

### Acampante



1. Dibuja, cuenta o muestra, por lo menos dos clases de carpas.
2. Identifica las partes básicas de una carpa.
3. Menciona lo que se debe tener en cuenta para hacer un campamento.
4. Haz una lista de elementos necesarios para llevar a un campamento.
5. Aprende de memoria Salmos 34:7 y explica su significado.
6. Escribe una lista de los cuidados con el fuego.

#### AYUDA

Procura ser prudente en todas las actividades con tizones. Algunas normas están incluidas aquí, otras pueden determinarse según dónde os encontréis situados. Verifica en la oficina forestal o en el parque de servicios, las líneas específicas que se aplican en la zona en la que os vais a situar. No acampar cerca del agua (ríos, lagos, etc.) No dañar el ecosistema. No cortar o destrozar árboles, arbustos y plantas. Nunca dejar un fuego solo. Cuando vayáis a marcharos del campamento, asegúrate de que el fuego queda apagado. Nunca acampes o hagas excursiones solo. No corras mientras lleves cosas afiladas en las manos.

### Acampante II



1. Ayudar a armar una carpa, desarmarla y guardarla en su lugar.
2. Dormir por lo menos una noche al aire libre.
3. Mostrar como se abre y se guarda la bolsa de dormir.
4. Mantener las cosas personales en el campamento en completo orden.
5. Tener una lista de las cosas indispensables para acampar con un grupo.
6. Hacer el menú por escrito de por lo menos un día de campamento
7. Ilustrar, explicar y repetir de memoria Salmos 4:8.

#### AYUDA

1. Procura ser prudente en todas las actividades con los aventureros. Algunas normas están incluidas aquí, otras pueden determinarse según dónde se encuentren situados. Verifica en la oficina forestal o en el parque de servicios, las líneas específicas que se aplican en la zona en la que se situaran. No acampar cerca del agua (ríos, lagos, etc.) No dañar el ecosistema. No cortar o destrozar árboles, arbustos y plantas. Nunca dejar un fuego solo. Cuando vayáis a marcharos del campamento, asegúrate de que el fuego queda apagado. Nunca acampes o hagas excursiones solo. No corras mientras lleves cosas afiladas en las manos.
2. Acampa en el exterior al menos una noche, haciendo que este tiempo sea para disfrutar de la naturaleza (árboles, flores, estrellas, pájaros, etc.)
3. Ayuda a los tizones a limpiar el terreno, coloca en el suelo el aislante, montar bien la tienda y que aprendan a cuidar todos los artículos del campamento, incluidas las cremalleras de las tiendas.
4. Enseña las normas de seguridad sobre el manejo de las cocinas, cerillas, combustible, piquetas, gomas y fuego.
5. Enseña cómo limpiar los alrededores del lugar en donde se va a realizar la fogata y cuándo y dónde se puede hacer la fogata.

## Amistad



1. Explica qué es necesario para ser un buen amigo. Busca, lee y memoriza 1 Pedro 5:2.
2. Llama a una persona y pregúntale lo siguiente.
  - a. El día y mes que nació.
  - b. Sus animales favoritos.
  - c. Dos de sus colores favoritos.
  - d. Tres de sus comidas favoritas.
  - e. Cuatro cosas que sean importantes para él.
  - f. Habla con un nuevo amigo y contaos algunas cosas interesantes que os hayan sucedido a lo largo de vuestra vida.
3. Visita a alguna persona que no pueda salir a la calle o a otra persona y considera algunas cosas sobre ellas. Usa preguntas preparadas antes de hablar juntos.
4. Háblales a las personas que visites, cómo te ama Jesús y que Él les ama también a ellos.
5. Demuestra cómo puedes ayudar a cuidar a una persona o a tus padres:
  - a. Ayudando a limpiar tu habitación.
  - b. Ayudando en la preparación de la comida o recogiendo las cosas después de comer.
  - c. Haciendo tareas extras, sin que nadie te las mande.
6. Dí alguna cosa especial que hayas hecho por un amigo.

## AYUDA

1. Habla sobre las diferentes formas en que los aventureros pueden ser buenos amigos ayudando a sus amigos. Por ejemplo: ser amable con otras personas, con compañeros o hermanos; llevando un vaso de agua fresca o haciendo un ramo de flores a alguien que esté enfermo; compartiendo un libro o un juego. Haz una lista a los niños describiendo cómo ser samaritano en casa, en la iglesia y en la escuela. Enseña y habla sobre 1 Pedro 5:2.
2. Haz que los aventureros escriban una felicitación de cumpleaños. También pueden mandar un ramo de flores para sorprender a un nuevo amigo en su cumpleaños. Las preguntas deben estar pensadas para que los niños visiten con alguien a nuevos amigos.
3. Anima a los aventureros a que hagan algo para las personas que no pueden salir a la calle (enfermos, ancianos, niños de los orfanatos, etc.) y visitarles usando un cuestionario en el que basen su conversación. Sugerencias para llevar: cesta con flores, dibujo que el niño haya pintado, alguna manualidad creada por los niños, etc.
4. Habla con los niños sobre sus sentimientos hacia Jesús y cómo pueden expresar el amor de Jesús a otros.
5. Anima a los niños a hacer "dulces sorpresas" (arreglar la habitación, barrer, etc.) o encontrar alguna forma en que pueden ayudar dentro de casa sin que nadie se lo diga, por propia iniciativa.
6. Anima a los aventureros a que compartan sus experiencias con el grupo.

### Amigo de Jesús



1. Participe en cinco salidas misioneras, incluida la campaña de cuestación pública de ADRA.
2. Hable de Jesús a un amigo y lo he traído al Club de los aventureros.
3. Conozca el significado de la oración y sé orar en público.
4. Con la ayuda de su monitor/a, preparar una meditación de 10 minutos sobre un pasaje bíblico.
5. Asista a un bautismo y explique su significado.
6. Termine un curso bíblico por correspondencia.
7. Participe en, por lo menos, cinco de los siguientes durante una semana de cosecha o evangelística (Voz del menor, Escuela Bíblica de Vacaciones):
  - a. Sea un ujier.
  - b. Recoja las ofrendas.
  - c. Tenga la lectura Bíblica o la oración.
  - d. Ayude en arreglar el sitio de reunión.
  - e. Entregue los programas de la noche.
  - f. De un testimonio de lo que Jesús ha hecho por ti recientemente.
  - g. De la bienvenida en la entrada.
  - h. Ayude a operar un puesto de Aventureros mostrando lo que la Iglesia ha hecho por sus jóvenes y niños.
  - i. Invite una visita que no sea de la Iglesia a que venga a las reuniones y acompañelos durante las noches.
  - j. Póngase en contacto con diez personas o más por teléfono o en persona para invitarlos a las reuniones.
  - k. Ayude en las reuniones de los niños, si las tienen.

### AYUDA

1. Ayuda a los aventureros enseñándoles a verbalizar su amor por Jesús y a compartir este amor con otros. Anímales a orar con oraciones sencillas que expresen su amor por Jesús.
2. Anima a los aventureros a que inviten a un amigo que no sea de la iglesia. Habla de cómo puede dar un buen ejemplo estando sentado y quieto en la iglesia, caminar sin hacer ruido, solo cuchichear, cantando, arrodillándose para orar, como ser un buen niño...
3. Ayuda a los aventureros a preparar una sencilla charla, apropiada para cada edad. Anímales a compartir sus ideas.
4. Habla con tu pastor para que os involucrés más en los programas de la iglesia.
5. Explica las razones para un bautismo y di a los aventureros que Jesús es nuestro ejemplo. Mira que cada niño tenga la oportunidad de asistir a un servicio bautismal.
6. Los niños pueden hacer una lista de los discípulos de Jesús o de otros amigos, como fueron María, Marta, Lázaro, etc. Ser amigo de Jesús significa aceptar su amistad y su amor y compartirlo con otros.
7. Jesús conoce todos nuestros pensamientos y nuestras acciones.
  - a. Porque él nos ama y nosotros le amamos y nos ha dado todo lo que tenemos, incluidos nuestros familiares y amigos.
  - b. Expresando bondades (buen comportamiento a otros demostramos nuestro amor por Jesús).
  - c. Enseña a los aventureros los elementos básicos para hacer una oración: incluyendo alabanzas, agradecimientos, purificación por un pecado, perdón, compromiso

## Amigo de la Naturaleza



1. Explica:
  - a. ¿Cómo llegar a ser amigo de la naturaleza.
  - b. Cuándo está permitido coger flores.
  - c. Cómo se pueden proteger los árboles.
2. Haz una lista con los nombres de tres árboles diferentes y la corteza de cada uno.
3. Identifica cinco animales, entre ellos un pájaro. Explica sus hábitos, su alimentación y su madriguera o nido.
4. Colecciona cuatro tipos de hojas diferentes y compáralas.
5. Explica u observa con prismáticos, todo lo que puedas ver en dos metros cuadrados o explora un patio o parque y habla sobre lo que has visto.
6. Haz un paseo por el campo y recoge cosas de interés.
  - a. Muestra o habla sobre las cosas que has aprendido.
  - b. Haz con ello un poster o  
Visita uno de los siguiente lugares y di lo que viste:
    - a. Un Zoo.
    - b. Un Parque.
    - c. Un Parque Natural.
7. Siembra una planta o un bulbo y haz dibujos sobre tres diferentes estados de su crecimiento.

### AYUDA

1. Explica cómo la mayor parte de la contaminación es causada por las personas y cómo los hombres maltratan las criaturas que Dios ha creado. Ningún niño es demasiado joven como para que no pueda aprender a tener los cuidados apropiados con la basura y los desperdicios de la gente. Enseña a tu grupo, cómo tener aprecio por las criaturas que Dios ha creado y cómo proteger a las plantas, árboles, aves y otros.
2. Un naturalista puede ayudarte con la identificación. Pon un papel en la corteza de un árbol y frota un lápiz suavemente sobre la hoja del papel. Compara y habla sobre los distintos resultados de esta experiencia y cómo cada árbol es único, como las personas, cada uno es distinto y no hay dos iguales.
3. Recolecta hojas de cuatro árboles diferentes, al menos, si te parece oportuno, puedes enseñar a los niños a prensar, secar y conservar las hojas. Compara y estudia las hojas con una lupa.
4. Puedes encontrar algún artículo que hable de la naturaleza o algún detalle del lugar donde viven las criaturas como los gusanos, orugas, las hormigas o escarabajos. Deja tiempo a los tizones para que describan lo que pueden haber visto.
5. Cuando visites un zoo, un parque, o una zona natural, busca las criaturas más pequeñas que frecuentemente pasan desapercibidas, incluyendo, pequeños pájaros, plantas, animales y flores.
6. Para unos mejores resultados, sigue cuidadosamente las instrucciones para que los bulbos aguanten y las plantas se desarrollen.

## Amigo de los Animales



1. Cuide de una mascota por cuatro semanas.
  - a. Dele de comer y asegúrese de que tenga agua fresca.
  - b. Cepille su mascota, dele un baño o limpia su lugar de descanso.

O

Ponga afuera semillas para los pájaros o comida para los animales de su escuela o vecindad.

  - c. Identifique las criaturas que comen lo que usted deja
  - d. Dibuje y coloree dibujos de ellos

2. Haga una lista de criaturas que viven en su vecindad
3. Asocie 10 animales con sus hogares.
4. Haga una mascara de un animal.
5. Participe en un juego de tema de animales.
6. Haga un animal de tela. Describa como se cuidaría este animal si fuera real. O Visite una de las siguientes:

- o zoológico
- o perrera
- o museo
- o corral
- o pajarera o aviario
- o tienda de mascotas

7. ¿En que día de la creación creo Dios los animales que tu cuidases?

### AYUDA

1. Ayuda a los aventureros, enseñándoles las responsabilidades apropiadas para el cuidado de un animal (se les puede comprar un animal y establecer turnos para su cuidado por los tizones).
2. Enseña a los aventureros a observar la naturaleza y dónde obtener ayuda para identificar a los animales (biblioteca, museo...).
3. Incluye a los miembros de la familia en esa actividad. Mantén una conversación con alguien que esté instruido en el tema.
4. Una zona de alimentación es muy fácil de hacer en el alfeizar de la ventana o en un lugar apropiado en la tierra. Esto atraerá a pájaros y animales. Usa diferentes comidas: semillas, frutos secos y granos.
5. Escoge diferentes juegos de animales, por ejemplo: lotería de animales, dominó de animales y varios juegos de pájaros y animales que puedes conseguir en los centros de libros adventistas o en tiendas de libros cristianos.

