

ARCO UNO
INTRODUCCIÓN AL CIMIENTO

FECHA: _____

¿Qué lograremos hoy?

Que los niños (as) tengan un panorama creativo y general del Cimiento de Ónice

¿Qué materiales necesitamos?: una red de nylon o cáñamo, pegamento, lápices de color o crayones, rótulos con el versículo a memorizar, cartulina, cartón o foamy, papel**APERTURA**

Realice el juego de la Red, el cual consiste en tener una red tejida con nylon o cáñamo y en cada uno de los nudos debe haber un papelito enrollado, en ese papelito debe estar escrito o dibujado una responsabilidad que deben cumplir durante el desarrollo de este ARCO, por ejemplo: no botar basura, ayudarle a los hermanos (as) guías a repartir cosas (como papel, crayones, lápices, etc.) y guardarlos en los lugares respectivos, etc. Recuerde que la red debe estar colgada inicialmente en el lugar donde se desarrollará el ARCO, y cuando llegue cada niño (a) debe tomar un papelito de la Red y al mismo tiempo debe darle a conocer lo que le tocará hacer durante ese ARCO.

RINCONES DE APRENDIZAJE

1. **MÚSICA:** Enséñeles a los niños (as) cantos nuevos, haciendo uso de una grabadora u otro aparato de sonido.
2. **HISTORIA:** Lea la historia “Una Niña responsable”
3. **TEXTO:** Enséñeles el texto: “Levántate, pues ésta es tu responsabilidad; nosotros te apoyamos. ¡Cobra ánimo y pon manos a la obra!”. Esdras 10,4 (NVI). El cual será enseñado de la manera siguiente: prepare rótulos de 50 por 20 cms., escriba el texto en al menos 2 partes y entre 2 personas que los enseñen a los niños (as) lo que dice; recuerde que deben aprenderse todo, como una unidad.
4. **ARTE:** Enséñeles a los niños (as) a construir un cubo de cartón, cartulina o foamy, siguiendo la guía que aparece en el cuaderno de trabajo ayúdeles a recortar la silueta, luego dígales que deben colorearlo como a ellos (as) mejor guste. Finalmente ayúdelos a doblar y pegar las pestañas que sirven para unir el cubo. Otra idea que puede servir es que ud. lleve preparados varios moldes de cubos para que los niños (as) los tracen en el cartón, cartulina o foamy y sigan con el proceso normal.
5. **MANUALIDAD:** Que completen uniendo los puntos de las figuras que aparecen en el cuaderno de trabajo, después que las coloreen.
6. **REFORZAMIENTO:** Haga con los niños (as) el juego de mímica, en el que cada niño (a) debe participar; primero pida un voluntario (a) para que inicie el juego, después díga a ese niño (a) voluntario (a) que debe imitar lo que ud. le diga al oído y que tenga que ver con el ARCO de hoy. El niño (a) que adivine debe pasar a hacer la siguiente mímica que ud. le dirá al oído, así sucesivamente hasta que hallan realizado las mímicas que ud. haya pensado con anticipación a este ARCO.

COMUNIÓN

Los jugos a realizar en este tiempo serán:

Juego 1: _____

Juego 2: _____

Luego el refrigerio o refacción.

ORACIÓN: Haga un círculo y que expresen las peticiones y agradecimientos, al terminar de orar recuérdelos que hagan la limpieza del lugar porque: **“UN PECESITO NO DEJA RASTRO”**

**ARCO DOS
DANIEL Y SUS AMIGOS**

FECHA: _____

¿Qué lograremos hoy?

Que los niños (as) comprendan la importancia de ser responsables en todos sus actos

¿Qué materiales vamos a necesitar?: moldes de figuras sencillas, hojas de papel, esponjas de 3 cms², tempera, pintura de de dedos o pintura de agua, botellas de plástico de diferentes tamaños, tijeras, pegamento, una lora en su nido de papel periódico, cascarones de huevo pintados, lápices de color o crayones.

