



Caleidoscopio Niños

País del mes
Australia
Asia-Pacífico

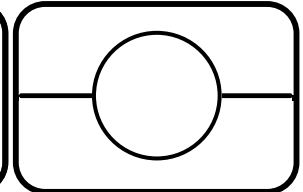
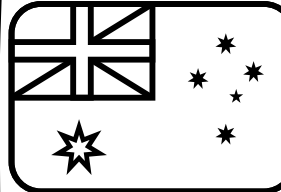


CENTRAL DE CONVERSACIÓN

Nuestra historia trata del pastor Yousin, quien ministra a las comunidades aborígenes en Australia. "Aborígen" significa los primeros pobladores. Pídele a un adulto que te ayude a investigar más sobre ellos.

¿Cómo bendijo la iglesia a los niños de estas comunidades? ¿Alguna vez has recibido un regalo o una bendición de tu iglesia o de una iglesia en tu comunidad? ¿De qué maneras puedes compartir la esperanza y la alegría de Jesús donde vives?

COLOREA LAS BANDERAS



Australia tiene tres banderas. Nos centraremos en dos de ellas: la bandera nacional australiana y la bandera aborígen. La bandera australiana fue elegida en 1901 cuando Australia se convirtió en una federación. La bandera aborígen es un símbolo de unidad e identidad para los pueblos aborígenes y fue diseñada en 1971 por un artista aborígen.

[Haz clic aquí para aprender más sobre ambas banderas.](#)

CARGAR CON CAUSA

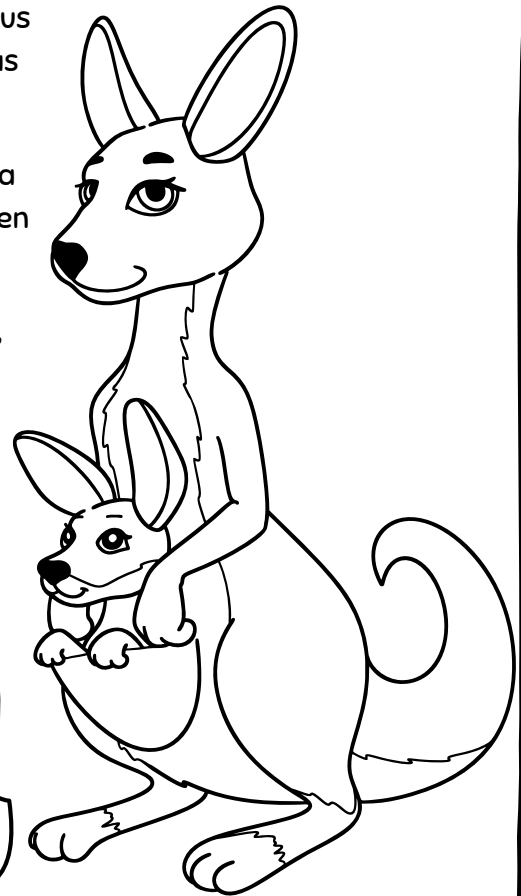
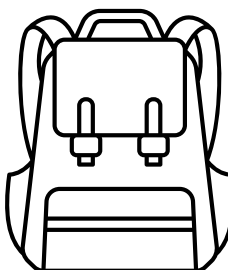
Los canguros tienen una bolsa especial para cargar a sus crías porque son muy pequeñas cuando nacen. ¿Sabías que a un canguro bebé se le llama "joey"?

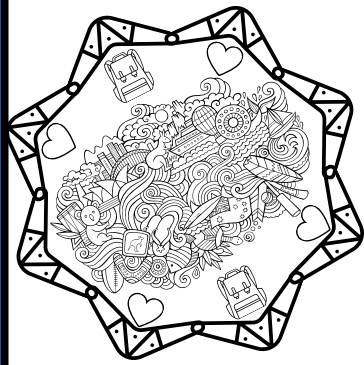
La bolsa de la madre proporciona un lugar seguro para que sus "joeys" crezcan y aprendan a vivir y participar en su grupo o comunidad de canguros.

Esto significa que una bolsa es un lugar de seguridad, cuidado y desarrollo.

Mientras colorea los dibujos, piensa en lo siguiente:

- Un canguro mantiene seguro lo que lleva. ¿Qué llevas en tu mochila y cómo lo mantienes seguro?
- Un canguro cuida y comparte su vida con la cría que lleva en su bolsa. ¿Hay cosas en tu mochila que puedan demostrar que te interesan los demás en tu grupo?





Kai wed

Juego de pelota

Se trata de un juego de lanzamiento de pelota originario del norte de Australia que fomenta el trabajo en equipo y la coordinación. En esa parte del país se juega utilizando el fruto de color rojo intenso del árbol kai, que es muy ligero una vez que se cae del árbol y se seca.

Equipo: Una pelota pequeña y liviana o un globo para niños más pequeños.

Edad: Todas las edades

Objetivo: Evitar que la pelota se caiga al suelo.

1. Se niños a los niños en grupos pequeños y se le entrega a cada grupo una pelota o un globo. Puede ser más fácil comenzar con un globo y después pasar a la pelota liviana.
2. Los niños se paran unos muy cerca de otros, formando un pequeño círculo.
3. Se lanza la pelota al aire y los niños deberán usar las palmas de sus manos para mantener la pelota en el aire. NO deben agarrar la pelota: esta siempre debe estar en movimiento.
4. Los niños deben contar cada vez que tocan la pelota. El equipo que haya tocado más veces la pelota gana.
5. Haz el juego más difícil haciendo el círculo más grande.

¡El equipo que haya tocado más veces la pelota antes de que caiga el suelo gana!



Lanza el dado y dibuja un símbolo



Los aborígenes utilizan símbolos para contar historias, mientras que los bumeranes son una gran parte de la cultura australiana. Los aborígenes y otros pueblos de las Primeras Naciones utilizaban los bumeranes como armas y herramientas para cazar o cavar; también en ceremonias. Algunos están diseñados para regresar a quien lo lanza, pero la gran mayoría no. Durante muchos miles de años, los grupos aborígenes intercambiaron bumeranes en todo el continente.

En esta actividad vas a diseñar tu búmeran utilizando algunos de los símbolos aborígenes. ¡Imagínate cómo se podrían usar un búmeran y estos símbolos para compartir el evangelio!

Materiales: 2 dados de diferentes colores, la página 4 del Caleidoscopio Niños, un lápiz y colores.

1. Elige con cuál dado se elegirán los símbolos y con cuál el número.
2. Tira los dados. Usa la siguiente guía para determinar qué símbolo debes dibujar en tu búmeran, de acuerdo con el dado designado para los símbolos. Dependiendo del número que haya salido en el otro dado designado para los números, dibuja esa cantidad de símbolos en tu búmeran. Ve el siguiente ejemplo.
 - a. Ejemplo: Si con mi dado rojo elijo el símbolo y con mi dado azul el número, y tiro un 3 rojo y un 6 azul, entonces debo dibujar el símbolo del campamento seis veces en mi búmeran.
3. Para ganar el juego debes tener al menos un dibujo de cada símbolo en tu búmeran.