**Grado Nivel 1**, Este es un requisito de **Abejitas Laboriosas**

## Arboles



1. Leer varios versículos de la Biblia que hablen sobre las hojas. Hacer una lista de los diferentes tipos de hojas que encontréis.
2. Hacer una colección de 10 hojas de diferentes tipos de árboles:
  - a. Secarlas y prensarlas
  - b. Identifica cada hoja
3. Explica cómo los árboles dispersan sus semillas y recoge o dibuja cinco semillas diferentes.
4. Haz al menos 2 dibujos diferentes de hojas mediante el frotamiento (poner una hoja de papel en un reverso de la hoja y frota con un lápiz) o haz dos objetos para el escritorio usando un diseño con hojas.
5. Localiza los árboles y hojas que se encuentran en tu barrio. Aprende algo especial sobre cada una de ellas. Sé capaz de reconocer e identificar al menos 5 de ellos por sus hojas.
6. Pon tus hojas secas y prensadas en un álbum de hojas.
7. Escribe una redacción o habla sobre cómo los árboles nos ayudan cada día.

### AYUDA

1. Algunos grupos son: Génesis 3: 7; Génesis 8: 11; Exequias 47: 12; Apocalipsis 22: 2. Anima a los niños a que consulten los textos (puedes ayudarlos) y que los lean y debatan todos juntos.
2. Anímales a que tengan varios tipos con diferentes colores y tamaños. Identifica las que recogen, pon las hojas entre las hojas de un periódico o servilletas de papel y ponerlas entre cartones. Poner un peso encima que sea plano; deben estar bien lisas para secar y esperar algunos días hasta ponerlos en un álbum. Identifícalos escribiendo el nombre de la hoja o arbusto al lado de cada una de ellas.
3. En el tiempo del año apropiado, ayuda a los tizones a observar cómo el viento lleva las semillas y quedan cerca de los árboles.
4. Pon una hoja de árbol debajo de una hoja de papel blanco y, suavemente pasa un lápiz por encima; aparecerá el dibujo de los nervios de la hoja en el papel. Experimenta con hojas de diferentes tipos y tamaños. O pega hojas secas en las esquinas del papel de cartón; se puede hacer un sobre a juego con el papel o pon una hoja sobre una almo-hadilla de tinta (de los tampones o cuños) y presiona la hoja, la levantas y la pones impregnada de tinta sobre el papel y sobres y presionas, así tendrás tu propio papel de escribir cartas.
5. Algunas plantas necesitan sombra, otras necesitan mucha luz del sol; algunas necesitan mucho agua, otras pueden ser muy resistentes a la sequedad. Los árboles tienen diferentes tipos de semillas, hojas o agujas (pinos, abetos, etc.).
6. Ayuda a los tizones a realizar un álbum que esté limpio, e identifica cada hoja que se ponga en el álbum. Repite los nombres de las hojas para que los niños puedan aprenderlos y para que cuando se realice una salida en la localidad, las reconozcan y las identifiquen

## Armar y Volar



1. Hagan aviones de papel y vuélenlos.
2. Haga un simple avión y vuélelo.
3. Haga un papalote (cometa) sencillo, vuélelo y explique las reglas de seguridad.
4. Observe cuatro animales diferentes que vuelan y diga porque vuelan.
5. Pinta un dibujo de tu pájaro favorito.
6. Donde habla la Biblia de un ángel volando?
7. Quienes fueron los 2 primeros pilotos de aviones de motor (exitosos)?
8. Haga un acróstico de volar.

### AYUDA

1. Nunca hagas volar cometas cerca de los cables eléctricos, edificios, árboles o donde haya mucha gente. Usa una cuerda fuerte. Lee todas las instrucciones que trae la cometa al comprarla.
2. Haz una sencilla cometa. Pídele ayuda a tu familia cuando la realices y cuando la hagas volar.
3. Enseña a los tizones a hacer sus propios aeroplanos de papel; pueden ser de un color o decorados, todos juntos pueden divertirse haciéndolos volar. Haz una competición observando cual vuela más lejos, cual está en el aire más tiempo, etc. Si eliges hacer un planeador, puedes usar un equipo de madera de balsa o usar materiales que puedas encontrar en tu localidad. Cada niño puede poner su nombre o sus iniciales en el planeador. Haz volar planeadores y anota los que vuelan más lejos. <LI
4. Habla sobre cada dibujo y que cada niño diga por qué ese animal es su favorito.
5. Apocalipsis 14:6-12 es un ejemplo. Los tizones pueden hacer otras historias bíblicas, por ejemplo: La escalera y los ángeles en el sueño de Jacob. Nosotros no sabemos cómo vuelan los ángeles, pero ha sido dicho que los niños volarán de un sitio a otro con los ángeles (mirar Primeros Escritos página 19) ¡Qué maravillosa promesa!

## Artesanía Casera



1. Usa varios materiales que estén por tu casa y haz al menos una de las siguientes actividades:
  - a. Diseña y fabrica una escultura.
  - b. Haz un cuadro con los objetos de casa o alimentos (lentejas, arroz, etc.)
2. Haz tres de las siguientes labores:
  - a. Una prenda útil con tejido de punto
  - b. Una prenda de ganchillo (salvamanteles, etc.)
  - c. Una pieza de malla (bolsa de cuero, bolsa para balones, etc.)
  - d. Haz una prenda de paja, plástico...
  - e. Una prenda de costura (vestido para muñecos, delantal...)
  - f. Enhebra una aguja y cose algunos botones.
3. Haz una cubierta para una botella que pueda ser usado, como jarrón, o diseña y haz un imán para la nevera (Sujeta mensaje...)
4. Haz dos objetos con cosas que usualmente están tiradas por la calle.
5. Inicia una colección de "cosas para tirar", con objetos que puedan ser utilizados para una manualidad.

### AYUDA

1. Usando un cartón, como base, coge pegamento y palillos y fabrica una torre, animal u otro diseño que los aventureros hayan escogido. El tamaño dependerá de la paciencia de los niños.
  - a. Que sean creativos usando botones, semillas, etc. para hacer un cuadro.
2. Esta es una gran oportunidad para la familia o el club al poder trabajar todos juntos en un proyecto que hayan elegido completamente.
3. Corta pequeñas piezas de construcción o recortes de revistas. Abre una botella o un jarro con pegamento y pega las piezas o los recortes, presionando suavemente y deja que se seque antes de usarlo. Haz un atractivo regalo para el día de la madre o ponle flores y se las regalas a alguien enfermo o deja que los niños hagan un diseño con fieltro o con trocitos de otro papel. Utiliza botones para hacer un objeto decorativo con imán para el frigorífico, la cocina o para otra superficie donde se pueda adherir
4. Sé creativo, anima a los aventureros a hacer objetos con cosas poco corrientes, como los cartones de los huevos, cajas de zapatos, de cereales, trozos de papel, tapones de botellas, etc.
5. Recolecta tapones de botellas, cartones de huevos o de leche, cartones, cáscaras de frutos secos, pelusas, botellas, latas, materiales pequeños (en el material de escuela bíblicas de vacaciones hay muy buenas ideas).
6. Enseña a los niños a economizar cuando deben comprar en una tienda carteles para un proyecto de forma que salga más barato. Prepáralos dándoles ejemplo de materiales u objetos que pueden economizar. Enséñales a que utilicen estos materiales u objetos que pueden economizar en vez de tirarlos, buscando ser creativos.



## Artista



1. Describe qué hace un artista.
2. Nombra los colores primarios:
  - a. Mezcla algunos de estos colores para hacer 3 nuevos.
  - b. Usa los 6 colores anteriores para hacer un cuadro.
3. Demuestra cómo se afilan los lápices y cómo se limpian los pinceles:
  - a. Afila 2 lápices
  - b. Usando sólo agua, limpia tu pincel.
4. Haz por separado distintos dibujos usando al menos 2 de las siguientes técnicas:
  - a. Pintar con los dedos
  - b. Coloreando con lápices a pastel, carboncillo o tiza
  - c. Rotuladores
  - d. Pluma, lápiz, carboncillo.
5. Aprende técnicas de arte y demuestra el uso de dos de ellas:
  - a. Imprimir con patata
  - b. Papel maché
  - c. Con pasta de pan o arcilla haz una pieza artística
  - d. Relieve de un mapa o un modelo a escala de algún objeto.
6. Haz dos de las siguientes cosas:
  - a. Una invitación
  - b. Un marcador de libro
  - c. Una postal de salutación
  - d. Un póster mural

## AYUDA

5. Un artista es alguien que profesa y practica el arte con creatividad. Habla con los chicos sobre qué tipo de artistas son ellos. ¿Cantan, tocan un instrumento, dibujan, son buenos artistas? De diferentes formas, todos son artistas.
6. Los colores primarios son: amarillo, rojo y azul.
  - a. Mezclando rojo y amarillo = naranja
  - b. Amarillo y azul = verde
  - c. Azul y rojo = violeta
7. Enseña cómo afilar lápices. Haz hincapié en la importancia de limpiar los pinceles a fondo. Señala la seguridad en el manejo de los pinceles y lápices.
8. Ponles delantales, alguna prenda vieja y otro tipo de protección, que les cubra y con la que puedan pintar con los dedos, rotuladores o pinceles.
9. Anímales a que hagan dibujos creativos. Enseña al niño a limpiarse después de haber finalizado sus trabajos. Podrías utilizar una forma provechosa de enseñar utilizando libros de manualidades o tomando información útil de la biblioteca.
10. Las invitaciones o los pósteres (murales) podrían ser sobre encuentros de tizones, pro-gramas de la iglesia, etc. Haz alguna postal, marcador de libros o algún otro artículo que pueda regalarse a alguna persona mayor, o a alguien enfermo, o que no pueda salir de casa



## Astrónomo

1. Di o escribe la diferencia entre un planeta y una estrella.
2. Identifica durante una noche estrellada e indica su nombres correctamente:
  - a. Un planeta;
  - b. Una estrella;
  - c. Tres constelaciones.
3. Haz una caja para una constelación
4. Explica las causas de un eclipse.
5. Observa dos de los siguientes fenómenos y haz un dibujo coloreado de cada uno:
  - a. Salida de la luna
  - b. Amanecer
  - c. Puesta de sol
6. Busca tres textos en la Biblia que hagan referencia a los cielos.
7. Nombra a tres personas o grupos de gente de la Biblia que hayan observado los cielos de noche.

## AYUDA

1. Observa y reconoce algunas de las siguientes constelaciones y estrellas principales:
  - a. Estrella: cuerpo simple
  - b. Constelación: grupo de estrellas
  - c. Algunas de las estrellas más brillantes del hemisferio norte son: Estrella Polar, Deneb, Rigel, Castor, Altea, Capella, Vega, Siro.
  - d. Algunas de las constelaciones son: Osa Mayor, Osa Menor, Can Mayor, Can Menor, Casiopea, Cisne, Águila, Boyero, Pléyades.
2. Escoge algunas. Localiza las que son fáciles de mostrar e identifícalas en tu zona, durante el tiempo del año en el que estás dando esta especialidad.
3. Sal una noche a observar el cielo y haz un dibujo de un planeta, estrellas y constelaciones que hayas visto. Si es posible visita un planetario.
4. Busca una constelación que el guste al niño. Anima a que haya variación entre la elección de todos. No deben ser parecidas, a ser posibles distintas para que puedan reconocerlas después. Ayuda a los niños a hacer una caja de constelación: coge una caja, en uno de los lados dibuja la constelación que haya elegido el niño, agujerea los puntos que serían las estrellas de la constelación, en la parte de enfrente a donde has hecho los agujeros de la constelación, haces dos agujeros para los ojos, entonces pones los puntos de la constelación hacia la luz y que los niños miren a través de los agujeros que se han hecho para los ojos. Puedes hacer muchas cajas con los niños y podéis jugar a identificar las diferentes constelaciones.
5. Consulta un diccionario o una enciclopedia como ayuda.
6. Observa el cielo al amanecer, a la puesta de sol y/o cuando sale la luna. Haz que pasen todos juntos, un rato divertido observando lo maravilloso que es Dios a través de la grandeza de las estrellas.
7. Con una concordancia bíblica, haz una lista de textos. Elige, lee y explica los textos, por ejemplo, Gálatas 1: 16, Deuteronomio 10: 22, Isaías 13. 10, Mateo 2: 10.
8. Estos personajes son:
  - a. Adán y Eva - Educación pág. 21
  - b. Abraham - Génesis 15: 5
  - c. José - Educación pág. 52
  - d. Jesús - Comentario Adventista, pág. 1117, vol. 5
  - e. Moisés - Patriarcas y Profetas, pág. 475
  - f. Magos de Oriente - Mateo 2: 2

## Aves



1. Di cómo Dios cuida las aves.
2. Observa un jardín, un campo cercano, orilla de un río o incluso tu barrio, durante una semana, y escribe los nombres de los diferentes pájaros que hayas visto cada día. Haz un comedero sencillo y escribe los nombres de los pájaros que lo hayan visitado en el período de una semana.
3. Sé capaz de reconocer diez pájaros diferentes.
4. Sé capaz de imitar el canto de cinco pájaros.
5. Haz un álbum de recortes o dibujos de diez pájaros, si es posible incluye dibujos o recortes de sus huevos, nidos, patas, plumas y alguna clase de comida, incluye al menos uno de cada tipo diferente:
  - a. Pájaro de agua.
  - b. Pájaro que come semillas.
  - c. Pájaro que come otros animales.