APERTURA:

Realice el juego de las verduras, el cual consiste en que debe darle a cada niño (a) un nombre de una verdura, luego pida que pase un voluntario (a) y que de una por una pistas de la verdura que ud. le asignó, para que todo el grupo adivinen cual es esa verdura. Cuando algún niño (a) adivine el nombre de la verdura, ese niño (a) pasará a dar sus pistas a todo el grupo. Repita esto hasta que todos (as) participen.

RINCONES DE APRENDIZAJE:

1. **MÚSICA:** Déles a los niños (as) palos y recipientes para que acompañen con esos sonidos los cantos de este ARCO.
2. **TEXTO:** Enseñe el texto de Gálatas 6,5, el cual dice: "Que cada uno cargue con su propia responsabilidad."
3. **HISTORIA:** Léales la historia "Daniel y sus amigos" (Daniel 1).
4. **MANUALIDAD:** Que cada niño (a) identifiquen y coloreen las verduras que aparecen en el cuaderno de trabajo.
5. **ARTE:** Realice previamente moldes de papel de varias figuras sencillas, por ejemplo: peces, corazones, nubes, llaves, árboles, etc., también prepare cuadros o cubos de esponja pequeños de al menos 3 cms. cuadrados; luego enséñeles a los niños (as) como usar los moldes y las esponjas de de una manera sencilla: 1º humedecer las esponjas con pintura de agua o pintura de dedos; 2º sostener los moldes firmemente con una mano y sobre una hoja de papel; 3º aplicar la pintura con la esponja. Recuérdeles que para aplicar cada figura (de los moldes que haya llevado) deben esperar que las figuras estén secas.
6. **REFORZAMIENTO:** Realice el juego de falso y verdadero y hágales preguntas a los niños (as) relacionadas con este ARCO, pero ahora la modalidad será "quien conteste incorrecto saltará en cuclillas 5 veces y quien responda correctamente todos (as) deberán darle un abrazo."

COMUNIÓN:

- Algunos juegos acordes a este tiempo serían:
Juego 1: _____
Juego 2: _____
- Seguidamente repártalos el refrigerio o refacción

ORACIÓN:

Hago un círculo y que expresen las peticiones y agradecimientos al terminar de orar que hagan limpieza del lugar porque:

"UN PECESITO NO DEJA RASTRO"

**ARCO TRES
TALTIKPAK**

FECHA: _____

¿Qué lograremos hoy?: Que los niños (as) compartan entre ellos (as)

¿Que materiales necesitamos preparar?: un pastel de cartulina, cartón o foamy, dulces, sombreros de papel, lápices de color, papel, piezas de figuras hechas con bolsas plásticas (caras, manos, pies, bocas, ojos, etc.)

APERTURA:

Explíqueles con anterioridad a los niños (as) que deben traer el día del ARCO un regalo sencillo, puede ser un dulce, un chocolate, un lápiz; en la apertura déle a cada niño (a) hojitas de papel de 15 por 15 cms. y crayones o lápices de color, luego méncionéles que deben dibujar en esa hojita una cosa que les gusta, por ejemplo una llave una cuadrado, etc., después cada niño (a) debe entregarle esa hojita, barajeelas y repártalas al azar, que cad niño (a) agarre una que sea diferente a la suya. Ahora dígaes que deben buscar al niño (a) que es dueño (a) del dibujo que tiene en sus manos y al encontrarlo (a) que le entreguen el regalo que trajeron y además que le digan “¡Feliz Taltikpak!” y le den un abrazo.

