la forma correcta de trotar.
5. Explicar la forma correcta de galopar.
6. Explique cómo manejar un caballo en las siguientes circunstancias:
 - A. Si el caballo tiene miedo
 - B. Si el caballo se niega a obedecer
 - C. si se atornilla
7. Explica detalladamente cómo controlar un caballo con las riendas. Este es uno de los puntos clave de la equitación.
8. Explicar cuatro reglas preventivas a seguir, por orden de ejecución, para evitar que el caballo se sobrecaliente tras un ejercicio prolongado.

Respuestas de apoyo



Izquierda y derecha

Requisitos

1. Toque "Simon Says" usando izquierda/derecha.
2. ¿Con qué mano dibujas? Imprime tu nombre.
3. Coloque pegatinas de puntos azules en los dedos de su mano izquierda. Ponga pegatinas de puntos rojos en su mano derecha.
4. ¿De qué lado del grifo está el agua caliente? ¿De qué lado está frío?
5. Ponte los zapatos en los pies correctos.
6. Practique marchar mientras canta, "Izquierda, Derecha, Izquierda".

Respuestas de apoyo

1. Algunas cosas que “Simón dice” podrían incluir:

- Levanta tu mano derecha.
- Baje la mano izquierda.
- Da un paso con el pie izquierdo.
- Levante su pulgar derecho.
- Toque los dedos de los pies con la mano izquierda.
- Párese sobre su pie derecho.

3. Aceptar la tendencia natural de los niños, sean diestros o zurdos.

4. En general, lo caliente es izquierda, lo frío es lo correcto. Muestre a los niños cómo usar los diferentes tipos de grifos que se encuentran en el hogar, en la iglesia, etc.
5. Juega un juego con tu familia. Apila los zapatos de todos juntos. Vea cuánto tiempo le lleva encontrar los suyos propios y ponerlos en los pies correctos.
6. Ate un cascabel (disponible en una tienda de artesanía local o en AdventSource) al tobillo izquierdo de cada niño para ayudarlos a recordar qué pie comienza. Pon música de marcha.



Juegos Olímpicos

Requisitos

1. Aprende un poco sobre los Juegos Olímpicos:
 - A. ¿Dónde se celebraron por primera vez?
 - B. ¿Cuándo?
 - C. ¿Dónde se llevarán a cabo los próximos Juegos?
2. Haz una pancarta olímpica.
3. Haz una antorcha olímpica.
4. Juega un juego olímpico.
5. Haz una cadena de colores olímpica.
6. Memoriza II Timoteo 4:7.
7. ¿Quién en el Nuevo Testamento habla de correr una carrera?
8. Discute con tus padres o maestros lo que significa I Corintios 9:24-26.

Respuestas de apoyo

1. Usa una enciclopedia para responder (a) y (b).
2. Este cartel puede ser de 8.5" x 11" o todos pueden trabajar en uno juntos como club.
3. Cada persona hace una antorcha. Se puede hacer con un cono de espuma de poliestireno, papel maché, etc.
4. Juegos como carrera de bastones, lanzamiento de jabalina (jabalina Nerf), lanzamiento de calcetín, salto largo de pie, etc.
5. La cadena puede estar hecha de chenilla. Usa los colores olímpicos (negro, amarillo, verde y azul). Gire cada tira de chenilla en un círculo, una el círculo a otra tira de chenilla, gire y continúe hasta usar todos los colores. Se puede usar en la cabeza del Aventurero.
6. Pablo.

Actualizado en: 1996 / Grado 3



Foto divertida

Requisitos

1. Conocer algunas de las partes básicas de una cámara.

- una. Lente
- B. Obturador
- C. Zoom
- D. Buscador de pantalla/vista
- mi. Batería
- F. Botón de encendido

2. Hable o muestre diferentes dispositivos que la gente usa para tomar fotografías. ¿Con cuáles te gustaría tomarte fotos?

3. ¿Cómo puede manipular y cuidar con cuidado los dispositivos?

4. Tome algunas fotos y compártalas con amigos y familiares.

- una. fotos de familia
- B. fotos de amigos
- C. Imágenes de paisajes (como flores, árboles, ríos)
- D. fotos de animales
- mi. Fotografías de tus lugares favoritos (parque infantil, museo, casa)
- F. Fotos de un lugar que visitas regularmente (parque, escuela, museo o iglesia)
- gramo. Fotografías de un lugar que no sueles visitar

5. Juega un divertido juego de fotos que enseña más sobre las fotos.

6. ¿Qué significa ser “hecho a la imagen de Dios”? Lea y discuta Génesis 1:26-27.

Respuestas de apoyo

1. Incluso los teléfonos con cámara, tabletas, computadoras portátiles, etc. tienen estas piezas.
Investiga y describe dónde están.
2. Fomente la discusión.
3. No toque las lentes, use una correa para el cuello o la muñeca, manténgalas secas y limpias, no las deje caer, pida permiso antes de cada uso, apague la cámara.
4. Diviértete. Mantenga la cámara firme. Quédese quieto, acerque y aleje. El objetivo es experimentar una VARIEDAD de situaciones fotográficas. La mayoría de las cámaras de los teléfonos tienen un buen zoom y la capacidad de tomar acción, macro (acercamiento) e incluso tomas nocturnas o vespertinas. Muéstrole al niño cómo usar las funciones que se ofrecen en los dispositivos que usa su familia.
5. El juego de fotos puede ser uno de los siguientes: Photo Scavenger Hunt; ¿Qué es?
– tome una foto de cerca, luego haga que otros la identifiquen; ¿Dónde está? – tome fotos de cerca, luego haga que otros identifiquen dónde se tomaron; Posa en la posición de un personaje de la Biblia, toma una foto y luego haz que otros identifiquen qué personaje.
6. Ser hechos a la imagen de Dios significa que estamos hechos a su semejanza. Discutir más en profundidad.



Jugando con amigos

Requisitos

1. ¿Qué es un amigo?
 2. Nombra tres formas en las que puedes hacer amigos.
 3. Nombra cuatro cosas de las que puede hablar para ser amigable con alguien.
 4. Nombra cuatro cosas en las que debe pensar al elegir un amigo.
 5. Mencione tres formas en las que puede saber que una persona es un amigo adecuado para usted.
 6. ¿Jesús tenía amigos? Pídele a un adulto que te ayude a encontrar una historia en la Biblia acerca de algunos de Sus amigos.
 7. Haz una manualidad para regalársela a tu amigo.
 8. Elija uno de los siguientes:
 - a. Aprende una canción sobre amigos.
 - B. Haz un álbum de recortes sobre un nuevo amigo.
 - C. Escribe una historia sobre un amigo.
 - D. Escribe un poema sobre un amigo.
- mi. Contar una historia sobre un amigo

Respuestas de apoyo

Gran parte de los primeros requisitos de este premio se pueden cumplir como discusión PERO son más interesantes si crea situaciones de juego de roles O encuentra algunos videos cortos de niños haciendo un nuevo amigo o siendo un buen amigo.

Idea didáctica: ¿Qué es un amigo?

Materiales: No se necesitan materiales.

Procedimiento:

1. Explícales a los Madrugadores que estás hablando de JUGAR CON AMIGOS. Invite a los padres a ser parte de esta conversación con su hijo.
2. Pídeles una definición de lo que es un amigo. Algo así como “alguien que te gusta y disfruta estar cerca”, “alguien a quien le gusta hacer algo que a mí me gusta hacer”, etc.

Idea didáctica: Mencione tres formas en las que puede hacer amigos.

Materiales: No se necesitan materiales.

Procedimiento:

1. Pregunte, "¿cuáles son algunas formas de hacer un amigo?" Permita que los niños respondan. Si es necesario, pídale a los padres que ayuden a su hijo a pensar en maneras en que han hecho un nuevo amigo en el pasado.

Algunas ideas pueden incluir:

una. Decir “hola” a alguien en la escuela o la iglesia.

B. Que un amigo te presente a alguien nuevo.

C. Jugando juntos en el patio varias veces y haciéndose amigos jugando.

D. Ser parte de la misma clase de natación o gimnasia u otra.

mi. Tener padres que se hacen amigos.

2. Pregunte a los niños: "¿Qué hiciste o dijiste que ayudó a alguien a convertirse en tu amigo?"

una. Di hola".

B. Sonrisa.

C. Comparta un juguete o espacio en el patio de recreo.

Idea didáctica: Mencione cuatro cosas de las que puede hablar para ser amigable con alguien.

Materiales: No se necesitan materiales.

Procedimiento:

1. Pregunte, "¿cuáles son algunas cosas de las que puedes hablar para ser amigable con alguien?"

una. Un juego que están jugando juntos.

B. Los colores que te gustan u otras cosas que te gustan que podrían ser iguales.

C. Lo que pueden jugar juntos.

D. Invita a la otra persona a compartir algún juguete contigo.

Idea didáctica: Mencione cuatro cosas en las que debe pensar al elegir un amigo.

Materiales: hay una serie de videos cortos para esto que podrían ser útil.

Procedimiento:

1. Algunas preguntas para hacer al elegir un amigo:

una. ¿A esta persona le gustan las cosas similares?

B. ¿Esta persona me ayuda a sentirme mejor acerca de quién soy?

C. ¿Esta persona actúa de manera amable, cariñosa y servicial?

D. ¿Esta persona muestra respeto por los adultos? (sus padres, maestros, otros adultos)

mi. ¿A mis padres les gusta esta persona?

2. Recuerda que no pudiste elegir a tu familia. No puedes elegir a tus maestros o compañeros de clase. PERO puedes elegir a las personas que quieres que sean tus amigos. Por lo tanto, tenga cuidado de tomar decisiones que hagan feliz a Dios ya usted.

Idea didáctica: Mencione tres formas en las que puede saber que una persona es un amigo adecuado para usted.

Materiales: Sin materiales.

1. Aquí hay algunas maneras de saber que alguien es un buen amigo para ti.
 - A. Un buen amigo nunca se burla de ti, sino que te anima y te edifica.
 - B. Un buen amigo no es mandón, sino que los buenos amigos se turnan para decidir lo que harás. Sois iguales.
 - C. Un buen amigo te ayuda a ser lo mejor que puedes ser.
 - D. A un buen amigo le gusta hacer cosas similares a las que tú disfrutas.
- mi. Un buen amigo cree que Dios y la Biblia son importantes para que sepamos cómo seremos felices y seguros.

Idea didáctica: ¿Jesús tenía amigos? Pídele a un adulto que te ayude a encontrar una historia en la Biblia acerca de algunos de Sus amigos.

Materiales: Biblia fácil de entender para cada niño (CEB, NIV, etc.), una padre para hacer la actividad con cada niño

Procedimiento:

1. ¿Quiénes eran algunos de los amigos de Jesús? Vea si puede encontrar la historia en la Biblia.

NOTA: Todo esto estará en los evangelios. Aquí hay algunas ideas:

- a. Lucas 10:38-42 - María y Marta
 - B. Mateo 4:18-22 - Jesús invita a Pedro, Andrés, Santiago y Juan
 - C. Juan 21:1-14 - Jesús se aparece a sus amigos después de su resurrección
2. Indique a los Madrugadores que trabajen con sus padres para encontrar y leer una historia bíblica sobre Jesús teniendo un amigo o amigos.
 3. Después de que todos hayan escuchado su historia, pida a un niño a la vez que diga: "¿Quién era el amigo de Jesús en la historia que escuchaste?"

Idea didáctica: Haz una manualidad para regalársela a tu amigo.

Materiales: mantelería (esta es una manualidad que ensucia), toallitas limpiadoras o papel toallas, papel de dibujo de tamaño completo para cada niño, platos de papel de 9" (uno por niño), pinturas de dedos lavables en varios colores, pequeñas tiras de papel con las palabras "Gracias por ser mi amigo".

Procedimiento:

1. Distribuya el papel de dibujo. Pida a cada niño que seleccione dos colores para pintar con los dedos. Ponga un poco de cada color en su plato de papel.

2. Indique a los niños que coloquen con cuidado la mano en la pintura y pongan huellas de manos de ambos colores en todo el papel.
3. Una vez que las huellas de las manos estén en el papel, tómese el tiempo para limpiar las manos de todos y luego trabaje en otro requisito mientras la pintura se seca.
4. Una vez que la pintura esté seca, haga que cada niño pegue la nota de "Gracias" en su papel y escriba el nombre de su amigo en la parte superior del diseño (es posible que necesiten ayuda para escribir el nombre del amigo).
5. Al final del tiempo de la reunión, pida a los Madrugadores que le den su manualidad a su amigo para agradecerle por ser un amigo.

Idea didáctica: Elija una de las siguientes:

Aprende una canción sobre amigos.

Haz un álbum de recortes sobre un nuevo amigo.

Aprende o experimenta un poema sobre un amigo.

Contar una historia sobre un amigo

Materiales: Los materiales varían según el proyecto seleccionado.

Procedimiento:

1. Seleccione dos proyectos. Pide a los madrugadores que seleccionen qué proyecto quieren hacer con un amigo.
2. Una vez que el grupo se haya dividido en grupos de proyectos, pídeles que completen su proyecto con los otros amigos que también hayan seleccionado ese tipo de proyecto. ¡Los padres deberían ayudar!



Patinador

Requisitos

1. Describe dónde y cuándo es seguro patinar.
2. Demostrar el cuidado de un par de patines.
3. Demostrar la capacidad de patinar hacia adelante, hacia atrás, a la derecha, a la izquierda y saber cambiar de dirección.
4. Patina por una curva, avanza por la costa y luego detente por completo.
5. Patinar una pista de slalom con al menos seis obstáculos.
6. Describa o participe en un juego jugado en patines.
7. Indique qué equipo de protección se debe usar al patinar.



Respuestas de apoyo

NOTA: Los aventureros pueden recibir un premio de patinador por patinaje sobre hielo o sobre ruedas.

1. Si patina sobre hielo, asegúrese de que un adulto le haya dicho que el hielo es seguro. Nunca patines solo. El patinaje sobre ruedas se puede hacer en un gimnasio, una pista o en una acera, según el tipo de patines que tengas.
2. Seque y limpie los patines de hielo después de cada uso. Limpie los patines y verifique que no haya ruedas sueltas. Reemplaza los cordones de los patines cuando sea necesario. Según el tipo de patines, es posible que sea necesario engrasar los cojinetes de las ruedas.
3. Practicar el patinaje para que los jóvenes se familiaricen con el patinaje. Haga hincapié en la seguridad y la precaución para evitar lesiones.
4. Anime a los Aventureros a patinar con cuidado y observe a otros patinadores en todo momento.
5. Use obstáculos blandos para su recorrido de slalom, de modo que si un niño se cae, no se lastime.
6. Seleccione un juego que sea adecuado para el grupo de edad de los aventureros.
7. Las rodilleras, las coderas y los cascos protectores son ejemplos de equipo de protección. Al patinar sobre hielo al aire libre, la ropa abrigada también es un equipo de protección.



Esquiador

Requisitos

1. Describe cómo cuidar los esquís y las botas.
2. Demostrar lo siguiente:
 - una. Cómo llevar tus esquís
 - B. como ponerlos
 - C. como sujetarlos
3. Demostrar cómo subir en escalones, en tijera y cómo hacer un giro de patada.
4. Demostrar cómo resbalarse lateralmente y pasar por encima de los baches.
5. Demostrar cómo girar a la derecha, a la izquierda y frenar.
6. Describe los diferentes tipos de nieve.
7. Demostrar lo siguiente:
 - una. Cómo correr un slalom corto de seis puertas O
 - B. Viaja con seguridad en un ascensor para principiantes y esquía en la colina para principiantes bajo control y en buena forma.