### AYUDA

1. Habla del cuidado de Dios citando Mateo 10: 2 y Lucas 11: 24, Dios creó a los pájaros de tal forma que se pudieran cuidar ellos mismos (plumas, migración, pico, etc.), pero Él provee comida y agua para ellos.
2. Haz un sencillo comedero para pájaros con un cartón de leche, cortándolo, poniéndole semillas dentro de un comedero hecho con trocitos de madera, se impregnan piñas en crema de cacahuate y semillas para pájaros. Monta tu comedero de pájaros. Ya verás que contentos se ponen con el festín.
3. Si es posible incluye pájaros de tu localidad. Juega a juegos de reconocimiento usando cromos o cartas (tipo memori). Invita a algún representante de un museo local o de una asociación de aves a hacer una exposición sobre aves.
4. Busca en una librería, biblioteca o asociación de ornitología, cintas del canto de las aves. Selecciona pájaros de tu localidad que tengan distintos hábitos y comidas, por ejemplo, Búhos, palomas, patos, gansos, aves de corral, loros, lechuzas...
5. Visita un zoo, una pajarería, un parque o tu barrio y observa los pájaros. Recursos: material pedagógico, libros para colorear, revistas...

## Ayudante del Hogar



1. Asiste a dos de los siguientes lugares:
  - a. Lavandería.
  - b. Restaurante (cómo se prepara y se sirve una comida).
  - c. Lavadero de coches.
  - d. Comprando en un supermercado/autoservicio.
2. Pon la mesa y ayuda a poner los platos, por lo menos 4 veces en 1 semana.
3. Haz tu cama y ayuda a limpiar tu habitación durante 3 semanas.
4. Demuestra tu habilidad en 4 de las siguientes tareas:
  - a. Pasa el aspirador por la moqueta y saca el polvo a una alfombra.
  - b. Quita el polvo de los muebles.
  - c. Barre o pasa la mopa.
  - d. Decir la hora.
  - e. Coser un botón.
  - f. Recoge tus cosas y ponlas en su sitio.
5. Responsabilízate de tirar la bolsa de la basura o vacía la papelerera durante 1 semana; separa el material de reciclar.
6. Habla de las siguientes tareas y muestra qué hay que hacer en cada una:
  - a. Limpia el polvo del alféizar de la ventana.
  - b. Quita las telas de araña.
  - c. Limpia los cristales.
  - d. Limpia los muebles.

## AYUDA

1. Trabajar es siempre más divertido cuando es compartido. Enseña a los aventureros a ser útiles ayudando en casa a los padres o hermanos.
2. Enseña a los aventureros a poner correctamente la mesa, el tenedor a la izquierda del plato, cuchillo y cuchara a la derecha, taza o vaso a la derecha sobre el cuchillo, servilleta al lado del plato a la izquierda del tenedor. Enséñales a llevar los platos con seguridad y a realizar las tareas gustosamente.
3. Los aventureros necesitarán ayuda al hacer su cama o limpiando su habitación, pero en definitiva lo que necesitan es ser enseñados a cumplir importantes responsabilidades y buenos hábitos.
4. Las cosas de casa pueden ser muy divertidas si animamos a los aventureros a que tomen parte en la limpieza de la casa. Enseñándoles a limpiar el polvo, barrer, pasar el aspirador pero con seguridad, sin que hagan más polvo.
5. Enseña a que los niños ayuden a vaciar las papeleras y depositen la basura en el contenedor. Habla de cómo deben separar la basura para reciclar en: vidrio, papel y latas.
6. Puedes crear una "casa" durante el tiempo de clase con los aventureros. Anima a los niños a que limpien todos juntos la "casa", y muestra cómo pueden realizar las tareas con es-mero. Los alfeizares de las ventanas necesitan ser desempolvados con un paño limpio, o si la pintura es lavable con un trapo húmedo. Pon un trapo limpio o la funda de una almohada cubriendo la parte de cepillo de la escoba, usando agua o limpiacristales, con un trapo limpio o servilletas de papel, para limpiar los cristales de las ventanas.

## Ayudante de Primeros Auxilios



1. Saber tratar una rozadura o un corte y conocer los peligros de un vendaje sucio.
2. Describe o explica qué hacer para cuidar una nariz que sangra.
3. Demuestra cómo usar la pañoleta o un pañuelo como vendaje de primeros auxilios.
4. Ayuda a explicar un vendaje más elaborado. Di cómo tratar quemaduras, escaldaduras, cortes, arañazos, picaduras y mordeduras.
5. Ayuda a preparar un botiquín de primeros auxilios, di cuál es el uso de cada cosa y me hago responsable de él durante una salida.
6. Describe y dibuja el símbolo de auxiliar de socorrismo.
7. Con ayuda de un adulto, practica primeros auxilios mostrando habilidad.
8. Indica la dirección y el teléfono de una farmacia, el médico, el hospital, la policía y los bomberos.

### AYUDA

1. Un vendaje sucio puede ser causa de una infección. Limpia un corte o una quemadura con abundante agua del grifo, aplica algún antiséptico y cubre la herida con un vendaje limpio.
2. Siéntalo inclinado hacia adelante ligeramente y presiónale en el lado que está sangrando. Aplícale una compresa fría en la nariz y en la cara.
3. Asegúrate con un manual de primeros auxilios, a través de los dibujos y fotografías como realizar este proceso o demuéstrole tú mismo.
4. El niño reunirá todo lo necesario para aplicarlo (vendaje, antiséptico, esparadrapo...) Limpia y pon en su lugar los suministros utilizados. Usa el manual de primeros auxilios para revisar los tratamientos, antes de realizar una demostración.
5. Esta puede ser una actividad en familia o en grupo. Una pequeña caja de cartón, puede servir para hacer un botiquín. Junto con los tizones determina qué deberá incluir el botiquín (vendaje, antiséptico desinfectante, algodón, tiritas...) colocarlo dentro con orden y correctamente.
6. En la mayoría de las ciudades una sencilla cruz roja es usada como símbolo. Asegúrate de que los tizones reconocen el símbolo de su país.
7. Los más jóvenes deben ser supervisados, para asegurarte de que han aprendido correctamente las técnicas.

## Biblia I



1. Tener una Biblia para uso personal.
2. Explica cómo se demuestra respeto hacia la Biblia y cómo hay que cuidar-la.
3. Nombrar el primer y último libro de la Biblia, y di quiénes lo escribieron.
4. Explica o representa las historias siguientes:
  - a. La creación
  - b. El pecado y la tristeza comienza
  - c. Jesús vuelve otra vez.
  - d. Conversión de Pablo.
  - e. Zaqueo.
  - f. Lázaro resucitado.
  - g. Daniel en el foso de los leones.
5. Localiza, lee y discute los siguientes versículos de la Biblia, en los que se muestra el amor que Jesús siente por tí. Memoriza y repite dos de ellos.
  - a. Juan 3:16
  - b. Salmos 91:2
  - c. Juan 14:3
  - d. Salmos 23:1
6. Prepara y representa una historia de la Biblia o parábola que hayas escogido.
7. Con un grupo recrea una historia de la Biblia.

### AYUDA

1. Si es posible, mira que cada niño tenga su propia Biblia. Enséñales que no deben colocar cosas encima de ella y que la Biblia debe estar siempre limpia. Muestra cómo debe ser cuidada y cómo manejarla con reverencia.
2. Ayuda a los tizones a localizar Génesis y Apocalipsis en sus Biblias. Anímales a que sitúen estos libros en el tiempo y que los niños hablen sobre el autor. Haz juegos bíblicos, usa fieltro etc.. Haz una experiencia divertida, en la que aprendan muchas cosas.
3. Ayuda a los niños a realizar un mimo o una dramatización sobre una historia. Anímales a que realicen una historia que parezca verídica. Guarda una caja de material para teatro, donde incluyas albornoces, pañuelos, un bastón... para ayudar a los niños en la ilustración bíblica.
4. Haz prácticas enseñando a los niños textos de la Biblia. Leed los textos estando todos juntos y explica cada texto de forma que entiendan su significado.5. Ilustra e interpreta historias de la Biblia como por ejemplo:
  - a. Daniel con los leones
  - b. La oración
  - c. El jardín del Edén
  - d. Otras historias que elijan los niños.

## Biblia II



1. Haber obtenido la especialidad de Biblia I.
2. Dí en qué dos partes está dividida la Biblia. Di los nombres de los Evangelios.
3. Recita en orden los libros del Nuevo Testamento.
4. Explica o representa las siguientes historias de la Biblia:
  - a. David y Jonatán
  - b. Abraham e Isaac
  - c. Noé y el diluvio
  - d. Samuel llamado por el Señor
5. Lee o escucha una cinta de cassette sobre los 9 primeros capítulos del Génesis.
6. Busca, memoriza y explica, tres de los siguientes versículos bíblicos, dedicando tu vida a Jesús:
  - a. Hechos 16:31
  - b. Juan 1:12
  - c. Gálatas 3:26
  - d. 2ª Corintios 5:7
  - e. Salmos 51:10
7. Presenta una actividad o juegos con papel, para pasar un rato divertido y recuerda historias bíblicas (sombras chinescas, marionetas de papel).

### AYUDA

1. Biblia II es un requerimiento para las abejitas laboriosas (en España ha desaparecido). Puede usarse también en los clubes de exploradores o formar parte de la escuela de iglesia o en la clase de Biblia de la Escuela Sabática.
2. Las dos partes en que está dividida la Biblia son Antiguo Testamento y Nuevo Testamento. Los libros que deben conocer de los Evangelios son: Mateo, Marcos, Lucas y Juan.
3. Usa canciones, juegos, franelógrafos, etc., para enseñarles este punto.
4. Motiva a los aventureros a que sean creativos. Ayuda a los tizones a que comprendan las historias de la Biblia que se les enseñan.
5. Haz que los niños consulten sus Biblias, sobre historias de la Biblia, pero también, que usen libros de historias bíblicas, video, cintas... de cada una de estas historias, será una vía muy interesante.
6. Ayuda a los aventureros a entender el significado de cada pasaje y cómo pueden aplicarlos a sus vidas.
7. Libros de juegos sobre la Biblia, libros para colorear y franelógrafo, están disponibles en las tiendas de libros cristianos.

## Caminatas

1. Explica por qué es bueno caminar.
2. Qué tipo de calzado es apropiado para las caminatas.
3. Qué ropa es aconsejable usar según el terreno.
4. Equipo necesario.
5. Qué NO es conveniente llevar.
6. Explica lo que dice Salmos 37: 5. y Proverbios 16: 25.
7. Realiza una caminata de 3 kilómetros.

### A Y U D A

1. Caminar es un ejercicio muy apropiado, hacerlo correctamente, ayuda al organismo a tener más vigor, o oxigenar las mentes y fortalecer los músculos. Es un ejercicio sencillo, económico, al alcance de todos.
2. El tipo de calzado debe ser muy cómodo, para que no lastime los pies, ni saquen ampollas.
3. Si vamos por un lugar de pastizales altos, aunque haga mucho calor, se debe llevar pantalones largos, para que no se lastime la piel. También es bueno que la remera sea delgada, si hace frío, colocarse otra mas gruesa encima, y si fuera necesario, un abrigo delgado y otro más grueso arriba. De esta manera, se puede hacer: "Operación Cebolla". Que sería, ir sacando por capas, la ropa, a medida que se entre en calor. Si de lo contrario, usamos algo delgado y un buen abrigo encima, cuando entramos en calor, sacamos el abrigo grueso y es más factible que nos resfriemos.
4. Lo menos posible, cantimplora o semejante, gorro, si se diera el caso: protector solar, repelente, etc. Y por sobre todo el Permiso de los padres.
5. Todo lo que no vamos a usar, y solo sería peso e incomodidad para el paseo a pie. (juguetes por ejemplo)
6. No es necesario que sea de memoria, pero sí, que entienda bien el mensaje, que lo escriba, lo comente y si fuera posible que lo ilustre como quiera (con recortes, computadora, dibujitos, etc) Que puedan saber, que si confiamos en Jehová, nos encomendamos por entero a Él, el nos protegerá en todas las circunstancias de la vida. No siempre lo lindo y llamativo, lo que a todos le gusta, es lo mejor, muchas veces lleva a la perdición y muerte. Debemos orar para pedir ayuda a Dios que nos muestre sus caminos para poder andar.
7. Esta caminata puede ser parte de alguna actividad de campamento, o una salida especial.



