

MANUAL DE ESPECIALIDADES

DEL CLUB DE EXPLORADORES

TIZONES



MANUAL DE ESPECIALIDADES DEL CLUB DE EXPLORADORES

TIZONES



Juventud Adventista de España

Este manual está basado en los requisitos oficiales del *Youth Ministries Department* de la Conferencia General de los Adventistas del Séptimo Día.

Dirección editorial: Isaac Chía

Traductora: Alexandra Mora

Septiembre 2009: 1ª edición

Septiembre 2013: 2ª revisión

© 2009. DEPARTAMENTO JAE (Juventud Adventista de España). Área del Club de Exploradores.
Fernando Rey, 3 · 28223 Pozuelo de Alarcón (Madrid) - ESPAÑA
exploradores@jaeonline.es · www.jaeonline.es

Impreso en España

ÍNDICE GENERAL

Introducción	6
La participación en el programa de especialidades de los Exploradores	8
Pautas para el desarrollo y la aprobación de las especialidades del Club de Exploradores	11
Lista de especialidades por áreas.....	16
Actividades Espirituales.....	19
Actividades Recreativas.....	35
Artes Domésticas.....	61
Artes y Manualidades.....	69
Naturaleza.....	91
Cuadro de especialidades por áreas.....	106

INTRODUCCIÓN

Esta edición del Manual de Especialidades del Club de Exploradores es representativa del crecimiento continuo del Ministerio Juvenil de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Aunque incluye por primera vez todas las especialidades aceptadas actualmente por la Conferencia General, probablemente esté desactualizado en poco tiempo. Vivimos en un mundo que cambia rápidamente. Las especialidades de los Exploradores reflejan este hecho al pasar por continuas revisiones sistemáticas para proveer lo mejor para nuestros jóvenes. Por definición y por propósito, las especialidades son “ventanas que deben ser abiertas a modo de descubrimiento” dentro del marco filosófico de la iglesia.

Este manual incluye todas las especialidades reconocidas actualmente en el nivel de Ministerio Juvenil de la Conferencia General y también incluye las especialidades específicas reconocidas por varias divisiones. El diseño de algunas de las insignias presentadas en esta edición puede no coincidir con las que se utilizaban hasta ahora en nuestra Unión, lo cual no significa que ya no sirvan (seguirán siendo válidas) si no que se han actualizado y ahora tienen un diseño acorde con el resto del mundo.

El concepto original de las especialidades surgió de una Comisión asesora de jóvenes de la Conferencia General en 1927. Primero se los llamó Méritos Vocacionales, luego se cambió el nombre a Especialidades Vocacionales. El primer manual que enumeraba los requisitos fue publicado en 1928. En aquel momento se habían seleccionado 16 temas. Aunque los requisitos han cambiado, y los nombres también han sido modificados, estas especialidades originales todavía perduran en la actualidad. A menudo las insignias eran cosidas a mano en máquinas manuales; algunas con toda probabilidad fueron cosidas en salas de costura particulares utilizando el modelo del diseño como patrón. Los diseños eran simples y consistían de un hilo de color sobre un fondo de paño lenci de un color preestablecido. Las Insignias que todavía se pueden encontrar en la actualidad de esas primeras se ven muy raras en comparación con los diseños generados por ordenador y cosidos con máquinas de alta precisión, 270 simultáneamente, de a miles, en la planta de Lion Brothers cerca de

Baltimore, Maryland, Estados Unidos. Estas insignias, nos dicen los de la industria de los emblemas, se cuentan entre las últimas que todavía se hacen sobre fondo de paño lenci.

A lo largo de los años, otras especialidades se han unido a esas 16 originales. En la actualidad los Exploradores cuentan con unas 360 especialidades que son reconocidas en todo el mundo. Muchas otras son autorizadas por las divisiones y por las uniones.

Es el deseo del Departamento de Jóvenes de la Unión Adventista Española que esta edición especial del Manual de Especialidades del Club de Exploradores te estimule a ti, lector, y te guíe a muchas nuevas aventuras mientras descubres el mundo que te rodea. También esperamos que estas actividades agradables te preparen y preparen a los jóvenes para el mundo futuro.

El editor
Área de los Exploradores JAE

La participación en el programa de especialidades de los Exploradores

Los jóvenes adventistas siguen una larga tradición de servicio a la humanidad. Se los puede encontrar por todo el mundo aplicando sus habilidades a una cantidad de tareas y a muchas vocaciones y profesiones necesarias para llevar “el evangelio a todo el mundo en esta generación”. Muchos jóvenes adventistas que tienen éxito ahora en el servicio misionero de ultramar, en los negocios o en el trabajo profesional, encuentran el origen de su visión de servicio en este sistema de especialidades.

Todos deberíamos ser capaces de extraer del gran libro de la naturaleza lecciones que inspiren y capaciten a otros para imitar el ejemplo de Jesús, el mayor maestro de la naturaleza que ha conocido este mundo. Los jóvenes deberían saber cómo colocar la literatura llena de verdad en las manos de los que así pueden ser guiados al Salvador. En resumen, todo joven debe estar preparado para responder al llamado de su Maestro en muchos campos de labor.

El Departamento de Jóvenes desea ayudar a los jóvenes a alcanzar estos ideales, y las especialidades de los Exploradores habilitan a los jóvenes para adquirir habilidad en muchas líneas. A veces el estudio de una especialidad lleva a adoptar una vocación o por lo menos un pasatiempo útil. Aunque algunos pueden considerar las especialidades de los Exploradores como sólo de estudios, teoría y ejercitación, no os olvidéis que las especialidades tienen como objetivo el desarrollo de la espiritualidad, por tanto debes buscar el máximo nivel de excelencia en el cumplimiento de los requisitos. Disfrutar y aventura son las palabras clave de todas las especialidades.

**PAUTAS PARA EL DESARROLLO
Y LA APROBACIÓN
DE LAS ESPECIALIDADES
DEL CLUB DE EXPLORADORES**

Filosofía de las especialidades de los Exploradores

Cada especialidad está diseñada como un curso de estudio introductorio a un tema determinado. Este tema debe tener valor práctico y debiera mejorar el estilo de vida de la persona que realiza la especialidad. El estudio de las especialidades debiera ayudar a la persona en su desarrollo como un cristiano equilibrado afectando directamente los aspectos sociales, emocionales, físicos y espirituales de su vida. El estudio de una especialidad debiera dirigir a la persona a un amor más profundo hacia su Creador celestial, y debiera acrecentar su interés por entregar su vida en servicio a Dios y a su comunidad.

El estudio de las especialidades tiene la intención de ayudar al desarrollo espiritual del carácter de una persona. Por lo tanto, cada especialidad debiera estar diseñada de tal manera de exigir normas altas de excelencia declarando claramente en todos los requisitos las tareas que deben lograrse. La realización de los requisitos debiera ser interesante y divertido, proporcionando a la persona, al mismo tiempo, el sentimiento de haber logrado algo.

El estudio de una especialidad debiera proporcionar a la persona una forma atractiva de aprender algo del ambiente que la rodea o ampliar su exposición a nuevos horizontes o aventuras. Tales tópicos de estudio podrían incluir aprender acerca de algunos pasatiempos o aficiones, un interés especial o la introducción a una nueva vocación. Cada especialidad debería estar diseñada para acomodarse al estudio grupal en una reunión del club, o al estudio individual o en familia realizado por una persona altamente motivada. Por cuanto las especialidades de los Exploradores forman parte de un programa auspiciado por la iglesia, todas las facetas del curso de estudios debieran estar en armonía con las normas básicas de la iglesia. Por esta razón el estudio de las especialidades evitaría normalmente temas cuyos requisitos exijan la destrucción de plantas o la vida animal.

Es el propósito de todas las especialidades ayudar a la persona a “crecer en sabiduría, en estatura y en gracia para con Dios y los hombres”.

Lista para evaluar una especialidad de los Exploradores

Requisitos

1. Todos los requisitos sostienen las normas básicas y la filosofía de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.
2. Los requisitos incluyen un equilibrio entre la teoría y las experiencias prácticas.
3. Los requisitos pueden ser completados en una situación grupal o individualmente.
4. Los requisitos pueden ser completados en un período de tres a seis meses como norma general.
5. Los requisitos señalan claramente en términos sencillos exactamente lo que debe llevarse a cabo.
6. Los requisitos que abarcan actividades durante un tiempo extenso, también deben ser expresados de tal manera que eviten conflictos con la escuela y el trabajo (Ejemplo: un campamento de cuatro días puede ser llevado a cabo durante dos fines de semana).
7. Los requisitos evitan la destrucción de la vida animal o vegetal. (Pide fotos o dibujos en lugar de colecciones.)
8. Los requisitos evitan la participación en defensa armada o sin armas.
9. Los requisitos pueden ser cumplidos sin afectar innecesariamente la seguridad de sus participantes.

Procedimiento de aprobación de una nueva especialidad de los Exploradores

1. Los pedidos de nuevas especialidades deben ser entregados al director de Exploradores de la Unión para verificar si la especialidad ha cumplido con los criterios expresados en la hoja de trabajo de Desarrollo de nuevas especialidades de Exploradores.
2. El director de Exploradores de la Unión entrega luego esta nueva especialidad al presidente de la Comisión de especialidades de Exploradores de la División.
3. El pedido de una nueva especialidad es luego sometida a la Comisión de estudio de Especialidades de los Exploradores para su aprobación. Las especialidades que no son aprobadas son enviadas de vuelta a su autor con una explicación escrita de las razones por las cuales fueron rechazadas o las revisiones que deben ser hechas. También se debería mandar una copia de esa carta al director de Exploradores de la Unión.
4. Las especialidades aprobadas son sometidas a la aprobación final de la comisión de especialidades de la Conferencia General y para su reconocimiento. El presidente de la comisión de especialidades envía una carta de reconocimiento y agradecimiento al autor de la especialidad.

Instrucciones para completar la hoja de trabajo de una nueva especialidad

1. Proporciona todos los datos biográficos pedidos.
2. Indica el título propuesto y la categoría temática de la nueva especialidad.
3. Declara brevemente el propósito de la especialidad propuesta.
4. Entrega un diseño sugerente para la especialidad. Indica los colores del diseño. (NOTA: los diseños de las insignias no deberían incluir más de tres (3) colores más el color de fondo).
5. Indica el nivel de dificultad de la especialidad. Los niveles de dificultad son tres, de menor a mayor.
6. Menciona las fuentes específicas necesarias para completar los requisitos de la especialidad. Para cada fuente bibliográfica asegúrate de mencionar el título, el autor, la editorial, y la fecha de los derechos de autor.
7. Enumera los materiales necesarios para completar una especialidad y el costo estimado por persona. También estima el tiempo necesario para completar la especialidad.

Hoja de trabajo para el desarrollo de nuevas especialidades del club de Exploradores

Nombre _____

Dirección _____

Ciudad _____ Provincia _____

Código postal _____ Email _____

Fecha de entrega _____

Título _____

Categoría _____

Propósito _____

Niveles de dificultad: Nivel 1 Nivel 2 Nivel 3

Referencias bibliográficas

Materiales necesarios y costo estimado:

Tiempo estimado para completar la especialidad: (horas, días o meses)

Requisitos de la especialidad

Enumera todos los requisitos sugeridos. Usa el espacio necesario, puedes incluir un documento adjunto.

Hoja de respuestas de la especialidad

Sugiere brevemente de qué manera se deberá evaluar a la persona que está haciendo la especialidad, o cómo determinar si la ha completado.

(PARA USO DE LA OFICINA SOLAMENTE)

Fecha de recepción _____

Fecha de actuación _____

Unión _____

Firma _____

(Director de Jóvenes o de Exploradores de la Unión)

_____ Aceptada.

_____ Fecha de envío a la Comisión de la División.

_____ Rechazada.

_____ Fecha del envío al autor, con carta explicativa.

LISTA DE ESPECIALIDADES POR ÁREAS

ACTIVIDADES ESPIRITUALES

1. Amigo de Jesús
2. Biblia I
3. Biblia II
4. Caminando hacia Jesús
5. Discípulos
6. Dones espirituales
7. Fiel mayordomo
8. La oración
9. Paladín de la oración
10. Pioneros adventistas
11. La promesa del arco iris
12. Las puertas de perlas
13. Temperancia

ACTIVIDADES RECREATIVAS

1. Acampada
2. Amistad
3. Astronomía
4. Ayudante de primeros auxilios
5. Ciclismo
6. Coleccionismo
7. Educación Física
8. Equitación (Hípica)
9. Especialista en salud
10. Especialista en seguridad
11. Esquí
12. Gimnasia
13. Información
14. Informática

15. Natación I
16. Natación II
17. Nudos
18. Observador
19. Países del mundo
20. Patinaje
21. Piragüismo
22. Seguridad en carretera
23. Tiro con arco

ARTES DOMÉSTICAS

1. Civismo
2. Cocina
3. Costura
4. Higiene
5. Jardinería
6. Tareas domésticas
7. Trabajos artesanales

ARTES Y MANUALIDADES

1. Abalorios
2. Artista
3. Botones
4. Carpintería
5. Cestería
6. Construcción de cometas
7. Crítica de los medios de comunicación
8. Encolar
9. Imanes: la fuerza invisible
10. Latas divertidas

11. Lenguaje de signos
12. Música
13. Periodismo
14. Piezas de construcción
15. Sombras chinas
16. Trabajos manuales
17. Trovador

NATURALEZA

1. Amigo de la naturaleza
2. Amigo de los animales
3. Árboles
4. Aves
5. Ballenas
6. Ecología
7. Explorador
8. Flores
9. Hábitat
10. Lagartos
11. Mariposas
12. Mariquitas
13. Mineralogía
14. Peces



ACTIVIDADES ESPIRITUALES



AMIGO DE JESÚS



Nivel	Año	Código	Creada por
1	1966	YOU4650	Conferencia General

1. Habla a un amigo sobre Jesús y dile lo bueno que es contigo.
2. Invita a un amigo a la iglesia (a una reunión o una actividad).
3. Con ayuda de tu instructor, prepara una matutina o una oración para la Escuela Sabática, el Club de Exploradores o el colegio.
4. Participa en una actividad misionera.
5. Asiste a un bautismo y analiza qué significa.
6. Explica lo que significa ser amigo de Jesús y busca 5 amigos de Jesús en tu Biblia.
7. Habla amablemente a tu familia y amigos. Analiza por qué ser amable y respetuoso también forma parte de ser amigo de Jesús.
8. Acuérdate de orar antes de comer y antes de dormir.

AYUDA

1. Ayuda a los tizones a expresar su amor por Jesús y compartir ese amor con otros. Anímalos a hacer oraciones sencillas que expresen su amor por Jesús (también para el punto 8).
2. Anima a los tizones a invitar a un amigo no adventista. Analiza con ellos cómo pueden ser un buen ejemplo: guardando silencio en la iglesia, caminando despacio y sin hacer ruido, susurrando, cantando, arrodillándose para la oración, siendo amables, etc.
3. Ayuda a los tizones a preparar una presentación oral adecuada para su edad, y anímalos a dar ideas.
4. Habla con tu pastor e involucra a tu club en las actividades misioneras de la iglesia.
5. Explica el por qué del bautismo y dile a los tizones que fue el ejemplo de Jesús para nosotros. Asegúrate de que cada niño tenga la oportunidad de asistir a un bautismo.
6. Los niños pueden hacer una lista de los discípulos de Jesús, o de otros amigos como María, Marta, Lázaro, etc. Ser un amigo de Jesús significa e implica aceptar Su amistad y amor y compartirlos con los demás.
7. Jesús conoce nuestros pensamientos y hechos. Porque Él nos ama, nosotros le amamos a Él y a todo lo que ha creado, incluyendo a nuestras familias y amigos. El expresar bondad hacia otros es mostrar nuestro amor por Jesús.
8. Enseña a los tizones los elementos básicos de la oración, incluyendo la alabanza/adoración, el ser agradecidos, el perdón de los pecados, el compromiso, etc.

BIBLIA I



Nivel
1

Año
1996

Código
YOU4530

Creada por
Conferencia General

1. Debes tener una Biblia para uso personal.
2. Explica cómo se demuestra respeto hacia la Biblia y cómo hay que cuidarla.
3. Nombrar el primer libro y el último libro de la Biblia, y di quién escribió cada uno.
4. Explica o representa las historias siguientes:
 - a. La creación.
 - b. El pecado y la tristeza comienzan.
 - c. Jesús me cuida hoy.
 - d. Jesús vuelve otra vez.
 - e. El cielo.
5. Localiza, lee y analiza los siguientes versículos de la Biblia, en los que se muestra el amor que Jesús siente por ti. Memoriza y repite dos de ellos.
 - a. Juan 3: 16
 - b. Salmos 91: 11
 - c. Juan 14: 3
 - d. Salmos 23: 1
 - e. Un versículo de tu elección.
6. Prepara y representa una historia de la Biblia o parábola que hayas escogido O recrea con un grupo una historia de la Biblia en arena.

AYUDA

1. Si es posible, asegúrate de que cada niño tenga su propia Biblia. Enséñales que no deben colocar cosas encima de ella y que la Biblia debe estar siempre limpia. Muestra cómo debe ser cuidada y cómo manejarla con reverencia.
2. Igual que apartado 1.
3. Ayuda a los niños a encontrar Génesis y Apocalipsis en sus Biblias. Anímalos a buscar cada uno mientras algún niño(a) habla sobre el autor. Haz juegos bíblicos, utiliza franelógrafo, etc. que esta sea una experiencia divertida de aprendizaje.
4. Ayuda a los niños a realizar un mimo o una dramatización sobre una historia. Anímalos a revivir la historia. Guarda una caja de material para teatro, donde incluyas albornoces, pañuelos, un bastón, etc. para ayudar a los niños en la ilustración bíblica.
5. Practicad buscando textos de la Biblia. Leed los textos juntos y explica cada texto de forma que entiendan su significado.
6. Ilustra e interpreta historias de la Biblia como por ejemplo: Daniel en el foso de los leones, la Creación, el jardín del Edén, etc. o historias de la Biblia que escojan los niños.

BIBLIA II



Nivel
3

Año
1996

Código
YOU4532

Creada por
Conferencia General

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

AYUDA

1. Ver especialidad de Biblia I.
2. Las dos partes en que está dividida la Biblia son el Antiguo Testamento y el Nuevo Testamento. Los libros que deben conocer de los Evangelios son: Mateo, Marcos, Lucas y Juan.
3. Usa canciones, juegos, franelógrafos, etc., para enseñarles este punto.
4. Anima a los tizones a que sean creativos. Ayúdales a entender las lecciones que cada historia de la Biblia enseña.
5. Asegúrate de que tus niños saben buscar en sus Biblias con agilidad. Utiliza también libros de historias bíblicas, video, CDs para que aprendan estas historias de una forma interesante.
6. Ayuda a los tizones a entender el significado de cada pasaje y cómo pueden aplicarlos a sus vidas.
7. Libros de juegos sobre la Biblia, libros para colorear y franelógrafo, etc. están disponibles en librerías cristianas y en Editorial Safeliz.

CAMINANDO HACIA JESÚS



Nivel
1

Año

Código
YOU8065

Creada por
Conferencia General

1. Entiende el camino a la salvación:
 - a. Dios es amor (1ª Juan 4: 8). Dios me quiere mucho (Jeremías 31: 3). Dios ama a todo el mundo (Juan 3: 16).
 - b. Soy un pecador. Todo el mundo se equivoca y es un pecador, así que todos necesitan salvación porque los pecadores morirán para siempre (Romanos 3: 23).
 - c. Dios envió a Jesús a morir para que yo no tuviera que morir para siempre (Juan 3: 16). Luego resucitó como mi Salvador (1ª Corintios 5: 3, 4). Cuando acepto a Jesús, todos mis pecados son perdonados. (Isaías 1: 18, Salmos 51: 7-11, 1ª Juan 2: 1, 2).
 - d. La salvación es un regalo que Dios me da. Debo pedirle a Jesús que sea mi Salvador. (Juan 1: 12). Dios me escucha cuando oro.
 - e. Si he aceptado a Jesús, me he convertido en una nueva persona, y quiero alejarme del mal porque amo a Jesús y Jesús me ama a mí. (Juan 3: 3-7, 2ª Corintios 5: 17)
 - f. Puedo estar seguro de que soy salvo cuando le pido a Jesús que sea mi Salvador (Juan 3: 26, Hebreos 13: 5). Como aún soy pecador, aún cometeré errores. Pero si confieso mis pecados a Jesús, Él me perdonará y me quitará el sentimiento de culpa (Jeremías 31: 34). Dios quiere que admita y confiese mi error a quienes he herido (1ª Juan 1: 9) y que restituya el daño causado (Lucas 19: 8) y que luego me aleje totalmente del pecado (Juan 8: 11).
2. Lee y analiza junto con un adulto cuatro de las siguientes historias de la Biblia sobre la conversión/salvación:
 - a. Conversión del etiope. (Hechos 8: 26-40)
 - b. Curación de Naamán. (2ª Reyes 5)
 - c. Jesús ama a los niños. (Mateo 19: 13-15)
 - d. Zaqueo. (Lucas 15)
 - e. Conversión del carcelero. (Hechos 16:21-34)

Continúa >>>

AYUDA

1. Explica estos conceptos de la manera más sencilla posible para que el niño los pueda entender. El concepto más importante es que reconozca la naturaleza del pecado (hacer cosas mal) y sus consecuencias (muerte eterna), y luego pedir perdón a Jesús y pedirle que sea su Salvador.
2. Estas historias son geniales para hacer un culto para niños, matutinas o vespertinas del club, o un culto familiar. Que el niño se quede maravillado al entender que Dios tiene gran interés de que sea salvo.

CAMINANDO HACIA JESÚS

continuación



Nivel	Año	Código	Creada por
1		YOU8065	Conferencia General

3. Memoriza Juan 3: 16, Hechos 16: 31 y 1ª Juan 1: 9.
4. Pasa un rato a solas con Jesús de forma regular.
5. Decide aceptar a Jesús como tu Salvador personal. Habla de tu decisión con tus padres o con tu instructor del club.
 - a. Dibuja en un papel el contorno de tu pie y decóralo como quieras. Incluye las palabras de compromiso: YO, _____ (tu nombre) he tomado el primer paso hacia Jesús hoy _____ (fecha) con _____ (nombre del adulto que te ha acompañado).
 - b. Enseña el dibujo del pie a tu instructor del club para que te de un certificado y la especialidad de Caminando hacia Jesús.