Respuestas de apoyo

NOTA: Las actividades que conducen a este premio deben ser supervisadas por un adulto que esquíe bien.

1. Los esquís y las botas deben limpiarse y secarse antes de guardarlos. 2-7. Si no esquías, invita a alguien que sí lo haga para que enseñe estas habilidades básicas a tus Aventureros.



raquetas de nieve

Requisitos

1. Escuche una breve historia de las raquetas de nieve.
 - a. ¿Dónde se usaron las raquetas de nieve?
 - B. ¿Por qué se necesitaban raquetas de nieve?
 - C. ¿Qué animales inspiraron el diseño de la raqueta de nieve?
 - D. ¿Qué tipo de raquetas de nieve se utilizaban en su zona?
2. ¿Qué materiales se utilizaron para hacer las primeras raquetas de nieve? ¿Cómo se hicieron?
3. Describir lugares seguros para caminar con raquetas de nieve.
4. Describir los lugares peligrosos para caminar con raquetas de nieve.
5. Describe lo que debes usar en una caminata con raquetas de nieve.
6. Demuestre cómo hacer lo siguiente:
 - a. Lleva tus raquetas de nieve de forma segura.
 - B. Ponte las raquetas de nieve.
 - C. Abróchense las raquetas de nieve
7. Discuta cómo 1Cor 6:19-20 e Isaías 40:29-31 se relacionan con la aptitud física.
8. Juega un juego de raquetas de nieve. Tales como: búsqueda del tesoro, ortografía con raquetas de nieve, seguimiento de animales, bolos de nieve.
9. Realice al menos una caminata de 1 milla con raquetas de nieve con su familia o club.

Respuestas de apoyo

1. Investigue su historia local.

2. Primero, las raquetas de nieve se tallaron en abedul o ceniza dura que se empapó o se coció al vapor para que se volviera flexible y luego se construyeron con piel de animal estirada y cuero sin curtir. La forma, el tamaño y los materiales variaban según los árboles, los animales, las condiciones de la nieve y el terreno dentro de una región en particular.
3. Rutas de senderismo, áreas conocidas por el adulto que dirige la caminata, áreas designadas o estaciones de esquí.
4. Senderos desconocidos, laderas empinadas con nieve suelta, áreas con mucho congelamiento y deshielo, lagos o arroyos cubiertos de nieve, o fuera del sendero.
5. CAPA BASE: calcetines de lana o sintéticos, ropa interior sintética, parte superior e inferior de ropa interior larga de peso medio; CAPA DE AISLAMIENTO: Chaqueta polar o suéter de lana, pantalones polares; AYER EXTERIOR: chaqueta y pantalones impermeables y transpirables, botas impermeables con aislamiento; ADEMÁS: Gorro, guantes, bufanda, diadema, bloqueador solar, silbato, Botiquín, Agua.

una. Llévelos juntos con los crampones (dientes de metal) enfrentados.

B. Coloque la punta de su bota primero, muévala completamente hacia el frente de la bandeja para botas.

C. Coloque la unión trasera alrededor del talón trasero de su bota, abroche la unión firmemente.

7. Tu cuerpo necesita ejercicio, necesita estar en buena forma física.
8. Hay juegos adicionales disponibles en línea.
9. Observa la naturaleza mientras caminas.



Observador

Requisitos

1. Localice e identifique lo siguiente:
 - una. Cuatro animales diferentes
 - B. Cuatro tipos diferentes de vehículos de motor.
 - C. Dos tipos diferentes de aviones o barcos
 - D. Cuatro objetos de naturaleza diferente como árboles, flores, etc.
 - mi. Cuatro pájaros diferentes
2. Observa y describe a tres personas en uniforme. Di qué hacen y por qué lo hacen.
3. Busque, lea y discuta lo que nos dice el texto Mateo 28:20.
4. Observa tu iglesia. Escribe o haz un dibujo que diga lo que puedes hacer para ayudar a mantenerlo limpio.
5. Mira tu habitación y haz un dibujo de ella. Si tienes un álbum de recortes, pon tu foto en él. Limpia tu habitación. Haz un segundo dibujo y di cómo se ve diferente tu habitación.
6. Recuerda diez de quince elementos después de mirarlos durante dos minutos.

Respuestas de apoyo

NOTA: El objetivo de este premio es ayudar a los Aventureros a ser más conscientes de personas y cosas a su alrededor y considerar cómo pueden ayudar a mejorar las cosas si observan problemas.

1. Si es posible, haz que los Aventureros hagan estas observaciones al aire libre. Si no es práctico, haz que los aventureros hagan dibujos de los artículos que encuentren o recorten imágenes de revistas viejas. Estos pueden colocarse en el álbum de recortes del Aventurero si ha obtenido el Premio Reportero.
2. Si es posible, haz que los Aventureros observen a las personas en persona. Si no es práctico, haga que los aventureros dibujen, fotografíen o recorten imágenes de trabajadores uniformados de revistas viejas y colóquenlas en el álbum de recortes del reportero o comiencen un nuevo álbum de recortes. Algunos ejemplos son:

una. Policía

B. Bombero

C. Enfermero

D. Cartero

mi. trabajador de ambulancia

F. Oficial de tráfico

3. Busquen, lean juntos, analicen y expliquen Mateo 28:20.
4. Ayuda a tus Aventureros a aprender a detectar problemas potenciales y lo que pueden hacer para ayudar, por ejemplo, recoger basura, enderezar libros de canciones, etc.
5. Explique que los Aventureros pueden ser buenos observadores, pero a menos que hagan su parte para limpiar su área, no se han ganado el Premio de Observador.
6. Coloque elementos familiares en una mesa y haga que el Aventurero los estudie. Después de dos minutos, cubra los artículos y pídale al niño que le diga o haga una lista de los artículos que recuerda. Juegue este juego varias veces para enseñar a los niños a ser más observadores.

Actualizado en: 2015 / GradoDesconocido



nadador yo

Requisitos

1. Saber remar con el perro.
2. Saber nadar con la cabeza bajo el agua.
3. Poder saltar y nadar hacia los escalones, la escalera o la pared.
4. Conozca dos reglas de seguridad en el agua. (Siempre tenga un adulto con usted, nunca corra alrededor de la piscina, nunca salte encima de alguien, etc.)
5. ¿Qué harías si alguien tuviera problemas en la piscina? ¿Intentarías salvarlos? ¿Por qué sería mejor llamar a un padre o adulto para que venga y ayude?
6. ¿Cuál es el número de emergencia de una ambulancia?

Respuestas de apoyo



Nadador II

Requisitos

1. Aprende y recita siete reglas de seguridad para nadadores.
2. Contenga la respiración y sumerja la cabeza bajo el agua durante cinco segundos.
3. Demuestre cómo saltar correctamente en agua que no esté sobre su cabeza.
4. Con tus amigos, juega un juego de agua en aguas poco profundas.
5. Agárrese al borde de la piscina y demuestre cómo patear correctamente.
Demuestra tu habilidad para:
 - A. Flotar sobre tu espalda
 - B. Nadar bajo el agua
6. Saber dónde y cuándo es posible nadar sin peligro.

Respuestas de apoyo

NOTA: El objetivo es introducir a los niños a la natación y ayudarlos a por cualquier temor que puedan tener.

1. Reglas:

una. No nade sin la presencia de un adulto.

B. No corras cerca del agua.

C. No sumerjas a otra persona.

D. No empuje ni empuje a otra persona.

mi. No juegue en agua sobre su cabeza hasta que sepa nadar bien.

F. No dependa de dispositivos de flotación; Aprender a nadar.

gramo. No salte al agua sin saber que es seguro.

2. Junto con los Aventureros, hagan un juego de contener la respiración y sumergir la cabeza bajo el agua. Es posible que desee que primero practiquen aguantar la respiración fuera del agua.
3. Enseñe a los Aventureros a saltar al agua de manera segura después de que el área esté libre de rocas, otros nadadores, etc.
4. Juega un juego de agua en el que a los Aventureros se les salpicará un poco de agua sin asustarlos.
5. Muéstreles a los niños cómo agarrarse del borde de la piscina o de una tabla de remo mientras desarrollan una patada adecuada y fuerte.
6. Demuéstrales a los que no saben nadar. Supervisar sus intentos. Nunca dejes que alguien que no sepa nadar pruebe esto solo. Muestre a los niños cómo impulsarse, contener la respiración y patear bajo el agua.
7. Enseñe a los Aventureros las reglas de seguridad sobre dónde y cuándo es seguro nadar. Por ejemplo, nunca nade sin la presencia de un adulto; no nades cuando hay tormenta; nunca salte o se sumerja en el agua sin comprobar primero el área; nade solo en piscinas, lagos y ríos limpios donde sea seguro y donde tenga permiso para nadar, etc.

Actualizado en: 1996 / Grado 1



Nadador III

Requisitos

1. Completar y recibir el Premio Nadador I.
2. Repase y discuta las reglas de seguridad que se deben observar al nadar o jugar en el agua.
3. Flote boca arriba durante 30 segundos.
4. Flote boca abajo durante 30 segundos.
5. Salta al agua sobre tu cabeza y recoge dos piedras.
6. Nadar 10 m (10 yardas) en estilo libre.
7. Nada de espaldas durante 10 m (10 yardas).
8. Nadar unos metros usando solo los pies y luego solo las manos.
9. Di tres cosas que podrías hacer para ayudar a salvar a alguien de ahogarse.

Respuestas de apoyo

1. Anime a los Aventureros a completar ambos premios de nadador para que estén listos para pasar a la natación para principiantes cuando se unan al Club de Conquistadores.
2. Recalque a los Aventureros que la seguridad es muy importante. Asegúrese de que observen estas reglas:
 - A. No correr, empujar o empujar.
 - B. No saltar al agua sin saber que es segura y libre de piedras, palos, etc.
 - C. No nade durante una tormenta.
 - D. No nade a menos que un adulto esté presente.
 - a. No dependa de un dispositivo de flotación para su seguridad.
3. Trabaja con los Aventureros individualmente para que cada uno pueda flotar sin miedo.
4. Haga que los Aventureros practiquen contener la respiración mientras flotan boca abajo, luego suban a tomar aire y vuelvan a poner sus rostros en el agua para continuar flotando.
5. Coloque dos piedras sin bordes afilados en el agua justo sobre las cabezas de los Aventureros. Haga que cada niño salte y los recoja.
6. Enséñele patadas y brazadas de brazos y manos apropiadas.
7. Enséñele patadas y brazadas de brazos y manos apropiadas.
8. Enséñele patadas y brazadas correctas con las manos.
9. Tres cosas que un niño podría hacer para ayudar a una persona que se está ahogando incluyen: correr hacia un adulto cercano para pedir ayuda; sostenga un palo largo para que la persona lo agarre; tírele una cuerda a la persona y tire de ella hacia aguas poco profundas.

Actualizado en: 1996 / Grado 3



Requisitos

1. ¿Cuáles son tus juguetes favoritos?
 2. Dibuja o colorea una imagen de tus juguetes favoritos.
 3. ¿Por qué es mejor sacar uno o dos juguetes a la vez y luego guardarlos?
 4. Recoge tus juguetes durante una semana.
 5. Comparte un juguete con:
 - A. Un amigo
 - B. Tu hermano o hermana, alegremente
 6. Cantar una canción sobre compartir y practicar mientras se canta.
 7. Dale un juguete a alguien que no tiene un juguete
- O
- Recoge un juguete y dáselo a la caridad.
8. Dile a tu maestro o padre lo que le dirías en una nota de agradecimiento a alguien que te haya dado un juguete.
 9. Haz una lista de deseos dibujando o cortando y pegando imágenes de cuatro juguetes diferentes que te gustaría para Navidad o tu cumpleaños.

Idea para el #8:

Maestra: Escriba sus palabras en papel y pídale que decoren o coloren el papel alrededor de las palabras. Dar a esa persona si es apropiado.

Respuestas de apoyo



Trenes y Camiones

Requisitos

1. Escuchar un libro sobre trenes o camiones.
2. Di tres cosas que aprendiste sobre trenes o camiones.
3. Juega un juego de acción sobre trenes o camiones.
4. Pretenda conducir o viajar en trenes o camiones.

Respuestas de apoyo



Triciclos y Bicicletas

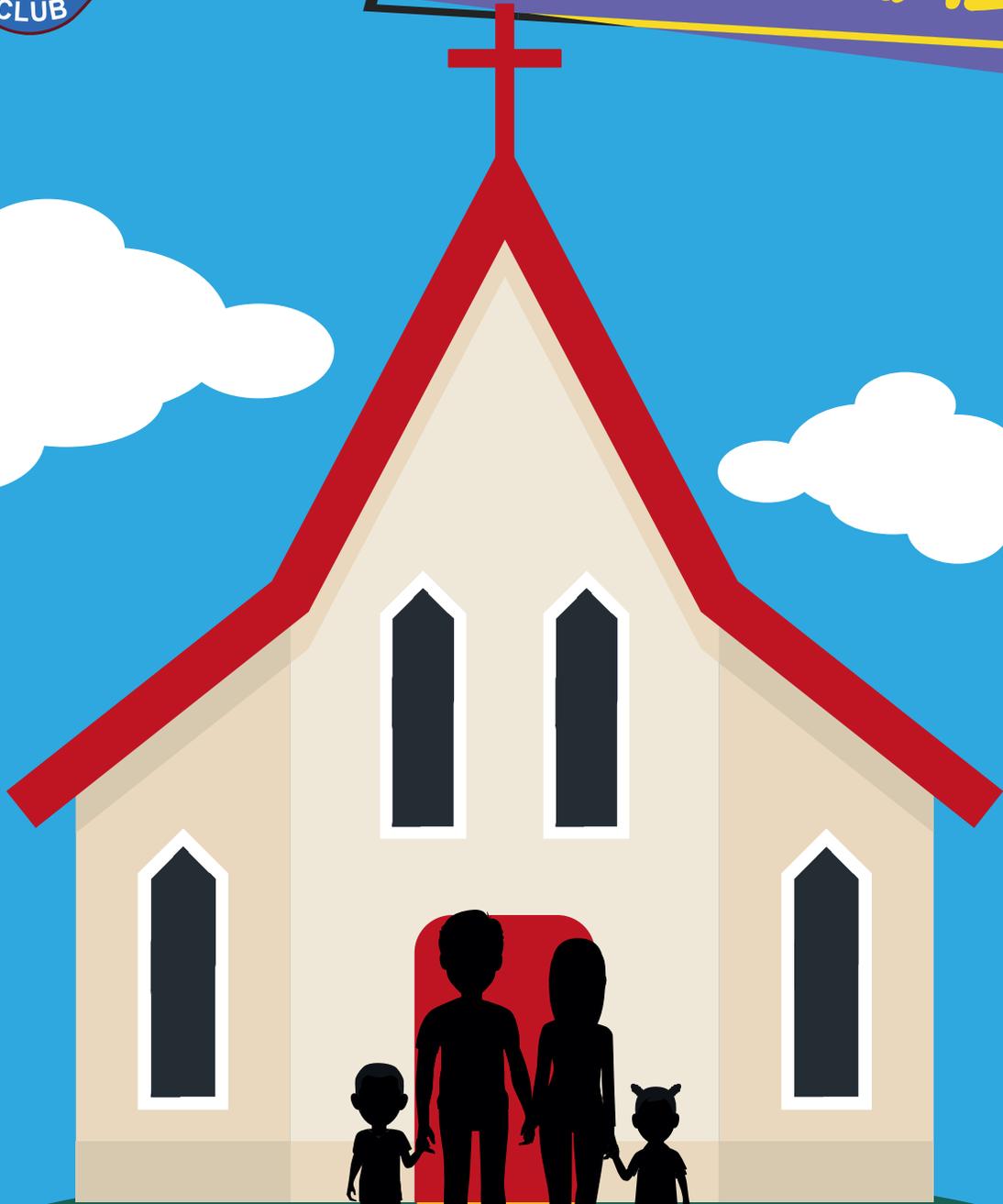
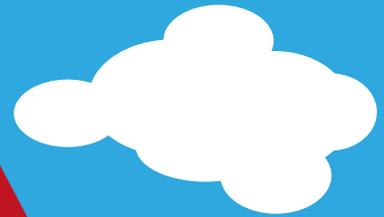
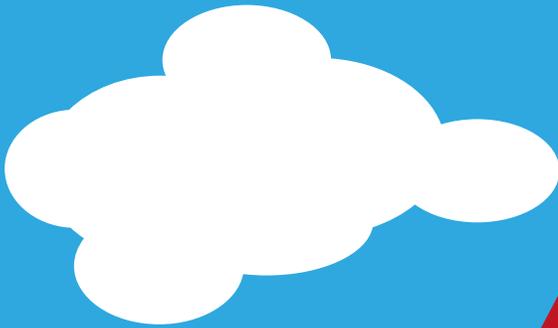
Requisitos

1. Escuche un libro sobre triciclos y bicicletas.
2. Cante una canción sobre triciclos y bicicletas.
3. Juega un juego sobre triciclos y bicicletas.
4. Haz una manualidad de triciclo y bicicleta.