## Cestería



1. Explica qué es una cesta.
2. Busca varias cestas en tu casa y di qué uso se les da.
3. Nombra y describe las herramientas para hacer una cesta.
4. Dí cómo han de ser preparados los materiales para tejer una cesta.
5. Haz una cesta sencilla de plantas naturales (esparto), juncos u otros materiales locales. Decora una cesta que vaya a ser usada en tu casa de forma práctica, como: costurero, frutero o florero.
6. Decora una cesta que sea para regalar.
7. Haz una cesta con asa.

### AYUDA

1. Una cesta es un receptáculo (contenedor) hecho de materiales entretreídos.
2. Las cestas pueden ser usadas como canastos de ropa, cesta de la compra para frutas, costurero, papelera, etc.
3. Algunas herramientas esenciales para la cestería son: un par de tijeras, un cuchillo afilado, unas tenacillas redondas y chatas, alicates, cubo de agua, una lezna o agujas de punto, para hac los espacios en el tejido y un plástico para cubrir el lugar donde vas a trabajar. Si lo deseas, puedes invitar a alguien experimentado en cestería para que haga una demostración.
4. Los materiales naturales hay que ponerlos en remojo con agua para que sean flexibles.
5. Los instructores deben motivar a los aventureros que intenten hacer un objeto sencillo para que no se desanimen. Es necesario trabajar con cada niño, de forma que les ayudes a terminar el trabajo. Usa materiales autóctonos, por ejemplo juncos, cañas, esparto, pita...
6. Decorad una cesta, por ejemplo como un costurero, frutero, una cesta para flores o cesta de la compra, para ofrecerla como regalo. Si ya tienes decorada una cesta que cumpla los requisitos del punto cinco, añádela a las que hagáis los demás. En tu mente siempre debes pensar en hacer alguna más.

## Carpintero



1. Explica en qué consiste el trabajo de un carpintero.
2. Nombra 3 cosas que construye un carpintero.
3. Lee los siguientes textos y dí qué construyeron los personajes:
  - a. Génesis 6:14-16
  - b. Éxodo 30:1-3
  - c. 2ª Samuel 5:11
4. Identifica las herramientas básicas que se requieren para hacer un sencillo trabajo en madera y explica cómo hay que cuidarlas.
5. Visitar uno de los lugares nombrados abajo:
  - a. Barraca de Madera o Carpintería (lugar donde se almacenan los troncos)
  - b. Ferretería
  - c. Carpintería de Muebles o Mueblería (tienda de muebles)
  - d. Aserradero
6. Usa herramientas de carpintero y haz uno de los objetos siguientes:
  - a. Nido o comedero
  - b. Llaverio
  - c. Servilletero
  - d. Otro objeto útil de madera
7. Habla de Jesús el carpintero y las cosas que hizo.

### AYUDA

1. Un carpintero es una persona que fabrica o repara estructuras de madera y realiza otros objetos de madera.
2. Algunas cosas que los carpinteros realizan son: muebles, construcciones, juguetes, etc.
3. Textos:
  - a. Génesis 6:14 - arca
  - b. Éxodo 30:1-3 - un altar
  - c. 2 Samuel 5:11 - el templo
4. Las herramientas básicas: un martillo, serrucho, cinta métrica, taladradora y planos. Invita a un carpintero a que os hable de las distintas herramientas.
5. Esto se puede realizar en grupo, con los padres o puedes invitar a un carpintero a que os visite y os muestre distintos tipos de madera.
6. Haz un sencillo dibujo del proyecto que hayas escogido. Para mayor seguridad que utilicen solamente herramientas de mano. Este proyecto lo puede supervisar un adulto que puede colaborar mostrando cómo se usan las herramientas apropiadamente.
7. Mateo 13:55 habla de que Cristo fue carpintero, de cómo pudo ayudar a su padre terrenal; ejemplo: mesas, objetos para la mesa, escaleras, puertas, ventanas, armarios, etc.

## Ciclismo



1. Haber obtenido la especialidad de Seguridad en Carretera.
2. Demuestra lo siguiente:
  - a. Cómo se limpia una bicicleta
  - b. Cómo montar con seguridad en una bicicleta
  - c. Cómo cuidar una bicicleta
3. Participa en una actividad de bicicleta.
4. Demuestra tu habilidad leyendo o dibujando un pequeño mapa de carreteras.
5. Participa en una excursión montando en bicicleta.

### AYUDA

1. Las normas de seguridad en la carretera deben ser completadas y estar a disposición de los niños antes de que los aventureros empiecen a trabajar en la especialidad de ciclismo.
2. Puede ser necesario enseñar a los aventureros a ser hábiles, en esta especialidad.
3. Planea el "Día de las carreras de bicicletas" o Cicletada. Este día debe incluir ciertas actividades como:
  - a. Inspección de las bicicletas por parte de la policía o un bombero.
  - b. Un desfile con las bicicletas decoradas. Habrá premio.
  - c. Juegos usando las bicicletas: carrera de velocidad, carrera lenta, carrera de relevos, carrera de obstáculos...
4. Hacer un mapa es divertido. hazles hacer un sencillo mapa, usando lápices y reglas. Marca en el mapa la tienda de ultramarinos, grandes almacenes, colegio, iglesia, etc.
5. Planea un paseo de 8 km., poniendo pequeñas sorpresas a lo largo del re-corrido (regalitos). Da una recompensa a todos los que hayan completado el paseo.

## Cocinero



1. Nombra los cuatro grupos básicos de alimentos.
  - a. Colecciona recortes de comidas de cada uno de estos grupos.
  - b. Usa tus cromos o recortes para hacer un collage, un poster para exponerlo en el club, la escuela o la iglesia.
2. Compón un menú completo para comer.
3. Ayuda a preparar, servir y fregar los platos después de comer.
4. Haz una hornada de galletas de tu elección.
5. Demuestra cómo hacer un fuego al aire libre y úsalo para hacer una bebida caliente.
6. Prepara dos ensaladas diferentes.
7. Ayuda a preparar un picnic para almorzar y empaquétalo con cuidado. Reparte tu picnic entre tu familia o amigos.

### AYUDA

1. Grupos de alimentos:
  - a. Grupo de frutas: cítricos (pomelo, limón, naranja, mandarina), plátano, manzana, melocotón, pera, fresa, etc.
  - b. Grupo de vegetales: tomates, patatas, pimientos, col, hortalizas, verduras, etc.

- c. Grupo de cereales y granos: cereales, pan de cereales y productos hechos con granos enteros enriquecidos, o granos reconstituyentes como el arroz, cereales, malta, maíz...
  - d. Grupo de proteínas: judías secas, guisantes secos, lentejas, garbanzos, nueces, cacahuets, manteca de cacahuete, huevos, soja, queso y vegetales proteínicos.
  - e. Grupo de lácteos: leche entera, vaporizada o desnatada, leche deshidratada, suero de leche, leche de soja, requesón, yogurt, helados.
2. Haz un menú completo que incluya: ensalada, sopa, entrantes, vegetales, postre y también pan y bebidas.
  3. El punto 3 de los requisitos mínimos puede realizarse conjuntamente con el 2.
  4. Ayuda a los niños a hacer unas sencillas y deliciosas galletas. Puedes realizarlas con una receta o con un preparado de galletas que venden en tiendas.
  5. Limpiar alrededor de la fogata, teniendo en cuenta las normas de seguridad al preparar el fuego. O haz dos bocadillos rellenos de mermelada y manteca de cacahuete. Haz un pisto sazonado y/o revuelto; o hacer una ensalada.
  6. Prepara un almuerzo para una salida al campo y que coma tu grupo del mismo. Puede hacerse bajo un árbol cercano.

#### Coleccionista



1. Describe qué hace un coleccionista.
2. Nombra cinco cosas que popularmente colecciona la gente.
3. Haz dos colecciones diferentes de al menos 20 objetos en cada una de ellas.
  - a. Objetos como: sellos, postales, monedas y llaves...
  - b. Cosas naturales como: hojas, plumas, rocas, conchas...
  - c. Haz una colección personal de objetos.
  - d. Colecciona cosas de la naturaleza por grupos o clases.
4. Haz una exposición y exhibe tu colección personal, bien presentada, con todos los objetos bien identificados.
5. Demuestra y explica algunas cosas que conozcas bien sobre una de tus colecciones.

#### A Y U D A

1. Un coleccionista es una persona que guarda y aprende cosas sobre las que está interesada.
2. Algunos ejemplos son: sellos, botones, monedas, muñecas, coches, cromos de fútbol, piedras, conchas, plumas, tarjetas de teléfono, etc.
3. Asegúrate que está permitido coleccionar en la zona donde recoges los objetos como: piedras, hojas o semillas. Colecciona objetos que vayan formando las letras del abecedario por ejemplo: A-amapola, B-bulbo, C-castaño..., (puedes incluir otras) o si lo prefieres puedes tener planeada la búsqueda de un tesoro, escribiendo y escondiendo las pistas para que los niños consigan el tesoro (puede ser un juguete, un juego...).
4. Esto se puede realizar como actividad en el club o en la Escuela Sabática.
5. Deja que los niños elijan los objetos con los que quisieran iniciar su colección: algunas cosas que puedan conseguir en su localidad o en el medio en que se desarrollan. Pueden coleccionar botones, pegatinas, figuritas, cosas de la naturaleza...
6. Anima a los niños a que hablen sobre su colección, después pueden hacer una esmerada exposición, comentando las razones por las cuales han decidido hacer esa colección en particular y hablar sobre las nuevas cosas que han aprendido acerca de los objetos de su colección.

## Computadoras



1. Explique el propósito de cada cosa:
  - a. Sistema de Computadora
  - b. Monitor
  - c. Mouse
  - d. Teclado
  - e. Unidad de Proceso Central (CPU o Tarro)
  - f. Disco duro
  - g. Escáner
  - h. CD ROM
  - i. Disquete
  - j. Impresora
  - k. Network o Red
  - l. MODEM
2. Para que sirven las computadoras?
  - a. Documentos y libros
  - b. Base de Datos
  - c. Calcular
  - d. Comunicaciones
  - e. Investigación
  - f. Diversión
3. Haga una de las siguientes:
  - a. Escriba e imprima una nota de agradecimiento.
  - b. Juegue en un programa educacional.
4. Haga una de las siguientes:
  - a. Visite una oficina y vea como una computadora ayuda a la persona en su trabajo.
  - b. Visite un vendedor de computadoras y vea una demostración de lo ultimo en la tecnología.
  - c. Conozca la primer línea del teclado.
  - d. Muestre la posición correcta de las manos en el teclado.
  - e. Explique porque la posición correcta de las manos es importante.
  - f. Escriba en un programa elemental de mecanografía. (Word, ,Work)

### AYUDA

1. Los requisitos son principalmente prácticos, puede asesorarse por cualquier usuario de computadoras.

## Cortesía



1. Explica qué significa ser cortés.
2. Explica cuál es la regla de oro.
3. Aprende y muestra las buenas formas en la mesa.
4. Demuestra cómo responder correctamente por teléfono. Demuestra las buenas formas y modales usando el teléfono.
  - a. Haciendo una llamada a un adulto.
  - b. Haciendo una llamada a un amigo que tú elijas. O bien:
  - c. Presentando un adulto a un amigo tuyo.
  - d. Presentando tu profesor a tus padres.
5. Comparte estas experiencias durante algún tiempo:
  - a. Cuando un adulto sea cortés contigo.
  - b. Siendo cortés con otra persona.
6. Demuestra actos de buenos modales cuando:
  - a. Pidas una bebida.
  - b. Diciendo gracias.
  - c. Pidiendo perdón.
  - d. Repartir y tomar turno.
  - e. Encontrando a un amigo.