RINCONES DE APRENDIZAJE

- a. **MÚSICA:** Escoger para esta ocasión cantos de agradecimiento.
- b. **TEXTO:** “Te exaltaré, mi Dios y rey; por siempre bendeciré tu nombre. Salmo 145,2” (NVI).
- c. **HISTORIA:** Leer la historia correspondiente a este ARCO “El Cumpleaños del amigo de Juan”.
- a. **MANUALIDAD:** Que los niños (as) realicen las actividades que aparecen en el cuaderno de trabajo.
- b. **ARTE:** Realice con los niños (as) títeres de bolsas de plástico de colores, para lo cual debe llevar recortadas las piezas de bolsas plásticas con forma de caras, manos, pies, bocas, ojos, etc. Recuerde que esto debe ser pegado en una bolsa donde los niños (as) puedan meter su mano dentro, anímelos al terminar que jueguen con ellos imitando voces.
- c. **REFORZAMIENTO:** Haga un pastel de cartón, papel o foamy de unos 30 cms. de diámetro, dentro de el ponga papelitos con imágenes o figuras relacionadas con este ARCO, hágalo circular cantando una canción, cuando ud. pare, el niño (a) que lo tenga en sus manos debe sacar un papel y explicar o que significa, continúe hasta que todos (as) participen. Recuerde también que en cada explicación correcta deben darle un aplauso a quien la haya dicho.

COMUNIÓN:

Recuérdelos que por ser nuestro “Taltikpak”, habrá pastel, dulces y refresco, también deben compartir los unos con los otros.

ORACIÓN:

Haga un circulo y que expresen las peticiones y agradecimientos, también recuérdelos orar por los niños pobres de nuestro país, así también que no olviden llevar la tarjeta que elaboraron a su amiguito o vecino que es pobre. Al terminar de orar que hagan limpieza del lugar porque:

"UN PECESITO NO DEJA RASTRO"

ARCO CUATRO**TAREA EN EL HOGAR: AYUDAR A COCINAR****FECHA:** _____

¿Qué lograremos hoy?: Que los niños (as) aprendan una manera sencilla de ayudar a cocinar en sus hogares

¿Que materiales necesitamos preparar?: las letras vocales en hojas de 30 por 40 cms., dibujos de figuras que comiencen con las letras vocales, los materiales que necesite para la receta que escogió, lápices de color o crayones, un crucigrama dibujado en un pliego de papel

APERTURA:

Explíqueles el juego de las vocales, el cual consiste en preparar previamente 5 hojas de cartón de 30 por 40 cms. y en cada una escritas las 5 vocales, también leve dibujos de vegetales, animales o cosas que empiecen con dichas letras, por ejemplo: agua, anona, aguacate, etc. 1º debe mostrarle las letras, ya que algunos pueden conocerlas y otros no. Luego póngalas en el suelo y haga que las identifiquen sin su ayuda. Después pregúnteles: ¿Qué palabras empiezan con la letra....? (escoja una) y muestre las imágenes que tiene, de vegetales, animales y cosas y pregúnteles: ¿cómo se llama....? y ¿con que letra empieza....?

RINCONES DE APRENDIZAJE

1. **MÚSICA:** Los cantos de hoy serán:
Canto 1: _____
Canto 2: _____
2. **TEXTO:** “Cada cual examine su propia conducta; y si tiene algo de qué presumir, que no se compare con nadie. Gálatas 6,4” (NVI).
3. **HISTORIA:** Lea la historia: “Tía Miriam”.
4. **MANUALIDAD:** Que los niños (as) decoren bolitas de papel o con pedacitos de papel de colores la cocina que aparece en el cuaderno de trabajo.
5. **ARTE:** Realice con los niños (as) algunos platillos sencillos de preparar, como: ensalada fresca o algún tipo de pasta. Puede ser paté de atún o incluso un coctel de frutas. Recuerde que este es “arte culinario” y además todos los niños (as) deben tener sus manos limpias para realizar esta actividad. Después de terminar de hacer la receta que ud. haya escogido, guárdela por un momento para cuando llegue el momento de comunión.
6. **REFORZAMIENTO:** Haga un crucigrama grande de al menos un pliego de papel, en el cual halla preguntas horizontales y verticales relacionadas con este ARCO. También el crucigrama puede ser dibujado en una pizarra. Realice las preguntas una por una a los niños (as) y vaya anotando las respuestas en el, al mismo tiempo permítalos que expliquen sus respuestas.

COMUNIÓN:

Algunos juegos acordes a este tema serían:

Juego 1: _____

Juego 2: _____

Luego el refrigerio o refacción.

