

MANUAL DE ESPECIALIDADES PARA AVENTUREROS



MINISTERIO JUVENIL

**DEPARTAMENTOS DE MINISTERIOS DE IGLESIA
DIVISIÓN INTERAMERICANA**

CONTENIDO

ESPECIALIDADES ARTÍSTICAS



Trovador



Artesanía



Artista



Cestería



Analista
de comunicación



Cometas
(Armar y Volar)



Música

ESPECIALIDADES DE LA NATURALEZA



Amigo de la
Naturaleza



Amigo de los
Animales



Árboles



Aves



Ecólogo



Flores



Geólogo

ESPECIALIDADES ESPIRITUALES



Amigo de Jesús



Biblia I



Biblia II



Pasos a Jesús



Mayordomo Sabio



Temperancia



Regreso de Jesús

ESPECIALIDADES DOMÉSTICAS



Ayudante en el Hogar



Artesanía Casera



Cortesía



Higiene



Jardinero



Costura



Cocinero

ESPECIALIDADES DE HABILIDADES



Acampante



Amigo Cariñoso



Astrónomo



Atleta



Ayudante de Primeros Auxilios



Carpintero



Ciclista



Coleccionista



Computadora



Cultura Física



Explorador



Gimnasta



Guía



Lenguaje para sordos



Natación I



Natación II



Observador



Patinaje



Reportero



Especialista en Salud



Especialista de Seguridad



Seguridad en la carretera



TROVADOR

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

A Y U D A

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



ARTESANÍA

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

A Y U D A

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



ARTISTA

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

A Y U D A

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



CESTERÍA

1. Explica qué es una cesta o un canasto.
2. Describe los canastos que tiene en tu casa, y di para qué y cómo los usan.
3. Nombra y describe las herramientas que usa el cesterero para hacer canastos.
4. Explica cómo se preparan los materiales que se usan en cestería.
5. Haz un canasto sencillo con pastos naturales, cañas y otros materiales conseguidos localmente, o decora un canasto para su uso práctico en tu casa, como los que se usan para guardar elementos de costura, guardar retazos, fruta o para ponerles flores.
6. Decora un canasto para regalo.
7. Haz un canasto con manija.

A Y U D A

1. Un canasto es un objeto que se usa para poner cosas en él, y que se hace con materiales entretejidos.
2. Se los puede usar para guardar la ropa que se va a lavar, para salir de compras, como costureros, para guardar papeles viejos, etc.
3. Algunas herramientas esenciales son un par de tijeras bien afiladas, un cuchillo también bien afilado, pinzas de ropa con extremos redondos o planos para sujetar las cañas o los materiales que se usan, una aguja grande para abrir espacio entremedio del tejido, un balde con agua y una tela impermeable para cubrir el lugar donde se trabaja. Podría invitar a un cesterero experimentado para que hiciera algunas demostraciones.
4. Los materiales se sumergen en agua hasta que se ponen flexibles.
5. Se les sugiere a los instructores que elijan un diseño sencillo, de manera que los aventureros no se desanimen. Trabaje con cada niño tanto como sea necesario, hasta que todos terminen su proyecto. Usen los materiales naturales que se encuentran en la zona donde viven, como ser mimbre, caña, ciertas clases de pasto, etc.
6. Decore un canasto que se podría usar como costurero, para contener fruta, flores, o que sirva para hacer compras, o que podría servir como regalo. Si el aventurero ya tiene un canasto decorado, debe recordar que éste es un proyecto adicional.



ANALISTA DE COMUNICACIÓN

1. Explica qué se entiende por "Medios de Comunicación".
Da cuatro ejemplos. Explica qué se entiende por "Crítica".
2. Preséntanos 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 le dedicas cada día a los diferentes medios de comunicación. Explica si esos medios son Cristo céntricos o seculares. Llévalo por dos semanas.
4. Haz una de estas cosas en compañía de un adulto.
 - a. Ver un programa de televisión.
 - b. Leer una historia.
 - c. Escuchar un CD o un casete.
5. En compañía de un adulto usa una de esas guías de programación de televisión, o el catálogo de una biblioteca, para determinar qué puedes ver o leer.
6. Escucha el comienzo de una buena historia, y termínala de acuerdo con tu propia imaginación.

A Y U D A

Nota: Esta especialidad es uno de los requisitos de la clase de Constructores

1. Se usa la expresión $\langle \rangle$ para referirse a los medios que alcanzan simultáneamente a mucha gente, como periódicos y revistas, canales de televisión, películas y videos, libros, estaciones de radio y discos. Explíqueles a los aventureros que estos medios son neutros, es decir, se pueden usar para bien o para mal. Explíqueles también que en la sociedad actual los niños y los adultos reciben un verdadero bombardeo de mensajes transmitidos por los medios de comunicación, y que resulta difícil evitar los efectos de lo que vemos, escuchamos o leemos. Por eso es sumamente importante aprender a controlar los medios de comunicación para elegir sólo lo que es bueno y beneficioso.
2. Lea con los aventureros Filipenses 4:8, y anímelos a usar este texto como una pauta para hacer decisiones en cuanto a lo que ven. Explíqueles estos principios y analícelos con ellos. Pídales que le digan lo que han aprendido de este versículo.
3. Enséñeles a estar atentos al tiempo que dedican a estar en comunión con Jesús, comparándolo con el que emplean en actividades seculares. Ayúdeles a llevar un registro de lo que ven y leen por lo menos durante dos semanas.
4. Anímelos a elegir una historia o un programa que satisfaga plenamente los requisitos delineados en Filipenses 4:8. Ayúdelos a entender que no siempre se puede decir, al leer una revista o un aviso, si concuerdan con las normas de Jesús o no. Cuando el niño comienza a ver o leer algo que no es correcto, ¡debe parar! Dígales que en ese caso deben buscar otra cosa. Anime a los niños a hacer buenas decisiones.

5. Cuando seleccionamos primero lo que vemos, leemos o escuchamos, nos damos cuenta de cuánto tiempo dedicamos a esas actividades, y eso nos ayuda a seleccionar mejor.
6. Refuerce los principios relativos a la buena lectura y a lo que vemos, mientras los aventureros terminan su historia. ¡Anímelos a usar su imaginación!



COMETAS (ARMAR Y VOLAR)

1. Explica cuáles son las reglas de seguridad para elevar barriletes.
2. Fabrica y elevar dos clases de Barriletes.
3. Haz tres diferentes clases de aviones de papel y elévalos, o haz un planeador sencillo.
4. Busca ilustraciones de cuatro diferentes clases de animales que vuelan, y di cómo vuelan.
5. Dibuja tu animal volador favorito.
6. Busca en la Biblia uno o más textos que se refieran a los ángeles cuando vuelan.

A Y U D A

1. Enseñe que nunca debe elevar barriletes cerca de los cables conductores de electricidad, de edificios, árboles o donde hay mucha gente. Indique que se deben unir hilos fuertes. Recomiende que lean todas las instrucciones que aparecen en el folleto correspondiente cuando compran un barrilete.
2. Dígalos que hagan un barrilete sencillo y normal. Permita la ayuda de los familiares cuando el niño hace y eleva su barrilete.
3. Enséñeles a hacer sus propios aviones de papel. Enséñeles también a decorarlos con colores o de algún otro modo, y que se diviertan mucho al elevarlos juntos. Haga un concurso para ver cuál es el que vuela más lejos, permanece en el aire por más tiempo, etc. Si se deciden a hacer un planeador, posiblemente les interese usar madera u otros materiales que se puedan encontrar cerca de donde Uds. viven. Sugiera que pongan su nombre en cada planeador. Cuando eleven los planeadores, será bueno anotar cuál es el que vuela por más tiempo.
4. Visite con ellos el zoológico u observen juntos un video acerca de aves murciélagos, insectos, ardillas, peces voladores, etc.
5. Examine cada dibujo y pídale al niño que explique por qué ese animal es su favorito.
6. En Apocalipsis 14:6-12 encontramos un ejemplo. Los aventureros podrían sugerir otros, como el de los ángeles que subían y bajaban por la escalera del sueño de Jacob. No sabemos con exactitud cómo vuelan los ángeles, pero se nos dice que los niños volarán de un lugar a otro como los ángeles. (Primeros Escritos) ¡Qué maravillosa promesa!



MÚSICA

1. Dinos algo en cuanto a las pautas que los cristianos debemos tener en cuenta al elegir música.
2. Nombra seis diferentes instrumentos musicales e identifícalos.
3. Haz un álbum, cartel o collage para desarrollar el tema de los instrumentos musicales.
4. Nombra tres instrumentos musicales mencionados en la Biblia.
5. Demuestra que sabes tocar un instrumento musical.
6. Aprende dos cantos, para cantarlos o tocarlos, o participa en una banda rítmica, o en un conjunto familiar o con amigos.

A Y U D A

1. Una pregunta que nos podemos hacer es ésta: "Si Jesús estuviera aquí, ¿Escucharía esta música? ¿Glorifica a Dios?" Lea Mensajes para los Jóvenes, p.p. 291 y 292, y comparte esos conceptos con los aventureros.
2. Por ejemplo: el piano, la trompeta, el clarinete, los címbalos, la flauta, el saxofón, etc. Anímelos a incluir instrumentos de uso común en su país.
3. Use ilustraciones de instrumentos musicales hechas por los aventureros, o recórtelas de una revistas para hacer un cartel o un collage.
4. Algunos ejemplos podrían ser:
 - a. Éxodo 29:33,34 - Campanillas.
 - b. 1 Reyes 10:12 - Arpas y salterios.
 - c. Isaías 30:29 - Flauta.
 - d. 1 Crónicas 15:16 - Címbalos.
 - e. Isaías 5:12 - Vihuelas.
 - f. Números 10:10 - Trompetas.
5. Enseñe a los niños a manejar un sencillo instrumentos musical, como ser un tocadiscos o grabados, o una armónica, etc., o el piano, el violín u otro instrumento que esté al alcance de ellos. Haga las cosas de manera que resulte divertido. Use instrumentos sencillos haciendo algún ruido. Ayúdeles a fabricar un instrumento de su invención.
6. Enséñeles dos canciones nuevas, y cántelas o tóquelas en un programa especial, o usen para \diamond instrumentos rítmicos o utensilios de cocina. Toquen juntos, y ensayen a fin de tocar para otra gente.



AMIGO DE LA NATURALEZA

1. Explica:
 - a. Cómo se puede llegar a ser amigo de la naturaleza.
 - b. Cómo cortar una flor y cuándo está permitido hacerlo.
 - c. Cómo proteger los árboles, los nidos, etc.
2. Haz una lista de tres árboles diferentes, y presenta muestras de la corteza de cada uno de ellos.
3. Colecciona cuatro clases diferentes de hojas y compáralas.
4. Explora (u observa con una lente de aumento) todo lo que puedas ver en un terreno de un metro cuadrado, o explora un patio o parque y hablar acerca de lo que ves allí.
5. Pasea por la naturaleza y colecciona lo que te interese.
Muestra los objetos que encuentres, o habla de ellos.
Pégalos en un cartel, o visita uno de estos lugares y cuenta lo que viste:
 - (1) El zoológico.
 - (2) Un parque.
 - (3) Zonas donde prevalezca la vida silvestre.
6. Cultiva una planta o un bulbo, y haz dibujos para mostrar cómo se ven en las diferentes etapas de su desarrollo.

A Y U D A

1. Demuestre que la mayor parte de los contaminantes los produce la gente. Un niño no es demasiado joven para manejar la basura. Enséñeles a su grupo a apreciar la naturaleza que Dios ha creado y a proteger las plantas, los árboles, las aves y los animales.
2. Un naturalista le puede ayudar a identificar plantas y animales. Ponga papel sobre la corteza de un árbol, y pase sobre el papel la mina de un lápiz. Así conseguirá muestras de la corteza. Compare los diferentes resultados, y muestre que los árboles son únicos, tal como la gente.
3. Coleccione hojas de por lo menos tres árboles diferentes. Podría enseñarles a los niños a prensarlas, secarlas y guardarlas. Compare y estudie las hojas con la ayuda de una lente de aumento.
4. Podría investigar cualquier cosa que encuentre en su exploración, o seres vivos como gusanos, orugas, hormigas y coleópteros. Déle tiempo a los aventureros para que describan lo que ven.
5. Cuando visite el zoológico, el parque o una zona de vida silvestre, etc. busque seres pequeños, que a veces pasan inadvertidos, incluso pajarillos, animales, plantas y flores.
6. Para lograr mejores resultados, siga las indicaciones que aparecen en el sobre donde viene la planta o el bulbo



AMIGO DE LOS ANIMALES

1. Cuida a un animal o un ave durante cuatro semanas.
 - a. Aliméntalo y asegúrate de que tiene agua fresca.
 - b. Mantén limpia la jaula o el lugar donde descansa, o busca en tu vecindario restos de alimentos o semillas que puedan servir para alimentarlos, y cuídalos bien durante cuatro semanas.
 - c. Haz una lista de los animales que se alimentan en tu vecindario.
 - d. Haz dibujos de ellos, o colorea sus figuras.
2. Identifica tres pájaros diferentes. Obsérvalos y estudia sus hábitos.
3. Identifica tres razas de perros y dos razas de gatos, y di cuáles son sus características distintivas.
4. Visita uno de estos lugares, y haz un informe escrito de lo que ves:
 - a. Un zoológico.
 - b. Un museo de historia natural.
 - c. Una pajarera.
 - d. Una perrera.
 - e. Una granja.
 - f. Un negocio donde venden animalitos.
5. Instala un comedero para aves o animales.
6. Participa en un juego de animales.