## AYUDA

1. Ser cortés es demostrar consideración hacia otros usando buenas maneras y una conducta apropiada. Demuestra ser ejemplo de cortesía y conducta.
2. La regla de oro es un principio o norma de la vida, señalada por Jesús en el sermón de la montaña y podemos recordarlo en Mateo 7:12. En diferentes versiones puede estar dicho así "todas las cosas que queráis que los hombres hagan con vosotros, haced vosotros con ellos".
3. Anímalos a que realicen un simulacro de buenas maneras en la mesa; sentados en la mesa, que muestren las normas de la etiqueta en la misma, por ejemplo; sentados a la hora de la comida sin hablar con la boca llena, usar correctamente el tenedor y la cuchara, diciendo por favor y gracias. Si lo deseas puedes hacer un "banquete" para los aventureros, así podrán poner en práctica lo que les has enseñado.
4. Enseña a los aventureros a hablar indistintamente cuando tienen que contestar al teléfono, a responder y preguntar con quién quieren hablar y transmitir el mensaje rápidamente-te. Asegurando que los niños saben hacer una llamada en caso de emergencia, si no tienes teléfonos disponibles, enséñales cómo introducir correctamente a las personas (presentaciones).
5. Da a los aventureros algunos minutos para contar su experiencia. Puedes empezar tu la charla compartiendo una experiencia, para que ellos se animen a participar. Anima a los niños a que sean amables en lo que se refiere a los adultos y entre ellos mismos.

## Costura



1. Diga que objeto en un principio se usaba como aguja de coser.
2. Diga que fue usado en un principio como hilo.
3. De una corta reseña de la primera maquina de coser.
4. Demostrar como poner el hilo en una aguja.
5. Cosa correctamente un botón de pantalón y otro de camisa.
6. Confeccione un artículo útil usando al menos dos diferentes puntadas
7. Lea la historia de Hechos 9:36-41 y planee la forma de hacer algo similar.

### AYUDA

1. Lo que en un principio se uso como aguja eran los huesos o espinas.
2. El Pelo de cola de caballo probablemente fue usado en un principio como hilo.
3. La Primera maquina de coser fue usada por el año 1850
4. Mostrarse seguro al enhebrar la aguja.
- 5.

## Cultura Física



1. Relacionar por lo menos cuatro cosas que contribuyen para una buena forma física.
2. Correr o caminar 800 metros o correr 50 metros e 10 segundos.
3. Hacer un salto de distancia (Registrar el mejor de 4).
4. Saltar la cuerda por 3 minutos
5. Hacer tres ejercicios diferentes de alongamiento. Repita cada uno por lo menos 20 segundos.
  - a. pierna
  - b. caderas
  - c. brazos/hombros
6. Participar de una carrera de obstáculos.
7. Demostrar habilidad en hacer:
  - a. diez flexiones
  - b. escalar una cuerda, una pared o algún árbol.
  - c. colgarse de una barra con sus manos y/o brazos.
8. Con un grupo, participar de un juego organizado que requiera ejercicio físico; por ejemplo, juego de pelota, corrida alternada, etc.
9. Haga un test de ejercicio, de su colegio.

### AYUDA

1. Cultura Física significa: alimentación apropiada, ejercicio, descanso, agua, ejercicios cardiovasculares...

## Ecólogo



1. Habla y explica sobre las instrucciones dadas por Dios en la Creación en cuanto a cuidar el medio ambiente. Lee y habla sobre Génesis 1: 26
2. Haz una lista con tres animales que estén en peligro de extinción y di por-qué.
3. Haz una lista de tres pájaros que estén en peligro y di cómo puedes ayudar para protegerlos.
4. Haz un estudio de los árboles en peligro en tu localidad. Planta o adopta un árbol.
5. ¿Qué peligros amenazan la calidad de nuestro aire? Explica cómo mantiene la naturaleza nuestro aire fresco.
6. Di de dónde viene el agua que provee a tu ciudad y qué pasos puedes dar para prevenir su contaminación.
7. Participa en una de las siguientes actividades comunitarias para ayudar a limpiar el medio ambiente.
  - a. Toma parte en el "día de la tierra".
  - b. Con tu grupo, ayuda a limpiar los desechos de los bordes de la carretera, río o arroyo.
  - c. Ayuda a recoger papel, latas y otros materiales para reciclar.

## AYUDA

1. Investiga y descubre tu responsabilidad en el cuidado y ayuda del mundo que Dios nos ha dado.
2. Haz dibujos y colócalos haciendo una lista de animales en peligro que haya en la parte del mundo en que vives (occidente, oriente, Europa, etc.); en la biblioteca puedes encontrar información.
3. Usa la biblioteca para más información. Algunos de los usos que puedes hacer para proteger a los pájaros son: no herirles con palos, piedras o perdigones; nunca molestar o destruir los nidos o los huevos, etc.
4. Usa la biblioteca para más información. Busca información sobre árboles en peligro y cuáles con las causas de su extinción. Cuando adopten un árbol, ayuda a los aventureros a realizar un plan de cuidados del árbol de forma que ellos puedan ocuparse de él.
5. Usa la biblioteca para más información. Debate las causas locales por las que el aire está contaminado y cómo afecta esto mundialmente a los cambios de temperatura.
6. Visita la central de aguas de tu localidad puede ser muy interesante. Si puedes, invita a algún responsable para que hable al grupo.
7. Anima a los aventureros a que participen en estas actividades, puedes estar seguro/a de que ellos entenderán porque estas actividades son tan importantes.



## Especialista en Salud



1. Memoriza y comprende 1ª Corintios 6: 19 y 20.
2. Conoce y haz un póster sobre los cuatro grupos básicos de alimentos en un régimen ovo-lacto-vegetariano.
3. Aprende a elaborar un menú equilibrado ovo-lacto-vegetariano para una semana con la ayuda de un dietista (o médico) adventista.
4. Comprende y explica los principios básicos de una vida sana y habla de ello con un médico adventista.
5. Describe y practica una buena higiene corporal y dental.
6. Aprende a distinguir costumbres, hábitos o situaciones que perjudican tu salud y evítalas.

### AYUDA

1. Hablad juntos en grupo o en patrullas sobre los principios del texto de 1ª Corintios 6.
2. Haz una reunión para probar diferentes alimentos en los que incluirán alimentos de cada uno de los 4 grupos fundamentales. Haz una prueba con los aventureros donde tendrán que adivinar por el olor y el sabor de qué alimento se trata y colocarlos en un póster o platos de papel y que hagan un balance sobre los alimentos.
3. Tu cuerpo necesita ejercicio para tener los músculos fuertes, para que el corazón tenga vigor, para mejorar la capacidad pulmonar, para tener buena apariencia y sentirse mejor. Haced varios ejercicios que sean divertidos y a la vez buenos para la salud. "La liebre y la tortuga" es un ejercicio que se hace corriendo en el sitio: primero correr lentamente 5 pasos, esto será la tortuga, los 50 pasos rápidos serán la liebre. Repetir en tres tiempos. Haz una carrera de carretillas en la que un niño cogerá los tobillos del que tiene delante. Tienen que ir caminando hacia delante uno con las manos y otro con los pies, después cambian de posición.
4. Cuando duermes, todo tu cuerpo se relaja, incluidos los músculos, el corazón y la respiración. Tu cuerpo utiliza este tiempo para recobrar y reparar lo que tu organismo está necesitando.
5. Sin aire fresco no podría haber vida. Haz que respiren profundamente y con alegría. La luz del sol contiene vitamina D, que es la que nos ayuda a tener los huesos fuertes. La luz del sol es desinfectante. Un ejercicio que se puede hacer al sol es "el salto ruso"; consiste en ponerse en cuclillas con los brazos cruzados y doblados en el pecho, dar un salto hacia arriba a la vez que ponen hacia delante una pierna; saltar haciendo círculos, cada salto termina cuando vuelven a la posición inicial.
6. Perdemos agua cuando respiramos, sudamos u orinamos, por lo tanto has de reemplazar esa agua. Nuestro cuerpo está compuesto por las 2/3 partes o el 65% de agua. Hay que beber unos 2 litros y medio de agua diariamente para tener una buena salud. Algunos alimentos tienen mucho agua, la lechuga tiene el 9/10 partes de agua.
7. Un dentista podría enseñar el uso correcto de los materiales para una buena higiene bucal de los niños.
8. Contacta con el doctor de la familia, con el departamento de salud bucal o consigue en una biblioteca, un vídeo o una película para que aprendan de una forma real una experiencia. Muchas cosas pueden destruir la salud: falta de sueño, pobre alimentación, poco o ningún ejercicio, beber alcohol, usar drogas, etc.

## Especialista en Seguridad



1. Con tus padres habla de crear un plan de seguridad en caso de incendio en casa. Selecciona dos de las siguientes preguntas y da 4 normas de seguridad para cada punto:
  - a. Seguridad en casa
  - b. Seguridad fuera de casa (ciudad, campo)
  - c. Seguridad para las vacaciones o previsiones del tiempo (meteorología)
  - d. Seguridad de la gente
2. Practica ejercicios de alarma de incendio, al menos en uno de los siguientes lugares:
  - a. En casa
  - b. Colegio
  - c. Iglesia, si es posible
3. Sería apropiado practicar los ejercicios de alarma en tu zona o hablar de lo que harías ante las siguientes emergencias:
  - a. Huracán
  - b. Tornado
  - c. Terremoto
  - d. Inundación
  - e. Erupción de Volcán
  - f. Relámpagos y truenos
4. Sé un detective de seguridad. Elige gente y lugares que conozcas y haz una lista de los posibles peligros que podrían producirse. Describe soluciones.
5. Haz un mural o un cartel de seguridad, mostrando situaciones peligrosas, y qué podrías hacer en esos casos.
6. Con tu club practica un juego de seguridad. Dale a cada uno una situación de seguridad para que respondan: SI, NO, NO SÉ Y TENGO QUE PREGUNTAR A MIS PADRES.

### AYUDA

1. Anima a los padres para que ayuden a los aventureros a hacer un plan de normas de seguridad en caso de incendio. Situar con seguridad a las personas y denegar ir con los extraños.
2. Dibuja un plano de tu escuela, club y/o iglesia y demuestra por dónde salir del local en caso de emergencia. Practica este plan.
3. En la policía local, en el departamento de bomberos o en una biblioteca, puedes obtener información sobre tu distrito. Habla sobre las clases de desastres que podrían ocurrir. Puedes informar a los niños y prepararlos para que no existan temores en ellos, sino enseñarles qué deben hacer.
4. Crea un "detective de seguridad" haciendo una insignia o una banda, cinta, imperdible, que el niño pueda llevar. Durante una semana debe recordar los peligros potenciales en el colegio y en casa. Ellos podrían observar peligros como: pomos de puertas rotos, dónde hay productos tóxicos o medicamentos, cables de electricidad pelados, enchufes rotos, rastrillos con las puntas hacia arriba, alcantarillados con maderas, bocas de riego o tuberías rotas, recipientes con productos tóxicos no marcados, etc.
5. Pide permiso para poner los pósters en lugares públicos.
6. Pon a los niños en situaciones en donde deben actuar con precauciones y lo que tienen que responder: si, no, no sé y se lo preguntaré a mis padres. Inicia el juego con situaciones que hayas experimentado como cristales rotos en el suelo... pregunta: ¿recogerías los cristales? Anima a los niños a exponer situaciones reales y que piensen cuidadosamente antes de responder o actuar.

**Grado Nivel 1** Requisito obligatorio de **Abejita Laboriosa**

## Esquí



1. Describe cómo cuidar los esquís y las botas.
2. Demuestra lo siguiente:
  - a. Cómo transportar los esquís
  - b. Cómo ponértelos
  - c. Cómo abrocharlos
3. Demuestra cómo deslizarse lateralmente y cómo esquiar en los baches.
4. Demuestra cómo girar a la derecha, a la izquierda y frenar.
5. Describe los diferentes tipos de nieve.
6. Demuestra lo siguiente:
  - a. Cómo recorrer un slalom de seis puertas
  - b. Haz un paseo con los principiantes, hasta una colina, para bajar esquiando, controlando y con buen estilo.

## AYUDA

1. Los esquís y las botas deben estar secos y limpios antes de guardarlos
2. Si no tienes esquís, invita a alguien para que te enseñe las bases de habilidad para los aventureros.
3. **IMPORTANTE.** Esta especialidad debe ser supervisada por una persona que sepa esquiar muy bien.

