

ARCO UNO
INTRODUCCIÓN AL CIMIENTO

FECHA: _____

¿Qué lograremos hoy?

Que los niños (as) tengan un panorama creativo y general del Cimiento de Cornalina (Honestidad) y de todas las actividades que harán en él.

¿Qué materiales necesitamos?: imágenes de personajes, lugares u objetos, láminas o dibujos del ARCO de hoy, instrumentos musicales de juguete, pegamento, lápices de color o crayones, papel

APERTURA

Realice el juego de los 5 segundos, el cual consiste en mostrar una imagen con varios personajes u objetos, por ejemplo un comedor, un cuarto, un patio, un parque un campo, etc. Esto debe mostrárselos a todos los niños (as) durante 5 segundos, después haga una pregunta relacionada con ese dibujo, esto facilitará que ellos (as) pongan mas atención a las imágenes que ud. les muestre. Lleve a cabo todas las veces que considere conveniente.

RINCONES DE APRENDIZAJE

1. **MÚSICA:** Lleve varios instrumentos de juguete como flautas, teclado, guitarras, tambores, etc. y simule una orquestas con a los niños (as) en base a los cantos (nuevos de ser posible) que halla escogido previamente.
2. **HISTORIA:** Lea la historia "Yo lo hice".
3. **TEXTO:** Enséñeles el texto: "No hay lugar en tu presencia para los altivos, pues aborreces a los malhechores.". Salmo 5,5 (NVI).
4. **ARTE:** Realice con los niños (as) un manual pictórico de por lo menos 2 por 3 metros, en donde se destaque la honestidad, dicha composición puede llevarla preparada con anticipación.
5. **MANUALIDAD:** Que los niños (as) realicen la actividad que está en el cuaderno de trabajo: buscar y colorear la pelota.
6. **REFORZAMIENTO:** Realice el juego de los 5 segundos, pero la modalidad será de hacer preguntas con láminas que tengan que ver con el ARCO de hoy.

COMUNIÓN

Los juegos 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
LA HONESTIDAD DE JOSÉ

FECHA: _____

¿Qué lograremos hoy?

Que los niños (as) comprendan la importancia de actuar con honestidad en todo lo que hagan siguiendo el ejemplo bíblico de José

¿Qué materiales vamos a necesitar?: láminas de cartón o cartulina t/c enumeradas del 0 al 9, hojas de papel, pintura de dedos, pinceles, pegamento, lápices de color o crayones.

APERTURA:

Realice el juego de los números preguntones, el cual consiste en tener listos 2 juegos de láminas de cartón o cartulina del tamaño carta de una hoja de papel bond con los números dígitos (del 0 al 9). Lo primero que hay que hacer es repartir a cada niño (a) una lámina con el número (pueden organizarse parejas de niños /as según el tamaño de la Red), después el (la) guía que dirija el juego debe hacerles preguntas sencillas como: ¿Cómo estas hoy?, ¿con quien vivís?, ¿Cuántos años tenés?, etc.; también puede decirles que realicen algunas actividades como: saludar a todos (as) con un apretón de manos, darle un abrazo a alguien, saltar 5 veces, etc.; puede también poner al grupo en círculo y al son de un canto ir barajando las láminas y luego sacar una de ellas para preguntarle o asignar la actividad al niño (a) que le toque.

RINCONES DE APRENDIZAJE:

1. **MÚSICA:** Tenga listos los cantos de este ARCO.
2. **TEXTO:** Enseñe el texto de Salmo 5,6, el cual dice: “Tú destruyes a los mentirosos y aborreces a los tramposos y asesinos.”
3. **HISTORIA:** Léales la historia “La Honestidad de José” (Génesis 39 y 40).
4. **MANUALIDAD:** Que cada niño (a) realicen la actividad que aparece en el cuaderno de trabajo: colorear la actividad honesta.
5. **ARTE:** Hágales a los niños (as) pinturas en la cara, idee algunas figuras sencillas antes, estas pueden ser: corazones, hojas, caras de osos, etc.; además dígales que durante este día esa pintura será el símbolo de que son honestos (as) como José puede animarles a que se pinten entre ellos (as) pero que lo hagan en orden y con su debida orientación.
6. **REFORZAMIENTO:** Que los niños (as) dibujen en el cuaderno de trabajo una actividad honesta que realizaron durante esta semana recién pasada, al mismo tiempo anímeles a realizar este tipo de actividades cada día.

