



Caleidoscopio Kids

País del mes
Armenia
Eurasia



CENTRAL DE CONVERSACIÓN

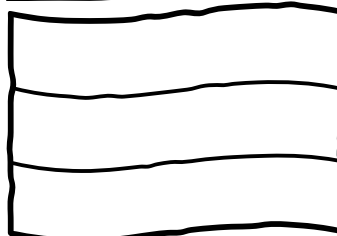
¿A qué país hicieron un viaje muy especial los niños del club Ereván?

¿Qué crees que aprendieron los niños durante su viaje? ¿Por qué es importante aprender sobre otros países?

Cada mes, a través del Caleidoscopio Niños, tienes la oportunidad de aprender sobre otros países. ¿Cuál de los países que has visitado ha sido tu favorito hasta ahora? ¿Por qué?

¿Cómo te ha ayudado el aprender sobre otros países a conocer acerca de Dios y Su pueblo?

COLOREA LA BANDERA



La bandera de Armenia tiene tres franjas horizontales. El rojo simboliza las tierras altas, la lucha de las personas por la supervivencia y su fe cristiana; el azul representa el deseo de las personas de vivir bajo un cielo en paz, y el naranja representa el talento creativo y la naturaleza trabajadora de las personas.

DÓNDE SE UBICA ARMENIA

Armenia es un país de la Región Eurasia. No tiene salida al mar, lo que significa que está rodeado de otros países.

Usa las pistas de abajo para colorear los países que rodean a Armenia en el mapa:

- Georgia: color amarillo
- Azerbaiyán: color azul
- Turquía: color rojo
- Irán: color verde

Ahora, hablemos sobre algunas ciudades y lugares emblemáticos armenios:

★ Ereván: es la capital de Armenia.

 Lago Sevana: es un lago de agua dulce que se encuentra a una gran altitud. Es también el lago más grande del país.

 Monte Ararat: aunque se ubica en Turquía, cerca de la frontera con Armenia, es un punto de referencia y un símbolo de Armenia.



PÁGINA DE CALEIDOSCOPIO

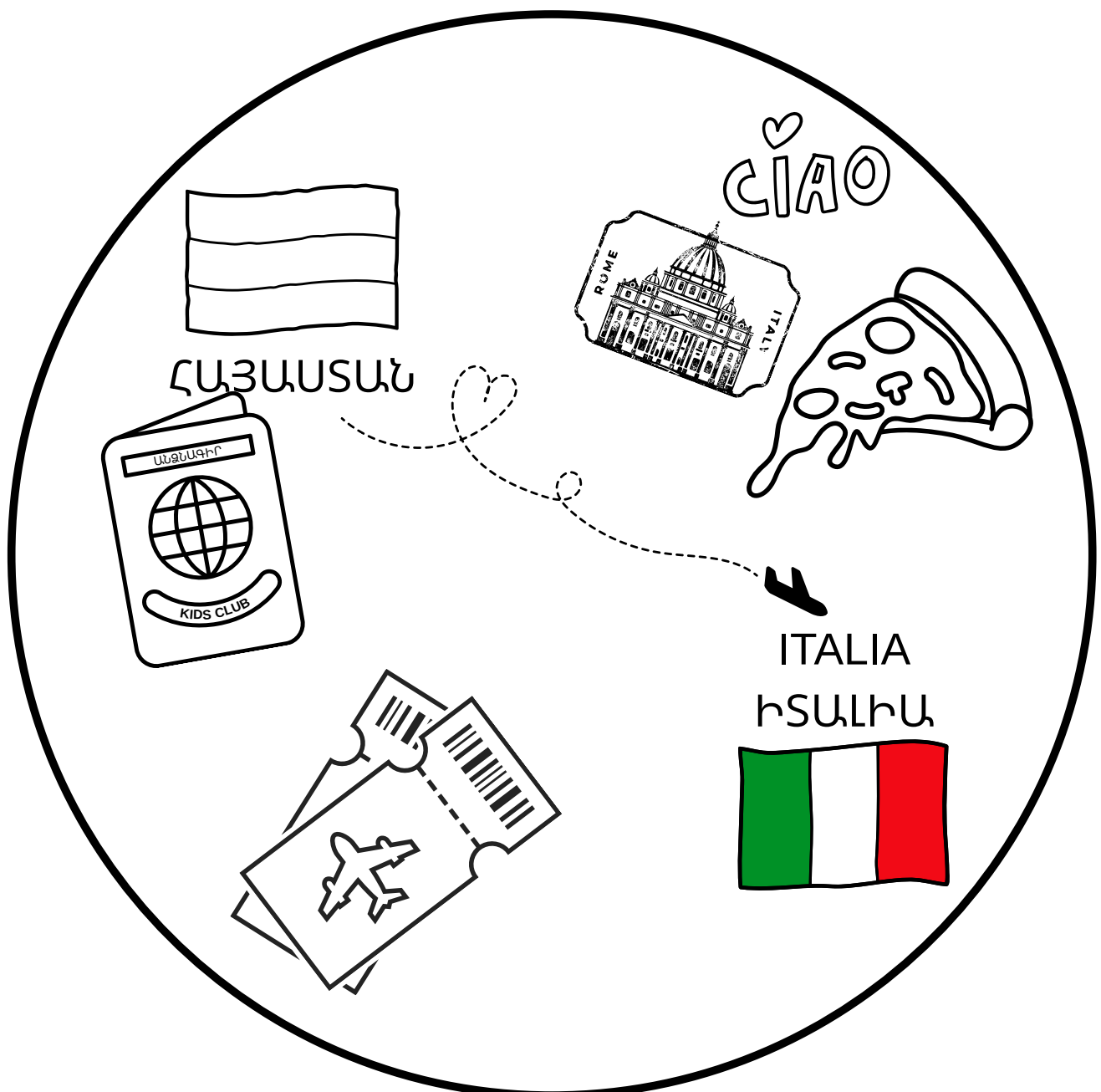
Los niños del club Ereván, en Armenia, simularon hacer un divertido viaje a Italia, donde aprendieron algunas palabras en italiano, conocieron sitios emblemáticos del país y ¡hasta comieron pizza! Jóvenes y adultos voluntarios planearon este día especial para ayudar a que los niños aprendieran sobre las misiones.