## Explorador



1. Haz una caminata por la naturaleza y recolecta:
  - a. Una hoja y di de qué planta o árbol es
  - b. Una pluma y di de qué pájaro es. Describe al pájaro.
  - c. Una roca y describe de qué tipo es.
  - d. Una semilla y di de qué planta es.
2. Aprende y recita las siguientes reglas de oro para hacer excursionismo:
  - a. Nunca cortar árboles
  - b. Nunca arrancar plantas vivas
  - c. No remover ningún tipo de marcas
  - d. No acercarse a ninguna propiedad donde ponga: "NO PASAR"
  - e. Pedir permiso antes de pasar por una propiedad privada
  - f. No ensuciar.
3. Di por qué lado de la carretera hay que caminar y explica las razones.
4. Camina 1 Km hasta un área de picnic. Lleva tu propia comida para comértela cuando llegues.
5. Haz dos caminatas al menos de 2 Km cada una; una la puedes hacer con el club, y otra con tu familia. Tienes que hacer lo siguiente cuando vayáis todos juntos:
  - a. Busca en la naturaleza cosas que empiecen por cada una de las letras del abecedario, como a = amapola, b = bellota, c = castaño...
  - b. Habla sobre lo que has visto y di qué día fue creado.
6. Aprende y recita las siguientes reglas de seguridad para ser caminante:
  - a. Siempre anda en compañía
  - b. Llevar agua cuando hagas una marcha
  - c. Usar zapatos confortables para caminar
  - d. Usar ropa apropiada

e. Observar por dónde caminas para no perderte.

#### AYUDA

1. OBJETIVO: desarrollar la capacidad de observación, explorando y compartiendo.
2. Habla de las reglas y asegúrate de que los niños entienden las razones por las que están puestas dichas normas.
3. Contacta con la policía y di cuáles son las leyes locales que determinan esta experiencia. Camina siempre por un lado de la carretera a ser posible de cara a los coches.
4. Disfruta de un paseo y un picnic todos juntos. Asegúrate de que los niños llevan su comida, mochilas, anoraks, etc.
5. Haced un paseo todos juntos y ayuda a los niños a determinar cuándo fueron creadas las cosas que van viendo, p.ej. árboles, flores, peces, pájaros... Un paseo podrá ser con el club y otro con la familia de los niños. Haz que los padres hagan una nota confirmando que se ha hecho el paseo.
6. Los niños no son nunca demasiado jóvenes para enseñarles las reglas de seguridad del excursionismo, caminar en compañía, llevar agua, usar ropa y zapatos confortables y ser observador para no perderse.

#### Flores



1. Recoge y seca, fotografía o dibuja 10 flores de diferentes colores y ponlas en un cuaderno. Nombra las diferentes clases y di dónde las has encontrado.
2. Di qué es lo que atrae a las abejas y a los insectos, a las flores y qué cogen las abejas de las flores.
3. Describe tres formas en las que las flores esparcen las semillas.
4. Di cómo podríamos proteger nuestra flora.
5. Haz un marcador de libros usando pétalos secos.
6. Identifica 10 flores de tu localidad.
7. Haz un ramo de flores para alguien.
8. Muestra cómo arreglar un ramo de flores frescas para que duren el mayor tiempo posible.

#### AYUDA

1. Observa las flores en el campo, lugares donde haya bosques, en lugares húmedos, cerca de ríos, lagunas, charcas o en tu jardín.
2. Los colores, el olor y el movimiento son los que atraen a los insectos hacia las flores. Néctar, polen y agua es lo que recogen las abejas de las flores.
3. Las flores esparcen las semillas a través de los pájaros, el viento, los insectos y los animales. Pide ayuda al departamento de agricultura de tu ciudad.
4. La mejor forma de proteger las flores, es pedir permiso cuando se vayan a buscar o re-coger; si tienes que recoger alguna, no arranques las raíces que están bajo la tierra.
5. Recoge y seca pétalos de diferentes flores. Recorta papel 5 x 17 y pégale los pétalos. Haz una lámina con papel plastificado transparente y corta el exceso de material. Tu marcador lo puedes dar como regalo para el día de la madre, un cumpleaños, etc.
6. Identifica las flores vivas, siempre que sea posible. Puedes usar cromos, revistas o catálogos de semillas de flores, si es necesario.

7. Haz un ramo con flores de jardín, arrégalo con delicadeza y regálaselo a alguien que tú elijas, seguro que lo harás feliz o haz flores de seda para repartirlas, p.ej. en la Escuela Sabática.
8. Arreglando las flores con hojas verdes serán mucho más atractivas. Para que las flores duren más tiempo, hay que ponerlas en un lugar fresco y cambiarles el agua diariamente.

### Geólogo



1. Di qué hace un geólogo.
2. Recita un texto de la Biblia que hable sobre rocas o minerales. Cuenta una historia de la Biblia en donde se hable del tiempo en que eran usadas las rocas o las piedras.
3. Haz un experimento con tierra, arena, grava, rocas y agua o haz un jardín de cristal.
4. Con un adulto haz una salida al campo y recoge diferentes tipos de rocas y minerales. Observa los diferentes tipos, colores, texturas y aristas que puedas encontrar. Haz una colección de 5 rocas diferentes, clasifícalas y di dónde las encontraste.
5. Con un grupo lee Apocalipsis 21
  - a. Usa una enciclopedia y otro libro de referencia para aprender sobre las piedras preciosas que se encuentran en el texto.
  - b. Haz un dibujo coloreado de la Ciudad celestial.
6. Usa rocas o piedras para hacer un objeto de arte o pinta una piedra.

### AYUDA

1. Un geólogo es una persona que estudia la formación y origen de las capas de la tierra.
2. Ayuda a los tizones usando una concordancia para buscar la palabra roca o piedra. Anímalos a que utilicen diferentes textos bíblicos.
3. Coloca la arena, tierra, grava, roca y agua en un recipiente. Llénalo una cuarta parte de agua y muévelo suavemente, déjalo reposar 1 hora y después obsérvalo. Las capas que se empezaron a formar son lo que se llama "roca sedimentaria"; o cultiva un jardín de cristal. Mojar varios trozos de roca. Añade 4 cucharadas grandes, media de taza de añil líquido para lavar ropa. Repártelo y añade 4 cucharadas de amoníaco. Rocía 4 cucharadas de sal uniformemente sobre todas las rocas, unas cuantas gotas de colorante alimentario y cuidadosamente vierte la mezcla en el bol (si lo viertes directamente sobre los cristales se podrían derretir), ve añadiendo esta mezcla de agua y amoníaco durante unos cuantos días.
4. Trae una colección de rocas y minerales y compártelas con el grupo. Demuestra a los niños cómo etiquetar y exponer cuidadosamente algunas de las rocas que hayan buscado y guardado. Si no conocer los nombres de las rocas, usa un libro de referencias como una guía de campo o una enciclopedia, e intenta etiquetar las rocas.
5. Escribe los nombres de las piedras de modo que los tizones puedan copiarlo. Aprende algo sobre cada piedra preciosa. Muestra alguna piedra que puedan ver y tocar, cuando sea posible, muestra fotografías y usa un libro sobre rocas y minerales para ayudarte a identificarlas.
6. Pinta una cara o animales en una roca. Pega piedras sobre un cartón donde habrás hecho un sencillo dibujo o diseño. Puedes pegarlos también en un jarrón, hacer un vaso o un porta lápices.

### Gimnasta



1. Saltar 80 cm. en altura.
2. Saltar 2,15 mts. en longitud.
3. Correr 50 mts. en 10 segundos.
4. Alcanzar con una pelota, desde una distancia de 4 mts., un blanco de 2mts.2, dando en dicho blanco tres veces de cuatro lanzadas con la mano derecha y tres veces de cuatro lanzadas con la mano izquierda.
5. Hacer el arco de espaldas y el pino (la vela).
6. Conocer las reglas del balón prisionero y hacer de árbitro en este juego.

### AYUDA

1. Preocuparse que las actividades vayan siendo graduadas para evitar accidentes, es decir, en el salto de altura, se puede comenzar con 50 cm. y desde ahí ir subiendo.
2. Importante que el niño haga elongaciones (ejercicios de calentamiento) antes de correr los 50 metros.
3. Si no conoce el juego, puede reemplazarlo por cualquiera que use balón con las manos y el niño deba esquivarlo o recuperarlo.

### Guía



1. Cómo funcionan y dónde se encuentran la oficina de correos, el puesto de policía, el hospital, la estación de RENFE, la estación de autobuses y los bomberos. Sé sus números de teléfono y cómo telefonarlos.
2. Dibujar en un mapa cómo llegar hasta los servicios de urgencias más próximos a donde yo vivo.
3. Guiarme en un mapa callejero de mi ciudad y encontrar mi casa, la iglesia y mi colegio.
4. Organizar para mis compañeros una visita guiada a un museo, monumento o curiosidad de mi ciudad.
5. Dibujar mediante un croquis el lugar donde vive.

### AYUDA

1. Un guía es el que ayuda a encontrar el camino a otros.
2. No supongas que los aventureros deben expresar las direcciones en sentido N, S, E. O. Deberían dar los nombres de las calles y el número de los bloques si es posible.
3. Para que les den correctamente las direcciones, los aventureros deben saber hacer la pregunta adecuada. Los niños deben tener las direcciones de personas a las que conozcan y puedan acudir en caso de necesidad, como la policía, profesores u otros lugares oficiales.
4. Ayuda a los aventureros en las cuestiones de transporte, invitaciones, cosas que pueden ver, hacer, etc. Cuando la salida haya terminado, programa una reunión para que hablen sobre lo que han hecho y lo que han visto.
5. Algunos niños podrían necesitar ayuda para este proyecto.
6. Leed todos juntos el texto y hablad sobre su significado.

## Higiene



1. Busca, lee y habla sobre el Salmo 119: 2, Proverbios 25: 2 y Salmo 19: 14.
2. Aprende cosas sobre el aseo personal.
3. Habla sobre tres momentos indispensables en los que debes lavarte las manos.
4. Practica apropiadamente el cepillado de dientes.
5. Habla sobre la regularidad con que debes ducharte y cómo tener el pelo limpio.
6. Di cuántos vasos de agua debes beber diariamente,
7. Di por qué es importante tener la ropa limpia.
8. Ayuda en la limpieza de tu casa durante una semana.
9. Ayuda en la colada en casa durante una semana.

### AYUDA

1. Habla sobre la importancia de decir palabras amables y "limpias" como quisiera Jesús. Localiza los textos, leedlos todos juntos y hablad sobre el significado de cada uno.
2. Utiliza de forma interesante el tiempo aprendiendo. Recuerda que algunas cosas básicas sobre el aseo puede que no se enseñen en casa. Haz algunas cosas cantando canciones o haz un póster en el que estén los principios básicos. Puedes coger vídeo, leer un libro o llamar a un especialista sobre salud para que hable a los niños.
3. Enséñales la importancia de lavarse las manos antes de comer, antes de ir a dormir y antes de tocar la comida. Si es posible usa un microscopio para que los aventureros vean sus manos a través de él. Haz que se laven las manos como lo hacen normalmente, haz que pongan las manos debajo del microscopio de nuevo. Haz que se laven las manos de nuevo, pero esta vez cuidadosamente, y verás la diferencia.
4. Deben cepillar sus dientes durante dos minutos al menos dos veces al día. Come una dieta equilibrada; evita las comidas con azúcar y almidones; no mastiques sustancias duras, como granos de palomitas que no se han abierto, hielo, etc. Invita a un dentista o especialista en higiene dental para mostrar cómo hay que cepillarse los dientes (a veces los dentistas hacen pequeños obsequios).
5. Un cuerpo limpio es saludable. Habla con los niños en cuanto a los problemas que ocasiona el no ser limpio (infecciones, resfriados, piojos...). Haz un juego que trate sobre un salón de belleza y muestra cómo hay que cuidar el pelo, secarlo y peinarlo. Podrías invitar a una esteticista, para que les hable del cuidado que necesitan el cabello y las manos para estar sano.
6. Nuestro cuerpo necesita agua por fuera para estar limpio y agua por dentro para estar sano. Necesitamos beber al menos 8 vasos de agua diarios. Habla de cómo Dios hizo el cuerpo de los niños y cómo planeó su cuidado.
7. Es necesario tener nuestras ropas limpias para tener una buena apariencia y para sentirnos sanos. Después de haber fregado, jugado, hecho deporte o trabajado, la ropa se ensucia y por ello es importante lavarla y ponerse ropa limpia, después de haberse duchado.
8. Haz que los niños trabajen con sus padres u otro adulto en el trabajo de limpieza y orden en casa.
9. Haz que los niños trabajen con sus padres u otro adulto haciendo la colada.