A Y U D A

1. Enséñeles a los aventureros a ser responsables de sus animalitos y a cuidarlos adecuadamente. (Los miembros del grupo en conjunto podrían comprar un animalito para cuidarlo por turno).
- 2,3. Enséñeles a observar la naturaleza y dígaes dónde encontrar información para identificar a los animales. (Una biblioteca o un museo).
4. Incluya a miembros de la familia. Hable acerca de lo que vieron y aprendieron.
5. Un comedero puede estar junto a una ventana o en algún lugar en el suelo. Para atraer aves y animales use varias clases de semillas, nueces o granos.
6. Busque varias clases de juegos de animales, como ser lotería de animales, dominó de animales, o juegos con aves y animales que podrían encontrarse en el almacén o depósito de GEMA Editores o en las librerías evangélicas.



ÁRBOLES

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

A Y U D A

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

aprenderlos y para que cuando se realice una salida en la localidad, las reconozcan y las identifiquen



AVES

1. Dinos como cuida Dios de las aves.
2. Observa por una semana tu jardín, o un campo vecino, o la orilla del río, o algún otro lugar de tu vecindario, y anota los nombres de las diferentes aves que ves cada día, o haz un comedero para aves, y anota los nombres de las que vienen a comer allí durante una semana.
3. Debes poder reconocer diez aves diferentes.
4. Debes poder imitar el canto de cinco aves diferentes.
5. Haz un álbum con figuras o dibujos de diez aves. Si es posible, incluye figuras o dibujos de sus huevos y nidos, de sus patas y plumas, y de los alimentos que comen. Incluye por lo menos una de las siguientes aves:
 - a. Un ave acuática.
 - b. Un ave que come semillas.
 - c. Un ave que se come a otros animales.

A Y U D A

1. Cambien ideas acerca del cuidado de Dios comentando Mateo 10:2 y Lucas 11:24. El Altísimo creó las aves de manera que ellas mismas se pudieran cuidar (les dio plumas, picos y el instinto de emigrar), pero les proporciona alimento y agua.
2. Ayúdelos a hacer un sencillo comedero mediante una caja de cartón más bien chica, de manera que se le puedan poner semillas adentro, o ayúdelos a hacer un comedero con una piña de pino untada en manteca de maní para que en ella se peguen las semillas. Dígalos que cuelguen esa piña en alguna parte del patio de su casa para que las aves vengan a comer.
3. Dentro de lo posible, que incluyan aves de su localidad. Juegue con ellos a reconocer aves mediante la presentación de figuras o de tarjetas con ilustraciones de aves. Si hay un museo más o menos cerca, llévelos a la sección de aves para que las observen y las conozcan. Si es posible, invite a alguien especializado para que les dé una charla adecuada a su edad.
4. Averigüe si en la biblioteca pública o en algún otro lugar hay videos de aves. Seleccione aves fáciles de encontrar en la localidad, que tengan hábitos definidos y que emitan sonidos característicos, como ser búhos, palomas, cuervos, patos, gansos, pajarillos, loros, etc.
5. Llévelos al zoológico, a la pajarera, al parque o a un lugar del vecindario en el que abunden las aves para observarlas. Recursos: un negocio donde se vendan aves y pajarillos, libros para colorear con figuras de aves, libros y videos



ECÓLOGO

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

A Y U D A

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



FLORES

1. Colecciona y prensa, o fotografía, o dibuja diez flores de diferentes colores, y consérvalas en un álbum. Identifica cada una de ellas y anota dónde las encuentras.
2. Dinos qué es lo que atrae a las abejas y a los insectos a las flores, y qué es lo que obtienen de ellas.
3. Describe tres formas diferentes de dispersión de las semillas de las flores.
4. Dinos cómo podríamos proteger nuestras flores silvestres.
5. Haz un marcador de libros con pétalos de flores secas.
6. Identifica diez flores que crecen donde vives.
7. Llévale un ramo de flores a alguien.
8. Demuestra que sabes hacer un arreglo que dure mucho tiempo.

A Y U D A

1. Ayude a los aventureros a buscar flores en los campos o los bosques vecinos, el los lugares húmedos cerca de los ríos y las lagunas, o en el jardín de la casa.
2. Dígales que los colores, el perfume y el movimiento atraen a los insectos a las flores, y que de ellas obtienen néctar, polen y agua.
3. Cuénteles que las aves, el viento, los insectos y otros animales dispersan las semillas de las plantas. Busque información al respecto en el departamento de parques y jardines de la municipalidad.
4. Enséñeles que la mejor manera de proteger las flores silvestres es dejarlas donde están. Dígales que si las cortan, no las arranquen de raíz.
5. Sugíérales que junten y sequen pétalos de diferentes flores, que los ordenen sobre papel tamaño carta, y que los peguen después sobre plástico transparente, y que eliminen lo que sobre. El marcador de libros puede ser un regalo para el Día de la Madre, para un cumpleaños, etc.
6. Anímelos a identificar las flores mientras todavía están en la planta, siempre que esto sea posible. Las revistas especializadas o los catálogos de semillas pueden dar valiosa información al respecto, y se los puede usar si es necesario.
7. Sugíérales que hagan un ramo de flores del jardín, que las arreglen convenientemente, y que se lo lleven a alguien a quien podrían hacer feliz de esa manera, o que hagan un arreglo de flores artificiales para llevarlo a la escuela sabática, por ejemplo.
8. Enséñeles que la adición de hojas verdes a los arreglos florales los hace más atractivos. Dígales que las flores se conservan por más tiempo si se les cambia el agua todos los días y se las mantiene en un lugar fresco



GEOLOGO

1. Di qué hace un geólogo.
2. Repite un versículo de la Biblia que se refiera a las piedras o minerales. Cuenta una historia bíblica que tenga que ver con la época cuando se usaban piedras con distintos propósitos.
3. Haz algunos experimentos con tierra, arena, guijarros, piedras más grandes y agua, o haz un "jardín de cristales".
4. Haz una excursión en compañía de un adulto a juntar diferentes clases de piedras y minerales. Toma nota de cuántas clases, formas, colores y texturas puedes encontrar. Haz una colección de cinco diferentes piedras y ponles una etiqueta para indicar dónde las encontraste.
5. Lee Apocalipsis 21 junto con los miembros de tu grupo.
 - a. Consulta una enciclopedia o algún otro libro para conseguir más información acerca de las piedras preciosas que figuran en este texto.
 - b. Haz un cuadro en colores de la santa ciudad.
6. Usa piedras o trozos de roca para hacer un objeto, o pinta una piedra.

A Y U D A

1. Enseñe a los aventureros que un geólogo es un persona que estudia la formación y el origen de los diferentes estratos o capas que constituyen la corteza terrestre.
2. Ayúdeles a buscar en la Concordancia Bíblica las palabras "piedra" y "roca". Anímelos a usar diferentes textos bíblicos.
3. Hágales poner arena, tierra, guijarros, piedras algo más grande y agua en un jarro de vidrio transparente, y que revuelvan todo suavemente. Que lo dejen reposar después por una hora, y observen el resultado. Las capas o estratos que se pueden ver allí nos ayudan a entender cómo se formaron las rocas "sedimentarias". O ayúdeles a hacer un "jardín de cristales". Para ellos hágales mojar bien varios trozos de piedra. Añadan a ellos 4 cucharadas de azul de lavar. Que se tapen la nariz acto seguido, para añadir 4 cucharadas de amoníaco. Que espolvoreen, esparciendo bien, 4 cucharadas de sal sobre las piedras. Que pongan unas gotas de colorante para alimentos y otras pocas gotas de azul de lavar en una o dos piedras. Más o menos tres días después deben añadir una mezcla de 2 cucharadas de agua y 2 cucharadas de amoníaco para verterlas cuidadosamente en forma indirecta. (Si vierten directamente esta mezcla, los cristales se destruirán). Por varios días más deben continuar derramando esta mezcla de agua y amoníaco.
4. Lleve una colección de piedras y minerales para compartir con su grupo. Enséñeles a identificarlas prolijamente y a ubicar en sus colecciones las que encuentra. Si usted. no conoce el nombre de las piedras, emplee un libro de consulta, como ser una enciclopedia, para identificar esas piedras.
5. Escriba los nombres de las piedras para que los aventureros las copien. Busque tanta información como sea posible acerca de cada piedra. En la medida de lo

posible muestre piedras verdaderas; en caso de no disponer de ellas, muestre figuras. Puede usar un libro especializado en piedras y minerales para lograr esta identificación.

6. Anímelos a pintar un rostro o un animal sobre piedras. Enséñeles a pegar piedras sobre cartón para hacer un cuadrado. Hágales pegar piedras en jarros o latas vacías para usarlos como portalápices, etc.



AMIGO DE JESÚS

1. Dile a un amigo acerca de Jesús y de lo bueno que es contigo.
2. Invita a un amigo a una reunión de tu iglesia.
3. Con la ayuda de tu consejero o de alguna otra persona, prepara un devocional o una oración para la escuela sabática, el club de menores o la escuela.
4. Toma parte en algún tipo de actividad misionera.
5. Asiste a un bautismo, y explica qué significa.
6. Explica qué quiere decir ser amigo de Jesús, y nombra a cinco amigos de Jesús que aparecen en la Biblia.
7. Habla bondadosamente con los miembros de tu familia y tus amigos. Explica por qué cuando alguien es amable y cortés también es amigo de Jesús.
8. Asegúrate de que puedes orar a la hora de comer y al ir a dormir.

A Y U D A

1. Ayúdele a los aventureros a expresar verbalmente su amor a Jesús y a compartir ese amor con los demás. Anímelos a hacer oraciones sencillas para manifestar su amor a Jesús.
2. Anímelos a invitar a sus amigos no adventistas a las reuniones de la iglesia. Converse con ellos en cuanto a cómo dar buen ejemplo al sentarse tranquilos, al caminar, al hablar en voz baja, al cantar, al arrodillarse para la oración, al ser amables, etc.
3. Ayúdeles a preparar un discurso sencillo y apropiado para niños de su edad. Anímelos a presentar sus propias ideas.
4. Hable con el Pastor para que los niños participen en los programas misioneros de la iglesia.
5. Explique las razones del bautismo, y dígales que Jesús nos dio el ejemplo en esto. Asegúrese de que cada niño tenga oportunidad de asistir a un bautismo.
6. Los niños pueden mencionar a los discípulos y otros amigos de Jesús como María, Marta, Lázaro, etc. Ser amigos de Jesús significa aceptar su amistad y compartirla con otros junto con su amor por los demás.
7. Jesús conoce nuestros pensamientos y nuestras acciones. Porque nos ama, lo amamos y amamos todo lo que ha hecho, incluso nuestras familias y nuestros amigos. Cuando somos amables con los demás, estamos manifestando nuestro amor por Jesús.
8. Enséñeles los elementos fundamentales de la oración, incluso la alabanza, la gratitud, el perdón de los pecados, la consagración, etc.



BIBLIA I

1. Ten tu propia Biblia y úsala.
2. Explica cómo se puede manifestar respeto por la Biblia y cómo se la puede cuidar.
3. Di cuál es el primer libro de la Biblia y cuál es el último, y cuenta quiénes los escribieron.
4. Relata o representa las siguientes historias:
 - a. La conversión de Pablo.
 - b. La historia de Zaqueo.
 - c. La resurrección de Lázaro.
5. Ubica, lee y explica los siguientes versículos acerca del amor de Jesús por ti. Aprende de memoria dos de ellos y repítelos.
 - a. Juan 3:16.
 - b. Salmo 91:11
 - c. Juan 14:3
 - d. Salmo 23:1
6. Prepara y representa una historia bíblica o parábola de tu elección, o con un grupo de amigos representa una historia bíblica en la mesa de arena.