ORACIÓN:

Hagan un círculo y permita que expresen sus peticiones y agradecimientos, luego que uno de los niños o guías dirija la oración.
Al terminar recuérdelos que deben ayudara a hacer la limpieza, por que:

"UN PECESITO NO DEJA RASTRO"

ARCO CINCO**SIGNIFICADO DE RESPONSABILIDAD: UN GRAN EQUIPO**

FECHA: _____

¿Qué lograremos hoy?

Que los niños (as) comprendan el significado de la palabra responsabilidad y como poner en practica este valor del Reino de Dios.

¿Que materiales necesitamos preparar?:

lápices de color o crayones, pelota, tarjetas con imágenes de animales, piezas para armar una silueta de un columpio

APERTURA:

Déles a todos los niños (as) una hoja de papel y lápices, dígaes que dibujen lo que entienden por ser responsables, luego al ritmo de una canción y utilizando una pelota, que al niño (a) que le quede la pelota cuando ud. pare la canción, explique su dibujo. Ayúdeles o déles pistas de sobre esta palabra para que el resultado de esta actividad sea mas provechoso.

RINCONES DE APRENDIZAJE**a. MÚSICA:**

Canto 1: _____

Canto 2: _____

b. TEXTO: "Hijo mío, escucha las correcciones de tu padre y no abandones las enseñanzas de tu madre. Proverbios 1,8" (NVI).**c. HISTORIA:** Léales la historia "Un gran equipo"**d. MANUALIDAD:** Que cada niño identifique y coloree la actividad responsable que aparece en el cuaderno de trabajo.**e. ARTE:** Haga con los niños (as) una silueta de un columpio de cartón, cartulina o foamy de diferentes colores.**f. REFORZAMIENTO:** Haga un acróstico grande de la palabra responsabilidad y ponga palabras o frases clave en cada una relacionadas con este ARCO, por ejemplo: R: recoger basura; E: esperar; S: ser atento; P: poner todo en su lugar; O: oír bien las órdenes; N: No tardarse mucho; S: saber cuando debo hacer las cosas; A: Amabilidad; B: buscar ayuda; I: inteligencia; L: lo importante es servir; I: imitar lo bueno; D: decidir sabiamente; A: ayudar en algo útil; D: dar gracias a Dios. Esto vaya relacionándolo con o pregúnteles a los niños (as): ¿como podemos....?**COMUNIÓN**

Algunos juegos acordes a este tema serían:

Juego 1: _____

Juego 2: _____

Luego el refrigerio o refacción.

ORACIÓN

Hagan un círculo y permita que expresen sus peticiones y agradecimientos, luego que uno de los niños o guías dirijan la oración. Al terminar hagan la limpieza del lugar porque:

"UN PECESITO NO DEJA RASTRO"

**ARCO SEIS
PROYECTO DE SERVICIO**

FECHA: _____

¿Qué lograremos hoy?

Realizar un proyecto de servicio con los niños (as) dirigido vecindario, barrio o colonia

¿Que materiales necesitamos preparar?:

los implementos que ud. haya definido en base a su Proyecto de Servicio.

APERTURA

Haga el juego de “el rey o la reina pide”, en el que debe escogerse un rey o una reina, luego este niño (a) debe decir que hagan buenas acciones, ejercicios u otras actividades a los niños (as). Procure que al menos cada 5 actividades se cambie de rey o reina.

RINCONES DE APRENDIZAJE

La enseñanza de hoy será eminentemente práctica, por lo que vaya con los niños (as) a algún vecindario, barrio o colonia (previamente seleccionado) donde halla algún tipo de necesidad que ud. halla explorado anteriormente. No prive a los niños de no realizar esta actividad, es una oportunidad que ellos conozcan y practiquen de manera práctica el servicio a Dios y al Próximo.

COMUNIÓN

Al regreso repártales el refrigerio (o refacción) destinado para ellos y felicíteles por la importante labor que acaban de realizar; hágales preguntas acerca de la actividad que han hecho, como por ejemplo: ¿cómo era el lugar de donde venimos?, ¿cómo luce ahora el lugar?, ¿cómo se sintieron al sembrar plantas y árboles allí?, etc.

