

# Descripciones de tareas

## Capítulo 2 - Abraham

### Tarea 1 - Recuerda el color

#### Descripción

Este es un mini juego que se realiza en el sitio web. Se trata de memorizar y repetir colores.

#### Realización

Uno de los cuatro colores en la pantalla se va a encender. Después de eso deben dar click en el mismo color para terminar la ronda. En la siguiente ronda comenzará a brillar el mismo color, pero después se encenderá uno nuevo.

Así que tienen que dar click en los dos colores en el orden correcto de la secuencia. En cada ronda se ira agregando un nuevo color. Deben repetir los colores en el orden correcto. Para el nivel 1, el código finalizará después de 6 rondas, para el nivel 2 finalizará después de 8 rondas.



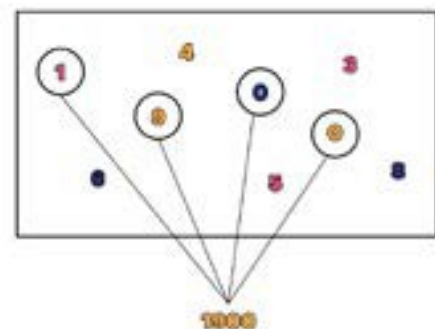
#### Tips

Pueden turnarse en cada ronda para que la mayor cantidad de niños pueda intentarlo.

### Tarea 2 - Encuentra el año

#### Descripción

En esta tarea los niños deben buscar y encontrar objetos que no pertenecen a la época de Abraham.



## Realización

1. En el sitio web los niños podrán ver una imagen de la ciudad de Harán donde hay algunos objetos que no pertenecen a la época de Abraham. Al lado de cada cosa encontrarán un número.
2. En el nivel 2 aparecerán más números que en el nivel 1.
3. Los niños deben comenzar a buscar.
4. Deje que los niños hablen un poco acerca de cómo es que serviría cada objeto para el año al que van a viajar.
5. Luego sumen los números de izquierda a derecha, el resultado es 1900 (antes de Cristo).
6. Los niños deben ingresar el código para seguir adelante.

## Tarea 3 - Camina en fe

### Descripción

Para esta tarea uno de los niños debe encontrar los dulces que están escondidos, guiado por su mentor. El niño debe tener los ojos vendados y debe elegir escuchar las instrucciones para encontrar los dulces. Después de eso, reflexionen un poco sobre la tarea para que vean la similitud del juego con el tema “caminar en fe”. Dios es nuestro Padre, tiene un plan para nosotros, y Él nos guiará. Sin Él estamos completamente ciegos y no podemos encontrar el camino hacia la felicidad y la alegría por nosotros mismos. Tenemos que elegir si queremos creer o no. Como pueden ver en la tarea, es muy tonto no creer en la voz de su mentor, entonces pronto tropezarán y perderán el tiempo. Junto con los dulces, los niños encontrarán la misión de Iris. Luego deben buscar en la habitación el sobre con el código.

### Material

- Banda para vendar los ojos
- Dulces para todo el grupo
- Sobre con el código impreso
- Tarea impresa



### Preparación

1. ¡Lee bien la tarea!
2. Imprime la tarea y métela junto con los dulces en una bolsa, un cofre o algo similar.
3. Imprime el código, ponlo en un sobre y escóndelo en la habitación. .
4. Asegúrate de que haya suficiente espacio para la actividad, establece el camino que deberá tomar el niño y dónde esconderás los dulces. También puedes poner algunos obstáculos en el camino hacia los dulces.

### Realización

1. Los mentores deben elegir a un niño al cual se le vendarán los ojos.
2. Uno de los niños puede esconder los dulces donde el mentor se lo indique.
3. El mentor debe guiar al niño hacia los dulces diciéndole a dónde debe ir.

4. Cuando el niño los encuentre, puede volver a abrir los ojos y todos reciben sus dulces. Sería bueno reflexionar un poco con los niños.
5. Junto con los dulces encontrarán una nota con una misión: deben encontrar una carta que Iris envió a todo el mundo .
6. Los niños deben buscar la carta y encontrar el sobre con el código dentro.
7. Los niños deben ingresar el código en el sitio Web.

## Tips

Crea una ruta que se adapte a la habitación donde estarán. Por ejemplo: Da dos pasos hacia adelante, tres hacia la derecha, dos hacia atrás y uno hacia la izquierda, dos pasos grandes hacia adelante, y tres pasos pequeños hacia la derecha. Llegando así a los dulces. Para hacerlo aún más emocionante, pueden poner algunos obstáculos en el camino, por ejemplo, algunas cáscaras de plátano con las que se pueda resbalar, una tina de agua, la cual debe evitar pisar, piezas pequeñas de lego, (que son dolorosas para pisar), etc. El niño debe ver esos obstáculos antes de que le venden los ojos y luego tiene que confiar ciegamente en las instrucciones dadas por el mentor.

## Tarea 4 - Preguntas

### Descripción

Ahora los niños serán puestos a prueba para ver si recuerdan todo lo que aprendieron en el capítulo acerca de Abraham.

### Realización

1. En la página web, Iris les dirá a los niños que habrá un cuestionario.
2. Los niños deben responder las preguntas juntos. Pueden turnarse para elegir dar clic en la respuesta correcta.
3. El capítulo termina después de las preguntas.



## Anexo Tarea 3

# 7382



¡Exploradores, tengo  
una misión para  
ustedes!

Envíe una carta a todos  
los Exploradores del  
mundo con algo dentro  
que necesitan para  
seguir adelante  
¿Pueden encontrarlo?