A Y U D A

Nota: La insignia de Biblia I es requisito de la clase de abejitas laboriosas. Este requisito se puede enseñar como clase en el club de menores o, mediante los arreglos y la cooperación correspondientes, se lo puede hacer en la clase de escuela sabática.

1-2. Dentro de lo posible vea que cada niño tenga su propia Biblia. Enséñeles a no poner nada sobre ella y que la conserven siempre limpia. Muéstreles cómo cuidarla y cómo usarla con reverencia.

3. Ayúdeles a localizar Génesis y Apocalipsis en sus Biblias. Anímelos a buscarlos, mientras otro chico explica quiénes son los autores. Haga juegos bíblicos, use el franelógrafo, etc. Que ésta sea una gozosa sesión de aprendizaje.
4. Ayude a los niños a representar historias bíblicas. Anímelos para que la historia <>. Tenga una caja con diversos asuntos, como salidas de baño, bufandas y bastones que puedan ayudar a representar los personajes bíblicos.
5. Estimúlelos a encontrar textos bíblicos. Léanlos juntos y expliquen cada texto de manera que los chicos puedan entender su significado.
6. Ilustre o represente historias bíblicas como la de Daniel en el foso de los leones, la Creación, el jardín del Edén, etc., o alguna otra historia bíblica a elección de los aventureros.



BIBLIA II

1. Debes tener la insignia de Biblia I.
2. Di cuáles son las dos partes principales de la Biblia. ¿Cuáles son los libros conocidos como los evangelios?
3. Repite en orden todos los libros del Nuevo Testamento.
4. Cuenta o representa las siguientes historias bíblicas:
 - a. David y Jonatan.
 - b. Abrahán e Isaac.
 - c. Noé y el diluvio.
 - d. El llamado de Dios a Samuel.
5. Lee los nueve primeros capítulos del Génesis, o escúchalos en una grabación.
6. Busca, aprende de memoria y explica los tres siguientes versículos de la Biblia, que se refieren a que debes entregar tu vida a Jesús.
 - a. Hechos 16:31
 - b. Juan 1:12
 - c. Gálatas 3:26
 - d. 2 Corintios 5:7
 - e. Salmo 51:10
7. Participa de juegos bíblicos activos o pasivos para disfrutar de las historias bíblicas y recordarlas mejor.

A Y U D A

1. El distintivo de Biblia II es un requisito para la clase de Constructores. Se la puede enseñar en el Club de Aventureros, o en la escuela de iglesia o en la escuela sabática.
2. Las dos partes principales de la Biblia son el Antiguo Testamento y el Nuevo Testamento. Los libros conocidos como los evangelios son Mateo, Marcos, Lucas y Juan.
3. Use cantos, juegos, el franelógrafo, etc., para enseñar estas cosas.
4. Estimule la creatividad. Ayude a los aventureros a comprender las lecciones que enseña cada historia.
5. Asegúrese de que los niños con los que trabaja adquieran experiencia en el manejo de la Biblia, pero también de libros con historias bíblicas, videos y audio que puedan enseñar de manera interesante estas historias.
6. Ayúdeles a entender el significado de cada pasaje, y cómo lo pueden aplicar a sus vidas.
7. Libros con juegos bíblicos, libros bíblicos para colorear y materiales para el franelógrafo, se pueden conseguir en el SEHS o en otras librerías evangélicas.



PASOS A JESÚS

1. Entienda los pasos a la salvación:
 - a. Dios es amor (1 Juan 4:8). Dios me ama mucho (Jer. 31:3). Dios ama cada uno (Juan 3:16).
 - b. Soy un pecador. Cada uno agravia y es un pecador, así cada uno necesita la salvación porque los pecadores morirán por siempre (Rom. 3:23).
 - c. Dios envió a Jesús para morir por mí, así que yo ya no tengo que morir para siempre (Juan 3:16). Entonces él se levantó otra vez como mi salvador (1 Cor. 5:3, 4). Cuando recibo a Jesús, todos mis pecados serán perdonados (Isa. 1:18; Sal. 51:7-11; 1 Juan 2:1, 2).
 - d. La salvación es un regalo que Dios me da. Debo pedir personalmente que Jesús sea mi salvador. (Juan 1:12). Dios me escucha cuando le oro.
 - e. Si he aceptado a Jesús, soy hecho una nueva persona, una quién no desea hacer mal porque amo a Jesús y Jesús me ama (Juan 3:3-7; 2 Cor. 5:17).
 - f. Puedo estar seguro que soy salvo cuando he pedido que Jesús sea mi salvador (Juan 3:26; Heb. 13:5). Porque estoy sin pecado, ya no cometeré pecado. Pero si confieso mis pecados a Jesús, él me perdonará y quitará mi culpabilidad totalmente (Jer. 31:34). Dios quiere que confiese a otros, a quienes e lastimado por mis acciones (1 Juan 1:9) y hacer la restitución a ellas (Lucas 19:8), y después siga adelante totalmente alejado del pecado (Juan 8:11).
2. Lea y discuta con un adulto cuatro de las siguientes historias bíblicas sobre conversión/salvación:
 - a. La conversión del Etiope (Hech. 8:26-40)
 - b. La purificación de Naaman (2 Rey. 5)
 - c. Jesús ama a los niños (Mat. 19:13-15)
 - d. La moneda, la oveja y el hijo prodigo (Lucas 15)
 - e. Zaqueo (Lucas 19:1-10)
 - f. El carcelero convertido (Hech. 16:21-34)
3. Memorice Juan 3:16, Hechos 16:31, y 1 Juan 1:9
4. Pase un momento regular con Jesús.
5. Haga una decisión personal para aceptar a Jesús como su Señor y Salvador. Discuta su decisión con un consejero del club o familiar.
 - a. Haga a una hoja, adornándola a su gusto incluyendo las palabras de la comisión: El _____ (su nombre) ha tomado sus primeras decisiones, Hoy _____ (fecha) decide aceptar a Jesús como su Salvador personal. Añadir el nombre de los adultos como testigos de esa decisión.
 - b. Demuestre la hoja (respuesta de la decisión a un familiar y enviar un certificado)

AYUDAS

1. Explique estos conceptos tan simples pero necesarios para que el niño entienda. El concepto más importante es que ella/el reconozcan la naturaleza del pecado (el hacer

- lo incorrecto) y de sus consecuencias (muerte eterna), y después haga que él / ella pidan que Jesús le perdone y que sea su salvador.
2. Estas historias pueden ser grandes sermones para los niños de la iglesia, los devocionales en el club o los cultos familiares. Fomente momentos inspiradores para que el niño haga preguntas y así entienda el gran interés de Dios por su salvación.
 3. Sugerencia: ilustre los textos en un marcador para su Biblia personal o dé algo a alguien que desea saber más sobre Jesús.
 4. Anime a planear momentos regulares con Dios - puede ser con los padres, cultos familiares, en el club, o individuales. La dedicación es la clave fundamental, y necesitamos continuar en un crecimiento personal.
 5. La decisión personal en niños jóvenes es a menudo espontánea y se muestra públicamente. Pero este certificado debe animar a una decisión personal tomada contemplativamente en el hogar con los padres. Sin embargo, cuando la toma de decisión en el hogar no es posible, el consejero o el otro individuo que cuida puede ser el mejor para consolidar este primer paso tan privado como sea posible. Dé la bienvenida con gusto al niño como el más nuevo miembro de la familia de Dios, asegurándole el continuo amor de Dios, su aceptación, su perdón, y su gran cuidado. Recomendamos un proyecto adicional: Anime al niño a que responda con sus propias palabras - creando una canción, un poema, un dibujo, dibujo se expresándolo en un vídeo. (pero no los fuerce a hacerlo).



MAYORDOMO SABIO

1. Di cómo es un mayordomo sabio.
2. Con la ayuda de un adulto, busca un versículo de la Biblia que nos diga quién es el dueño de todo lo que existe en la tierra.
3. Explica Malaquías 3:8-10. Demuestra que sabes llenar tu propio sobre de diezmos.
4. Haz un cartel para mostrar algunas de las cosas que se hacen con la ofrenda de la escuela sabática.
5. Escucha la historia de las dos blancas de la Viuda.
6. Dinos cómo y por qué un mayordomo sabio cuida de sus pertenencias.

A Y U D A

1. Un mayordomo sabio es alguien que cumple cabalmente se deber, y cuida las cosas que Dios nos ha dado a todos (el medio ambiente, nuestro cuerpo, nuestra mente, nuestros talentos, etc.).
2. Vea Génesis 1,2; Salmo 33:6,9.
3. Malaquías dice que le debemos dar a Dios nuestros diezmos y ofrendas. Lo hacemos cuando damos nuestras ofrendas o devolvemos nuestros diezmos en la iglesia. Ciertamente él bendice a los que lo hacen fielmente.
4. Sugiera a los aventureros que usen figuras de revistas, o que dibujen y coloreen algunos asuntos que se consiguen por medio de nuestras ofrendas de la escuela sabática, como ser Biblias, folletos de escuela sabática, figuras de cartulina o de fieltro para ilustrar las historias bíblicas. También para financiar reuniones de evangelización y de la escuela sabática y mucho más. Esta podría ser una actividad del grupo. Coloque el cartel, una vez terminado, donde todos lo puedan ver y disfrutar de él.
5. Lea Consejos Sobre Mayordomía Cristiana, de Elena de White, páginas 180 a 182, y después cuénteles a los aventureros la historia de las dos blancas de la viuda en un lenguaje que ellos puedan entender.
6. Un sabio mayordomo cuida con esmero sus pertenencias y sus recursos financieros, como asimismo los talentos que Dios le ha dado, para gloria del Señor y progreso de su causa.



TEMPERANCIA

1. Lee y explica 1 Corintios 6:19,20 y 1 Corintios 3:17
2. Di qué significan las expresiones "drogadicción" y "temperancia".
3. Habla con un médico o un(a) enfermero(a) acerca de los peligros del consumo de:
 - a. Tabaco.
 - b. Alcohol
 - c. Otras drogas, o mira una película o un video acerca de estos temas, y cambia ideas acerca de los males que acarrea el uso de esas cosas.
4. Di por qué alguna gente decide fumar, beber alcohol o consumir drogas. Di cómo podemos decidir nosotros no usarlas.
5. Organiza o participa en un juego que consista en representar situaciones ante los demás miembros del grupo en las que convenga decir firmemente "NO".
6. Haz un dibujo o una pintura con un motivo anti-tabaco, anti alcohol o antidrogas, y píntalo en una manta, o haz un cartel que se refiera a los peligros que acarrea el consumo de drogas.
7. Menciona a dos personas que no fuman, ni beben, ni consumen drogas, y que se encuentran entre las más destacadas en su especialidad, o entrevista a dos personas que conozcas, que vivan vidas felices y útiles sin fumar, ni beber, ni consumir drogas, y pregúntales por qué no lo hacen.

A Y U D A

1. Use versiones de la Biblia en castellano moderno, de manera que los niños entiendan bien el significado de los textos.
2. La "drogadicción" es la dependencia que desarrolla una persona al consumo de cualquier droga o medicamento. La "temperancia" implica dominio propio en todos los aspectos de la vida, incluso en el consumo de sustancias perjudiciales.
3. Invite a participar en su grupo a un médico o a un(a) enfermero(a). Si no fuera posible, consiga un video que se refiera al tema.
4. Anime a los aventureros a participar en este debate.
5. Esta representación podría ser en la escuela o en la iglesia.
6. Proporcióneles los materiales necesarios y supervise cuidadosamente esta actividad.
7. Las revistas deportivas pueden ser de ayuda. Si usted decide que los aventureros entrevisten a alguien, ayúdeles a hacer una lista de preguntas y a concertar las citas con suficiente anticipación.



REGRESO DE JESÚS

Este honor es con la intención de hacer pensar a los niños y mirar hacia la segunda venida y el cielo.