Respuestas de apoyo



SPIRITUAL



Título	Clase	Página
Actos de bondad	Rayo de sol	329
Amigos de la Biblia I	Corderito	333
Amigos de la Biblia II	Madrugador	337
biblia yo	Abeja ocupada	339
Biblia II	Rayo de sol	341
Biblia III (antes Biblia II)	Constructor	343
Biblia IV	Manos amigas	345
Realeza bíblica	Manos amigas	347
Narración de la Biblia	Multi nivel	349
pan de vida	Multi nivel	351
Creación	Corderito	353
Sábado delicioso	Abeja ocupada	357
discípulos	Constructor	359
Primeros pioneros adventistas	Manos amigas	361
amigo de jesus	Rayo de sol	363
frutos del espiritu	Manos amigas	365
el mundo de dios	Madrugador	367
Buen samaritano	Multi nivel	369
Cena especial de Jesús	Madrugador	371
estrella de jesus	Madrugador	373
Escuchando	Abeja ocupada	375

niño Jesús	Corderito	379
Mi iglesia	Manos amigas	383
mi amigo jesus	Corderito	385
Parábolas de Jesús	Rayo de sol	389
Puertas nacaradas	Manos amigas	391
Oración	Constructor	393
Guerrero de oración	Manos amigas	395
Pureza	Multi nivel	397
promesa del arco iris	Manos amigas	399
Pasos a Jesús	Manos amigas	401
Tabernáculo	Manos amigas	403
Templanza	Constructor	405
mayordomo sabio	Constructor	407



Actos de bondad

Requisitos

1. Lea Romanos 12:10 y Proverbios 12:25. Discuta lo que significa cada versículo.
2. Dar ejemplos de bondad y amor.
3. ¿Qué nos dice la Biblia acerca de cada una de estas dos palabras? Use una historia bíblica para ilustrar a alguien que mostró amor y bondad.
4. Lea o escuche tres (3) historias de bondad.
5. Representar en una obra de teatro o farsa diferentes actos de bondad.
6. Planifique y haga un acto de bondad como clase o club.

Actualizado en: 2011

Respuestas de apoyo

1. Leer/haber leído los pasajes de la Biblia. Imprimirlos en letra grande en papel de copia permite que los niños que leen bien se ofrezcan como voluntarios para leer en voz alta al grupo.
2. Este es un buen momento para hacer una lluvia de ideas en grupo, tal vez mientras se hace una manualidad o como parte de la preparación de la obra de teatro/farsa. Ideas para empezar: Los padres son amables con sus hijos y los aman; Los amigos son amables cuando juegan juntos, en el almuerzo y cuando trabajan juntos; Dios nos amó tanto que envió a su Hijo del cielo a la tierra para vivir con la gente y luego morir por nosotros para que pudiéramos vivir para siempre con Él en el cielo.

3. El mejor ejemplo del Antiguo Testamento es la historia de Rut El mejor ejemplo del Nuevo Testamento es la parábola del Buen Samaritano

Otros pasajes (aunque no historias)*

1 Corintios 13:4 Este pasaje describe las cualidades del verdadero amor.

Entre otras cosas, es amable y gentil, características que deben ser evidente en nuestras relaciones y palabras.

* Efesios 4:32 Se alienta a los seguidores de Cristo a imitar la vida y los valores de Cristo en sus propias vidas. Una forma obvia de hacerlo es imitar la bondad y la compasión que Cristo mostró a todos los que encontró.

* Proverbios 16:24 Hay un tremendo poder en las palabras amables y gentiles.

La más simple palabra de aliento o apoyo puede alegrar la vida de alguien. día. Este es el tipo de discurso que debería estar en los labios de todo cristiano.

En resumen, alguien que ama a Jesús siempre querrá hacer las cosas amables a sus amigos, familiares y animales. Debido a que amamos a Jesús, incluso seremos amables cuando otros (nuestros enemigos) no lo sean con nosotros. Jesús fue amable, incluso cuando la gente estaba siendo cruel con él. Gracias a Su ayuda, nosotros también podemos ser amables en CUALQUIER momento.

4. Si lee las historias bíblicas del requisito #3, solo necesita una historia adicional. El objetivo es descubrir historias modernas de bondad. Los libros de cuentos para niños y los libros de videos para niños en línea son buenos recursos. Los padres adultos deben obtener una vista previa de los recursos en línea.

Idea didáctica: Charadas

Materiales: Tarjetas preescritas (“ayuda a la señora a limpiar su cocina”, “ayuda a la mamá con la platos”, “dejar salir a las mascotas todos los días”, “ayudar al hermano/hermana menor a limpiar su habitación” y otras frases)

Procedimiento: Grupos (ya sea Sunbeams o padres/Sunbeam grupos de 3-4) cada uno obtener una tarjeta Ellos “practican” sus acciones de farsa. Cada grupo actúa para los otros grupos. Los espectadores tratan de adivinar los actos de bondad.



Amigos de la Biblia I

Requisitos

1. Escuche un libro sobre amigos de la Biblia.
2. Cante una canción sobre los amigos de la Biblia.
3. Juega un juego sobre amigos de la Biblia.
4. Haz una manualidad de un amigo de la Biblia.

Respuestas de apoyo

Los amigos de la Biblia incluyen: Rut y Noemí; David y Jonatán, Daniel y sus tres amigos, Jesús y Sus discípulos, Hombre bajado por el techo para ser sanado por Jesús, Pablo y Bernabé, Pablo y Silas, Pablo y Lucas/Timoteo.

Hay muchos libros sobre Jesús. Lo importante es elegir uno que cumpla con el nivel de interés y vocabulario de Little Lamb.

Bible App for Kids es un ministerio de Youversion Bible Inc. y proporciona casi 100 Historias bíblicas interactivas para niños. Hay una aplicación de libro de cuentos animados con ilustraciones y sonido vívidos, así como interacciones interactivas en la pantalla táctil. Los juegos y actividades ayudan a los niños a recordar lo que aprenden. La navegación es simple para los niños y no hay compras dentro de la aplicación. También hay una Biblia impresa que tiene las mismas historias y gráficos. Consulta la tienda de aplicaciones de tu dispositivo.

Historias sobre amigos:

- Dondequiera que vayas – Rut
- A través del techo - Milagro del hombre bajado por el techo por sus amigos
- Una comida de despedida: Jesús celebra una última comida con sus amigos

Bibleforchildren.org tiene páginas ilustradas y a color para sesenta Biblias diferentes. historias disponibles para descargar e imprimir en 132 idiomas diferentes. Hay 18 historias sobre Jesús (incluyendo PowerPoint, páginas para colorear y páginas de libros de cuentos) <http://bibleforchildren.org/> o la tienda de aplicaciones de su dispositivo.

Historias sobre amigos:

- Rut - Una historia de amor
- Los hombres que no se doblegaron - Daniel 3
- Jesús y Lázaro

Youtube tiene varias versiones de la canción "Friends Forever" (David y Jonathan).

Usando su motor de búsqueda favorito, busque "canciones bíblicas de los amigos de los niños cristianos".

Muchos juegos de grupo se pueden cambiar el nombre de juegos de amigos. De hecho, cualquier juego donde ¡los amigos trabajan juntos como un equipo o equipos es un juego de amigos!

Idea del maestro - Envoltura de Lázaro

Materiales: Papel higiénico (3-6 rollos por equipo)

Procedimiento:

Formar equipos de cuatro. Haga que cada equipo de niños se pare en un círculo y escoja una persona para ser Lázaro. El Lázaro se para en el medio del círculo.

En "ir", haga que cada equipo use un rollo de papel higiénico para envolver a Lázaro. La primera el equipo que termine de envolver al Lázaro con todo el rollo gana la primera ronda. Ahora haga que cada Lázaro se quede quieto hasta que los cuatro jugadores de Lázaro envueltos estén envueltos.

El líder luego grita: "¡Lázaro, ven fuera!" El primer Lázaro en liberarlo o ella misma de todo el papel higiénico es la ganadora de la segunda ronda.

Juega hasta que te quedes sin papel higiénico o sin tiempo.

Reflexionar (2 min) - Si hubieras sido amigo de Lázaro en la historia bíblica, ¿habrías ¿Había estado triste, alegre o tal vez enojado cuando lo envolvió para ponerlo en la tumba? ¿Cómo te hubieras sentido cuando su mejor amigo Jesús vino y lo despertó: "¡Lázaro, sal (adelante)!?"



Amigos de la Biblia II

Requisitos

1. ¿Qué significa ser un amigo?
2. Nombre tres Amigos de la Biblia.
3. ¿Quién es tu amigo bíblico favorito? Cuenta una historia sobre esa persona.
4. Disfrácese y actúe una historia sobre un amigo de la Biblia.
5. Di tres cosas que puedes hacer para ser un amigo de Jesús.

Respuestas de apoyo

1. Un amigo es alguien amable, que piensa en cosas buenas que puede hacer por otra persona. A los amigos les gusta pasar tiempo juntos. A veces, un amigo puede hacer algo valiente, como salvar una vida.
2. Algunos de los personajes de los libros My Bible Friends son: Jesús, David, Ruth, Esther, Dorcas, Samuel, Noé, Ana, Isabel, la sierva, José, Daniel, Sadrac, Mesac, Abednego, María y Jocabed.
3. Los niños cuentan con sus propias palabras la historia del amigo que eligieron, señalando dibujos.
4. La clase elige a un amigo; todos ayudan a dramatizar la historia. Pueden llevar camisetas y albornoces oversize, bufandas, cinturones, etc. Deben fingir la historia con todo detalle. Necesitan la ayuda de un adulto para contar la historia y actuar con ellos.
5. Las formas de ser un amigo de Jesús incluyen:
 - Muestre bondad a otras personas.
 - Elige hacer lo correcto, como decir la verdad u obedecer a tus padres.
 - Ayuda a tu madre o padre.
 - Piensa en algo agradable para decirle a tu hermano, hermana o compañero de clase.
 - Comparta un bocadillo o un juguete.
 - Sea amable con su(s) mascota(s).



biblia yo

Requisitos

1. Poseer una Biblia.
 2. Explique cómo mostrar respeto por la Biblia y cómo cuidarla.
 3. Nombre el primer y último libro de la Biblia y diga quién los escribió.
 4. Cuente o actúe las siguientes historias:
 - una. Creación
 - B. el primer pecado
 - C. Jesús me cuida hoy**
 - D. Jesús viene de nuevo

mi. Cielo
 5. Localice, lea y analice tres de los siguientes versículos bíblicos sobre el amor de Jesús por usted:
 - una. Juan 3:16
 - B. Salmos 91:11
 - C. Juan 14:3**
 - D. Salmos 23:1

mi. Tu elección
- Memoriza y repite dos de ellos.**
6. Hacer máscaras para ilustrar una historia o parábola bíblica.
- O
- Crea una historia bíblica en una caja de arena o con fieltros.

Respuestas de apoyo

- 1-2. Si es posible, asegúrese de que cada niño tenga su propia Biblia. enseñe que nada está siempre en una Biblia y para mantener la Biblia limpia. Muéstrole cómo tener cuidado y manejarlo con reverencia.
3. Ayuda a los Aventureros a localizar los libros de Génesis y Apocalipsis. Anímelos a ubicar cada libro en su Biblia mientras el niño cuenta la historia del autor. Juegue juegos bíblicos, use fieltros, etc. Haga de esto una experiencia de aprendizaje divertida.
4. Haga que los niños hagan una pantomima. Los aventureros disfrutan de la actuación teatral. Anímelos a hacer que la historia "cobren vida". Mantenga una caja de accesorios para ayudar a ilustrar los personajes de la Biblia, como batas de baño, bufandas y un bastón.
5. Practique encontrar los textos en la Biblia. Explique cada parte para que los niños puedan entender los significados. Leer juntos.
6. Use platos de papel para hacer máscaras de animales o personas para ilustrar historias como Daniel y el foso de los leones, la creación y el Jardín del Edén. Actuar la historia de su elección.

Actualizado en: 1996 / Grado 1



Biblia II

Requisitos

1. Poseer o hacer uso de una Biblia.
2. Nombre las dos partes principales de la Biblia y nombre los cuatro evangelios. Muestre dónde se encuentran los evangelios en la Biblia.
3. Lea o escuche tres o más de las historias sobre Jesús que se encuentran en los evangelios. Las sugerencias incluyen:
 - una. Jesús nace - Lucas 2:1-20 y Mateo 2:1-12
 - B. Jesús es bautizado - Mateo 3:13-17
 - C. Jesús cuenta historias (como La oveja perdida, la moneda y el hijo en Lucas 15 o
 - D. Jesús sana a la gente

mi. Jesús muere y resucita
4. Explique dos versículos de la Biblia acerca de ser salvado por Jesús, tales como:
 - una. Mateo 22:37-39
 - B. 1 Juan 1:9
 - C. Isaías 1:18
 - D. Romanos 6:23

mi. Juan 3:16
5. Cuente una historia acerca de Jesús a un familiar o amigo. Dígalos por qué Jesús es especial para usted.

Respuestas de apoyo

1. En un día de dispositivos, tenga en cuenta que hay muchas maneras en que los jóvenes pueden hacer uso de una Biblia. En todo caso, sugiera a los padres qué tipos de traducciones y Biblias fáciles de leer están disponibles para sus hijos de segundo grado. (ERV, NIRV, NLT y otras versiones están escritas en un nivel de lectura de tercer grado, que está dentro del rango de lectura y comprensión de muchos Sunbeams.
2. Las dos partes principales de la Biblia son el Antiguo Testamento y el Nuevo Testamento. Los libros conocidos como evangelios son Mateo, Marcos, Lucas y Juan.
3. Intencionalmente, este requisito encaja con Mi Dios: El plan de Dios para salvarme A y B. Planee hacer este premio junto con y en apoyo de esos requisitos.
4. "Explicar" es una habilidad desafiante que los estudiantes de segundo grado necesitarán para imitar a sus líderes al hacerlo. Si es posible, cada grupo familiar lea y explore un pasaje. Luego traiga informes y descubrimientos al grupo más grande de Sunbeams. Si explora todos los pasajes como un grupo, siga pasos como los siguientes Pasos:
 - Lea cada texto de la Biblia, explique cada texto (responda la pregunta de cada uno),
 - luego ayúdelos a elegir su texto favorito que creen que dice "¡Este muestra cómo soy salvado por Jesús!"

