

Curso Programando Campamentos

MISION 4:10

Creciendo como líder en Cristo

Dirigido a una población de 18 a 40 años

Costa Rica, 2019

Ponga cada uno al servicio de los demás el don que haya recibido, y sea un buen administrador de la gracia de Dios en sus diferentes manifestaciones.

1 Pedro 4:10

Tabla de Contenido

CAPÍTULO I.....	4
CARACTERÍSTICAS DEL CAMPAMENTO	4
1.1 Equipo de Programación.....	5
1.2 Organigrama de Recursos.....	6
1.3 Propósito general del campamento.....	7
1.4 Resultados del diagnóstico	7
1.5 Necesidades sentidas y reales del grupo	7
1.5.1 Necesidades sentidas	7
1.5.2 Necesidades reales.....	8
1.6 Características de las edades	8
1.7 Inventario de experiencias previas	9
1.8 Meta de fe.....	9
1.9 Pasaje bíblico	9
1.10 Pasaje Lema	9
1.11 Tema Global	10
1.12 Proceso pedagógico día por día en el campamento	10
Capítulo II	11
Descripción del Programa	11
2.1 Fantasía del programa de Campamento.....	1
2.2 Programa General	2
2.3 Clasificación y descripción para el desarrollo de las actividades dentro del programa.....	3
2.3.1 Actividades Básicas.....	3
2.3.2 Actividades Claves	3
2.3.3 Actividades óptimas	14
2.4 Horario detallado	27
CAPÍTULO III.....	32
LOGÍSTICA.....	32
3.1 Presupuesto	33
3.2 Propaganda.....	34
ANEXOS	35
Anexo N°1: Actividad Óptima El Siervo	36
Anexo N°2: Acertijos	40

CAPÍTULO I

CARACTERÍSTICAS DEL CAMPAMENTO

1.1 Equipo de Programación

Esther Masis Narvárez	esnarma@gmail.com
Jasdyg Valverde Vargas	jasdygv@gmail.com
Aillyn Valverde Vargas	aillynfg@gmail.com
Gerald Murillo Fernández	gmurillof32@gmail.com

Tutora:

Joyce Valverde Vargas
joyceval@gmail.com

Revisado por:

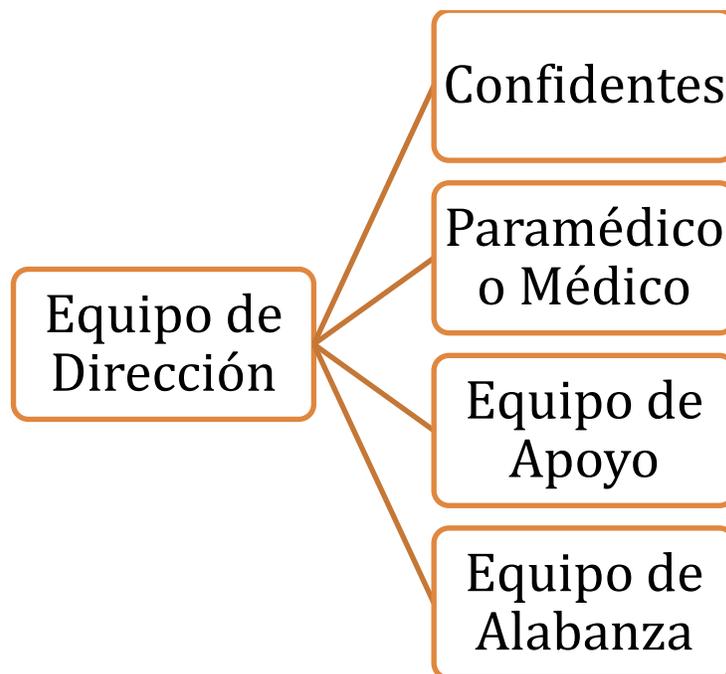
Prof: Bob Sabean
Prof: Dayra Valverde Vargas

1.2 Organigrama de Recursos

Este campamento pretende reunir una población de 30 a 40 acampantes, los cuales estarán ubicados en cabañas de 7 acampantes.

Para realizar este campamento se necesita el siguiente personal:

- ✓ 3 confidentes varones y 3 confidentes mujeres, con características especiales, que muestren actitudes de liderazgo y estén dispuestos a reflejar a Jesús en todo lo que hagan.
- ✓ 1 paramédico o médico
- ✓ 2 a 3 líderes del equipo de apoyo: estarán a cargo de las actividades por realizar en conjunto con el equipo de dirección.
- ✓ 1 a 2 líderes del equipo de alabanza
- ✓ Equipo de dirección de campamento



1.3 Propósito general del campamento

Desarrollar el liderazgo

1.4 Resultados del diagnóstico

Para conocer las características de la posible población a la que está dirigida el campamento se realizó una encuesta a 30 personas (hombres y mujeres) cuyas edades van de los 18 a los 40 años y de diferentes nacionalidades.

La encuesta se trabajó a través de la plataforma de Google forms, por medio de la cual se envía el documento a través de las redes sociales o por e-mail y a partir de ahí se establecieron las necesidades sentidas y reales.

1.5 Necesidades sentidas y reales del grupo

1.5.1 Necesidades sentidas

1. La necesidad de poner al servicio de Dios sus dones y habilidades.
2. La necesidad de tener una relación más íntima con Dios leyendo la biblia y orando.
3. Necesidad de disponerse a hacer la voluntad de Dios y obedecerle.