AYUDA

3. Sugerencia: Ilustrad los textos en un punto de libro para la Biblia o para regalárselo a alguien que quiere saber más de Jesús.
4. Motiva a los niños a pasar tiempo planificado y regular con Dios - puede ser junto a sus padres, en el culto familiar, el club, o solos. El compromiso es la clave, es fundamental, y debe ser continuo para desarrollar una relación personal.
5. El compromiso personal de los niños suele ser espontáneo y expresivo. Pero esta especialidad busca fomentar que la decisión sea el resultado del trabajo cuidadoso de los padres en casa. Sin embargo, cuando no es posible una decisión inspirada en casa, un instructor del club, un maestro u otro individuo cercano al niño puede ser la mejor opción para ayudar a nutrir estos primeros pasos hacia Jesús. Da una bienvenida especial al niño como el miembro más nuevo de la familia de Dios, dándoles la seguridad de que Dios les ama siempre, les acepta, les perdona y vela y cuida de ellos. Proyecto extra recomendado: Anima al niño a mostrar su entrega a Jesús a su manera: creando una canción, un poema, una pintura, un dibujo, una escultura o que se exprese con un video, una cámara o un ordenador. (Nunca forzar al niño a hacer algo que no quiere).

DISCÍPULOS



Nivel
2

Año
2005

Código

Creada por
División Norteamericana

1. ¿Qué es un discípulo?
2. Encuentra en la Biblia los nombres de los discípulos y di a qué se dedicaban. Luego escribe cada nombre y cada profesión en tarjetas separadas. (Mateo 10: 2-4; Marcos 3: 14-19, Lucas 6: 13-16, Juan 1: 41-48). Mezcla las tarjetas en el suelo y mira cuántos nombres puedes juntar con la profesión correcta.
3. Nombra a dos pares de discípulos que eran hermanos. Pista: Mateo 10: 2.
4. Descubre qué discípulo fue el primero en seguir a Jesús. Lee lo que hizo el discípulo cuando descubrió que Jesús era el Mesías. Juan 1: 35-42.
5. ¿Qué le pidieron los discípulos a Jesús que les enseñara? Lucas 11: 1.
6. Repite el Padrenuestro.
7. Escoge a un discípulo y aprende tres cosas sobre él.
8. Canta una canción sobre los discípulos y/o haz un sketch.
9. Sé un discípulo de Jesús.

AYUDA

1. Mientras repasáis las historias, enfatiza que un discípulo es un estudiante o un seguidor que cumple las reglas y dichos del maestro.
2. Andrés, Simón (Pedro), Jacobo, Juan, Felipe, Bartolomé, Tomás, Mateo (Levi), Jacobo (hijo de Alfeo), Simón, Judas y Judas Iscariote. No sabemos a qué se dedicaban todos los discípulos. ¿Qué piensas tú que hacían?
3. Los hermanos eran Pedro y Andrés; Jacobo y Juan, hijos de Zebedeo, llamados los hijos del trueno.
4. Andrés fue llamado primero para seguir a Jesús. Él corrió a buscar a su hermano para que él también fuese discípulo de Jesús.
5. Los discípulos le pidieron a Jesús que les enseñara a orar.
6. Lucas 11: 2-4
7. Ver recursos como el Comentario Bíblico Adventista, libros de E. G. de White, etc.
9. Haced una actividad de generosidad, como preparar regalos para los sin techo.

DONES ESPIRITUALES



Nivel
1

Año

Código

Creada por
España - No oficial

1. Busca versículos sobre los “dones espirituales” y léelos. Romanos 12: 6-8, 1ª Corintios 12: 7-10, 28-30, y Efesios 4: 11-13.
2. Anota en una pizarra todos los dones que aparecen en los versículos.
3. Explica las características de cada don.
4. Representa en grupo algún don espiritual. Piensa en alguna historia de algún personaje bíblico que tenía ese don espiritual.
5. ¿Qué don piensas que tienes tú?

AYUDA

1. Que los niños busquen los textos. Leedlos en grupo.
2. Que cada niño mencione un don.
3. Utiliza una presentación o material didáctico de alguna índole. El Departamento de Jóvenes de la Unión Española pone a vuestra disposición una presentación didáctica.
4. Ejemplos de personajes: Abrahán - fe, Jesús - amor, Job - paciencia, etc.
5. Habla de los distintos dones que pueden tener y cómo pueden utilizarlos en sus vidas. Por ejemplo: profecía, servicio, enseñanza, conocimiento, fe, ayudas, evangelismo, hospitalidad, intercesión, etc.

FIEL MAYORDOMO



Nivel
3

Año
1996

Código
YOU4990

Creada por
Conferencia General

1. Describe a un fiel mayordomo.
2. Con ayuda de un adulto, encuentra un texto en la Biblia que dice quién es el dueño de todo en la tierra.
3. Explica Malaquías 3: 8-10. Aprende a rellenar tu propio sobre de diezmos y ofrendas.
4. Haz un cartel sobre algunas de las cosas para las que se utiliza tu ofrenda de Escuela Sabática.
5. Escucha la historia bíblica sobre la mujer viuda y su pequeña ofrenda.
6. Di cómo y por qué un fiel mayordomo cuida bien de sus pertenencias.

AYUDA

1. Un fiel mayordomo es alguien que lleva a cabo sus quehaceres de forma cuidadosa y cuida bien de las cosas que Dios nos ha dado a todos (medioambiente, nuestros cuerpos, nuestras mentes, nuestros talentos, etc.)
2. Mira Génesis 1, 2; Salmos 33: 6, 9.
3. Malaquías dice que debemos dar nuestros diezmos y ofrendas a Dios. Hacemos esto cuando damos una ofrenda o devolvemos el diezmo en la iglesia. Él bendecirá a quienes hagan esto fielmente.
4. Utiliza imágenes de alguna revista o dibuja y pinta elementos que se pueden comprar con nuestras ofrendas de Escuela Sabática (Biblias, material para la Escuela Sabática, flanelógrafos, y dibujos para ilustrar historias bíblicas, el lugar de reunión de la Escuela Sabática, etc.) Esta puede ser una actividad en grupo. Coloca el cartel donde puedan verlo todos.
5. Lee Consejos sobre Mayordomía Cristiana, de Elena G. de White, y cuenta la historia de la viuda y sus dos blancas en un lenguaje que entiendan los tizones.
6. Un fiel mayordomo cuidará de forma especial sus pertenencias y finanzas así como los talentos que Dios le ha dado.

LA ORACIÓN



Nivel
1

Año
2006

Código

Creada por
División Norteamericana

1. Explica por qué oramos y por qué cosas oramos y cómo oramos. Lee Isaías 40: 31.
2. Lee Mateo 6: 5-15: el Padrenuestro.
3. Ora a Dios y a Jesús 3 veces al día durante 1 semana. Lee 1ª Tesalonicenses 5: 17.
4. Enséñale a alguien que conozcas qué es la oración y haz una oración con él o ella.
5. Haz 3 o más de los siguientes:
 - a. Haz un listado de oración y pregunta a la gente si tiene pedidos de oración y ora por ellos.
 - b. Haz la oración al inicio o al final de la actividad del Club de Exploradores.
 - c. Escribe una oración en una tarjeta y dásela a alguien.
 - d. Pregúntale al pastor qué piensa sobre la oración.
 - e. Ten un desayuno de oración con niños y padres.
 - f. Mantén un diario de oración y anota en él cómo responde Dios a tus oraciones.

AYUDA

1. Oramos para mantenernos cerca de Jesús porque Él es nuestro mejor amigo y para ser como Jesús. Lee Marcos 1: 35. Oramos para agradecerle por Su amor y cuidado, para pedir perdón y para ayudar a otros y a nosotros mismos. Santiago 5: 16. Deberíamos dedicar un momento especial de quietud para estar con Jesús cada día, pero podemos orar en cualquier sitio y a cualquier hora.
2. Analiza el Padrenuestro con los niños.
3. Pide a los padres que animen a los niños a orar y que lo conviertan en un hábito diario.
4. Explica cómo enseñarle a orar a alguien.
5. Analiza cómo se puede hacer cada actividad. Para el desayuno de oración invita a niños de todas las edades y que un niño de el mensaje.

PALADÍN DE LA ORACIÓN



Nivel
2

Año
2005

Código

Creada por
División Norteamericana

1. Lee lo que dijo Pablo sobre la armadura de Dios (Efesios 6: 11-18) y haz un cartel o un trabajo manual sobre la armadura de Dios.
2. Nombra a 5 paladines de la oración del Antiguo Testamento y lee una de sus historias de la Biblia. ¿Cómo fueron transformadas sus vidas por hablar con Dios?
3. Analiza cómo y dónde orar.
4. Investiga por quién deberíamos orar y escribe una oración personal. Léela en el Club de Exploradores, Escuela Sabática o un culto en la iglesia.
5. Piensa por qué oras.
6. Haz un paseo de oración con el Club de Exploradores o tu familia. Habla sobre cómo te sentiste durante el paseo.

AYUDA

1. Cinturón de la verdad, coraza de justicia (rectitud), calzado de paz (evangelio), escudo de la fe, yelmo (casco) de la salvación, espada de la Palabra de Dios.
2. Ejemplos: Abraham (Génesis 12), José (Génesis 41), Moisés (Éxodo 16), Josué (Josué 5), Gedeón (Jueces 6), Samuel (1ª Samuel 3), David (Salmos 41 e Isaías 17), Daniel (Daniel 6).
3. Haz lo siguiente:
 - a. Maneras: En voz alta o en silencio; orar con más personas o solo; cantar; escribir las oraciones; oración telefónica (orar con alguien por teléfono).
 - b. Lugares: junto a tu cama, en la mesa (para comer), en el coche, en tu bici, dando un paseo, en la Escuela Sabática, en el hospital, en cualquier sitio!
4. Ora por ti, por tu familia, amigos, enemigos, mascotas, familia de la iglesia, laicos (personas que trabajan para la iglesia) los que aún no han conocido a Jesús, los enfermos, tus vecinos, etc.
5. Para alabar a Dios, para decir que lo siento, por favor perdóname, dar gracias a Dios, orar por otros y por mí.
6. ¿Te sentiste mejor después del paseo? ¿Sentiste que estabas más cerca de Dios? Lo que viste, ¿te hizo sentirte agradecido o te dio motivos para orar?

PIONEROS ADVENTISTAS



Nivel
1

Año

Código

Creada por
División Norteamericana

Esta especialidad está diseñada para crear en los niños una conciencia de la historia adventista, ayudándoles a sentirse bien de ser adventistas y animándoles a valorar la contribución de los pioneros.

1. Di los nombres de cinco pioneros adventistas y di algo sobre cada uno.
2. Lee una historia sobre un pionero adventista.
3. Aprende uno de los primeros himnos adventistas. Memoriza la primera estrofa.
4. Haz y prueba una barra de granola; di qué relación tenía la granola con los pioneros.
5. Pinta, o decora un pañuelo. Utilízalo para vestirte como un pionero.
6. Memoriza Apocalipsis 14: 12.
7. Sujeta un libro grande como hizo Elena G. de White cuando tuvo su visión y cronométrate.
8. Participa en algún juego antiguo americano.
9. Haz algún trabajo manual antiguo americano.

AYUDA

1. Elena G. de White, Jaime White, Guillermo Miller, José Bates, J. N. Andrews, Hiram Edson, etc.
2. -
3. Canciones del Himnario Adventista:
4. Habla de la importancia del desayuno de y de los alimentos para el desayuno. Explica un poco la historia del desayuno - Consejos sobre el régimen alimenticio, y el Hogar Cristiano. Busca en un libro de recetas alguna de granola. Si es imposible hacer granola, compra barras de granola y habla sobre los ingredientes que hacen que la granola sea saludable para nosotros. (Granos precocidos y rápidos de preparar). Haz una reunión y envía un poco de granola a los padres junto con una receta.
5. Haz un pañuelo cortando un cuadrado de 60 cm. de tela de algodón por la mitad (cortando por la diagonal); imprime o dibuja con una plantilla imágenes, en forma de animales, carretas, o niños. Para el disfraz, proporciona vestidos largos, petos, sombreros de cowboy, etc.
6. Pesa el libro. ¿Es más pequeños o más grande que el de Elena G. de White?
7. Saltar a la comba, tirar de la cuerda, salto a la pata coja, corre que te pillo, el pañuelo, carrera de obstáculos.
8. Muñecas de cucharas, encaje de aguja, hacer pan o granola y guardarlo en un pañuelo, hacer una carreta de cartón y pintura en spray, etc.

LA PROMESA DEL ARCO IRIS



Nivel
1

Año
1999

Código
YOU8060

Creada por
División Norteamericana

1. Piensa en 2 elementos con los que se hace un arco iris y créalo.
2. Averigua quién vio el primer arco iris. Génesis 9: 8-17.
3. ¿Qué es un pacto?
4. ¿Qué nos dice la promesa del arco iris?
5. ¿Qué colores componen el arco iris? Crea tu propio arco iris poniendo los colores en el orden correcto.
6. ¿Dónde encontraremos un arco iris en el cielo?

AYUDA

1. Crea un arco iris con agua y luz o con un prisma.
2. Escribe cada parte/evento de la historia de Noé en tarjetas. Que los niños cojan una tarjeta de una caja o recipiente y las ordenen.
3. Busca el significado de pacto en un diccionario de educación elemental. Analiza el nombre con los niños hasta que entiendan que significa “promesa”. Que los niños pinten la palabra PROMESA en una tarjeta.
4. Lee Génesis 9: 11 y/o Génesis 8: 21.
5. Rojo, naranja, amarillo, verde, azul, celeste y violeta.
 - a. Los siguientes son colores y ejemplos del carácter asombroso e increíble de Dios:
 - i. Rojo - Redentor - Efesios 1: 7.
 - ii. Naranja - Nacimiento de Jesús- Mateo 1: 23.
 - iii. Amarillo - ¡Adelante! - Dios siempre nos anima. (Por ejemplo: La moneda perdida, Lucas 15: 8-10)
 - iv. Verde - Vida eterna con Jesús - Juan 3: 16.
 - v. Azul - Asombroso - Nuestro Dios es asombroso (Ejemplo: Moisés en el mar Rojo).
 - vi. Celeste - Cordero de Dios - Juan 1: 29. El Cordero fue el sacrificio por nuestros pecados.
 - vii. Violeta - Victorioso - Salmo 60: 12.
 - b. Manualidades del arco iris: Utilizando fieltro, pegamento, espigas, y palabras sobre el carácter de Dios, haz un arco iris.
 - c. Cada uno de nosotros es como una gota de “lluvia” que Dios utiliza para refrescar la tierra (nuestra familia, nuestro hogar, nuestros amigos, nuestros vecinos). Si permitimos que la luz de Jesús brille en nosotros, los demás podrán ver el “arco iris” de su amor. Invita a los niños a permitir que Jesús convierta sus vidas en un arco iris.
6. Apocalipsis 4: 3

LAS PUERTAS DE PERLAS



Nivel
1

Año

Código
YOU8055

Creada por
División Norteamericana

Esta especialidad tiene como objetivo concienciar a los niños sobre la Segunda Venida de Jesús y el cielo y que los esperen con ansias.

1. Encuentra y lee una promesa de la Segunda Venida de Jesús en la Biblia.
2. Representa una parábola de la Biblia sobre la Segunda Venida de Jesús.
3. Di un libro bíblico y un capítulo que describe los eventos de los Últimos Días.
4. Haz una lista de las señales de la Segunda Venida de Jesús. Mateo 24: 3-14.
5. Describe la ascensión de Jesús al cielo y di cómo se parece y cómo se diferencia de la manera en la que Él volverá.
6. Encuentra y lee en la Biblia una descripción sobre la Nueva Jerusalén o la Tierra Nueva.
7. Completa y memoriza Juan 14: 2, 3 utilizando una de las siguientes actividades:
 - a. Rellena los espacios en blanco:

“En la _____ de mi Padre, muchas _____ hay; si así no fuera yo os lo _____ . Voy pues a _____ para vosotros. Y si me voy y os _____ , _____ otra vez, y os tomaré a mí _____ , para que donde _____ , vosotros _____ estéis.
 - b. Escribe cada palabra en una tarjeta (una palabra/carta) y ponlas en orden.
 - c. Haz un jeroglífico del versículo; di el versículo con ayuda del jeroglífico.
 - d. Esconde piezas de un puzzle y haz un juego de la parábola de la moneda perdida con ellas.
8. Cierra los ojos e imagina que te encuentras con Jesús en la puerta de perla. Haz un dibujo de lo que imaginaste o haz un trabajo manual sobre cómo es la puerta de perla.

AYUDA

1. Juan 14: 1-3; Hechos 1: 11.
2. Las diez vírgenes, Mateo 25: 1-13; la red, Mateo 13: 47, 48; los labradores malvados, Mateo 21: 33, Marcos 12: 1-10, Lucas 20: 9-16; el gran banquete, Lucas 14: 16-24, Mateo 22: 1-14; la moneda perdida, Lucas 15: 8-10; la puerta angosta, Mateo 7: 13, 14, Lucas 13: 22-30; el trigo y la cizaña, Mateo 13: 24-30; la oveja perdida, Lucas 15: 3-7; el sembrador, Mateo 13: 3-23; etc.
3. Mateo 24.
4. Falsos cristos (v. 5), guerras y caída de reinos (v. 6-7), hambre y terremotos (v. 7), tribulación (v. 9), se entregarán unos a otros (v. 10), falsos profetas (v. 11), multiplicación del mal y el amor se enfriará (v. 12), evangelio a todo el mundo (v. 14).
5. 1ª Tesalonicenses 4: 15-18, Hechos 1: 1-8.
6. Isaías 65: 17-25; Apocalipsis 21, 22.
7. Provee papel grueso, rotuladores, tijeras.
8. Ten disponible papel, rotuladores, lápices de colores, palitos de piruletas, purpurina, cartulina, perlas, papel de aluminio, etc.

TEMPERANCIA



Nivel
2

Año
1996

Código
YOU4955

Creada por
Conferencia General

1. Lee y analiza:
 - a. 1ª Corintios 6: 19, 20
 - b. 1ª Corintios 3: 17
2. Explica lo que significa:
 - a. Consumo de drogas.
 - b. Temperancia.
3. Haz uno de los siguientes:
 - a. Habla con un médico/enfermera o analiza con otro adulto los riesgos de utilizar:
 - i. Tabaco.
 - ii. Alcohol.
 - iii. Otras drogas.
 - b. Mira y analiza una película o un vídeo sobre el peligro de las drogas.
4. Explica por qué algunas personas escogen fumar, consumir bebidas alcohólicas o drogas. Explica cómo podemos decidir no utilizarlas.
5. Haz un sketch o una escenificación en grupo para animar a otros a decir "NO" a las drogas.
6. Haz un diseño anti-tabaco, anti-drogas o anti-alcohol y píntalo en una camiseta **O** haz un póster indicando los peligros del consumo de drogas.
7. Identifica a dos personas famosas que no fuman ni consumen drogas o bebidas alcohólicas, y que destacan en su profesión **O** entrevista a dos personas que conozcas que viven felices y sanos sin fumar ni consumir drogas o bebidas alcohólicas, y analiza con ellos las razones para no utilizar estas cosas.

AYUDA

1. Utiliza una versión moderna de la Biblia para que los tizones puedan entender su lenguaje.
2. El consumo de drogas es el uso erróneo de cualquier droga o medicación. Temperancia es la fuerza de voluntad en cualquier aspecto de la vida, incluyendo el uso de sustancias nocivas.
3. Invita a un doctor o a una enfermera a la reunión del club. Si no es posible, mirad juntos uno de los muchos vídeos sobre el tema disponibles en bibliotecas públicas o centros de salud.
4. Anima a cada tizón a participar en el análisis.
5. El sketch o escenificación se puede hacer en el colegio o en la iglesia.
6. Provee los materiales necesarios y supervisa cuidadosamente esta actividad.
7. Las revistas deportivas serán de ayuda. Si tienes a tizones que van a entrevistar a gente, ayúdales a hacer una lista de las preguntas y a quedar con las personas con suficiente antelación.



ACTIVIDADES RECREATIVAS



ACAMPADA



Nivel	Año	Código
2	1996	YOU4560

Creada por

1. Aprende y explica las medidas de seguridad que debes tener en cuenta cuando vas de acampada.
2. Pasa al menos una noche de acampada con tu club o tu familia.
3. Ayuda a montar una tienda **O** haz un refugio sencillo con materiales naturales de la zona.
4. Ayuda a montar el hornillo de campamento **O** ayuda a encender un fuego.
5. Ayuda a preparar al menos una comida durante la acampada.
6. Después del viaje de acampada, ayuda a guardar los materiales de acampada.

Nota: Como norma general, en España no está permitido el uso de fuego en los montes. Por tanto, los requisitos referidos a hacer fuego no se podrán llevar a cabo. Para más información, consultar las regulaciones específicas de cada Comunidad Autónoma.

AYUDA

1. Utiliza el sentido común en todas las actividades para tizones. Se incluyen algunas reglas. Algunas reglas están determinadas por la localidad en la que vives.
No acampes demasiado cerca de arroyos o agua. Cuida del medioambiente. No cortes o destruyas árboles, arbustos o plantas. Nunca dejes un fuego desatendido. Cuando estés listo para irte a casa o si vas a estar lejos de la zona de acampada mucho tiempo, apaga el fuego. Nunca acampes o hagas senderismo solo. No corras si tienes en la mano algún objeto punzante.
2. Acampa durante al menos una noche, haciendo de ésta una ocasión especial para disfrutar de la naturaleza (árboles, flores, estrellas, aves, etc.)
3. Ayuda a los tizones a limpiar una zona, colocar la base de la tienda, montar la estructura, y que aprendan a cuidar del material de acampada, incluyendo las cremalleras, piquetas, etc.
4. Enseña los cuidados que deben tener al utilizar hornillos, combustible, cerillas y fuego. Enséñales a limpiar la zona alrededor del fuego y cuándo y dónde es seguro construir uno.
5. Enseña a los tizones a calentar agua, hervir, freír, o hornear comida de forma segura. Demuestra cómo limpiar todo después de comer y cómo tirar los restos de comida y papel.
6. Cuando lleguéis a casa, que los tizones limpien y guarden el material de acampada. Que los padres le enseñen a los niños a poner la ropa sucia en el cesto de la ropa sucia.

