

El Arca de Noé en sus Manos

REGALO • GUÍA 3 DE 3

Del Campo a tu Sala

Fichas de 10 animales del Arca, una canción y un juego de "visita a la finca" para que tu hijo conozca la naturaleza desde la ciudad.



ANTES DE EMPEZAR

Los animales del Arca en tu casa

Aunque vivas en un apartamento, tu hijo puede conocer a los animales de la historia: nombrándolos, imitándolos y aprendiendo a cuidarlos.

1. Nombrar

Cada animal tiene una ficha con su nombre, su sonido y un dato real. Léelo en voz alta mientras tu hijo toca la pieza del libro (si tu libro la trae).

2. Imitar

Cada ficha trae una "misión" para moverse como el animal. Es juego de cuerpo y ayuda a gastar energía sin pantalla.

3. Cuidar

La historia de Noé habla de cuidar a los animales. Con cada ficha puedes decir una frase: "a los animales se les cuida, se les da agua y comida".

4. Conocer de verdad

Cuando puedan, visiten un parque, una granja, un zoológico o una finca. La guía trae un diario para anotar los animales que van conociendo.

Nota: los datos son de zoológicos y organizaciones de fauna citados en cada ficha. Tu libro puede traer algunos animales distintos: usa las fichas de los que encuentres. Y si visitas animales de verdad, mantén la distancia y no los alimentes sin permiso.

FICHAS • PARTE 1

León, elefante, jirafa, hipopótamo y cebra



León

Suena: ¡Grrr!

Dato: viven en grupos llamados manadas, de 2 hasta 30 leones, y su rugido puede oírse a gran distancia.

Misión: gatea despacito y ruge bajito, "¡grrr!".

Fuente: WWF, "How loud is a lion's roar?", worldwildlife.org/stories/how-loud-is-a-lion-s-roar-and-4-other-lion-facts



Elefante

Suena: ¡Prrruuu!

Dato: su trompa mide unos 2 metros y puede aspirar hasta 7,5 litros de agua. Las manadas las lidera una hembra mayor.

Misión: une las manos como trompa y balancéate al caminar.

Fuente: National Geographic Kids, "African elephant", kids.nationalgeographic.com/animals/african-elephant



Jirafa

Suena: casi no hace ruido, ¡pero estira el cuello!

Dato: es el animal terrestre más alto y tiene 7 huesos en el cuello, igual que tú. Su lengua mide hasta unos 45 cm.

Misión: estírate en puntitas y alcanza "las hojas más altas".

Fuente: San Diego Zoo, ficha de jirafa (copia en ielc.libguides.com/sdzo/factsheets/giraffes) · PBS Nature, "Giraffe fact sheet"



Hipopótamo

Suena: ¡Mrooo!

Dato: en la naturaleza pasa hasta 16 horas al día dentro del agua para mantenerse fresco.

Misión: "nada" despacito sobre la alfombra y sopla burbujas con la boca.

Fuente: San Diego Zoo Wildlife Alliance, stories.sandiegozoo.org (historia de una cría de hipopótamo)



Cebra

Suena: ¡lil-jj-jl!

Dato: no hay dos cebras con las mismas rayas: cada una tiene su propio dibujo.

Misión: dibuja rayas con los dedos en el aire y "galopa" en el lugar.

Fuente: Live Science, "Zebra Facts", livescience.com/27443-zebras.html

FICHAS • PARTE 2

Oveja, ballena, mono, oso y paloma



Oveja

Suena: ¡Beee!

Dato: la lana se corta (esquila) normalmente una vez al año, y de ella se hacen ropa y mantas.

Misión: acaricia una manta suave y di "suave, suave".

Fuente: East of England, "Facts about Sheep Shearing", eastofengland.org.uk/kids-country



Ballena azul

Suena: ¡Uuuu! (con voz grave)

Dato: es el animal más grande que se conoce y, aunque vive en el mar, es un mamífero que respira aire. Su corazón es el más grande del reino animal.

Misión: abre los brazos muy grandes y "nada" por la sala.

Fuente: Guinness World Records, "Largest heart", guinnessworldrecords.com/world-records/largest-heart



Mono

Suena: ¡Uh-uh-ah-ah!

Misión: salta como mono, rasca los brazos y busca "bananas" (las del libro) para comer.

Pregunta: ¿qué animal te hace reír más?

Ficha de juego.



Oso

Suena: ¡Grrr, grr!

Misión: camina despacito y abrázate fuerte como un osito. Luego abraza a mamá o a papá.

Pregunta: ¿con quién te gusta abrazarte?

Ficha de juego.



Paloma

Suena: ¡Cuuu-cu-rruu!

En la historia: Noé envió una paloma y ella volvió con una hoja de olivo en el pico: señal de que las aguas bajaban.

Misión: mueve los brazos como alas y lleva una hojita de papel de un lado a otro.

Fuente: Génesis 8:8-11 (cualquier versión de la Biblia)

PARA CANTAR Y JUGAR

Visita a la finca

Una canción corta y un juego de 10 minutos para "viajar" a la finca sin salir de casa.

Canción del Arca (melodía libre, la que tú quieras)

Noé, Noé, el Arca construyó,
los animalitos adentro entró.
Llovió, llovió, llovió y esperó,
y un arcoíris en el cielo salió.

Juego: el tren de la finca

1

Prepara la estación. Pon el libro y 3 peluches en la alfombra. "¡Tren de la finca, todos a bordo!"

2

Primera parada: el corral. Escoge un animal de las fichas, haz su sonido y su misión.

3

Segunda parada: el río. Gatean hasta "el río" (una manta azul) y chapotean con las manos sobre la tela.

4

Tercera parada: la sombra del árbol. Se sientan quietos, respiran y escuchan: ¿qué sonidos hay en casa y en la calle?

5

Regreso al Arca. Guardan los peluches en una caja y se despiden de cada animal: "¡Hasta mañana!".

Para los más grandes: pregunta "¿qué le damos de comer?" y "¿dónde duerme?". Hablar de cuidar a los animales es hablar de cuidar la creación.

PARA IMPRIMIR

Mi diario de animales

Cada vez que vean uno (en persona, en un parque, en un video con adulto o en el libro), pinten el animal y escriban dónde fue.

**León**

Dónde: _____

**Elefante**

Dónde: _____

**Jirafa**

Dónde: _____

**Hipopótamo**

Dónde: _____

**Cebra**

Dónde: _____

**Oveja**

Dónde: _____

**Ballena**

Dónde: _____

**Mono**

Dónde: _____

**Oso**

Dónde: _____

**Paloma**

Dónde: _____

**Vaca**

Dónde: _____

**Gallina**

Dónde: _____

Mi animal favorito esta semana

Dibuja o pega aquí una foto...

¡Listo! Con las 3 guías tienen historia, juego y naturaleza en casa. ¿Dudas? Escríbenos por WhatsApp: +57 323 805 8687.