ORACIÓN

Hagan un circulo y permita que expresen sus peticiones y agradecimientos, también dígaes que debemos orar por las personas de donde venimos. Al terminar hagan la limpieza del lugar porque:

“UN PECESITOS NO DEJA RASTRO”

ARCO SIETE**FECHA:** _____**HÁBITO DE HIGIENE PERSONAL: LAVARSE BIEN LAS MANOS.**

¿Qué lograremos hoy?: Que los niños (as) comprendan la importancia lavarse bien las manos

¿Qué materiales necesitamos?: 2 sillas, lana o cáñamo, pintura de dedos, tempera o pintura de agua, agua, jabón, aro para hacer pompas de jabón, una mano dibujada en un pliego de papel, hilos o lana de colores, lápices de color o crayones.

APERTURA

Realice el juego de “guerra de pompas de jabón”, el cual consiste en hacer por lo menos 2 grupos (o acuarios) y luego poner una cuerda, hilo o pita para dividir el campo de juego a una altura de 1 mt. (puede amarrar esto entre 2 sillas). Cada equipo debe tener al menos 2 botecitos de agua con jabón y un pequeño aro para hacer las pompas. El objetivo de este juego es que las pompas de jabón del acuario contrario no toquen el suelo, es decir que cada acuario contrario debe explotar las pompas de jabón antes que toquen el suelo y también las pompas deben pasar por arriba del hilo o pita que divide el campo de juego.

RINCONES DE APRENDIZAJE

- a. **MÚSICA:**
Canto 1: _____
Canto 2: _____
- b. **TEXTO:** “¡Manos a la obra, que yo estoy con ustedes! afirma el Señor Todopoderoso. Hageo 2,4 (NVI)”.
- c. **HISTORIA:** Lea la historia correspondiente a este arco “Yo conozco...”
- d. **MANUALIDAD:** Que los niños (as) peguen hilos o lana de colores en las figuras que aparecen en el cuaderno de trabajo.
- e. **ARTE:** Que los niños (as) hagan con sus dedos (huellas digitales) dibujos con pintura de agua, pintura de dedos o tempera, en una hoja de papel de color.
- f. **REFORZAMIENTO:** Realice el juego de la gran mano, el cual consiste en dibujar una gran mano en un pliego de papel, así en cada dedo o dentro de la mano deben haber escritas varias preguntas relacionadas a este ARCO. También recuerde llevar suficiente agua y jabón para que los niños (as) puedan lavar bien sus manos, dígales que es necesario enjabonarse hasta las muñecas y restregar muy bien cada dedo.

COMUNIÓN

Después del pequeño refrigerio (o refacción), repártales a cada niño (a) un cepillo de dientes nuevo y pasta dental y muéstreles como deben lavarse los dientes correctamente.

ORACIÓN

Hagan un círculo y permita que expresen sus peticiones y agradecimientos, luego que uno de los niños o guías dirijan la oración. Al terminar hagan la limpieza del lugar porque:

“UN PECESITOS NO DEJA RASTRO”

ARCO OCHO
MEMORIZACIÓN DE TEXTOS**FECHA:** _____

¿Qué lograremos hoy?: Que los niños (as) memoricen al menos 2 versículos de la Biblia que tenga que ver son este Cimiento

¿Qué materiales necesitamos?: una cuadrícula grande, 2 juegos de 3 figuras de algún animal, lápices de color o crayones, vejigas (o globos), papel periódico o reciclado, resistol o cola blanca, cilindros de cartón (en los que viene enrollado el papel higiénico) tijeras, pintura de dedos o de agua, brochas y pinceles, ojos movibles de plástico

A
PERTURA

Haga el juego de “tres en línea”, el cual consiste en hacer una cuadrícula de al menos 1mt cuadrado, parecida la que se utiliza para jugar “x” y “o”, esta puede ser dibujada en el suelo o hecha con tiras largas de papel, también se necesitaran al menos 3 figuras para cada grupo, por ejemplo: el grupo 1 son los gorilas (3 dibujos de gorilas) y el grupo 2 son los tiburones (3 dibujos de tiburones), recuerde que este debe prepararse previamente y con anticipación. Luego lance una moneda al aire, para definir cual de los 2 grupos comienza el juego, así, el grupo que adivine le toca poner la primera figura en la cuadrícula, luego va el turno del otro equipo. El grupo ganador es el que logre poner las 3 figura en línea recta (horizontal, vertical, diagonal).

