

Honores de Aventureros

Los honores de Aventureros son
Diseñados para ser usados en relación con el
curriculum o programa de estudios de los

**Aventureros. Se recomienda que
se ofrezca una variedad de
honores para ayudar a que cada
niño tenga un completo
conocimiento de intereses
diferentes.**

El comité espera que el maestro sea
creador
y que trate de que el honor sea significativo
para el niño Aventurero. Recuerde que debe

Acampante

1. Examine y conozca reglas importantes para acampar.
2. Vaya de campamento con su familia y con el grupo de Aventureros.
3. Ayude a armar / instalar una tienda de campaña carpa.
4. Ayude a colocar la estufa cocina, o a crear una hoguera o fogata.
5. Ayude a preparar por lo menos una comida durante el campamento.
6. Después de su viaje, ayude a guardar el equipo de acampar.

Ayudas

1. Deben acampar lejos de arroyos o fuertes corrientes de agua. No contaminen el ambiente: no corten ni destruyan árboles, arbustos o plantas. Nunca dejen un fuego sin apagarlo completamente. Nunca acampe, camine, o escale solo. No corra mientras lleva un objeto agudo o de punta. Investigue con el centro Forestal local.
2. Acampen por lo menos una noche, y que sea un tiempo especial para disfrutar de la naturaleza (árboles, flores, estrellas, pájaros, etc.)
3. Limpie el espacio, coloque una tela o lona sobre la tierra, ayude a armar la tienda de campaña adecuadamente. Aprenda a cuidar el equipo de acampar, incluyendo los cierres! ("zippers") de la carpa, los barrotes, estacas, etc.
4. Aprendan reglas de seguridad al trabajar con estufas, combustible, fósforos, y fuego. Aprenda cómo limpiar el área, cuando y donde es seguro hacer una hoguera / fogata.
5. Aprendan a calentar agua, a hervir, freír u hornear alimentos.
6. Cuando regresen a casa, ayude a limpiar y guardar el equipo de acampar. Coloque la ropa sucia donde debe ir.

Amigo Cariñoso

1.- Explique cómo puede ser un Amigo Cariñoso. Encuentre y memorice I Pedro 5: 7.

2. Hable con una persona y pregunte lo siguiente:

- a. el día y mes en que nació
- b. sus animales favoritos
- c. dos de sus colores favoritos
- d. tres de sus comidas favoritas
- e. cuatro cosas que son importantes para él/ella
- f. que le cuente acerca de su último viaje.

3. Visite a una persona inválida y llévele un regalo. Use las preguntas en el inciso #2 como base para su conversación.

4. Cuénteles a una de las personas ya sea en el #2 o #3 acerca de cómo Jesús lo ama a usted y a él/ella también.

5. Muestre cómo puede llegar a ser una persona cariñosa con sus padres:

- a. ayudando a mantener su cuarto limpio
- b. ayudando en la cocina, ya sea en la preparación de

alimentos o en la limpieza

- c. hacer tareas extras sin que le pidan

6. Cuente de algo especial que haya hecho por un amigo.

Ayudas

1. Estudie formas en las que los niños pueden ser Amigos Cariñosos, tales como ser amable con una persona mayor, con sus compañeros o hermanos; llevando un vaso de agua o un ramo de flores a una persona que está enferma; compartiendo un libro o un juego. Haga una lista indicando las formas en las que pueden ser un Amigo Cariñoso en la casa, en la iglesia, en la escuela, el parque, etc. Aprenda y explique I Pedro 5: 7.

6. Que los niños escriban la fecha de cumpleaños (mes y día) y que envíen o entreguen una tarjeta o flores para sorprender a la nueva amistad en su

cumpleaños. Las preguntas están

diseñadas para animar a los niños a visitar a sus nuevos amigos.

3. Anime a los niños para lleven un regalo a una persona enferma o invalida a y que usen las preguntas en el inciso #2 como base para una conversación.
Sugerencias: Una canasta con flores, un cuadro que usted haya pintado, o un trabajo manual hecho por usted.
4. Examine con los niños sus sentimientos hacia Dios y cómo ellos pueden expresar a otros el amor de Dios.
5. Anime a que los niños preparen "sorpresas agradables" o encontrar formas de cómo ayudar en la casa, sin que se les pida que lo hagan.
6. Como grupo, familiar o individual, planee hacer algo útil para alguien especial. Diviértase haciéndolo y vea qué reacciones recibe después de hacerlo.
(Fuentes: "Sweet Surprises, Happy Day Book, by David J. Fiday {The Standard Publishing Company, 1989})

Amigo de Jesús

1. Háblele a un amigo acerca de Jesús y cuán bueno es El para usted.
2. Invite a un amigo a una reunión en su iglesia.
3. Con ayuda de un adulto, prepare un devocional o una oración para tenerla durante la Escuela Sabática, en una reunión del club, o en la escuela.
4. Visite a una persona inválida, o una persona mayor en su comunidad. Llévele una tarjeta o un cuadro que usted haya hecho.
5. Diga porqué usted debe ser amable con los animales.
6. Asista a un bautismo y explique lo que significa.
7. Explique qué significa ser un amigo de Jesús. y nombre cinco amigos de Jesús que se mencionan en su Biblia.
8. Debe saber hacer una oración a la hora de la comida y una a la hora de acostarse.
9. Sea amable con su familia y amigos. Explique porqué ser amable con otros es también ser amigo de Jesús.

Ayudas

1. Ayude a que los niños aprendan a verbalizar su amor por Jesús y a compartir ese amor con otros. Haga oraciones sencillas para mostrar que ellos aman a Jesús.
2. Anime a los niños para que inviten a un amigo que no sea Adventista. Explique cómo pueden ser un buen ejemplo al sentarse en silencio en la iglesia, caminar despacio, hablar bajito solamente, cantar, arrodillarse para orar, ser amables. etc.
3. Enséñeles cómo preparar una charla sencilla o una oración. Que sea apropiado a las edades, anímelos a expresar sus propias ideas.
7. Visiten personas inválidas y que los niños les lleven algo que ellos hayan hecho. La persona invalida puede ser un adulto o un menor. Ayúdeles a comprender que al ser amables con estos amigos de Jesús es también

amar a Jesús.

5. Enséñeles a ser cariñosos con los animales, al darles de comer, agua limpia, tratarlos con cuidado, hablarles suavemente.
6. Explíqueles acerca del bautismo, que fue el ejemplo de Jesús para nosotros, deben asistir a uno. Lea y comparta: *"My First Book About Baptism."*
7. Pueden mencionar a los discípulos u otros amigos como Maria, Martha, Lázaro, etc.
9. Jesús conoce nuestros pensamientos y acciones. Sea amable como lo fue Jesús.

Fuentes

"My First Book About Baptism", por H. Roger Bothwell's Southern Publishing, 1978

Amigo de la Naturaleza

1. Haga una caminata por la naturaleza y descubra asuntos de interés.
 - a. Muestre o cuente lo que encontró
 - b. Dibuje estos artículos en un cartel/"póster"
2. Mencione tres árboles diferentes y obtenga muestras de corteza de cada uno.
3. Consiga cuatro clases diferentes de hojas y compare.
4. Planee una búsqueda de criaturas pequeñas. Explore (observe con lente de aumento) todas las cosas que pueda ver en una área de 10 pies cuadrados. O Explore un patio o parque y hable de lo que observe.
5. Visite uno de los siguientes:
 - a. zoológico
 - b. parque
 - c. área silvestre
6. Escriba una nota agradeciendo a las personas que lo Llevaron a los lugares en el requisito #5.
8. Explique:
 - a. Cómo llegar a ser un amigo de la naturaleza
 - b. Cómo cortar una flor cuando es permitido
 - c. Cómo proteger los árboles, nidos, etc.

Ayudas

1. El blanco es desarrollar las habilidades de observar, explorar, coleccionar, y compartir la naturaleza al aire libre.
2. Un naturalista podría ayudarlo con la identificación. Coloque el papel sobre la corteza del árbol y cúbralo ligeramente pasándole cayeron encima. Hable acerca de las diferentes muestras de corteza y de cómo cada árbol es único y especial en su propia forma, así como cada persona es única y especial.
3. Coleccione por lo menos cuatro hojas de diferentes árboles. Quizá quiera enseñarle a los niños como guardar, secar y conservar las hojas a través de un lente de aumento.
9. La búsqueda de criaturas podría ser

por cualquier artículo de la naturaleza encontrado en su caminata, o sólo criaturas vivientes, como gusanos, orugas, hormigas, o escarabajos. Permita que los niños expresen lo que vieron.

5. Cuando visite un zoológico, un parque, o área silvestre, etc., busque las criaturas más pequeñas, las menos notables, incluyendo aves pequeñas.
6. Enséñeles a ser reconocidos y que escriban notas de agradecimiento a las personas que cuidan el área que visitaron.
7. Hable de cómo la mayoría de contaminaciones son causadas por el hombre y su descuido por las criaturas que Dios ha hecho. Un niño no es demasiado joven para ayudar a cuidar en forma adecuada de la basura y de los desperdicios humanos. Enseñe a su grupo a proteger las plantas, árboles, aves y animales.

Amigo de los Animales

1. Cuide de una mascota por cuatro semanas. Aliméntela y asegúrese de ponerle agua fresca
 - b. Cepíllela, báñela o limpie el lugar donde duerme.

0

Ponga migajas, semillas para los pájaros o animales en su vecindario o escuela.

Identifique las criaturas/animales que comen estas migajas

- b. Dibuje y coloree cuadros de ellos
2. Enumere las criaturas / animales que viven en su vecindario
3. Combine 10 animales con sus hogares.
4. Haga una máscara de animal.
5. Planee un juego de animales.
6. Haga un animal de peluche. Describa cómo debiera cuidarse este animal si fuera real.

0

Visite uno de los siguientes:

- a. zoológico
 - b. perrera ("kennel")
 - c. museo
 - d. granja ("farmyard")
 - e. pajarería ("aviary")
 - f. tienda de mascotas ("pet shop")

Ayudas

1. Ayude a que cada niño aprenda responsabilidad y el cuidado de una mascota. (Podría comprar una mascota para el grupo y que los niños se turnen para cuidarla). Enséñeles lo que es bueno para la mascota, y qué comida, juguetes, etc., no son recomendables.
2. Enseñe a los niños a ser observadores de la naturaleza, cómo y dónde obtener ayuda para identificar a los animales, podrían ser una biblioteca o museo.
3. Haga juegos combinando animales y sus hogares. Use "Animales y Hogares" de fieltro, colección, cuadros, etc. Explique un hecho interesante de cada animal; por ejemplo, cuando un cangrejo crece

necesita encontrar un hogar más grande; la casa de la tortuga crece con ella misma; etc.

4. Permita que los niños elijan un animal del cual ellos disfruten aprendiendo. Con un plato de papel, dibuje y coloree este animal, cortando agujeros en los ojos para que pueda ver. Podría contarles una historia acerca de animales para que los niños tomen parte / actúen como el animal que han hecho. **Y/O** jueguen al sonido de animales: Alguien hace el sonido y el niño con máscara contesta quién es, o todos adivinan.
5. Elija entre diferentes juegos, como la lotería de animales, dominó, y Aves y Animales, disponibles en la Casa Bíblica (ABC)
6. Use libros de colorear con formas de animales sencillas. Agrande el patrón y corte dos formas de animales idénticas de papel periódico. Pinte Los animales y engrápelos juntos, luego rellénelos con mas papel.
Incluya miembros de la familia. Cuente acerca de lo que ha visto y aprendido.

1. Explique qué significa el término comunicación (media). Cite cuatro ejemplos.

2. Recite y explique tres principios que nos ayudan a formar buenos hábitos de leer, ver y escuchar.

3. Lleve control del tiempo que dedica cada día a los diferentes tipos de comunicación. Ponga atención si los mismos son Cristocéntricos o seculares. Hágalo por dos semanas.

4. Haga uno de los siguientes con un adulto:

a. ver televisión

b. ver una historia

c. Escuchar una grabación Sea un "analista de comunicación" y explique los méritos de cada uno de los anteriores.

5. Con un adulto, use una guía de televisión, lista de club de libros, etc., para elegir que leer o ver la próxima semana.

6. Después que su maestro lea el comienzo de una historia corta, usted cuente / invente su propio final.

Ayudas

1. El "Media" son formas de comunicación para alcanzar a un gran número de personas, tales como periódicos y revistas, televisión, películas y videos, libros, radio y grabaciones musicales. Explique a los niños que los medios de comunicación son neutrales, y que pueden ser usados para bien o para mal. En la sociedad actual ellos serán bombardeados por diferentes mensajes, y que es difícil no ser afectados por lo que vean, escuchan, y lean. Por eso es importante aprender a controlar los medios de comunicación escogiendo a lo que se van a exponer.

2. Lean Filipenses 4: 8 y enseñe a los niños a usarlo como una guía al hacer las elecciones acerca de lo que hacen o vean. Hable acerca de estos principios con los niños, explique y pregunte qué aprendieron de este versículo.

3. Enseñe a los niños a estar conscientes del tiempo que pasan con

Jesús comparado con actividades seculares. Que cada niño lleve control

de sus actividades visuales y de lectura por dos semanas.

4. Elija una historia o programa que el niño sienta que cumplirá con los principios de Filipenses 4: 8. No siempre se puede saber al leer una revista o publicación si cumplirá con las normas de Jesús. Cuando comience a leer o revisar algo, si no es adecuado, deténgase! Busque otra cosa. Estimule a los niños para que hagan buenas elecciones.

5. Al escoger con anticipación nos ayuda a darnos cuenta cuánto tiempo dedicamos en estas actividades y nos hace más selectivos.

6. Refuerce los principios de los buenos hábitos visuales y de la lectura mientras ellos completan la historia..

Estimule la imaginación.

Requisito para Constructores

Árboles

1. Lea varios versículos de la Biblia acerca de hojas.

2. Consiga 10 hojas de diferentes árboles.

a. Presiónelas y póngalas a secar.

b. Identifíquelas

3. Pinte una hoja con chocolate.

4. Cuente cómo los árboles riegan sus semillas y consiga o dibuje cinco diferentes semillas.

5. Haga dos diferentes frotaciones o fricciones de hojas.

0

Desafié papel y sobre para escribir ("stationery") usando un tipo de hojas.

6. ¿Descubra los árboles y hojas en su vecindario. Aprenda algo especial acerca de cada uno. Informe sus descubrimientos a la clase.

7. Coloque sus hojas secas en un álbum de "Hojas".

Ayudas

1. Génesis 3: 7; Génesis 8: 11; Ezequiel 47: 12; Apocalipsis 22: 2. Anime a los niños a buscar los versículos (quizá necesiten ayuda), léalos y hablen acerca de ellos.