1. Encuentre y lea una promesa de la Segunda Venida de Jesús en la Biblia.
2. Haga una parábola de la Biblia que hable sobre la Segunda Venida de Jesús.
3. Mencione un libro y un capítulo de la Biblia que describa los acontecimientos de los últimos días.
4. Haga una lista de las señales de la Segunda Venida de Jesús segundo que se encuentra en Mateo. 24:3-14.
5. Describa la ascensión de Jesús del cielo y diga de que forma será semejante en la manera de su venida.
6. Encuentre y lea dentro la Biblia una descripción de la Ciudad Santa o de la Tierra Nueva.
7. Complete y memorice Juan 14:2,3 usando uno de las siguientes actividades:
 - a. Complete los espacios en blanco:
“En la _____ de mi Padre hay muchas _____. Si así no fuera, os _____ _____. Voy, pues, a _____ lugar para vosotros. Y cuando me _____ y os prepare _____, vendré otra vez, y os _____ conmigo, para que donde _____, vosotros también estéis”.
 - b. Ponga cada palabra por tarjeta (una tarjeta por palabra), y haga que los niños pongan las tarjetas en orden.
 - c. Ayude al niño haciendo una actividad de repetición del versículo de memoria; diga el versículo, con ayuda de la actividad de repetición.
 - d. Esconda los pedazos de un rompecabezas y haga un juego para la Parábola de “la moneda perdida” con ellas.
8. Ciérrese los ojos e imagine la reunión con Jesús en la puerta de perlas, entonces haga un dibujo sobre un cuadro de lo que usted se imaginaba o cree lo que parecería la puerta de perlas.

AYUDAS

1. Juan 14:1-3; Hechos 1:11
2. Las Diez Vírgenes, Mateo, 25:1-13; La Red, Mateo 13:47,48; Los Malos Labradores, 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 Estrecha, Mateo 7:13,14; Lucas 13:22-30; La Oveja Perdida, Lucas 15:3-7; El Sembrador, Mateo 13:3-23; Otros.
3. Mateo 24.
4. Falsos Cristos (v.5), guerras y rumores de guerras (v.6-7), hambre y terremotos (v.7), persecución (9), pleitos entre unos y otros (v.10), falsos profetas(v.11),

aumento de la maldad y enfriamiento del amor (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. Proporcione la cartulina, marcadores, tijera y lo que necesite.
8. Tenga el papel disponible, marcadores/crayones, popote, el brillo, el papel de construcción, perlas, la hoja, etc.



AYUDANTE EN EL HOGAR

1. Presenta tu ayuda en dos de las siguientes tareas:
 - a. Lavar la ropa.
 - b. Preparar una comida y servirla.
 - c. Lavar el auto.
 - d. Hacer las compras en el supermercado o en el almacén.
2. Pon la mesa y lava los platos cuatro veces en una semana.
3. Haz tu cama y limpia y ordena tu habitación por tres semanas.
4. Demuestra tu habilidad para hacer cuatro de estas cosas:
 - a. Pásale la aspiradora a la alfombra o sacúdela.
 - b. Sácale el polvo a los muebles.
 - c. Barre los pisos o pásales un trapo húmedo.
 - d. Controla el reloj de la casa.
 - e. Ponle un botón a una prenda de vestir.
 - f. Recoge tus cosas y ponlas en su lugar.
5. Asume por una semana la responsabilidad de vaciar los botes o bolsas de basura. Aparta todos los materiales que se podrían reciclar.
6. Conversa con el instructor acerca de los que sigue y aprende a hacerlo:
 - a. Sacudir el polvo de los marcos de las ventanas.
 - b. Eliminar las telas de araña.
 - c. Lavar o limpiar las ventanas.
 - d. Limpiar los objetos o elementos de madera.
 - e. Pasar la aspiradora a los pisos, o barrerlos.

A Y U D A

1. El trabajo siempre es más divertido cuando se lo comparte. Enséñeles a los aventureros a ser colaboradores en el hogar al ayudarlo a sus padres o algún pariente.
2. Enséñeles a poner debidamente una mesa: el tenedor a la izquierda, el cuchillo y la cuchara a la derecha, el vaso a la derecha justo frente al cuchillo, la servilleta correctamente doblada sobre un platillo a la izquierda del cuchillo. Enséñeles a lavar cuidadosamente los platos y a hacerlo con buena disposición de ánimo.
3. Es posible que los aventureros necesiten ayuda para hacer sus camas y limpiar y ordenar sus habitaciones; ciertamente necesitan que se les enseñen estas importantes responsabilidades y estos buenos hábitos.
4. Las tareas de la casa pueden ser divertidas y se los debe animar a hacerlas, puesto que los niños deben participar en mantener la casa limpia y ordenada. Es importante que aprendan a sacar el polvo, a barrer y a usar con seguridad la aspiradora, sin aumentar la cantidad de polvo que ya hay.

5. Enséñeles a los niños a ayudar a vaciar los canastos de basura y a poner su contenido en recipientes más grandes. Enséñeles también a clasificar la basura en botellas, latas y papel para su reciclado.
6. Usted podría armar una “casa” a la hora del club de aventureros. Anime a los niños a trabajar juntos para limpiar la casa y muéstreles cómo se pueden llevar a cabo con prolijidad las tareas necesarias. Se debe sacar el polvo de los objetos de madera y de los marcos de las ventanas con un trapo limpio o, si la pintura es lavable, con un trapo húmedo. Ponga un trapo limpio o una funda de almohada en un escobillón para sacar las telas de araña. Use agua o un líquido limpiador de vidrios con un trapo limpio o toallas de papel para limpiar las ventanas.



ARTESANÍA CASERA

1. Usa cualquier material disponible que se encuentre en la casa para hacer uno de los siguientes objetos:
 - a. Una escultura.
 - b. Un cuadro con cosas de la casa y alimentos.
2. Haz tres de las siguientes cosas:
 - a. Una carpetita tejida.
 - b. Un mantelito tejido a crochet.
 - c. Un bolso que se cierre con un tira de tela.
 - d. Un objeto hecho con rafia, paja o plástico (un servilletero, por ejemplo).
 - e. Una prenda cosita (un vestido para la muñeca, un delantal, etc.).
 - f. Enhebra una aguja y pega botones.
3. Hazle una cubierta a una botella que se usará como florero, o diseña y haz un objeto imantado que se pegue en la puerta del refrigerador.
4. Haz dos objetos con cosas que normalmente se suelen tirar.
5. Comienza a guardar cosas que se tiran para usarlas en futuros proyectos.

A Y U D A

1.
 - a. Enseñe a los aventureros a usar cartón como base. Con pegamento y escarbadientes pueden hacer una torre, un animal o lo que deseen. El tamaño dependerá de la paciencia del niño.
 - b. Insista en que sean originales. Que usen semillas, botones, etc. para hacer el cuadro.
2. Esta es una gran oportunidad para que la familia o el club trabajen juntos en el proyecto de su elección.
3. Dígalos que recorten figuras de revistas, que cubran con pegamento las botellas, y que le peguen las figuras presionando con cuidado. Que vuelvan a cubrir todo con una delgada capa de pegamento transparente, como si fuera barniz, y que dejen secar todo antes de usar. Este podría ser un lindo regalo para el Día de la Madre o, con un buen ramo de flores, se lo puede llevar a alguien que viva solo y confinado, o ayude a los niños a hacer con un trozo de imán, más fieltro, botones o algún otro material desechable, un imán para pegar en la puerta del refrigerador, la cocina u otra superficie plana y susceptible de aceptar un trozo de imán.
4. Insista en que usen si inventiva. Anime a los aventureros a hacer algo original con cosas como envases de huevos, cajas de zapatos, cajas de arroz, papel o telas desechables, tapas de botellas, etc.
5. Sugiera que coleccionen tapas de botellas, envases de leche o huevos, etiquetas autoadhesivas, cajas de cartón, cáscaras de nueces, botellas, latas y otros materiales desechables. (Los manuales de las escuelas bíblicas de

vacaciones suelen tener valiosas sugerencias al respecto). Enséñeles a los niños a guardar cosas que podrían usar más adelante para manualidades que no les costarán nada. Asegúrese de poder dar ejemplos de las cosas que se podrían guardar. Anímelos a usar estos objetos de manera que no se los tire. ¡Insista en que deben ser originales!



CORTESÍA

1. Explica qué significa "cortesía".
2. Explica qué es la Regla de Oro.
3. Aprende y practica buenos modales en la mesa.
4. Haz una demostración de cómo se debe contestar correctamente el teléfono.
Demuestra buenos modales al hablar por teléfono:
 - a. Al llamar a un adulto.
 - b. Al llamar a un amigo de tu elección.
 - c. Al presentarle un adulto a uno de tus amigos.
 - d. Al presentarle tu maestro o maestra a tus padres.
5. Comparte un incidente que se refiera a:
 - a. Un adulto que fue cortés contigo.
 - b. Una ocasión en que tú fuiste cortés con alguien.
6. Manifiesta cortesía:
 - a. Al pedir algo para beber.
 - b. Al dar las gracias.
 - c. Al pedir disculpas.
 - d. Al saludar a un amigo.
 - e. Al compartir algo o al aguantar tu turno.

A Y U D A

1. Ser cortés significa manifestar consideración por los demás mediante los buenos modales y la conducta adecuada. Presente ejemplos de conducta adecuada.
2. La Regla de Oro es un precepto -o una regla de vida- establecida por Jesucristo en el Sermón del Monte y registrada en Mateo 7:12. Dice: "Hazle a los demás lo que te gustaría que te hicieran a ti".
3. Enseñe buenos modales mediante la representación de una supuesta comida, con la mesa puesta, para mostrarles a los niños los modales adecuados en la mesa, como no hablar con la boca llena, mediante el uso correcto del tenedor y la cuchara, al decir "por favor" y "gracias", etc. Tal vez a usted le gustaría organizar un banquete para los aventureros, de manera que ellos pudieran poner en práctica lo que han aprendido.
4. Enséñeles a hablar claramente cuando contestan el teléfono, a solicitar que venga la persona con la cual quieren hablar y a transmitir con rapidez los mensajes que se les confíen. Asegúrese de que los niños saben pedir auxilio en caso de emergencia. Si hay teléfonos disponibles, enséñeles a presentarse correctamente.
5. Déles a los aventureros unos pocos minutos para que cuenten sus historias. Tal vez sea necesario que usted cuente una para animarlos a comenzar.
6. Aliente a los niños a ser amables los unos con los otros, como asimismo con los adultos.



HIGIENE

1. Busca, lee y explica qué significan Salmo 119:11, Proverbios 25:11 y Salmo 19:14.
2. Aprende algo acerca de la limpieza personal.
3. Menciona tres momentos importantes cuando deberíamos lavarnos las manos.
4. Aprende a lavarte bien los dientes.
5. Habla sobre los baños que debemos tomar regularmente, y acerca de cómo mantener limpio el cabello.
6. Di cuántos vasos de agua deberías tomar cada día.
7. Di por qué es importante conservar limpia la ropa.
8. Ayuda por una semana a mantener la casa limpia.
9. Ayuda a lavar la ropa por una semana.

A Y U D A

1. Converse con los chicos acerca de la necesidad de usar palabras bondadosas y amables como lo quiere Jesús. Que ubiquen los textos, que los lean juntos y que cambien ideas acerca de su significado.
2. Enseñe este asunto en forma interesante. Recuerde que muchos niños no aprenden los fundamentos de la limpieza personal en sus hogares. Enséñeles juegos y cantos, o hagan carteles para lograr que asimilen estos principios. Podría mostrarles un video, leerles un libro o pedirle a un especialista que venga para hablar de estos asuntos con los aventureros.
3. Hábleles de la importancia de lavarse las manos antes de comer, después de ir al baño y antes de manejar alimentos. Si es posible, que los aventureros vean al microscopio una muestra de lo que tienen en las manos. Después pídale que se las laven, saque otra muestra para mirar al microscopio, y digan si hay diferencia o no.
4. Enséñeles a lavarse los dientes durante dos minutos dos veces por día. Dígales que es un régimen equilibrado de alimentación. Sugiera que disminuyan el consumo de azúcar y almidones, y que no mastiquen cosas duras como ser hielo y los granos duros del pororó. Invite a un dentista, de ser posible, para que les demuestre cómo se deben lavar los dientes. (A veces les traen a los niños cepillos de dientes o algún otro asunto que tiene que ver con la higiene bucal).
5. Un cuerpo limpio es más sano. Informe a los niños los problemas que se pueden producir si no se mantiene limpios (piojos, resfríos, infecciones, etc.). Hágales jugar a la peluquería y enséñeles a lavarse correctamente el cabello. Después que lo sequen y lo peinen. Podría invitar a la dueña de un instituto de belleza para que dé una corta charla acerca de cómo tener buenos hábitos de salud para el cabello y las manos.
6. El cuerpo necesita agua por fuera para mantenerse limpio, y agua por dentro para conservarse sano. Necesitamos tomar por lo menos ocho vasos de agua por

- día. Converse con los aventureros acerca de cómo hizo Dios el cuerpo de cada uno de ellos, y por qué los planificó de esa manera.
7. Es importante que mantengamos limpia nuestra ropa para que nos veamos saludables y lo seamos en realidad. Después de jugar y trabajar, y de ensuciarnos, es importante que nos bañemos y nos pongamos ropa limpia.
 8. Insista con los aventureros para que trabajen con sus padres o algún otro adulto a fin de conservar la casa limpia y prolija.
 9. Insista para que hagan lo mismo con respecto a la lavandería.