AMISTAD



Nivel
2

Año
1966

Código
YOU4610

Creada por
Conferencia General

1. Explica qué es necesario para ser un buen amigo. Busca, lee y memoriza 1ª Pedro 5: 7.
2. Habla con una persona y preguntale lo siguiente.
 - a. El día y mes que nació.
 - b. Sus animales preferidos.
 - c. Dos de sus colores preferidos.
 - d. Tres de sus comidas preferidas.
 - e. Cuatro cosas que sean importantes para él o ella.
 - f. Que tu nuevo amigo o amiga te cuente algo interesante que le haya pasado.
3. Visita a alguna persona que no pueda salir de casa o a una persona mayor y llévale algo. Hazle las preguntas del requisito 2.
4. Dile a una de las personas que visites cuánto te ama Jesús y que Él también les ama.
5. Demuestra cómo puedes ser atento con tus padres haciendo lo siguiente:
 - a. Ayudando a limpiar tu habitación.
 - b. Ayudando a preparar la comida o recogiendo las cosas después de comer.
 - c. Haciendo tareas adicionales sin que nadie te lo pida.
6. Di alguna cosa especial que hayas hecho por un amigo.

AYUDA

1. Habla sobre las diferentes formas en las que los tizones pueden ser buenos amigos. Por ejemplo, siendo amables con otras personas, con compañeros o hermanos; llevando un vaso de agua fresca o un ramo de flores a alguien que esté enfermo; compartiendo un libro o un juego. Haz una lista mientras los niños describen maneras de ser un buen amigo en casa, en la iglesia y en el colegio. Aprended y analizad 1ª Pedro 5: 7.
2. Haz que los tizones escriban el cumpleaños (mes y día) del nuevo amigo para que puedan enviarle o darle una tarjeta de cumpleaños o unas flores. Las preguntas están pensadas para animar a los niños a visitar a sus nuevos amigos.
3. Anima a los tizones a que hagan algo para las personas que no pueden salir de casa (enfermos, ancianos, niños de los orfanatos, etc.). Pueden visitarles y utilizar las preguntas del punto 2 para mantener una conversación con estas personas. Sugerencias para llevar: cesta con flores, dibujo que el niño haya pintado, algún trabajo manual hecho por los niños, etc.
4. Habla con los niños sobre sus sentimientos hacia Dios y cómo pueden expresar el amor de Jesús a otros.
5. Anima a los niños a hacer “sorpresas tiernas” (arreglar la habitación, barrer, etc.) o encontrar maneras de ayudar en casa sin que nadie se lo pida, por iniciativa propia.
6. Anima a los tizones a compartir sus experiencias con el grupo.

ASTRONOMÍA



Nivel
1

Año

Código
YOU4510

Creada por
Conferencia General

1. Nombra a varias personas de la Biblia que hayan observado las estrellas de noche.
2. Identifica un planeta, dos estrellas y tres constelaciones durante una noche estrellada e indica sus nombres.
3. Haz una caja para una constelación
4. Explica la diferencia entre un planeta y una estrella.
5. Observa planetas y estrellas por la noche.
6. Observa dos de los siguientes fenómenos y haz un dibujo en color de cada uno:
 - a. Salida de la luna
 - b. Amanecer
 - c. Puesta de sol
7. Busca tres textos en la Biblia que hagan referencia a los cielos.

AYUDA

1. Adán y Eva, (Educación, p. 21); Abraham (Génesis 15: 5); José (Educación, p. 52); Jesús (Comentario Adventista, vol. 5, p. 1117); Moisés (Patriarcas y Profetas, p. 475); Magos de Oriente (Mateo 2: 2).
2. Sal una noche a observar el cielo y haz un dibujo de un planeta, estrellas y constelaciones que hayas visto. Si es posible visita un planetario.
3. Coge una caja pequeña (de zapatos, cereales, etc.). Haz que los niños escojan la constelación que quieren hacer. Dibuja la constelación en una cara exterior de la caja. Haz un agujero pequeño donde esté situada cada estrella. Dale la vuelta y corta dos agujeros del tamaño de los ojos para mirar a través de ellos. Sujeta la caja hacia la luz y verás la constelación. Anima a los niños a que escojan constelaciones diferentes para que cuando cada uno termine, adivine las constelaciones de los demás al mirarlas.
4. Observa y reconoce algunas de las siguientes constelaciones y estrellas principales. Una estrella es un solo cuerpo, como la Estrella Polar. Una constelación es un grupo de estrellas, como las Pléyades. Algunas de las estrellas más brillantes del hemisferios norte son: Estrella Polar, Deneb, Rigel, Castor, Altea, Capella, Vega, Siro. Algunas de las constelaciones son: Osa Mayor, Osa Menor, Can Mayor, Can Menor, Casiopea, Cisne, Águila, Boyero, Pléyades. Escoge algunas de cada una y averigua cuáles son fáciles de identificar en tu zona, durante el tiempo del año en el que estás dando esta especialidad.
5. Aléjate de las luces de la ciudad y observa el cielo estrellado. O mira un programa, vídeo, etc. sobre el cielo. ¡Disfrutad de la noche!
6. Observa el cielo al amanecer, a la puesta de sol y/o cuando sale la luna. Haz que sea una noche divertida juntos mientras observáis las maravillas de las grandes luces de Dios.
7. Con una concordancia bíblica, haz una lista de textos. Elige, lee y explica los textos; por ejemplo, Génesis 1: 16, Deuteronomio 10: 22, Mateo 2: 10.

AYUDANTE DE PRIMEROS AUXILIOS



Nivel
2

Año
1996

Código

Creada por
Conferencia General

1. Debes saber cómo tratar una rozadura o un corte y describir los peligros de un vendaje sucio.
2. Explica qué hacer si te sangra la nariz.
3. Identifica y haz un display de varios tipos de vendajes.
4. Ayuda a preparar un botiquín de primeros auxilios, y di para qué se utiliza cada cosa.
5. Esteriliza uno de los siguientes y explica por qué es importante llevarlo en tu botiquín de primeros auxilios:
 - a. Pinzas.
 - b. Termómetro.
 - c. Aguja.
6. Visita la zona de urgencias de un hospital para aprender sobre las emergencias que atienden.
7. Juega al “hospital” y practica tus habilidades para atender emergencias.
8. Describe y dibuja el símbolo de primeros auxilios.
9. Recuerda el momento cuando Jesús dio primeros auxilios a alguien que sangraba mucho.

AYUDA

1. Un vendaje sucio puede ser causa de una infección. Limpia un corte o una quemadura con abundante agua, aplica algún antiséptico y cubre la herida con un vendaje limpio.
2. Siéntate, inclínate hacia adelante y aplica un poco de presión sobre el lado que sangra. Aplica una compresa fría a la nariz y la cara.
3. Vendaje triangular, compresivo, en ocho, espiral o de espiga, circular envolvente, etc.
4. Incluso un kit sencillo incluye los siguientes: esparadrapo, gasas estériles, venda, vendas triangulares, aguja, tijeras, pinzas, termómetro, desinfectante, loción de calamina, repelente
5. Lava con agua y jabón, luego esteriliza con alcohol. Se puede utilizar la aguja para remover una astilla, pinzas para pegatinas o vidrio. Enseña a los niños a leer un termómetro y explica cuándo se utiliza y por qué.
6. Planifica una visita a un hospital o estación de bomberos o haz que un personal sanitario hable a tu grupo sobre las emergencias que atiende en el trabajo.
7. Trae sábanas limpias y vendajes y deja que los niños “traten” los distintos problemas con cuidado.
8. El diseño de esta especialidad es el símbolo de primeros auxilios.
9. Busca Mateo 26: 51.

CICLISMO



Nivel
2

Año
1996

Código

Creada por
Conferencia General

1. Obtén la especialidad de Seguridad en carretera.
2. Demuestra:
 - a. Cómo mantener la bici limpia.
 - b. Cómo montar en bici de forma segura.
 - c. Cómo indicar que vas a girar.
 - d. Cómo cuidar de la bici.
3. Participa en una actividad de ciclismo.
4. Haz un viaje en bici de 8 km.
5. Haz un mapa del sitio al que fuiste.
6. Con tu familia, utiliza tu mapa para volver sobre tus pasos.

AYUDA

2. Ayudas:
 - a. Limpia y pule o abrillanta las bicis. Luego decóralas y que alguien las inspeccione.
 - b. Haz una carrera para practicar.
 - c. Durante la carrera del punto b, utilizad señales manuales para indicar que se va a girar.
 - d. Que los niños, en grupos pequeños, hagan representaciones de maneras correctas e incorrectas de cuidar de una bicicleta. Que se “vistan” con bolsas de basura de plástico y lubriquen las cadenas con aceite.
3. Realiza un Derby de bicicleta:
 - a. Inspección de la bicicleta realizada por un policía o un bombero.
 - b. Ten una zona para preparar las bicicletas para su inspección.
 - c. Planifica un desfile o un recorrido para las bicis decoradas. Da un premio.
 - d. Haz juegos utilizando la bici: carrera rápida, carrera lenta, carrera de relevos, repartidor de periódicos (practicar el lanzamiento de periódicos desde la bici), carrera de obstáculos, etc.
4. Planifica una ruta de 8 km. Decora tu bici, y luego ve a un parque con rutas/senderos marcados. Después del recorrido haz un picnic o id a nadar. Ten preparada una recompensa especial para aquellos que terminen el recorrido.
5. Hacer mapas es divertido. Que sea sencillo. Utiliza lápices y reglas.

COLECCIONISMO



Nivel
2

Año
1966

Código
YOU4580

Creada por
Conferencia General

1. Describe qué hace un coleccionista.
2. Nombra cinco cosas que la gente suele coleccionar.
3. Haz dos colecciones diferentes de al menos 20 objetos cada una:
 - a. Objetos como sellos, postales, monedas y llaves...
 - b. Objetos de la naturaleza como hojas, plumas, rocas, conchas...
4. Haz una exposición y exhibe tu colección personal, bien presentada, con todos los objetos bien identificados.
5. Enseña y explica algunas cosas que hayas aprendido de una de tus colecciones.

AYUDA

1. Un coleccionista es una persona que recoge, recopila y aprende sobre cosas en las que está interesada.
2. Algunos ejemplos son: sellos, pegatinas, botones, monedas, muñecas, coches de colección, tarjetas de beisbol, rocas, conchas, plumas, etc.
3. Asegúrate de que está permitido recoger objetos en el área a la que vayas (en el caso de coleccionar material de la naturaleza). Planifica lo que quieres coleccionar. Puedes querer coleccionar y recoger objetos como rocas, plantas o semillas. Recoge un objeto por cada letra del alfabeto, por ejemplo A de almendra, B de bellota, C de cuarzo, etc. (Es posible que tengas que incluir objetos artificiales - no naturales). O puedes elegir hacer una búsqueda del tesoro con pistas que deben seguir los niños para encontrar el "tesoro" al final de la búsqueda (puede ser un juguete, un juego, comida, etc.).
4. Esto puede ser en una actividad del club, del colegio o de la Escuela Sabática.
5. Permite que los niños elijan objetos que hayan empezado a coleccionar ya o algo que esté disponible en tu zona, como por ejemplo: colección de botones, pegatinas, dibujos/fotos de gatos, figuras en miniatura, objetos de la naturaleza, etc.
Anima a los niños a hablar sobre sus colecciones después de haber hecho el display, explicando sus motivos para tener esa colección en particular y analizad las cosas nuevas que han aprendido sobre los objetos de su colección.

EDUCACIÓN FÍSICA



Nivel
2

Año
1996

Código
YOU4710

Creada por
Conferencia General

1. Menciona al menos cuatro cosas que te ayudan a tener una buena forma física.
2. Corre o trota 800 metros **O** corre 50 metros en 10 segundos.
3. Haz un salto de altura. (Anota tu mejor marca de 4).
4. Salta a la comba durante 3 minutos.
5. Haz tres ejercicios diferentes de estiramiento. Mantén cada uno por lo menos 10 segundos.
 - a. Pierna
 - b. Caderas
 - c. Brazos/hombros
6. Participa en una carrera de obstáculos.
7. Demuestra habilidad para:
 - a. Hacer diez flexiones.
 - b. Escalar una cuerda, una pared o algún árbol.
 - c. Colgarte de una barra con tus manos y rodillas.
8. Con un grupo, participa en algún tipo de juego organizado que requiera buena forma física, por ejemplo, softball, carrera de relevos, cuclillas, etc.

AYUDA

1. Para tener una buena forma física es necesario: una buena nutrición, descanso, agua, ejercicio, fuerza/fortaleza, salud cardiovascular, flexibilidad, resistencia - es mantener tu cuerpo en la mejor condición posible.
2. Trotad o corred en grupo, siempre bajo supervisión de un adulto.
3. Saltar sobre una colchoneta u otro material blando como arena o serrín. Asegúrate de que la barra sobre la que deben saltar los niños esté apoyada sobre colgadores y no sea una pieza sólida que podría producir alguna lesión.
4. Jugad a varios juegos de cuerda/comba. Da tiempo para practicar ya que puede que algunos no hayan utilizado nunca la cuerda/comba.
5. Al estirar, haced estiramientos estáticos (mantened el estiramiento durante 15 segundos sin rebotes). Para evitar lesiones, haced estiramientos tanto antes como después de hacer ejercicio.
6. Monta una ruta de obstáculos para que los tizones corran alrededor, por encima, por debajo y a través de los obstáculos. Utiliza objetos como ruedas, cajas de cartón, torres, cuerdas y palos.
7. Un adulto debe supervisar estas actividades.
8. Jugad a estos juegos en grupo o en familia si es posible. Deben hacerse bajo supervisión de un adulto.

EQUITACIÓN (HÍPICA)



Nivel

Año

Código

Creada por
España - No oficial

1. Nombra al menos 5 partes de un caballo en un dibujo.
2. Nombra y describe las diferentes razas de caballo que existen y los diferentes usos que se le puede dar a un caballo.
3. Explica y demuestra la forma correcta de montar a caballo.
4. Explica y demuestra la forma correcta de ir al paso.
5. Explica la manera correcta de galopar.
6. Explica cómo manejar un caballo en cada una de las siguientes circunstancias:
 - a. Si tiene miedo el caballo.
 - b. Si rehusa ir adonde se le dirige.
 - c. Si se desboca.
7. Explica detalladamente cómo obtener una obediencia fácil de la boca de un caballo de montar. Este es uno de los puntos esenciales en la equitación.
8. Explica cuatro reglas preventivas a seguir, en orden de ejecución, a fin de evitar que se enferme un caballo que está acalorado a causa de haber realizado un ejercicio prolongado.

ESPECIALISTA EN SALUD



Nivel
2

Año
1996

Código
YOU4740

Creada por
Conferencia General

1. Memoriza y repite 1º Corintios 6: 19, 20.
2. Corta imágenes y haz un póster de los cuatro grupos básicos de alimentos. Organiza las imágenes y enseña tres comidas saludables que podrías comer.
3. Explica por qué tu cuerpo necesita ejercicio.
4. Durante una semana, anota la cantidad de horas que duermes. Explica por qué necesitas descansar.
5. Explica por qué necesitas aire fresco y la luz del sol.

AYUDA

1. Hablad juntos como grupo o como familia sobre los principios de este texto.
2. Celebrad una fiesta de degustación que incluya alimentos de cada uno de los cuatro grupos básicos de alimentos. Venda los ojos a los tizones y haz que adivinen los alimentos a través del olfato, luego que los prueben. O haz que los tizones corten imágenes de comida/alimentos de revistas, y las peguen en un cartel o en platos de plástico; analizad qué hace que una dieta sea equilibrada.
3. Tu cuerpo necesita el ejercicio para mantener los músculos fuertes, para fortalecer tu corazón, mejorar tu capacidad pulmonar, hacerte sentirte y verte mejor. Haced varios ejercicios por diversión y para la salud. "Tortuga y liebre" es un ejercicio de correr. Primero debes "correr" 50 pasos lentamente como una tortuga, luego 50 pasos rápidamente como una liebre. Repite tres veces. Haz una carrera de carretilla en la que un niño debe sujetar los tobillos de otro niño. Ambos deben ir hacia adelante, uno sobre las manos, y otro con los pies. Luego que intercambien sus posiciones.
4. Cuando duermes todo tu cuerpo se relaja, incluyendo tus músculos, tu corazón y tu respiración. Tu cuerpo utiliza este tiempo para recuperarse y repararse.
5. Es imposible vivir sin aire fresco. Respira profundamente y disfruta. La luz del sol contiene vitamina D, que ayuda en la formación de huesos fuertes. La luz del sol es un desinfectante. Haced ejercicio en el sol practicando el "salto ruso": Poneos en cuclillas con los brazos cruzados sobre el pecho. Saltad hacia arriba y hacia adelante con los pies. Saltad en círculo. Al finalizar cada salto, debes volver a la posición inicial.

ESPECIALISTA EN SALUD **continuación**



Nivel
2

Año
1996

Código
YOU4740

Creada por
Conferencia General

6. Explica por qué es importante el agua para tu cuerpo. Di el número de vasos de agua que deberías beber cada día.
7. Describe y practica una buena higiene dental.
8. Di tres cosas que podrían perjudicar tu salud.

AYUDA

6. Perdemos agua cuando respiramos, sudamos o hacemos pis, y se debe reponer. Tu cuerpo está compuesto en alrededor de dos tercios o 65% de agua. Bebe 2,5 litros de agua cada día para mantenerte sano. Muchos alimentos contienen agua: la lechuga contiene 9/10 de agua.
7. Un dentista tiene material educativo para explicar la higiene dental a los niños.
8. Contacta a tu médico de cabecera, el ministerio de salud local o una biblioteca pública para obtener un vídeo o película que permita que ésta sea una experiencia educativa. Muchas cosas pueden destruir nuestra salud - falta de descanso, malos hábitos alimenticios, poco o nada de ejercicio, consumir alcohol y/o drogas, etc.

ESPECIALISTA EN SEGURIDAD



Nivel	Año	Código	Creada por
1	1966	YOU4860	Conferencia General

1. Habla con tus padres sobre el plan de seguridad en caso de incendio en tu casa. Selecciona dos de las siguientes áreas y da cuatro reglas de seguridad para cada área:
 - a. Seguridad en casa.
 - b. Seguridad fuera de casa (ciudad, campo).
 - c. Seguridad climatológica.
 - d. Seguridad de la gente.
2. Haz un simulacro de evacuación por incendio en al menos en uno de los siguientes lugares:
 - a. En casa.
 - b. Colegio.
 - c. Iglesia, si es posible.
3. Si es posible en tu zona, practica los siguientes simulacros de seguridad O di lo qué harías en los siguientes casos de emergencia:
 - a. Huracán.
 - b. Tornado.
 - c. Terremoto.
 - d. Inundación.
 - e. Erupción de un volcán.
 - f. Relámpagos y truenos.
4. Sé un detective de la seguridad. Revisa a las personas y los lugares sobre los que has aprendido y anota los posibles peligros.

AYUDA

1. Anima a los padres a ayudar a los tizones a elaborar un plan de seguridad de incendios. Seguridad de la gente se refiere a no aceptar que te lleven extraños en su coche, etc.
2. Dibuja un plano de tu colegio, club, y/o iglesia, e indica dónde y cómo salir de la zona en caso de emergencia. Practica estos simulacros.
3. La policía local y los bomberos así como la biblioteca pública tendrán información sobre tu zona particular. Analizad los tipos de desastres que pueden ocurrir para que puedas informar y preparar a los niños sin asustarles.
4. Haz un pin o una cinta de "Detective de la seguridad" para que los tizones lo lleven durante lo semana en la que deben anotar los problemas potenciales en casa o en el colegio. Debería buscar situaciones de peligro como un pasador roto en un armario que contiene productos de limpieza o medicina, cables desgastados o enchufes rotos, un rastrillo colocado con los dientes para arriba, tablonés en las aceras, cañerías rotas, recipientes que contengan aguarrás o gasolina y no estén etiquetados, trozos de vidrio (de algún vaso roto), etc.

ESPECIALISTA EN SEGURIDAD **continuación**



Nivel	Año	Código	Creada por
1	1966	YOU4860	Conferencia General

5. Haz un mural o un cartel sobre seguridad mostrando situaciones peligrosas y qué puedes hacer para evitarlas.
6. Con el club, juega el “Juego de la Seguridad”. Haced preguntas sobre situaciones de seguridad que se respondan “sí”, “no” o “preguntaré a mi madre”.

AYUDA

5. Pide permiso para exponer los carteles en un lugar público.
6. Juego de Seguridad: Pregunta a los niños sobre situaciones de riesgo para la seguridad a las que deben responder con un sí, no o preguntaré a mis padres. Empieza el juego con una situación que hayas experimentado, como por ejemplo, un vaso roto en el suelo. Pregunta “¿Recogerías el vaso?” “¿Se lo dirías a tu madre? Anima a los niños a compartir situaciones realistas y a pensar cuidadosamente antes de actuar.

ESQUÍ



Nivel
2

Año
1966

Código
YOU4920

Creada por
Conferencia General

1. Explica cómo cuidar de los esquís y las botas.
2. Demuestra lo siguiente:
 - a. Cómo transportar los esquís.
 - b. Cómo ponértelos.
 - c. Cómo abrocharlos.
3. Demuestra cómo subir en paralelo, en cuña y dar media vuelta.
4. Demuestra cómo deslizarte haciendo eses en paralelo y cómo superar los badenes.
5. Demuestra cómo girar a la derecha, a la izquierda y frenar.
6. Describe los diferentes tipos de nieve.
7. Demuestra lo siguiente:
 - a. Cómo recorrer un slalom de seis puertas
 - b. Haz un paseo con los principiantes, hasta una colina, para bajar esquiando, controlando y con buen estilo.

AYUDA

Nota: Se requiere instructor especializado. Si no esquiás, invita a alguien que esquíe para que le enseñe las técnicas básicas a tus tizones.

1. Los esquís y las botas se deben limpiar y secar antes de guardarse.
2. Para los puntos 2-7: Si no esquiás, invita a un instructor especializado para que enseñe estas técnicas básicas a tus tizones.