Nota: ¡Este NO es un llamado para el bautismo, PERO puede comenzar a guiar los corazones hacia la sumisión y la entrega a Jesús!
5. Esto NO pretende ser un "pensamiento de adoración" para los Aventureros, sino más bien capacitar a los estudiantes de segundo grado para que cuenten la historia de Jesús a alguien que no sean sus compañeros de clase o su maestro. La práctica hace la perfección.

Recuerde que sus historias serán breves y es posible que no mantengan todos los hechos correctos. ¡Una historia de 1 minuto es genial! De hecho, ¡algunos "demasiado verbales" necesitarán ayuda para contar una historia CORTA!

Actualizado en: 1996 / Grado 4



Biblia III

Requisitos

1. Obtenga el Premio Biblia I.
2. Recitar en orden los libros del Antiguo Testamento.
3. Cuento o actúe las siguientes historias bíblicas:
 - una. Noé
 - B. Abrahán
 - C. Moisés
 - D. David
 - mi. Daniel
4. Lea o escuche una historia bíblica.
5. Memoriza y explica tres de los siguientes versículos acerca de vivir para Jesús:
 - una. Éxodo 20:11-17
 - B. Filipenses 4:13
 - C. Filipenses 2:13
 - D. 1 Juan 2:1, 2
 - mi. Judas 24
 - F. Tu elección
6. Juega dos juegos para ayudarte a recordar las historias bíblicas.

Respuestas de apoyo

1. El Premio Biblia II podría enseñarse como parte de la escuela de la iglesia o de la clase bíblica de la Escuela Sabática.
2. Enseñar con canciones, juegos, fieltros, etc.
3. Fomente la creatividad y aprenda las lecciones bíblicas especiales de las historias.
4. Asegúrese de que sus hijos tengan experiencia práctica en el uso de sus Biblias, pero también use libros, videos y casetes de historias bíblicas para enseñarles estas historias de una manera interesante.
5. Ayude a los niños a comprender el significado de los pasajes y cómo pueden aplicarlos a sus vidas.
6. Los libros de juegos de la Biblia están disponibles en las librerías cristianas al igual que los libros de colores de la Biblia y los juegos de fieltro.



Biblia IV

Requisitos

Otorgado a los Aventureros que leen o escuchan mientras alguien más lee:

1. 1 Samuel 1-3 de una traducción moderna de la Biblia.
2. Una historia bíblica o un libro sobre Jesús.
3. Un libro sobre salud o seguridad.
4. Un libro sobre la familia, los amigos o los sentimientos.
5. Un libro de historia o de misiones.
6. Un libro sobre la naturaleza.

Respuestas de apoyo

1. 1 Samuel 1-3 es la historia de Ana y el nacimiento y entrega de Samuel a Dios. Las aplicaciones bíblicas como Youversion, Biblegateway, Olive Tree y otras facilitan la lectura de esta historia en la traducción que elijas. Bible Gateway tiene una extensa lista de idiomas de todo el mundo como parte de una descarga gratuita. Varios sitios web también facilitan escuchar o leer el pasaje en su sitio web.
2. Hay muchos libros sobre Jesús. La parte importante es encontrar uno para el nivel de desarrollo de su hijo.

Bible App for Kids es un ministerio de Youversion Bible Inc. y ofrece casi 50 historias bíblicas interactivas para niños. Hay una aplicación de libro de cuentos animados con ilustraciones y sonido vívidos, así como interacciones interactivas en la pantalla táctil. Los juegos y actividades ayudan a los niños a recordar lo que aprenden.

La navegación es simple para los niños y no hay compras dentro de la aplicación. Hay también una Biblia para niños impresa que tiene las mismas historias y gráficos. Consulta la tienda de aplicaciones de tu dispositivo.



Realeza bíblica

Requisitos

1. Memoriza el Salmo 100:4.
2. Nombre cinco reyes de la Biblia. ¿Qué reyes fueron los mejores gobernantes y por qué?
3. Cuento las historias sobre dos de los reyes mientras los niños representan las historias.
4. Nombre al menos cuatro reinas en la Biblia. ¿Por qué son importantes estas reinas?
5. Escribe una historia sobre reinas y léela a la clase.
6. Haz dos de los siguientes:
 - una. Una sala del trono usando una caja de zapatos.
 - B. Haz coronas y explica qué significaban las decoraciones para el rey.
 - C. Decorar una silla para un rey
 - D. Hacer un mural de una sala del tronomi. Otro

Respuestas de apoyo

1. "Entrad por sus puertas con acción de gracias y por sus atrios con alabanza; dadle gracias y alabad su nombre. Porque Jehová es bueno y su amor es para siempre; su fidelidad continúa por todas las generaciones."
2. Primer rey: Saúl; segundo rey – David; tercer rey – Salomón. Joás tenía siete años cuando comenzó su reinado; Josías tenía ocho años cuando se convirtió en rey, Rey Jesús, etc. Estos son solo algunos ejemplos, enumere más si es posible.
3. Use disfraces, coronas, silla del trono, etc. si es posible.
4. Vasti, Ester, Betsabé, Reina de Saba, Jezabel, etc.
5. Puede trabajar en grupos pequeños para escribir la historia, luego compartir la historia con la clase.
6. Use libros de historias bíblicas para ideas de imágenes. Las posibilidades incluyen trono, alfombra, cuadros, jarrones, joyas, terciopelo, etc.

Actualizado en: 2008 / Grado 4



Narración de la Biblia

Requisitos

1. Elija cinco historias bíblicas y diga dónde se encuentran en la Biblia.
2. ¿Cómo demostraron los personajes de tus historias que amaban o no a Jesús?
3. Discuta tres cosas importantes para recordar al contar una historia.
4. Usando su lista anterior, cuente dos historias a un grupo pequeño.
5. Usando dos métodos diferentes, ilustre dos de las historias bíblicas que elija.

Actualizado en: 2017

Respuestas de apoyo



pan de vida

Requisitos

1. Busque, lea y escriba Mateo 4:4. Discute su importancia con un adulto. Escribe lo que aprendiste.
2. Habla con un adulto sobre la importancia de leer la palabra de Dios todos los días. Anota tus conclusiones.
3. Busque y lea 2 Timoteo 2:15, Salmo 119:11 y Salmo 119:105 NVI. ¿Por qué estudiamos la Biblia?
4. Hable acerca de cómo prepararse para leer la Palabra de Dios. Escriba cuatro hábitos de estudio de la Biblia.
5. Lea una de las siguientes historias bíblicas.
 - A. Ana ora por un hijo-1 Samuel 1:1-28
 - B. Arca de Noé - Génesis 6:5-Génesis 8
 - C. Bebé Moisés - Éxodo 1-2:10
 - D. Naamán el leproso - 2 Reyes 5:1-16
6. Haz un marcador para usar mientras estudias tu Biblia.
7. Dedique tiempo a leer la Biblia con regularidad.

Respuestas de apoyo

1. Lea el texto lo suficientemente lento para que los niños lo escriban. Hágales preguntas para promover la discusión.

una. ¿Quién crees que lo dijo?

Respuesta: Jesús lo dijo. Le estaba hablando a Satanás.

B. ¿Qué crees que significa?

Respuesta: Satanás estaba tentando a Jesús, tratando de que comiera. Jesús respondió por haciéndole saber que la oración y la meditación en la Palabra de Dios son tan esenciales para vivir como lo es el alimento para nuestras necesidades físicas.

Nota: Lea Mateo 4:1-4 para mostrar el significado completo del texto.

2. Es importante que leamos la Biblia todos los días para asegurarnos de que nuestra relación con nuestro Padre Celestial se mantenga sólida. Leer Su Palabra y orar ayuda a fortalecer nuestro vínculo y aumenta nuestras posibilidades de compartirlo con los demás.

3. Encuentra versículos adicionales.

4. Cuatro hábitos de estudio de la Biblia.

una. Para reservar tiempo cada mañana o cada noche.

B. Comience con una oración antes de comenzar su estudio. Pídele al Espíritu Santo que te acompañe mientras lees y te ayude a entender. "La Escritura solo puede ser entendida a través del mismo Espíritu por el cual fue dada." ~Juan Wesley.

C. Asegúrese de hacer una pausa durante su lectura. Piensa en lo que has leído y cómo puedes aplicarlo a tu vida y tu jornada con Cristo.

D. Tu lectura debe cerrarse con una oración pidiéndole a Dios que te ayude a recordar el mensaje y guardarlo en tu corazón.

5. O lea otros versículos de la Biblia.

6. Usa cartulina.

7. Anime a los adultos a modelar el estudio regular de la Biblia como un hábito para toda la vida. Las habilidades aprendidas para este premio podrían enseñarse todos los años.

Actualizado en: 2012



Creación

Requisitos

1. Cantar una canción sobre la creación.
2. Escuchar una historia sobre la creación.
3. Di 3 cosas que hayas aprendido sobre la creación.
4. Haz una manualidad sobre la creación.
5. Completa una actividad sobre la creación.

Respuestas de apoyo

1. Hay muchas canciones fáciles de cantar disponibles en su programa de video en línea favorito (como Youtube). Busque "canción de la creación niños".
2. Los libros, las historias bíblicas o los videos para niños en línea cumplen con este requisito. Es probable que su programa de video en línea favorito tenga una amplia variedad de animaciones o historias cortas sobre la creación del mundo disponibles para ver. Use los términos "preescolar de la historia de la creación" o "niños de la historia de la creación" para encontrar algunos de los mejores.
3. Esta lista de aprendizaje se basaría en qué video, libro o historia bíblica experimentaron los niños. Es importante que discutan o incluso dibujen lo que ELLOS aprendieron en lugar de lo que usted desea que hayan aprendido. Esté abierto a las lecciones aprendidas únicas o no deseadas. Guía de los temas principales de DIOS siendo nuestro Creador amoroso y cariñoso si es necesario.
4. Si está haciendo el "Juego de combinación" para el requisito 5 y permite que los niños ayuden a colorear y/o pegar las piezas del juego, eso también actuaría como actividad. ¡También puedes crear una rueda de creación!

Idea didáctica: Rueda de la creación

Materiales: use la plantilla adjunta para crear y colorear una rueda de creación. Ustedes necesitará el diseño impreso en cartulina. Necesitarás un clavo de metal y herramientas para colorear para completarlo.

Procedimiento: haga que los estudiantes coloreen ambos círculos. Fije el brad al centro con la "rueda" encima de los "pedazos del pastel de siete días". Gira la rueda para revelar la creación de cada día.

Idea didáctica: Playdoh / Días de creación de arcilla limpia

Materiales: Playdoh O "arcilla limpia" hecha en casa funcionan para esta actividad.

Procedimiento: Pida a los niños que elijan su ave, pez o animal favorito para hacer. Ayudar ellos averigüen si el animal fue hecho por Dios el día 5 o 6. Los adultos/padres pueden hacer símbolos para representar lo que Dios hizo en otros días (bombilla para el día 1; nube o gota de lluvia para el día 2; planta/flor para el día 3; sol luna yo estrellas para el día 4). Al final, celebre el día de reposo que Dios creó trabajando juntos para hacer un gran "siete" O cantando "El sábado es un día feliz".

Idea didáctica: Creado a partir de la arena

Materiales: Arenero o playa de arena, niños con sus padres

Procedimiento: Haga que los niños se acuesten en la arena. Los padres cubren PARCIAL y cuidadosamente los niños con arena, luego con sus MANOS pretenden “crearlos” de la arena mientras un narrador o líder lee la historia que se encuentra en Génesis 2 a todos en voz alta. Una variación de esta actividad es que los niños traigan figuras de plástico de personas a la reunión. Use baldes, macetas o bandejas llenas de tierra, tierra para macetas o arena. Pídeles que entierren a sus personas de plástico, luego “créelas” del “polvo de la tierra”. Este es un buen momento para recordar a los niños que solo Dios da vida y que él es NUESTRO Creador.

Idea didáctica: juego de correspondencias

Materiales: Imágenes que representan cada día de la creación y los números uno hasta el siete en pares, fácilmente podría haber 12 pares (luna y estrellas con el número 4; sol con el número 4 por ejemplo), copiados del libro de actividades y colocados en cartulina. Los niños pueden colorear las imágenes.

Procedimiento: Repase lo que hay en cada tarjeta con los niños y muéstreles lo que partidos. Usa las cartas dándoles la vuelta a TODAS para que queden boca abajo. Haga que cada par de padres e hijos elija dos cartas volteándolas para que queden boca arriba. Si coinciden, guardan ese día y le cuentan a todos los demás sobre lo que Dios creó en ese día. Si no encuentran una coincidencia, deben ir de nuevo hasta que encuentren una coincidencia. El juego continúa hasta que CADA EQUIPO tenga un partido o se agoten todos los partidos, lo que suceda antes. Si hay más niños que partidos, vuelve a jugar para que todos ganen un juego de cartas.



Sábado delicioso

Requisitos

1. Lea Éxodo 20:8-11, Isaías 58:13-14 e Isaías 66:22-23 y responda lo siguiente:
 - una. ¿Qué día de la semana es sábado?
 - B. ¿Cuál es la primera palabra del cuarto mandamiento?
 - C. ¿Quién dice el cuarto mandamiento que creó todo?
 - D. ¿Dejará de existir alguna vez el sábado? Explique.mi. Según lo que leíste, ¿por qué deberíamos esperar el día de reposo?
2. Decore una caja de Shabat y coloque artículos dentro que ayudarán a que sus Shabat sean más agradables. Algunos ejemplos son:
 - una. libros de historias bíblicas
 - B. Lista de actividades del sábado
 - C. Arcilla o plastilina para ilustrar historias bíblicas
 - D. libros de actividades cristianasmi. Tus ideas
3. Complete dos o más de los siguientes proyectos que se pueden agregar a su caja de Sabbath:
 - una. Comience un mini álbum de recortes o un álbum de fotos para guardar imágenes y recuerdos especiales del sábado.
 - B. Decore un candelero votivo pequeño con cuentas, gemas u otros adornos para usar el viernes por la noche para dar la bienvenida al sábado.
 - C. Haz un estandarte del sábado.
 - D. Comience un cuaderno de bocetos de sermones de sábado para registrar notas y pequeños dibujos para al menos 2 sermones a los que asista.

mi. Haga un colgador para la puerta del día de reposo para usarlo como recordatorio del día de reposo.

F. Haga un móvil con el tema del sábado/la creación con cuentas coloridas y artículos de la naturaleza

4. Cuéntale a un amigo algunas de tus cosas favoritas sobre el sábado y muéstrale tu caja del sábado.
5. Reúnanse el viernes por la noche con algunos amigos, familias de aventureros o su propia familia en casa para celebrar un "sábado de bienvenida".

Respuestas de apoyo

1. El objetivo es descubrir lo que dice la Biblia acerca del sábado. Use traducciones fáciles de entender pero precisas de estos pasajes.
2. Las cajas de sábado son esos lugares donde los niños guardan juegos y actividades especiales que solo se pueden usar/jugar en sábado. Puede ser una caja o canasta de almacenamiento Rubbermaid/transparente. El objetivo es crear algo que esperan abrir el viernes por la noche.
3. Estas actividades deben ser actividades basadas en la familia con un informe simple a la persona que "tacha" el requisito.
4. Esta puede ser una simple actividad de "compartir en pareja". Los pares compartidos tienen a los dos socios uno frente al otro (¡preferentemente sentados, puré de manzana entrecruzado!). El líder hace la pregunta, luego cada persona tiene unos 30 segundos para responder la pregunta. ¡Las preguntas de ritmo RÁPIDO son esenciales para la diversión!