1.5.2 Necesidades reales

1. La necesidad de tener una relación más íntima con Dios, siendo constante en la lectura de la Biblia, orar y ayunar.
2. La necesidad de conocer mi propósito en Dios, para poner mis dones y talentos a su servicio.

1.6 Características de las edades

Mentales	Habilidad con palabras y argumentos. Analíticos, críticos, argumentan y debaten. Personalidad y valores definidos.
Físicas	Tienen mucha energía. Conocen sus habilidades y destrezas. Están dispuestos a hacer retos físicos.
Espirituales	La fe se vuelve una convicción, un estilo de vida. Capaces de hacer un compromiso personal con Dios. Dispuestos a sacrificios personales. Inquietud con respecto a sus dones. Algunos tienen ministerios definidos.
Sociales	Selectivos al escoger amistades. Lazos familiares generalmente complicados. Tienen compromisos de estudio y trabajo. Tienen mayor independencia económica Toman decisiones respecto a su vida personal
Emocionales	Se enfrentan a problemas personales, familia, salud, y familia Toman decisiones acerca de su vida personal Son independientes o están en proceso de independizarse. La familia, el estudio y el trabajo afectan en su vida personal.

1.7 Inventario de experiencias previas

Año	Temporada	Tema Global	Pasaje bíblico
2019	Febrero	¡Quién soy yo en Cristo?	Efesios 1,2,3,4

1.8 Meta de fe

En fe, vemos a los acampantes comprometiéndose a reflejar a Cristo a través de su carácter, acciones relaciones y servicio.

1.9 Pasaje bíblico

1 de Pedro

1.10 Pasaje Lema

Ponga cada uno al servicio de los demás el don que haya recibido, y sea un buen administrador de la gracia de Dios en sus diferentes manifestaciones.

1 Pedro 4:10

1.11 Tema Global

Creciendo como líder en Cristo

1.12 Proceso pedagógico día por día en el campamento

	Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Tema del día	Creciendo en santidad 1 Pedro 1:13-25, 2:1-3	Creciendo en el llamado 1 Pedro 2:4-25	Creciendo en mansedumbre 1 Pedro 3:8-22	Creciendo al servicio de los demás 1 Pedro 4:1-19	Creciendo como un siervo 1 Pedro 5:1-12
Breve explicación del tema	<p>Cuando decidimos seguir a Cristo, pasamos por diversas pruebas y aflicciones. Nuestra fe, al igual que el oro será pasada por fuego. Todas estas pruebas nos ayudan a poner nuestra esperanza en la gracia de Jesucristo, teniendo dominio propio y siendo obedientes en santidad.</p>	<p>Jesús nos ha escogido, su palabra nos dice que somos linaje escogido, real sacerdocio, nación santa, pueblo que pertenece a Dios, para que proclamemos las obras maravillosas de aquel que nos llamó de las tinieblas a su luz admirable.</p>	<p>La palabra de Dios nos dice que el que quiera amar la vida y gozar de días felices, debe refrenar su lengua de hablar el mal y sus labios de proferir engaños; que se aparte del mal y haga el bien; busque la paz y la siga. Es importante que, honren en su corazón a Cristo y tener una actitud de mansedumbre.</p>	<p>Pedro nos enseña que debemos poner los dones que hayamos recibido de Dios, al servicio de los demás. Además de ser un buen administrador de la gracia de Dios en sus diferentes manifestaciones.</p>	<p>Un siervo debe reflejar a Cristo a través de su carácter. Dios se opone a los orgullosos, pero da gracia a los humildes. Según las palabras de Pedro, debemos humillarnos bajo la poderosa mano de Dios, para que él sea el que exalte a su debido tiempo, depositen en él toda ansiedad, porque él cuida de nosotros. Así, el Dios de toda gracia que nos llamó a su gloria eterna en Cristo, nos restaurará y nos hará fuertes, firmes y estables.</p>

Capítulo II

Descripción del Programa

2.1 Fantasía del programa de Campamento

Explicación para los acampantes

Cada uno de ustedes ha sido elegido para ser parte de un equipo de exploradores. Su objetivo es encontrar un tesoro que se ha perdido. Se les han asignado misiones diarias que los acercarán cada vez más a este tesoro.

Existen 4 elementos que obtendrán conforme avancen en su misión. Cada elemento representa un nuevo nivel, pero deben encontrar las estrategias que los ayudarán a ganarlos. Sólo así encontrarán el Tesoro.

Explicación general

Los acampantes y sus confidentes son un equipo de exploradores (al mejor estilo de Indiana Jones 😊). Los cuáles deben completar misiones especiales (Actividades óptimas) que al completarlas les harán ganar un “Elemento de explorador”.

Son 4 elementos: El sombrero, el látigo, jacket de cuero y un bolso. (pueden ser tarjetas con un dibujo impreso y el versículo del día por detrás, además de la característica del liderazgo que se refuerza en el día. Cada uno de ellos les será entregado a cada acampante en el círculo de la amistad, como una ceremonia de premiación dentro de cada cabaña.

Al finalizar el campamento, el tesoro encontrado serán aquellas características del liderazgo que Cristo quiere que reflejemos.