R
INCONES DE APRENDIZAJE

a) **MÚSICA:** Escriba los títulos de las canciones que van a entonar en este día:

Uno: _____
Dos: _____
Tres: _____

b) **TEXTO:** Enséñeles los textos: “Ofrezcan sacrificios de justicia y confíen en el Señor. Salmo 4,5 NVI”; “Alabaré al Señor con todo el corazón. Salmo 111,1b”.

c) **HISTORIA:** Lea la historia “Memoria de elefante”.

d) **MANUALIDAD:** Que los niños (as) delinee y coloreen los textos correspondientes a este ARCO que aparece en el cuaderno de trabajo.

e) **ARTE:** Que los niños realicen elefantes con vejigas (o globos) y papel mache, el proceso es el siguiente: 1º debe dejar pedacitos de papel periódico (o reciclado) remojando en agua con resistol (o cola blanca) durante un día por lo menos; 2º tenga listas vejigas (o globos) y suficientes cilindros de cartón (pueden servir los que traen enrollados en papel higiénico), pintura de dedos o pintura de agua, brochas y pinceles, estos materiales deben haber para todos los niños (as); 3º debe de inflar las vejigas o globos y hacerles un nudo para que no se le salga el aire; 4º ponga los pedacitos de papel con resistol (o cola blanca) sobre la toda la superficie de la vejiga (o globo) hasta que quede bien cubierta, hay que esperar que esto se seque; 5º pegue los cilindros de cartón (cortados por la mitad), estos serán las patas del elefante, con otro cilindro de hecho de papel mas delgado pegue la

trompa del elefante y finalmente las orejas que halla recortado previamente; 6º pinte el elefante del color que ud. desee, pinte los ojos y la boca o puede pegarles ojos móviles, así como también las uñas. Esta actividad le recomendamos practicarla antes de enseñársela a los niños (as).

- f) **REFORZAMIENTO:** Haga otra vez o saque la cuadrícula que utilizó en la apertura y dígales a los niños (as) que ahora las reglas del juego serán: cada acuario que responda una pregunta referente a este ARCO, tendrá derecho a poner una figura en la cuadrícula.

C OMUNIÓN

Juego 1: _____
Juego 2: _____

O RACIÓN

Hagan un círculo y permita que expresen sus peticiones y agradecimientos, luego que uno de los niños o guías dirijan la oración. Al terminar hagan la limpieza del lugar porque:

“UN PECESITOS NO DEJA RASTRO”

**ARCO NUEVE
REPASO**

FECHA: _____

¿Qué lograremos hoy?: Que los niños (as) hagan un álbum sobre lo que han aprendido en este Cimiento

¿Qué materiales necesitamos?
Todos los textos, trabajos manuales y hojas de papel, colores o crayones, etc.

APERTURA

Juego 1: _____

Juego 2: _____

RINCONES DE APRENDIZAJE

a) MÚSICA: Escriba los títulos de las canciones que van a entonar en este día:

Uno: _____

Dos: _____

Tres: _____

b) TEXTO:

i. Preparen la "ICTHUGALERÍA". Saque los textos que los niños trabajaron durante la sección de principiantes, Los niños que tienen textos sin trabajar pueden terminarlos en este momento.

ii. Repitan los textos y den un premio a los niños (as) quienes recuerden mas textos.

c) HISTORIA: Recuerde las historias escuchadas en este Cimiento:

i. Una Niña responsable

ii. Daniel y sus amigos

iii. El Cumpleaños del amigo de Juan

iv. Tía Miriam

v. Un gran equipo

vi. Yo conozco....

vii. Memoria de elefante

d) MANUALIDAD: Que los niños (as) que no hay terminado sus trabajos en el cuaderno de trabajo lo puedan hacer en este tiempo, y los que ya están al día ayúdelos a que los ordenen bien.

e) ARTE: Deberán haber terminado todas las hojas de las actividades de este Cimiento.

f) REFORZAMIENTO: Organicen la "ICTHUGALERÍA", incluyendo los textos, los trabajos manuales, y los cuadros de pintar

COMUNIÓN

Juego 1: _____

Juego 2: _____

Y luego el refrigerio o refacción....