JARDINERO

1. Describe cuáles son las tareas de un jardinero y de un hortelano.
2. Nombra dos diferentes tipos de cultivos de vegetales, y dinos qué se cultiva en cada caso.
3. Busca por lo menos dos textos bíblicos que se refieran a un jardín.
4. Menciona por lo menos tres herramientas que se usan en jardinería.
5. Haz una demostración de cómo usar correctamente las herramientas del jardín, y qué cuidados hay que tener con ellas después de usarlas.
6. Haz una de las siguientes cosas:
 - a. Atiende un pequeño jardín o huerta: siembra, trasplanta, planta y cultiva flores o verduras.
 - b. Planta y cuida tres plantas diferentes, usando para ellos cajas de madera, maceteros, cajas de cartón o tarros.
 - c. Haz un pequeño invernadero y cuida de él.

A Y U D A

1. El jardinero y el hortelano cultivan el suelo, siembran semillas, plantan, abonan la tierra, la riegan, transplantan y cuidan el jardín o la huerta. El jardinero se dedica a las flores. El hortelano a producir verduras.
2. Huertas: Se cultivan vegetales que sirven como alimentos, o como condimentos. Ejemplos: arvejas, zanahorias, porotos, etc. También orégano, perejil y menta. Jardines: Se cultivan diversas clases de flores, como rosales, amapolas y tulipanes.
3. Génesis 2:8, el jardín del Edén; Juan 18:1 y Mateo 26:36, el jardín del Getsemaní.
4. Algunas de las herramientas que se usan en el jardín o la huerta son: pala, rastrillos, azadas, etc.
5. Converse con los chicos acerca de la seguridad, por ejemplo, como evitar heridas, y no dejar nunca herramientas tiradas donde la gente podría tropezar o caer encima de ellas. Enséñeles a limpiar cuidadosamente las herramientas después de usarlas, y a guardarlas en un lugar seco.
6. Enséñeles a disfrutar del contacto con el suelo, e indúzcalos a gozar de la emoción de ver crecer las plantas y de cuidar el jardín o la huerta, evitando que los invadan las malezas y regándolos periódicamente. La tercera opción podría ser un proyecto del grupo. Una vez que se hayan decidido, ayúdeles a hacer el invernadero, y a cultivar en él una interesante variedad de plantas.



COSTURA

1. Di de qué eran probablemente las primeras agujas que se usaron en el mundo.
2. Explica qué fue lo que probablemente se usó primero como hilo.
3. Cuenta cuándo aparecieron las primeras máquinas de coser.
4. Haz una demostración de cómo enhebrar una aguja y hacer un nudo en el extremo del hilo.
5. Ponle un botón a una prenda de vestir.
6. Ponle dos broches a una prenda, y demuestra cómo se deben conectar en forma correcta sus dos pares.
7. Ponle a una prenda un gancho 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 ser las siguientes:
 - a. Derecha.
 - b. En zig zag.
 - c. Retrocediendo.
9. Haz algo útil usando para ellos dos diferentes clases de puntadas.

A Y U D A

1. Las primeras agujas probablemente eran de hueso.
2. Posiblemente los primeros hilos eran crin de caballo o pelos de otros animales.
3. Las primeras máquinas de coser comenzaron a usarse en 1850.
4. Enséñeles a los aventureros enhebrar una aguja con seguridad. Consiga que hagan bien el nudo en el extremo del hilo.
5. Cosa un botón en un pedazo de tela o en una prenda de vestir. Enséñeles a hacer puntadas cortas y parejas.
6. Haga una demostración de cómo poner broches en dos pedazos de tela o en una prenda de vestir, para que las dos porciones del broche se conecten correctamente. Haga puntadas cortas sin que el material se arrugue.
7. Demuestre cómo se puede poner en forma pareja un gancho y su lazo complementario.
8. Demuestre cómo se pueden hacer a máquina tres diferentes clases de puntadas. Consiga que los aventureros hagan las puntadas con prolijidad y en forma pareja.
9. Algunos ejemplos son:
 - Un porta tijeras: Corte el patrón o modelo, una los materiales y cósalos a mano. Incluya un lazo en la parte superior que sirva para colgar el porta tijeras.
 - Un alfiletero: Llène el alfiletero con arena o con semillas pequeñas.



COCINERO

1. Nombra los cuatro grupos básicos de alimentos.
 - a. Colecciona ilustraciones de cada uno de ellos.
 - b. Usa esas ilustraciones a fin de hacer un cartel para el club, la escuela o la iglesia.
2. Prepara el menú para un almuerzo.
3. Ayuda en la preparación de un almuerzo, sirve los platos y limpia todo después.
4. Haz una receta de bollitos de la clase que más te guste.
5. Demuestra cómo se puede encender una fogata al aire libre, o prepara dos clases diferentes de sándwiches, o prepara dos ensaladas diferentes.
6. Ayuda en la preparación de los alimentos para un picnic, y envuélvelos cuidadosamente. Comparte esos alimentos con la familia o con amigos.

A Y U D A

1. El grupo de las verduras y frutas: Frutas cítricas, tomates, morrones, melones, repollos, frutillas, verduras verdes o amarillas, papas, etc.
El grupo de los panes y cereales: Panes, cereales y otro productos fabricados con granos integrales, enriquecidos o restaurados como arroz, trigo, avena, cebada, maíz, etc.
El grupo de los alimentos proteicos: Porotos secos, arvejas secas, lentejas, garbanzos, nueces, maní, manteca de maní, huevos, queso de soja y verduras que contienen proteínas.
El grupo de los Lácteos: Leche entera, evaporada o descremada, crema de leche, leche de soja, requesón, yogurt y helados.
Fuentes: revistas y catálogos de semillas.
2. El menú completo de un almuerzo incluye sopa, ensalada, entrada, verduras, un postre, como asimismo bebidas (de preferencia agua o bebidas naturales) y pan.
3. Este almuerzo puede ser el resultado del requisito anterior.
4. Ayúdele al niño a hacer una sencilla receta de bollos. Puede seguir las indicaciones de una receta o emplear una mezcla ya preparada.
5. Limpie los alrededores del lugar de la fogata y aplique reglas de seguridad al encenderla, o haga dos porciones de sándwiches o use elementos ya preparados como ser mermelada, manteca de maní, etc., o haga una sencilla ensalada de lechuga o tomates, etc.
6. Prepare la comida de un picnic, y cómlala con su grupo, aunque sea debajo de un árbol.



ACAMPANTE

1. Demuestra que conoces las reglas de seguridad del campamento, y explícalas.
2. Participa de un campamento de por lo menos una noche con tu club o tu familia.
3. Ayuda a levantar una carpa o arregla un refugio sencillo con materiales que estén al alcance de la mano.
4. Ayuda a instalar la cocina del campamento, o a encender una fogata para cocinar.
5. Ayuda en la preparación de por lo menos una comida durante el campamento.
6. Cuando termine el campamento, ayuda a desarmarlo y a poner todo en su lugar.

A Y U D A

1. Use el sentido común en todas las actividades de los aventureros. Algunas de las reglas las damos aquí. Otras dependerán de las circunstancias especiales del campamento. Consulte al respecto a las autoridades gubernamentales encargadas de parques y reservas ecológicas.
No acampen muy cerca de ríos o arroyos. No dañen el medio ambiente. No corten árboles, ni arbustos ni plantas. Nunca deje una fogata sin estar seguros de que está bien apagada. Cuando regresen a casa, o tengan que dejar el campamento por un tiempo más o menos prolongado, apaguen la fogata. Nunca salgan solos a caminar o de excursión. Nunca corran mientras llevan en la mano un objeto agudo o cortante.
2. Organice un campamento de por lo menos una noche, de manera que los niños disfruten de la naturaleza (árboles, flores, estrellas, aves, etc.).
3. Ayude a los aventureros para que limpien el lugar, pongan las lonas en el piso, levanten las carpas como corresponde, y que aprendan a cuidar adecuadamente cada instrumento en uso en el campamento, incluso los cierres de las carpas, las estacas y las cuerdas.
4. Enseñe las medidas de seguridad mientras manejan estufas, combustible, fósforos y fuego. Enséñeles a limpiar el lugar alrededor de la fogata, y cuándo y dónde es seguro encenderla.
5. Enséñeles a calentar agua, hervirla, freír y hornear alimentos con seguridad. Demuestre cómo se debe limpiar todo después de una comida, y cómo poner los restos de comida en las bolsas correspondientes.
6. Al llegar a casa, enséñeles a limpiar y guardar todos los elementos del campamento. Pida a los padres que enseñen a sus hijos a poner la ropa sucia en el lugar adecuado.



AMIGO CARIÑOSO

1. Explica qué significa ser amigo. Aprende 1 Pedro 5:7.
2. Habla con alguien y pregúntale acerca de:
 - a. La fecha de su nacimiento.
 - b. Cuáles son sus animales favoritos.
 - c. Cuáles son los dos colores que más le gustan.
 - d. Cuáles son las tres comidas que más le gustan.
 - e. Cuáles son las cuatro cosas que considera más importantes en su vida.
 - f. Pídele a tu amigo que te cuente algo interesante que le haya sucedido en su vida.
3. Visita a alguien que vive solo y llévale algo. Al hablar con él emplea las preguntas del párrafo anterior.
4. Habla con esas personas acerca del amor de Jesús por ti, y cómo los ama a ellos también.
5. Demuestra a tus padres tu consideración mediante:
 - a. Tú ayuda para que tu pieza está limpia y ordenada.
 - b. Tú ayuda en la preparación de los alimentos y al limpiar y ordenas el comedor después de comer.
 - c. Tú ayuda para hacer los mandados.
6. Cuenta algo especial que hayas hecho por un amigo.

A Y U D A

1. Hable con los aventureros para descubrir maneras de ser buenos amigos. Por ejemplo, ser amables con los mayores, los compañeros de juegos o los vecinos. Sugiera que le lleven a un enfermo un vaso de agua fresca o un ramo de flores, y que compartan un libro o un juego. Haga una lista a medida que los niños vayan describiendo las maneras de ser buenos amigos en la casa, la iglesia y la escuela. Aprenda de memoria con ellos 1 Pedro 5:7 y analice su mensaje.
2. Consiga que los aventureros anoten la fecha del cumpleaños de sus nuevos amigos para enviarles una tarjeta o un ramo de flores, y darles así una sorpresa. Las preguntas han sido preparadas para animar a los niños a visitar a sus nuevos amigos.
3. Anime a los aventureros a llevarles algo a las personas confinadas cuando las visiten, y a que usen las preguntas del párrafo 2 como base de su conversación. Sugerencias: un canasto de flores, un cuadro dibujado y pintado por el niño, una manualidad hecha por el niño.
4. Converse con los niños acerca de sus impresiones en cuanto al amor de Dios, y cómo lo podrían compartir con los demás.
5. Anime a los niños a presentar “dulces sorpresas”, y hacer cosas en la casa sin que se las pidan.
6. Anime a los aventureros a compartir sus experiencias con los demás miembros del grupo.



ASTRONOMO

1. ¿Cuál es la diferencia entre un planeta y una estrella?
2. Identifica un planeta, dos estrellas y tres constelaciones en el cielo una noche, y da sus nombres correctos.
3. Fabrica un aparato casero para observar constelaciones.
4. Di cuál es la causa de un eclipse.
5. Observa des de las cosas que indicamos a continuación, y haz un dibujo en colores de las dos.
 - a. Salida de la luna
 - b. Salida del sol
 - c. La puesta del sol
6. Busca tres versículos de la Biblia que se refieren al cielo.
7. Nombra tres personas, o grupos de personas de la Biblia que observaban el cielo de noche.