GIMNASIA



Nivel
3

Año
1966

Código
YOU4860

Creada por
Conferencia General

1. Debes tener la especialidad de Educación física.
2. Haz al menos 5 ejercicios de calentamiento diferentes. Debes ser capaz de dirigir los ejercicios de calentamiento y de estiramiento al comienzo de una clase.
3. Haz un salto de altura. Anota la mejor marca de 4 saltos.
4. Haz un salto de longitud. Anota la mejor marca de 4 saltos.
5. Corre 50 metros en 10 segundos.
6. Haz lo siguiente:
 - a. Voltereta hacia atrás.
 - b. La rueda.
 - c. El puente.
 - d. Voltereta hacia atrás llegando con las piernas abiertas.
 - e. Saltar y caer en voltereta.
 - f. La vertical apoyando la cabeza en el suelo.
 - g. Voltereta hacia delante llegando con las piernas abiertas.
 - h. Equilibrio sobre la barra.
 - i. El pino.

AYUDA

1. Los tizones deben haber completado los requisitos de Educación física antes de poder empezar esta especialidad. Todas las actividades de gimnasia deben ser supervisadas por un adulto.
2. Ejercicios de calentamiento ideales para niños son: saltos (skipping, salto de títere, etc.), caminar como animales (elefante, cangrejo, canguro, rana, conejo), jogging en el mismo sitio, saltar a la comba, etc. Haz que cada niño dirija una sesión de calentamiento. Estira las piernas, la espalda, las muñecas, las manos, los tobillos (rotaciones en círculo), la cabeza (estira a cada lado sujetando con la mano).
3. Anota la mejor marca de cuatro saltos.
4. Anota la mejor marca de cuatro saltos.
5. Utiliza un cronómetro o un reloj con segundero para medir el tiempo.

Recuerda que a algunos niños les resultará mucho más fácil la gimnasia que a otros. Haz que sea divertido, y elogia sus esfuerzos. Ten a algún adulto "observador" cerca para evitar lesiones.

INFORMACIÓN



Nivel
3

Año

Código
YOU4700

Creada por
Conferencia General

1. Describe el trabajo de un guía.
2. Explica dónde se encuentran cuatro de los siguientes. Debes ser capaz de indicar cómo se llega a cada uno desde tu casa.
 - a. Oficina de correos.
 - b. Farmacia.
 - c. Cabina telefónica.
 - d. Estación de policía.
 - e. Iglesia.
 - f. Estación de bomberos.
 - g. Supermercado.
 - h. Colegio.
3. Explica cómo pedir indicaciones para llegar a un sitio y a quién deberías preguntar.
4. Organiza una visita con algunos amigos a uno de los siguientes lugares en tu zona.
 - a. Museo.
 - b. Monumento.
 - c. Lugar de interés.
 - d. Estación de bomberos.
 - e. Estación de policía.
 - f. Hospital.
 - g. Fábrica.
5. Dibuja un mapa sencillo de tu vecindario, e incluye tu casa, o dile a un amigo cómo llegar a tu casa.
6. Has sido un guía para ir a varios sitios, pero, ¿qué dice la Biblia sobre nuestro verdadero Guía? (Lee Salmos 48: 14)

AYUDA

1. Un guía es una persona que te ayuda a encontrar el camino.
2. No esperes que los tizones utilicen palabras de dirección como norte, sur, este y oeste. Debería dar nombres de calles y número de manzanas, si es posible.
3. Para obtener buenas indicaciones el tizón debe hacer buenas preguntas. Los niños deben obtener indicaciones de personas que conozcan, agentes de la policía, profesores u otros agentes oficiales.
4. Ayuda a los tizones a planificar el transporte, las invitaciones, cosas para ver y hacer, etc. Cuando haya terminado la visita, analizad juntos lo que habéis hecho y visto.
5. Algunos niños necesitarán ayuda para desarrollar este proyecto.
6. Leed el texto juntos y analizad su significado.

INFORMÁTICA



Nivel
3

Año
1996

Código
YOU8015

Creada por
División Norteamericana

- Explica la función de cada uno:
 - Sistema informático.
 - Pantalla.
 - Ratón.
 - Teclado.
 - Unidad central de proceso.
 - Disco duro.
 - Escáner.
 - CD ROM.
 - Módem.
 - Impresora.
 - Red.
 - DVD.
- Explica la utilidad que pueden tener los ordenadores en estas áreas:
 - Documentos y libros.
 - Bases de datos.
 - Cálculos.
 - Comunicaciones.
 - Investigación.
 - Diversión.
- Haz uno de los siguientes:
 - Escribe e imprime una nota de agradecimiento.
 - Juega a algún juego educativo.
- Haz uno de los siguientes:
 - Visita una oficina y mira cómo lo utiliza una persona en su trabajo.
 - Visita a un comercial de ordenadores y pide que te hagan una demostración la última tecnología.
- Apréndete las letras de la fila central del teclado.
 - Muestra cómo se deben colocar las manos correctamente en el teclado.
 - Explica por qué es importante colocar bien las manos.
 - Utiliza algún programa sencillo de mecanografía para aprender.

AYUDA

- Encuentra un libro actual sobre informática o un diccionario con las definiciones. Utiliza la terminología correcta, pero encuentra ilustraciones para ayudar a los niños a entender los conceptos.
- Ayudas para el apartado 2.
 - Documentos y libros. Los procesadores de texto están diseñados fundamentalmente para crear cartas, informes y documentos. Programas de autoedición ayudan a combinar gráficos y texto.
 - Bases de datos. Son programas que te permiten manipular, archivar, almacenar, y recuperar información de una colección de archivos relacionados: como por ejemplo, direcciones, membresías, inventarios de tiendas.
 - Cálculos. Las hojas de cálculo están hechas para hacer cálculos matemáticos para la contabilidad o para mantener archivos.
 - Comunicaciones. Engloba el Internet, email, y la web. Habla sobre la necesidad de utilizar la disciplina para eliminar la mala información y explica cómo usar la buena información.
 - Investigación. Recursos y materiales actualizados están disponibles en minutos a través de los servicios de Internet. También puedes utilizar material de CDs y software de recursos. Las búsquedas informatizadas son rápidas, y a veces te dan más ideas. Un CD tal es la biblioteca de E. G. de White o una enciclopedia en CD.
 - Juegos. Siempre habrá juegos. Los juegos de ordenador pueden ser buenos si desafían tu mente y tus habilidades mentales así como tu destreza. Ponlos a prueba con Filipenses 4: 8. Todos nuestros trabajos en el ordenador deben alcanzar este ideal.

NATACIÓN I



Nivel	Año	Código	Creada por
1	1996	YOU4940	Conferencia General

1. Aprende y di de memoria las siete medidas de seguridad para los nadadores.
2. Aguanta la respiración y sumerge tu cabeza bajo el agua durante cinco segundos.
3. Demuestra cómo saltar correctamente en agua poco profunda (que no cubre tu cabeza).
4. Con tus amigos, juega a algún juego de agua en agua poco profunda.
5. Cógete al borde de la piscina y demuestra que sabes mover los pies y las piernas correctamente. Demuestra que puedes:
 - a. Flotar de espaldas.
 - b. Nadar bajo el agua.
6. Aprende dónde y cuándo se puede nadar sin peligro.

AYUDA

NOTA: El objetivo es introducir al niño en la natación y ayudarle a superar cualquier temor que pueda tener.

1. Medidas de seguridad:
 - a. No nadar sin la compañía de un adulto.
 - b. No correr cerca del agua.
 - c. No hacer aguadillas.
 - d. No empujar o tirar a otros.
 - e. No jugar en agua que cubra hasta saber nadar bien.
 - f. No depender de flotadores para nadar.
 - g. No saltar al agua sin saber si es seguro.
2. Junto con los tizones, haced un juego aguantando la respiración y sumergiendo la cabeza bajo el agua. Pueden hacer que practiquen el aguantar la respiración fuera del agua primero.
3. Enseña a los tizones a saltar de forma segura en el agua después de ver que la zona está libre de rocas, otros nadadores, etc.
4. Jugad a un juego acuático en el que los tizones deban salpicarse agua sin asustarse.
5. Enseña a los niños a cogerse del borde de la piscina o de un flotador para desarrollar una patada correcta y fuerte.
6. Haz una demostración para los que no sepan nadar. Supervisa sus intentos. Nunca dejes a los que no sepan nadar solos. Enseña a los niños a darse impulso, aguantar la respiración y dar patadas bajo el agua.
7. Enseña a los tizones las medidas de seguridad necesarias para saber cuándo y dónde es seguro nadar. Por ejemplo: nunca nades si no hay un adulto presente; no nades si hay tormenta; nunca saltes o te sumerjas en el agua sin revisar la zona primero; solo nada en piscinas, lagos y ríos limpios, que sean seguros y donde tengas permiso para nadar, etc.

NATACIÓN II



Nivel
3

Año

Código
YOU4950

Creada por
Conferencia General

1. Debes tener la especialidad de Natación I.
2. Repasa y analiza las medidas de seguridad que debes poner en práctica al nadar o jugar en el agua.
3. Flota de espaldas durante 30 segundos.
4. Haz la plancha (flota con las manos extendidas) durante 30 segundos.
5. Tírate al agua, bucea y recoge 2 piedras.
6. Nada estilo libre 10 metros.
7. Nada de espaldas 10 metros.
8. Nada unos pocos metros utilizando solo tus pies, y luego solo tus manos.
9. Di tres cosas que podrías hacer para ayudar a alguien que se esté ahogando.

AYUDA

1. Anima a los tizones a completar ambas especialidades de natación para que puedan empezar la especialidad de Natación I cuando pasen al club de cadetes.
2. Enfatiza a los tizones que la seguridad es muy importante. Asegúrate de que cumplan estas reglas:
 - a. Nada de correr ni empujar.
 - b. No saltar al agua sin saber que es seguro y que no hay rocas, ramas, etc.
 - c. No nadar durante una tormenta.
 - d. No nadar a menos que esté un adulto presente.
 - e. No depender de un dispositivo para flotar para seguridad.
3. Trabaja con cada uno de los tizones de forma individual para que cada uno pueda flotar sin temor.
4. Haz que los tizones practiquen aguantar la respiración mientras están flotando boca abajo, que luego salgan a la superficie a coger aire y vuelvan a sumergir sus caras en el agua para seguir flotando.
5. Coloca dos piedras lisas en el agua, cuya profundidad sea tal que justo cubra a los tizones. Que cada niño salte y las recoja.
6. Enseña cómo patear correctamente y los movimientos correctos de brazos y manos.
7. Enseña cómo patear correctamente y los movimientos correctos de brazos y manos.
8. Enseña cómo patear correctamente y los movimientos correctos de brazos y manos.
9. Tres cosas que podría hacer un niño para ayudar a una persona que se esté ahogando pueden ser: correr hacia un adulto que esté cerca para pedir ayuda, sostener/sujetar un palo largo hacia la persona que se ahoga para que se coja a él, lanzar una cuerda a la persona, y tirar de él o ella hasta agua poco profunda.

NUDOS



Nivel
1

Año

Código

Creada por
España - No oficial

1. Conoce y explica los diferentes tipos de cuerdas que existen.
2. Aprende a hacer los siguientes nudos y explica para qué se pueden utilizar:
 - a. Doble Lazo
 - b. Corredizo
 - c. Pescador
 - d. Gaza
 - e. Presilla de Alondra
 - f. Llano
 - g. Vuelta de Escota
 - h. As de Guía
 - i. Margarita
 - j. Cirujano
 - k. Ballestrínque
 - l. Ocho
3. Prepara una maqueta sobre una tabla o cartón que incluya los 12 nudos que has aprendido a hacer.

AYUDA

NOTA: Consultar la ficha técnica de nudos en el Manual de Exploradores.

OBSERVADOR



Nivel
1

Año
1966

Código
YOU4930

Creada por
Conferencia General

1. Observa e identifica lo siguiente:
 - a. 4 animales diferentes
 - b. 4 marcas diferentes de vehículos de motor
 - c. 2 tipos distintos de aviones o barcos
 - d. 4 objetos diferentes de la naturaleza (árboles, flores...)
 - e. 4 pájaros diferentes
2. Observa y describe tres personas que lleven uniforme. Di qué hacen y por qué.
3. Busca, lee y habla sobre lo que dice Mateo 28: 20.
4. Observa tu iglesia. Escribe o dibuja en un cuaderno lo que podrías hacer para ayudar a mantenerla limpia.
5. Observa tu habitación y haz un dibujo de ella, tal y como está. Si tienes un álbum, pega tu dibujo. Limpia tu habitación. Haz un segundo dibujo y habla sobre las diferencias que hayas visto.
6. Recuerda 10 de 15 objetos después de observarlos durante dos minutos.

AYUDA

NOTA: El objetivo de esta especialidad es ayudar a los tizones a ser más conscientes de las personas y las cosas que les rodean, y que consideren o piensen cómo pueden ayudar a cambiar las cosas a mejor si observan problemas.

1. Si es posible, haz que los tizones observen estas cosas en el exterior. Si esto no es posible, haz que los tizones dibujen los objetos/ítems que encuentren o que corten imágenes de revistas antiguas. Se pueden colocar en el álbum de recortes del tizón si ha hecho la especialidad de Periodismo.
2. Si es posible, haz que los tizones observen a la persona en directo. Si esto no es viable, haz que dibujen, hagan una foto o recorten de revistas imágenes de trabajadores uniformados y las coloquen en un álbum de recortes de Periodismo o que comiencen un nuevo álbum. Algunos ejemplos son:
 - a. Policía
 - b. Bombero
 - c. Enfermero
 - d. Cartero
 - e. ATS
 - f. Guardia civil
3. Buscad, leed juntos, hablad y explicad Mateo 28: 20.
4. Ayuda a tus tizones a aprender a observar problemas potenciales y qué pueden hacer para ayudar. Por ejemplo, recoger basura del suelo, ayudar a guardar o colocar los himnarios y/o cancioneros, etc.
5. Explica que los tizones pueden ser buenos observadores, pero a menos que hagan su parte para colaborar con la limpieza, no pueden conseguir la especialidad de observador.
6. Coloca objetos familiares/comunes en una mesa y haz que el tizón los observe. Después de dos minutos, cúbrelos y haz que el niño te diga o haga una lista de los ítems que recuerda. Haz este juego varias veces para enseñar a los tizones a ser más observadores.

PAÍSES DEL MUNDO



Nivel	Año	Código	Creada por
1	2003	YOU8020	División Norteamericana

1. Escoge un país sobre el que quieras estudiar.
2. En un mapa del mundo encuentra al país que has elegido y di en qué continente se encuentra.
3. Encuentra, dibuja o calca un mapa y la bandera de tu país.
4. Aprende seis cosas sobre el país que has elegido, como las que te recomendamos:
 - a. Dibuja o encuentra una foto de una prenda de vestir tradicional.
 - b. Aprende una canción típica (puede ser secular o religiosa).
 - c. Escucha el himno nacional.
 - d. Aprende a jugar un juego de sábado y otro secular.
 - e. Di el nombre de la religión mayoritaria.
 - f. Colecciona un sello, una postal o una moneda.
 - g. Lee o escucha una leyenda, un mito o una historia.
5. Haz un trabajo manual o una comida sencilla del país.
6. Lee en la Biblia cómo se originaron los idiomas en la Torre de Babel. (Génesis 11: 1-9)

AYUDA

1. Consulta a miembros de la iglesia local, la biblioteca o el Internet para conseguir información.
2. Tienes un listado de referencias bibliográficas y de Internet más abajo. Puedes hacer un álbum de recortes (scrapbook) sobre países.

REFERENCIAS

- www.countryreports.org - Banderas, información e himnos nacionales.
- www.yahooligans.com - enlace a las banderas del mundo. Mitología y folklore (9 países).
- www.multcolib.org/homework - Información sobre países y banderas entre otros.

PATINAJE



Nivel
3

Año
1966

Código
YOU4910

Creada por
Conferencia General

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

AYUDA

NOTA: Los tizones pueden obtener la especialidad de Patinaje patinando sobre ruedas o sobre hielo.

1. Si se trata de patinaje sobre hielo, asegúrate de que un adulto te diga que el hielo es seguro. Nunca esquíes solo. El patinaje sobre ruedas se puede practicar en un gimnasio, una pista o en la acera, dependiendo del tipo de patines que tengas.
2. Seca y limpia los patines de hielo después de cada uso. Limpia con un paño los patines de ruedas y revisa si alguna rueda está suelta. Reemplaza los cordones cuando sea necesario. Dependiendo del tipo de patines que tengas, habrá que lubricar los cojinetes de las ruedas.
3. Practica el patinaje para que los niños/jóvenes se animen a probarlo, y tengan una buena sensación del patinaje. Haz énfasis en la seguridad y la precaución para prevenir/evitar lesiones.
4. Anima a los tizones a patinar con cuidado y estar atentos/pendientes de otros patinadores en todo momento.
5. Utiliza obstáculos blandos en la carrera slalom para que en el caso de que se caiga un niño no se haga daño.
6. Elige un juego adecuado para la edad de tus tizones.
7. Rodilleras, coderas y casco son ejemplos del equipo de protección. Cuando hagáis patinaje sobre hielo en exteriores, también es necesario llevar ropa de abrigo.

PIRAGÜISMO



Nivel
1

Año

Código

Creada por
España - No oficial

Nota: Se requiere instructor. El tizón debe ir acompañado en todo momento de un monitor.

1. Debes tener la especialidad de Natación I.
2. Rema durante un trayecto de 50 metros girar a la derecha y a la izquierda manteniendo siempre los remos del mismo lado de la piragua.
3. Salta de la piragua en agua que no cubra y vuelva a subir a ella sin dejar que entre agua.
4. Conoce cuál es la proa y cuál es la popa de la piragua y aprender a mantener la estabilidad en una piragua que está siendo zarandeada por el agua.
5. Conoce cuáles son las medidas de protección en una piragua:
 - a. Cómo vestirse para ir en piragua.
 - b. Qué precauciones tomar en diferentes circunstancias climatológicas.

SEGURIDAD EN CARRETERA



Nivel
2

Año
1966

Código
YOU4850

Creada por
Conferencia General

1. Identifica y explica diez señales viales o de tráfico importantes.
2. Di cuándo y dónde cruzar la calle de forma segura.
3. Di cuáles son las reglas de seguridad para:
 - a. Caminar a lo largo de la carretera.
 - b. Ir en bicicleta por la carretera.
 - c. Montar a caballo por la carretera.
 - d. Caminar en grupo por la carretera.
4. Explica por qué es necesario usar el cinturón de seguridad cuando viajas en coche
5. Escucha a un representante de la policía o a otra persona experta en el tema, mientras da una charla sobre la seguridad vial que deben conocer los niños.
6. Participa de un juego relacionado con la seguridad.

AYUDA

RECURSOS: http://www.dgt.es/educacionvial/DGT_Home_Buscar_.html

1. Algunos ejemplos:
 - a. STOP: detención obligatoria.
 - b. Ceda el paso.
 - c. Entrada prohibida.
 - d. Caminar.
 - e. Giro a la izquierda prohibido.
 - f. No caminar.
 - g. Cambio de sentido prohibido.
 - h. Calzada de sentido único.
 - i. Niños.
 - j. Curva peligrosa (hacia la derecha o la izquierda).
 - k. Límite de velocidad.
 - l. Paso a nivel (con barreras/sin barreras).
 - m. Paso de peatones.
2. Cruza la calle solo en una intersección o paso de peatones. Si hay una señal luminosa peatonal (semáforo), cruza solo cuando esté verde para ti.
3. Camina a un lado de la carretera en sentido opuesto a los coches. Las reglas pueden variar en tu zona. Consulta a la DGT o a la guardia civil para conocer las reglas o normativa aplicables para caminar, montar a caballo o ir en bici, y al caminar en grupo. Ayuda a los tizones a entender la importancia de obedecer la reglamentación de tráfico.
4. Mira un documental o escucha a un policía hablar sobre el cinturón de seguridad. Utilizamos el cinturón de seguridad para evitar lesiones mayores en un accidente. Es obligatorio, por ley, utilizarlo en muchas partes del mundo.
5. Haz que un experto en seguridad vial hable con los niños (teniendo en cuenta su edad), haciendo énfasis en lo que pueden hacer los niños para estar seguros.
6. Juego: Haz varias señales de cartón y jugad a "Simón dice" utilizando las señales. Que los niños hagan lo que dice la señal, a pie o en bicicleta. Planifica otros juegos. Los juegos son un buen método para enseñar seguridad vial.

TIRO CON ARCO



Nivel
1

Año

Código

Creada por
España - No oficial

Se requiere instructor.

1. Indica varias reglas de seguridad relacionadas con el tiro al arco.
2. Enumera las diferentes partes de una flecha.
3. Nombra las diferentes partes de un arco.
4. Aprende cómo se debe manipular el arco, la cuerda del arco y las flechas.
5. Muestra dominio del tiro con arco con los lanzamientos certeros a una diana de 120 cm. de diámetro:
 - a. 5 metros (20 flechas)
 - b. 10 metros (30 flechas)
 - c. 20 metros (30 flechas)



ARTES DOMÉSTICAS



CIVISMO



Nivel	Año	Código	Creada por
2	1966	YOU4595	Conferencia General

1. Explica qué es la cortesía.
2. Explica cuál es la Regla de Oro.
3. Aprende y muestra buenos modales en la mesa.
4. Demuestra cómo responder correctamente al teléfono. Demuestra cómo se debe actuar en las siguientes situaciones:
 - a. Al llamar por teléfono a un adulto y
 - b. Al llamar por teléfono a algún amigo de tu elección.
- 0
 - a. Presenta a un adulto a un amigo.
 - b. Presenta a tu profesor o profesora a tus padres.
5. Comparte una experiencia sobre:
 - a. Un adulto que fue amable contigo.
 - b. Alguna ocasión en la que fuiste amable con otra persona.
6. Manifiesta cortesía cuando:
 - a. Pidas algo para beber.
 - b. Des las gracias.
 - c. Pidas perdón.
 - d. Saludes a un amigo o una amiga.
 - e. Compartas algo y esperes a que sea tu turno.