2. Anímelos a buscar variedad en forma, color, y tamaño, y que las identifiquen a medida que las van recogiendo. Coloque las hojas entre un periódico o papel toalla con cartulina abajo y arriba—póngale peso encima, déjelas secar antes de colocarlas en el álbum de Hojas. Identifíquelas con cuidado.

3. Derrita chocolate no muy dulce. Pinte una hoja con una brocha pequeña (hoja de arce/"rnaple" u otro tipo de hoja con venas profundas funciona mejor) colóquela en una bandeja y cúbrala con papel encerado y refrigere. Cuando está fría, despéguela de La bandeja. Hable del amor de Dios a través de La naturaleza. Las "hojas" de chocolate se pueden comer.

4. En el tiempo adecuado del año,

5. ayude a los niños a ver cómo el viento sopla las semillas de los árboles en los alrededores.
5. Coloque una hoja bajo papel blanco y suavemente friccione un crayón de color por encima del papel
- observando cómo la forma de la hoja aparece en el papel. Haga experimentos con diferentes tipos y tamaños de hojas. Pegue una hoja presionada en la esquina de una página de papel. Al sobre puede pegarle una hoja igual, o cubra las hojas con tinta y estámpelas en el papel y el sobre.
6. Algunas plantas necesitan sombra, otras luz solar, algunas necesitan mucha agua, otras pueden resistir la sequía. Los árboles tienen diferentes tipos de semillas, hojas, etc.
6. Prepare un álbum atractivo, identifique cada hoja. Repita los nombres para que ellos aprendan los que son más comunes en sus áreas.

Armar y Volar

1. Haga aviones de papel y póngalos a volar.
2. Haga un planeador ("glider") sencillo y hágalo volar.
3. Haga un barrilete / papalote ("kite"), póngalo a volar, y explique las reglas de seguridad.
4. Observe a cuatro diferentes animales que vuelan y explique cómo vuelan.
5. Haga un dibujo de su animal favorito que vuela.
6. Debe saber dónde se menciona en la Biblia a un ángel que vuela.
7. Debe saber quiénes fueron los primeros pilotos de avión exitosos.
8. Debe completar un crucigrama acerca de los tipos de vuelos.

Ayudas

1. Enseñe a los niños a hacer sus propios aviones de papel. Pueden pintarlos o decorarlos de alguna manera y divertirse haciéndolos volar. Organice concursos de quién lo hace volar más lejos, o el más largo, etc.
2. Podría usar madera de balsa, o hacer su propio planeador ("glider"). Que cada niño escriba su nombre o iniciales en su propio planeador. Ponga los planeadores a volar y registre el vuelo más largo.
3. Haga un barrilete ("kite") sencillo y básico. Incluya ayuda familiar para hacer y para volar los barriletes. Nunca debe poner a volar los barriletes cerca de alambres eléctricos, edificios, árboles, o alrededor de mucha gente. Use cuerda o cinta fuerte, lea las instrucciones de un barrilete comprado.
4. Visite el zoológico o vea un video acerca de pájaros, insectos, murciélagos, ardillas, peces, etc.
5. Examine cada dibujo y permita que cada niño(a) diga porque le gusta el animal que dibujó.

6. Apocalipsis 14: 6. No sabemos exactamente cómo vuelan los ángeles, pero se nos dice que los niños volarán de un lugar a otro con los Ángeles. Qué maravillosa promesa!

7. Cuente o lea una historia adecuada a la edad acerca de los hermanos Wright. Explique cómo ellos no se dieron por vencidos, sino que continuaron tratando hasta que realmente pudieron volar un avión. La persistencia funciona!

8. De a los niños un crucigrama o un juego similar para ilustrar los diferentes tipos de vuelo.

Artesanía

1. Elija seis de los siguientes para hacer:

- a. una tarjeta de buenos deseos, para dársela a alguien
- b. un arreglo de flores secas o de seda
- c. una escultura de arcilla o de masa de pan
- d. un cuadro de conchas
- e. una escultura de cuerda o cordel
- f. un "mobile"
- g. un artículo de papel maché
- h. un cuadro usando cáscaras de huevo o semillas
- i. cubierta para un álbum de foto o de autógrafos
- j. un cuadro/("collage") usando seis diferentes materiales
- k. un cartel/("poster") como invitación a un evento
- l. un artículo de su propia elección.

2. Regale por lo menos dos de los artículos anteriores a:

- a. un miembro de familia
- b. una persona mayor en la iglesia o en una casa de ancianos.

Ayudas

1. a. Use papel, encaje, tela, etc., para decorar una tarjeta. Incluya un mensaje de buenos deseos y regale a alguien que está enfermo.
- b. Consiga flores secas o de seda para hacer un arreglo o ramo.
- c. Estimule la creatividad en cada niño. Hornear y pintar.
- d. Diseñe un cuadro usando conchas y goma. Muéstrelo en el club.
- e. Haga un patrón sencillo de arte de cuerda/cordel.
- f. Diseñe un "mobile" usando por lo menos tres patrones.
- g. Use papel maché para hacer el patrón de un animal o de un carro.
- h. Use cáscaras de huevo pegadas a un cartón para diseñar y pintar un cuadro de su elección.
- i. Cubra un álbum de fotos o de

Artesanía Casera

autógrafos con tela o encaje.

j. Haga un cuadro/"collage" usando variedad de materiales como:

fieltro, lana, algodón, paja, corteza, flores secas.

k. Haga el cartel colorido y fácil de leer.

1. Puede pedir que los niños hagan el mismo artículo o darles varias opciones.

2. Estimule la originalidad y la nitidez en los diseños.

1. Diseñe y fabrique una escultura usando palillos de dientes.

2. Haga dos de los siguientes:

- a. una prenda de crochet
- b. un artículo de punto de cruz
- c. una pieza de tejido
- d. una pieza bordada
- e. Enhebre una aguja y pegue botones.

3. Cubra una botella para usarse como florero.

4. Diseñe y haga un adorno con imán para el "refrigerador"

5. Haga un cuadro con artículos del hogar o alimentos.

6. Haga dos manualidades de cosas que normalmente se tirarían a la basura.

7. Coleccione cosas de la casa que "se botan" y que puedan usarse para trabajos de manualidades.

I

Ayudas

1. En una base de cartón, use pegamento y palillos de dientes para hacer una torre, un animal, u otro diseño que los niños elijan. El tamaño dependerá de la paciencia del niño.

2. Esta es una gran oportunidad para que la familia trabaje junta en un proyecto de su elección.

3. Corte pedazos pequeños de papel de construcción o dibujos de revistas. Cubra con pegamento una botella o un jarrón y pegue los pedazos de papel o los dibujos. Cubra con pegamento blanco y déjelo secar antes de usar. Puede ser un regalo atractivo para el Día de La Madre o para llevar flores a una persona inválida.

4. Que los niños hagan un adorno con imán para el refrigerador con fieltro u otro recorte de material, botones, etc.

10. Que los niños diseñen un cuadro ya sea en plato de papel o en cartón con pegamento, usando frijoles, pastas o

macarrones, y otros alimentos secos.

6. Use tapaderas de botella, cartón de huevos o de leche, palillos de paletas, cartón, cáscaras de nueces, botellas, latas, recortes, etc. (Puede conseguir buenas ideas para estas manualidades en las guías para maestros de Escuela Bíblica de Verano)

11. Enseñe a los niños a guardar artículos que podrían usar para proyectos de manualidades baratos. Está preparado para dar ejemplos de las cosas que pueden guardar. Anímelos a guardar cosas que se pueden volver a usar, evitando así tirar más cosas a la basura. Cada poquito ayuda al ambiente. Practique la creatividad!

Artista

1. Explique quién es un artista.
2. Mencione y conozca los colores primarios.
 - a. Mezcle estos colores para obtener tres colores nuevos.
 - b. Use estos seis colores para hacer un cuadro.
3. Demuestre cómo sacar punta a los lápices y cómo limpiar cepillos.
 - a. Sáquele punta a dos lápices.
 - b. Limpie su cepillo con agua.
4. Haga un diseño con cada uno de los siguientes:
 - a. "finger paints"
 - b. lápices de colores
 - c. marcadores
5. Aprenda una técnica de arte y haga dos de las siguientes demostraciones:
 - a. "potato prints"
 - b. "stencil" o patrón para calcar
- c. papel mache, o patrón de arcilla.
- d. arte de masa de pan
6. Haga dos de los siguientes:
 - a. una invitación
 - b. un marcador de libro
 - c. una tarjeta de saludo
 - d. un cartel/"póster"

Ayudas

1. El que profesa y practica un arte imaginativo. Examine a los niños para saber qué tipo de artista son. Si cantan, tocan un instrumento, dibujan, actúan, hacen otra clase de manualidades, etc. Todos somos artistas en diferentes formas.
2. Rojo, amarillo, y azul son los colores primarios, básicos. Mezcle rojo y amarillo para obtener anaranjado, mezcle amarillo y azul para obtener verde, y al mezclar azul y rojo obtendrá violeta.
3. Enséñeles cómo sacar punta a los lápices, cómo limpiar bien los cepillos, y el cuidado al usar lápices y cepillos.
4. Deben usar delantal cuando trabajan con pintura o con marcadores.
5. Estimule la creatividad.
6. Enseñe a los niños a que hagan diseños divertidos y también a que

limpien al terminar el proyecto o trabajo. Encontrará recursos en libros de manualidades o en la biblioteca local.

7. Podría ser la invitación para una reunión de Aventureros, programa de iglesia, etc. Diseñe una tarjeta, un marcador de libro, u otro artículo que pueda ser donado a una persona mayor.

Astrónomo

- 1.Nombre varios de los astr6nomos de la Biblia.
- 2.Identifique un planeta, dos estrellas, y tres constelaciones en el cielo de noche e indique sus nombres correctos.
- 3.Haga una caja para observar las constelaciones.
- 4.Explique la diferencia entre un planeta y una estrella.
- 5.Observe los planetas y las estrellas en el cielo de noche.
- 6.Observe dos de los siguientes y dibuje con crayones:
 - a. salida de la luna
 - b. salida del sol
 - c. puesta del sol.
- 7.Encuentre tres textos en la Biblia que se refieran a los cielos.

Dibujos con Crayones

Haga un dibujo con crayones de cera en papel firme. Deje algunas partes del dibujo sin colorear. Coloree sobre el dibujo con pintura de agua. (Use negro o azul oscuro para el cielo de noche.) La pintura no se pegará en las partes del dibujo pintadas con cray6n s6lo en la parte sin colorear, para que el dibujo resalte claramente sobre el fondo pintado.

Ayudas

1. Adán y Eva (La Educación, Pág. 20); Abraham (G6nesis **15:5**); José (La Educaci6n. P4g. 52); Jes6s (Comentario B6blico, Vol. 5, P4g. 117); Mois6s (P. y P., P4g. 475); Reyes Magos (Mateo 2:2).
2. Salga de noche para observar el cielo y dibuje el planeta, las estrellas, y las constelaciones que vio. Cuando sea posible, visite un planetario.
3. Tome una caja de zapatos pequea, o

una caja de cereal, etc. Permita que los niños escojan la constelación que deseen. Dibuje la constelación en la parte de afuera de la caja. Haga un pequeño agujero donde se ubicará cada estrella. Al otro lado de la caja haga dos agujeros del tamaño de los ojos para poder ver. Sostenga la caja hacia la luz para observar las constelaciones. Trate de que haya variedad en las constelaciones para que los niños puedan adivinar cuales están viendo.

4. Observe y reconozca algunas estrellas y constelaciones prominentes. Una estrella es un cuerpo singular, como lo es la Estrella del Norte. Una constelación es un grupo de estrellas, como la Osa Mayor. Algunas de las estrellas más brillantes son Polar, Castor, Regulo, Deneb, Altair, Capella, y Vega. Orión, Leo, Libra, Lyra, Virgo, Tauro, Guía Mayor, y Can Mayor y Menor son algunas de las constelaciones. Escoja varias de cada una, ubicando las más fáciles de encontrar e identificar en su área durante la época del año cuando está tomando la clase a especialidad.

5. Salga de la ciudad y de las luces para ver el cielo de noche. Vea un programa, o video, etc., acerca de las constelaciones. disfrútelo!

6. Observe la salida del sol, la puesta del sol y/o la salida de la luna. Haga de esto un tiempo entretenido al contemplar el maravilloso resplandor que Dios creó.

7. La Concordancia Bíblica enumera muchos textos. Por ejemplo, lea y explique: Génesis 1:16; Deuteronomio 10:22, Isaías 13:10, Mateo 2:10.

1. Demuestre cómo tratar una raspadura o cortada, describa los peligros de un vendaje / curación sucia.

2. Describa cómo atender un sangrado de nariz.

3. Identifique y haga una demostración de los diferentes tipos de venda o vendajes.

4. Prepare un botiquín/("kit") de primeros auxilios sencillos y aprenda el uso de cada artículo.

5. Esterilice uno de los siguientes artículos y diga porqué es importante incluir cada uno de ellos en el botiquín de primeros auxilios:

- a. pinzas
- b. termómetro
- c. aguja

6. Visite un centro de cuidado de emergencia para conocer cuales son algunas de las emergencias que ellos atienden.

7. Planee juegos de "hospital" y practique lo que han aprendido de las emergencias anteriores.

8. Describa y dibuje el símbolo de primeros auxilios.

Ayudas

1. Un vendaje sucio puede causar infección. Lave la cortada o raspadura con agua limpia y cúbrala con vendaje limpio.

2. Siéntese, inclínese hacia adelante y aplique presión en el lado de la nariz que esta sangrando. Coloque una compresa fría sobre la nariz y la cara.

3. Venda triangular, venda adhesiva, figura de ocho, espiral, venda para los dedos, y las vendas circulares son muy buenas para enseñarles a los niños a hacerlas. Practique a poner estas vendas.

4. Hasta un botiquín sencillo necesita incluir los siguientes artículos:

Compresas adhesivas, vendaje de compresas, gasa simple de 2" por 2", vendas de gasa enrollada, vendas triangulares, agujas, tijeras, pinzas, termómetro, desinfectante, loción de calamina / silicato, repelente para

insectos, y vendas pequeñas.

5. Lave con jabón y agua, luego esterilice con alcohol. Puede usar una aguja para sacar una astilla o espina, pinzas para sacar vidrio. Enseñe a los niños cómo leer el termómetro y explique cuando se usa uno y porque.

6. Planee visitar un hospital o estación de bomberos, o que un trabajador de la comunidad visite a su grupo para hablarles acerca de las diferentes emergencias que enfrentan como parte de su trabajo.