Celebre una víspera en la iglesia donde todos los niños traigan sus cajas de sábado y demuestren/compartan algo que su familia está usando fuera de la caja para hacer que el sábado sea especial. Otras ideas incluyen tener juntos una comida de "tradiciones de nuestra noche de viernes" el viernes por la noche. Cada familia trae un artículo que es/será una tradición de comida familiar los viernes por la noche. Celebre la intencionalidad que las familias están haciendo para ayudar a que el sábado sea especial para sus hijos.



discípulos

Requisitos

1. ¿Qué es un discípulo?
2. Usando la Biblia, busque los nombres y la ocupación de los discípulos y ponga cada nombre y ocupación en una tarjeta separada. (Mateo 10:2-4, Marcos 3:14-19, Lucas 6:13-16, Juan 1:41-48). Mezcle las tarjetas en el piso y vea cuántos nombres puede unir con una ocupación.
3. Nombre dos grupos de discípulos que eran hermanos. (Véase Mateo 10:2.)
4. Descubra qué discípulo fue llamado primero a seguir a Jesús. Lea para averiguar qué hizo ese discípulo cuando descubrió que Jesús era el Mesías (Juan 1:35-42).
5. ¿Qué le pidieron los discípulos a Jesús que les enseñara a hacer? (Véase Lucas 11:1.)
6. Repita el Padrenuestro.
7. Elige un discípulo y aprende tres cosas sobre él.
8. Cante una canción acerca de los discípulos y/o haga una pequeña obra de teatro.
9. Sea un discípulo de Jesús.

Respuestas de apoyo

1. Alguien que es estudiante o seguidor de las doctrinas o escuela de pensamiento de un maestro.
2. Andrés, Simón (Pedro), Santiago, Juan, Felipe, Natanael (Bartolomé), Mateo (Leví), Tomás, Santiago, Simón, Judas y Judas Iscariote. No conocemos las ocupaciones de todos los discípulos. ¿Qué crees que hicieron?
3. Pedro y Andrés; Santiago y Juan, los hijos de Zebedeo o los "Hijos del Trueno".
4. Andrés fue llamado primero a seguir a Jesús. Corrió a buscar a su hermano para que él también pudiera convertirse en un discípulo de Jesús.
5. Los discípulos le pidieron a Jesús que les enseñara a orar.
6. Lucas 11:2-4.
7. Ver recursos.
8. Canción "There Were 12 Disciples" en "Sing for Joy" página 53. "Peter James and John in a Sailboat", CD de CedarMont Kids. Pista ocho del CD "Little David Presents Bible Songs" de Christian Songs for Kids.
9. Realice un acto de bondad, como preparar paquetes para las personas sin hogar.

Actualizado en: 2005 / Grado 3



Pionero adventista temprano

Requisitos

Este premio está diseñado para crear en los niños una conciencia creciente de su herencia, ayudándolos a sentirse bien acerca de ser adventistas y animándolos a valorar la contribución de los pioneros.

1. Nombre cinco pioneros adventistas y cuente algo sobre cada uno.
2. Lea una historia sobre un pionero adventista.
3. Aprende un himno adventista antiguo. Memoriza el primer verso.
4. Prepare y pruebe una tanda de granola; cuenta qué tenía que ver la granola con los pioneros.
5. Pinta, ata o decora un pañuelo simple. Usa el pañuelo para disfrazarte de pionero.
6. Memoriza Apocalipsis 14:12.
7. Sostenga un libro grande como lo hizo Ellen White en su visión y tómese el tiempo usted mismo.
8. Juega uno de los primeros juegos americanos.
9. Haz una manualidad americana antigua.

Respuestas de apoyo

1. Ellen White, James White, William Miller, Joseph Bates, JN Andrews, Hiram Edson, etc.
RECURSOS: William Miller Heritage Farm (fotografías a color de 8" x 10" y biografías disponibles en ABC); Serie de cintas "La vida de los pioneros" de la Conferencia de Michigan.
2. Los libros para el requisito n.º 2 incluyen: Ellen, de Mable Miller; Camp Meeting Angel, de Paul Ricchiuti.
3. Canciones del Himnario Adventista: "Es el amor lo que nos hace felices", núm. 579; "Verás venir a tu Señor", núm. 438; "Vi a uno cansado", núm. 441; "Qué música celestial", núm. 452; "¿No ven venir a mi Jesús?" N° 454.
4. Hable sobre la importancia del desayuno y los alimentos para el desayuno. Mencione algo de la historia del desayuno (Consejos sobre Dietas y Alimentos y Hogar Adventista). Busque en cualquier libro de cocina una receta de granola como Century 21 - 375 Meatless Meats. Si es imposible hacer granola, compre las barras de granola y hable sobre los ingredientes que hacen que la granola sea saludable para nosotros. (Granos integrales precocidos y rápidos de preparar). Prepare granola en la reunión y envíe un poco a casa con cada familia junto con la receta.
5. Haga pañuelos cortando un cuadrado de 24" de tela de algodón simple por la mitad en diagonal (de esquina a esquina); estampe o estampe imágenes en forma de animales, carretas o niños. Para disfrazarse, proporcione vestidos largos, monos con pechera, sombreros de vaquero, etc.
6. Pesar el libro. ¿Tu libro es más pequeño o más grande que el de Ellen? (Los Primeros Años 1827-1862).
7. Saltar la cuerda, tira y afloja, caer de las estrellas, rayuela, juegos de atrapar, botón, soltar el pañuelo, ordeñar la vaca, carrera de obstáculos.
8. Muñecos de cuchara, bordados, hacer pan o granola y colocar en bandana, hacer una carreta con cartón, pintura en aerosol, etc.

Actualizado en: 1999 / Grado 3



Amigo de Jesús

Requisitos

1. Cuéntale a un amigo acerca de Jesús y cuán bueno es Él contigo.
2. Invita a un amigo a una reunión en tu iglesia.
3. Con tu consejero u otro ayudante adulto, prepara un devocional o una oración para dar en la Escuela Sabática, una reunión del club o la escuela.
4. Participar en una actividad misionera (alcance o testificación).
5. Asistir a un bautismo y discutir lo que significa.
6. Explique lo que significa ser un amigo de Jesús y nombre cinco amigos de Jesús que aparecen en su Biblia.
7. Hable amablemente con su familia y amigos. Discuta cómo ser amable y cortés también es ser amigo de Jesús.
8. Ser capaz de rezar a la hora de comer ya la hora de acostarse.

Respuestas de apoyo

1. Ayudar a los Aventureros a aprender a verbalizar su amor por Jesús ya compartir ese amor con los demás. Anímelos a orar oraciones sencillas para expresar su amor por Jesús (también para el punto número 8).
2. Anime a los Aventureros a invitar a un amigo que no sea ASD. Discuta cómo pueden ser un buen ejemplo al sentarse en silencio en la iglesia, caminar suavemente, susurrar solo, cantar, arrodillarse para orar, ser amable, etc.
3. Ayude a los Aventureros a preparar una charla sencilla apropiada para su grupo de edad; fomentar sus propias ideas.
4. Habla con tu pastor e involúcrate en los programas de extensión de tu iglesia.
5. Explique las razones del bautismo y diga a los Aventureros que fue el ejemplo de Jesús para nosotros. Asegúrese de que cada niño tenga la oportunidad de asistir a un servicio bautismal.
6. Los niños pueden mencionar a los discípulos de Jesús u otros amigos como María, Marta, Lázaro, etc. Ser amigo de Jesús significa aceptar su amistad y amor y compartir ambos con los demás.
7. Jesús conoce nuestros pensamientos y acciones. Porque Él nos ama, nosotros lo amamos a Él ya todo lo que Él ha hecho, incluyendo a nuestras familias y amigos. Expresar bondad a los demás es mostrar nuestro amor por Jesús.
8. Enseñar a los Aventureros los elementos básicos de la oración, incluyendo alabanza, acción de gracias, limpieza del pecado, compromiso, etc.



frutos del espíritu

Requisitos

1. Escoja un “Fruto del Espíritu” de Gal. 5:22 y 23, luego memoriza los versículos.
2. Encuentre un versículo de la Biblia que explique su “Fruto del Espíritu” específico.
3. Busque una historia en la Biblia que represente el “Fruto del Espíritu” que eligió. Dramatizar la historia.
4. Haz un dibujo que represente tu “Fruto del Espíritu” elegido en acción
5. Aprende una canción o inventa una canción que represente el “Fruto del Espíritu” que hayas elegido.
6. Cuente una historia sobre cuando exhibió o representó el “Fruto del Espíritu” elegido sin que se le dijera que lo hiciera.
7. Haz una manualidad que represente o te ayude a entender el significado del “Fruto del Espíritu” que hayas elegido.

Respuestas de apoyo

1. Los frutos son: amor, gozo, paz, paciencia, bondad, fidelidad, mansedumbre y templanza.
2. Verifique la concordancia de su Biblia.
3. Steve Green tiene una cinta titulada "Hide 'em in Your Heart".

Actualizado en: 2008 / Grado 4



el mundo de dios

Requisitos

1. ¿Quién hizo nuestro mundo? (Aprende Génesis 1:1)
2. Representar la historia de la creación mientras alguien la lee o la cuenta.
3. Canta una canción sobre tu mundo.
4. Mira un globo terráqueo y muestra dónde vives.
5. Nombre cinco (5) de sus cosas favoritas que Dios creó para usted.
6. Haz un collage, colorea una imagen del mundo de Dios, o sal a caminar y encuentra cosas que Él hizo.

Respuestas de apoyo

1. Haga esto en un formato de pregunta/respuesta, con respuestas grupales cantadas o gritadas:

una. ¿Quién hizo nuestro mundo? ¡Dios lo hizo!

B. ¿Cómo lo sabes? La Biblia me lo dice.

C. ¿Qué dice? “En el principio, Dios creó el cielo y la tierra.” (Biblia Internacional para Niños)

D. ¿Dónde se encuentra eso? Génesis 1:1

2. Lea Génesis 1:1-2:3 en la Biblia Internacional para Niños, o la historia de la creación de los libros de Historias Bíblicas. Use movimientos descriptivos o símbolos del lenguaje de señas para las palabras que se repiten a lo largo de la historia. Por ejemplo:

Dios-señala el cielo

Ojos de sierra-sombra con la mano

Bueno: haga un círculo con el pulgar/índice y levante los otros dedos. Tierra:

junte los brazos para hacer un círculo.

3. Él tiene todo el mundo en sus manos (Conquistadores cantan #118)

(puede cambiar las palabras: “Él hizo todo el mundo, ¡sí, lo hizo!”)

Dios lo hizo así (SSTT #76)

Jesús hace que todo sea bueno (El cielo es para los niños)

Si yo fuera una mariposa (canción ilustrada disponible en AdventSource)

4. Los globos inflables de plástico están disponibles en AdventSource.

5. Las cosas que Dios hizo están a nuestro alrededor cuando estamos al aire libre. Traemos algunas de esas cosas adentro para disfrutar. Rodea a los niños con objetos naturales o sal a la calle para ello.

6. Dar un paseo y recoger objetos naturales (piedras, hojas, flores, cortezas, etc.) y hacer un cuadro o escultura con ellos.



Buen samaritano

Requisitos

1. ¿Qué significa tener una necesidad?
2. ¿Qué se promete a los que ayudan a los necesitados?
3. Lea y discuta Mateo 25:35-40.
4. ¿Qué agencias están disponibles para ayudar a alguien que lo necesite?
5. ¿Cómo ayuda su iglesia local a aquellos que lo necesitan?
6. Discuta las formas en que puede ayudar a quienes lo necesitan.
7. Participar en dos actividades para ayudar a alguien que lo necesite, tales como:
 - Una familia necesitada en tu comunidad y ayúdales
 - Alimenta a las personas sin hogar en tu comunidad
 - Recolectar productos enlatados para un refugio para personas sin hogar o una colecta de alimentos/banco
 - Ofrézcase como voluntario en un comedor de beneficencia, un refugio para personas sin hogar o una despensa de alimentos de la ciudad
 - Participe en una colecta de ropa, reparta cobijas y/o calcetines, etc.
 - O una idea propia.
8. Discuta sus experiencias de las actividades que eligió.

Respuestas de apoyo

1. Discusión apropiada para la edad que podría incluir comida, refugio, ropa, agua, transporte, mantas, etc.
2. Por ejemplo: Prov 28:27, 1 Juan 3:17, Prov 19:17, 1 Samuel 2:8, Prov. 21:13, o Mateo 5:3.
3. Fomente la discusión.
4. Servicio Comunitario Adventista, Dorcus, ADRA, Cruz Roja, Ejército de Salvación, Samaritan Purse, Bancos de alimentos locales.
5. Invite a varios miembros de la iglesia a compartir con el club cómo ya quién ayudan.
6. Por ejemplo, recolectar ropa, alimentos, ayuda para encontrar refugio; participar en una recaudación de fondos para una familia o una agencia.
7. Obtener la debida autorización, permiso, permisos aplicables y seguro para realizar la actividad elegida.
8. Siga el evento con una discusión animada.

Actualizado en: 2015



Cena especial de Jesús

Requisitos

1. Cuenta la historia de la Última Cena.
2. Explique por qué Jesús lavó los pies de los discípulos como siervo.
3. Explica qué representa el pan y el jugo.
4. ¿Qué sucedió al final de la cena especial?
5. Tenga una oración agradeciendo a Jesús por SU amor.
6. Haz una manualidad para ilustrar la Última Cena.

Respuestas de apoyo

1. Marcos capítulo 14 y Lucas 22:17-20 - Trate de recalcar en los niños que Jesús sabía que esta era la última vez que estarían juntos antes de morir, por lo que quería hacer una cena especial para ellos. Traiga algunas sandalias o chancletas y discuta por qué es necesario lavar los pies.

Si lo desea, deje que los niños caminen en un poco de tierra o lodo y comparta con ellos que la mayoría de los caminos en los días de Jesús no estaban pavimentados y que serían de tierra o lodo.

2. Juan 13:12-14 - Explique que debemos lavarnos los pies unos a otros para demostrar que somos humildes y que no somos mejores que los demás. Trate de inculcarles a los niños que debemos ser siervos como lo fue Jesús.
3. El pan representa el cuerpo de Jesús y el jugo de uva representa Su sangre.
4. Cantaron un himno y salieron. Juan 14-17 son las últimas palabras de Jesús, posiblemente en el aposento alto, o en el viaje al Monte de los Olivos.
5. Lea Mateo 26:30 y cante un himno.
6. Use Google o Pinterest "Artesanía de la última cena" para obtener ideas.

Actualizado en: 2017



estrella de jesus

Requisitos

1. ¿Quién creó las estrellas y en qué día?
2. ¿Cómo supieron los magos que Jesús había nacido?
3. ¿Identifique de qué dirección vendrá Jesús?
4. Dibuja, recorta o colorea una estrella.
5. Localice la estrella polar. Visite un planetario o vea las estrellas por la noche.

Respuestas de apoyo

1. Dios también hizo las estrellas. (Génesis 1:16, última parte) y fue la tarde y la mañana el día cuarto (Génesis 1:19)
2. Vieron la estrella en el oriente. (Mateo 2:2)
3. “Porque como el relámpago que sale del oriente, es visible hasta el occidente. Así será la venida del Hijo del Hombre”. (Mateo 24:27)



Escuchando

Requisitos

1. Memorice y explique dos de los siguientes versículos bíblicos para escuchar.

una. Santiago 1:19

B. Jeremías 29:11-12

C. Jeremías 13:15

D. Proverbios 1:8

mi. Isaías 59:1

2. Cuente una de las siguientes historias bíblicas para escuchar.

una. Samuel escuchando – 1 Samuel 3

B. Jesús escuchando – Lucas 2:41-49

3. Aprenda los siguientes principios de escuchar:

una. Escucha a Dios.