AYUDA

1. Ser cortés significa ser considerado con los demás a través de los buenos modales y el buen comportamiento. Da ejemplos de cómo ser cortés.
2. La Regla de Oro es un precepto, una regla de vida, que Jesús dio en el Sermón del Monte y que se encuentra en Mateo 7: 12. En diferentes versiones se traduce como “Así pues, *haced con los demás lo mismo que queréis que los demás hagan con vosotros.*” (DHH)
3. Fomenta los buenos modales teniendo un ‘almuerzo ficticio’ con mantelería y cubertería, y enseñando a los niños el protocolo de la mesa. Por ejemplo, no hablar con la boca llena, utilizar el tenedor y la cuchara correctamente, decir por favor y gracias, etc. Puedes organizar un ‘banquete’ para que los tizones pongan en práctica lo que han aprendido.
4. Enseña a los tizones a hablar claramente cuando contestan al teléfono, a preguntar a quien llama con quien desea hablar y transmitir el mensaje rápidamente. Asegúrate de que el niño sabe dónde llamar para pedir ayuda en caso de emergencia. Si no podéis disponer de teléfonos, enseña a los tizones a presentar a otros correctamente.
5. Da a los tizones unos cuantos minutos para contar su historia. Es posible que tengas que compartir alguna experiencia para que se animen a participar. Anima a los tizones a ser amables unos con otros además de con los adultos.

COCINA



Nivel
3

Año

Código
YOU4590

Creada por
Conferencia General

1. Nombra los cuatro grupos básicos de alimentos.
 - a. Colecciona recortes de comidas de cada uno de estos grupos.
 - b. Usa tus recortes para hacer un collage o un cartel para exponerlo en el club, la escuela o la iglesia.
2. Haz un menú completo para comer.
3. Ayuda a preparar un menú completo, servirlo y fregar los platos después de comer.
4. Hornea galletas de tu elección.
5. Demuestra cómo hacer un fuego al aire libre y utilízalo para hacer una bebida caliente O prepara dos bocadillos diferentes O prepara dos ensaladas diferentes.
6. Ayuda a preparar un picnic para almorzar y empaquétalo con cuidado. Comparte tu picnic con tu familia o amigos.

Nota: Como norma general, en España no está permitido el uso de fuego en los montes. Por tanto, los requisitos referidos a hacer fuego al aire libre no se podrán llevar a cabo. Para más información, consultar las regulaciones específicas de cada Comunidad Autónoma.

AYUDA

1. Diferentes grupos:
 - a. Vegetales-fruta: frutas cítricas, tomates, pimientos, melones, repollo, frutas del bosque (frambuesas, fresas, moras, etc.), vegetales verdes/amarillos, etc.
 - b. Pan y cereales: tipos de pan, cereales y otros productos de granos hechos con granos integrales, enriquecidos o refinados, como arroz, trigo, avena, cebada, etc.
 - c. Grupo proteínico: alubias, judías, guisantes, soja, lentejas, garbanzos, nueces, cacahuetes, mantequilla de cacahuete, huevos, tofu y proteínas vegetales.
 - d. Lácteos: leche entera, desnatada o semidesnatada, leche en polvo, suero de leche, requesón, yogur, helado y queso.
 - e. Recursos: Revistas y catálogos de semillas.
2. Un menú completo debe incluir: sopa, ensalada, entrante, vegetales y postre así como bebida y pan.
3. Esta comida puede ser el resultado del requisito nº 2.
4. Ayuda al niño a hornear unas galletas. Podéis seguir una receta o utilizar una mezcla preparada (sobre).
5. Limpia la zona donde haréis el fuego y practica las medidas de seguridad necesarias al hacer fuego. O Haz dos bocadillos con rellenos distintos o utiliza mermelada, mantequilla de cacahuete, etc. O haz un aperitivo y/o una ensalada.
6. Prepara un picnic y come con tu grupo, aunque sea bajo un árbol cercano.

COSTURA



Nivel
3

Año
1966

Código
YOU4890

Creada por
Conferencia General

1. Di de qué material estaban hechas las primeras agujas.
2. Describe el material que se utilizó como hilo por primera vez.
3. Di cuándo se inventaron las máquinas de coser.
4. Demuestra cómo se enhebra un hilo en una aguja y haz un nudo en el extremo del hilo.
5. Cose un botón en una tela de algodón.
6. Cose 2 broches de presión y demuestra cómo se deben conectar en forma correcta sus dos partes.
7. Cose un gancho en una prenda y su correspondiente lazo complementario, para que se conecten correctamente.
8. Demuestra tu habilidad para coser a máquina con tres diferentes estilos de puntadas, como por ejemplo:
 - a. Derecha.
 - b. En zig-zag.
 - c. Retrocediendo.
9. Confecciona una prenda útil usando al menos dos clases de puntadas.

AYUDA

1. Las primeras agujas estaban hechas probablemente de hueso.
2. Cola de caballo u otros pelos de animales fueron probablemente el primer hilo,
3. Las máquinas de coser se utilizaron por primera vez en la década del 1850.

HIGIENE



Nivel
2

Año

Código
YOU4770

Creada por
Conferencia General

1. Busca, lee y debate: Salmo 119: 11, Proverbios 25: 11 y Salmo 19: 14.
2. Aprende sobre el aseo personal.
3. Menciona tres momentos importantes en los que debemos lavarnos las manos.
4. Aprende y practica cómo cepillarte bien los dientes.
5. ¿Cuán a menudo tienes que ducharte? ¿Cómo mantienes tu pelo limpio?
6. Di cuántos vasos de agua debes beber cada día.
7. Di por qué es importante mantener la ropa limpia.
8. Ayuda a mantener tu casa limpia durante una semana.
9. Ayuda a lavar la ropa durante una semana.

AYUDA

1. Debatid sobre la importancia de utilizar palabras amables y 'limpias', tal y como a Jesús le gustaría que hiciéramos. Localiza los textos, leedlos juntos, y hablado sobre lo que significa cada uno.
2. Haz que el aprendizaje sea interesante - recuerda que es posible que a muchos no se les haya enseñado lo básico sobre el aseo personal en casa. Haced juegos, canciones o carteles para enseñar los principios básicos. Puedes escoger ver un vídeo, leer un libro o invitar a algún especialista en salud para que hable con los tizones.
3. Enseña la importancia de lavarse las manos antes de comer, después de ir al baño/servicio y antes de manipular alimentos. Si es posible, haz que los tizones utilicen un microscopio para observar sus manos. Haz que se laven las manos con jabón como deberían hacerlo normalmente, que coloquen sus manos bajo el microscopio otra vez, se laven las manos cuidadosamente otra vez, y observen la diferencia.
4. Cepilla tus dientes durante 2 minutos al menos 2 veces al día. Come una dieta equilibrada, reduce el consumo de alimentos ricos en azúcares y almidones, y no mastiques sustancias duras como el hielo o los granos de las palomitas de maíz. Haz que un dentista o un higienista dental haga una demostración de como cepillarse correctamente. (A veces darán a cada niño un cepillo de dientes u otros objetos para la higiene bucal).
5. Un cuerpo limpio es más sano. Comparte con los niños los problemas que pueden surgir si no se mantienen aseados (piojos, resfriados, infecciones, etc.) Jugad a la peluquería y enseña como se debe lavar, secar y peinar el pelo. Puedes invitar a una peluquera para que hable y enseñe buenos hábitos saludables para el pelo y las manos.
6. El exterior de nuestro cuerpo necesita agua para mantenerse limpio y el interior de nuestro cuerpo necesita agua para mantenerse sano. Necesitamos beber al menos 7 vasos de agua cada día. Hablad sobre cómo Dios hizo el cuerpo del tizón y su diseño.
7. Es importante mantener nuestra ropa limpia para tener una apariencia sana y sentirnos sanos. Después de jugar o trabajar y ensuciarse es importante ducharse y ponerse ropa limpia.
8. Haz que los tizones colaboren con sus padres u otro adulto para mantener su casa limpia y ordenada.
9. Haz que los niños colaboren con sus padres u otro adulto para lavar la ropa.

JARDINERÍA



Nivel
2

Año

Código
YOU4680

Creada por
Conferencia General

1. Describe el trabajo que hace un jardinero.
2. Nombra tres tipos diferentes de jardines y di lo que se cultiva en cada uno.
3. Busca por lo menos dos textos bíblicos que mencionen a un jardín.
4. Haz una lista de por lo menos tres herramientas que se utilizan en la jardinería.
5. Demuestra cómo se usan correctamente las herramientas de jardinero y cómo se deben cuidar después de utilizarlas.
6. Haz una de las siguientes cosas:
 - a. Cuida de un pequeño jardín o huerto: trasplantando, sembrando y cultivando flores o vegetales.
 - b. Planta y cuida tres plantas diferentes, usando para ello una jardinera de ventana, una maceta, un brik de leche o una lata.
 - c. Haz un pequeño terrario y cuídalo.

AYUDA

1. Un jardinero cultiva la tierra, planta las semillas y coloca las plantas, y nutre, riega, poda, trasplanta y cuida del jardín.
2. Tipos de jardín:
 - a. Huerta o huerto: guisantes, zanahorias, judías, etc.
 - b. Jardín de flores: flores de bulbo y de semilla, como los tulipanes o los pensamientos.
 - c. Herbario: plantas para cocinar, como el perejil, el tomillo o la menta.
3. Génesis 2: 8, Edén; Juan 18: 1 y Mateo 26: 36, Getsemaní.
4. Algunas herramientas de uso frecuente son: pala, rastrillo, azada, desplantador, manguera y carretilla.
5. Hablad sobre la seguridad. Por ejemplo, para prevenir heridas/lesiones, nunca se deben dejar las herramientas donde una persona pueda pisarlas o caerse encima de ellas. Limpiad las herramientas y guardadlas en un lugar seco.
6. Enseña a los tizones a disfrutar del tacto de la tierra, la emoción de ver cómo crecen las cosas y la responsabilidad de cuidar un jardín desherbándolo y regándolo. La tercera opción puede ser un proyecto en grupo. Si se elige esta opción, ayuda a los niños a escoger una variedad atractiva de plantas para el terrario.

TAREAS DOMÉSTICAS



Nivel
1

Año
1966

Código
YOU4750

Creada por
Conferencia General

- Ayuda en dos de las siguientes tareas:
 - Lavar la ropa.
 - Preparar y servir una comida.
 - Lavar el coche.
 - Hacer la compra en el supermercado.
- Pon la mesa y ayuda a poner los platos, por lo menos 4 veces en 1 semana.
- Haz tu cama y ayuda a limpiar y ordenar tu habitación durante 3 semanas.
- Demuestra tu habilidad para hacer 4 de las siguientes tareas:
 - Pasa la aspiradora a la alfombra o sacúdela para quitarle el polvo.
 - Quita el polvo de los muebles.
 - Barre el suelo o pasa la fregona.
 - Di qué hora es.
 - Cose un botón.
 - Recoge tus cosas y guárdalas en su sitio.
- Asume la responsabilidad de tirar la basura o vaciar las papeleras durante 1 semana. ¡No olvides clasificar la basura para reciclar!
- Habla de las siguientes tareas y aprende a hacer cada una:
 - Quita el polvo del alféizar de la ventana.
 - Elimina las telarañas.
 - Limpia las ventanas.
 - Limpia los muebles y los elementos de madera.
 - Pasa la aspiradora o barre el suelo.

AYUDA

- El trabajo siempre es más divertido cuando se comparte. Enseña a los tizones a colaborar en las tareas domésticas ayudando a sus padres o a sus hermanos.
- Enseña a los tizones a poner la mesa correctamente: tenedor al lado izquierdo del plato, cuchillo y cuchara a la derecha del plato, copa o vaso en el lado derecho encima del cuchillo, servilleta doblada y colocada en el plato o a la izquierda del tenedor. Enséñales a lavar los platos y hacer sus tareas de buena gana.
- Es posible que los tizones necesiten ayuda para hacer la cama y mantener sus habitaciones limpias y ordenadas, pero deben aprender a ser responsables y a tener buenos hábitos.
- Las tareas domésticas pueden ser divertidas y se deben alentar como una forma en la que el niño puede tener una parte en el mantenimiento y limpieza de la casa. Aprender a quitar el polvo, barrer y pasar la aspiradora de forma segura sin generar más polvo es importante.
- Enseña a los niños a ayudar a vaciar las papeleras y a tirar la basura en los contenedores. Habla sobre como se debe clasificar la basura para reciclar: vidrios, latas y papel.
- Puedes recrear una "casa" en el horario del club. Anima a los niños a trabajar juntos para limpiar la "casa" y enséñales cómo realizar las tareas de forma ordenada. La carpintería de madera y las ventanas se deben limpiar con un trapo limpio, o, si se trata de pintura a prueba de agua, con un trapo húmedo. Coloca un palo limpio o una funda de almohada sobre la escoba para eliminar las telarañas. Utiliza un trapo limpio o papel de cocina con agua o líquido para limpiar cristales para limpiar las ventanas.

TRABAJOS ARTESANALES



Nivel	Año	Código	Creada por
3	1966	YOU4680	Conferencia General

- Usa cualquier material que tengas disponible en casa para hacer lo siguiente:
 - Una escultura.
 - Un cuadro utilizando objetos de casa o alimentos (lentejas, arroz, etc.)
- Haz tres de las siguientes cosas:
 - Una prenda tejida.
 - Una prenda de ganchillo (salvamanteles, etc.).
 - Una pieza de malla (bolsa de red o de ganchillo, bolsa para balones, etc.).
 - Una objeto hecho con rafia, mimbre, paja o plástico (un posavasos, un servilletero).
 - Una prenda cosida (vestido para una muñeca, delantal, etc.).
 - Enhebra una aguja y cose algunos botones.
- Haz una funda para una botella que se utilizará como florero, o diseña y haz un imán para la nevera.
- Haz dos objetos con cosas que normalmente se tiran a la basura.
- Empieza una colección de “cosas para tirar” para utilizarlas en futuros proyectos de trabajos artesanales.

AYUDA

- Haced lo siguiente:
 - Utilizad cartón como la base, coged pegamento y palillos y construid una torre, un animal u otro diseño que escojan los tizones. El tamaño dependerá de la paciencia que tenga el niño.
 - Sed creativos. Utilizad semillas, botones, etc., para hacer el cuadro.
- Esta es una gran oportunidad para que la familia o el club trabajen juntos en un proyecto de su elección.
- Corta cartulina en trozos pequeños o imágenes de una revista. Cubre la botella o el jarrón con pegamiento y coloca la cartulina o las imágenes, presionando suavemente. Cubre con una ligera capa de pegamento y deja que se seque antes de utilizar el jarrón. Esto se puede convertir en un regalo para el día de las madres o añade flores y regaláselo a una persona que no pueda salir de casa (enfermo, anciano, etc.) O Deja que los niños diseñen un imán para la nevera, la estufa o cualquier otra superficie utilizando fieltro u otros trozos de material, botones, etc.
- Sé creativo. Anima a los tizones a hacer algo inusual utilizando materiales como cartón de huevos, cajas de zapatos, cajas de cereales, papel para reciclar o tela, latas, etc.
- Colecciona tapas de botellas, cartones de huevos, briks de leche, palos de piruletas, cartón, cáscaras de nueces, botellas, latas, restos de material, etc. Enseña a los niños a rescatar y guardar material que podrían utilizar otra vez para crear trabajos artesanales económicos. Prepara algunos ejemplos de tipos de material a guardar. Anima a los tizones a utilizar estos materiales para que no los tiren a la basura. ¡Sé creativo!



ARTES Y MANUALIDADES



ABALORIOS



Nivel
2

Año

Código
YOU8000

Creada por
Conferencia General

1. ¿Qué es un abalorio?
2. ¿Cuál es el origen de la palabra “abalorio”?
3. Menciona algunos materiales utilizados para hacer abalorios.
4. Di al menos dos hechos interesantes de la historia de los abalorios.
5. Nombra al menos tres cosas que puedes hacer con abalorios.
6. Haz 4 o más objetos diferentes con abalorios.
7. Regala tu trabajo con abalorios a alguien, por ejemplo, a una persona mayor. Cuéntale lo que has aprendido sobre abalorios, y explica por qué es especial tu regalo.

AYUDA

1. Un abalorio es una cuenta agujereada con la que se hacen adornos y trabajos manuales. Las cuentas suelen ser redondas.
2. Proviene de ár. hisp. *alballúri*, “el de vidrio”, este del ár. clás. *billawr*, y este del gr. “berilo”: (DRAE).
3. Las cuentas o abalorios pueden estar hechas de semillas, madera, roca, plástico, vidrio, metal, cerámica, perlas, conchas, frutos rojos, judías, marfil, coral, ámbar o piedras preciosas.
4. Hechos históricos de los abalorios:
 - a. La gente hacía cosas con abalorios en Egipto en tiempos bíblicos.
 - b. La primera calculadora del mundo fue el ábaco, que estaba hecho con abalorios. Aún se utiliza en muchos países.
 - c. Las cuentas o abalorios se utilizaban como dinero por los indígenas americanos y otros aborígenes. Solían ser de conchas. Los indios utilizaban las cuentas para hacer trueque con los primeros colonizadores de América.
 - d. La gente que es católica o budista suele utilizar abalorios para ayudarles a recordar y contar sus oraciones.
 - e. Los abalorios se han utilizado para decorar ropa durante más de 400 años.
5. Algunas cosas que podéis hacer con los abalorios:
 - a. Pégalos sobre algo para decorarlo.
 - b. Únelos con hilo.
 - c. Utilízalos para hacer trueque o como dinero para jugar.
 - d. Decora ropa.
 - e. Haz manoplas u otros objetos para decorar tu casa.
 - f. Cuenta cosas.
6. Otros posibles proyectos:
 - a. Une los abalorios con alambre y dale forma de corazón, de cruz o de una vara.
 - b. Cose las cuentas a un trozo de tela con forma de tu nombre (o iniciales).
 - c. Calca un dibujo o diseño sobre un trozo de tela o papel grueso. Pega o cose los abalorios.
 - d. Haz un imán para la nevera utilizando abalorios.
 - e. Decora una bolsa con abalorios.
 - f. Cose abalorios a zapatos o mocasines.

ARTISTA



Nivel
1

Año
1996

Código
YOU4500

Creada por
Conferencia General

1. Describe qué hace un artista.
2. Nombra los colores primarios:
 - a. Mezcla estos colores para crear 3 colores nuevos.
 - b. Usa los 6 colores anteriores para pintar un cuadro.
3. Demuestra cómo se le saca punta a los lápices y cómo se limpian los pinceles:
 - a. Saca punta a 2 lápices
 - b. Usando agua, limpia tu pincel.
4. Haz varios diseños usando al menos 2 de las siguientes técnicas:
 - a. Pintar con los dedos.
 - b. Pintar con lápices de colores, ceras o tiza.
 - c. Rotuladores.
 - d. Pluma, lápiz, o carboncillo.
5. Aprende técnicas de arte y demuestra dos de las siguientes:
 - a. Imprimir con patata en tela batik.
 - b. Con plantilla.
 - c. Papel maché.
 - d. Con masa de pan o arcilla haz una pieza artística
 - e. Un mapa de relieve o un modelo a escala de algún objeto.
6. Haz dos de las siguientes cosas:
 - a. Una invitación.
 - b. Un punto de libro.
 - c. Una tarjeta de felicitación o postal.
 - d. Un cartel.

AYUDA

1. Un artista es alguien que profesa y practica un arte creativo. Habla con los niños sobre el tipo de artista que son. ¿Cantan, tocan un instrumento, dibujan, actúan en una obra de teatro, hacen manualidades, etc.? De distintas maneras, todos somos artistas.
2. Los colores primarios son rojo, amarillo y azul. Mezcla rojo y amarillo para obtener naranja, amarillo y azul para obtener verde, y azul y rojo para obtener morado.
3. Enseña cómo sacar punta a los lápices. Haz hincapié en que se deben limpiar los pinceles a fondo y a conciencia. Haz hincapié sobre como utilizar lápices y pinceles de forma segura.
4. Utilizad delantales u otro elemento de cubrición, o ropa vieja cuando pintéis con los dedos/manos o uséis rotuladores. Potencia la creatividad.
5. Anima a los niños a hacer diseños creativos. Enseña a los niños a limpiar después de terminar sus proyectos. Libros de manualidades o la biblioteca local serán buenos recursos a utilizar.
6. La invitación o el cartel puede ser para una actividad del club o un programa en la iglesia, etc. Haz una tarjeta/postal, un punto de libro u otro artículo que se pueda regalar a una persona mayor o alguien que no pueda salir de casa (enfermo, etc.).

BOTONES



Nivel	Año	Código	Creada por
	2006	YOU8000	División Norteamericana

1. Fabrica y decora un recipiente para guardar botones.
2. Empieza una colección de botones. La variedad es más importante que la cantidad, aunque debes tener al menos 50 botones.
3. Decora con botones o haz algún trabajo manual con botones.
4. Juega a “Botón, botón, quién tiene el botón”.
5. Participa en una “Noche de intercambio de botones”.
6. Lee y analiza Hebreos 13: 16.

AYUDA

1. Elegid un recipiente, como una caja de cereales, una lata, una caja de zapatos, una bolsa de tela. Decora con botones, pintura, papel, etc.
2. Pide botones a familiares, amigos y miembros de iglesia.
3. Algunas sugerencias: Cose botones en tela, pega botones a un marco, haz agujeros en cartulina gruesa y pega botones detrás para crear una tarjeta para enviar a alguien, o haz una exposición de botones. Cose botones pequeños a servilletas, salvamanteles, o servilleteros para decorarlos.
4. Poneos en círculo, que un niño se quede en el medio del círculo, y empezad a pasaros el botón. Cuando paréis el niño del centro del círculo debe adivinar quién tiene el botón. Si acierta, cambia el sitio con quien tenía el botón.
5. Es importante que este sea una actividad para compartir y no para competir. Sugerencia: Haz equipos, dando a cada equipo un número específico de botones y diseños específicos para hacer, pero tienen la opción de intercambiar botones con otros equipos para completar sus proyectos, lo que les dará un sentido de compartir.
6. Habla sobre cómo los niños pueden parecerse a Jesús al compartir con otros.