7. Deben tener sábanas limpias y vendas, permita que los niños "traten" los diferentes problemas con cuidado.

8. El diseño del honor es el símbolo de primeros auxilios reconocido.

1. Ayude con dos de las siguientes tareas:

- a. lavar la ropa
- b. preparar una comida
- c. lavar el carro
- d. comprar alimentos

2. Ponga la mesa y ayude a lavar los platos cuatro veces en una semana.

3. Arregle su cama y ayude a limpiar su cuarto por tres semanas.

4. Demuestre su habilidad para hacer dos de los siguientes:

- a. aspirar la alfombra o sacudir una alfombra pequeña.
- b. sacudir los muebles
- c. barrer o limpiar / trapear

5. Debe botar la basura por una semana. Separe los artículos reciclables.

6. Hable acerca de lo siguiente y aprenda a:

- a. limpie el umbral de la ventana
- b. limpie las telarañas
- c. lave ventanas
- d. limpie la artesanía de madera
- e. separe todos los materiales! artículos reciclables

Ayudas

1. El trabajo es siempre más divertido cuando es compartido. Enseñe a los niños a que sean útiles en casa ayudando a los padres o hermanos.

2. Enseñe a los niños a poner la mesa adecuadamente: el tenedor a la izquierda del plato, el cuchillo y la cuchara a la derecha, el vaso o taza a la derecha sobre el cuchillo, la servilleta doblada sobre el plato o a la izquierda del tenedor. Instrúyalos a que laven los platos con cuidado y que hagan sus tareas voluntariamente y con una sonrisa.

3. Los niños podrían necesitar ayuda para arreglar la cama y mantener sus cuartos limpios, pero definitivamente se les debe enseñar estas importantes tareas y buenos hábitos.

4. Las tareas de la casa pueden ser

divertidas y debe encontrarse la forma para que los niños hagan su parte. Deben aprender a sacudir, barrer, aspirar en forma segura y efectiva.

5. Debe enseñarles a cómo botar la basura en forma correcta. Menci6neles que al no botar la basura debidamente se provoca desorden y suciedad.

6. Podría instalar una "casa" durante la época de Aventureros. Que todos los niños trabajen para dejar la "casa" impecable, y mu6streles cómo hacer las tareas necesarias con esmero. Los trabajos de madera y los umbrales de ventanas deben limpiarse con trapo limpio, o si tiene pintura lavable, con un trapo mojado. Cubra una escoba con una funda de almohada para limpiar las telarañas. Use agua o liquido limpiador con trapo limpio o papel toalla para limpiar ventanas.

1. Explique que es una canasta / cesta.
2. Mencione varias de las canastas que se encuentran en su casa.
3. Conozca los instrumentos que usa un canastero.
4. Describa cómo se preparan los materiales para tejer una canasta.
5. Haga una canasta simple de hierbas naturales, de caña, u otros materiales locales o Decore una canasta que se pueda usar para:
Costura, flores, frutas, o basura.
6. Decore una canasta para darla como un regalo.

Ayudas

1. Una canasta / cesta es un recipiente hecho de material (mimbre) entrettejido.
2. Canastas: lavandería, compras, fruta, costura, basura, etc.
3. Tijeras afiladas, cuchillo afilado, pinzas de boca y de punta, una aguja de tejer, cubeta de agua, y una cubierta a prueba de agua para el área de trabajo. Quizá podría invitar a un canastero con experiencia para que le haga una demostración.
4. Los materiales naturales deben mantenerse en agua hasta que están flexibles.
5. Instructor: Por favor elija un diseño simple para que los Aventureros no se desanimen. Trabaje con cada niño para que terminen sus proyectos. Use materiales locales tales como parra de uvas, caña, hierbas, etc.
6. Decore una canasta por ejemplo: de costura, de fruta, de flores, para darla como regalo. Si usted ya ha decorado una canasta bajo el inciso #5, ésta será una canasta adicional.

1. Explique que hace un carpintero.
2. Explique qué fabrica el carpintero en los siguientes versículos de la Biblia:
 - a. Génesis 6:14-16
 - b. Éxodo 30: 1-3
 - c. I Samuel 5: 11
3. Identifique las herramientas básicas necesarias para un trabajo de madera sencillo y explique cómo cuidar de las mismas.
 4. Mencione tres cosas que un carpintero puede fabricar o hacer.
 5. Visite uno de los lugares mencionados a continuación:
 - a. depósito de madera
 - b. ferretería
 - c. taller de carpintería
 - d. molino de aserradero
 6. Usando herramientas de carpintero, haga uno de los siguientes:
 - a. casa o comedero de pájaros
 - b. llavero

C. porta servilletas

7. Hable de Jesús el Carpintero y de cosas que El haya fabricado.

Ayudas

1. Un carpintero es una persona que fabrica o reparara estructuras de madera y otros artículos de madera.
2. Ayude a los niños para que busquen cada versículo en la Biblia: a. el arca, b. el templo, c. un altar.
3. Martillo, sierra de mano, cinta de medir, desatornillador, cincel o formen, herramientas pequeñas, cepillo. Limpie y guarde las herramientas después de usarse. Quizá podría traer a un carpintero que le enseñe cómo usar y cuidar de estas herramientas.
4. Edificios, muebles, juguetes, etc.
5. Esto puede hacerse como grupo, con los padres, o puede invitar a un carpintero que visite a su grupo y les enseñe diferentes tipos de madera, etc.
6. Fabrique una casa o comedero de pájaros usando un diseño simple. Puede usarla después que los trabajos han sido terminados. O puede hacer un llavero, o

un porta servilletas. Ayude a los niños a trabajar con clavos, madera y las diferentes herramientas.

7. Mateo 13: 55 habla de Cristo como carpintero. Estudien acerca de cómo Jesús debí ayudar a Su padre celestial a fabricar cosas tales como:

mesas, bancas, gabinetes, escaleras, marcos de puertas o ventanas, etc.

1. Debe obtener el Honor Seguridad en la Carretera.

2. Demuestre:

- a. cómo mantener la bicicleta limpia
- b. cómo conducir la bicicleta en forma segura
- c. ponga las señales mientras conduce
- d. cómo cuidar de la bicicleta

3. Participe en una actividad de bicicletas.

4. Conduzca la bicicleta por una distancia de cinco millas.

Ayudas

2-3. Planee un día de carreras de bicicletas haciendo lo siguiente:

- a. Inspección de bicicletas por la policía o bomberos
- b. Planee un desfile para bicicletas adornadas.

Premie a la mejor.

- c. Haga juegos incluyendo la bicicleta: carreras rápidas, carreras lentas, carreras de relevo, repartir el periódico, carreras de obstáculos, etc.

4. La preparación del mapa recorrido es entretenida. Hágalo sencillo. Use lápices y reglas. Dibuje la ruta para ir al supermercado, al centro comercial, a la escuela, a la iglesia, etc.

5. Planee una excursión de cinco millas en bicicleta. Lleve bocadillos

especiales para el camino. Prepare una recompensa especial para los que concluyan la excursión exitosamente.

1. Mencione los cuatro grupos básicos de alimentos.

Coleccione fotos de cada uno de estos grupos de Alimentos.

- b. Use sus fotos para hacer un cartel/"póster" para exponer en su club, escuela o iglesia.

2. Describa un menú diario completo y balanceado.

O prepare un menú completo para la cena.

3. Ayude a preparar, a servir una cena de cuatro entradas ("courses"), y también a limpiar después.

4. Prepare dos clases de emparedados ("sandwiches").

5. Prepare dos ensaladas diferentes.

7. Ayude a preparar una comida! almuerzo para día de campo ("picnic").

- | |
|---|
| <ol style="list-style-type: none">a. Incluya alimentos de los cuatro grupos básicos.b. Comparta este "picnic" con familiares o amigos. |
|---|

Ayudas

1. Grupo de vegetales-frutas: cítricos, tomates, pimientos, melones, repollo, "berries", vegetales verdes o amarillos, papas, etc.

Grupo de pan-cereal: Panes, cereales, y otros productos de granos! semillas.

Grupo de proteínas: frijoles, chicharos guisantes, lentejas, garbanzos, nueces, maní o cacahuetes, mantequilla de maní, huevos, queso de soya, proteínas vegetales.

Grupo Lácteo: leche entera, evaporada, o descremada, leche en polvo, crema, leche de soya, requesón, yogur.

Fuentes: revistas y catálogos de semillas.

2. Grupo de vegetales y frutas:
cuatro o más porciones al día.

Grupo de panes y cereales:

cuatro o más porciones al día.

Grupo de proteínas: dos o más

Porciones al día.

Grupo lácteo: los niños necesitan de tres a cuatro tazas, los adultos dos o más al día.

- b. Menú para la cena: Sopa, ensalada, entrada, vegetales y postre.

3. Esta cena puede ser el resultado del

requisito #2. Ayudar a preparar la cena y a limpiar son experiencias entretenidas. D6le un abrazo al ni6o.

4. Prepare dos rellenos para emparedados ("sandwiches"), o use productos preparados como jalea, mantequilla de man6, etc.
5. Prepare una bandeja con diferentes vegetales y/o una ensalada mixta, o ensalada de gelatina. Inste la creatividad.
6. Prepare un almuerzo para d6a de campo ("picnic") y salga con su grupo, ya sea debajo de un 6rbol o en el jard6n de la iglesia.

Fuentes

"Betty Crocker's New Boys and Girls Cookbook, Golden Press, New York"; u otros libros de cocina para ni6os.

Coleccionista

1. Explique qui6n es un coleccionista.
2. Mencione cinco art6culos populares que la gente colecciona hoy en d6a.
3. Escuche a un coleccionista adulto

mientras le muestra y habla de su colecci6n.

4. Como grupo, planeen qu6 quieren coleccionar y retira art6culos nativos u originales en una de las siguientes formas:

a.	con un juego de Colecci6n de la A ala Z
b.	con una b6squeda de tesoros naturales
	0
	Haga dos colecciones diferentes con por lo menos 20 art6culos cada una.
a.	Objetos: estampillas, postales, fotos, monedas, etc.

b. Naturaleza: hojas, minerales, plumas, conchas, etc.

5. Prepare una exhibici6n de coleccionistas y muestre dos colecciones debidamente presentada, con los objetos bien identificados.
6. Muestre y explique algo que haya aprendido acerca de una de sus colecciones.

Ayudas

1. Un coleccionista es una persona que retine o guarda cosas que le interesan y aprende acerca de ellas.
2. Estampillas, calcoman6as ("stickers"), botones, monedas, mu6ecas, modelos de carros, tarjetas de b6isbol, etc.
3. Podr6a traer a varios y diferentes coleccionistas para hablar, de acuerdo a las edades, acerca de sus colecciones.

4. Aseg6rese de que es permitido recoger cosas en el 6rea a donde vaya. Podr6a coleccionar art6culos como piedras, hojas, o semillas. (A) Coleccione un art6culo por cada letra del alfabeto, como una manzana "Apple" por la A, escarabajo/"bug" por la B, etc. (Debe incluir tambi6n art6culos que no provienen de la naturaleza). (B) Una b6squeda de tesoro, preparada con anticipaci6n, con notas escritas para que los ni6os sigan la pista, y con un "tesoro" al final (podr6a ser un juguete, un juego, comida, etc.)

5. Permita que los ni6os elijan los art6culos que quiz6 ya han comenzado a coleccionar, o podr6a ser algo conveniente para su 6rea, como

- botones, calcomanías, fotos! cuadros de gatos, figuras miniaturas, etc.
6. Anime a los niños para que hablen acerca de sus colecciones después de demostrarlas, que expliquen porqué les gusta coleccionar estos artículos, y lo que han aprendido acerca de ellos.

- j. Impresor
- k. Red/cadena "Network"
1. Disco
2. Para que sirven las computadoras?
- a. Documentos y libros
- b. Centro de información
- c. Operaciones / cuentas
- d. Comunicaciones
- e. Investigación
- C. Entretenimiento
3. Haga uno de los siguientes:
- a. Escriba e imprima una nota de agradecimiento
- b. Juegue con un programa educativo.
4. Haga uno de los siguientes:

a. Visite una oficina y observe cómo la computadora ayuda a

desempeñar el trabajo.

- b. Vea a un vendedor de computadoras y pídale que le de una demostración de la tecnología más reciente.

5. Conozca bien el tablero.

a. Muestre la posición correcta de la mano en el teclado.

- b. Explique porque la posición correcta de la mano es importante.
- c. Use un programa elemental de escritura como "Sticky Bear" o "Mavis Beacon."

Computadoras

1. Explique el propósito de cada artículo:

- a. Sistema de computación
- b. Monitor / pantalla
- c. "Mouse"
- d. Teclado
- e. Procesador central
- C. "Hard disk"
- g. "Scanner"
- h. "CD ROM"
- i. "Modem"

Ayudas

1. Consiga un libro acerca de computación o diccionario actual con las definiciones. Use la terminología correcta, pero debe tener ilustraciones para ayudar a que los niños entiendan el concepto.
2. a. Documentos y libros—Procesador se usa principalmente para escribir cartas, informes, y documentos. Los programas de publicidad ayudan a combinar gráficas con texto
- b. Centro de información—Son programas que permiten manipular, guardar, registrar y recuperar información de una serie de archivos relacionados: como direcciones, lista de miembros, o inventarios.
- c. Operaciones / cálculos—los estados de cuenta se hacen de operaciones

matemáticas con propósitos de contabilidad o "record-keeping."

- d. Comunicaciones—Para cubrir la "Internet", correo electrónico, y la red mundial. Hable acerca de la necesidad de tener disciplina para ignorar la información errónea y cómo hacer uso de la buena información.
 - e. Investigación—Fuentes actuales de información y materiales para investigación se encuentran disponible en minutos a través de los servicios de la "Internet". También puede usar materiales de "CD ROMs" y otras fuentes. Las investigaciones computarizadas son rápidas, y algunas veces le proporcionan mAs ideas. Ta] como la biblioteca de E.G. White, o una enciclopedia en CD.
- C. Juegos—Siempre habrá juegos. Los juegos computarizados pueden ser buenos si desañan su mente al igual que su destreza. Póngalo a prueba con Filipenses 4:8. Todo nuestro trabajo de computadora debiera cumplir con esa norma.

Fuentes de Información

"Computers Don't Byte, Linda Piriera. Teacher Created Material, Inc., p. o. Box 1040, Huntington Beach, California 92647. @1996. ISBN 1-55734-813-8." Este libro tiene buenas y sencillas definiciones, y ejemplos para hacer el aprendizaje de computación más fácil.