B. Esté siempre dispuesto a escuchar. “Mis queridos hermanos, tomen nota de esto: todos deben ser prontos para escuchar, lentos para hablar y lentos para enojarse”. Santiago 1:19

C. Se paciente. Escuchar lleva tiempo, pero la recompensa supera con creces la inversión.

D. Ser obediente. Escuchar y responder la instrucción que se da por primera vez.

mi. Se amable. Escuchar es un regalo, así que sé el primero en liderar la escucha. Sea un modelo a seguir que escucha.

F. Se respetuoso. Escuche a los demás y permítales terminar su historia antes de hablar.

gramo. Ser atento. Preste atención mientras otros hablan.

4. Haz una manualidad que se relacione con escuchar.

5. Juega un juego de escuchar.

Respuestas de apoyo

1. O encuentra otros versos para escuchar.

2. Fomente la creatividad (parodias o pantomimas) a medida que los niños aprenden hábitos de escucha. Sea un modelo a seguir que escucha. Enseña lecciones de listening con canciones y juegos.

Guión: Samuel escuchando

Tal vez recuerdes que la madre de Samuel era una mujer llamada Ana. Ella quería un hijo más que nada, así que oró y le pidió a Dios que le diera un hijo. Ella le prometió a Dios que si le daba un hijo, ella se lo devolvería al Señor para que lo sirviera todos los días de su vida. Dios le dio a Ana el hijo que ella pidió y ella cumplió su promesa a Dios. Cuando el niño tuvo la edad suficiente, ella lo llevó al templo y se lo presentó al sacerdote Eli. Entonces, Samuel sirvió en el templo bajo Eli.

Una noche, Samuel estaba durmiendo cuando escuchó que alguien lo llamaba por su nombre. Él consiguió se levantó y corrió hacia Eli. "Aquí estoy; tú me llamaste", le dijo a Eli.

"Yo no te llamé", respondió Eli, "vuelve a la cama". Entonces, Samuel volvió a la cama.

Nuevamente, el Señor llamó: "¡Samuel!" Samuel saltó de la cama y fue a Elí. "Aquí estoy; me llamaste."

"No te llamé, vuelve a la cama", respondió Eli por segunda vez.

Por tercera vez Dios llamó a Samuel y Samuel se levantó y fue a Elí. "Aquí estoy; me llamaste", dijo.

Finalmente, Elí se dio cuenta de que era Dios quien estaba llamando a Samuel. Le dijo a Samuel: "Ve y acuéstate, y si te vuelve a llamar, di: 'Habla Señor, que tu siervo escucha'".

Samuel volvió a la cama y efectivamente, nuevamente escuchó la voz de Dios llamando: "¡Samuel! ¡Samuel!" Esta vez Samuel respondió como Elí le había dicho: "Habla, que tu siervo escucha".

Algunas personas piensan que Dios solo llama a los adultos. Por eso me gusta la historia de Samuel. Samuel era solo un niño cuando Dios lo llamó. Dios conoce tu nombre tal como conocía el nombre de Samuel y Dios todavía llama a los niños y niñas de hoy diciendo: "Ven, sígueme". Entonces, escuche el llamado de Dios y responda tal como lo hizo Samuel: "Aquí estoy".

Nota: un gran libro para este es My Bible Friends "Samuel" (un libro adventista libro clásico para niños). Ahora está disponible en DVD (leído por el elenco de audio de Your Story Hour) y CD/MP3.

Guión: Jesús escuchando

Cada año, María, José y Jesús viajaban a Jerusalén para una celebración. Fueron con un gran grupo de amigos y familiares. La fiesta fue muy divertida. Tenían mucha buena comida y le dijeron a Dios cuánto lo amaban.

Cuando terminó la fiesta, María y José y el grupo viajaron de regreso a su casa. (Marchar con los pies) Después de un rato, María y José se dieron cuenta de que Jesús no estaba por ningún lado. Le preguntaron a todos sus amigos y familiares, pero nadie había visto a Jesús. (Pon tu mano en tu frente como si estuvieras buscando a Jesús.)

María y José se apresuraron a regresar a Jerusalén. Buscaron a Jesús por todas partes. (Pon tu mano sobre tu frente como si estuvieras buscando a Jesús; luego llama a Jesús como si lo estuvieras buscando)

Finalmente, lo encontraron. ¿Sabes dónde estaba Jesús? estaba en el templo iglesia, hablando con los líderes. ¡Habían estado allí hablando juntos todo el tiempo! Los líderes estaban asombrados de lo que Jesús sabía.

Cuando María lo encontró, le dijo: "Hijo, ¿por qué nos hiciste esto? Su padre ¡Y yo estaba muy preocupado por ti!

Jesús preguntó: "¿Por qué tuvisteis que buscarme? Deberías haber sabido que yo sería donde está la obra de mi Padre." Pero ellos no entendieron lo que Él quiso decir.

Jesús fue con ellos a su casa en Nazaret y les obedeció. Él escuchó e hizo lo que sus padres le pidieron que hiciera. Jesús siguió creciendo. A la gente le gustaba y también agradaba a Dios.

Idea didáctica: Juego de rol de lata

Materiales: latas, cuerdas, guiones breves que coincidan con las reglas enumeradas

Procedimiento: Use dos latas y una cuerda. Un teléfono de lata es un tipo de dispositivo de transmisión de voz compuesto por dos latas unidas en el extremo cerrado con una cuerda o alambre tenso. ¿Practique hablar y escuchar de una manera que refuerce las reglas enumeradas O muestre los problemas cuando no usamos esas reglas? ¡MUCHO más divertido con latas que con una simple discusión tradicional! (Sí, las latas son otro tipo de juego de roles)

3. Idea didáctica: juego de teléfono

Procedimiento: Haga que todos se sienten en un círculo. El instructor iniciará un mensaje, susurrándolo al oído del niño a su izquierda. El mensaje continuará alrededor del círculo, de niño a niño, susurrando el mensaje al oído del próximo niño. (Tenga cuidado de no susurrar lo suficientemente alto como para que otros lo escuchen).

Cuando el mensaje haya dado la vuelta a todo el círculo, pida al último niño que diga el mensaje en voz alta para que todos puedan escuchar. Discuta cómo ha cambiado el mensaje a medida que se movía alrededor del círculo.

Idea didáctica: Siga al líder 1:

Facilite un juego antiguo de Simon Says como una forma de enfatizar el importancia de concentrarse y seguir instrucciones. Trate de decir: "Simón dice que se toque los dedos de los pies y luego diga que se siente en el piso". Si su hijo sigue la segunda dirección sin escuchar lo que dice Simón, pierde. Este juego refuerza cómo la escucha efectiva se relaciona con el seguimiento de instrucciones. Para niños mayores, use una imagen que incluya formas geométricas. Dele al niño una hoja de papel en blanco y luego describa la imagen y pídale que dibuje lo que escucha. Compare las dos imágenes y discuta cómo el escuchar las instrucciones desempeñó un papel en la reproducción de la imagen.

Idea didáctica: Seguir al líder 2

Formar grupos de tres. Pida a una persona de cada grupo que cierre los ojos. Pida a los otros dos que lleven a la persona a una distancia mínima de 20 pies de su grupo.

Diga: Tienen un minuto para volver a su asiento con los ojos cerrados. Tu los amigos de tu grupo te guiarán pero escucha bien.

A los "ciegos" no se les puede llevar de la mano; deben seguir solo a su grupo instrucciones de los miembros. Juega tres veces para que cada miembro del grupo tenga un turno de ser el ciego. Luego pregunte: ¿Qué tan fácil o difícil fue escuchar las voces de los miembros de su grupo? ¿Cómo te afectaron las instrucciones de otras personas? ¿Qué técnicas usaste para escuchar bien?

Diga: Escuchen esta historia sobre un niño pequeño que aprendió a escuchar bien y escuchó la voz de Dios



niño Jesús

Requisitos

1. Escuchar un libro sobre el niño Jesús.
2. Cantar una canción sobre el niño Jesús.
3. Juega un juego sobre el niño Jesús.
4. Haz una manualidad del niño Jesús.

Respuestas de apoyo

1. Comience explicando que Jesús fue un niño una vez, como ellos. Luego pregúnteles qué cosas les gusta hacer. Luego, dígales que les va a leer acerca de las cosas que a Jesús le gustaba hacer cuando era niño. Después de leer el libro de su elección, dígales a los niños que harán cosas que el niño Jesús podría haber hecho.

Hay muchos libros sobre Jesús. Lo importante es elegir uno que cumple con el nivel de interés y vocabulario de Little Lamb.

2. Las canciones son divertidas cuando inventas nuevas palabras con una melodía familiar. Si eres más valiente, incluso puedes agregar movimientos. Muchos maestros visitan lugares de "lenguaje de señas" para ver palabras clave para que puedan comenzar a trabajar en el premio de lenguaje de señas con sus estudiantes, ¡incluso mientras obtienen este premio!

Esta canción es de Barbara Mullins (Filipinas).

Idea de canción: ¿Con la melodía de "Frere Jacques" o "Where is Pointer"?

Aquí está Jesús Aquí está Jesús. Creciendo Creciendo va al templo va a la fiesta tiene 12 años el tiene 12 donde esta jesus donde esta jesus ¿Está perdido? ¿Está perdido?	todo el mundo está mirando todo el mundo está mirando ¿Dónde está? ¿Dónde está? en el templo en el templo El está aquí El está aquí Hablando con los maestros Hablando con los maestros En la casa de Dios En la casa de Dios
---	--

Si aún necesita inspiración para canciones, use su motor de búsqueda favorito: niños canciones mi amigo Jesús.

3. Se pueden usar varios juegos simples: Idea: Sermons4Kids

Hay muy poca información en la Biblia sobre los años de crecimiento de Jesús. Lucas 2:51-52 es el resumen de cómo Jesús ayudó y obedeció a sus padres. La Nueva Versión Internacional dice:

“Entonces Jesús... les fue obediente. ... Y Jesús crecía en sabiduría y en estatura, y en favor de Dios y de los hombres.”

A los niños se les podría enseñar las palabras con movimientos de las manos. Jesús (puntero los dedos apuntan a las palmas alternas opuestas) fue obediente a ellos (asintiendo con la cabeza en señal de acuerdo) y creció en sabiduría (toque la frente con el dedo índice) y estatura (la palma comienza en la cadera, la palma plana y hacia abajo. Luego "haz crecer" hacia arriba para el hombro) y a favor (aplaudir dos veces) con Dios (palma plana, dedos apuntando hacia arriba, palma hacia el centro, la palma desciende a través de la línea central de la cara) y la humanidad. (el primer dedo apunta hacia otras personas)

El objetivo es aprender que Jesús obedeció a sus padres, aprendió y creció físicamente.

Hay varios libros de cuentos para niños que tienen hermosas ilustraciones que muestran su proceso de crecimiento y usan un lenguaje apropiado para su edad.

4. Busca en tu buscador favorito estos términos: “Christian children craft boy Jesus”

Idea didáctica: Alcaparras de carpintero

Materiales necesitados:

- Madera, varios tamaños y formas (que sea pequeña para poder pegarla con pegamento normal para niños. Palitos de manualidades, restos de listones de enrasado, restos de molduras, etc.)
- Recipientes pequeños llenos de témperas de diferentes colores
- Pegamento para madera o manualidades
- Tarros de comida para bebés
- Pinceles de esponja desechables
- Batas
- Periódico

Con anticipación: Traiga varios tamaños y formas de madera (pedazos de molduras, restos de piezas de madera de 2 × 4, palitos de artesanía). Llene pequeños recipientes con diferentes colores de pintura al temple. También necesitará varias botellas de madera o pegamento artesanal. Cubre el área de trabajo con papel periódico.

Explique a los niños lo que es un carpintero. Entonces dígales que el papá de Jesús era un carpintero y que Jesús le ayudó a hacer cosas de madera. Luego deje que los niños construyan cosas con la madera pegándola y pintándola.

Idea didáctica: plato de papel del templo

Haz un templo y llénalo con Jesús y los líderes religiosos. Materiales-figuras de Jesús y tres líderes religiosos (ya sea hechos con palitos de helado o coloreados con imágenes de libros para colorear que los adultos han recortado previamente. Un sobre grande de tamaño legal para cada niño. Pedazos de papel de construcción verde y azul claro. Crayones y lápiz. pegamento para papel (se seca rápido)

Procedimiento: Dibuje la puerta de una sinagoga en el reverso del sobre (el lado la aleta normalmente se adherirá. Extiende la solapa hacia arriba. Esto crea un techo abierto pero un edificio con un techo puntiagudo. Colorea las figuritas. Colóquelos dentro del sobre y péguelos de modo que sus caras/cabezas sobresalgan del techo abierto. Pegue el sobre abierto a un trozo de papel de construcción de "hierba verde" que se monta en un trozo completo de papel de construcción azul "color cielo".



Mi iglesia

Requisitos

1. Entiende el significado y memoriza I Corintios 3:16 y aprende la canción “Señor, prepárame para ser un santuario”.
2. Conozca el nombre de su iglesia y escriba la dirección. Como club, dibujen un mural con la iglesia en el centro e incluyan la casa de cada Aventurero en relación con su iglesia, nombrando todos los caminos y calles como un mapa de la iglesia.
3. ¿Quién es su pastor y cuál es su responsabilidad? Haz las siguientes preguntas:
 - una. ¿Por qué decidiste ser pastor?
 - B. ¿A qué edad decidió ser pastor?
 - C. ¿Hubo algo que sucedió en su vida que lo llevó a querer ser pastor?
 - D. ¿Puedo ser pastor, si Dios me llama?
 - mi. ¿Cómo puedo prepararme para una vida de servicio a Dios?
 - F. ¿Cómo puedo ser un ministro en este momento?
4. Dibuja el plano de planta de tu iglesia. Si su iglesia tiene lo siguiente, etiquételos en su mapa:
 - una. Santuario
 - B. Oficina de la iglesia
 - C. Tu salón de escuela sabática
 - D. Salón de becas
 - mi. Baños
 - F. Habitación Aventurero
 - gramo. Sala de Servicio Comunitario

5. ¿Qué es una junta de iglesia y cuál es su función?
6. Nombre diez miembros en la junta de la iglesia. ¿Qué puesto(s) ocupan?
7. Explique cómo puede ayudar a Dios en su iglesia cada semana, a partir de esta semana.

Respuestas de apoyo

1. Éxodo 25:8
2. Los padres deben ayudar a sus hijos.
3. Haga una lista de preguntas para su pastor antes de su llegada. Se enumeran ejemplos.
4. Líder, dé a los Aventureros un recorrido por la iglesia. Luego haga que los Aventureros actúen como guías turísticos a las diferentes salas o áreas de la iglesia. Luego, pide a los Aventureros que rotulen un mapa predibujado de la iglesia insertando las diferentes habitaciones en las localidades correctas.
5. Invite al pastor ya los miembros de la junta a modelar una reunión de la junta durante una reunión del club de Aventureros. Opcional: dramatizar una reunión de la junta usando una agenda adaptada a los niños. Pida a los Aventureros que simulen ser adultos sentados como miembros activos en un tablero. Opcional: tenga una reunión de personal para que los Aventureros puedan ver todo lo que implica preparar una reunión para ellos. (Sugerencia: En el Sábado de los Aventureros, diga "Gracias por guiar nuestra iglesia").
6. Discutir trabajo realizado, tipo de personalidad y experiencia necesaria para cada puesto. Ayuda a los Aventureros a elegir diferentes personas para entrevistar. Cree una lista de preguntas juntos y utilícelas durante la entrevista. Piensa en lo siguiente:
 - una. Hablar de cada cargo y explicar cada rol y el servicio que se le da a Dios. (La mayoría de los puestos de la iglesia son voluntarios).
 - B. ¿Qué posición preferiría más cada niño? ¿Por qué?
 - C. Discuta con los niños cómo prepararse para una vida de servicio dedicada a Dios. Discuta qué tipo de educación ayudaría a cada niño a prepararse para su trabajo favorito.
7. un. Los niños deben ayudar al maestro dejando cada cuarto limpio y ordenado después de la escuela sabática.
 - B. Nunca deje artículos perdidos, papel, boletines, himnarios, Biblias u otros artículos fuera de lugar en el Santuario al salir del servicio de la iglesia.
 - C. Sé servicial y alegre con todas las personas que encuentres en la iglesia.