CARPINTERÍA



Nivel
2

Año

Código
YOU4570

Creada por
Conferencia General

1. Explica en qué consiste el trabajo de un carpintero.
2. Nombra 3 cosas que construye un carpintero.
3. Lee los siguientes textos y di qué construyó cada carpintero:
 - a. Génesis 6: 14-16
 - b. Éxodo 30 :1-3
 - c. 2ª Samuel 5 :11
4. Identifica las herramientas básicas que se requieren para hacer un trabajo sencillo en madera y explica cómo hay que cuidarlas.
5. Visita uno de los siguientes lugares:
 - a. Almacén de maderas.
 - b. Ferretería.
 - c. Carpintería de muebles o tienda de muebles.
 - d. Aserradero.
6. Usa herramientas de carpintero y haz uno de los objetos siguientes:
 - a. Casa o comedero para pájaros.
 - b. Llavero
 - c. Servilletero
 - d. Otro objeto útil de madera
7. Habla de Jesús, el carpintero, y di qué cosas pudo fabricar.

AYUDA

1. Un carpintero es una persona que construye o repara estructuras de madera y hace otros artículos de madera.
2. Algunas cosas que fabrican los carpinteros son: edificios, muebles, juguetes, etc.
3. Génesis 6: 14-16, el Arca; Éxodo 30: 1-3, el Altar; 2ª Samuel 5: 11, el Templo.
4. Las herramientas básicas incluyen: un martillo, un serrucho, una cinta métrica, un destornillador, un formón o escoplo, un taladro, escuadras. Limpia y guarda todas las herramientas después de utilizarlas. Puedes invitar a un carpintero para que enseñe cómo se utilizan y se cuidan estas herramientas.
5. Esto se puede realizar en grupo, con los padres, o puedes invitar a un carpintero para que enseñe distintos tipos de madera, etc.
6. Utiliza diseños sencillos para el proyecto que escojáis. Por seguridad, solo utilizad herramientas manuales. Este proyecto debe ser supervisado por un adulto que sepa cómo utilizar las herramientas correctamente.
7. Mateo 13: 55 habla de Jesús como carpintero. Hablad de cómo pudo haber ayudado a su padre terrenal haciendo objetos como mesas, bancos, armarios, escaleras, cercos de puertas y ventanas, etc.

CESTERÍA



Nivel
2

Año
1996

Código
YOU4520

Creada por
Conferencia General

1. Explica qué es una cesta.
2. Busca varias cestas en tu casa, descríbelas y di para qué se utilizan.
3. Nombra y describe las herramientas que se necesitan para hacer una cesta.
4. Explica cómo se preparan los materiales para hacer una cesta.
5. Haz una cesta sencilla de plantas naturales (esparto), juncos u otros materiales locales. O Decora una cesta de uso práctico en casa, por ejemplo: costurero, frutero o florero.
6. Decora una cesta para regalar.
7. Haz una cesta con asa.

AYUDA

1. Una cesta es un receptáculo (recipiente) hecho de material entrettejido.
2. Se pueden utilizar cestas para la ropa sucia, la compra, la fruta, objetos para coser, guardar papel, etc.
3. Algunas herramientas esenciales son: tijeras bien afiladas, papel de periódico, pegamento, palito de madera o hierro de unos 5 mm de espesor y unos 30 cm de largo, pintura acrílica blanca, pintura de color similar al mimbre
4. Se deben remojar los materiales naturales hasta que sean flexibles.
5. Los instructores deben elegir un diseño sencillo para que los tizones no se desanimen. Trabaja con cada niño según lo necesite para que todos puedan realizar este proyecto. Utiliza materiales locales como la parra, juncos, hierba, etc.
6. Decora una cesta para regalar, como por ejemplo, un costurero, una cesta para fruta o flores, una cesta para la compra. Si has decorado ya una cesta para hacer el requisito nº 5, recuerda que esta debe ser otra cesta adicional.

CONSTRUCCIÓN DE COMETAS



Nivel
3

Año

Código

Creada por
Conferencia General

1. Construye un avión de papel y hazlo volar.
2. Construye un planeador sencillo y hazlo volar.
3. Construye una cometa sencilla, hazla volar y explica las medidas de seguridad que debes poner en práctica.
4. Observa 4 animales distintos que vuelan y explica cómo vuelan.
5. Haz un dibujo de tu animal volador preferido.
6. Busca un texto bíblico que hable de un ángel volando.
7. Aprende quienes fueron los primeros en pilotar con éxito un avión motorizado.
8. Haz un crucigrama sobre tipos de vuelos.

AYUDA

1. Enseña a los niños a crear sus propios aviones de papel. Pintadlos o decoradlos y pasad un buen rato haciéndolos volar. Haced concursos para ver cuál vuela más lejos, más tiempo, más alto, etc.
2. Puedes hacer uno de un kit o crearlo de cero. Haz que cada niño escriba sus iniciales en su planeador. Volad vuestros planeadores y anotad cuál voló más tiempo.
3. Haced una cometa sencilla. Incluye a las familias al crear y volar las cometas. Nunca debéis volar las cometas cerca de cables de alta tensión, edificios, árboles o alrededor de mucha gente. Utilizad cuerda resistente y leed las instrucciones de cometas compradas.
4. Haced una visita al zoológico o mirad un vídeo sobre aves, insectos, murciélagos, ardillas, peces, etc.
5. Hablad sobre cada dibujo y permite que el niño explique por qué le gusta ese animal en particular.
6. Apocalipsis 14: 6. No sabemos con exactitud cómo pueden volar los ángeles, pero se nos dice que los niños volarán de sitio en sitio con los ángeles. ¡Qué promesa más estupenda!
7. Cuenta o lee una historia sobre los hermanos Wright. Explica que no se rindieron sino que siguieron intentándolo hasta que pudieron pilotar un avión. ¡Valió la pena perseverar!
8. Dale a los niños un crucigrama o algún juego similar sobre los tipos de vuelo.

CRÍTICA DE LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN



Nivel	Año	Código	Creada por
3	1966	YOU4800	Conferencia General

1. Explica qué se entiende por “medios de comunicación”. Da cuatro ejemplos. Explica lo que significa el término “crítica”.
2. Piensa y habla sobre tres principios que nos ayudan a formar buenos hábitos relativos a la lectura, la observación y la forma de escuchar.
3. Lleva un registro del tiempo que dedicas cada día a los diferentes medios de comunicación. Explica si estos medios son cristocéntricos o seculares. Haz esto durante dos semanas.
4. Haz una de las siguientes cosas en compañía de un adulto:
 - a. Mira un programa de televisión.
 - b. Lee una historia.
 - c. Escucha un CD.
 - d. Después, conviértete en “críticos de los medios de comunicación” y analizad juntos los puntos positivos y negativos de lo que habéis visto, leído o escuchado.
5. En compañía de un adulto, utiliza una guía de programas de la tele, un catálogo de libros, etc. y escoge lo que quieres ver o leer.
6. Escucha el principio de una historia y añade tu propio final.

AYUDA

1. Los medios de comunicación son formas de comunicación que alcanzan a un gran número de personas. Por ejemplo, los periódicos y las revistas, la televisión, películas y vídeos, libros, la radio, y grabaciones musicales. Explica a los tizones que cualquier tipo de medio de comunicación es neutral en sí mismo, y que se puede utilizar para bien o para mal. Explica que en la sociedad actual, los niños y los adultos son bombardeados por los medios; que es difícil evitar que nos afecte lo que vemos, escuchamos y leemos. Por eso es importante aprender a controlar estos medios escogiendo lo que es bueno y de ayuda.
2. Leed Filipenses 4: 8 juntos y anima a los tizones a utilizarlo como guía para decidir qué hacer y qué ver. Explica y analiza estos principios con los tizones, y pídeles que te digan qué han aprendido de este texto bíblico.
3. Enseña a los tizones a ser conscientes del tiempo que pasan con Jesús en comparación con el tiempo que dedican a actividades seculares. Ayuda a cada niño a mantener un registro de lo que ve y lee durante al menos dos semanas.
4. Anima a los tizones a elegir una historia o un programa que piensen que cumple con el nivel de calidad establecido por Filipenses 4: 8. Ayúdales a entender que no siempre podrán darse cuenta, al leer una sinopsis o ver un anuncio, si es bueno según el estándar de Jesús. Cuando empiezas a leer o ver algo, y te das cuenta de que no es adecuado o correcto, ¡detente! Busca otra cosa. Anima a los niños a tomar buenas decisiones.
5. Elegir de antemano nos ayuda a ser conscientes del tiempo que vamos a dedicar a la actividad y nos ayudará a ser más selectivos.
6. Refuerza los principios sobre los buenos hábitos de lectura y observación mientras los tizones completa la historia. ¡Fomenta la imaginación!

ENCOLAR



Nivel
2

Año
2004

Código
YOU8045

Creada por
División Norteamericana

1. Practica el arte de encolar en un trozo de papel.
2. Aprende a encolar practicando distintos métodos de aplicar la cola blanca.
3. Pega una estrella, lentejuelas u otros objetos sobre la línea que mejor sabes hacer de las que aprendiste para el punto 2.

Continúa >>>

AYUDA

1. Da a los niños botes de cola blanca (asegúrate de que la punta esté bien ya que es importante para hacer bien esta especialidad). Di a los niños que aprieten suavemente el bote de cola para hacer una línea fina, y que aprieten con un poco más de fuerza para hacer una línea gruesa. Cuando se sientan seguros haciendo estos procedimientos, pueden practicar haciendo formas.
2. Crea una forma de encolar similar al patrón. http://www.adventurer-club.org/index.php?option=com_content&view=article&id=40:glue-right&catid=6:grade-2&Itemid=16
 - a. Líneas 1 y 2. Haz una línea gruesa con la cola blanca para rellenar el espacio sin pasarte del final de la línea.
 - b. Líneas 3 y 4. Aprieta la cola muy suavemente y coloca la punta del recipiente por encima del papel. Repasa las líneas sin salirte.
 - c. Líneas 5 y 6. Cubre cada raya sin salirte. Al final de cada línea deja de apretar el bote y levántalo para pasar a la siguiente.
 - d. Círculos. Pon la cola en el medio del círculo, y aprieta el bote ligeramente para que se esparza la cola. Rellena cada círculo sin salirte.
 - e. Recortes de revistas. El papel fino requiere muy poco pegamento. Ponte un poco de pegamento en el dedo y toca las esquinas del recorte para que no se note al pegar.
 - f. Diseño. Usa cualquier tipo de lentejuelas, gemas o abalorios. Pon un poco de cola en un trozo de papel. Utiliza un palillo para poner pegamento en objetos como las lentejuelas. Debes aplicar más en elementos más pesados.
 - g. Haz el contorno de una estrella con pegamento y cúbrelo con purpurina. Para mejores resultados haz una línea cada vez o utiliza un palillo.
3. Nunca juzgues esta especialidad por cuán pulcra y limpia ha quedado la forma. La clave de la especialidad es que entiendan las técnicas y que su objetivo debe ser intentar mejorar su control del pegamento.

ENCOLAR

continuación



Nivel
2

Año
2004

Código
YOU8045

Creada por
División Norteamericana

4. Lee y analiza Proverbios 18: 24.
5. Haz un trabajo manual o un dibujo encolando correctamente.
6. Encola un pequeño círculo en la palma de la mano. Espera a que se seque. ¿Te puedes quitar la cola en una pieza?
7. Cuando hayas terminado de encolar, limpia bien la tapa del bote de cola blanca y colócala de nuevo.

AYUDA

4. El amigo que se mantiene fiel, aun cuando todos los demás te dan la espalda, es Jesús. El es el Amigo fiel y verdadero, el que nunca falla.
5. Cualquier manualidad que requiera el uso de pegamento es adecuado.
6. Sin propósito - simplemente por diversión.

IMANES: LA FUERZA INVISIBLE



Nivel

Año
2006

Código

Creada por
División Norteamericana

1. ¿De qué está hecho un imán?
2. Lee la historia/leyenda griega de cómo se encontró el primer imán y cómo se llamó.
3. ¿Cuáles son los tres tipos principales de imanes?
 - a. Permanentes.
 - b. Temporales.
 - c. Electroimanes.
4. ¿Para qué se utilizan los imanes?

Continúa >>>

AYUDA

1. Un imán está formado por magnetita, que es un material natural magnético que creará un campo magnético. Un campo magnético es una fuerza que rodea al imán y que atrae objetos al imán. Puedes sentir esta fuerza cuando utilizas un imán.
2. Érase una vez, hace muchos, muchos años, un pastor llamado Magnes. Cada día cuidaba de su rebaño. Un día frío y de mucho viento, una de las ovejitas de Magnes se alejó de su madre. Ni Magnes ni la madre pudieron encontrar a la pequeña oveja. Él buscó detrás de las rocas, de los matorrales, cerca del arroyo, detrás de los arbustos, y se dio cuenta de que realmente se había perdido. No podía creer que un animal salvaje la había robado o se la había comido. Estaba seguro de que podría encontrarla, si buscaba en los lugares adecuados. Se levantó sobre una gran roca para poder ver todo el paisaje de los pastos con la esperanza de encontrar a “Blanquita”, la oveja perdida. Cuando se levantó sobre la roca, sus sandalias se quedaron pegadas a ella justo en la zona donde se encontraban los tornillos de las sandalias. Nunca había experimentado este poder extraño antes. Después de varios días y semanas, llevó otros objetos metálicos a la “roca mágica” y se dio cuenta de que el hierro, sin importar su tamaño, se quedaba pegado a la “roca mágica”. Cogió un poco de la roca y la llevó a su aldea y los niños, las mamás y los papás jugaban con ella. Se empezó a llamar la “roca de Magnes”. Hoy el magnetismo conserva parte de su nombre en su honor. Llamamos a su “roca mágica” una calamita, que está compuesta de magnetita, un material de naturaleza magnética.
3. Tipos de imán:
 - a. Permanente: Una vez se ha magnetizado, mantiene o retiene su nivel de magnetismo.
 - b. Temporal: Actúa como un imán permanente cuando se encuentra en un campo magnético fuerte, pero pierde su magnetismo cuando desaparece el campo magnético.
 - c. Electroimán: Un alambre especial actúa como un imán permanente cuando fluye una corriente eléctrica a través del cable/alambre.

IMANES: LA FUERZA INVISIBLE

continuación



Nivel	Año	Código	Creada por
	2006		División Norteamericana

5. Haz 3 experimentos con imanes, como por ejemplo:
 - a. Búsqueda del tesoro con imanes.
 - b. Rocas minerales con hierro.
 - c. Mueve un objeto con un imán.
 - d. Crea un imán. Frota un tornillo metálico contra un imán 25-30 veces. Frota en una sola dirección.
 - i. ¿Cuántos alfileres puedes coger de una sola vez?
 - ii. ¿Es el tornillo tan fuerte como tu imán?
6. Lee y memoriza Hebreos 7: 19 y Santiago 4: 8.

AYUDA

5. Experimentos:
 - a. Búsqueda del tesoro con imanes: Coloca en una habitación o sala objetos que se magneticen y otros que no. Mira cuantos objetos puedes levantar utilizando el imán. Sugerencias: tuercas, tornillos, papel de aluminio, alfileres, etc.
 - b. Rocas minerales con hierro. Coloca varios minerales en la mesa y observa si los niños pueden elegir las que contengan hierro y que luego intenten levantarlas con su imán.
 - c. Mueve un objeto con un imán. Haz que un amigo sujete una hoja de papel con las dos manos, coloca un alfiler encima e intenta moverlo con el imán por debajo de un extremo al otro del papel. Repite este experimento haciendo que tu amigo sujete una regla de plástico, un espejo, cartón, etc. en lugar de papel. ¿Funcionó?
 - d. Crea un imán. Frota un tornillo metálico contra un imán 25-30 veces. Frota en una sola dirección.
6. Hebreos 7: 19. Cristo nos hace aceptables ante Dios, y ahora nos podemos acercar a Él. Santiago 4: 8. “Acercaos a Dios, y él se acercará a vosotros...”

LATAS DIVERTIDAS



Nivel

Año
2003

Código
YOU8070

Creada por
División Norteamericana

1. ¿Cuál es el uso más antiguo conocido del estaño? ¿Cómo se utiliza en la actualidad?
2. Juega a “El misterio de las latas divertidas”.
3. Mantén un registro de cuantas latas utiliza tu familia la semana que viene.
4. ¿Cómo se preservaban las cosas en la época de Jesús?
5. ¿Cómo se utilizaba el estaño en los tiempos bíblicos?
6. Haz un teléfono o zancos con latas.
7. Lleva tres latas de comida al club para donarlas.

AYUDA

1. El uso más antiguo conocido del estaño se remonta al 3500 a. de C., cuando la gente de Ur (ahora Iraq) hacían artículos de bronce. El bronce es una aleación de estaño y cobre. En la actualidad, se usa el estaño para hacer hojalata, que es una lámina de acero cubierta por una capa extremadamente fina de estaño por ambas caras (estañada). Las latas están hechas de hojalata.
2. Retira las etiquetas de algunas latas y haz que los niños adivinen su contenido.
3. Comparte los resultados con el club.
4. Las cosas se preservaban secándolas con sal. Pescado seco, higos y otras frutas eran comunes. Actualmente, la mayor parte del estaño se utiliza para cubrir las latas de acero para darles un aspecto atractivo y protegerlas de la corrosión (se obtiene la hojalata). Estas latas se utilizan para envasar comida y otros artículos que se echarían a perder rápidamente.
5. El bronce es una aleación del estaño. Se daban ofrendas de bronce (Éxodo 25: 3); se fabricaron 50 ganchos de bronce para el santuario (Éxodo 26: 11); Moisés hizo una serpiente de bronce, y la colocó sobre un asta (Números 21: 9)
6. Para hacer el teléfono: Haz un pequeño agujero en la parte inferior de dos latas vacías (y limpias). Introduce el extremo de un cordel largo en cada lata y haz un nudo. Estira el cordel al límite y habla. Una persona debe hablar mientras la otra persona escucha para crear un “teléfono”. Dios se comunica con nosotros como el teléfono. No podemos verle, pero Él siempre está dispuesto a escucharnos y ayudarnos.

Para hacer los zancos: Haz un pequeño agujero a ambos lados de la parte superior de la lata. Ata una cuerda a cada lata para crear unos zancos. Por seguridad, utiliza latas de por lo menos 330 ml. y lleva siempre zapatos. “Andad en amor...” Efesios 5: 2.

LENGUAJE DE SIGNOS



Nivel
2

Año
1996

Código

Creada por
División Norteamericana

1. Aprende el alfabeto manual del lenguaje de signos, y las reglas para utilizarlo.
2. Aprende a enviar y recibir palabras con el alfabeto manual.
3. Aprende al menos 50 palabras.
4. Aprende y presenta al menos una canción cristiana sencilla.
5. Si es posible, conoce a un sordomudo con el club, y comunícate con él utilizando el lenguaje de signos.
6. Di en lenguaje signos un versículo bíblico sencillo.

AYUDA

1. Si es posible, utiliza tarjetas del alfabeto manual que lo muestren en ambos sentidos, de forma que los niños puedan aprender como se ve desde la perspectiva del remitente y del receptor.
2. Primero pueden divertirse aprendiendo a deletrear sus nombres. Imprime palabras en un folio, y haz que los niños se turnen para deletrear las palabras y "recibir las". Divide a los niños en grupos de 2 y haz que se envíen y reciban palabras de su elección.
3. A los niños les gustará aprender palabras de animales y comida.
4. Dos ejemplos son: Recuerda explicar el origen si es necesario.
5. Invita a alguien del grupo de sordomudos a compartir un poco de su vida con los niños, y a enseñarles unas cuantas palabras. Esto le dará vida al club.

MÚSICA



Nivel	Año	Código
1	1966	YOU4810

Creada por
Conferencia General

1. Analiza los principios que debe seguir un cristiano al elegir música.
2. Nombra e identifica seis instrumentos musicales diferentes.
3. Haz un álbum de recortes, un cartel o un collage de instrumentos musicales.
4. Nombra tres instrumentos musicales que se mencionen en la Biblia.
5. Demuestra cómo tocar un instrumento musical.
6. Aprende dos canciones, y tócalas o cántalas. O Participa en una banda rítmica o haz música junto con tu familia o amigos.

AYUDA

1. ¿Escucharía Jesús esta música? ¿Glorifica esta música a Dios? Lee Mensajes para los jóvenes, p. 289-294. Cap. 95 “Los beneficios de la música”; cap. 96 “Usos de la música”; y cap. 97 “Un uso indebido de la música”. (1981: Pacific Press) y comparte los conceptos con los tizones.
2. Algunos ejemplos son: piano, trompeta, clarinete, címbalos/platillos, flauta, saxofón, etc. Fomenta el mencionar instrumentos que sean de uso común en tu país.
3. Utiliza dibujos hechos por los tizones o corta imágenes de instrumentos de revistas para hacer un cartel o un collage.
4. Algunos ejemplos son:
 - a. Exódo 28: 33, 34 - Campanillas.
 - b. 1^ª Reyes 10: 12 - Arpa.
 - c. Isaías 30: 29 - Flauta.
 - d. 1^ª Crónicas 15: 16 - Címbalos.
 - e. Isaías 5: 12 - Tamboriles (RV 1960) o tambores (NVI).
 - f. Números 10: 1-10 - Trompeta.
5. Practica y toca un instrumento sencillo como la flauta dulce, el silbato, la armónica, etc. O piano, violín o cualquier instrumento que los niños estén aprendiendo a tocar. Haz que esto sea divertido. Utiliza instrumentos sencillos para los que sean menos “musicales” pero que puedan disfrutar de un sonido alegre. Crea tu propio instrumento musical.
6. Aprended dos canciones nuevas juntos y tocadas o cantadas a un público. O Utilizad instrumentos rítmicos o utensilios de cocina para crear “música” juntos. Practicad juntos y tocad para un público.

PERIODISMO



Nivel	Año	Código	Creada por
3	1966	YOU4840	Conferencia General

1. Haz un reportaje sobre la función del club de tizones y compártelo con tus padres.
2. Haz un álbum de reportajes que incluya informes de al menos tres salidas del club.
3. Mira o escucha las noticias durante una semana y prepara un pequeño reportaje con las noticias más importantes.
4. Escucha los anuncios de la iglesia y lee el boletín cada sábado.
 - a. Añade los anuncios del boletín en tu álbum de reportajes.
 - b. Subraya las actividades que más te interesan.
5. Habla con tu pastor o con el maestro de Escuela Sabática. Añade a tu álbum de reportajes:
 - a. Un dibujo de la persona. Incluye su nombre y di en qué y dónde trabaja.
 - b. Describe lo que más le gusta de su trabajo.
6. Actualiza y completa tu álbum de reportajes durante al menos durante dos meses.