2.2 Programa General

MISIÓN 4:10								
Campamento de Líderes - 2019								
	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes			
Hora	Creciendo en santidad 1 Pedro 1:13-25, 2:1-3	Creciendo en el llamado 1 Pedro 2:4-25	Creciendo en mansedumbre 1 Pedro 3:8-22	Creciendo en amor a los demás 1 Pedro 4:1-19	Siendo ejemplo 1 Pedro 5:1-12	Hora		
6:00		Devocional Líderes				6:00		
6:30		Arriba acampantes				6:30		
7:00		Devocional			Misión:	7:00		
7:30		Tiempo a Solas				7:20		
8:00		DESAYUNO		Desayuno al aire libre		8:00		
8:30		Duelos	Duelos	Duelos		8:30		
9:00		Bienvenida	Secuencia de Acertijos	Diamantes	Misión: Campo travesía	Alistar maletas	9:30	
10:00				Misión: El siervo	Tiempo por cabaña	Cambiarse	Cierre/Video	10:30
11:00				Acomodarse	Cambiarse		Salida	11:30
12:00				Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo al aire libre	12:00
12:30	12:30							
1:00	Juegos Masivos	Reunión de consejeros /Descanso			1:30			
2:00	Misión: Pruebas de fuego	Destrezas	Misión: Refugiándonos en la naturaleza	Acertijo Escape del Conejo	2:30			
3:00	EBC	EBC	EBC	EBC	3:00			
3:30					3:30			
4:00	Puesta de Sol				4:00			
4:30	CENA				4:30			
5:00	Juegos de Salón	Juegos de salón	Cantos Jocosos	Misión: Reflejando al Maestro	5:00			
5:30			Misión: Mis Habilidades		5:30			
6:00	Misión: Construyendo	Misión: El linaje	Fogata		6:00			
6:30	Chocolate				6:30			
7:00	Círculo de la Amistad				7:00			
7:30	A dormir		Dormir afuera	A dormir	7:30			
8:00	A dormir		Dormir afuera	A dormir	8:00			
8:30	A dormir		Dormir afuera	A dormir	8:30			
9:00	A dormir		Dormir afuera	A dormir	9:00			
9:30	A dormir		Dormir afuera	A dormir	9:30			
10:00	A dormir		Dormir afuera	A dormir	10:00			

Actividades Básicas	Actividades claves	Actividades Óptimas
---------------------	--------------------	---------------------

2.3 Clasificación y descripción para el desarrollo de las actividades dentro del programa

A continuación, se describen las actividades según el orden de aparición en el programa del campamento

2.3.1 Actividades Básicas

- **Acomodarse:** Se distribuirán las cabañas y los acampantes acomodarán sus pertenencias.
- **Tiempos de comida - Desayuno, almuerzo y cena:** Cada grupo de cabaña tendrá un horario para lavar los platos en cada tiempo de comida y limpiar el comedor. Deben organizarse para hacerlo en el tiempo correspondiente y no perderse otras actividades.
El día jueves el desayuno y el almuerzo es al aire libre, por lo que cada grupo debe cocinar sus propios alimentos.
- **Chocolate:** Durante las noches, habrá un tiempo para compartir unas galletas y un chocolate antes de dormir y tener un tiempo de koinonía.
- **Reunión de líderes:** Los confidentes se reúnen con el equipo de dirección para compartir situaciones especiales de los acampantes y el trabajo del día. Mientras tanto el equipo de apoyo acompaña a los acampantes en el tiempo de descanso.
- **Dormir:** El miércoles los grupos construyeron refugios para dormir al aire libre.
- **Cambiarse:** Tiempo de aseo personal.

2.3.2 Actividades Claves

Las actividades claves constituyen momentos enseñables a lo largo del campamento.

Bienvenida

Lugar:

Entrada del campamento

Duración: 30 mins

Participantes: Acampantes y confidentes

Materiales:

Encargados: Equipo de apoyo

Desarrollo de la actividad

Explicación para el equipo que dirige la actividad

Dividir a los acampantes por cabaña, luego hacer los equipos o tribus, grupos de dos cabañas que trabajarán juntos en algunas misiones.

Instrucciones para los participantes

Todos se acomodan en círculo.

¡Bienvenidos al Campamento Misión 4:10!

Durante toda esta semana ustedes serán están en búsqueda de un tesoro realmente importante. Este tesoro contiene información sumamente importante, y solo ustedes han sido escogidos para llevar a cabo esta búsqueda.

Esta búsqueda no será nada sencilla. Deberán sobrepasar una gran cantidad de Misiones, pero si trabajan todos en equipo podrán llegar hasta el tesoro.

Vamos a dividirnos en cabañas (los llaman junto al confidente, luego unirlos por tribu)

Cada tribu debe ponerse un nombre y hacer una porra que los identifique.

En este momento se les entregará su primera misión.