ORACIÓN

Hagan un círculo y permita que expresen sus peticiones y agradecimientos, luego que uno de los niños o guías dirijan la oración.

Al terminar hagan la limpieza del lugar porque: **"UN PESESITOS NO DEJA RASTRO"**

**ARCO DIEZ
ENTREVISTA FINAL**

FECHA: _____

¿Qué lograremos hoy?

Que los niños (as) podrán responder correctamente a las preguntas en base a lo visto en este Cimiento que sus guías les plantearán

¿Qué materiales necesitamos?:

papel, títeres, pelotas o vejigas (globos).

APERTURA

Juego 1: _____
Juego 2: _____

RINCONES DE APRENDIZAJE

- MÚSICA:** Escriba los títulos de las canciones que van a entonar en este día:
Uno: _____
Dos: _____
Tres: _____
- TEXTO:** Repasen con los niños (as) todos los textos de este Cimiento, recordando la primera palabra de con la que empieza cada uno de ellos, esto para mientras cada niño (a) pasa a hacer su entrevista final.
- HISTORIA:** Preparen varios objetos que tengan que ver con cada una de las enseñanzas que se han visto durante todo este Cimiento, luego las esconden anticipadamente para que los niños (as) en este tiempo lo busquen y después haga preguntas para que uno por uno mencionen lo que les recuerda de cada enseñanza, eso ordenadamente mencionando cada uno de los objetos.
Ejemplo: una sandalia, ¿qué es esto?, ¿para que sirve?, ¿qué les recuerda?, ¿quién la uso?, ¿dónde la usó?, etc.
- MANUALIDAD:** En esta semana no hay ninguna manualidad. Usted podría preparar a cada Pecesito para que explique el significado de los trabajos; eso lo harán el día en que sus padres vean la galería en el día del ATAGOF.
- ARTE:** Si hay niños o niñas que aun no han terminado las hojas de colorear pueden hacerlo en esta semana.
- REFORZAMIENTO:** Pueden aprovechar el tiempo para reforzar las lecciones anteriores antes de pasar a la entrevista final.

COMUNIÓN

Juego 1: _____
Juego 2: _____

ORACIÓN

Hagan un círculo y permita que expresen sus peticiones y agradecimientos, luego que uno de los niños o guías dirijan la oración. Al terminar hagan la limpieza del lugar porque:

“UN PECESITOS NO DEJA RASTRO”

ARCO ONCE**FECHA:** _____**PRACTICA DE LA CEREMONIA DE PROMOCIÓN (ATAGOF*)****¿Qué lograremos hoy?**

Que los niños (as) comprendan la importancia de pasar cada uno de los ARCOS de este Cimiento, además se les delegará la dirección de algunos puntos del programa del ATAGOF*, con la supervisión de los (as) guías.

¿Qué materiales necesitamos?

Tiras de cartulina de 2 pulgadas de ancho por 10 pulgadas de largo, estas láminas con un dibujo que represente el punto del programa. También crayones para que los niños (as) coloreen el símbolo (triangulo, cuadrado, etc.) para que lo coloquen en orden con el programa del ATAGOF.

A continuación se presenta una tabla en blanco para que se planee el ATAGOF* de principiantes, esta propuesta se sugiere que la trabajen los (as) guías, para que luego la organicen con los niños (as):

N°	A C T I V I D A D	E N C A R G A D O (A)	MATERIALES A UTILIZAR
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			

* Significa: FOGATA al revés, la idea es que las ceremonias se realicen en este ambiente de calidez y fraternidad junto a las familias de los niños (as).