



Amigo de los animales

1. Cuide de una mascota por cuatro semanas.
 - a. Aliméntelo y asegúrese de que tenga agua fresca.
 - b. Cepíllelo, dele un baño o limpie su lugar dónde duerme.

O

Ponga migajas o semillas para aves o animales en su vecindario.
- a. Identifique las criaturas que comen estas migajas.
 - b. Dibuje y colorea dibujos de ellos.
2. Haga una lista de las criaturas que viven en su vecindario.
3. Empareje 10 animales con sus casas.
4. Haga una máscara de un animal.
5. Juegue un juego de los animales.
6. Visite uno de los siguientes:
 - a. Zoológico
 - b. Perra
 - c. Museo
 - d. Granja
 - e. Aviario
 - f. Tienda de mascotas
7. ¿En qué día de la Creación creó Dios al animalito que cuidó?



Ayuda

1. Ayude a que cada niño aprenda acerca de la responsabilidad y el cuidado de una mascota. (Podría comprar una mascota para el grupo y que los niños se turnen cuidándolo. Hable acerca de lo que es bueno para su mascota y qué alimentos, juguetes, etc. no lo son).
2. Enseñe a los niños a ser observadores de la naturaleza, cómo y dónde obtener ayuda para identificar a los animales, podría ser una biblioteca o museo.
3. Jueguen juegos combinando animales y sus casas. Use «animales y casas» de fieltro, colección, cuadros, etc. Explique un hecho interesante de cada animal; p. ej., cuando un cangrejo crece necesita encontrar un hogar más grande; la casa de la tortuga crece con ella misma; etc.
4. Permita que los niños elijan un animal del cual ellos disfruten aprendiendo. Con un plato de papel, dibuje y colorea este animal, cortando agujeros en los ojos para que puedan ver. Podría contarles una historia acerca de animales para que los niños tomen parte/actúen como el animal que han hecho. Pueden jugar al sonido de los animales: Alguien hace el sonido y el niño con la máscara contesta quién es, o todos adivinan.
5. Elija entre diferentes juegos, como la lotería de animales, dominó, y Aves y Animales, disponibles en la Librería Adventista (ABC).
7. Vea Génesis 1:20–2:1