Plan B (En caso de lluvia)

Se hará en el salón principal

Medidas de seguridad

Devocional y Tiempo a solas

Lugar: Salón y la naturaleza	
Duración: 1 hora	Participantes: Acampantes y confidentes
Materiales: Guuitarra, Biblia	
Encargados: Equipo de apoyo	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	
Este es un tiempo de albanza y adoración. Se cantarán unas dos canciones y luego todos los acampantes buscarán una espacio en la naturaleza para tener su tiempo a solas con Dios.	
Instrucciones para los participantes	
Las anteriores	
Plan B (En caso de lluvia)	Se hará en el salón principal
Medidas de seguridad	No aplica

Juegos Masivos

Lugar: Plaza	
Duración: 15 min por juego	Participantes: Acampantes y confidentes
Materiales: Cuerdas, 4 conos, cintas de colores.	
Encargados: Equipo de apoyo	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	
<p>Se realizarán los siguientes juegos, aunque se puede improvisar algún otro si se necesitara en algún momento:</p> <ol style="list-style-type: none"> Piedra, papel y tijera: Se harán dos equipos, los cuales tendrán que enfrentarse, el enfrentamiento se hará colocando un equipo frente al otro, la división de estos equipos será por medio de una cuerda. Cada equipo debe poner el pie derecho en la cuerda y las manos detrás de la espalda. Cuando el líder cuenta y da la indicación cada equipo saca una señal. Es importante dar al equipo tiempo antes para que se pongan de acuerdo en la señal que sacarán, ya que todo el equipo debe sacar lo mismo. Ahora bien, si un equipo gana, puede perseguir al equipo perdedor, si logran tocar por los hombros a personas del equipo perdedor, estas pasarán a formar parte del equipo que ganó. Se jugarán varias rondas. Cola de Dragón: Se harán 3 o 4 equipos, cada equipo tendrá que cuidar su cola de dragón, pero a la vez tratar de robarle la cola a otros dragones. Cada equipo deberá formar una hilera y deberán sujetarse de los hombros o de la cintura y no podrán soltarse. La cola del dragón la llevará la última persona de la fila y quien podrá robar otras colas, será el primero de la fila. Si un dragón se divide, automáticamente pierde la ronda y puede volver a participar hasta que se termine dicha ronda. Cuatro esquinas: Se harán 4 grupos y se colocarán en la plaza, cada grupo tendrá un cono asignado, el objetivo es moverse de la manera y al cono en que el director de la actividad indique. Si el pito suena una vez, todos se deben mover a la derecha, si suena dos veces, todos deben moverse a la izquierda y si suena tres 	

<p>veces, todos deben moverse en diagonal. Ahora el director, cada vez que suene el pito puede dar una indicación adicional, por ejemplo; Ahora todos correrán como cangrejos, ahora todos irán saltando en un pie...Entre otras. El grupo que irá acumulando más puntos será el que logre hacer llegar de primero al cono y sentarse detrás de él con las manos levantadas, además, de haber corrido de la manera en que se le indicó.</p>	
Instrucciones para los participantes	
Son las mismas del equipo	
Plan B (En caso de lluvia)	Jugar bajo techo o bajo la lluvia
Medidas de seguridad	Cuidar la integridad de los demás

Estudio Bíblico en Comunidad (EBC)	
Lugar: La que el confidente decida	
Duración: 1:30 min	Participantes: Acampantes y confidentes
Materiales	
Estudio bíblico, biblia, lápices de escribir, de colores, Snack, hojas blancas.	
Encargados: Consejeros	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	
<p>El equipo de apoyo debe preparar los materiales de Estudio Bíblico, lápices, el cuaderno del estudio, hojas, hojas blancas y algún snack (resulta mucho mejor hacer el estudio con algo para picar)</p> <p>Se deben alistar todos los materiales por cabaña y dejarlos en el salón con el nombre de la cabaña, para que cuando el consejero llegue, pueda ver el nombre de su cabaña y saber que ese paquete o canasta le pertenece a su cabaña.</p>	
Instrucciones para los participantes	
<p>Ahora sigue una de las partes más importantes del día, en donde vamos a analizar y estudiar el porqué de las actividades que hemos hecho... Así que, con la misma buena actitud, nos dirigimos con los consejeros para el Estudio Bíblico.</p>	
Plan B (En caso de lluvia)	No afecta, se puede hacer bajo techo
Medidas de seguridad	No implica riesgo.

Puesta de Sol

Lugar: En alguna lomita, en donde se pueda ver la puesta de sol.	
Duración: 30 min	Participantes: Todos
Materiales: Guitarra, cajon	
Encargados: 3 líderes de apoyo	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	
En este tiempo se cantarán algunas canciones tradicionales de campamento, las que los facilitadores encargados se sepan, tanto la mímica como los acordes de la canción. Y luego de esto, uno de los del grupo de apoyo compartirá parte de su testimonio.	
Instrucciones para los participantes	
¡Esta actividad es un tiempo para dar gracias a Dios por el día por medio de un tiempo de alabanza y adoración, en el que podemos cantar y además podemos movernos con mímicas!	
Plan B (En caso de lluvia)	Se puede hacer en el salón
Medidas de seguridad	No implica riesgo.