## Jardinero



1. Describe que hace un jardinero.
2. Nombra tres tipos diferentes de jardines y di lo que se planta en cada uno.
3. Busca y aprende en dos lugares de la Biblia dónde son mencionados los jardines.
4. Aprende por lo menos tres herramientas que necesitarías para trabajar en un jardín. Haz una lista.
5. Demuestra cómo se usan apropiadamente las herramientas de jardinero y cómo hay que cuidarlas después de usarlas.
6. Haz una de las siguientes cosas:
  - a. Cuidar de un pequeño terreno: transplantando, sembrando y cultivando flores o vegetales.
  - b. Plantar u cuidar diferentes plantas, usando una jardinera de ventana, una maceta, un cartón de leche o una lata.
  - c. Haz un terrarium y cuidalo.

## AYUDA

1. Un jardinero cultiva tierra, planta semillas y diferentes plantas, las alimenta, riega, trasplanta, abona y cuida el jardín.
2. Vegetales de jardín: alimentos como zanahorias, judías... Flores de jardín: bulbos y semillas de flores como tulipanes o pensamientos... Hierbas de jardín: plantas para cocinar como perejil, tomillo, menta...
3. Génesis 2: 8; Juan 18: 1 y Mateo 26: 36 (Edén, Getsemaní).
4. Algunas de las herramientas que se necesitan son: una pala, rastrillo, palustre, carretilla, azada, manguera...
5. Normas de seguridad, como p.ej. cómo prevenir algún daño, nunca dejar las herramientas donde alguien pueda pisarlas o caerse sobre ellas. Limpia las herramientas y guárdalas en un sitio seco.
6. Enseña a los aventureros a disfrutar de la tierra, la excitación de observar las cosas que da la tierra, y la responsabilidad de cuidar un jardín, abonarlo y regarlo. La tercera opción puede ser un proyecto en grupo. Si es seleccionado este caso, ayuda al niño a que elija una atractiva variedad de plantas para el terrarium.

## Mayordomo



1. Comprendo por Génesis 1 y 2 y Salmo 33: 6, 9 quien es el dueño de todo lo que existe en la tierra.
2. Sé qué es un mayordomo cristiano y cómo cuida de sus pertenencias y de las de otros.
3. Sé explicar Malaquías 3: 8-10 y doy siempre el diezmo de mi asignación mensual o regalos recibidos.
4. Comprendo el pasaje de Marcos 12: 41-44 sobre la ofrenda de la viuda. (Leeré con mi monitor/a Consejos sobre Mayordomía de E. G. White, pág. 174-176).
5. Planeo siempre con anticipación mi ofrenda para la Escuela Sabática sabiendo a dónde va destinada cada trimestre y para el Sermón.



### AYUDA

1. Un mayordomo es alguien que lleva a cabo cuidadosamente su deber y cuida de los ingresos y de todas las cosas que Dios nos da (medio ambiente, nuestra mente, talentos, etc.)
2. Mira Génesis 1. 2, Salmo 33: 6, 9.
3. Malaquías dice que debemos devolver nuestro diezmo y dar nuestras ofrendas a Dios. Debemos hacer esto todos nosotros; debemos devolver el diezmo, dar ofrendas en la iglesia... El Señor, sin duda, bendecirá aquel que sea fiel en esto.
4. Usa recortes de revistas o colorea dibujos que se puedan comprar en la Escuela Sabática o cualquier otro objeto (Biblias, libros, postales...) y crea un póster. Esto puede ser realizado como actividad del grupo. Pon el póster completado donde otros puedan disfrutarlo.
5. Lee "Consejo sobre Mayordomía" de E. White, Pág. 174-176 y cuenta la historia de la viuda y de sus dos pequeñas ofrendas. Hazlo con un lenguaje que entiendan los aventureros.
6. Un mayordomo deberá tener un especial cuidado con sus cosas personales y en las finanzas, cuidando bien de los talentos que Dios da a cada uno.

### Música



1. Habla sobre los principios que un cristiano debe tener a la hora de elegir música.
2. Nombra e identifica seis instrumentos diferentes.
3. Haz un álbum, cartel o collage, mostrando instrumentos.
4. Nombra tres instrumentos musicales mencionados en la Biblia.
5. Demuestra cómo tocar un instrumento musical.
6. Aprende dos canciones, tócalas y cántalas. Participa en una banda de ritmos. Trata de realizar algún tipo de música con la familia o los amigos.
7. Demuestra que conoces la escala musical, el pentagrama y el valor de las diferentes notas.
8. Identifica tres movimientos musicales (andante, allegro, largo, vivace, etc.)

### AYUDA

1. ¿Querría Jesús que escuchase esta música? Esta música, ¿hace que glorifique a Jesús? Estos conceptos los podrás leer y explicar en "Mensajes para los Jóvenes", págs. 292-296.
2. Por ejemplo, piano, trompeta, clarinete, címbalos, flauta, saxofón, etc. Anima a los niños a que incluyan instrumentos propios en su entorno o localidad.
3. Usa cromos o dibujos de instrumentos musicales para los niños o recórtalos de revistas para hacer un póster o collage.
4. Algunos ejemplos son:
  - a. Éxodo 28: 33, 34 - campanas
  - b. 1ª Reyes 10: 12 - arpa
  - c. Isaías 30: 29 - flauta
  - d. 1ª Crónicas 15: 16 - címbalos
  - e. Isaías 5: 12 - clarinete
  - f. Números 10: 1-10 – trompeta

5. Practica y toca un instrumento sencillo como una flauta, armónica, guitarra, etc. o piano, violín u otro instrumento que el niño haya aprendido a tocar. Haz que sea divertido. Usa instrumentos sencillos para aquellos quienes pueden no tener mucha experiencia musical aún; que puedan disfrutar de un alegre "ruido". Crea tu propio instrumento.
6. Enseña dos nuevas canciones a todos y cántalas o tócalas para los demás, o usa instrumentos rítmicos (percusión) o con los utensilios de cocina y que juntos hagan "música". Tocad todos juntos y practicad para atraer a otras personas

### Natación I



1. Nadar 20 mts. en estilo libre.
2. Retener la respiración bajo el agua durante al menos 5 segundos.
3. Saltar y zambullirme correctamente y sin peligro.
4. Girar y volverme allí donde no toca fondo.
5. Saber cuándo y dónde bañarse sin peligro y reconocer la señalización por medio de las banderas.
6. Saber evitar las insolaciones y tratar las quemaduras leves de sol.

### AYUDA

1. No nadar sin un adulto presente.
2. No correr cerca del agua.
3. No hacer aguadillas.
4. No empujar a otra persona.
5. No jugar en el agua donde cubra, hasta que sepas nadar bien.
6. No saltar al agua sin conocer si es seguro.
7. No depender de flotadores para nadar.
8. Junto con tus aventureros, haz un juego que se base en contener el aliento y meter la cabeza bajo el agua. Si quieres puedes participar conteniendo la respiración fuera del agua primeramente.
9. Enseña a los aventureros a saltar al agua, asegurándote de que la zona está limpia de rocas, de otros nadadores, etc.
10. Haz un juego en el agua donde tengan que chapotear con los pies, sin que se asusten al hacerlo (plancha).
11. Muestra a los niños cómo sujetarse al borde de la piscina o a una plancha, desarrollando un correcto y fuerte pataleo.
12. Supervisa sus intentos. Nunca dejes a un nadador solo cuando hace estos intentos. Muestra a los niños cómo impulsarse, contener el aliento y nadar con los pies bajo el agua.
13. Enseña a los aventureros las normas de seguridad y dónde y cómo es seguro nadar; por ejemplo, nunca nadar sin que esté presente un adulto, no nadar cuando llueve o hay tormenta, nunca saltar o tirarse de cabeza al agua sin haber chequeado antes la zona, nadar solamente en piscinas limpias, lagos y ríos donde sea seguro y cuando tengan permiso para nadar, etc.

## Natación II



1. Obtener la especialidad de Natación I.
2. Nadar 50 mts. en estilo libre.
3. Nadar bajo el agua al menos tres veces lo que mido.
4. Bucear y recoger tres piedras a una profundidad de 1, 50 mts.
5. Hacer la plancha (flotar con manos extendidas) al menos durante 30 segundos.
6. Nadar sobre la espalda durante 15 mts.
7. Nadar algunos metros solo con las manos, y después solo con los pies.

### AYUDA

1. Anima a los aventureros a completar ambas especialidades, así podrán estar preparados para que sean nadadores iniciados cuando entren a formar parte de los exploradores.
2. Que queden bien impresionadas en cada niño que las normas de seguridad son muy importantes. Asegúrate de que observan estas reglas:
  - a. No correr, empujar o salpicar.
  - b. No saltar al agua sin saber si es seguro y está libre el fondo de rocas y ramas, etc.
  - c. No nadar durante una tormenta.
  - d. Nadar solo cuando haya un adulto presente.
  - e. No depender de ningún flotador, para mayor seguridad.
3. Trabaja con cada niño de forma individual, para que cada uno flote sin miedo.
4. Trabaja con los aventureros de forma que aprendan a contener el aliento, flotando boca arriba, cómo tomar aire y ponerse boca abajo y seguir flotando.
5. Pon dos piedras redondeadas en la parte profunda (160 cm.9, que les cubra la cabeza y que cada niño salte y las saque.
6. Enséñales a braccar (brazo estilo libre) de forma correcta.
7. Tres formas en las que un niño puede ayudar a alguien que se está ahogando son: correr a buscar a un adulto que esté cerca; alargarle un palo para que se agarre; lanzarle una cuerda a la persona que está en el agua y tirar hasta arrastrarlo a la parte poco profunda, donde haga pie.

## Observador



1. Observa e identifica lo siguiente:
  - a. 4 animales diferentes
  - b. 4 marcas diferentes de coches
  - c. 2 tipos distintos de aviones o barcos
  - d. 4 objetos diferentes de la naturaleza (árboles, flores...)
  - e. 4 pájaros diferentes
2. Observa y describe tres personas que utilicen diferentes uniformes. Di qué hacen y por qué.
3. Busca, lee y habla sobre lo que dice Mateo 28: 20.
4. Observa tu iglesia, escribe o dibuja en un cuaderno lo que podrías hacer para mantenerla limpia.

5. Observa tu habitación y haz un dibujo de ella., tal y como está; si tienes un álbum pon tu dibujo dentro. Limpia tu habitación y haz un segundo dibujo y habla sobre las diferencias que hayas visto.
6. Recuerda 10 de las 15 cosas de esta especialidad. Antes de empezar a dar la lista de cosas que recuerdas, tienes dos minutos para mirarlas.

#### A Y U D A

1. NOTA: El objetivo de esta especialidad es la de ayudar a los aventureros a concienciarse sobre las personas y sobre lo que les rodea, y considerar como buen observador, aquellos problemas en los que puedan realizar cambios para mejorar.
2. Si es posible haz que los aventureros hagan las observaciones en el exterior, si no puede, llevarse a la práctica, haz que pinten dibujos y busquen algunos objetos o recorten fotografías de viajes, revistas... Estas podrían ser colocadas en el álbum del club, si coincide que estéis haciendo la especialidad de reportero.
3. Si es posible, lleva a los niños a que vean en vivo a las personas con sus diferentes uniformes, si no fuera posible, haz que los dibujen, fotografíen o recorten de revistas y ponlos en el álbum del club o comenzad un álbum nuevo. Algunos ejemplos son: policía, bombero, enfermera, cartero, conductor de ambulancias, policía municipal...
4. Buscad, leed y debatid todos juntos, explicando este texto: Mateo 28: 20.
5. Ayuda a los aventureros a comprender y observar los posibles problemas potenciales (que pueden ocurrir) y cómo pueden ayudar, recogiendo desperdicios, ordenar himnarios, etc.
6. Explica por qué los aventureros deben ser buenos observadores. Los niños que no sean aplicados en cuestión de orden y limpieza, no podrán obtener la especialidad de observador.
7. Pon algunos objetos familiares en la mesa y que los aventureros los estudien; después de 2 minutos cúbrelos y haz que los niños te digan los objetos que había o haz una lista con los objetos que deben recordar. Juega con los niños algunas veces a este juego, para enseñarles a ser más observadores.