"Computer Activity Book 'Computers' IBMcompatible. Robert A. Sadler, Ph. D. Mark Twain/Carson Delloso Publishing Company, Inc., @1996. Printing No. CD-1846." Técnica mente para los grados del 5- 8 . Pero puede ser materia suplementario para este honor.

Cortesía

- 1. Explique lo que significa "cortesía".
- 2. Relate y explique la Regla de Oro:
- 3. Debe demostrar que conoce buenos modales en la mesa.

a. Poner la mesa en la forma adecuada.

- b. Pedir y pasar los alimentos correctamente.
- c. Pida permiso en forma correcta

para retirarse de la mesa.

- 4. Haga una llamada telefónica usando los modales apropiados:

a. con un adulto

- b. con un amigo
- c. debe saber contestar el teléfono en la forma correcta.

o presente:

- d. un adulto a un amigo
- e. su maestro a un padre! madre de familia

- 5. Comparta una experiencia:

a. cuando un adulto fue cortés con usted

- b. cuando usted fue cortés con otra persona

- 6. Muestre actos de cortesía al:

a. pedir algo para tomar

- b. dar las gracias
- C. al pedir disculpas
- d. saludar a un amigo
- e. compartir o hacer turnos

Ayudas

- 1. Manifieste consideración hacia otros con buenos modales y conducta apropiada. Demuestre ejemplos de conducta cortés o atenta.
- 2. La Regla de Oro es un precepto, o regla de vida, señalada por Jesucristo en el Sermón del Monte, de acuerdo a Mateo 7: 12. En diferentes versiones se dice: "Haz con otros lo que quieres que hagan contigo".
- 3. Infunda buenos modales simulando tener una comida formal, cómo poner la mesa, muéstrelas a los niños la etiqueta de mesa adecuada, por ejemplo: no hablar con la boca llena, usar los cubiertos correctamente, decir por favor y gracias, etc. Podría

tener un "banquete" para los niños y que pongan en practica lo que han aprendido.

- 4. Enseñe a los niños a hablar correctamente cuando contestan el teléfono, a preguntar a] que llama con quién desea hablar, y a pasar el mensaje rápidamente. También enséñeles a

llamar en caso de emergencia. Si no hay teléfonos disponibles, enséñeles a hacer presentaciones apropiadamente.

5. Conceda a los niños unos minutos para que cuenten su experiencia. Quizá usted deberá comenzar compartiendo una experiencia para que ellos vayan pensando, por ejemplo, alguna vez que se extravió y un policía fue muy amable, o se cayó y el vecino le ayudó a levantarse. Anime a los niños a ser amables unos con otros, a] igual con los adultos. (Lectura sugerente: "Bear Your Manners Are Showing, Happy Day Book by Kathleen Allan Meyer. [Standard Publishing Company, 1987]).

planee una forma de hacer algo similar.

Ayudas

1. Las primeras agujas fueron echas de hueso.
2. Pelos de cola de caballo fueron probablemente usados como el primer hilo.
3. Las maquinas de coser se usaron por primera vez en los años 1950's.
4. Enseñe seguridad al enhebrar una aguja.
5. Practique anudar el final de hilo y pegar un botón en un pedazo de tela, enseñando a los niños a hacer puntadas pequeñas y uniformes.
6. Haga una "bean bag" sencilla cortando dos piezas de tela. Coloque los lados derechos frente a frente, cosa a mano con puntadas pequeñas y uniformes por los tres lados. Dele vuelta, llénela de frijoles, y cosa el cuarto lado. Disfrute jugando a cachar con las "bean bags".
7. **Porta tijeras** - corte el patrón, coloque la tela y cósala a mano haciendo puntadas pequeñas y uniformes. Péguete un lazo o cinta en la parte de arriba del porta tijeras para colgarlo.
Almohadilla para alfileres - Llene la almohadilla con arena o pequeñas semillas.
8. Los niños pueden:
Hacer agarraderas de ollas, o almohadillas para alfileres.
Hacer una cobija("quilt") como proyecto de grupo.
Recoger ropa usada para regalar.

Costura

1. Diga de que estaban hechas las primeras agujas de costura.
2. Diga que se usaba como hilo.
3. Explique cuándo aparecieron las primeras maquinas de coser.
4. Demuestre cómo enhebrar una guía.
5. Anude el hilo y pegue un botón.
6. Haga una "bean bag".
7. Haga dos artículos usando por lo menos dos diferentes puntadas.
8. Lea la historia de Hechos 9: 36-41, y

ria para proveerle con una variedad de experiencias. Prioridad en el éxito

- d. Súbase a un polo, a una soga o a un árbol.
4. Participe en dos de los siguientes:
 - a. Carrera de obstáculos
 - b. Salto de camero ("leap frog")
 - c. Carrera de relevo
4. Demuestre su habilidad para hacer cuatro de los siguientes:
 - a. Rodar / dar vueltas hacia adelante
 - b. Diez asentadillas ("sit ups")
 - c. Voltereta lateral (sobre pies y manos)
 - d. Pararse de cabeza o con las manos
 - e. Cuélguese de una barra con las manos y las rodillas
 - f. "Back bridge"
6. Participe en un juego organizado que requiere ejercicio físico
7. Participe en una prueba de cultura física reconocida:
 - a. "Canadian Fitness Award"
 - b. "President's Challenge"

Ayudas

1. Cultura Física ("Fitness") significa: nutrición adecuada, descanso, agua, ejercicio, fuerza, hacer ejercicio cardiovascular, flexibilidad, resistencia.
2. Al estirarse, use métodos estáticos (sostenga el estiramiento por 15 segundos sin moverse). Haga estiramiento antes de hacer ejercicio, para evitar lastimarse y después, cuando los músculos están calientes, para ayudar a enfriarlos y evitar tensión o lesión.
3.
 - a. Camine o corra en grupo varias veces con supervisión adulta.
 - b. Salte en una alfombra u otro material suave como arena o aserrín. Asegúrese que la barra donde saltan los niños esta segura para que no se hagan daño.
 - c. Aprenda a subir o brincar en forma segura, siempre con supervisión adulta.
4. Planee una carrera de obstáculos en la cual los Aventureros puedan correr alrededor, debajo, sobre, y a través de los obstáculos, como llantas, cajas de cartón, torres, cuerdas y postes. Enséñeles a jugar salto de camero ("leap frog"). Anímelos a jugar limpio. Cada niño debe agacharse en posición

Cultura Física

1. Enumere por lo menos cuatro cosas que contribuyen a la cultura física.
2. Haga tres diferentes estiramientos. Sostenga por lo menos 15 segundos.
 - a. Piernas
 - b. Espalda
 - c. Brazos / hombros
3. Haga tres de los siguientes:
 - a. Correr, caminar rápido o despacio por media milla.
 - b. Salte alto. Registre el salto más alto de cuatro.
 - c. Salte cuerda por tres minutos.

de "rana" (fetal). El último niño se levanta y, ligeramente toca la espalda de quien vaya adelante, salta ("leap") por encima de esa "rana", y sobre todos los demás hasta que llega al frente, entonces se pone en posición de "rana". El siguiente en la línea hace lo mismo, diciendo "rrri-bit" mientras va brincando.

- 5-6. Estas actividades debieran ser hechas bajo supervisión adulta.
7. Use las pruebas de "The President's Challenge" o "Canadian Fitness Test". Establezca metas y practique para mejorar. (Ver Apéndice)

Requisitos para Rayitos de Sol

Ecólogo

1. **Repita Génesis 1: 26.** Explique nuestra función en proteger la vida silvestre.
2. Mencione tres animales que está en peligro y explique porqué.
3. Mencione tres clases de pájaros que están en peligro y explique cómo puede ayudar a proteger a los pájaros.
4. Estudie los árboles que están en peligro en su área. Siembre y adopte un árbol.
5. En su área:

- a. Qué causa contaminación, y mencione formas de evitarla.
 - b. Investigue cómo y porqué surgió la contaminación.
 - c. Explique cómo se puede evitar contaminar el agua.
 - d. Que peligros amenazan la calidad de aire.
5. Participe en una de las siguientes actividades de la comunidad para ayudar a limpiar el ambiente:

Eventos del Día de la Tierra.

b. Con su grupo ayude a recoger basura a] borde de alguna

carretera o de un arroyo.

c. Ayude a recoger papeles, latas u otros materiales para reciclar.

Ayudas

1. Descubra su responsabilidad para ayudar a cuidar el universo de Dios.
2. Haga dibujos y enumere animales en peligro en su área. Investigue en la biblioteca por las listas actualizadas.
3. Formas de proteger a los pájaros: No se les haga daño con piedras, ni con armas; nunca deben molestarlas, ni destruir sus nidos o huevos.
4. Aprendan acerca de los árboles en peligro y la causa de que mueran. Siembre y adopte un árbol. (Llame a la Alcaldía (City Hall) si necesita averiguar en que lugar de la comunidad se necesita un Árbol. O consiga una planta verde y cuídela.
5. Ayude a prevenir la contaminación haciendo lo siguiente: apagando las luces, reciclando papel, plástico, latas, vidrio, usando artículos de papel blanco, no desperdiciando agua, no contaminando el agua con basura, desperdicios humanos o químicos. Que los niños dibujen un cartel! póster" describiendo lo que hayan aprendido.

Información

Puede obtener información acerca de las especies en peligro en tiendas de artículos para maestros, o a través de la Sociedad

Audubon, u otras organizaciones ecologistas, incluyendo los publicistas de "Ranger Rick, Nature Scope, and National Geographic World". Tambi~n puede llamar a NASCO y solicitar un cat~logo. Sugerencias, "The Webbing Game: Sharing Nature with Children by Joseph Bharat Cornell". (Publicaciones Ananda, 1983). Incluye muchas otras actividades de la naturaleza.

Para obtener materiales educativos acerca de nuestro ambiente, comuníquese con "US Department of Fish and Game" o con "EPA". El estado de California tiene un boletín llamado "Going Wild", y muchos otros materiales útiles. Escriba a su estado solicitando materiales educativos acerca de la conservación.

Especialista en Salud

1. Memorice I Corintios 6:19, 20.
2. Describa una dieta adecuada, y enumere los grupos de alimentos básicos.
3. Explique porque su cuerpo necesita ejercicio.
4. Tome nota de las horas que duerme, y

5. diga porque necesita descanso.
5. Explique porqué necesita aire fresco y luz del sol.
6. Explique porque el agua es importante para su cuerpo. Diga cuantos vasos de agua debe tomar cada día.
7. Describa y demuestre una buena higiene dental.
8. Mencione tres cosas que podrían destruir su salud.
9. Participe en una prueba de cultura Física reconocida:
 - a. "Canadian Fitness Award"
 - b. "President's Challenge"

Ayudas

1. Como grupo o como familia hablen de los principios del versículo.
2. Tenga una reunión de degustación ("tasting") que incluya alimentos de los cuatro grupos básicos. Cúbrale los ojos a los niños para que adivinen que alimentos están oliendo, después que disfruten probándolos. O recorte dibujos de alimentos, arrégelos en platos de papel, y hable de lo que compone una alimentación balanceada.
3. El ejercicio mantiene los músculos fuertes, fortalece su corazón, mejora la capacidad de sus pulmones, hace que usted se sienta y se vea bien. Haga varios ejercicios por distracción y por salud. "La tortuga y la liebre" es un ejercicio de correr en la misma posición. Primero "corra" 50 pasos lentamente como una tortuga, luego 50 pasos rápido como una liebre. Repita tres veces. Haga competencias de "carretillas" en la cual un niño sostiene al otro por los tobillos. Ambos caminan hacia adelante, uno con las manos y el otro con los pies. Luego cambian de posición.
4. Cuando usted duerme, los músculos y todo su cuerpo se relaja, su corazón y respiración trabaja mas lento. Su cuerpo usa este tiempo para recuperarse y repararse por si mismo.
5. Sin aire fresco no podemos vivir. Respire profundo y disfrute! La luz del sol contiene vitamina D, la cual ayuda

para fortalecer los huesos. La luz del sol es un desinfectante. Haga ejercicio a la luz del sol] así como "Russian Hop." Póngase en cuclillas con los brazos cruzados en su pecho. Brinque hacia adelante en esa posición en círculo.

6. Desechamos agua de nuestro cuerpo al respirar, sudar, u orinar, y esa agua debe ser reemplazada. Su cuerpo consiste de dos tercios o el 65% agua. Debemos tomar dos cuartos y medio de agua cada día para mantenemos saludables. Muchos alimentos contienen agua; la lechuga es noventa por ciento agua.
7. Su dentista familiar tiene material educacional disponible para niños.
8. Comuníquese con su doctor, al departamento de salud del condado, o la biblioteca pública para obtener un video que ayuden a que ésta sea una experiencia de aprendizaje entretenida.
9. Termine las pruebas "President's Challenge" o "Canadian Fitness." Póngase metas y practique para mejorar. (Ver Apéndice)

Requisito para Abejitas Laboriosas

Especialista de Seguridad

1. Vea un video o película acerca de Seguridad en el Hogar, y explique lo que aprendió.
2. Con sus padres, desarrolle un plan de seguridad contra incendio para el hogar. Describa donde están colocados los extintores de fuego y cómo deben usarse.
3. Practique instrucciones en caso de

incendio en:

a. la casa

b. la escuela

c. la iglesia (si es posible)

4. Cuando sea apropiado para su área, practique instrucciones en caso de:

a. vendaval / tormenta

b. tornado / huracán

c. terremoto

d. inundación

e. erupción de volcán

f. tormenta eléctrica

(relámpagos y truenos)

5. Sea un "detective de seguridad" por una semana.
6. Haga carteles de seguridad mostrando situaciones de peligro y diga o muestre qué hacer al respecto.
7. Participe en un juego de seguridad.

Ayudas

1. Los materiales los puede obtener en la biblioteca local, o en el Departamento de Policía. Asegúrese de que los niños están conscientes acerca de la necesidad de la seguridad sobre incendios.
2. Anime a los padres para que ayuden a los niños a formular un plan de seguridad sobre incendios.
3. Haga planes para su escuela, club, y/o iglesia, dibujando indicaciones de dónde y cómo salir del área. Practique las instrucciones en caso de incendio en esos lugares.
6. Los Departamentos de Policía, o de Bomberos, o su biblioteca local puede proporcionarle información sobre su área

acerca de los desastres que pueden suceder, para que pueda informar y preparar a los niños sin atemorizarlos.