AYUDA

1. Haz un hueco en el programa de actividad del club para que cada niño exponga su reportaje a otros. Enséñales a presentar los eventos en orden, y anímalos a explicar a sus padres cuál es la función de un tizón. Empieza con un álbum de reportajes sencillo. Cada niño debe diseñar una portada con su nombre. Sería adecuado utilizar hojas de papel sin líneas. Para empezar, da a cada niño una copia de algún anuncio del club de Exploradores para pegar en su álbum de reportajes.
2. Haz una historia para el álbum, utilizando imágenes de revistas o dibujos que ha dibujado y pintado el tizón. Un hermano, sus padres o un amigo puede ayudarlo. Haz que los niños escriban pies de foto para describir las imágenes. Haz que los niños compartan lo que han aprendido.
3. Anima a los tizones a escuchar las noticias en la radio o en la tele para saber qué está ocurriendo en su comunidad y en el mundo.
4. Que los tizones te cuenten los anuncios que aparecen en el boletín de iglesia y en el tablón de anuncios. Pregunta cuáles les resultaron más interesantes.
5. Ayuda a cada tizón a concertar una cita de entrevista con el Pastor, un maestro de Escuela Sabática o un profesor del colegio. Contacta a estos adultos para que se preparen para participar en esta actividad.
6. Trabajad en el álbum de reportajes durante al menos dos meses. Añadid recortes de actividades interesantes en el colegio, la iglesia y la comunidad. Esto puede ser una actividad de grupo, pero cada niño debe hacer su propio álbum de reportajes.

PIEZAS DE CONSTRUCCIÓN



Nivel
3

Año
2005

Código
YOU8005

Creada por
División Norteamericana

Objetivo: Comparar las similitudes entre construir una estructura y construir un buen carácter.

1. Encuentra en la Biblia y repasa 3 o más de las siguientes historias:
 - a. Noé (Génesis 6-7).
 - b. Torre de Babel (Génesis 11: 1-9).
 - c. La tienda de Abraham (Génesis 12: 1-8).
 - d. El tabernáculo (Éxodo 25-27).
 - e. El templo de Salomón (1ª Crónicas 28: 1-10, 2ª Crónicas 3-5).
 - f. El pesebre (Lucas 2: 1-20).
 - g. El hombre sabio y el insensato (Lucas 6: 47-49).
 - h. La nueva Jerusalén (Apocalipsis 21-22).
2. Invita a un constructor o un carpintero para hablar sobre:
 - a. Las herramientas que utiliza (que las enseñe y muestre cómo se utilizan).
 - b. Las cosas que construye.
 - c. Las medidas de seguridad que debe poner en práctica.
 - d. Valores como ser honesto, medir exactamente, seguir las instrucciones/planos, poner unos buenos cimientos.

Continúa >>>

AYUDA

1. Mientras repasas las historias haz un énfasis sobre los elementos contruidos y anima a los niños a analizar las decisiones que tuvieron que tomar los personajes bíblicos.
 - a. Dios le pidió a Noé que construyera un arca. Noé tardó 120 años en construirla y vivió en ella durante más de 1 año. Extra: ¿Cuán grande era el arca? Utiliza una cinta métrica para averiguarlo.
 - b. Babel - Dios sabía que lo mejor para la gente de aquella época era vivir en tiendas para que pudieran esparcirse por toda la tierra, no construir la torre de Babel.
 - c. El hogar de Abraham era una tienda. Extra: Haz la tienda de Abraham utilizando sábanas y sillas.
 - d. Dios le pidió a Moisés que fabricara un tabernáculo portátil.
 - e. Dios le pidió a Salomón que construyera un templo en Jerusalén.
 - f. Dios envió a José y María a un establo.
 - g. Al final del Sermón del Monte, Jesús hizo referencia a un hombre que construyó una casa ejecutando unos buenos cimientos sobre la roca.
 - h. Dios quiere que tú vivas en la casa que él está construyendo para ti en el cielo.
2. Preguntas que puedes hacer: ¿Qué materiales utilizas para construir? ¿Cómo sabes dónde construir? ¿Para qué se utiliza esta herramienta? ¿Qué hay que aprender para ser un buen constructor? Alternativas: visita una obra de construcción, entrevista a un trabajador y hazle preguntas sobre el edificio que se está construyendo.

PIEZAS DE CONSTRUCCIÓN **continuación**



Nivel	Año	Código	Creada por
3	2005	YOU8005	División Norteamericana

3. Comparte dos decisiones que puedes tomar esta semana para construir y no destruir tu carácter. Los cimientos son la parte más importante de un edificio. Nuestros cimientos son nuestro carácter. Jesús, el maestro constructor, nos ayudará a tomar buenas decisiones que construirán un carácter firme.
4. Lee Apocalipsis 21-22 y aprende sobre el hogar celestial que Dios está preparando para todos los que acepten Su regalo de vida eterna. ¿Qué materiales de construcción está utilizando?
5. Construye uno o más edificios de cualquier tipo y tamaño. Puedes hacer un trabajo individual o trabajar en grupo.

AYUDA

3. Formas de compartir decisiones (podéis trabajar en grupos):
 - a. Dibuja un muro de ladrillos en un cartel y escribe una decisión o característica en cada ladrillo.
 - b. Haz un mimo o una obra de teatro.
 - c. Ilustra tu decisión con un dibujo, un cuadro, una escultura, en el ordenador, un vídeo o una foto.
 - d. Canta una canción que describa buenas decisiones que ayudan a construir un buen carácter.
 - e. En privado, escribe un poema o un diario sobre la decisión que has tomado.
4. Trae piedras preciosas para que los niños las toquen y las vean o enseña imágenes de la nueva Jerusalén.
5. Se puede utilizar cualquier tipo de material de construcción. Juegos como Lego, Meccano. Material para hacer maquetas, plastilina, poliestireno expandido (porexpan) o cartulina. Materiales que se utilizan en construcción: madera, paja, barro o ladrillos.
Sugerencias de edificios: edificios religiosos, tu casa, el colegio, tu tienda favorita, la iglesia, imagina tu casa celestial.

SOMBRAS CHINAS



Nivel
1

Año
2004

Código
YOU8035

Creada por
División Norteamericana

1. Aprende a hacer algunas sombras chinas con las manos.
2. Después de haber aprendido a hacer las sombras chinas, responde estas preguntas:
 - a. ¿Qué sombra china te ha gustado más?
 - b. ¿Cuál fue la más difícil de aprender?
 - c. ¿Por qué era más difícil?
 - d. ¿Hay alguna sombra china que no pudiste hacer?
3. ¿Cómo le enseñarías esta habilidad a otros niños?
4. Practica, con la supervisión de un adulto, cómo enseñar a otros a hacer sombras chinas con las manos.
5. Enseña a alguien a hacer 2 o más sombras chinas con las manos.

AYUDA

1. Crea luz y sombra en un interior sujetando una linterna en el respaldo de una silla alta, un proyector o una lámpara. Ilumina una pared, una pantalla de proyección o una sábana que esté bien estirada. Las sombras chinas se pueden hacer en exteriores con luz natural y un telón de fondo.
2. Hablad sobre las preguntas. Ayúdales a entender cómo aprendieron y que todas las personas aprenden a un ritmo diferente y de formas distintas.
3. Trabaja con los niños para desarrollar unas reglas para enseñar a otros a hacer sombras chinas. Las reglas deberían incluir:
 - a. Preguntar al estudiante cómo aprenden mejor, por ejemplo, escuchando una instrucción, observando cómo se hace, o haciendo algo por sí mismo.
 - b. Sé paciente.
 - c. Sé amable y anima al estudiante en todo momento.
 - d. Felicita al estudiante cuando termine.
4. Si colaborasen los padres, cada niño podría estar atendido en todo momento.
5. Enseña sombras chinas a otro niño o a un adulto.

Objetivo: Ayudar a los niños a entender que tienen talentos y dones que pueden compartir con otros.

www.myrdal.com/shadfig.htm

www.kellys.com/ashley/shadow.html

TRABAJOS MANUALES



Nivel	Año	Código	Creada por
2	1966	YOU4730	Conferencia General

- Haz seis de las siguientes cosas:
 - Una tarjeta para desear a alguien que se mejore o se recupere.
 - Un arreglo de flores secas o artificiales.
 - Una figura hecha con masa de pan o con arcilla.
 - Un cuadro hecho con conchas.
 - Una escultura hecha con alambre.
 - Una escultura hecha con alambre y que tenga movimiento.
 - Un objeto hecho con papel maché.
 - Un cuadro hecho con cáscaras de huevos, semillas o pequeñas conchas marinas.
 - Una cubierta para un álbum de autógrafos o de fotos.
 - Un collage hecho con seis materiales distintos.
 - Un cartel para invitar a la gente a un evento.
 - Un artículo de tu elección.
- Regala al menos dos de los objetos del punto 1 a:
 - Un miembro de tu familia o un amigo.
 - A una persona mayor de tu iglesia o comunidad.

AYUDA

Nota: Fomenta el trabajar de forma ordenada y la originalidad de todos los proyectos.

- Haz seis de los siguientes:
 - Utiliza papel, encaje, materiales, etc. para decorar una tarjeta. Incluye un mensaje deseando que se recupere pronto la persona y entrega la tarjeta a algún enfermo.
 - Recolecta flores de seda o secas para hacer arreglos florales.
 - Anima a cada niño a ser creativo: hornea y pinta.
 - Diseña un dibujo utilizando conchas y pegamento. Haz una exposición en el club o en el colegio.
 - Utiliza un patrón simple para hacer un proyecto artístico con alambre.
 - Diseña y haz un objeto móvil. Utiliza al menos tres patrones.
 - Utiliza papel maché para hacer una maqueta de un animal o un coche.
 - Pega objetos a la cartulina para crear un diseño. También puedes pintarlos.
 - Cubre un álbum de autógrafos o de fotos con material (hazlo con cuidado).
 - Haz un collage utilizando una variedad de material, por ejemplo: fieltro, lana, algodón, paja, corteza de árboles, flores secas, etc.
 - El cartel debe ser colorido y fácil de leer.
 - Puedes decidir que cada tizón haga la misma manualidad o darles varias opciones.
- Es posible que tengas que coordinar el tema del transporte para que cada tizón pueda entregar su regalo personalmente.

TROVADOR



Nivel
3

Año
1966

Código
YOU4970

Creada por
Conferencia General

1. Toca una canción con un instrumento sencillo o marca el ritmo de una melodía con una pande-reta, un triángulo, etc.
2. Imita a una persona o un animal de forma que el grupo lo pueda reconocer. Usa un disfraz o gestos.
3. Con el grupo, haz una escenificación o canta una canción.
4. Canta dos canciones tradicionales de tu país.
5. En compañía de algunos amigos, organiza un programa social de 15 minutos para el grupo o cuenta una historia al grupo.
6. Busca, lee y explica el significado del Salmo 66: 1, 2.

AYUDA

1. Utiliza un tubo de lengüeta, una flauta, una armónica, una flauta dulce, un piano, etc.
2. Anima a los tizones a utilizar su imaginación y creatividad.
3. Ayuda a los tizones a compartir con el grupo, haciendo turnos. Fomenta cantar en grupo así como talentos individuales.
4. Enseña a los tizones algunas canciones tradicionales. Si tu grupo incluye niños de muchas nacionalidades, aprende canciones de diferentes países y cantadlas en grupo. Anima a los padres a enseñar a sus hijos canciones de su niñez.
5. Anima a los tizones a trabajar juntos y organizar y planificar el programa. Si estáis trabajando de forma individual, haz que el niño te cuente una historia.
6. Hablad sobre este texto en grupo, y decidid como podéis “aclamar con alegría”.



NATURALEZA



AMIGO DE LA NATURALEZA



Nivel	Año	Código	Creada por
2	1966	YOU4670	División Norteamericana

- Explica:
 - ¿Cómo puedes ser un amigo de la naturaleza?
 - ¿Cómo debes coger una flor? ¿Cuándo puedes hacerlo?
 - Cómo proteger árboles, nidos, etc.
- Escribe los nombres de tres árboles diferentes y obtén una muestra del relieve de la corteza poniendo un papel sobre el tronco y coloreándolo.
- Recoge cuatro tipos diferentes de hojas y compáralas.
- Haz uno de los siguientes:
 - Explora (u observa con una lupa) todo lo que puedes ver en un área de 3 metros cuadrados.
 - Explora un jardín o un parque y habla sobre lo que encuentres.
- Haz uno de los siguientes:
 - Da un paseo por la naturaleza y recoge objetos interesantes.
 - Muestra o habla sobre los objetos que recogiste.
 - Utilízalos para hacer un collage o un cartel.
 - Visita uno de los siguientes lugares y describe lo que veas:
 - Zoológico.
 - Parque.
 - Zona silvestre (el campo).
- Siembra y cuida una planta o una flor y haz dibujos de ella en tres etapas distintas de su crecimiento.

AYUDA

- Explica como la mayor cantidad de contaminantes son producidos por las personas y su desprecio hacia las criaturas creadas por Dios. Un niño no es demasiado joven para ayudar a gestionar correctamente la basura y los residuos humanos. Enseña a tu grupo a apreciar la naturaleza que Dios ha creado y a proteger las plantas, los árboles, las aves y los animales.
- Un naturalista te puede ayudar a identificarlos. Coloca un papel sobre la corteza del árbol y colorea para obtener un dibujo de su superficie. Compara y habla acerca de los distintos relieves y cómo cada árbol es único, al igual que las personas, y especial a su manera.
- Recoge hojas de al menos 4 árboles diferentes. Puedes desear enseñar a los niños a prensar, secar y preservarlas. Compara y estudia las hojas a través de una lupa.
- Tu búsqueda puede ser de cualquier objeto que encuentres en tu paseo o solo de criaturas, como gusanos, orugas, hormigas o escarabajos. Da tiempo a los tizones para describir lo que han visto.
- Cuando visites un zoológico, un parque o una zona silvestre, etc., busca a las criaturas más pequeñas, que pasan desapercibidas a menudo, incluyendo pequeñas aves, animales, plantas y flores.
- Para obtener mejores resultados, sigue cuidadosamente las instrucciones que vienen con la planta o la flor.

AMIGO DE LOS ANIMALES



Nivel	Año	Código
1	1996	YOU4660

Creada por
División Norteamericana

- Haz uno de los siguientes:
 - Cuida de un animal o un pájaro durante cuatro semanas.
 - Dale de comer y asegúrate de que tiene agua fresca.
 - Mantén su jaula o lugar de descanso limpio.
 - Deja comida o semillas para animales o pájaros en alguna zona de tu vecindario. Observa lo que ocurre durante cuatro semanas.
 - Identifica los animales que comen ahí y haz un listado.
 - Dibújalos o píntalos.
- Identifica tres aves distintas. Obsérvalas y estudia sus hábitos.
- Identifica y describe las características de tres razas de perro y dos razas de gato.
- Visita uno de los siguientes lugares y escribe un informe sobre lo que hiciste y lo que viste:
 - Un zoológico.
 - Un museo de ciencias naturales.
 - Un aviario.
 - Una perrera.
 - Una granja escuela.
 - Una tienda de mascotas.
- Haz un comedero para aves o animales.
- Participa en algún juego sobre animales.

AYUDA

- Ayuda a los tizones a que aprendan a ser responsables y cuidar correctamente a una mascota. (Podéis comprar una mascota para el club y que los tizones hagan turnos para cuidarla).
- Enseña a los tizones a ser observadores de la naturaleza y dónde pueden obtener ayuda para identificar animales. (Ir a una biblioteca o un museo).
- Enseña a los tizones a ser observadores de la naturaleza y dónde pueden obtener ayuda para identificar animales. (Ir a una biblioteca o un museo).
- Incluye a los familiares. Hablad sobre lo que visteis y aprendisteis.
- Un comedero puede ser tan simple como un alféizar de una ventana, o un sitio particular en el suelo. Para atraer a aves y animales utiliza una variedad de semillas, nueces y granos/cereales.
- Escoge varios juegos sobre animales, por ejemplo dominó de animales, u otros juegos disponibles en librerías cristianas.

ÁRBOLES



Nivel	Año	Código	Creada por
1	1996	YOU4960	Conferencia General

1. Lee varios versículos de la Biblia que hablen sobre las hojas.
2. Haz una colección de hojas de 10 árboles diferentes:
 - a. Prénsalas y sécalas.
 - b. Identifica cada hoja
3. Explica cómo dispersan los árboles sus semillas. Recoge o dibuja por lo menos cinco semillas diferentes.
4. Haz al menos 2 dibujos del relieve de hojas diferentes (pon una hoja de papel sobre el reverso de la hoja y pinta con un lápiz o un lápiz de color) o haz dos artículos de papelería (sobres, blocs de papel, tarjetas, etc.) utilizando un diseño de hojas.
5. Descubre los árboles y hojas que se encuentran en tu barrio. Aprende algo especial sobre cada uno. Debes ser capaz de reconocer e identificar al menos 5 de ellos.
6. Pon tus hojas secas en un álbum de hojas.
7. Escribe una redacción o habla sobre cómo los árboles nos ayudan cada día.

AYUDA

1. Algunos ejemplos son: Génesis 3: 7, Génesis 8: 11, Ezequiel 47: 12, Apocalipsis 22: 2. Anima a los niños a buscar los textos (puede que necesiten ayuda) y leedlos y analízalos juntos.
2. Fomenta variedad en la forma, el color y el tamaño, e identifica según recogéis. Coloca las hojas entre periódicos o papel de cocina con cartón en las partes superior e inferior. Coloca un peso encima, sobre una superficie plana, y espera varios días a que se sequen antes de colocarlas en el álbum de hojas. Identifica cada hoja escribiendo el nombre del árbol o arbusto a su lado.
3. En el momento adecuado del año, ayuda a los tizones a ver cómo el viento distribuye las semillas de un árbol cercano.
4. Coloca una hoja debajo de una hoja de papel y colorea por encima suavemente - el diseño de la hoja aparecerá en el papel. Experimenta con distintos tamaños y tipos de hojas. O Pega una hoja prensada en la esquina de una hoja de papel especial. Puedes pegar una hoja a juego en un sobre. O Coloca la hoja en una almohadilla de tinta, presiona, cógela y presiona sobre una hoja de papel o un sobre para hacer una impresión.
5. Algunas plantas necesitan sombra, otras requieren la luz del sol directa; algunas necesitan mucha agua, otras pueden ser resistentes a la sequía. Los árboles tienen distintos tipos de semillas, hojas, etc.
6. Ayuda a los tizones a hacer su álbum de hojas, e identifica cada hoja que incluyen. Repite el nombre de las hojas para que los niños puedan aprender las que son comunes a vuestra zona.

AVES



Nivel
1

Año
1996

Código

Creada por
Conferencia General

1. Di cómo cuida Dios de las aves.
2. Haz un comedero sencillo para aves.
3. Debes ser capaz de reconocer 10 aves distintas.
4. Juega a algún juego sobre aves.
5. Dibuja y/o pinta dibujos de lo siguiente:
 - a. 2 aves acuáticas.
 - b. 2 aves que coman semillas.
 - c. 1 ave rapaz.
6. Debes ser capaz de imitar el canto de 5 pájaros.
7. Haz un árbol de Navidad o una cesta de Semana Santa para aves.
8. Observa algunas aves, imita sus movimientos, y colecciona plumas siempre que te sea posible. Recuerda que quedarte con plumas de aves migratorias es ilegal en algunos lugares.

AYUDA

1. Habla del cuidado de Dios, citando Mateo 10: 28, 31 y Lucas 12: 24. Dios creó a los pájaros de forma que pueden cuidar de sí mismos (plumas, pico, migración, etc.)
2. Haz un comedero sencillo utilizando un brik de leche. Debes cortar el brik para poder colocar las semillas dentro. Otra opción es coger una piña y cubrirla de mantequilla de cacahuete y semillas para aves. Cuelga tu comedero para que las aves puedan disfrutar de su regalo.
3. En la medida en que sea posible, incluye aves de tu localidad. Haz algún juego de reconocimiento utilizando fotos o tarjetas. Invita a algún representante del museo o similar para que haga una presentación.
4. Algunos juegos: dominó de aves, algún juego de cartas de aves, o juegos disponibles en librerías cristianas.
5. Recursos: una tienda de recursos para profesores, libros para colorear, revistas, libros o vídeos.
6. Puedes buscar algún vídeo en tu biblioteca o librería. Selecciona aves que tengas hábitos y sonidos distintos. Por ejemplo: búhos, palomas, cuervos, carboneros, etc.
7. Ata semillas para aves y frutas a árboles como un regalo especial para las aves. Decora la cesta de Semana Santa con materiales que los pájaros podrían utilizar para construir sus nidos, como pelo, hilo, cuerda, etc. Cuelga la cesta donde las aves puedan coger los materiales para hacer sus nidos.
8. Id al zoológico, pajarero, parque u otro lugar donde podáis encontrar aves y recoger plumas. (Nota: recordad que en algunos lugares es ilegal guardar plumas de aves migratorias). En el club, practicad los movimientos de las aves.

BALLENAS



Nivel

Año
2003

Código
YOU8075

Creada por
División Norteamericana

1. Escoge una ballena para estudiarla.
2. ¿Es una ballena un mamífero o un pez?
3. ¿Cuál es el tamaño de una ballena adulta?
4. Dibuja, a tamaño real, una ballena en un aparcamiento con tiza.
5. Aprende 5 características de tu ballena, como por ejemplo:
 - a. Qué come.
 - b. Dónde vive o adonde emigra.
 - c. Cómo se relaciona con otras ballenas.
 - d. Cuántos años vive.
 - e. Cuántos bebés puede tener y cómo nacen.
 - f. Escucha los sonidos de las ballenas.
6. Haz una escultura de tu ballena con arena húmeda o arcilla.
7. Lee o escucha la historia de Jonás y luego haz una representación de la historia.