Juegos de salón

Lugar: Algún salón	
Duración: 1 hora	Participantes: Todos
Materiales: 4 conos, palos de foam, 1 bola suave, canastas.	
Encargados: Apoyo, dirige las actividades. Consejeros animan y juegan con los campistas.	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	
Se harán dos filas para hacer "juegos de 2 filas. Una vez que están en filas, se debe numerar a los participantes, y en cada equipo debe haber la misma cantidad de personas. Cada vez que el facilitador dice un número, los 2 campistas que tienen ese número se deben levantar y realizar la actividad que el facilitador le indica. Por ejemplo; fut con escobas: En donde un palo de foam será la única forma de tocar la bola. Cada participante debe correr a su cancha, tomar el palo de foam y luego dirigirse al centro de la cancha en donde está la bola e intentar hacer un gol, en la cancha del equipo contrario.	
Bajo la misma dinámica se puede jugar, canasta de zapatos, en donde cada vez que se dice un número, los participantes salen corriendo y el primero en llegar a la base, se quita los zapatos y trata de encestar en la canasta que estará en el centro.	
Instrucciones para los participantes	
El objetivo es hacer la mayor cantidad de goles. El equipo A hace goles en la cancha de la derecha y el equipo B, hace goles en la cancha de la izquierda. Solamente con el foam se puede tocar la bola, si alguno del equipo toca la bola, es penal para el otro equipo. El resto del equipo sirve como línea para determinar el área de juego.	

Plan B (En caso de lluvia)	Es dentro de un salón, no aplica
Medidas de seguridad	Todos con los cordones amarrados, el foam no se puede levantar más de las rodillas. Si los chicos se quedan mucho rato con el balón prensado entre ellos, se debe tocar para que se separen y luego lanzar el balón al centro.

Círculo de la Amistad

Nombre de la actividad: Círculo de la Amistad (Para todos los días)	Lugar: Cabaña
Duración: 20 minutos	Participantes: Integrantes de la cabaña
Materiales: ---	
Encargados: Confidentes	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	
<p>Esta actividad tiene dos objetivos, conversar sobre las diferentes actividades del día y preguntarle a cada uno de los campistas, cómo se han sentido y que han podido aprender.</p> <p>El otro objetivo es realizar la ceremonia de premiación en el cual se entregan los elementos ganados en el día. La ceremonia debe hacerse tal cual dicen las instrucciones.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El confidente abrirá el paquete. 2. El confidente leerá la carta que viene en el paquete. 3. El confidente entrega a cada acampante uno de los elementos. 4. Todos al unísono leen el mensaje que viene detrás de las tarjetas. 	
Instrucciones para los participantes Igual a las anteriores	
<p>Nos sentaremos en círculo unos minutos antes de poder meternos en la cama, para conversar sobre las experiencias del día.</p> <p>El confidente hace algunas preguntas que motiven al grupo a compartir.</p>	
Plan B (En caso de lluvia)	No aplica
Medidas de seguridad	No implica riesgo.

Duelos

Lugar: Salón	
Duración: Media hora	Participantes: Un participante por cabaña
Materiales: Ver descripción	
Encargados : Equipo de apoyo	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	

Cada equipo debe elegir un representante diferente para cada duelo. Y se realizará un duelo diario. Algunos de los duelos serán:	
1. Torre con naipes: Cada participante tendrá 10 naipes y con ellos deberá construir una torre y que se mantenga por 15 segundos en pie.	1 juego de naipes por cabaña
2. Encestar una bolita de ping pong en un vaso: Se debe tirar una bolita de ping pong e intentar encestarla en el vaso, el cual estará a 3 metros de distancia del área de lanzamiento.	Vasos y bolitas de ping pong
3. Pirámide de dados y paletas: Cada participante tendrá una paleta y 10 dados, el objetivo es poner los dados uno encima del otro y sobre la paleta que la tendrán que sujetar con la boca. Se sujeta de un extremo y en el otro se ponen los dados.	Dados y paletas
4. Acordeón en la cabeza: Se amarrará un acordeón a la cabeza y solamente con movimientos de la cabeza tienen que lograr poner el acordeón recto sobre la cabeza.	Acordeón
Los duelos no tienen un solo ganador, los participantes que completen el duelo ganarán un tiquete que podrá ser intercambiado por regalos para su cabaña. Entre los regalos pueden ofrecer: Chocolates, agua caliente durante algún día, algún postre, entre otros.	
Instrucciones para los participantes	
Es el momento para ganar tiquetes para sus cabañas. Este es un duelo donde podrán demostrar sus habilidades y destrezas a cambio de un regalo que podrán disfrutar. Uno de cada cabaña se enfrentará a otros competidores ¿Quién lo logrará?	
Plan B (En caso de lluvia)	No aplica
Medidas de seguridad	No aplica

Secuencia de Acertijos	
Lugar: Varios lugares del Campamento	
Duración: 3 horas (incluye el tiempo para cambiar de actividad y la reflexión DIA)	Participantes: Acampantes
Materiales Ver descripción de cada acertijo	
Encargados: Equipo de apoyo y confidentes	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	
Se divide al grupo en dos equipos: Cada equipo debe realizar una secuencia de acertijos que están detallados en el Anexo n°2 La secuencia de los acertijos será de esta manera: Equipo 1: <ol style="list-style-type: none"> 1. La hoja en el viento 2. La Corporación 3. La muralla Equipo 2:	

<ol style="list-style-type: none"> 1. La hoja en el viento 2. El metro de tarzán 3. La muralla <p>El acertijo de la muralla lo harán los dos equipos juntos.</p>	
Instrucciones para los participantes	
Ver descripción en Anexo 2	
Plan B (En caso de lluvia)	Se harán igual
Medidas de seguridad	Cada acertijo tiene sus medidas de seguridad