5. Diseñe un botón o cinta distintiva para "Detective de Seguridad" que los niños puedan usar durante la semana de prácticas sobre los posibles problemas en la casa, escuela, como: el picaporte o pestillo quebrado de un

gabinete donde se guardan líquidos de limpiar o medicinas, alambres ruidos o desgastados, enchufes eléctricos quebrados, una llave de agua rota, gasolina, lata de pintura, o de disolvente de pintura ("thinner") sin rótulo o etiqueta, vidrios rotos, etc.

6. Pida permiso para colocar los carteles en lugares públicos para que sean vistos por adultos.
7. Presente situaciones de seguridad para que los niños contesten si o no, o "le preguntaré a papá y a mamá"

Requisito para Abejitas Laboriosas

Esquiador

1. **Describa cómo** cuidar de sus esquíes y botas de esquiador.
 2. Demuestre lo siguiente:
 - a. cómo cargar sus esquíes
 - b. cómo ponérselos
 - c. cómo amarrarlos o asegurarlos.
 3. Demuestre cómo escalar en subida, hacer tijeras, y cómo dar vueltas.
 3. Ejecute Los siguientes movimientos:
 - a. vueltas continuas sin parar
 - b. resbalarse de lado y pasar sobre obstáculos o bultos.
 5. Esquiar en una elevación y colina para principiantes bajo control y en buena forma.

Estudiante de Biblia I

- 1.- Debe Tener una Biblia, o poder usar una.
2. Explique cómo mostrar respeto por la Biblia y cómo cuidarla.
3. Nombre el primero y el último libros de la Biblia y diga quién los escribió.
4. Cuente o actúe las siguientes historias de la Biblia:

- a. La creación
- b. Comenzó el pecado y la tristeza
- c. Jesús me ama hoy

- d. Jesús viene otra vez
- e. El cielo

5. Encuentre, lea y discuta tres de los siguientes versículos bíblicos acerca del amor de Jesús por usted:

a. Juan 3:16

b. Salmos 91: 11

c. Juan 14: 3

d. Salmos 23: 1

e. Usted elija

Memorice y repita dos de ellos.

6. Haga mascararas o disfraces para ilustrar una historia o parábola de la Biblia.

0

Cree una historia bíblica en una caja de arena o con fieltros.

Ayudas

- 1-2 Si es posible, asegúrese de que cada niño tenga su propia Biblia. Enséñeles que no se debe poner nada sobre la Biblia y que se debe mantener limpia. Enséñeles a ser cuidadosos y a tratarla con reverencia.
3. Ayude a los Aventureros a encontrar los libros de Génesis y Apocalipsis. Anímelos a buscar todos los libros de la Biblia mientras el niño cuenta la historia del autor. Haga juegos bíblicos, use dibujos de fieltro, etc. Haga que esta experiencia de aprendizaje sea interesada.
7. Haga que los niños ilustren las historias con pantomimas (gestos y ademanes). Los Aventureros disfrutan jugar a la

actuación. Anímelos para que hagan las historias "reales". Mantenga una caja de artículos/ayudas para hacer mas fácil la ilustración de los personajes bíblicos, como: batas de baño, bufandas, y un bastón.

5. Practique encontrar los textos en la Biblia. Explique cada parte en detalle para que los niños puedan entender el significado. Lean juntos.
6. Use platos de papel para hacer animales o mascararas para ilustrar las historias

tales como Daniel y el foso de los leones, la creación, y el Jardín del Edén. Ilustre o actúe la historia que ellos elijan.

Requisito para Abejitas Laboriosas

- a. Éxodo 20: 11-17
 - b. Filipenses 4:13
 - c. Filipenses 2:13
 - d. I Juan 2:1,2
 - e. Judas 24
 - f. Usted elija
6. Haga juegos, activos o de papel, para ayudar a que los niños disfruten y retengan las historia de La Biblia.

Ayudas

1. El Honor Biblia II podría ser enseñado como parte de la escuela de iglesia o de la clase bíblica de la Escuela Sabática.
2. Enseñe con cantos, juegos, materiales de fieltro, etc.
3. Estimule la creatividad y aprenda las lecciones bíblicas especiales de las historias.
4. Asegúrese que sus niños aprendan usando sus propias Biblias, pero también use libros de Historias Bíblicas, videos, cassettes, para enseñarles en una forma más interesante.
5. Ayude a los niños para que comprendan el significado de los pasajes y cómo se pueden aplicar a sus vidas.
6. Los libros de juegos bíblicos, al igual que libros para colorear, y juegos de fieltro, pueden obtenerse en las librerías cristianas.

Requisito para Manos Ayudadoras

Estudiante de Biblia II

1. Ganar el Honor de Estudiante de Biblia I.
2. Recite en orden los libros del Antiguo Testamento.
3. Cuente o actúe las siguientes historias de la Biblia:
 - a. Noé
 - b. Abraham
 - c. Moisés
 - d. David
- e. Daniel
4. Lea o escuche una historia bíblica.
 4. Memorice y explique tres de los siguientes versículos acerca de vivir por Jesús:

4. Libros nuevos — La familia puede escoger el tema (libros publicados en los últimos dos años)

Ayudas

Los libros pueden escogerse de La lista de lectura recomendada publicada o enumerada en la lista "Gateway to Reading" (para las escuelas adventistas), o de La lista del club de Libros de Primarios para Aventureros de La DNA.

Los Lectores Deseosos deberían escoger libros que están en o por encima de su nivel de lectura.

Los libros escogidos para leer en voz alta por las familias deberían estar en o por encima del nivel de comprensión del niño. (Generalmente, el nivel de comprensión es 2-3 años mayor que el nivel de lectura del niño.)

Reconocimiento

Se otorgaran parches a los Aventureros que completen los requisitos así como a sus padres. Los parches se entregarán en:

- a. Una ceremonia de investidura
- b. Un sábado de los aventureros
- c. Un programa de galardones
- d. Otro momento apropiado

Para pedir:

Los parches pueden solicitarse de AdventSource, 5040 Prescott Avenue, Lincoln, Nebraska 68506.

Nota:

Este no es un galardón de Aventurero, pero un parche especial para todos los Aventureros y sus padres que completen los requisitos. Se pueden añadir estrellas a los niños que completen el galardón los años sucesivos.

Excelencia en la lectura

Este proyecto desafiante esta diseñado para animar a las familias a pasar tiempo significativo leyendo en voz alta juntos; para animar al niño con capacidad de lectura mas avanzada; y para desafiar a los "lectores deseosos"—niños que desean sobresalir en la lectura y para obtener un galardón por si mismos.

Requisitos

El aventurero debe leer dos libros, no leídos previamente, en cada una de las siguientes categorías:

1. Naturaleza
2. Misiones o biografías
3. Biblia

- e. Pida permiso antes de caminar en propiedad privada
 - f. No tire basura
3. Explique en qué lado de la carretera se debe caminar y porqué.
 4. Camine por media milla hasta llegar a una area de "Picnic." Lleve su propia comida.
 5. Camine una milla y busque artículos de la naturaleza por cada letra del alfabeto, como: A ="acorn" (bellota); B ="butterfiy" (mariposa); C ="cattail" (espadafila); etc.
 6. Haga dos caminatas de por lo menos dos millas cada una y hable de lo que vea. Diga en que día de la semana fue creada cada cosa.
 8. Repita cinco reglas de seguridad para las caminatas:
 - a. Siempre camine por lo menos con un compañero(a)
 - b. Siempre debe llevar agua
 - c. Debe usar zapatos cómodos para caminar
 - d. Use ropa adecuada
 - e. Debe observar por donde camina para no perderse.

Explorador

1. Haga caminata por la naturaleza y recoja artículos de interés:
 - a. una hoja, y explique porque le gusta esa en particular
 - b. una pluma, y descubra a qué ave pertenece
 - c. una piedra. y aprenda qué clase de piedra es
 - d. una semilla, e identifique la planta de la que viene
2. Repita la regla de oro de los excursionistas:
 - a. **Nunca cortar árboles**
 - b. Nunca arrancar plantas vivas
 - c. No quite ningún tipo de marcas o señales
 - d. Manténgase alejado de las propiedades que dicen "No Traspase"

Ayudas

1. Blanco: Desarrollar habilidades de observación; explorar y compartir.
2. Aprender y observar la "regla de oro" de las caminatas.
3. Investigue con el Departamento de Vehículos y Motores ("Department of Motor Vehicle"), porque las leyes pueden variar, pero siempre camine a un lado de la carretera.
4. Disfruten la caminata y el "picnic juntos, asegúrese de que los niños aprendan a llevar su propia comida, chaquetas. etc.
5. Cuando se hace interesante y con juegos, la distancia y el tiempo pasan rápido. Ponga en práctica la creatividad y hágalo en forma entretenida!
6. Camine y disfrute explicando cuando fue creada cada cosa que encuentra, por

ejemplo: árboles, pájaros, peces, mariposas, caballos, etc. Una caminata debe ser con el club o clase, y otra con la familia del niño.

7. Los niños nunca son muy jóvenes para aprender las reglas de seguridad al caminar con un compañero, llevando agua, usando ropa y zapatos cómodos, y estar atentos para no perderse.

28, 29, etc.

2. Puede sustituir por flores de jardín comunes en su área. Muestre flores frescas cuando sea posible, aunque se puede usar tarjetas, revistas, o catálogo de semillas
3. Los colores, olores, y movimientos atraen a los insectos hacia las flores. Y se toman el néctar, el polen, y el agua de las flores.
4. Las semillas de las flores son esparcidas por las aves, viento, insectos y animales. Solicite materiales educativos del departamento de agricultura de su estado.
5. Usando papel "butcher", o papel periódico, corte la forma de una flor que tenga por lo menos cuatro pies de ancho, extiéndala en el piso. En el centro de la flor ponga una taza de agua azucarada. Rocié polvo en el resto de la flor. De a cada niño un popote ("straw"), y que uno a la vez trate del "néctar" de la taza sin tocar el polvo de "polen". La mayoría de las flores son polinizadas en forma exitosa cuando un insecto se toma el néctar, aunque algunas veces los insectos pasan por alto el polen.

Flores

1. Enumere cinco flores que se mencionan en la Biblia.
2. Identifique 10 de los siguientes:
 - a. Narciso
 - b. Margarita
 - c. geranio
 - d. Tulipán
 - e. Violeta
 - f. Crisantemo
 - g. Rosa
 - h. Clavel
 - i. Gladiolo
 - j. Lirio
 - k. Iris
 - l. Petunia
3. Diga que atrae a las abejas e insectos hacia las flores y qué obtienen de ellas.
4. Describa tres formas en las cuales se esparcen las semillas de las flores.
5. Haga un "Juego de Polen."
6. Haga un marcador de libro usando pétalos de flores secas.
7. Prepare un ramo de flores del jardín para compartirlo con alguien.

Ayudas

1. Use un diccionario bíblico o concordancia para buscar los textos, enumere:
Cantares 2: 1 y 2; 5:13; y 6: 2; Mateo 6:

alios Recomendables

añada cuatro cucharadas de amoniaco ("armonía"). Rocié cuatro cucharadas de sal sobre todas las piedras. Añada unas cuantas gotas de colorante de comida y unas gotas de agua en una o dos piedras. En mas o menos tres días prepare una mezcla de dos cucharadas de agua y dos cucharadas de amoniaco, con cuidado échelo en el tazón, (si lo echa

Geólogo

1. Describa a un geólogo y su trabajo.
2. Repita un versículo de la Biblia que hable de piedras y minerales. Cuente una historia bíblica donde se usaron piedras.
3. Experimente con tierra, arena, grava, piedras y agua. O haga un jardín de cristal.
4. Recoja y haga una demostración de cinco diferentes tipos de piedras. Identifíquelas con su nombre correspondiente.
5. Lean juntos Apocalipsis 21.
 - a. Busque las piedras preciosas mencionadas
 - b. Haga un dibujo de la ciudad celestial y coloréela.
6. Use piedras para hacer un dibujo de arte o pinte una piedra.

Ayudas

1. Una persona que estudia la formación y origen de las capas de la tierra.
2. Ayude a los niños a usar una concordancia y a buscar las palabras; piedras y rocas. Apocalipsis 21 habla de piedras usadas en la Nueva Jerusalén. Enséñelos a usar diferentes historias bíblicas.
3. Coloque arena, tierra, grava, piedras y agua en un recipiente y agítelo en forma suave. Déjelo asentar por una hora y observe. Las capas se llaman rocas sedimentarias. O haga un jardín de cristal. Moje bien varios pedazos de piedra. Arregle piedras en el fondo de un tazón de vidrio grande. Vierta sobre las piedras cuatro cucharadas de agua (1/4 de taza). Agregue cuatro cucharadas de agua colorante azul. Tápese la nariz y

- directamente en los cristales se pueden derretir. Continué agregando la mezcla de agua y amoniaco cada ciertos días.
4. Traiga una colección de piedras y minerales para compartir con su grupo. Enseñe a los niños a rotular las piedras, y a mostrar las que han encontrado, y las formas para guardarlas.
 4. Escriba los nombres en un pizarrón para que los niños los copien y aprendan un poco acerca de cada piedra preciosa. Muéstreles una piedra real cada vez que sea posible, o enséñeles cuadros y use libros de piedras y minerales para ayudarles a identificarlos.
 6. Dibuje una cara o un animal en una piedra. Pegue piedras en un cuadro para hacer un diseño. Puede pegar piedras en un jarrón o lata para hacer un florero o porta lápices. etc.