A Y U D A

1. Observe y reconozca algunas estrellas y constelaciones importantes. Una estrella es un cuerpo celeste único, como la Estrella Polar en el hemisferio norte. Una constelación está constituida por un grupo de estrellas, como Orión, por ejemplo. Algunas estrellas más brillantes del hemisferio sur son Antares, Alfa y Beta de Centauro, Sirio, etc. Orión, Leo, Libra, Virgo, Taurus, Osa Mayor, Osa Menor, Can Mayor y Can Menor son algunas constelaciones.
2. Salga de noche, observe el cielo y dibuje el planeta, las estrellas y las constelaciones que ve. Visite un planetario.
3. Estimule la variedad el elegir constelaciones, de manera que cada chico adivine qué está viendo al pasar de mano en mano el aparato construido para ver constelaciones. Cada aventurero debería tener una caja de zapatos para fabricar este aparato. Deje que cada niño alija la constelación que quiera dibujar. Ayude a los niños a dar estos pasos: Dibuje la constelación en la parte externa de la caja. Abra un agujerito donde deben estar ubicadas las estrellas de esa constelación. Al otro lado de la caja abra dos agujeros a la altura y la distancia de los ojos para poder observar el interior. Ponga la caja contra la luz para ver.
4. Consulte una enciclopedia para mayor información.
5. Observe el cielo en el momento de la salida del sol, de su puesta y de la salida de la luna.
6. En una concordancia bíblica podrá encontrar muchos textos interesantes acerca de las estrellas. Elija, lea y explique estos textos tales como Gén. 1:16; Deut. 10:22; Isa. 13:10; Mat. 2:10.
7. Adán y Eva, Abrahán, José, Jesús Moisés, los sabios.



ATLETA

1. Aprenda un poco sobre los juegos olímpicos:
 - a. ¿Dónde fueron los primeros juegos?
 - b. ¿Cuándo?
 - c. ¿Dónde serán los próximos juegos?
2. Haga una bandera olímpica.
3. Haga una antorcha olímpica.
4. Juegue un juego olímpico.
5. Haga una cadena olímpica del color.
6. Memorice 2ª Timoteo 4:7
7. ¿Quién en el Nuevo Testamento habla acerca de correr una carrera?
8. Discuta con un familiar o un consejero qué significa 1ª Corintios 9:24-26.

AYUDA

1. Utilice una enciclopedia para contestar a (a) y a (b).
2. Esta bandera puede ser un 8 1/2" x 11".
3. Cada persona hace una antorcha. Puede ser hecha fuera de un cono de fomy, de un papel maché, etc.
4. Los juegos pueden ser carreras, tiro del jabalina (un palo de escoba como jabalina), tiro de calcetín, salto de longitud con y sin impulso, etc.
5. La cadena se puede ser hecha de chenille. Utilice los colores olímpicos (negro, amarillo, verde, y azul). Tuerza cada tira del chenille en un círculo, una el círculo a otra tira del chenille, tuerza y continúe hasta que se utilizan todos los colores. Puede ser usado en la cabeza del aventurero.
6. Utilice alguna forma de aprendizaje, repitiendo todos juntos, etc.
7. Pablo.



AYUDANTE DE PRIMEROS AUXILIOS

1. Haz una demostración de cómo tratar una raspadura o una herida cortante. Dinos por qué es peligroso usar vendas o telas sucias.
2. Dinos cómo se trata una hemorragia nasal.
3. Muéstranos cómo usar como venda una bufanda o un pañuelo.
4. Ayuda a hacer un vendaje mejor que éste. Dinos cómo se tratan las pequeñas quemaduras, los hematomas, las heridas cortantes, la picazón, las espinas y las mordeduras.
5. Colabora en la preparación de un botiquín, y dinos cómo y para qué se usan las cosas que contiene.
6. Describe el símbolo de los primeros auxilios, y dibújalo.
7. Practica con un adulto lo que sepas de primeros auxilios.

A Y U D A

Nota: No es la intención de esta especialidad dar un curso completo de Primeros Auxilios. Su énfasis, como lo indica el título, es preparar a los aventureros para que sean "ayudantes".

1. Una venda o tela sucia puede producir infecciones. Enséñeles a tratar una herida cortante o una abrasión con agua corriente; dígales que apliquen después algún antiséptico y que cubran la herida con una venda limpia.
2. Dígales que conviene que el paciente se siente, se incline levemente hacia adelante y que apliquen presión sobre la fosa nasal que sangra. Enséñeles a aplicar una compresa fría sobre la nariz y el rostro.
3. Consiga un manual de primeros auxilios con figuras que ilustren este proceso, o ilústrelo haciéndolo usted mismo.
4. El aventurero debe reunir lo que se necesite: vendas, cinta o tela adhesiva, antisépticos, etc. Después de usarlos, dígales que pongan todos esos elementos de nuevo en su lugar. Estudie el manual de primeros auxilios antes de hacer cualquier demostración.
5. Esta podría ser una actividad del grupo o de la familia. Se puede usar una caja de zapatos para hacer un botiquín. Pídales a los chicos que digan que debe tener: vendas, cinta o tela adhesiva, curitas, desinfectantes, algodón esterilizado, antisépticos, colirio, etc. Pídales que se pongan en orden todas estas cosas en el botiquín. Llévelo consigo cada vez que tenga alguna actividad de los aventureros.
6. En la mayor parte de los países este símbolo es una cruz roja. Asegúrese de que los aventureros son capaces de reconocer el símbolo que se usa en su país.
7. Hay que vigilar muy bien a los chicos para estar seguros de que están aprendiendo todo correctamente.



CARPINTERO

1. Explica cuál es la tarea de un carpintero.
2. Menciona tres cosas que hace un carpintero.
3. Lee los siguientes textos y di qué hizo cada carpintero.
 - a. Gén. 6:14-16.
 - b. Ex. 30:1-3
 - c. 2 Sam. 5:11.
4. Identifica las herramientas básicas para trabajar con madera, y explica qué se debe hacer para cuidarlas adecuadamente.
5. Visita uno de los lugares mencionados abajo.
 - a. Un depósito de madera.
 - b. Un negocio donde se vende madera en bruto.
 - c. Una carpintería.
 - d. Un aserradero.
6. Con herramientas de carpintero haz una de las siguientes cosas:
 - a. Una jaula o un comedero.
 - b. Un llavero.
 - c. Un servilletero.
 - d. Otro objeto útil hecho con madera.
7. Conversa con tus amigos acerca del carpintero Jesús, y las cosas que pudo haber hecho.

A Y U D A

1. Un carpintero es alguien que hace cosas de madera y las repara.
2. Algunas de las cosas que hacen los carpinteros son partes de edificios, muebles, juguetes, etc.
3. El arca, el altar y el templo.
4. Las herramientas básicas incluyen el martillo, el serrucho, la cinta de medir, el destornillador, el cincel, el cepillo y las reglas. Enséñeles a limpiar y a poner en su lugar cada una de esas herramientas después de usarlas. Podría pedirle a un carpintero que viniera a la clase para explicar el uso y el cuidado de esas herramientas.
5. Esto se puede hacer con el grupo, con los padres, o un carpintero podría servir de guía durante la visita, y mostrar diferentes clases de madera.
6. Use diseños sencillos para llevar a cabo los proyectos que elijan. Para mayor seguridad usen sólo herramientas manuales. Esta parte del proyecto debe ser estrictamente súper vigilada por un adulto capaz de explicar el uso adecuado de las herramientas.
7. Mateo 13:55 nos dice que Jesús era carpintero. Conversen acerca de cómo le habría ayudado él a José a hacer mesas, bancos, escaleras, marcos de puertas y ventanas, etc.



CICLISTA

1. Debes tener el distintivo de Seguridad en las Carreteras.
2. Demuestra que sabes lo siguiente:
 - a. Cómo mantener limpia la bicicleta.
 - b. Cómo manejar con seguridad una bicicleta.
 - c. Cómo hacer señales de giro mientras vas en la bicicleta.
 - d. Cómo cuidar la bicicleta.
3. Debes participar de una actividad en la que se usen bicicletas.
4. Demuestra tu habilidad para ver un mapa carretero o dibujarlo.
5. Debes participar en una salida en bicicleta de ocho kilómetros

A Y U D A

1. El aventurero debe terminar la especialidad de Seguridad en las Carreteras antes de comenzar su especialidad en ciclismo.
2. Podría ser necesario enseñarles estas habilidades a los aventureros.
3. Haga planes para celebrar el Día del Ciclista. Podría incluir estas actividades.
Inspección de las bicicletas por parte de un oficial de la policía caminera.
Un desfile de bicicletas previamente decoradas. Dé un premio a la mejor.
Juegos que se pueden practicar en bicicleta: carrera de velocidad (quien llega primero a la meta), carrera de lentitud (quien llega último a la meta sin bajar los pies), carrera de postas, carrera de obstáculos, etc.
4. Dibujar mapas es divertido. Los mapas deben ser sencillos. Use lápices y reglas. Los chicos podrían mostrar cómo van al supermercado, a la verdulería, a la escuela, a la iglesia, etc.
5. Haga planes para tener una salida en bicicleta de ocho kilómetros. Debe haber algunos obstáculos en el camino. Déle un premio a los que completen con éxito el viaje.



COLECCIONISTA

1. Describe lo que hace un coleccionista.
2. Haz una lista de cinco cosas que la gente suele coleccionar.
3. Haz dos colecciones personales diferentes, con por lo menos veinte elementos cada una.
 - a. Cosas como estampillas, tarjetas postales, monedas, etc.
 - b. Cosas de la naturaleza como hojas, piedras, plumas, conchas, etc. o
 - c. Colecciona objetos de la naturaleza como grupo o clase.
4. Durante una exposición de coleccionistas presenta tu colección personal con los objetos prolijamente ordenados e identificados.
5. Muestra tus colecciones y explica qué has aprendido por medio de una de ellas.

A Y U D A

1. Un coleccionista es alguien que junta objetos y aprende algo de lo que colecciona.
2. Algunos ejemplos son: estampillas, autoadhesivos, botones, monedas, muñecas, audífonos de colección, boletos de bus, piedras, conchas, plumas, etc.
3. Asegúrese de que está permitido coleccionar cosas en la zona donde vive. Haga planes de antemano acerca de lo que quiera coleccionar. Podría tratarse de piedras, hojas o semillas. Una manera de hacerlo es coleccionar cosas guiándose por las letras del alfabeto, aunque no sea en orden: M para mariposas, I para insectos, F para flores, etc. Los objetos que se coleccionan pueden ser de la naturaleza o de otra clase. También se puede organizar una cacería de objetos previamente planificada, con claves escritas para que los chicos las sigan, y con un señal al final de la cacería, que podría ser un juguete, un juego de mesa, un alimento, etc.
4. Esta podría ser una actividad del club, de la escuela o de la escuela sabática.
5. Permita que los niños escojan los objetos que quieran coleccionar o que ya estén coleccionando, o algo disponible en la zona donde viven, como botones, autoadhesivos, figuras de gatos, miniaturas, objetos de la naturaleza, etc. Anime a los niños a hablar de sus colecciones una vez que estén prolijamente ordenadas, para explicar por qué se dedicaron a esa colección en particular, o a contar qué aprendieron de las cosas que estuvieron coleccionando.



COMPUTADORAS

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

A Y U D A

1. Los requisitos son principalmente prácticos, puede asesorarse por cualquier usuario de computadoras.
2. Puedes ver desarrollada la especialidad de Computación I de los conquistadores



CULTURA FISICA

1. Haz una lista de cuatro cosas que aseguran el estado físico.
2. Corre lentamente 800 metros, o 50 metros en 10 segundos.
3. Haz un salto alto. (registra el más alto de cuatro saltos).
4. Salta a la cuerda por tres minutos.
5. Haz tres diferentes tipos de flexiones, y mantente en posición, en cada caso, por lo menos diez segundos.
 - a. De piernas.
 - b. De abdomen.
 - c. De brazos.
6. Participa de una carrera de obstáculos.
7. Demuestra tu habilidad para hacer las siguientes cosas:
 - a. Diez flexiones.
 - b. Subir por un poste, una cuerda o trepar un árbol.
 - c. Colgarte de la barra con las manos y las piernas.
8. Participa con tu grupo de juegos organizados que requieran buen estado físico, como por ejemplo voley ball, carrera de postas, salto de rana, etc.

A Y U D A

Nota: esta especialidad es uno de los requisitos de la clase de Rayitos de Sol.