Destrezas	
Lugar: Puntos de fogata	
Duración: 1 hora 30 min	Participantes: Acampantes y confidentes
Materiales: Fósforos, madera, masa, queso, aceite y sartén.	
Encargados: Consejeros	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	
<p>Cada consejero se hará cargo de impartir la destreza, que será campismo. Específicamente hacer las fogatas para poder cocinar a fuera.</p> <p>Debe limpiar los lugares para realizar las fogatas, conseguir la leña, ollas, fósforos y demás para realizar las fogatas.</p> <p>Se les entregará masa, queso y aceite para que cocinen empanadas.</p>	
Instrucciones para los participantes	
Las mismas anteriores	
Plan B (En caso de lluvia)	Se utilizarán los puntos de fogata bajo techo.
Medidas de seguridad	Cuidado con el fuego

Diamantes	
Lugar: Plaza	
Duración: 1 hora	Participantes: Toda la cabaña
Materiales:	
Encargados: Consejeros	
Desarrollo de la actividad	

Explicación para el equipo que dirige la actividad	
<p>Todos los equipos estarán en la plaza, su misión es transportar la mayor cantidad de diamantes a la base central. EL problema, la cantidad de espías o intrusos que no desean que eso pase.</p> <p>Cada equipo tendrá un área específica y esta será su zona segura. De esta área o zona segura deberán llevar los diamantes (bolitas de pingball) hasta la base central en esta base central estará uno de los integrantes del grupo, para poder recibir el diamante.</p> <p>Ahora los diamantes solamente se pueden transportar usando un aislante y este aislante debe estar en contacto con el cuerpo (crema de afeitar), además solamente se puede transportar un diamante por turno. Los intrusos tendrán unas armas (palos de foam) especiales, las cuales utilizarán para botar el aislante y el diamante. El equipo debe buscar la manera de llevar dichos diamantes al lugar que les corresponde.</p>	
Instrucciones para los participantes	
Igual que la anterior	
Plan B (En caso de lluvia)	No influye
Medidas de seguridad	Cuidar la integridad de los compañeros

Tiempo por cabaña	
Lugar: Cada cabaña escoge el lugar óptimo.	
Duración: 1 hora	Participantes: Toda la cabaña
Materiales: Cada cabaña escoge los materiales según la actividad que escojan.	
Encargados: Consejeros	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	
<p>Cada consejero debe explicar a sus campistas de qué manera funciona el tiempo por cabaña además de brindarles diferentes ideas de actividades que pueden realizar, al igual que las actividades que no podrán realizar.</p> <p>Deben ser actividades que puedan ser herramientas para que el consejero pueda llegar a tener un acercamiento mucho más intencional que cualquier otra actividad del campamento, por lo que deben ser actividades que permitan en gran manera la comunidad con toda su cabaña o inclusive un tiempo un poco más cercano individualmente con sus campistas.</p>	
Instrucciones para los participantes	
<p>Ahora vamos a realizar algún tipo de actividad en la que todos podamos compartir y conocernos mucho más. Este es un tiempo en el que solo podemos estar en cabaña y podremos compartir nosotros nada más. ¿Qué tipo de actividad les gustaría hacer? Tengo algunas opciones como lo son:</p> <p>Volar papalotes, hacer pulseras con hilo, pintar piedras, jugar tiro al blanco, etc..</p>	
Plan B (En caso de lluvia)	No influye
Medidas de seguridad	No se podrán realizar actividades que pongan en riesgo la seguridad de los campistas.

Cantos Jocosos

Lugar: Plaza, en salones, cualquier lugar.	
Duración: 15 min (cada canto)	N° Participantes: Todos
Materiales: Motivación	
Encargados: Equipo de Apoyo	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	
Los cantos dependen de los facilidades y los cantos que el líder en el momento se sepa bien y pueda hacer. Está Mery one, mi casita, guana, merequeté, la danza del muzumbe, en fin, depende de cada facilitador.	
Instrucciones para los participantes	
Hacer y decir todo lo que el facilitador diga y haga.	
Plan B (En caso de lluvia)	Se pueden hacer tanto en la plaza como en cualquier salón, así que en caso de lluvia no hay problema
Medidas de seguridad	Si es en la plaza revisar que no haya palos o matitas que punce y hacer algún movimiento que implique acostarse. (revisar el área). de igual forma el salón si es de madera, tener cuidado con los movimientos, especialmente si implica arrastrarse en el suelo, por el peligro de una astilla de madera.

Fogata

Lugar: Puntos de Fogata	
Duración:	Participantes: El campamento completo
Materiales: Leña y fósforos	
Encargados: Equipo de Apoyo	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	
Deben preparar al menos 2 canciones, que contengan una mímica para poder cantarlas con los campistas, de cual forma el objetivo es tener un rato de alabanza y adoración a Dios todos juntos. Y se cierra con alguna actividad divertida, un reto o algo similar. Tipo charadas, en donde un representante por cabaña, debe pasar al frente y dramatizar lo que el facilitador le indique.	
Instrucciones para los participantes	
Igual que las anteriores	
Plan B (En caso de lluvia)	Se hace bajo techo
Medidas de seguridad	Delimitar el área en donde los participantes van a estar para que no se vayan a acercar mucho a la fogata. Tener focos (facilitadores) para alumbrar cuando las personas caminan.