Actualizado en: 2007 / Grado 4



mi amigo jesus

Requisitos

1. Escuche un libro sobre Jesús.
2. Cante una canción sobre Jesús.
3. Juega un juego sobre Jesús.
4. Aprenda cómo Jesús creció ayudando/obedeciendo a sus padres.
5. Aprende a ser amigo de tus compañeros como lo fue Jesús
6. Haz una manualidad con un amigo.

Respuestas de apoyo

1. Hay muchos libros sobre Jesús. Lo importante es elegir uno que satisfaga el interés y el nivel de vocabulario de Little Lamb.

Aplicación de la Biblia para niños es un ministerio de Youversion Bible Inc. y ofrece casi 50 historias bíblicas interactivas para niños. Hay una aplicación de libro de cuentos animados con ilustraciones y sonido vívidos, así como interacciones interactivas en la pantalla táctil. Los juegos y actividades ayudan a los niños a recordar lo que aprenden. La navegación es simple para los niños y no hay compras dentro de la aplicación. También hay una Biblia impresa que tiene las mismas historias y gráficos. Consulta la tienda de aplicaciones de tu dispositivo.

bibliaparalosniños.org tiene páginas ilustradas y en color para sesenta historias bíblicas diferentes disponibles para descargar e imprimir en 132 idiomas diferentes. Hay 18 historias sobre Jesús (incluyendo PowerPoint, páginas para colorear y páginas de libros de cuentos) <http://bibleforchildren.org/> o la tienda de aplicaciones de su dispositivo.

2. Idea: con la melodía London Bridge is Falling Down)

Jesús es mi amigo hoy, aplauda, grite hurra Jesús es mi amigo hoy, amamos a Jesús.

Jesús es mi amigo hoy, pisotea tus pies, grita hurra Jesús es mi amigo hoy, amamos a Jesús.

Jesús es mi amigo hoy, Date la vuelta, Grita hurra Jesús es mi amigo hoy, Amamos a Jesús.

Un grupo puede incluso hacer movimientos con esto. Jesús (señalar con los dedos en las palmas alternas), es mi amigo hoy (abrazarse a sí mismo), pisotear (pisar fuerte), gritar hurra (gritar hurra), Jesús (indicar con los dedos en las palmas alternas), es mi amigo hoy (abrazarse a sí mismo), Nosotros (la mano plana toca el hombro derecho y arquea el hombro izquierdo, amamos (dibuje un corazón sobre el corazón), Jesús (los dedos índices alternando las palmas).

Otros títulos de canciones

incluyen: "Jesus Loves Me"

"Tú eres mi Todo"

"El amor de Jesús es un burbujeo"

Usa tu buscador favorito: canciones infantiles mi amigo Jesús.

3. Se pueden utilizar varios juegos sencillos:

Idea: los adultos recortan corazones y escriben "Jesús te ama", "Dios es amor", "Jesús es mi amigo", "Jesús ama a los niños", y otros mensajes similares. Los corazones están escondidos alrededor de la habitación. Cada niño puede correr para ir a buscar uno. Indique a los niños que si encuentran más de uno, lo dejen donde está y AYUDEN a un amigo a encontrar un "corazón de amigo de Jesús".

4. Hay muy poca información en la Biblia sobre los años de crecimiento de Jesús. Lucas 2:51-52 es el resumen de cómo Jesús ayudó y obedeció a sus padres. La Nueva Versión Internacional dice:

“Entonces Jesús... les fue obediente. ... Y Jesús crecía en sabiduría y en estatura, y en el favor de Dios y de los hombres.”

A los niños se les podría enseñar las palabras con movimientos de las manos. Jesús (los dedos índices apuntan a las palmas alternas opuestas)

les obedeció (asintió con la cabeza en señal de acuerdo)

y creció en sabiduría (toque la frente con el dedo índice)

y estatura (la palma de la mano comienza en la cadera, la palma de la mano plana y hacia abajo. Luego, "haz crecer" hacia arriba hasta el hombro)

y a favor (aplaudir dos veces)

con Dios (palma plana, dedos apuntando hacia arriba, palma hacia el centro, la palma descende cruzando la línea central de la cara) y la humanidad. (el primer dedo apunta hacia otras personas)

El objetivo es aprender que Jesús obedeció a sus padres, aprendió y creció físicamente. Hay varios libros de cuentos para niños que tienen hermosas ilustraciones que muestran su proceso de crecimiento y usan un lenguaje apropiado para su edad.

5. Este es un buen requisito de discusión que les da a los niños la oportunidad de pensar en cómo tratar a otros de su misma edad (compañeros). Los líderes adultos pueden hacer preguntas a un grupo pequeño como: "¿Cómo me gusta que me traten otros niños?" "Cuando un amigo tiene un juguete con el que me gustaría jugar, ¿cómo actúo como Jesús?" "Cuando un amigo me quita algo, ¿qué le gustaría a Jesús que hiciera?"

El juego de roles con el apoyo de los padres es muy bueno con este grupo de edad, especialmente si los adultos representan primero los escenarios y luego los niños los copian. SIEMPRE use situaciones donde se muestre amor y respeto mutuo. Recuerde que muchos en este grupo todavía son "jugadores solitarios" en términos de desarrollo, lo que significa que no saben CÓMO jugar CON otros niños, sino solo cómo jugar junto a otros niños. ¡Es importante tener paciencia con ellos mientras aprenden una nueva habilidad de desarrollo!

6. La guía de actividades puede ayudarlo con este juego, o puede buscar en línea "Jesus love children craft".



Parábolas de Jesús

Requisitos

1. Lea y discuta Mateo 13:44.
2. ¿Qué es una parábola? ¿Por qué y cómo usó Jesús las parábolas?
3. Nombra y aprende el significado de una parábola que Jesús contó de cada uno de los 4 evangelios.
4. Haz una manualidad o un diorama que represente una parábola.
5. Participe en un juego físico o actividad al aire libre que represente una de las parábolas de Jesús.
6. Haga tarjetas de "Mejórate" o "Pensando en ti" para la divulgación. Lea Lucas 10:25-37.

Respuestas de apoyo

1. Anime a los niños a compartir lo que creen que significa el versículo.
2. Una parábola es una imagen verbal que usa palabras para ilustrar una verdad o lección. Las parábolas tienen un doble significado.
3. Use una versión para niños.
4. Busque en Internet usando "diorama" o "manualidades parábolas".
5. Como Lost Lamb: un bastón ayuda a esconder a un niño en un área designada. Luego, los otros niños encuentran al "niño perdido". Coloque los artículos pequeños y el arroz en un frasco. Los niños buscan los artículos "perdidos".
6. Lea versículos mientras los niños hacen sus tarjetas.



Puertas nacaradas

Requisitos

Este premio tiene como objetivo sensibilizar a los niños y esperar con ansias la Segunda Venida y Cielo.

1. Busque y lea una promesa de la segunda venida de Jesús en la Biblia.
2. Representar una parábola de la Biblia sobre la segunda venida de Jesús.
3. Mencione un libro de la Biblia y un capítulo que describa los eventos de los Últimos Días.
4. Haz una lista de las señales de la segunda venida de Jesús que se encuentran en Mat. 24:3-14.
5. Describa la ascensión de Jesús al Cielo y explique cómo se parece o se diferencia de la forma en que Él regresará.
6. Busque y lea una descripción de la Ciudad Santa o la Nueva Tierra en la Biblia.
7. Complete y memorice Juan 14:2,3 usando una de las siguientes actividades:

una. Rellenar los espacios en blanco:

B. "En mis Padres _____ hay muchos _____; si no fuera así tendría _____. Voy a _____ por ti. Y si me fuere y _____, os _____, y os recibiré en _____; para que donde _____, allí _____ también esté."

C. Ponga cada palabra en una ficha (una palabra/tarjeta), y pida a los niños que las pongan en orden.

D. Ayude a hacer un acertijo del verso de memoria.

mi. Esconda las piezas del rompecabezas y haga un juego para la Parábola de las Monedas Perdidas con ellas.

8. Cierra los ojos e imagina encontrarte con Jesús en la Puerta de Perla, luego haz un dibujo de lo que imaginaste o crea cómo se vería la Puerta de Perla.

Respuestas de apoyo

1. Juan 14:1-3; Hechos 1:11.
2. Las Diez Vírgenes, Mateo, 25:1-13; La Red, Mat. 13:47,48; Los inquilinos malvados, Mat. 21:33; Marcos 12:1-10; Lucas 20:9-16; El Gran Banquete, Lucas 14:16-24; Mateo. 22:1-14; La Moneda Perdida, Lucas 15:8-10; La puerta estrecha, Mat. 7:13,14; Lucas 13:22-30; Las malas hierbas, Matt. 24-30; La oveja perdida, Lucas 15:3-7; El sembrador, Mat. 13:3-23; Otros.
3. Mat. 24
4. Falso Cristo (v.5), guerras y caída de reinos (v.6-7), hambre y terremotos (v.7), persecución (9), alejamiento (v.10), falsos profetas (v. 11), aumento de la maldad y enfriamiento del amor (v.12), evangelio a todo el mundo (v.14).
5. 1 Tesalonicenses 4:15-18, Hechos 1:1-8. 6. Isaías 65:17-25; Ap. 21, 22.
7. Proporcione papel grueso, marcadores, tijeras.
8. Tenga disponible papel, marcadores/crayones, palitos de helado, brillantina, papel de construcción, perlas, papel de aluminio, etc.

Actualizado en: 1999 / Grado 4



Oración

Requisitos

1. Explique por qué oramos, por qué cosas oramos y cómo oramos. Lea Isaías 40:31.
2. Lea Mateo 6:5-15, el Padrenuestro.
3. Ore a Dios ya Jesús tres veces al día durante una semana. Lea 1 Tesalonicenses 5:17.
4. Enséñele a alguien que conozca acerca de la oración y ore con él/ella.
5. Haz tres o más de lo siguiente:
 - una. Haz un cuadro de peticiones de oración y pregunta a las personas si tienen una petición de oración y ora por ellos.
 - B. Liderar en una oración de apertura o clausura del club.
 - C. Haz una tarjeta con una oración y dásela a alguien.
 - D. Pregúntele al pastor acerca de la oración.
 - mi. Tenga un desayuno de oración para niños y padres.
 - F. Haga un diario de oración y vea cómo Dios responde la oración.

Respuestas de apoyo

1. Oramos para permanecer cerca de Jesús porque Él es nuestro mejor amigo y queremos ser como Él. Lee Marcos 1:35. Oramos para agradecerle por su amor y cuidado, para pedir perdón y para ayudar a los demás ya nosotros mismos. Lea Santiago 5:16. Deberíamos tener un tiempo devocional cada día con Jesús, pero podemos orar en cualquier momento y en cualquier lugar.
2. Discuta el Padrenuestro con los niños.
3. Pida a los padres que animen a los niños a orar y que lo conviertan en un hábito diario. Proporcione recursos para los padres sobre cómo enseñar a los niños sobre el tiempo devocional con Jesús.
4. Discuta cómo enseñar a alguien a orar.
5. Todas las actividades incluidas en la hoja de trabajo. Discuta con los niños cómo se puede hacer cada una de estas actividades. Para el desayuno de oración, invite a niños de todas las edades a asistir y haga que un niño dé el mensaje.

Actualizado en: 2006 / Grado 3



Guerrero de oración

Requisitos

1. Lea lo que dijo Pablo acerca de la armadura de Dios (Efesios 6:11-18) y haga un cartel o manualidad que muestre la armadura de Dios.
2. Nombre cinco guerreros de oración del Antiguo Testamento y lea una de sus historias de la Biblia. ¿Cómo cambiaron sus vidas al hablar con Dios?
3. Discuta cómo y dónde orar.
4. Aprenda por quién debemos orar y escriba su propia oración. Lea esta oración en el Club de Aventureros, en la clase de escuela sabática o durante el servicio de la iglesia.
5. Discuta por qué ora.
6. Haga una caminata de oración con los Aventureros o su familia. Hable acerca de cómo se sintió durante la caminata.

Respuestas de apoyo

1. Cinturón de la verdad; coraza de justicia; botas de paz; escudo de la fe; yelmo de salvación; espada de la Palabra de Dios.
2. Ejemplos: Abraham (Gén. 12); José (Gén. 41); Moisés (Éxodo 16); Josué (Josué 5); Gedeón (Jueces 6); Samuel (I Samuel 3); David (Salmo 41 y I Samuel 17); Daniel (Daniel 6).
3. Oración
 - A. Modos –Ore en voz alta o en silencio; reza con otros o solo; canta; llevar un diario (escribir sus oraciones); oración telefónica (orar con alguien por teléfono).
 - B. Lugares: junto a tu cama; en la mesa del desayuno; en el coche; en tu bicicleta; mientras da un paseo; en la Escuela Sabática; En un hospital; ¡en cualquier lugar!
4. Ore por usted mismo, familiares, amigos, enemigos, mascotas, familia de la iglesia, trabajadores de la iglesia, los no salvos, los enfermos, los vecinos.
5. Alabar a Dios, decir que lo sientes, pedir perdón, agradecer a Dios y orar por los demás y por ti mismo.
6. ¿Se sintió mejor después de la caminata? ¿Te sentiste cerca de Dios? ¿Lo que viste te hizo sentir agradecido o te dio motivos para orar?

Actualizado en: 2005 / Grado 4



Pureza

Requisitos

1. Explique la palabra pureza.
2. Lea Filipenses 4:8-9 y haga lo siguiente con plastilina/arcilla mientras da ejemplos de pureza.
 - A. Una mano
 - B. Una oreja
 - C. Una boca
 - D. Ropa
3. Mencione a una mujer en la Biblia que eligió seguir a Dios sin importar lo que le sucediera.
4. Mencione a un hombre en la Biblia que eligió seguir a Dios sin importar lo que le sucediera.
5. Escribe tres versículos de la Biblia que muestren cómo la fortaleza de Dios puede ayudarte a ser puro.
6. Juega el juego Character Cracker Stack usando el siguiente poema. Cuando siembras un pensamiento, cosechas un sentimiento. Cuando siembras un sentimiento, cosechas una acción. Cuando siembras una acción, cosechas un hábito. Cuando siembras un hábito, cosechas un carácter. Cuando siembras un carácter, cosechas un destino.
7. Lea Colosenses 3:12-14. Ilustra las prendas más importantes: AMOR. (ver también Gálatas 5:22-23).
8. Lea I Timoteo 4:12, Job 17:9 y Daniel capítulos 1-3. Haz un póster para ilustrar el hecho de que nunca se es demasiado joven para marcar una gran diferencia. Explique que se volverá más y más fuerte a medida que elija la pureza.
9. Lea Marcos 2:1-12. Haz un cartel para ilustrar cómo cuatro amigos pusieron a su amigo enfermo en una cama y lo bajaron con cuerdas desde el techo para que Jesús pudiera curarlo. Los amigos pueden ayudar a los amigos a mantenerse puros.