AYUDA

1. Busca información sobre ballenas en la biblioteca o en páginas web.
2. Las ballenas, las marsopas y los delfines son los únicos mamíferos que viven totalmente independientes de la tierra. Como los mamíferos de tierra, son animales vertebrados de sangre caliente, tienen pelo y respiran aire. La ballena bebé se desarrolla dentro de su madre, y después de su nacimiento su madre la cuida y la alimenta con leche.
3. Cuando una ballena azul nace su capa de grasa tiene un espesor de 2,5 cm. Aumenta 3,25 kg. de peso cada día, y su capa de grasa tiene un espesor de 30,5 cm. y pesa 30 toneladas cuando es adulta. Es el animal vivo más grande y puede tener 27 m. de longitud y pesar 110 toneladas o más. Sus aletas pueden tener 3 m. de largo y 4,5 m. de una punta a la otra. Su corazón es del tamaño de un Volkswagen y un ser humano podría arrastrarse a lo largo de su aorta. Su lengua es tan pesada como un elefante.
4. Coloca algunos puntos (siguiendo la idea de unir los puntos) como guías para dibujar el contorno de la ballena o simplemente dibuja una línea recta para mostrar la longitud de una ballena.
5. A la ballena azul se le llama ballena barbada porque tiene barbas dentro de su boca para permitir que salga el agua de su boca, manteniendo el plancton y pequeños peces dentro. La ballena azul nada a 30 km/h y emigra durante el año para encontrar comida. Come hasta dos toneladas de comida cada día y vive hasta los 60 años. Las ballenas azules pueden dar a luz una vez cada dos años. Todas las ballenas son muy sociables. Viajan en grupo, y les encanta jugar juntas.

ECOLOGÍA



Nivel
2

Año
1996

Código

Creada por
División Norteamericana

1. Lee y analiza Génesis 1: 26. Explica cuál es nuestro rol en la protección del medio ambiente.
2. Haz una lista de tres animales que estén en peligro de extinción y di por qué.
3. Haz una lista de tres aves que estén en peligro de extinción y di cómo puedes ayudar a protegerlas.
4. Haz un estudio de los árboles en peligro de extinción en tu localidad. Planta o adopta un árbol.
5. En tu zona:
 - a. ¿Qué causa la contaminación? Haz una lista de formas de prevenir la contaminación.
 - b. Investiga cómo y por qué ocurre la contaminación.
 - c. ¿Qué amenaza la calidad del aire que respiramos?
6. Participa en una de las siguientes actividades comunitarias para ayudar a limpiar el medio ambiente.
 - a. Participa en actividades de “Día de la tierra”.
 - b. Con tu grupo, ayuda a retirar la basura de los bordes de la carretera, río o arroyo.
 - c. Ayuda a recoger papel, latas y otros materiales para reciclar.
7. Haz un mural de la Tierra Nueva.

AYUDA

1. Descubre cómo eres responsable de cuidar el mundo de Dios.
2. Haz dibujos y un listado de animales en peligro de extinción en tu zona. Visita la biblioteca para obtener más información.
3. Formas de proteger a los árboles: No debes hacerles daño con palos, rocas u otros; nunca molestes o destruyas sus nidos o huevos.
4. Aprende sobre árboles en peligro de extinción y qué ocasiona su muerte. Planta o adopta un árbol. (Recuerda contactar el Ayuntamiento si es necesario pedir permiso o para saber dónde se necesita plantar nuevos árboles). O encuentra una planta verde y cuidala.
5. Ayuda a prevenir la contaminación haciendo lo siguiente: apaga las luces, recicla el papel, los plásticos, el vidrio y las latas de aluminio, no desperdicias agua, no contamines el agua con basura o residuos humanos o químicos. Haz que los niños hagan un cartel representando lo que han aprendido.
6. Leed juntos los versículos de Apocalipsis 21 y 22, e Isaías 11: 6.

EXPLORADOR



Nivel	Año	Código	Creada por
3	1966	YOU4745	Conferencia General

- Haz un paseo por la naturaleza y recoge:
 - Una hoja y di de qué planta o árbol es.
 - Una pluma y descubre de qué pájaro es.
 - Una roca y aprende de qué tipo es.
 - Una semilla e identifica de qué planta es.
- Aprende y repite de memoria las siguientes reglas de oro para hacer senderismo:
 - Nunca cortar árboles.
 - Nunca arrancar plantas vivas.
 - No eliminar ningún tipo de marcas.
 - No acercarse a ninguna propiedad que ponga: "NO PASAR" o "PROPIEDAD PRIVADA".
 - Pedir permiso antes de pasar por una propiedad privada.
 - No tirar basura.
- Di por qué lado de la carretera hay que caminar y explica por qué.
- Camina 1 km. hasta un área de picnic. Lleva tu propia comida para comértela allí.
- Haz dos paseos de al menos 2 km. cada uno; puedes hacer uno con el club y uno con tu familia. Haz lo siguiente mientras paseáis:
 - Busca en la naturaleza cosas que empiecen por cada una de las letras del abecedario, como a = amapola, b = bellota, c = castaño...
 - Habla sobre lo que ves y di en qué día de la Creación fue creada cada cosa.
- Aprende y repite de memoria las siguientes reglas de seguridad al caminar:
 - Siempre camina en compañía.
 - Lleva agua cuando des un paseo.
 - Usa zapatos cómodos para andar.
 - Usa ropa apropiada.
 - Observa por dónde caminas para no perderte.

AYUDA

- Objetivo: Desarrollar las habilidades de observación; explorar y compartir.
- Analizad cada regla y asegúrate de que los tizones entienden su razón de ser.
- Contacta a la Dirección General de Tráfico para conocer las leyes locales. Siempre camina a un lado de la carretera.
- Disfrutad del paseo y comed juntos. Asegúrate de que los niños llevan su propia comida, sudaderas, etc.
- Mientras camináis, hablad sobre lo que veáis y enseña a los tizones a determinar cuándo se creó lo que ven. Por ejemplo, los árboles, las aves, los peces, las mariposas, los caballos, etc. Un paseo debería ser con el club y otro con la familia del niño. Haz que uno de los padres te escriba una nota confirmando que han ido de paseo.
- Los niños nunca son demasiado pequeños para aprender las reglas de seguridad: caminar con algún compañero, llevar agua, utilizar ropa y zapatos cómodos, y fijarse por dónde van para no perderse.

FLORES



Nivel
1

Año
1966

Código
YOU4640

Creada por
Conferencia General

1. Recoge y prensa, o haz una foto o dibuja 10 flores de diferentes colores y ponlas en un cuaderno. Nombra las diferentes clases y di dónde las has encontrado.
2. Di qué es lo que atrae a las abejas y a los insectos a las flores y qué cogen las abejas de las flores.
3. Describe tres formas diferentes de dispersión de las semillas de las flores.
4. Di cómo podríamos proteger nuestras flores silvestres.
5. Haz un punto de libro usando pétalos de flores secos.
6. Identifica 10 flores de tu localidad.
7. Regala un ramo de flores a alguien.
8. Haz un arreglo de flores y explica qué hacer para que se mantenga fresco el mayor tiempo posible.

AYUDA

1. Busca tus flores en los campos o en zonas de bosque, en lugares húmedos cercanos a ríos o estanques, o en tu jardín.
2. Los colores, el olor y el movimiento atraen a los insectos a las flores. Cogen néctar, polen y agua de las flores.
3. Las semillas de las flores son esparcidas por aves, el viento, insectos y animales.
4. La mejor manera de proteger las flores silvestres es dejarlas donde las encuentres. Si las recoges, no saques sus raíces de la tierra.
5. Recoge y seca los pétalos de diferentes flores. Recorta papel blanco 5 x 18 cm. y coloca los pétalos. Plástica y recorta el material sobrante. Puedes regalar el punto de libro el día de las madres, en un cumpleaños, etc.
6. Identifica las flores en directo siempre que sea posible. Utiliza tarjetas con ilustraciones (flash card), revistas o dibujos de un catálogo de semillas si es necesario.
7. Escoge un ramo de flores de jardín, y colócalas de forma bonita y dáselas a alguien para hacerle feliz O haz un arreglo de flores de seda y compártelo (puede ser para la Escuela Sabática).
8. Añadir hojas verdes a arreglos florales puede ser atractivo. Se pueden mantener las flores frescas más tiempo si cambias el agua diariamente y colocas las flores en un lugar fresco.

HÁBITAT



Nivel

Año
2003

Código
YOU8030

Creada por
División Norteamericana

1. Explica lo que es un hábitat y elige uno para estudiarlo.
2. Aprende cosas sobre tu hábitat. Toma nota del día y la hora cuando lo miraste y describe lo que viste.
3. Nombra, haz una foto o dibuja los animales, insectos, etc. que veas.
4. Nombra, haz una foto o dibuja las plantas que veas.
5. Describe tu hábitat y cuenta cosas interesantes que hayas aprendido.
6. Encuentra versículos en la Biblia que hablen sobre tu hábitat.
7. ¿En qué día de la Creación hizo Dios tu hábitat?
8. Describe cómo piensas que será el hábitat del Cielo.
9. Crea un hábitat.

AYUDA

1. Hábitat: entornos característicos e inconfundibles, como un estanque o un bosque caducifolio. Un hábitat se define principalmente por su vegetación. Puede ser una zona boscosa, un patio, un jardín de árboles frutales o una parcela de tierra. Puede ser tan pequeño como un árbol o un rosal, e incluso puede estar dentro de tu casa.
2. Puedes hacer esto en una sola salida, pero sería más interesante visitar el hábitat más de una vez y en momentos diferentes del día o de la noche.
7. Génesis 1: 9-13.
8. Isaías 65: 17-25, Apocalipsis 22: 1-5
9. Sugerencias para crear un hábitat:
 - a. Planta flores que atraigan mariposas.
 - b. Utiliza elementos naturales o artificiales para recrear en una caja el hábitat que has estudiado.
 - c. Que los niños hagan un mural que combine todos los hábitats estudiados.

LAGARTOS



Nivel

Año
2005

Código

Creada por
División Norteamericana

1. ¿Qué es un herpetólogo y cómo te puedes hacer herpetólogo?
2. Investiga sobre lagartos que haya en la zona donde vives.
3. Aprende a cuidar de un lagarto.
4. Atrapa a un lagarto o ve a ver uno en una tienda de mascotas, en un vídeo, un centro de la naturaleza, un zoológico o en un libro. Invita a un herpetólogo o a algún experto para hablar a los tizones sobre lagartos.
5. Pinta un lagarto en una roca.
6. Lee Levítico 11: 29-30.

AYUDA

1. La herpetología es la rama de la zoología que se dedica al estudio de los anfibios (salamandras, sapos y ranas) y reptiles (lagartos, serpientes y tortugas). Viene del griego herpeton que significa animal deslizante. Si vas a la universidad y estudias biología, dentro de la rama de la zoología aprenderás a ser un herpetólogo y podrías dar clases o trabajar en un museo o un zoológico.
2. Si no hay lagartos en tu zona, estudia las salamandras. Si no hay ninguno de los dos, ve a tiendas de mascotas, museos, usa libros, vídeos, etc.
3. Antes de atrapar un lagarto, debes hacer algunos preparativos para este invitado especial:
 - a. Si vas a tener el lagarto durante poco tiempo, utiliza un recipiente transparente de plástico con agujeros.
 - b. Si vas a quedarte con el lagarto durante más de un par de horas, (1) debes saber qué tipo de lagarto es y cómo cuidar de él, (2) ten listo un contenedor grande con agua y comida y (3) pon periódicos o arena en el fondo del recipiente para mantenerlo seco.
4. Observa al lagarto en su hábitat o en los sitios mencionados en el apartado 2. Intenta atrapar un lagarto con la mano o con un lazo.
5. Pinta un lagarto en la roca. Dibuja, calca o imprime la silueta de un lagarto sobre una roca utilizando lápices o pintura acrílica. Para los detalles usa pincel, bastoncillos o palillos. Si quieres poner la roca en el jardín, aplica spray incoloro para pintura acrílica para preservar el trabajo.

MARIPOSAS



Nivel	Año	Código	Creada por
	2003	YOU8010	División Norteamericana

1. Aprende cómo viven las mariposas y qué comen.
2. Colecciona dibujos, pegatinas o fotos de las mariposas que viven en tu localidad.
3. Analiza y dibuja el ciclo de vida de una mariposa.
4. Memoriza Juan 3: 7 y explica la historia de Nicodemo en Juan 3.
5. Haz uno de los siguientes trabajos manuales:
 - a. Una mariposa en la acera con tiza.
 - b. Un dibujo de una mariposa utilizando cartulina.
 - c. Una mariposa en la arena o la nieve.
 - d. Una mariposa móvil.
 - e. Un imán de una mariposa.
 - f. Una mariposa hecha con abalorios o cuentas.
 - g. Un prendedor de una mariposa hecha con fieltro y que se sujete con un alfiler.
6. Aprende una canción sobre mariposas.

AYUDA

1. Las mariposas son animales solitarios excepto en momentos de migración, cuando se reúnen en tierras húmedas para encontrar agua o para pasar la noche. Puedes observar las mariposas macho dando vueltas alrededor de los demás para marcar su territorio. Las mariposas diurnas y nocturnas tienen una “pajita enrollada para beber” debajo de sus cabezas conocida como espiritrompa o probóscide. Se utiliza para libar (chupar) néctar, agua y otros líquidos. La longitud de la espiritrompa ayuda a determinar de qué flores pueden obtener néctar. Cada tipo de mariposa escoge las flores y normalmente se queda en el mismo nivel, o a ras del suelo o por encima. En raras ocasiones, las mariposas beben de flores que estén mirando hacia abajo.
2. Consulta tu biblioteca.
3. (A) Huevo. (B) Larva u oruga. (C) Pupa o crisálida. (D) Adulto.
4. (Coloca tus manos delante de ti, en posición de oración. Abre y cierra la parte superior de tus manos como las alas de una mariposa). Cuando una mariposa se sienta y abre y cierra sus alas calienta sus músculos y toma energía del sol y la almacena en su cuerpo. Cuando oramos a Jesús, nos sentimos calentitos y bien por dentro, y recibimos energía de Él para ser felices, fuertes y hacer lo correcto. Continúa moviendo vuestras manos como mariposas mientras oramos.
6. Una opción: “Si yo fuera mariposa, gracias daría por mis alas a Dios...”

MARIQUITAS



Nivel

Año
2005

Código

Creada por
División Norteamericana

1. Aprende sobre las mariquitas. ¿Cuáles son las características de las mariquitas?
2. Describe el ciclo de vida de una mariquita. Haz un cartel.
3. ¿Son todas las mariquitas rojas? Explica tu respuesta.
4. Pinta una mariquita en dos rocas. Regala una de las rocas decoradas.
5. ¿En qué día de la Creación fue creada la mariquita?

AYUDA

1. Las mariquitas son un tipo de escarabajo. Tienen 6 patas cortas, 2 antenas. Su velocidad máxima de vuelo es de unos 24 km/h. Hibernan en invierno. Sueltan un líquido amarillento y maloliente cuando se enfadan. (Busca más información en Internet).
2. La hembra pone de 3-20 huevos naranjas con forma de balón de fútbol en un montón circular en la cara inferior de hojas. Los huevos no se pueden ver a simple vista. En 2-5 días los huevos se convierten en larva y consumen hasta 400 áfidos (pulgones) en 21 días. Luego se convierten en una pupa. Después de 2-5 días los adultos salen y siguen comiendo. Las mariquitas adultas comen durante el día y consumen más de 5000 áfidos cada una.
3. Hay más de 4500 especies en todo el mundo. Suelen ser de colores vivos, con manchas negras sobre un fondo naranja, amarillo o rojo.
4. Dios compartió la mariquita con nosotros así que ahora podemos compartir a la mariquita con alguien más.
5. La mariquita fue creada el 6º día.

Actividades adicionales: Enseña mariquitas reales. Coloread dibujos de mariquitas y/o su ciclo de vida. Utiliza pompones para hacer mariquitas.

MINERALOGÍA



Nivel	Año	Código	Creada por
3	1966	YOU4690	Conferencia General

1. Di qué hace un geólogo.
2. Repite de memoria un texto de la Biblia que hable sobre rocas o minerales. Cuenta una historia de la Biblia en donde se hable de la época cuando se usaban las rocas o las piedras.
3. Haz un experimento con tierra, arena, grava, rocas y agua o haz un jardín de cristales.
4. Haz una excursión en compañía de un adulto y recoge diferentes tipos de rocas o minerales. Observa los diferentes tipos, colores y texturas que puedes encontrar. Haz una colección de 5 rocas diferentes, clasifícalas y di dónde las encontraste.
5. Lee Apocalipsis 21 con el grupo.
 - a. Usa una enciclopedia u otro libro de referencia para aprender sobre las piedras preciosas que se encuentran en el texto.
 - b. Dibuja y pinta la ciudad celestial.
6. Usa rocas o piedras para hacer un objeto de arte o pinta una piedra.

AYUDA

1. Un geólogo es una persona que estudia la formación y el origen de los estratos o capas de la Tierra.
2. Ayuda a los tizones a utilizar una concordancia para buscar las palabras *piedras* y *rocas*. Anima-les a buscar textos bíblicos diferentes.
3. Coloca arena, tierra, grava, rocas y agua en un recipiente de un litro y sacúdelo ligeramente. Déjalo reposar una hora, y observa el resultado. Las capas o estratos que se forman son el principio de lo que se denomina roca sedimentaria. (Ayuda a entender cómo se formaron las rocas sedimentarias).

Jardín de cristales. Moja bien varios trozos de roca. Añade cuatro cucharadas de añil líquido para lavar ropa. Tápate la nariz y añade 4 cucharadas de amoníaco. Rocía cuatro cucharadas de sal de forma uniforme sobre todas las rocas. Añade unas gotas de colorante para alimentos y algunas gotas de añil sobre una o dos rocas. En tres días, más o menos, añade una mezcla de dos cucharadas de agua y dos cucharadas de amoníaco y échalas con cuidado en el charco en el bol. (Si lo echas directamente sobre los cristales los derretirás). Sigue añadiendo esta mezcla de agua y amoníaco cada pocos días.
4. Trae una colección de rocas y minerales para compartir con tu grupo. Enseña a los niños a catalogar y poner etiquetas a las rocas/minerales que encuentren, cómo exponerlos y cómo guardarlos. Si no sabes el nombre de las rocas, consulta un libro o enciclopedia para averiguarlo.
5. Escribe los nombres de las piedras preciosas para que los tizones las copien. Aprended un poco sobre cada piedra preciosa. Si es posible, enséñales muestras o fotos y utiliza un libro sobre rocas y minerales para ayudarles a identificarlas.
6. Pinta una cara o un animal en una roca. Pega piedrecillas en un trozo de cartulina para hacer un cuadro sencillo o un diseño. Pega piedras en un jarrón o lata para hacer un florero o un portalápiz, etc.

PECES



Nivel

Año

2004

Código

YOU8040

Creada por

División Norteamericana

1. Encuentra tres “historias de peces” en la Biblia.
 - a. Los panes y los peces (Marcos 6: 34-44 y Mateo 14: 13-21).
 - b. El Padre sabe lo que es mejor (Lucas 11: 11-13).
 - c. Jonás (Jonás 1-2).
 - d. Desayuno con Jesús (Juan 21: 8-13).
 - e. Pescadores de hombres (Mateo 4: 18-22).
2. Aprende la importancia del pescado para el sustento de los peregrinos.
3. Aprende como cuidar de un pez como mascota.
4. Aprende sobre 2 peces que vivan en el lago o en el mar más próximo a tu casa y cómo protegerlos.
5. Juega a algún juego de peces o haz algún trabajo manual sobre peces.

AYUDA

1. Ayuda a los niños a buscar los textos bíblicos y repasar las historias.
2. Busca información sobre el indio Squanto (de la tribu Pawtuxet de los indios americanos y cómo ayudó a los peregrinos).
3. Pide a alguien que tenga un pez como mascota o que trabaje en una tienda de peces que hable a los niños. O consigue instrucciones para el cuidado de los peces de una tienda de peces o una biblioteca y analízalas junto a los niños. Aprende sobre el cuidado, los alimentos (cuándo y qué dar como alimento) y los acuarios. Recuerda, nuestro pez depende de nosotros para que le cuidemos - no se puede cuidar a sí mismo.
4. Aprende sobre 2 tipos de peces que se den de forma natural en tu zona. Analízad cómo podemos ayudar a mantener el agua limpia. Nunca tires basura en un lago o en el mar.
5. Juegos:

Haz una caña de pescar con cuerda y un imán en la punta. “Ve a pescar” delicias como mini Biblias, pegatinas, pececillos, etc.

Manualidades:

Haz un acuario con platos de cartón - utiliza dos platos, corta un círculo en uno, y coloca film transparente (incoloreo o azul claro) para que parezca una ventana para mirar el acuario. Coloca pegatinas de peces y dibuja plantas/algas en el plato que no has cortado. Pega los dos platos juntos, para tener un acuario con una ventana.

Peces de fieltro. Prepara formas de pececillos y que los niños las decoren con lentejuelas.

ACTIVIDADES ESPIRITUALES



Amigo de Jesús



Biblia I



Biblia II



Caminando hacia Jesús



Discípulos



Dones espirituales



Fiel mayordomo



La oración



Paladín de la oración



Pioneros adventistas



La promesa del arco iris



Las puertas de perlas



Temperancia

ACTIVIDADES RECREATIVAS



Acampada



Amistad



Astronomía



Ayudante de primeros auxilios



Ciclismo



Coleccionismo



Educación Física



Equitación (Hípica)



Especialista en salud



Especialista en seguridad



Esquí



Gimnasia



Información



Informática



Natación I



Natación II



Nudos



Observador



Países del mundo



Patinaje



Piragüismo



Seguridad en carretera



Tiro con arco

ARTES DOMÉSTICAS



Civismo



Cocina



Costura



Higiene



Jardinería



Tareas domésticas



Trabajos artesanales

ARTES Y MANUALIDADES



Abalorios



Artista



Botones



Carpintería



Cestería



Construcción de cometas



Crítica de los medios
de comunicación



Encolar



Imanes: la fuerza invisible



Latas divertidas



Lenguaje de signos



Música



Periodismo



Piezas de construcción



Sombras chinas



Trabajos manuales



Trovador

NATURALEZA



Amigo de la naturaleza



Amigo de los animales



Árboles



Aves



Ballenas



Ecología



Explorador



Flores



Hábitat



Lagartos



Mariposas



Mariquitas



Mineralogía



Peces