Acertijo El Escape de Conejo

Lugar: Plaza	
Duración: 1 hora	Participantes: Todos
Materiales: Ver descripción	
Encargados: Equipo de apoyo	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	
Ver descripción Anexos	
Instrucciones para los participantes	
Ver descripción	
Plan B (En caso de lluvia)	Se queda igual
Medidas de seguridad	Ver descripción

2.3.3 Actividades óptimas

A continuación, se detallan las actividades óptimas a realizar:

Misión: El siervo	
Lugar: Entrada del campamento	
Propósito de la actividad y su base bíblica Meta de fe: En fe, vemos a los acampantes comprometiéndose a reflejar a Cristo a través de su carácter, acciones, relaciones y servicio. El objetivo de esta actividad es que los acampantes encuentren diversos versículos bíblicos que ejemplifiquen el carácter de Cristo a través del servicio. Al mismo tiempo, encontrarán una lista de tareas que deben realizar durante el campamento para que cada uno pueda ser ejemplo de servicio y mayordomía. Esta sección es fundamental para que los acampantes comprendan la importancia de reflejar a Cristo a través del servicio, está ligada a todos los temas que se desarrollarán en el campamento.	
Duración: 1 hora	Participantes: Todos los acampantes junto a los confidentes
Materiales: Vendas Carteles con versículos Sobres Hojas con actividades Grapadora	
Encargados: Equipo de apoyo	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad Se realizará una caminata por el sendero. El camino estará identificado con diferentes letreros para que los acampantes sigan la ruta. Los grupos de cabaña se acomodarán en parejas. A uno se le vendarán los ojos, estará "ciego", el otro debe encargarse de ayudarlo en el recorrido. (En algún momento del camino, los roles se intercambian), pero el grupo de cabaña siempre debe ir unido. Durante la caminata, irán encontrando un sobre que por cabaña deben recolectar. En cada uno de los puntos de mensajería encontrarán un sobre que deben recolectar. Al final de la caminata habrán recogido 5 sobres los cuáles contienen la descripción de actividades que deberán realizar durante todos los días del campamento y un versículo que deben colocar en su cabaña y aprenderse durante la semana. Al terminar la caminata se sentarán por cabaña y abrirán los sobres que contienen las indicaciones que debe hacer cada cabaña en relación con el servicio y la mayordomía. El confidente le hará algunas preguntas de reflexión 1. ¿Cómo se sintieron cuando iban ciegos? 2. ¿Cómo se sintieron cuando guiaban?	

3. ¿Qué encontraron dentro de los sobres?
4. ¿Qué opinan acerca del pasaje?
5. ¿Cuál será el fin de esta actividad?

El líder les hará una pequeña reflexión acerca de lo que dice la Biblia acerca del servicio para luego armar un cartel en el que deben pegar los papelitos con las actividades a realizar, para luego colocarlo en la cabaña.

Las actividades estarán basadas en los siguientes aspectos:

1. El aseo y la higiene personal
2. El servicio a los demás.
3. Nuestro rol en la mayordomía.

#1: Actividades por cabaña:

Acomodar la cama y mantener su ropa en orden

Barrer la cabaña

Recoger basura alrededor de la cabaña

Recoger la mesa del comedor

#2: Servicio a los demás

Lavar los platos durante alguna comida

Limpiar el comedor

Lavar y limpiar baños

Limpiar áreas de recreo

#3 Nuestro rol en la mayordomía

Recoger material de alguna actividad

Instrucciones para los participantes

Van a realizar un recorrido por un camino por el cual irán encontrando paquetes con mensajes especiales para cada uno de ustedes. Cada grupo de cabaña debe ponerse en parejas, uno de cada pareja deberá ir ciego (vendado) y el otro debe ser el guía. El guía puede tomar al ciego únicamente del brazo.

El camino estará identificado con diferentes letreros para que los acampantes sigan la ruta, y deben seguir las instrucciones que se les aparezca. Todo el grupo de cabaña siempre debe ir unido.

Plan B (En caso de lluvia)	Se realizará la actividad en un salón, colocando algunos obstáculos para el recorrido.
Medidas de seguridad	Explicar antes de la actividad que deben velar por la integridad de sus parejas y los líderes de apoyo deben ir vigilando que todos estén seguros.

Misión: Pruebas de fuego

Lugar: Varios sitios alrededor del campamento

Propósito de la actividad y su base bíblica – Meta de fe

Cuando decidimos seguir a Cristo, pasamos por diversas pruebas y aflicciones. Nuestra fe, al igual que el oro será pasada por fuego.

Las pruebas por las que atravesarán los acampantes representan las pruebas diarias. En cada actividad verán plasmada la vida de un personaje bíblico que fue escogido por Dios, que atravesó pruebas, pero al final fue obediente y cumplió su propósito.

Esta actividad está relacionada con la actividad nocturna Misión: Construyendo.