COMUNIÓN:

- Algunos juegos acordes a este tiempo serían:
Juego 1: _____
Juego 2: _____
- Seguidamente repártales 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) con honestidad

¿Que materiales necesitamos preparar?: yeso calcinado, pequeños depósitos de plástico (de preferencia), cartón o madera de diferentes formas (círculos, cuadrados, triángulos, etc.) de al menos 1 cm. de espesor, lápices de color, papel, una maleta, diferentes objetos, dibujos o preguntas relacionadas con este ARCO

APERTURA:

Lleve varios objetos (una lámpara, un radio, un pantalón, un pan, un zapato, un vaso con agua, un dulce), ubique todo esto en diferentes partes del espacio que tiene con los niños (as), dígales que van a realizar un viaje y en cada estación a la que lleguen, deben hacerles las siguientes preguntas: ¿necesitamos eso para poder vivir?, deje que ellos respondan y haga que razonen bien su respuesta: ¿Por qué si o por que no necesitamos esto para vivir?

RINCONES DE APRENDIZAJE:

1. **MÚSICA:** Lleve varios instrumentos musicales de juguete como flautas, teclados, guitarras, tambores, etc., y simule una orquesta con los niños (as) en base a los cantos que haya escogido para este tiempo.
2. **TEXTO:** “El bribón y sinvergüenza, el vagabundo de boca corrupta, hace guiños con los ojos, y señas con los pies y con los dedos. Proverbios 6,12-13” (NVI).
3. **HISTORIA:** Léales la historia correspondiente a este ARCO “Lo que necesito para vivir es....”.
4. **MANUALIDAD:** Que los niños (as) realicen la actividad que aparece en el cuaderno de trabajo: ¿Qué debe echar en la maleta la mamá de Juan y Margarita?
5. **ARTE:** Que los niños (as) realicen colgantes de yeso, lo cual consiste en vaciar yeso calcinado en pequeños depósitos de plástico (de preferencia), cartón o madera de diferentes formas (círculos, cuadrados, triángulos, etc.) de al menos 1 cm. de espesor, luego cuando el yeso esté endurecido debe sacarse con cuidado del depósito, el cual tendrá la apariencia de una especie de galleta, seguidamente cada niño (a) debe escoger una de las figuras y debe pintarla con pintura de dedos, anímelos a que la pinten de varios colores, incentive la imaginación en ellos; para finalizar esta actividad ayúdeles a perforar un agujerito a cada colgante e introdúzcales un hilo de nylon o cáñamo resistente.
6. **REFORZAMIENTO:** Prepare una maleta en la que deben haber objetos, dibujos o preguntas relacionadas con este ARCO, en donde cada niños introducirá su mano para sacar alguna de estas y explicar o responder según sea el caso.

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 TENDER LA ROPA

FECHA: _____

¿Qué lograremos hoy?: Que los niños (as) aprendan a colaborar en sus hogares ayudando a tender la ropa cuando sea lavada.

¿Que materiales necesitamos preparar?: vejigas infladas (o globos), varias prendas de vestir (como pantalones, faldas, camisetitas, etc.), lápices de color o crayones, un crucigrama dibujado en un pliego de papel, figuras de ropas dibujadas en papel de colores, cartulina o papel cover, agujas o alfileres, rompecabezas de piezas grandes de una camisa, un dado.

APERTURA:

Realice el juego de las vestiduras del astronauta, el cual consiste en tener una vejiga inflada (o globo), tener varias prendas de ropa. Al tener listo lo anterior, pida un voluntario (a) y debe explicarles a los niños (as) que cada vez que lance la vejiga (o globo) hacia arriba la persona voluntaria debe vestirse con las prendas disponibles los mas rápido que pueda, eso antes de que la vejiga (o globo) caiga al suelo, de al menos 3 oportunidades a cada niño (a) luego elija a otro (a) para que continúe el juego.

RINCONES DE APRENDIZAJE

1. **MÚSICA:** Los cantos de hoy serán:
Canto 1: _____
Canto 2: _____
2. **TEXTO:** “Como puedes ver, ya te he liberado de tu culpa, y ahora voy a vestirme con ropas espléndidas. Zacarías 3,4b” (NVI).
3. **HISTORIA:** Lea la historia: “La ropa que habla”.
4. **MANUALIDAD:** Que cada niño (a) coloree los implementos que nos sirven para lavar la ropa que aparecen en el cuaderno de trabajo.
5. **ARTE:** Proporcione a cada niño (a) varias figuras de ropas dibujadas en papel de colores, cartulina o papel cover, luego déle a cada niño (a) una aguja o alfiler y enséñeles a perforar los contornos de cada figura, al finalizar esto deben pegarlas en el espacio que aparece en el cuaderno de trabajo.
6. **REFORZAMIENTO:** Lleve preparado un rompecabezas de piezas grandes de una camisa, reparta las piezas entre los acuñarios, al reverso de cada pieza debe tener pregunta referente a este ARCO, tenga listo también un dado con el que se definirá el orden en el cual se pondrá cada pieza y se responderá la pregunta que aparece al reverso de la pieza. Procure que esta actividad se realice al centro del lugar que ud. definió para ello.