Gimnasta

1. Tener el Honor de Cultura Física.
2. Haga por lo menos cinco diferentes tipos de ejercicio de calentamiento.
3. Dirija los ejercicios de calentamiento y estiramientos al comienzo de tres clases.
4. Debe poder hacer los siguientes movimientos y practique para mejorar.
 - a. De vueltas hacia atrás
 - b. Voltereta lateral (sobre pies y manos)
 - c. Doblar hacia atrás
 - d. Dar vueltas hacia atrás con las piernas abiertas
 - e. Salto o clavado
 - f. Pararse de cabeza
 - g. Pararse de manos Balanceo sobre una viga
 - i. Dar vueltas hacia adelante con las piernas abiertas
5. Participe en una prueba de Cultura Física reconocida
 - a. "Canadian Fitness Award"
 - b. "President's Challenge"

Ayudas

2. Ejercicios de calentamiento apropiados para niños: Saltar, "jumping jacks", caminar imitando animales (elefante, Cangrejo, canguro, rana, conejo).
3. Que cada niño dirija en tres sesiones de ejercicios de calentamiento con "jumping jacks", corriendo en la misma posición, brincando, saltando cuerda, etc. Acuéstese, estire los músculos y sostenga. Estiramientos: piernas, espalda, puños, manos, tobillos, (rotar en círculos), cabeza (incline de

lado a lado y sostenga)

6. Posiciones: estiramiento/acostado en el piso. Concerniente a los movimientos:
 - a. Por protección, asegúrese que sus manos están colocadas en el piso por sus hombros cuando de vueltas hacia atrás ("backward roll").
 - b. Mantenga los brazos y piernas estiradas, coloque los dedos unos frente a otros.
 - c. Párese y lentamente inclínese hacia atrás, bajando las manos al piso. "Back bridge": empújese hacia arriba desde el piso. Doblar hacia atrás: estando de pie, dóblese lentamente hacia atrás hasta que sus manos toquen el piso.
 - d. Estando de pie con las piernas abiertas, inclínese hacia atrás colocando sus manos entre las piernas, mientras da vuelta las manos van a los hombros, como en el "back roll", y termina en estiramiento.
 - e. Practique el salto o clavado ("dive rolls"), manténgase adecuadamente protegido para su seguridad.
 - f. De una posición de rana, lentamente levante las piernas a una posición derecha.
 - g. Estando de pie con las piernas abiertas coloque las manos entre las piernas con los dedos hacia adelante, meta la cabeza y ruede. Empújese hacia arriba con las manos en el piso y termine con las piernas estiradas.
 - h. Camine en una "viga", tocándose el pie y luego la rodilla cada vez que da un paso.
 1. Ejecute un "handstand", pateando hacia arriba y hacia abajo usted solo. Practique con un observador hasta que lo logre hacer usted solo.

Recuerde que algunos jóvenes son mas flexibles y la gimnasia les parecerá más fácil que a otros. Hágalo entretenido, y elogie sus esfuerzos. Debe tener a un "observador" adulto cerca para minimizar las lesiones o daños.

5. Use la pruebas de "President's Challenge" o la "Canadian Fitness". (Ver Apundice)

grande de su pueblo que muestre los lugares indicados. Debe incluir nombres de las calles necesarias para llegar a los diferentes lugares.

7. Practique preguntar cortésmente por ciertas direcciones y escuche con mucha atención. Haga juego de "direcciones". Divida el grupo en equipos. El maestro esconderá un

Guía

1. Describa lo que hace un guía.
2. Haga un mapa o dele instrucciones a su grupo de cómo llegar a su casa.
3. Debe saber dirigir a alguien a los siguientes lugares:
 - a. correo
 - b. supermercado
 - c. teléfono público
 - d. estación de policía
- e. iglesia
- f. escuela
4. Demuestre cómo pedir direcciones, y mencione a las personas a quiénes les puede preguntar sin ningún riesgo.
5. Como grupo, organice un viaje y visite uno de los siguientes lugares:
 - a. museo
 - b. estación de bomberos
 - c. festival de arte
 - d. planta purificadora de agua
- e. monumento
- f. estación de policía
- g. fábrica
6. Ya ha sido un guía para diferentes lugares. pero, quién es nuestro guía de acuerdo a Salmos 48:14?

Ayudas

1. Un guía es una persona que muestra el camino.
2. El blanco es aprender a dar direcciones sencillas. Algunas veces los niños tienen que dar direcciones a la policía, a los bomberos, o a familiares que están visitando. Haga un mapa de su área para ayudarles a entender norte y sur o izquierda y derecha.
3. En "butcher paper", dibuje un "mapa"

objeto en el cuarto y una persona de cada equipo sabrá dónde está el objeto. Estas personas darán direcciones sólo una vez al primer miembro del equipo. Estos miembros del equipo tratarán de encontrar el objeto sin más instrucciones. Permita que cada niño tenga la oportunidad de encontrar el objeto o de dar instrucciones.

5. Explique cómo hacer arreglos para visitar uno de los lugares enumerados. Antes del viaje, instruya a los niños acerca de la conducta esperada y qué es lo que deben buscar.
6. Ayude a los jovencitos a entender que Dios está con nosotros, que El es nuestro guía a lo largo de nuestras vidas. El realmente nos conoce y cuida de cada uno de nosotros.

; *Mind,*

de Elena G. de Whit

Higiene

1. Encuentre, lea y hable acerca de Salmos 119:11; Proverbios 25: 22, y Salmos 19: 14.
2. Aprenda acerca del aseo / limpieza personal.
3. Descubra tres ocasiones importantes para lavarse las manos.
4. Practique el cepillado de los dientes correcto.
5. Hable acerca de bañarse diaria y regularmente y cómo mantener su cabello limpio.
6. Cuantos vasos de agua debe tomarse diariamente?
7. Es importante mantener su ropa limpia?
8. Participe en una prueba de cultura física reconocida:
 - a. "Canadian Fitness Award"
 - b. "President's Challenge"

Ayudas

1. Hable acerca de la importancia de usar palabras amables y "limpias" como Jesús quiere que lo hagamos. Busque los versículos, y explique lo que dicen.
2. Haga el aprendizaje interesante—recuerde que a muchos no se les enseña en el hogar acerca de la limpieza básica. Tengan juegos, canten, o hagan carteles para enseñar los principios básicos. Podrían ver un video, leer un libro o invitar a un especialista en salud para que venga y les hable a los niños.
3. Enséñeles la importancia de lavarse las manos antes de comer, después de ir al baño, y antes de tocar los alimentos. Use un microscopio para verles las manos. Haga que se laven las manos con jabón como generalmente lo hacen, luego coloque de nuevo las manos bajo el microscopio, que se laven otra vez con mucho cuidado, y vean la diferencia.
4. Cepílese los dientes, por dos minutos, por lo menos dos veces al día. Coma una dieta balanceada, evite alimentos dulces y a base de almidón. No debe masticar sustancias duras como hielo o "popcorn" con caramelo. Que un especialista dental les enseñe la forma

correcta de cepillarse los dientes (quizá pueda darle a cada niño un cepillo de dientes, u otros artículos).

5. Un cuerpo limpio es mucho más saludable. Instruya a los niños acerca de los problemas que sucederán si no se mantienen limpios. Por ejemplo, piojos, resfrío, etc. Jueguen al salón de belleza y muéstreles cómo lavarse el cabello, secarlo y peinarlo. Podría traer a una persona que se especialice en belleza para enseñar a los niños hábitos de buena salud para su cabello y sus manos.
6. La parte de afuera de su cuerpo necesita agua para mantenerlo limpio y el interior de su cuerpo necesita agua para mantenerlo saludable. Necesita por lo menos ocho vasos de agua cada día. Explíqueles cómo Dios hizo su cuerpo y su funcionamiento.
7. También es importante mantener nuestra ropa limpia para vernos y sentirnos saludables. Después de jugar o trabajar, es importante bañarse y ponerse ropa limpia.
8. Use las pruebas "President's Challenge or Canadian Fitness". Establezca metas y practique para mejorar. (Ver Apéndice)

Requisito para Manos Ayudadoras

Jardinero

1. Describa lo que hace un jardinero.
2. Mencione tres diferentes tipos de jardín, y describa lo que crece en cada uno.
3. Nombre tres jardines mencionados en la Biblia.
4. Mencione por lo menos tres herramientas que se necesitan para la jardinería.
5. Demuestre cómo usar estas herramientas adecuadamente, y cómo cuidar de las mismas después de usarlas.
 6. Haga uno de los siguientes:
 - a. Cuide de un pequeño espacio de tierra, incluya plantar, trasplantar, y cultivar flores o vegetales.
 - b. Siembre y cuide de tres diferentes plantas, puede usar cajas en ventanas, macetas, cartones de leche o latas.
 - c. Haga un "terrarium" y cuídalo
7. Comparta una planta, un vegetal/ fruta , o una flor de su jardín con un amigo o vecino.0 Dibuje o coloree un cuadro de una flor para dárselo a alguien

Ayudas

1. Un jardinero cultiva la tierra, siembra semillas y plantas, alimenta, riega, limpia, trasplanta, y cuida del jardín.
2. Hortaliza ("vegetable garden"): vegetales como chicharos guisantes, zanahorias, frijoles, etc. (también frutas como "berries", y tomates). Jardín de flores: flores de bulbo o de semilla como tulipanes o pensamientos. Jardín de hierbas: hierbas para cocinar como perejil, tomillo, hierba buena.
3. Génesis 2: 8: El Edén; Juan 18:1 y Mateo 26: 36: El Getsemaní.
4. Herramientas para jardinería como la pala, rastrillo, azadón, manguera, carretilla, palustre o cuchara.
5. Deben tener cuidado para evitar lastimarse, por ejemplo, no dejar las herramientas tiradas donde una persona pueda tropezarse y caer. Limpie y guarde las herramientas en un lugar

seco.

8. Enseñe a los niños que disfruten al tocar la tierra, la emoción de ver las cosas vivas crecer, y la responsabilidad de cuidar un jardín limpiándolo y regándolo. Concerniente al inciso "C", ayude a los niños a seleccionar una variedad de plantas para el "terrarium".
7. Comparta vegetales de su jardín, plantas o flores con alguien.

Lenguaje de Señas

1. Aprenda el alfabeto manual que usan las personas sordas, y las reglas correspondientes.
2. Aprenda cómo contestar las palabras recibidas, usando el alfabeto manual.
3. Aprenda por lo menos 50 palabras.
4. Aprenda y presente por lo menos un canto cristiano sencillo.
5. Donde sea posible, que los Aventureros conozcan a una persona sorda y se comuniquen con ella por medio de señas.
6. Expresé en señas un versículo bíblico sencillo.

Ayudas

1. Si esta disponible (en la Asociación de Sordos local), use las tarjetas del alfabeto manual con signos por los dos lados. De esa forma los niños pueden ver los signos de ambos ángulos, del que pregunta y del que contesta.
2. Primero pueden entretenerse aprendiendo a deletrear sus nombres. Escriba palabras en una hoja de papel, y que los niños se turnen deletreando y recibiendo las palabras. Que formen

grupos de dos y que envíen y reciban palabras de su elección.

3. Las palabras que a los jóvenes les gusta aprender son nombres de animales y de alimentos. El libro *"Joy of Signing"* es muy bueno para el aprendizaje. Presenta la palabra y el dibujo para describir cada signo. También indica el origen del signo (ejemplo: Jesús—origen: indicando las huellas de los clavos).
4. "Jesús Loves Me" e "Into my Heart," son dos ejemplos. Recuerde explicar los orígenes cuando sea necesario.
5. Que alguien de la comunidad de sordos venga y comparta un poquito de su vida con los niños, y que les enseñe algunas palabras. Eso sí le daría vida a este honor.

Fuentes

- ❖ La sucursal local de la Asociación Nacional de Ciegos.
- ❖ "Christian Record Services International, Inc." P. O. Box 6097, Lincoln, Nebraska 68503. Teléfono: (402)488-0981.
- ❖ Asociación Nacional de los Sordos, 814 Thayer Avenue, Silver Spring, Maryland 20190.
- ❖ El libro *"Joy of Signing"* (by Lottie Riekshof) está disponible en la mayoría de librerías.

Mayordomo Sabio

1. Encuentre un versículo bíblico que diga quién es dueño de todo en la tierra.
2. Describa a un mayordomo sabio.
3. Encuentre, lea y explique Malaquías 3: 8-10.
4. Escriba su propio sobre de diezmo y deposítelo en el plato de la ofrenda en la iglesia.
 6. Haga y decore un lugar especial para guardar su:
 - a. dinero para gastar
 - b. ahorros
 - c. diezmo
 6. Prepare un cartel "poster" mostrando algunas de las cosas que se hacen con la ofrenda de Escuela Sabática.
 7. Escuche la historia bíblica de una viuda y su pequeña ofrenda.
 8. Diga cómo y porque los mayordomos sabios cuidarán de sus pertenencias.

Ayudas

1. Génesis 1:2; Salmos 24:1; Juan 1:1-3.
2. Un mayordomo sabio es responsable y fiel a Dios y a otros. I Corintios 4: 2; IPedro4: 10.
3. La Biblia dice que debemos dar diezmos y ofrendas a Dios como respuesta de gratitud. El ha prometido bendición especial para aquellos que son fieles.
4. Agrande el sobre de diezmo de su iglesia a tamaño 8 1/2 x 11 pulgadas, ayude a los niños a llenar uno para que aprendan a dar un diezmo honesto y ofrendas para Jesús.
5. Ayude a los niños a comprender el concepto de presupuestar. Vea que cada niño tenga dinero para depositarlo en el recipiente(s) que decoraron con ese propósito. (Los niños pueden dar ofrenda

de su dinero para gastar).

6. Recorte dibujos de revistas o pinte y coloree artículos, materiales que se pueden comprar con el dinero de la Escuela Sabática (Biblias, materiales de Escuela Sabática, artículos de fieltro, y dibujos para ilustrar historias bíblicas, y mucho mas).
7. Lea "*Counsels on Stewardship*" (Consejos Sobre Mayordomía), por Elena G.White, Págs. 174-176 (inglés), y cuente la historia de la viuda y sus dos monedas, en lenguaje que los niños puedan entender.
8. Los mayordomos sabios y fieles deben saber manejar sus vidas, tiempo, talentos, y dinero, que Dios les ha dado.

Actualizado en 1996.

Requisito para Constructores

MÚSICO

1. Hable acerca de las guías que los cristianos deben seguir para escoger la música.
2. Mencione e identifique seis diferentes instrumentos musicales.
3. Haga un cartel o cuadro mostrando los instrumentos anteriores.
4. Mencione tres instrumentos musicales mencionados en la Biblia.
5. Demuestre cómo tocar un instrumento musical.
6. Aprenda dos cantos y tóquelos o cántelos.
Toque en una banda de ritmo o participe en arreglar música con familiares o amigos.

Ayudas

1. Escuchará Jesús esta música? ¡Glorifica a Dios en el cielo esta música? (El lider debiera leer "*Mensaje para los Jóvenes*", páginas 292-29 (inglés), y comparta los conceptos con su grupo.)
2. Piano, trompeta, clarinete, cimbalos, flauta, saxofón, etc.
3. Haga un cartel/"poster" o cuadro incluyendo los instrumentos favoritos dibujados o recortados de revistas.
4. Exodo 28:33,34: campanas
I Reyes 10:12: arpa
Isaías 30:29: flauta
I Crónicas 15:16: cimbalos
Isaías 5:12: clarinete
Números 10:1-10: trompeta
5. Practique, escuche la grabadora, toque la armónica, etc. O piano, violín u otro instrumento que los niños están aprendiendo a tocar. Hágalo en forma entretenida, use instrumentos sencillos

para aquellos que no son muy musicales, pero que pueden disfrutar de un ruido alegre.