#### Olimpiadas



1. Aprenda un poco sobre los juegos olímpicos:
  - a. ¿Dónde estaban primero sostuvieron?
  - b. ¿Cuándo?
  - c. ¿Dónde los juegos siguientes serán llevados a cabo?
2. Haga una bandera olímpica.
3. Haga una antorcha olímpica.
4. Juegue un juego olímpico.
5. Haga una cadena olímpica de colores.
6. Memorice II Timoteo 4:7.
7. ¿Quién en el nuevo testamento habla de correr la carrera?
8. Discuta con su padre o profesor lo que I corintios 9:24-26 significa.

*Nivel de Dificultad : 3*

#### A Y U D A

1. Ayúdese con una enciclopedia para los puntos A y B, Los Juegos Olímpicos Modernos fueron creados por Pierre de Coubertín, el principal impulsor de la Educación Física en Francia, quien quería recuperar los ideales deportivos de la Grecia Clásica.

La Primera Olimpiada de los Juegos Modernos tuvo lugar en 1896 en Atenas, Grecia.

Para los Juegos Olímpicos de Londres, cada país participante tuvo la posibilidad de desfilarse con sus respectivas banderas. En esa ocasión, el Barón Pierre de Coubertín expresó "Lo importante no es ganar sino competir", frase que quedó en la historia de los Juegos.

2. La bandera puede ser en tamaño de hoja carta, 21 por 28 cm aproximado.
3. Cada persona realiza una antorcha, en forma de Cono, la cual puede ser hecha en Papel Mache.
4. Puede ser cualquier juego, especialmente de atletismo, salto con garrocha, carrera con obstáculos, carrera de relevos, salto largo, etc.
5. Para ellos utilice los colores de los anillos olímpicos, es decir, negro, amarillo, verde, rojo y azul, combínelos todos.
6. Pablo

### Patínaje



1. Describe dónde y cuándo es seguro patinar.
2. Muestra cuidado con tu par de patines.
3. Muestra tu habilidad patinando hacia delante, hacia atrás, a la derecha, a la izquierda y saber cómo cambiar de dirección.
4. Patina haciendo una curva, a continuación deslízate y para en seco (todo seguido).
5. Patina en una carrera de slalom, con al menos seis obstáculos.
6. Describe y participa en unos juegos de patínaje.
7. Di qué equipo de protección debemos llevar cuando patinamos.

### A Y U D A

NOTA: Los aventureros pueden recibir la especialidad tanto en hielo como en suelo.

1. Si patinas en hielo, asegúrate de que un adulto lo compruebe y te confirme que es seguro patinar. Nunca patines solo. Un patinador puede patinar en un gimnasio, en una pista o en la acera, dependerá del tipo de patines que tenga.
2. Seca y limpia de hielo tus patines cada vez que los uses. Usa un trapo para limpiar tus patines y comprueba que las ruedas no estén flojas. Reemplaza los cordones de tus patines siempre que sea necesario. Dependiendo del tipo de patines que tengas, los cojinetes de las ruedas pueden necesitar aceite.
3. Comprueba la seguridad y precauciones que debes tomar para prevenir algún posible daño.
4. Anima a los aventureros a patinar cuidadosamente y a estar pendientes de los otros patinadores constantemente.
5. Usa algunos obstáculos para la carrera de slalom, cuidando la elección de los obstáculos, de forma que si algún niño se cae no pueda hacerse daño.
6. Selecciona un juego que sea apropiado para la edad del grupo de aventureros.
7. El equipo debe constar de: rodilleras, coderas, casco protector... Estos son algunos de los elementos que forman parte de un equipo de protección. Cuando se patina sobre hielo en el exterior (lago, río...), la ropa de abrigo es también un equipo de protección.

## Periodismo



1. Haz un reportaje a tus padres sobre la función de un niño.
2. Haz un álbum de reportajes que incluyan al menos tres aventuras al aire libre.
3. Observa y escucha las noticias durante una semana y prepara un pequeño reportaje con las más importantes noticias.
4. Escucha los anuncios de la iglesia y lee el boletín de la misma cada sábado.
5. Habla con tu pastor o con el maestro de Escuela Sabática e incluye en tu álbum un resumen de la conversación.
6. Haz un dibujo de una persona, incluye su nombre y di en qué trabaja. Descubre qué es lo que más te gusta de su trabajo.
7. Haz tu álbum de reportero al menos durante dos meses.

## AYUDA

1. Tómate tu tiempo para compartir con los niños y charla sobre lo que cada uno deberá practicar para compartir un reportaje con otros. Enséñales, ayudándoles a poner en orden los sucesos y anímales para que hablen con sus padres sobre las funciones que piensan que tiene un niño. Inicia un sencillo álbum de "reportero".
2. Que cada niño diseñe unas cubiertas para el álbum con su nombre, con un papel de escribir a máquina o papel sin líneas que sea apropiado. Pueden iniciarse haciendo una copia sobre un anuncio de los aventureros y ponerlo en su álbum.
3. Haz un álbum de artículos usando recortes de revistas o dibujos que los aventureros hayan diseñado y coloreado.
4. Haz que los niños pongan debajo de cada dibujo un título y lo describan, y además compartan todo lo que han aprendido.
5. Anima a los aventureros a que escuchen las noticias de la radio o la televisión para saber qué pasa en su comunidad y en el mundo.
6. Anima a los aventureros a escuchar los anuncios en la iglesia y leer el boletín semanal. Pregunta qué es lo que más les ha interesado a los niños.
7. Ayuda a cada niño concertando una cita para hacer una entrevista con el pastor, el profesor de Escuela sabática o el profesor del colegio. Prepara a algunos de ellos para participar en esta actividad.
8. Trabaja en tu álbum de "reportero" al menos durante dos meses. Añade recortes o redacciones sobre actividades.

## Seguridad en la Carretera



1. Identifica y explica diez señales importantes de la carretera.
2. Diga cuando y donde cruzar la calle en forma segura,
3. Diga las reglas de seguridad en la carretera para lo siguiente:
  - a. Caminar a lo largo de la carretera.
  - b. Montando en Bicicleta.
  - c. Montando a Caballo.
  - d. Caminando con un grupo.
4. Explique por qué tú deberías llevar puesto un cinturón de seguridad cuando vas en un auto.
5. Preste atención a un policía de caminos u otro oficial de seguridad al hablar acerca de la seguridad para los niños.
6. Juegue con juego de seguridad.

## AYUDA

- Algunos ejemplos:
  - Pare.
  - Cruce Ferroviario.
  - Camino sin Salida.
  - Camine.
  - No virar Izquierda.
  - No Caminar.
  - No girar en U.
  - Una Vía.
  - Cruce de Escolares.
  - Curva Cerrada
  - Velocidad Máxima.
  - Ceda el Paso.
- Cruce la carretera en una esquina (intersección) o paso de cebra. Si fuese mucho el tráfico cruce solo cuando tenga la luz verde a su favor.
- Camine por el lado de la carretera por donde vienen los vehículos. Las reglas pueden variar en algunas áreas (ya que pueden existir vermas o verdas). Revisa las instrucciones para andar en bicicleta o caballo con el Departamento de Tránsito o Policía de tu localidad.
- Mire una película o escuche a un Policía sobre la importancia del cinturón de seguridad. Nosotros llevamos puesto el cinturón de seguridad, ya que la experiencia nos ha enseñado que previene daños en los accidentes. Esto es obligatorio en muchos países.
- Tener un experto de seguridad el cual converse con los niños de su nivel, la importancia de cruzar las calle y demás cosas.
- Podría jugar un juego de reconocimiento de señales de transito, un memorice, un "Simón Manda", pero en vez de palabras, mostrar las señales, etc.

**Grado Nivel 2** Es requisito Obligatorio de **Rayito de Luz**

## Temperancia



- Conocer y comprender los textos de 1ª Corintios 6: 19 y 20 y 1ª Corintios 3: 16 y 17.
- Conocer los peligros del alcohol, el tabaco y otras drogas y hablo con un médico acerca de ellas.
- Planear situaciones en las que aliente a otros a decir "NO" a las drogas e invento eslogans o logos antidrogas, anti-tabaco o anti-alcohol.
- Conocer los principios de una alimentación sana y equilibrada y los siga.
- Planear adecuadamente su tiempo para poder realizar todas mis actividades diarias, así como mi descanso.
- Saber lo que significa ser temperante y esforzarse cada día por conseguir-lo.

## AYUDA

- Usa una versión moderna de la Biblia con un lenguaje que puedan comprender los aventureros.
- El abuso de drogas es la utilización incorrecta de algunas drogas (que son medicamentos) o medicaciones. Temperancia es la forma de auto controlarse en algunos aspectos de la vida, incluyendo el uso de sustancias perjudiciales.
- Invita a un doctor y a un enfermero para que presenten una charla. Si no es posible, reserva uno de los muchos vídeos que están disponibles para el público, en las oficinas de sanidad o en las bibliotecas.
- Anima a cada niño a participar en ese debate.
- El relato o escenificación puede ser llevado a cabo con actividades que se puedan relacionar con algún programa en la iglesia o en el colegio.
- Provee los materiales necesarios y supervisa cuidadosamente esta actividad.

7. Las revistas de deportes pueden ser útiles. Si prefieres que los aventureros entrevisten a la gente, ayúdalos haciendo una lista de preguntas y concierta las citas para una buena realización del reportaje.

**Grado Nivel 2** Es requisito Obligatorio de **Constructor**

### Trabajos Manuales



1. Haz seis de las siguientes cosas
  - a. Una postal para alguien enfermo
  - b. Con flores secas o de seda hacer un arreglo floral
  - c. Haz una figura con pasta de pan o arcilla
  - d. Un cuadro con conchas
  - e. Una escultura con cuerda
  - f. Un móvil
  - g. Algo de papel maché
  - h. Haz un cuadro usando cáscaras de huevo, semillas, conchas de mar...
  - i. Haz una cubierta para un autógrafo o un álbum de fotos.
  - j. Un collage usando seis materiales diferentes.
  - k. Un póster invitando a la gente a leer / escuchar un cuento.
  - l. Un artículo que hayas escogido y hacerlo esmeradamente

2. Haz al menos dos de los artículos anteriormente indicados:
  - a. Para un miembro de la familia o un amigo
  - b. Para una persona mayor de tu iglesia o de tu comunidad.

### AYUDA

1. Algunas ideas útiles.
  - a. Usa papel, encaje, lazo, etc. para decorar una postal. Incluye un buen mensaje y que entreguen la postal a alguien que esté enfermo.
  - b. Colecciona flores de seda o naturales secas para hacer arreglos florales.
  - c. Anima a cada niño a ser creativo - cocción y pintado.
  - d. Diseña un cuadro usando conchas y pegamento. Exponlo en el club o en una reunión escolar.
  - e. Haz un sencillo diseño para el proyecto con cuerdas.
  - f. Diseña y haz un móvil. Usa al menos tres decoraciones.
  - g. Usa papel maché para hacer un modelo de coche o animal.
  - h. Pega los objetos en el cartón haciendo un diseño. Píntalo si te parece.
  - i. Cubre, protege un álbum de autógrafos o un álbum de fotos con material bonito.
  - j. Haz un collage usando diferentes materiales como: fieltro, lana, algodón, flores secas...
  - k. Debe ser un póster con colorido y fácil de leer.
  - l. Puedes hacer que todos los aventureros hagan el mismo trabajo manual o puedes dar varios para escoger.
2. Necesitarás transporte para que los niños puedan entregar el regalo personalmente.



## Trovador



1. Toca una canción con un instrumento sencillo o marca el ritmo de la melodía con un tambor, un triángulo, etc.
2. Haz una caracterización de persona o animal con vestidos o gestos de forma que el grupo lo pueda reconocer.
3. Con el grupo, haz una escenificación o canta una canción.
4. Canta dos canciones tradicionales de tu país.
5. Con algunos amigos organiza durante 15 minutos un entretenimiento para el grupo o cuenta una historia al grupo.
6. Busca, lee y explica el significado del Salmo 66: 1, 2.

### AYUDA

1. Usa un caramillo, flauta, armónica, flauta transversal, piano, etc.
2. Anima a los aventureros a usar la imaginación y la creatividad.
3. Ayuda a los aventureros a compartir. Anima al grupo para que cante. Que realicen también cosas a nivel individual.
4. Enseña a los aventureros canciones tradicionales. Si existe en el grupo niños de otras nacionalidades, aprended y cantad canciones de su país en grupo. Anima a los padres a que enseñen a sus hijos canciones de su infancia.
5. Enseña a los aventureros a trabajar en equipo y organiza un programa. Si solo estás trabajando con un niño, haz que te cuente una historia.
6. Hablad de algunos versículos todos juntos y cómo podríais hacer un alegre "ruido" con ritmo.