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 HONESTIDAD: ES MUY BUENO SER HONESTO

FECHA: _____

¿Qué lograremos hoy?

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

¿Que materiales necesitamos preparar?: al menos un imán, varios objetos de diferentes materiales como: plástico, piedra, papel, hierro, etc., lápices de color o crayones, óvalos de papel cover, cartulina o cartón, pintura de agua, pintura de dedos o tèmpera, letras hechas en papel, cartón o cartulina, que tendrán al reverso una pregunta referente a este ARCO.

APERTURA:

Realice el juego de magnetismo, el cual consiste en tener listo un imán y varios objetos de diferentes materiales como: plástico, piedra, papel, hierro, etc.; inicie preguntándoles a los niños (as): ¿adivinen que cosas pueden levantarse con un imán?, después de que ellos (as) respondan, deben experimentar con los objetos que ud. preparó para esta actividad, que se den cuenta cuales se pueden adherir y cuales no, luego pregúnteles: ¿Por qué creen que algunos objetos se adhieren y otros no?, seguidamente que los niños (as) hallan dado sus opiniones dígales que así es la honestidad, no es falsedad y así como los objetos de hierro pueden ser atraídos por el imán, es igual con la honestidad y la sinceridad, un objeto que no es de hierro podría ser falso con relación a la atracción del imán.

RINCONES DE APRENDIZAJE

- a. **MÚSICA:**
Canto 1: _____
Canto 2: _____
- b. **TEXTO:** “Dejen de mentirse unos a otros, ahora que se han quitado el ropaje de la vieja naturaleza con sus vicios” Colosenses 3,9 (NVI).
- c. **HISTORIA:** Léales la historia "Es muy bueno ser honesto".
- d. **MANUALIDAD:** En el cuaderno de trabajo que los niños (as) busquen y pinten todas las monedas, luego que marquen en camino que las llevará a la cartera de la mamá de Rubén.
- e. **ARTE:** Realice con los niños (as) máscaras de papel cover, cartulina o cartón y para pintarlas utilice pintura de agua, pintura de dedos o tèmpera; hágales énfasis en que el rostro que deben pintar el rostro de una persona honesta.
- f. **REFORZAMIENTO:** Realice el juego de las letras preguntonas, el cual consiste en sacar al azar una letra hecha en papel, cartón o cartulina, que tendrá una pregunta que cada niño (a) debe sacar y al mismo tiempo responder.

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 o comunidad

¿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:

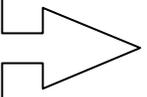
“UN PECESITOS NO DEJA RASTRO”

ARCO SIETE

FECHA: _____

HÁBITO DE HIGIENE PERSONAL: ASEO DE LAS VÍAS RESPIRATORIAS

¿Qué lograremos hoy?: Que los niños (as) comprendan la importancia de asear y cuidar sus vías respiratorias.



¿Qué materiales necesitamos?: al menos 2 sillas, nylon o cáñamo, pintura de dedos, tempera o pintura de agua, agua, lápices de color o crayones, partes del cuerpo hechas de foamy, agujas e hilo

APERTURA

Realice el juego de “la carrera de aviones”, para el cual debe tener listo por lo menos tres hilos de nylon (o cáñamo) de por lo menos 3 mts. De largo amarrados del respaldo de una silla o banca y el otro de un objeto mas bajo para que quede en desnivel (entre 30° a 45°), luego ubique en la parte mas alta figuras de aviones de papel en cada hilo, colgados de una por una pequeña gasa, también puede ponerle un pequeño peso que sea igual para todos los aviones; recuerde que todo lo anterior es previo a la realización en si del juego. Al momento del juego cada niño (a) debe poner los aviones en la parte mas alta, luego debe contar hasta tres para que ellos (as) suelten los aviones para ver cual llega primero. Realícelo cada vez cambiando participantes para que todos tengan oportunidad de pasar.

RINCONES DE APRENDIZAJE

- a. **MÚSICA:**
Canto 1: _____
Canto 2: _____
- b. **TEXTO:** “Que sonándose fuerte sangra la nariz. Proverbios 30,33b (NVI)”.
- c. **HISTORIA:** Lea la historia correspondiente a este arco “El diálogo de las partes del cuerpo (1ª Corintios 12,12-27)”
- d. **MANUALIDAD:** Que cada niño (a) dibuje y colorea en su cuaderno de trabajo la manera correcta de cómo debe asearse las vías respiratorias.
- e. **ARTE:** Realice con los niños (as) un cuerpo de foamy o tela, el cual deben ser llevadas las piezas cortadas para que cada niño (a) al momento de esta actividad ellos (as) lo unan atizando aguja e hilo, oriéntelos (as) bien para que no se dañen con las puntas de las agujas.
- f. **REFORZAMIENTO:** Que cada niño (a) dibuje en los globos que aparecen en el cuaderno de trabajo las cosas que aprendió hoy, luego que cada niño (a) explique a todos (as) lo que ha realizado.