6. Aprendan dos cantos nuevos y cántenlos y tóquenlos para otros. Use instrumentos de ritmo o utensilios de cocina para hacer "música". Practiquen juntos y toquen para otros

Nadador I

1. Aprenda siete reglas de seguridad para nadadores.
2. Agáchese bajo agua y contenga la respiración por cinco segundos.
3. Tirese al agua cuando no sea tan profunda, que no le cubra la cabeza.
4. Juegue "Keep Away" al lado menos profundo de la piscina/ alberca.
5. Demuestre cómo hacer movimientos de las piernas apropiadamente.
6. Debe saber dónde y cuando es posible nadar sin peligro.

Ayudas

La meta es introducir a los niños al agua y ayudarlos a vencer cualquier temor que puedan tener.

1. No nadar sin que haya un adulto presente.
No correr cerca del agua. No mojar a otra persona. No empujar a otra persona. No jugar en el agua cuando le cubre la cabeza hasta que pueda nadar. No dependa de aparatos para flotar; aprenda a nadar. No se tire al agua sin saber si es seguro.
2. Junto con los niños jueguen de agacharse en el agua y contener la respiración. Quizá deben practicarlos primero fuera del agua.
3. Enseñe a los niños a tirarse al agua en forma segura después de revisar que no haya piedras, ni otros nadadores en el área, etc.
4. Practiquen juegos en el agua salpicando ("splashing") agua sobre los niños sin que se asusten.
5. Muéstreles cómo sostenerse a la orilla de la piscina / alberca mientras preparan o desarrollan movimientos de las piernas adecuados y fuertes.
6. Muéstreles cómo empujarse, contener la respiración y mover las piernas bajo

agua.

7. Enséñeles reglas de seguridad de dónde y cuando es seguro nadar:
nunca sin que haya un adulto presente;
no cuando hay tormenta; nunca tirarse al agua sin revisar el área primero; sólo en piscinas limpias, lagos y ríos donde sea seguro nadar y donde tengan permiso para nadar, etc.

NADADOR II

1. Debe terminar y recibir el Honor de Nadador I.
2. Revise y hable acerca de las reglas de seguridad.
3. Tirese al agua y recoja dos piedras del fondo.
4. Juegue en el agua pero no en lo profundo.
5. Mencione tres cosas que usted podría hacer para ayudar a salvar a alguien que se está ahogando.
6. Nade algunas yardas sólo con los pies, luego con los brazos y manos solamente.

Ayudas

1. Anime a los niños para terminar ambos honores de nadador y prepararse para participar en Natación de Principiantes usando instrucciones de la Cruz Roja o su equivalente.
2. Haga énfasis en que la seguridad es muy importante: No correr, ni empujar; no tirarse al agua sin saber si es seguro y que no hay piedras, etc.; no nadar durante una tormenta; no nadar a menos que un adulto esté presente; no depender de un aparato para flotar por seguridad.
3. Practique con los niños para que aprendan a flotar sin temor.
4. Deben practicar el contener la respiración y flotar con la cara hacia abajo, salen para respirar y seguir flotando.
5. Coloque dos piedras sin puntas agudas en el fondo del agua. Haga que cada niño recoja las piedras del fondo.
6. Jueguen a la pelota en el agua para

que los niños se diviertan mientras aprenden a perder el miedo al agua.
7. Además de usted u otros aparatos

Observador

1. Observe, identifique, y consiga un cuadro de lo siguiente:
 - a. cuatro animales diferentes
 - b. cuatro clases diferentes de vehículos de motor
 - c. dos clases diferentes de aviones
 - d. cuatro cosas de la naturaleza
 - e. cuatro aves diferentes
2. Observe tres de las siguientes personas en uniforme:
 - a. policía
 - b. bombero
 - c. enfermera
 - d. cartero
 - e. trabajador de ambulancia
 - f. vigilante de tráfico
3. Encuentre, lea, y explique lo que nos dice Mateo 28:20.
4. Observe su iglesia. Hay algo que usted pueda hacer para mantenerla limpia? Escriba o dibuje lo que usted puede hacer para ayudar.
5. Haga un dibujo de su cuarto para colocar en el álbum. Limpie su cuarto y haga un segundo dibujo y coloréelo.
6. Recuerde de 10 a 15 artículos después de mirarlos por dos minutos.

Ayudas

La meta es ayudar para que los niños lleguen a estar mas conscientes de la gente y las cosas que los rodean. Ellos pueden ayudar a mejorar las cosas si conocen el problema.

1. Haga un dibujo para su álbum de artículos que encuentre, o recorte dibujos de una revista.
2. Que cada niño dibuje, tome foto, o recorte de revista ilustraciones o fotos de trabajadores con uniformes para colocarlas en el álbum de "Reportero".
3. Encuentren, lean juntos, y hablen acerca de Mateo 28: 20.
4. Ayude a su grupo a que aprendan a

observar / notar posibles problemas y qué pueden hacer para ayudar, por ejemplo: recoger basura, ordenar los libros de canto, etc.

5. Explique cómo podemos ser buenos observadores, pero a menos que hagamos nuestra parte para limpiar nuestra área, no nos habremos ganado nuestro honor.
6. Fomente a "buen observador" colocando algunos artículos conocidos en un escritorio o mesa. Después de dos minutos, cubra los artículos y haga que los niños digan o escriban lo que recuerda. Practiquen este juego varias veces, enseñando a los niños a ser más observadores.

Olimpico

1. Aprenda un poco acerca de los Juegos Olímpicos:}
 - a. Donde se celebraron por primera vez?
 - b. Cuando?
 - c. Dónde se celebraran los próximos Juegos?
2. Haga un estandarte ("banner") olímpico.
3. Haga una antorcha olímpica.
4. Participe en un juego olímpico.
5. Haga una cadena olímpica de colores.
6. Memorize II Timoteo 4: 7.
7. ~, Quién habla en el Nuevo Testamento acerca de correr una carrera?
8. Hable con su padre o con su maestro acerca de lo que significa I Corintios 9: 24-26.

Ayudas

1. Use una enciclopedia para contestar los incisos "a" y "b".
2. Este estandarte puede medir 8 1/2" x 11", todo el club puede trabajar haciendo uno.
3. Que cada persona haga una antorcha. Se puede hacer de cono de "styrofoam" a una persona que se está ahogando: papel mache etc.
4. Juegos como carrera de "baton" para que con una vara o palo largo para que lanzamiento de jabalina "sock throw", etc.8. Ens6fielr se agarren, lanzarles una cuerda, etc. salto alto etc. y brazadas. Un video o libro de ayuda.
5. La cadena se puede hacer de tela roja algodón o tela. Use los colores olímpicos (negro, amarillo, verde y azul). Enrolle cada tira de tela formando un círculo, una el círculo con otra tira de tela, enrolle y continúe hasta que todos los colores sean usados.
7. Pablo.

Pajaritos

1. Cuente cómo Dios cuida de las aves.
2. Fabrique un comedero para pájaros ("bird feeder") sencillo, o un comedero de "pine-cone".
3. Debe saber reconocer a 10 aves diferentes.
4. Haga un juego sobre aves.
 5. Dibuje y/o coloree cuadros de los siguientes:
 - a. dos aves de agua
 - b. dos gorriones
 - c. un ave de rapiña
6. Debe saber cómo hacer cinco sonidos de aves.
7. Haga un árbol de Navidad o una canasta de pascuas para pájaros.
8. Observe algunas aves, imite sus movimientos, y recoja plumas cuando sea posible. Debe tener en mente que guardar plumas de aves migratorias es ilegal en algunos lugares, sino en todos, los Estados Unidos.

Ayudas

1. Hable del cuidado de Dios, citando Mateo 10:2, y Lucas 11: 24. Dios creó alas aves para que se cuidaran a si mismas (las plumas, el pico, migración, etc.)
2. Haga un comedero de pájaros sencillo ("bird feeder"), corte un cartón de leche y coloque las semillas en la parte de adentro, también puede hacer un comedero de "Pine-cone" cubriéndolo con mantequilla de maní y con semillas para pájaros. Cuélguelo al alcance de los pájaros para que puedan disfrutar de ese manjar.
3. Cuando sea posible, incluya aves de su área. Planee juegos de reconocimiento usando cuadros o tarjetas de aprendizaje. Invite representantes del museo local o de la Sociedad Audubon para que tengan una presentación.
4. Los juegos podrían ser: tarjetas de aves, dominó, etc., que los puede encontrar en

el "Adventist Book Center." de su área.

5. Fuentes: tienda de artículos para maestros, libros de colorear, revistas, libros, o videos.
6. Obtenga videos o cassettes en la biblioteca pública o en la Sociedad Audubon. Seleccione aves que tengan hábitos y sonidos característicos como los buhos/lechuzas, palomas, cuervos, chotacabras / aves trepadoras, paro/ alionin, ave fría/frailecillo, etc. Pegue o amarre semillas y frutas a un árbol como un regalo especial para los pájaros. Decore una canasta de pascua con materiales que los pájaros puedan usar para construir sus nidos, tal como cabello, bib de lana, cordel, etc. Cuelgue la canasta donde los pájaros puedan recoger material para sus nidos. Vaya al zoológico, criadero de pájaros, parque, o una área donde se juntan muchos pájaros para observar y recoger (vea la nota anterior) plumas. En la clase, imite los movimientos de las aves.

Patinador

1. Describa dónde y cuando es seguro patinar.
2. Demuestre cómo cuidar un par de patines.
3. Aprenda a patinar hacia adelante, hacia atrás, hacia la derecha, hacia la izquierda, y cómo entrecruzar.
4. Patine a través de una curva, aprenda a parar, y a deslizarse cuesta abajo.
5. Haga prueba de patinaje ("slalom course") con por lo menos seis obstáculos.
6. Participe en un juego de patinaje.

Ayudas

1. Si es patinaje en el hielo, debe esperar que un adulto le diga si el hielo es seguro. Nunca patine solo. El patinaje de ruedas puede practicarse en un gimnasio, pista, o en la acera, dependiendo de la clase de patines que tengan.
2. Limpie sus patines después de cada uso. Revise las ruedas. Cambie las cintas cuando sea necesario. Si es necesario ponga aceite a las ruedas, dependiendo de la clase de patines.
3. Deben practicar para que los jóvenes sientan lo emocionante que es patinar. Insista en la seguridad y precaución para prevenir lastimaduras mientras patina.
4. Aconseje a los niños a patinar con cuidado, observando a los otros patinadores en todo momento.
5. Use obstáculos blandos para sus pruebas de patinaje ("slalom course"), por si los niños se caen no se lastimen.

7. Sostener en alto un libro grande como lo hizo Elena White en su visión, y medir el tiempo que lo puede sostener.
8. Hacer un juego americano antiguo.
9. Hacer una manualidad americana antigua.

Ayudas :

1. Elena White, Jaime White, Guillermo Miller,
José Bates, J. N. Andrews, Hiram Edson,
etc.

FUENTES: "William Miller Heritage Farm" (disponible en la librería adventista); "Life of the Pioneers"~ una serie de cintas de la Asociación de Michigan.

2. El requisito de lectura # 2 incluye:

Ellen, por Mable Miller

Camp Meeting Angel, por (R&H), etc.

3. Himnos del himnario adventista: "Tis Love That Makes Us Happy," No. 579; "You Will

See Your Lord A Comm," No. 438; "I Saw One Weary," No. 441. "What Heavenly Music," No. 452; "Don't You See My Jesus

Primeros pioneros adventistas

Este galardón está diseñado para crear una conciencia creciente en los niños de su herencia adventista, ayudándolos a sentirse felices de ser adventistas, y animándolos a valorar la contribución de los pioneros.

1. Nombrar cinco pioneros adventistas y contar algo de cada uno de ellos.
2. Leer una historia de algún pionero adventista.
3. Aprender un himno adventista antiguo. Memorizar la primera estrofa.
4. Hacer y probar una receta de granola; saber qué tenía que ver la granola con los pioneros.
5. Pintar o tejer una corbata, o decorar un pañuelo. Usar el pañuelo para vestirse como un pionero.
6. Memorizar. 14:12.

Coming? No. 454.

4. Hable acerca de la importancia del desayuno y de los alimentos del desayuno. Mencionar

algo de la historia del desayuno — Consejos Sobre el Régimen Alimenticio y El Hogar Adventista. Buscar una receta de granola en algún libro de recetas, tal como, Century 21

375 Meatless Meats. Si es imposible hacer granola, comprar barras de granola y hablar acerca de los ingredientes que hacen que la granola sea saludable para nosotros. (Son granos integrales pre cocidos y rápidos de preparar.) Hacer en la reunión y enviar un poco a cada familia junto con la receta.

5. Hacer pañuelos cortando un cuadrado de 24 pulgadas de tela de algodón en la

mitad en

forma diagonal (de esquina a esquina);
marcar figuras con sellos o con un estencil,
con formas de animales, carrozas o niños.
Para disfrazarse, proveer vestidos largos,
pantalones de trabajo (overoles), sombreros
de vaqueros, etc.

6. Pesar el libro mas pequeño o mas grande que el de Elena?
7. 5 altar a la cuerda, bandos tirando de extremos de una cuerda, caída de las estrellas, rayuela, juegos de la mancha, botón-botón, tirar el pañuelo, ordenar la vaca, carrera de obstáculos.
8. Muñecas de cucharas, bordado, hacer pan o granola y colocar en el pañuelo, hacer una

carroza de cartón, pintar con pintura en aerosol, etc.

Nivel: Grados 3-4

Receta de Granola

7 ½ tazas de avena arrollada antigua (1/2 caja)

1 taza de azúcar negra

1 taza de semillas de sésamo

1 taza de coco rallado

1 taza de germen de trigo

2 cucharitas de sal

1 taza de nueces picadas

*Mezclar los ingredientes secos mencionados.

1 cucharada de vainilla

¾ taza de agua

¾ taza de aceite

*Espolvorear los ingredientes mojados sobre los secos; mezclar bien. Hornear a 275 grados

F. durante 60 minutos. Revolver cada 15 minutos.

, NY,

4. Leer Génesis 9:11 y 8:21.
5. Rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, índigo, y violeta. Una forma fácil de recordar el orden es formando un acrónimo.
9. Ver Apocalipsis 4:3

Enriquecimiento

Cada uno de nosotros es como gotitas de "lluvia" que Dios usa para refrescar la tierra (nuestra familia, nuestro hogar, nuestros amigos, y nuestros vecinos.) Cuando permitimos que la luz de Jesús brille a través de nosotros, otros verán el "arco iris" de su amor. Invite a los niños a permitir que Jesús convierta sus vidas en un arco iris.