Respuestas de apoyo

1. Pida a los niños que escriban las siguientes oraciones: La pureza es evitar las cosas que te alejan de Dios. La pureza es espiritual y crece de adentro hacia afuera. No es un disfraz sino una forma de vivir. La música que escucha, los libros que lee, los videos que mira y la ropa que usa debe ser pura/modesta. Cuando vives una vida de pureza, las recompensas duran para siempre.
2. Pruebe con plastilina comestible, si está disponible. Busca en Internet una receta.
3. María, la madre de Jesús, permaneció pura, a pesar de las burlas que recibió de quienes la rodeaban. Ella confiaba en las palabras de Dios.
4. Daniel ayudó a dar a todo un reino la oportunidad de orar al Dios vivo. Era inteligente y eso lo ayudó a trabajar con éxito para el rey, pero fue su carácter y lealtad a Dios lo que le salvó la vida.
5. Explique a los niños que debido a que la Biblia y sus promesas son tan poderosas, pueden usarse para mantenerlos puros. Una buena forma de explicárselo de forma sencilla a los Aventureros es que cuando llevas la Biblia Satanás se pone nervioso; cuando abres la Biblia, a Satanás le da dolor de cabeza; cuando te ve leyendo la Biblia, se desmaya; y cuando ve que estás viviendo lo que lees, huye. La palabra de Dios es armadura para el diario vivir.
6. Anime a los niños a desarrollar pensamientos piadosos. Pida a los niños que apilen las galletas en forma de pirámide. Cada galleta es una palabra. Usa las palabras del poema. La base de la pirámide tendría las palabras/galletas: pensamiento, sentimiento, acción. El segundo nivel tendría las palabras/galletas: hábito, carácter. El nivel superior/tercero tendría la palabra/galleta: destino.
7. Escribir con letras grandes y abiertas la palabra AMOR. Ponga las siguientes palabras dentro de la palabra amor: misericordia, bondad, humildad, mansedumbre y paciencia. Agregue cualquier otra palabra virtuosa que se le ocurra a los niños. Decora con colores vivos. Conviértelo en un póster o una camiseta. Si está haciendo una camiseta, dibuje en un formulario de transferencia de camiseta o recorte un cuerpo de papel. Escriba la palabra misericordia en un brazo. Escriba la palabra amabilidad en el otro brazo. Escriba la palabra humildad en el pecho. Escriba la palabra mansedumbre en una pierna. Escriba la palabra paciencia en la otra pierna. Haga un chaleco sin mangas con papel y escriba la palabra amor en él y luego colóquelo en el cuerpo recortado.
8. Haz un póster de un horno de fuego. Escriba Job 17:9 en la parte inferior del cartel. Use bolas de algodón para enmarcar el horno. Use tiras de papel de seda rojo para el fuego. Ponga tres caras sonrientes de Sadrac, Mesac y Abed-nego en el fuego.
9. Haz un cartel de amigos con los nombres de las personas por las que orarás para mantenerte puro. Coloque un corazón en el cartel y ponga todos los nombres de las personas que le importan dentro del corazón. Ponga cuerda/hilo alrededor del corazón. Anímense y oren por todos en el corazón.



promesa del arco iris

Requisitos

1. Muestra los dos elementos que forman un arcoíris.
2. Encuentra quién vio el primer arcoíris en Génesis 9:8-17.
3. ¿Qué es un pacto?
4. ¿Qué nos promete el arcoíris?
5. ¿Qué colores forman el arcoíris? Crea tu propio arcoíris con los colores en el orden correcto.
6. ¿Dónde encontraremos un arcoíris en el cielo?

Respuestas de apoyo

1. Crea un arcoíris con agua y luz o haz una demostración con un prisma.
2. Ponga cada evento de la historia de Noé en fichas. Pida a los niños que saquen una tarjeta de una caja o recipiente y que la coloquen en la secuencia correcta.
3. Busque pacto en un diccionario elemental. Discuta el significado con los niños hasta que entiendan que significa “promesa”. Pida a los niños que escriban la palabra “PROMESA” en una tarjeta.
4. Lea Génesis 9:11 y/o Génesis 8:21.
5. Rojo, naranja, amarillo, verde, azul, índigo y violeta. Una manera fácil de recordar la orden es pensar en la orden como el nombre de un hombre: Roy G. Biv.

una. Los siguientes son los colores y ejemplos del asombroso carácter de Dios:

rojo—Redentor—Efesios 1:7.

naranja—Ofrenda—Juan 1:29. El Cordero era una ofrenda de sacrificio por
pecado.

Amarillo—¡SÍ! —Dios siempre nos está animando. el siempre esta ahi
animándonos. (Ejemplo: La Moneda Perdida, Lucas 15:8-10)

Verde—Dar—Juan 3:16.

Azul—GRANDE—Nuestro Dios es asombroso (Ejemplo: Moisés y el Mar Rojo)
Índigo—Emanuel—Mat. 1:23.

Violeta—Victorioso—Salmo 60:12.

B. Artesanía del arcoíris: Usando las tiras de fieltro, el pegamento, la espiga, la brillantina y las palabras impresas para el carácter de Dios, haz un hermoso arcoíris.

C. Somos como pequeñas gotas de “lluvia” que Dios usa para refrescar la tierra (nuestra familia, nuestro hogar, nuestros amigos, nuestros vecinos). Cuando dejamos que la luz de Jesús brille a través de nosotros, otros verán el “arco iris” de Su amor. Invite a los niños a dejar que Jesús haga su vida como un arcoíris.

6. Apocalipsis 4:3.

Actualizado en: 1999 / Grado 4



Pasos a Jesús

Requisitos

1. Comprender los pasos para la salvación:

una. Dios es amor (1 Juan 4:8). Dios me ama mucho (Jeremías 31:3). Dios ama a todos (Juan 3:16).

B. Soy un pecador. Todo el mundo hace el mal y es pecador, por lo tanto todos necesitan la salvación porque los pecadores morirán para siempre (Rom 3:23).

C. Dios envió a Jesús a morir para que yo no tuviera que morir para siempre (Juan 3:16). Luego resucitó como mi Salvador (1 Corintios 5:3, 4). Cuando reciba a Jesús, todos mis pecados serán perdonados (Isa. 1:18; Sal. 51:7-11; 1 Juan 2:1, 2).

D. La salvación es un regalo que Dios me da. Personalmente debo pedirle a Jesús que sea mi Salvador. mi. (Juan 1:12). Dios me escucha cuando oro.

F. Si he aceptado a Jesús, me he convertido en una persona nueva, que no quiere hacer el mal porque amo a Jesús y Jesús me ama (Juan 3:3-7; 2 Cor. 5:17).

gramo. Puedo estar seguro de que soy salvo cuando le he pedido a Jesús que sea mi Salvador (Juan 3:26; Heb. 13:5). Debido a que soy pecador, todavía cometeré errores. Pero si confieso mis pecados a Jesús, Él me perdonará y quitará mi culpa por completo (Jeremías 31:34). Dios quiere que me confiese a otros que están heridos por mis acciones (1 Juan 1:9) y les haga restitución (Lucas 19:8), y luego me aleje totalmente del pecado (Juan 8:11).

2. Lea y discuta con un adulto cuatro de las siguientes historias bíblicas sobre conversión/ salvación:

una. El etíope convertido (Hechos 8:26-40)

B. Naamán limpio (2 Reyes 5)

C. Jesús ama a los niños (Mateo 19:13-15)

D. La moneda perdida, la oveja y el hijo (Lucas 15)

mi. Zaqueo (Lucas 19:1-10)

F. Carcelero convertido (Hechos 16:21-34)

3. Memoriza Juan 3:16, Hechos 16:31 y 1 Juan 1:9

4. Pase tiempo a solas con Jesús.

5. Hacer una elección personal para aceptar a Jesús como Salvador y Señor. Discuta su decisión con un padre o maestro del club.

una. Traza alrededor de tu pie en papel y decora como quieras, incluyendo las palabras de compromiso: Yo _____ (tu nombre) he dado mis primeros pasos hacia Jesús hoy _____ (fecha) con _____ (nombre del testigo adulto).

B. Muestre el pie (compromiso de respuesta a un maestro del club, para recibir un certificado y un parche de premio.

Respuestas de apoyo

1. Haga que estos conceptos sean tan simples como sea necesario para que el niño los comprenda. El concepto más importante es que reconozca la naturaleza del pecado (maldad) y sus consecuencias (muerte eterna), y que le pida a Jesús que perdone y sea su Salvador.
2. Estas historias serían excelentes para los sermones de la iglesia de los niños, los devocionales del club o el culto familiar. Cree momentos maravillosos e inspiradores para que el niño comprenda el gran interés de Dios en su salvación.
3. Sugerencia: ilustrar los textos en un marcapáginas para su Biblia personal o regalar a alguien que quiera saber más de Jesús.
4. Fomentar un tiempo planificado y regular con Dios, puede ser con los padres, el culto familiar, el club o solo. El compromiso es clave.
5. El compromiso personal de los niños pequeños a menudo es espontáneo y se muestra públicamente. Pero este premio alienta una decisión personal tomada contemplativamente en casa con los padres. Sin embargo, cuando no es posible tomar una decisión inspirada en el hogar, un maestro u otra persona afectuosa puede ser la mejor persona para nutrir este primer paso de la manera más privada posible. Dé una calurosa bienvenida al niño como el miembro más nuevo de la familia de Dios, asegurándole el amor, la aceptación, el perdón y el gran cuidado inagotables de Dios. Se recomienda un proyecto adicional. Anime al niño a responder más a su manera: cree una canción, un poema, una pintura, un dibujo, una escultura o se exprese con un video, una cámara o una computadora (pero nunca a la fuerza).

Actualizado en: 2004 / Grado 4



Tabernáculo

Requisitos

1. Lea y discuta I Corintios 6:19, y lea y discuta Éxodo 25:8 y 29: 44-46.
2. ¿Qué significa Tabernáculo?
3. Enumere las tres áreas principales del Tabernáculo.
4. Busque y lea Juan 14:6, Juan 10:9 y Mateo 7:13-14. Usando los versículos de la Biblia que leyeron, analicen qué simboliza una puerta. (La puerta es una representación de Cristo.)
5. Discuta e identifique el Tabernáculo y todas sus partes.

una. Alter de bronce

B. Sacrificios del Tabernáculo

C. Laver (cuenca)

D. Menorah (candelabro)

mi. Mesa de los Panes de la Proposición

F. Altar de oro del incienso

gramo. Lugar Santísimo y el Velo

H. Arca de la Alianza y los Artículos

6. Crea o construye tu propio Tabernáculo.

7. Cante una canción del Santuario.

8. Juega uno de los siguientes juegos:

una. Memoria del tabernáculo.

B. Canasta de frutas alterada usando los nombres de las partes del Tabernáculo.

C. Hacer tarjetas de los muebles; mezcle las tarjetas y, a medida que extraen una tarjeta, colóquela en el lugar correcto en el diagrama.

D. Cada Aventurero saca de un sombrero una tarjeta con el nombre de un mueble/parte del tabernáculo, y luego se para en el lugar correcto de la habitación.

mi. otro juego

Actualizado en: 2013



Templanza

Requisitos

1. Lea y discuta:

una. 1 Cor. 6:19, 20

B. 1 Cor. 3:17

2. Indica qué se entiende por:

una. Abuso de drogas

B. Templanza

3. Realice una de las siguientes acciones:

una. Hable con un médico/enfermera o discuta con otro adulto el daño al usar:

I. Tabaco

ii. Alcohol

iii. Otras drogas

B. Mire y discuta una película o video sobre los peligros de usar cualquiera de los anteriores.

4. Di por qué algunas personas eligen fumar, beber alcohol o usar drogas. Di cómo podemos optar por no usarlos nosotros mismos.

5. Planee un sketch animando a otros a decir "NO" y actívelo con su grupo.

6. Haz un diseño antitabaco, antidrogas o antialcohol y pínalo en una camiseta, O crea un cartel que muestre los peligros del abuso de drogas.

7. Identifique a dos personas famosas que no consuman tabaco, drogas ni alcohol y que se encuentren entre las mejores en su campo. O Entreviste a dos personas que conozca que vivan feliz y saludablemente sin consumir tabaco, drogas o alcohol, y discuta con ellos sus razones para no consumir esas cosas.

Respuestas de apoyo

1. Use una versión moderna de la Biblia para que los aventureros entiendan su idioma.
2. El abuso de drogas es el mal uso de cualquier droga o medicamento. Templanza significa autocontrol en cualquier aspecto de la vida, incluido el uso de sustancias nocivas.
3. Invite a un médico o enfermera a la reunión de su grupo. Si eso no es posible, vea uno de los muchos videos sobre el tema que están disponibles en las oficinas de salud pública o bibliotecas públicas.
4. Anime a cada Aventurero a participar en esta discusión.
5. La parodia o obra de teatro se puede realizar en la escuela o en una actividad relacionada con la iglesia.
6. Proporcione los materiales necesarios y supervise esta actividad cuidadosamente.
7. Las revistas deportivas serán útiles. Si elige que los Aventureros entrevisten a las personas, ayúdelos a hacer una lista de preguntas y programe las citas necesarias con suficiente anticipación.

Actualizado en: 1996 / Grado 3



mayordomo sabio

Requisitos

1. Describe a un mayordomo sabio.
2. Con un adulto, encuentra un texto en la Biblia que diga quién es dueño de todo en la tierra.
3. Explique Malaquías 3:8-10. Ser capaz de llenar su propio sobre de diezmo.
4. Haz un cartel que muestre algunas de las cosas para las que se usan las ofrendas de la Escuela Sabática.
5. Escuche la historia bíblica de una viuda y su pequeña ofrenda.
6. Di cómo y por qué un mayordomo sabio cuidará de sus pertenencias.

Respuestas de apoyo

1. Un mayordomo sabio es aquel que cumple cuidadosamente con su deber y cuida bien las cosas que Dios nos ha dado a todos (medio ambiente, nuestro cuerpo, nuestra mente, nuestros talentos, etc.).
2. Ver Génesis 1, 2; Salmo 33:6, 9.
3. Malaquías dice que debemos dar nuestros diezmos y ofrendas a Dios. Hacemos esto cuando damos una ofrenda o devolvemos el diezmo en la iglesia. Él ciertamente bendecirá a aquellos que fielmente hagan esto.
4. Use imágenes de revistas o dibuje y colorea artículos que nuestra oferta de Escuela Sabática pueda comprar (Biblias, papeles de Escuela Sabática, fieltros e imágenes para ilustrar historias bíblicas, áreas de reunión de Escuela Sabática y mucho más). Esta puede ser una actividad de grupo. Coloque el cartel terminado donde otros puedan disfrutarlo.
5. Leer *Consejos para la mayordomía* por Ellen G. White, páginas 174-176, y luego vuelva a contar la historia de la viuda y sus dos blancas en un lenguaje que los Aventureros puedan entender.
6. Un mayordomo sabio cuidará especialmente de sus pertenencias y finanzas así como de los talentos que Dios le ha dado.

Actualizado en: 1996 / Grado 3

Encuentra más materiales para las clases J.A en www.mundoja.org

MUNDO  J.A

Síguenos



@wsmundoja



Mundo J.A



Evangelio Adventista

The background of the cover is a vibrant, stylized landscape. At the top, a bright blue sky features two large, white, fluffy clouds. In the center, a dark grey mountain range with a prominent white snow-capped peak rises against a light green and yellow gradient sky. To the left, a large, lush green tree with rounded foliage stands on a grassy bank. The foreground is dominated by a bright blue river or stream that flows from the bottom left towards the right. Several dark grey rocks of various sizes are scattered in the water, creating gentle ripples. The overall style is clean, modern, and colorful.

**AWARD
BOOK**

Revised 2020