1. El buen estado físico incluye una alimentación adecuada, descanso, agua, ejercicio, fuerza, buen funcionamiento del aparato cardiovascular, flexibilidad, resistencia, es decir, conservar el organismo en las mejores condiciones posibles.
2. Las carreras lentas o rápidas, en grupo, siempre se deben practicar bajo la supervisión de un adulto.
3. El participante debe caer sobre un colchón u otro elemento blando como arena o aserrín. Asegúrese de que la barra esté sostenida por soportes, y no firmemente asegurada a los postes, para que los chicos no se hagan daño.
4. Hágales practicar varios juegos con la cuerda, y déles tiempo para practicar primero, ya que es posible que algunos de ellos jamás hayan saltado con una cuerda.
5. Al hacer flexiones, procure que sean estáticas, es decir, que duren 15 segundos, sin moverse.
6. Organice una carrera de obstáculos para que los aventureros puedan correr alrededor, por encima y a través de los obstáculos. Use neumáticos, cajas de cartón, postes bajos y altos, y cuerdas.
7. Un adulto debería supervisar estas actividades.
8. Estos juegos se deberían jugar en grupo o en familia, de ser posible. Un adulto debería supervisarlos.



EXPLORADOR

1. Haz un pase por el campo y colecciona lo siguiente:
 - a. Una hoja, y di de qué árbol o planta proviene.
 - b. Una pluma, y di de qué ave es.
 - c. Una piedra, y di de qué clase es.
 - d. Una semilla, e identifica la planta de la cual procede.
2. Aprende de memoria y repite las siguientes reglas del buen excursionista:
 - a. Nunca derribes árboles.
 - b. Nunca arranques plantas.
 - c. Nunca elimines ninguna clase de señales.
 - d. Nunca entres en un lugar que tenga un letrero que diga: propiedad privada” o “no traspasar”.
 - e. Pide permiso antes de entrar en propiedad privada.
 - f. Nunca arrojes basura en ninguna parte.
3. Dinos por qué parte del camino se debe avanzar y por qué.
4. Camina un kilómetro hasta un lugar adecuado para tener un picnic, lleva tu propia merienda y cómela allí.
5. Haz dos caminatas de por lo menos un kilómetro y medio cada una. Una con el club y la otra con tu familia. Haz lo siguiente mientras avanzan juntos:
 - a. Busca cosas de la naturaleza en orden alfabético, como ser A para “árbol”, B para “bicho”, C para “culebra”, etc.
 - b. Habla acerca de lo que ves, y di en que día de la semana fueron creadas.
6. Aprende de memoria y repite las siguientes cinco reglas para la seguridad durante las excursiones:
 - a. Siempre camina acompañado por lo menos por una persona.
 - b. Siempre lleva agua cuando sales a caminar.
 - c. Usa zapatos cómodos.
 - d. Usa la ropa adecuada.
 - e. Mira por dónde vas para que no te pierdas.

A Y U D A

1. El propósito de este ejercicio consiste en desarrollar el sentido de observación, y explorar para compartir.
2. Analice estas reglas, y asegúrese de que los aventureros comprenden la razón de cada una de ellas.
3. Consulte con las autoridades camineras para averiguar qué reglas están en vigencia en la localidad. Siempre camine al costado de la carretera.
4. Disfruten de la caminata y del picnic. Asegúrese de que los chicos llevan su propia comida y su ropa, etc.
5. Al caminar juntos conversen acerca de lo que ven, y ayúdeles a determinar cuándo fueron creadas esas cosas, como por ejemplo los árboles, las aves, los

peces, las mariposas, los caballos, etc. Una caminata debe ser con el club o la clase de la escuela, y la otra con la familia del chico. Pida que los padres escriban una nota para confirmar esa caminata.

6. Los niños nunca son demasiado jóvenes como para no aprender las reglas de seguridad que se deben aplicar cuando se camina con un compañero, como por ejemplo llevar agua, usar zapatos y ropa cómodos, y observar todo para no perderse.



GIMNASTA

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

A Y U D A

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



GUÍA

1. Describe la tarea de un guía de turismo.
2. Indica dónde se encuentran los siguientes lugares, y di cómo se puede llegar a ellos:
 - a. El correo.
 - b. La farmacia.
 - c. La central telefónica.
 - d. La comisaría.
 - e. La iglesia.
 - f. El cuartel de bomberos.
 - g. El supermercado
 - h. La escuela.
3. Di cómo se pueden pedir direcciones y a quién hay que hacerlo.
4. Organiza un viaje con algunos de tus amigos para visitar uno de los lugares:
 - a. Un museo.
 - b. Un monumento.
 - c. Un lugar con una vista interesante.
 - d. El cuartel de bomberos.
 - e. La comisaría.
 - f. El hospital.
 - g. Una fábrica.
5. Dibuja un mapa sencillo de tu vecindario, incluida tu casa, o indícale a un amigo cómo llegar a tu casa.
6. Has sido un buen guía para conducir gente, ¿quién dice la Biblia que es nuestro verdadero Guía? (Lee Salmo 48:14).

A Y U D A

1. Díales a los aventureros que un guía de turismo es alguien que le ayuda a la gente a conocer lugares nuevos y museos, y a encontrar el camino que debe seguir.
2. Pídeles que no usen los puntos cardinales, sino que den calles y números, y la cantidad de cuadras que se debe caminar para llegar al lugar, si es posible.
3. Para recibir direcciones correctas, el aventurero debe hacer las preguntas correctas. Los chicos deberían pedir direcciones a gente conocida, policías, maestros y otros funcionarios; nunca desconocidos.
4. Ayude a los chicos a planificar los transportes, las invitaciones y las cosas que van a ver y hacer, etc. Al terminar el paseo, tengan una reunión para conversar acerca de los que hicieron y vieron.
5. Algunos niños necesitarán ayuda para cumplir eso.
6. Lean juntos este texto y cambien ideas en cuanto a su significado.



LENGUAJE PARA SORDOS

1. Aprender el alfabeto manual usado por los sordos, y las reglas al usarlo.
2. Aprenda como enviar las palabras recibidas usando el alfabeto manual.
3. Aprenda al menos 50 palabras.
4. Aprenda y presente al menos una simple canción cristiana ("Amor, amor", "Por la mañana")
5. Donde sea posible, y haya un aventurero sordo, comuníquese con él en el club.
6. Diga en señales un simple versículo bíblico.

A Y U D A

1. Ver un alfabeto para sordomudos Trate de que los niños vean el como se envía y el como se "ve", recibe, la letra respectiva.
2. Primero ellos pueden aprender diciendo sus nombres. Imprima palabras sobre lámina de papel, y entonces los niños se turnaran para decir y recibir palabras. Divida a los niños en parejas y envíen y reciban palabras entre ellos.
3. Las palabras que los niños realmente tiene gusto de aprender son los animales y los alimentos. Da una palabra y una descripción del cuadro de cada muestra. También dice el origen de la muestra (ejemplo: Jesús-origen: indicar que él nos ama).
4. "Amor, amor" y "Por la mañana" son dos buenos ejemplos. Recuerde explicar la razón de esos cantos.
5. Si alguien de su comunidad que sea sordo mudo puede venir al club y compartir un poco de su vida con los niños, además de que les pueda enseñar algunas palabras. Esto realmente traerá sentido a esta especialidad.



NATACIÓN I

1. Aprende de memoria siete reglas de seguridad que deben tener en cuenta los nadadores, y recítalas.
2. Deja de respirar y mete la cabeza debajo del agua por cinco segundos.
3. Haz una demostración acerca de cómo saltar adecuadamente en una piscina con no más de 1,00m de agua.
4. Juega con tus amigos un juego acuático en aguas poco profundas.
5. Dirígete al extremo de la piscina y demuestra que sabes impulsarte con los pies como corresponde.
6. Demuestra tu habilidad para:
 - a. Nadar de espaldas
 - b. Nadar debajo del agua.
7. Dinos cuándo y dónde es posible nadar con seguridad.

A Y U D A

Nota: el propósito de esta especialidad consiste en comenzar a enseñarles natación a los niños, y ayudarles a vencer cualquier temor que pudieran tener.

1.
 - a. No nadar nunca si no hay un adulto presente.
 - b. No correr en la piscina cerca de los bordes.
 - c. Nunca hay que sumergir en el agua a nadie.
 - d. Nunca hay que tirar al agua a nadie.
 - e. No hay que meterse nunca al agua si ésta sobrepasa tu cabeza, hasta que estés en condiciones de nadar bien.
 - f. No te acostumbres a usar flotadores o cosas semejantes; aprende a nadar.
 - g. Nunca te metas al agua a menos que estés seguro de que lo puedes hacer sin correr peligro.
2. Junto con los aventureros, juegue a no respirar y meter la cabeza debajo del agua. Es posible que convenga ensayar la retención de la respiración fuera del agua primero.
3. Enséñeles a saltar dentro del agua con seguridad, es decir, una vez que no haya nadadores por las inmediaciones.
4. Juegue con los aventureros de manera que se salpique agua, pero sin que ellos se asusten.
5. Enséñeles a apoyarse correctamente en el borde de la piscina para darse impulso con un golpe vigoroso.
6. Haga primero una demostración para los que no saben nadar. Supervise después sus intentos. No permita nunca que los que no saben nadar intenten hacer esto solos. Enséñeles a salir del agua, dejar de respirar y mover los pies debajo del agua.

7. Enséñeles reglas acerca de cuándo y dónde nadar con seguridad. Por ejemplo, nunca deberían nadar si no hay un adulto presente; tampoco deben nadar en medio de una tormenta; nunca deben zambullirse sin asegurarse de que se lo puede hacer sin peligro; deben nadar solamente en lagunas, lagos y ríos con agua limpia, donde es seguro hacerlo, y después de haber conseguido el permiso correspondiente, etc.



NATACIÓN II

1. Debes tener el galardón de Natación I para hacer esta especialidad.
2. Repasa y explica las reglas de seguridad que se deben tener en cuenta cuando se nada o se juega en el agua.
3. Nada de espaldas durante 30 segundos.
4. Nada boca abajo durante 30 segundos.
5. Zambúllete de cabeza en la piscina, y saca dos objetos del fondo.
6. Nada 10 metros estilo libre.
7. Nada 10 metros de espalda.
8. Nada unos pocos metros impulsándote sólo con los pies primero, y después sólo con las manos.
9. Di tres cosas que podrías hacer para evitar que alguien se ahogara.

A Y U D A

1. Anime a los aventureros a conseguir los dos galardones de Natación, de manera que estén en condiciones de comenzar el curso de andadores principiantes del Club de Conquistadores.
2. Haga hincapié en el hecho de que la seguridad es muy importante. Asegúrese de que cumplen estas reglas.
Que no corran, ni empujen ni metan a nadie debajo del agua.
Que no se tiren al agua a menos que sepan con seguridad que está libre de piedras, palos, etc.
Que no naden durante una tormenta.
Que no naden a menos que haya un adulto presente.
Que no confíen en flotadores como medida de seguridad.
3. Trabaje individualmente con los aventureros, de manera que cada uno aprenda a flotar sin temor.
4. Enséñeles a retener la respiración mientras nadan boca abajo, para levantarla después con el fin de respirar, y meter de nuevo la cabeza debajo del agua para seguir flotando.
5. Ponga en el fondo de la piscina, frente a los chicos, objetos que no sean filosos ni ásperos. Que cada niño se zambulla y los saque.
6. 6-8 Enséñeles a impulsarse correctamente con los pies, y a dar brazadas en forma apropiada.
9. Las tres cosas que puede hacer un niño para evitar que alguien se ahogue son: (1) correr hasta donde haya un adulto para pedir auxilio, (2) acercarle un palo largo a la persona que está en peligro, para que se tome de él, (3) lanzarle una cuerda para que se tione de ella y poder así acercarla a la orilla.



OBSERVADOR

1. Observa e identifica lo siguiente:
 - a. Cuatro animales diferentes.
 - b. Cuatro tipos diferentes de automóviles.
 - c. Dos tipos diferentes de aviones o barcos.
 - d. Cuatro cosas diferentes de la naturaleza, como árboles, flores, etc.
 - e. Cuatro clases diferentes de aves.
2. Observa tres personas que lleven uniforme y descríbelas. Di qué hacen y por qué.
3. Busca Mateo 28:20, léelo y explica qué significa para nosotros.
4. Observa tu iglesia. Di por escrito qué podrías hacer para mantenerla limpia, o exprésalo mediante un dibujo.
5. Observa tu pieza, dibújala. Si tienes un álbum, pon ese dibujo en él. Limpia tu pieza, haz entonces un segundo dibujo y dinos en qué se diferencian los dos dibujos.
6. Haz una lista de diez o quince cosas después de haberlas observado por espacio de dos minutos.