Canto

"¿Quién hizo el arco hermoso?"
"God Loves Me"

Hacer galletas arco iris. Mezclar una receta de su masa favorita de galletas de azúcar y cortar un montón de semicírculos. Luego hacer pinturas mezclando yema de huevo con diferentes colorantes de alimentos. Antes de hornear, pintar con un pincel los colores del arco iris.

Promesa del Arco Iris

El propósito del galardón de Promesa del Arco Iris es ayudar a los niños a experimentar la gloria de Dios a través de la gloria de su creación.

1. Nombrar y demostrar dos elementos que forman un arco iris.
2. Contar la historia del primer arco iris, en Génesis 9:8-17.
3. ¿Que otra palabra significa "pacto?"
4. ¿nos promete el arco iris?
5. ¿,Qué colores conforman el arco iris?
Cree su propio arco iris con los colores en el orden correcto.
6. ¿,Dónde encontraremos un arco iris en el cielo?

Ayudas

1. Crear un arco iris alumbrando un haz de luz en un rocío de agua, o demostrarlo con un prisma. Note que el punto de la luz debe venir de atrás del observador.
2. Colocar todos los pasos de la historia de No en tarjetas. Que los niños extraigan una tarjeta de la caja o recipiente y la coloquen en la secuencia correcta.
3. Buscar la palabra pacto en un diccionario de niños. Explicar que significa "promesa." Que los niños se hagan promesas unos a los otros promesas que piensan cumplir.

Puertas de perla

Este galardón tiene el objetivo de hacer que los niños sean conscientes y esperen con anticipación la segunda venida y el cielo.

1. Buscar y leer una promesa de la segunda venida de Jesús en la Biblia.
2. Representar una parábola de la Biblia acerca de La segunda venida.
3. Nombrar un libro de la Biblia y un capítulo que describe los eventos de los (últimos días).
4. Hacer una lista de señales de la segunda venida de Cristo, hallados en

Mt. 24:3-14.

5. Describir la ascensión de Jesús al cielo y contar de qué maneras se parece o no se parece a la forma en que regresará.
6. Buscar y leer en la Biblia una descripción de la Ciudad Santa o la Nueva Tierra.
10. Completar y memorizar Juan 14:2, 3 usando una de las siguientes actividades:

a. Llenar los espacios en blanco:
"En la _____ de mi Padre muchas hay; si as' no fuera, yo os lo hubiera _____. Voy, pues, a lugar para vosotros. Y si me

fuere y os _____

lugar, _____ a vosotros, y os tomará a para que donde _____ estoy, _____ también están

- b. Poner cada palabra en una tarjeta de índice (una palabra en cada tarjeta), y que los niños ordenen las tarjetas.
 - c. Ayudarlos a formar un acertijo (rebus) con el versículo de memoria; decir el versículo, con la ayuda del acertijo. (Un "rebus" es cuando se hacen dibujos para sustituir palabras para luego descubrir la frase.)
 - d. Esconder piezas del rompecabezas y hacer un juego de la parábola de la moneda perdida con ellas.
8. Cerrar los ojos e imaginar encontrarse con Jesús en las puertas de perla, y luego hacer un dibujo de lo que imaginaron o dibujar cómo se vería.

Ayudas

1. Juan 14:1-3; Hechos 1:11
2. Las diez vírgenes, Mt. 25:1-13; la red, Mt. 13: 47,48; los labradores malvados, Mt. 21:33; Marcos 12:1-10; Lucas 20:9-16; la gran cena, Lucas 14: 16-24; Mt. 22:1-14; la moneda perdida, Lucas 15:8-10; la puerta angosta, Mt. 7:13,14; Lucas 13:22-30; el trigo y la cizaña, Mt. 13: 24-30; la oveja perdida, Lucas 15:3-7; el sembrador, Mt. 13:3-23; otros.

3. Mateo 24

4. Falsos Cristos (vers. 5)

1 Tesalonicenses 4:15-18, Hechos 1:1-8

6. Isaías 65:17-25; Ap. 21,22

7. Proveer papel grueso, marcadores, tijeras.

8. Tener disponible papel, marcadores y crayones, palitos de helados, brillantina, papel de construcción, perlas, papel de aluminio, etc.

Cantos

"In My Father's House, "Countdown,"
"I'm Going to Heaven."

Reportero

1. De un reporte a sus padres acerca de una actividad de Aventureros. Prepare un Álbum de "Reportero" acerca de tres salidas de los Aventureros.
2. Busque información acerca de un juguete o de un instrumento musical. Informe al grupo acerca de sus descubrimientos.
3. Escuche los anuncios y lea el boletín de la iglesia.
 - a. en su Álbum coloque anuncios del boletín.
 - b. circule los eventos que

mAs le interesaron

4. Hable con su pastor, maestro de la escuela, o de Escuela Sabática. Coloque en su Álbum:

- a. un dibujo de la persona y el lugar d6nde trabaja
- b. una nota describiendo lo que mAs le gusta a esa persona acerca de su trabajo.

5. Mantenga su Álbum de "Reportero" por lo menos dos meses.

Ayudas

1. Dedique cierto tiempo en sus reuniones de Aventureros para que cada niño practique compartir un "reporte" con los demás. Ayúdelos a que aprendan a poner en orden los eventos, y anímelos para que cuenten a sus padres acerca de una de las actividades de los Aventureros. Comience un Álbum de "Reportero". Permita que los niños diseñen una cubierta con sus nombres, se recomienda papel sin líneas. Para comenzar, dales un anuncio de Aventureros para que lo coloquen en el Álbum.

2. Prepare una historia para el Álbum, usando dibujos de revistas, o dibujos coloreados. Hermanos, padres, o amigos pueden ayudarles con la investigación, o puede hacer investigación durante el tiempo del club. Deben escribir notas debajo de los dibujos indicando qué les gusta

cerca dicho artículo. Que los niños compartan lo que aprenden.

3. Anime a los niños para adquirir la habilidad de escuchar. Que recorten anuncios de la escuela o de los boletines de iglesia para colocarlos en el Álbum. Circulen las actividades que más disfrutarían, y marquen con una "X" las actividades en las que han participado.

4. Hable con una persona favorita y pregúntenle qué le gusta acerca de su trabajo. Dibuje a la persona, coloree, y haga un dibujo de lo que a esa persona mas le gusta de su trabajo. De nuevo, instrúyalos en la habilidad de escuchar,

aprendiendo a tomar notas para recordar las indicaciones, y para ayudarles a recordar qué preguntas hacer.

5. Trabaje en el Álbum de "Reportero" por lo menos dos meses. Añada recortes interesantes de actividades de la escuela, de la iglesia, del club, y de la comunidad.

Seguridad en la Carretera

1. Identifique y explique 10 signos de carretera importantes.

2. Diga cuando y donde cruzar la carretera en forma segura.

3. Indique reglas de seguridad en la carretera para:

- a. caminar a lo largo de la carretera cuando vaya solo
- b. andar en su bicicleta
- c. montar a caballo
- d. caminar con un grupo

4. Explique porque debe usar cinturón de seguridad cuando vaya en carro.

5. Escuche una presentación de un oficial de seguridad de carreteras acerca de la seguridad para los niños.

Practique un juego de seguridad.

Ayudas

1. Algunos ejemplos:
 - a. Parar
 - b. Cruzar los rieles de ferrocarril
 - c. Vía equivocada
 - d. Caminar
 - e. No dar vuelta a la izquierda
 - f. No pasar
 - g. No vuelta en U
 - h. Una vía
 - i. Cruce de escuela
 - j. Vuelta cerrada / aguda
 - k. Limite de velocidad
1. Ceda el paso
2. Cruzar la carretera en una intersección o pase de peatones. Si hay semáforo, cruce solamente cuando la luz esta verde para usted.
3. Camine a un lado de la carretera yendo en contra del trafico. Las reglas pueden variar en su área. Investigue con el Departamento de Vehículos y Motores acerca de reglamentos para: caminar, montar a caballo o bicicleta, o patineta, y caminar en grupo. Respete las reglas, observe el trafico cuidadosamente.
4. Vea una película o escuche a un oficial de policía hablar acerca de los cinturones de seguridad. Usamos los cinturones de seguridad para evitar recibir lesiones en un accidente. Es la ley en muchas áreas.
5. Que un experto de seguridad hable con los niños de acuerdo a su nivel de edad, enfatizando que pueden hacer los niños para mantenerse seguros.
6. Prepare rótulos o carteles y juegue "Simon Says," sosteniendo los rótulos en alto. Que los niños demuestren lo que dicen los carteles ya sea caminando o montando bicicleta, es una forma entretenida de aprender acerca de la seguridad en la carretera. O Planee otros juegos de seguridad.

Requisito para Rayitos de Sol

Temperancia

1. Lea y hable acerca de I Corintios 6: 19,20,y I Corintios3: 17.
2. Qué se entiende por abuso de "drogas" y temperancia.
3. Hable con un doctor, enfermera, o con un adulto acerca del uso y efectos del tabaco, alcohol, y drogas. o Vea y hable acerca de una película o video acerca de los peligros de usar cualquiera de los anteriores.
4. Diga porqué algunas personas eligen fumar, tomar alcohol, o usar drogas. Explique cómo podemos nosotros decidir no hacerlo.
5. Planee un drama animando a los demás a decir "NO" y actúelo con su grupo.
6. Prepare un diseño anti-cigarrillo, anti-alcohol, anti-drogas, y dibújelo en

camisetas.

Diseñe un cartel/"poster" o ilustración mostrando el peligro del abuso de las drogas.

7. Identifique dos personas famosas o atletas de éxito en su área y diga porqué ellos no usan tabaco, drogas, o alcohol.

Entreviste a dos personas que usted sabe que viven muy felices y saludables sin usar tabaco, drogas, o alcohol, y que hablen acerca de las razones que tienen para ser temperantes.

8. Participe en una prueba de cultura física reconocida:

- a. "Canadian Fitness Award"
- b. "President's Challenge"

Ayudas

1. Anime a los Aventureros a memorizar y entender el significado de estos versículos.

2. Hay muchas medicinas / drogas buenas, como penicilina, la cual ha salvado muchas vidas; aspirina, que sirve para aliviar el dolor de cabeza, y drogas que pueden ayudar a curar el cáncer, etc. Cuando alguien usa medicinas / drogas en dosis dañinas

o en forma no recetada por un doctor eso se llama abuso de drogas. Hable acerca de medicinas / drogas conocidas para los niños y en que forma pueden ser abusadas.

Recomiende a un orador especial para que hable acerca de las drogas y sus efectos.

3. Hay personas y materiales disponibles a través.
4. Es del director de salud de su asociación, de la biblioteca local, y el departamento de salud de comunidad.
4. En una actividad social, anime a los niños a que hablen. Que compartan lo que han aprendido. Ofrezcales "pop corn" y jugo.
5. Permita que el Aventurero practique la creatividad y que desarrollen un drama ilustrando la importancia de decir

"NO" a las drogas en forma cortés.

6. Diviértase involucrándose con los niños. encontrarán los materiales necesarios en una tienda de artesanía o de arte.

7. El periódico del área le podría proporcionar nombres de personas e historias. Invite a un policía, a doctor para que comparta con los niños historias de los efectos dañinos del tabaco, drogas, y alcohol.

8. Use las pruebas de "President's Challenge" o "Canadian Fitness Challenge" o "Canadian Fitness Challenge" o "Canadian Fitness Challenge". Fíjese metas y practique para mejorar. (Ver Apéndice)

Requisito para Constructores

Trovador

1. Toque un canto en / con un instrumento sencillo, o marque el ritmo de un tono con una pandereta, "triángulo," etc.
2. Haga una representación de un personaje o de un animal usando disfraz, o gestos para que el grupo lo reconozca.
3. Dramatice una historia con el grupo.
4. Canten.
5. Invente un poema acerca de la naturaleza.
6. Cante dos cánticos tradicionales de su país.
7. Con algunos amigos, organice 15 minutos de entretenimiento para un grupo. O Cuente una historia.
8. Encuentre, lea, y explique el significado de Salmos 66: 1-2.

Ayudas

1. Use un "reed pipe", flauta, armónica, grabadora, piano, etc.
2. Anime a los niños a usar su imaginación en forma creativa.

3. Ayude a los niños a compartir y que esperen su turno para participar.
4. Estimule a que canten en grupo, al igual que los talentos individuales.
5. El poema debe tener de cuatro a ocho líneas.
6. Enséñeles algunos cantos tradicionales. Si su clase incluye niños de muchas nacionalidades, aprendan cantos de diferentes países y canten en grupo.
7. Enséñeles a trabajar juntos y a organizar un programa.
8. Hablen en grupo y compartan cómo pasar momentos alegres.

alcanzar las metas del programa. Los niños comprometen sus corazones y vidas a Jesucristo y adquieren hábitos, habilidades y sabiduría para vivir por Jesús hoy.

El programa de estudios de Aventureros está dividido en 4 niveles:

Abejita Laboriosa
 Rayito de Sol
 Constructor
 Manos Ayudadoras
 Primer Grado
 Segundo Grado
 Tercer Grado
 Cuarto Grado

La sección Recursos para El Salón de Clase esta diseñada solamente para maestros.

Acentúa recursos específicos del programa de estudio actual de la escuela que cumplirán con los requisitos necesarios. Los maestros que empezaron con este material están emocionados con los resultados! En esta sección los requisitos para la clase de Aventureros están en la mano izquierda, y el programa de estudio de la escuela que puede ser usado para cumplir con estos requisitos esta en la mano derecha.

Como la Biblia es enseñada en un ciclo de 4 años, hemos usado todos los libros como recursos en diferentes momentos. Si usted no esta usando el libro recomendado, una actividad alterativa es sugerida frecuentemente que se puede usar con el ciclo actual, o usted puede escoger de una variedad de actividades que se encuentran en el manual de Aventureros.

Si esta usando "Hábitos y Hábitat" por ejemplo, y hemos sugerido una actividad de "rocas y Pasas", Ud. puede escoger usar la actividad de "Rocas y Pasas", o puede esperar hasta el próximo año y escoger de una variedad de actividades que se encuentran en el manual de Aventureros. El manual es una ayuda tremenda, llena de una variedad de actividades.

En resumen, hemos usado todos los libros en el programa de estudio como recursos, lo que hace mucho mas fácil que los maestros integren el material con el trabajo de la escuela. Otra idea es usar el trabajo de la escuela por nueve semanas de culto. Los niños disfrutan la variedad y el cambio de paso. No importa como decida usar el

MANUAL DE AVENTUREROS

Recursos para El Salón de clases de Aventureros

Introducción a Recursos para El Salón de Clase

El programa de estudio de Aventureros es la fundación del programa de Aventureros. Practicas y actividades divertidas que los Aventureros disfrutarán serán usadas para