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 OCHO
MEMORIZACIÓN DE TEXTOS

FECHA: _____

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

¿Qué materiales necesitamos?: un dibujo de un caracol hecho en papel o plástico de por lo menos 2 por 3 mts., chibolas (o canicas), una ilustración de un cerebro, lápices de color o crayones, papel de periódico, resistol o cola blanca, tijeras, pintura de dedos o de agua, brochas y pinzas

APERTURA

Realice el juego del camino del caracol, el cual consiste en tener listo un dibujo de un caracol en un papel o plástico de por lo menos 2 por 3 metros, también tenga listas algunas chibolas (o canicas) para cada participante en el juego. Para dar inicio al juego, primero realice una prueba con dos niños (as), uno por uno, dídeles que en el camino del caracol todos caminan con chibolas (o canicas) desde donde inicia hasta llegar al centro, además compártales que se vale ir moviendo el papel o plástico de tal forma que llegue a la meta (el centro). Para que todos (as) participen intente realizar el juego con dos niños (as) a la vez.

RINCONES 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: “Reconoce, por tanto, que el Señor tu Dios es el Dios verdadero, el Dios fiel, que cumple su pacto generación tras generación, y muestra su fiel amor a quienes lo aman y obedecen sus mandamientos. Deuteronomio 7,9 NVI”; “¿Hasta cuándo van a seguir indecisos? Si el Dios verdadero es el Señor, deben seguirlo. 1º Reyes 18,21b”.

c) **HISTORIA:** Lea la historia “El Cerebro”.

d) **MANUALIDAD:** Que los niños (as) coloreen el camino que tiene que tomar Miguel para estar con sus papás lo cual aparece en el cuaderno de trabajo.

e) **ARTE:** Primero muéstrelas a los niños (as) una ilustración de un cerebro, luego dídeles que deben realizar utilizando páginas enteras de papel de periódico enrollado que lo pegaran a una base de cartón o de madera para hacer una maqueta de un cerebro, el papel de periódico enrollado es para simular los surcos que aparecen en el cerebro, al finalizar esta actividad deben pintar la maqueta de su cerebro con pintura de agua, tempera o pintura de dedos del color que ellos (as) prefieran.

f) **REFORZAMIENTO:** Haga el juego de la media frase, el cual consiste en realizar oraciones o palabras que queden a la mitad y que los niños (as) las puedan completar, por ejemplo: El niño de la historia se llamaba _____; él vivía con su ma ___ y con su pa ___; tenía ___ años; le gustaba mucho _____. Y cosas así por el estilo que hagan recordar lo que aprendieron hoy los niños (as), puede hacerse esta actividad también con los versículos que se memorizaron hoy.

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 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. Yo lo hice
- ii. La Honestidad de José (Génesis 39 y 40)
- iii. Lo que necesito para vivir es....
- iv. La ropa que habla
- v. Es muy bueno ser honesto
- vi. El diálogo de las partes del cuerpo (1ª Corintios 12,12-27)
- vii. El Cerebro

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 PECESITOS 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

- a. **MÚSICA:** Escriba los títulos de las canciones que van a entonar en este día:
Uno: _____
Dos: _____
Tres: _____
- b. **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.
- c. **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.
- d. **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.
- e. **ARTE:** Si hay niños o niñas que aun no han terminado las hojas de colorear pueden hacerlo en esta semana.
- f. **REFORZAMIENTO:** Pueden aprovechar el tiempo para reforzar las lecciones anteriores antes de pasar a la entrevista final.

COMUNIÓN

Juego 1: _____
Juego 2: _____

ORACIÓN

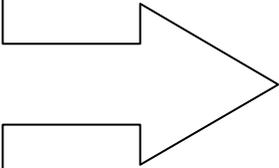
Hagan un círculo y permita que expresen sus peticiones y agradecimientos, luego que uno de los niños o guías dirijan la oración. Al terminar hagan la limpieza del lugar porque:

“UN PECESITOS NO DEJA RASTRO”

ARCO ONCE
PRACTICA DE LA CEREMONIA DE PROMOCIÓN (ATAGOF*)

FECHA: _____

¿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) colorean el símbolo (triángulo, 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):

Nº	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).