¿Por qué cree que es importante aprender sobre otros países?

Aprender sobre otros países nos ayuda a aprender sobre otras personas. También podemos aprender el idioma que se habla en ese país. Tal vez se parece a tu idioma o tal vez es diferente. Podemos aprender lo que las personas comen en ese país. A todos nos gusta comer, y compartir alimentos de diferentes lugares es una excelente manera de aprender y disfrutar de nuestras similitudes y diferencias.

A continuación, verás la bandera de Armenia, un pasaporte y algunos boletos para recordarnos el país sobre el que estamos aprendiendo hoy, así como el grupo que viajó a Italia para aprender sobre este último país. Hay palabras en armenio que dicen Armenia e Italia. También verás dibujos sobre las cosas que los niños aprendieron durante su viaje a Italia.

Mientras coloreas el Caleidoscopio, platica sobre los lugares a los que has viajado, incluso si ha sido a través de leer el Caleidoscopio Niños, o a los que te gustaría viajar. ¿Qué aprendiste? ¿Cómo puedes compartirlo con los demás?



Pues somos la obra maestra de Dios. Él nos creó de nuevo en Cristo Jesús, a fin de que hagamos las cosas buenas que preparó para nosotros tiempo atrás.

Efesios 2:10 NVI

JUEGO DEL CALEIDOSCOPIO NIÑOS



Shar Baran

El Gato y el Ratón

Jugar en grupo es algo que a los niños de todo el mundo les gusta hacer. Reúne algunos amigos y jueguen este juego armenio de persecución. ¡No olvides aprenderte las palabras en armenio!

Para jugar a este juego, tienes que aprender dos palabras en armenio: gato y ratón. Abajo verás las palabras en español, su pronunciación y las palabras en armenio.

GATO – katu – կաթուկ

RATÓN – muk – Մուկ

Reglas del juego:

- Elige dos niños, los cuales deberán estar juntos al iniciar el juego.
- Los demás deben formar un círculo alrededor de esos dos niños, y agarrarse por las puntas de los dedos. Deben dejar espacio entre cada persona.
- Elijan a uno de los niños del centro para ser el "gato o catu", y al otro para ser el "ratón o muc".

Cómo jugar:

- El "ratón – muc" comienza el juego tocando suavemente el hombro del "gato – catu" y diciendo "catu", y luego huye por uno de los espacios del círculo.
- El "gato – catu" entonces grita "muc" y corre tras el "ratón – muc" con el propósito de atraparlo.
- El "muc" entra y sale por los espacios del círculo, mientras el "catu" lo persigue de cerca.

Quién gana:

- El "catu" debe atrapar al "ratón" tocándolo en el hombro. Una vez que haya un ganador, se deberá elegir a un nuevo "catu" y un nuevo "muc".

Este es un juego muy interesante que requiere de mucho ingenio al seguir el rastro del "ratón" cuidadosamente para atraparlo.