A Y U D A

Nota: El objetivo de esta especialidad consiste en ayudar a los aventureros a tomar conciencia de la gente y las cosas que los rodean, y a decidir qué podrían hacer para mejorar las cosas en caso de que observen problemas en torno a ellos.

1. Si es posible, trate de que los aventureros observen estas cosas al aire. Si no se puede, pídale que hagan dibujos de lo que observan, o que consigan ilustraciones de revistas. Se los podría ubicar en la carpeta del chico, si ha hecho la especialidad de Periodismo.
2. Si es posible, trate de que los chicos vean a esta gente personalmente. Si no fuera posible, pídale que hagan dibujos de esa gente, o que consigan fotografías o ilustraciones de revistas, y que las pongan en su carpeta de periodistas o en algún álbum que hayan empezado. Algunos ejemplos podrían ser:
 - a. Un policía.
 - b. Un bombero.
 - c. Una enfermera.
 - d. Un cartero.
 - e. Un enfermero.
 - f. Un agente de tránsito.
3. Busque el texto junto con los niños. Pídale a uno que lo lea. Expliquen juntos qué significa.
4. Ayude a los aventureros a descubrir posibles problemas y qué se podría hacer para solucionarlos. Por ejemplo: juntar la basura, poner en orden los himnarios, etc.

5. Explíqueles que los aventureros deben ser buenos observadores, pero a menos que hagan su parte para limpiar y ordenar las cosas, no podrán conseguir su galardón.
6. Ponga objetos comunes sobre una mesa para que los chicos los observen. Después de dos minutos cúbralos para que los niños hagan una lista de los que recuerden. Repita este juego varias veces para que los chicos aprendan a ser más observadores.



PATINAJE

1. Di dónde y cuándo es seguro patinar.
2. Demuestra que sabes cuidar de un par de patines.
3. Demuestra tu capacidad para patinar hacia adelante, hacia atrás, a la derecha, a la izquierda y cómo cambiar de dirección.
4. Haz una curva, camina al costado de la pista y frena de golpe.
5. Participa en una carrera de obstáculos sobre patines, con por lo menos seis obstáculos.
6. Describe un juego que se desarrolle sobre patines, o participar en uno.
7. ¿Qué equipo protector se debería usar al patinar?

A Y U D A

Nota: Los aventureros pueden recibir este galardón ya sea que usen patines de ruedas o para hielo.

1. Si los chicos patinan sobre hielo, un adulto debe determinar si éste es seguro o no. Dígales que nunca deberían patinar solos. El patinaje sobre ruedas se puede hacer en un gimnasio, en una plataforma o sobre la vereda; depende de la clase de patines que se usan.
2. Enséñeles a limpiar y secar los patines de hielo cada vez que los usan. Enséñeles a secar los patines de ruedas, y a descubrir cuándo hay alguna rueda floja. Según la clase de patines de rueda que se usen, se deberían aceitar los ejes y los rulemanes cada vez que sea necesario.
3. Practique patinaje con ellos, de manera que disfruten de este deporte. Insista en la seguridad y en tomar las debidas precauciones para evitar daños.
4. Anime a los chicos a patinar cuidadosamente, y a estar atentos al mismo tiempo a las evoluciones de los otros patinadores.
5. Use obstáculos blandos para que los niños no se dañen.
6. Elija un juego que esté de acuerdo con la edad de los aventureros.
7. Enséñeles a usar rodilleras, protectores de codos y cascos. Cuando se patina sobre hielo al aire libre, la ropa abrigada también es un elemento protector.



REPORTERO

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

A Y U D A

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



ESPECIALISTA EN SALUD

1. Aprende de memoria 1 Corintios 6:19,20 y repítelo.
2. Recorta figuras adecuadas y pégalas en una hoja grande de papel para hacer un cartel que ilustre los cuatro grupos de alimentos básicos. Ordena las figuras de tal manera que se puedan ver tres platos de comida saludable.
3. Explica por qué tu cuerpo necesita ejercicio.
4. Registra durante una semana cuántas horas duermes por día. Explica por qué necesitas descanso.
5. Explica también por qué necesitas aire puro y sol.
6. Dinos por qué el agua es importante para tu cuerpo. Dinos también cuántos vasos de agua deberías beber al día.
7. Explícanos qué es una buena higiene bucal, y haz una demostración al respecto.
8. Nombra tres cosas que podrían destruir tu salud.

A Y U D A

Nota: Esta especialidad es un requisito de la clase de Abejitas Laboriosas.

1. Hable con el grupo o en familia acerca de los principios de se encuentran en este texto.
2. Organice una comida que incluya alimentos de cada uno de estos cuatro grupos. Cubra los ojos de los aventureros y pídale que adivinen, guiándose por el olfato, de que comida se trata, o pídale que recorten figuras de revistas viejas, las peguen en una hoja grande de papel, y cambien ideas acerca de lo que es un régimen equilibrado de alimentación.
3. El cuerpo necesita ejercicio para conservar la fortaleza de los músculos, fortalecer el corazón, aumentar la capacidad de los pulmones, y ayudarles a verse y sentirse mejor. Hágales hacer varias clases de ejercicios tanto para que se diviertan como para que conserven la salud. “la tortuga y la liebre” es un ejercicio que consiste en correr sin moverse del lugar. Primero que corre 50 pasos lentamente como la tortuga, y después otros 50 con rapidez como la liebre. Que lo repitan tres veces. Hágales una carrera de carretillas, mientras un chico le toma los pies al otro, y éste corre con las manos. Ambos avanzan, el uno con las manos y el otro con los pies. Después cambian de posición.
4. Explíqueles que al dormir todo el cuerpo descansa, incluso los músculos, el corazón y los pulmones. El organismo aproveche ese tiempo para recuperarse y repararse.
5. Sin aire puro no se puede vivir. Enséñeles a respirar profundamente y a disfrutar cuando lo hagan. La luz solar proporciona vitamina D, que ayuda a formar huesos firmes. La luz solar es desinfectante. Hágales hacer ejercicios a la luz del sol, como ser el $\langle \rangle$, que consiste en cruzar los brazos sobre el pecho, y mientras los niños se mantienen con las dos piernas flexionadas levantan rítmicamente una pierna primero y la otra después en forma horizontal. Que lo hagan

avanzando en círculos. Después de mover ambos pies se vuelve a la posición original.

6. Perdemos agua al respirar, transpirar y orinar, necesitamos reemplazar esa agua. Alrededor de dos tercios del peso del cuerpo, es decir, el 60%, es agua. Enséñeles que deben tomar unos ocho vasos de agua por día para conservar la salud. Muchos alimentos contienen agua: la lechuga es agua en un 90%.
7. Consulte con un dentista para conseguir materiales que expliquen en qué consiste la higiene bucal de los niños.
8. Consulte al médico de la familia, al departamento de salud de la municipalidad o a la biblioteca pública para conseguir un video o una película que le ayude a enseñar debidamente esto. Muchas cosas pueden destruir la salud: la falta de sueño, una alimentación deficiente, poco o nada de ejercicio, el consumo de alcohol o de drogas, etc.



ESPECIALISTA DE SEGURIDAD

1. Conversa con tus padres acerca de las medidas de seguridad que conviene tomar en la casa. Elige dos de los siguientes aspectos y da cuatro reglas de seguridad para cada uno de ellos:
 - a. Seguridad en el hogar.
 - b. Seguridad fuera de la casa (en la ciudad o en el país).
 - c. Seguridad con respecto al clima.
 - d. Seguridad con respecto a la gente.
2. Practica los pasos que se deben dar en caso de incendio en por lo menos uno de los siguientes lugares:
 - a. La casa.
 - b. La escuela.
 - c. La iglesia (si es posible).
3. De acuerdo con las condiciones del lugar donde vives dinos qué se podría hacer en las siguientes emergencias:
 - a. En caso de vendaval.
 - b. En caso de huracán, ciclón o tornado.
 - c. En caso de terremoto.
 - d. En caso de inundación.
 - e. En caso de erupción volcánica.
 - f. En el caso de que caiga un rayo.
4. Actúa como si fueras un detector de seguridad. Revisa la gente y los lugares acerca de los cuales estás aprendiendo, y haz una lista de los riesgos posibles.
5. Haz un mural o un cartel para mostrar las diversas situaciones de riesgo y qué hacer cuando se producen.
6. Juego con los miembros de tu club el "juego de la seguridad". Refiérete a situaciones de riesgo para que los chicos contesten "sí", o "no", o "le voy a preguntar a mamá o a papá".

A Y U D A

1. Anime a los padres a hacer con los aventureros un plan de seguridad en caso de incendio. Seguridad con respecto a la gente, quiere decir no aceptar invitaciones de desconocidos, etc.
2. Trace con los chicos un plan de seguridad para la escuela, el club o la iglesia, y muéstreles dónde y cómo salir del lugar en caso de emergencia. Practique varias veces estos ejercicios.
3. La comisaría, el cuartel de bomberos o la biblioteca local podrían disponer de información relativa al lugar donde usted vive. Infórmese acerca de los desastres que podrían ocurrir allí, de manera que usted a su vez pueda informar a los niños sin asustarlos.
4. Haga insignias con la leyenda "Detective de Seguridad" para los aventureros y que éstos las usen durante la semana que dedicarán a tomar nota de los posibles

problemas de seguridad de la casa o la escuela. Deberían buscar riesgos como éstos: un frasco roto en el botiquín, del cual fluye un limpiador o una medicina; cables pelados o enchufes rotos; un rastrillo que se encuentra en el piso con los dientes para arriba; maderas o tablas abandonadas en la vereda; camillas rotas; recipientes sin identificación que contienen solventes de pintura o nafta; vidrios rotos, etc.

5. Solicite autorización para exponer estos carteles en lugares públicos.
6. Hágalas preguntas a los chicos que se puedan contestar con un "no", o un "sí", o "le voy a consultar a mamá o a papá". Comience el juego con una situación real por la cual usted haya pasado, como ser un vidrio roto en el piso. Pregúnteles: "¿Recogerían Uds. ese vidrio?" "¿Se lo dirían a mamá?" Anime a los niños a compartir situaciones reales y a pensar con cuidado antes de actuar.



SEGURIDAD EN LA CARRETERA

1. Identifica y explica diez importantes señales viales.
2. Di cuándo y dónde se puede cruzar con seguridad.
3. Di cuáles son las reglas de seguridad para:
 - a. Caminar por la carretera.
 - b. Andar en bicicleta por la carretera.
 - c. Andar a caballo por la carretera.
 - d. Caminar en grupo por la carretera.
4. Explica por qué es necesario usar el cinturón de seguridad cuando se viaja en automóvil.
5. Escucha a un representante de la policía caminera, o a otra persona experta en el tema, mientras da una charla acerca de las medidas de seguridad que deben conocer los niños.
6. Participa de un juego relacionado con la seguridad.

A Y U D A

1. Algunos ejemplos son:
 - a. Pare
 - b. Ceda el paso
 - c. Sin salida
 - d. Avance
 - e. No girar Izquierda
 - f. No avanzar
 - g. No girar en U
 - h. Una mano
 - i. Cruce de escolares
 - j. Curva Peligrosa
 - k. Límite de velocidad
 - l. Cruce de tren
 - m. Cruce pedestre
2. Hay que cruzar solamente en una intersección o donde se encuentran las indicaciones correspondientes, Si hay semáforos, sólo cruzar con luz verde.
3. Hay que caminar a la derecha de la carretera, fuera del pavimento, con la vista contra el tránsito. La misma regla se aplica a la bicicleta, a los caballos y a los grupos, aunque esta regla puede variar en algunos países; consulte en ese caso con las autoridades encargadas del tránsito. Trate de que los aventureros comprendan la importancia de someterse a las reglas del tránsito.
4. Muéstreles un video o una película relacionados con este tema, o pídale a un oficial de policía que explique las razones que apoyan el uso de cinturones de seguridad. Se los usa para disminuir al máximo los daños provocados por un accidente. Su uso es obligatorio en muchas partes del mundo.

5. Invite a expertos a hablar con los niños acerca de este tema de manera que lo puedan entender, y ponga énfasis en lo que los niños pueden hacer para cuidar su propia seguridad.
6. Haga un cartel grande con la leyenda “Simón dice”, mientras otros niños sostienen otros carteles con señales viales, y hágalos jugar al cumplimiento de lo que indican las señales ya sea que vayan a pie o en bicicleta. Organice otros juegos parecidos.