Duración: 1 hora 30 minutos

Participantes: Acampantes y confidentes

Materiales: Ver la descripción de cada estación

Encargados: Equipo de apoyo

Desarrollo de la actividad

Explicación para el equipo que dirige la actividad

Se divide a todo el grupo en dos equipos (no separar las cabañas). Habrá 5 estaciones a lo largo del campamento. En cada estación, los equipos deben enfrentar una prueba de fuego para ganarse una pieza que será utilizada en la Misión Construyendo. Cada estación durará 15 minutos, el equipo de apoyo deberá establecer el tiempo a través del sonido de un silbato. Cada pieza va acompañada con la historia de un personaje bíblico que fue escogido por el Señor de los ejércitos. Esta información les servirá para completar las misiones.

El encargado de cada estación debe contar una fantasía relacionada con el fuego.

Nombre de la estación	Lugar	Descripción	Materiales
EN MEDIO DEL FUEGO	En la plaza	Se establece una serie de obstáculos para cada equipo. El circuito de obstáculos lo debe recorrer de uno por uno cada campista. En el momento que todo el grupo lo recorra lo más rápido posible, deben recoger las piezas y el personaje y luego desplazarse a la siguiente estación.	Diversos materiales para construir dos circuitos de obstáculos, uno para cada equipo. Pieza: Focos Personaje: Josué
CONSTRUYENDO UN PUENTE SOBRE EL FUEGO	Piscina	Deben construir un puente sobre el cual deben pasar cada uno de los integrantes del equipo. Todo el equipo debe meterse a la piscina mientras uno del equipo debe atravesar el puente. Se utilizarán tablas, dos acampantes sostendrán una tabla mientras un acampante camina sobre las tablas sin caer al agua. El resto del equipo debe ir colocándose en frente para que el acampante que está fuera del agua pueda atravesar el puente sin caerse. Si	Tablas de madera gruesa de unos 15 cm de ancho. Pieza: Bandera Personaje: Esther

		cae al agua debe volver a empezar.	
AROS DE FUEGO	Tobogán de agua o colocar una resbaladera larga plástica en una pendiente	Tirar bolitas de colores en baldes que estarán en diferentes puntos en las orillas a lo largo del tobogán. El objetivo es lograr encestar la mayor cantidad de bolitas 10 minutos.	Bastantes bolitas plásticas de colores Baldes Pieza: Tiras de tela Personaje: Daniel
SI TE SUELTAS TE QUEMAS	Río	Hacer una caminata por una parte del río tomados de las manos, sin soltarse, ayudándose unos a otros. El equipo no puede caminar si no están todos agarrados de las manos.	Pieza: Vendas (Antifaces) Personaje: Pedro
BOMBAS DE FUEGO	Plaza	Cada equipo tendrá un espacio delimitado similar a una cancha de volleyball. Un equipo frente al otro, atacará al otro para obtener la mayor cantidad de puntos. (tirando sus zapatos al campo del equipo contrario) Cuando el director lo indica, inicia el tiempo, confidentes y acampantes deben quitarse sus zapatos y tirarlos, pueden devolver los zapatos que estén en su espacio hasta que el director indique el fin del tiempo. Esto hace unas tres veces o según el director encuentre necesario, pero para evitar la competitividad en el juego, cada vez que se reinicia el tiempo los equipos cambian de nuevo. Ejm: hombre contra mujeres, dividir al grupo por estatura, por edades, por orden alfabético.	Personaje: David y sus valientes
Al final de la actividad los equipos se reúnen para leer la información de los personajes			
Instrucciones para los participantes			
Ver la descripción de las estaciones			
Plan B (En caso de lluvia)		La actividad se realizará de igual manera.	
Medidas de seguridad		En cada estación el equipo de apoyo debe recordar de cuidar la integridad de cada compañero.	

Misión Construyendo

Lugar: Cancha de futbol

Propósito de la actividad y su base bíblica – Meta de fe

Luego de pasar pruebas, nuestra fe aumenta, se fortalece. A través de esta actividad los acampantes representarán esa fortaleza a través de la construcción de una muralla.

La santidad no se logra sin esfuerzo, habrá obstáculos, pero es importante rodearse de gente que nos ayude a enfrentar las pruebas, escuchar la voz del Espíritu Santo.

Duración: 1 hora

Participantes: Acampantes y confidentes

Materiales

Cada equipo debe traer los materiales que obtuvo en la Misión: Pruebas de fuego

Encargados

Equipo de Apoyo

Desarrollo de la actividad

Explicación para el equipo que dirige la actividad

El objetivo de la actividad es construir una muralla para proteger al equipo de los enemigos, deben utilizar bloques que encontrarán en una ciudad destruida. sólo pueden utilizar los objetos ganados en la Misión Pruebas de fuego y los conocimientos adquiridos durante la actividad. En algunos momentos se irán dando nuevas indicaciones que cambiarán la forma de trabajo del equipo.

1. Deben formar parejas y a cada pareja se le entregará un foco, una venda para los ojos y 4 cintas. Una persona en la pareja debe vendarse los ojos y llevar el foco. Durante la actividad las parejas no pueden tocarse sólo hablarse.
2. Todo el equipo debe estar en su zona segura, pero deben atravesar un desierto hasta una ciudad destruida para recolectar los bloques con los que construirán el muro.
3. El recorrido hasta la ciudad destruida pueden hacerlo sólo tres parejas a la vez, las veces que necesiten, pero si tropiezan con las bombas que están en el desierto (obstáculos diferentes), la pareja debe ir al hospital. Cada vez que la pareja entra al hospital pierde una cinta y se penalizará con un minuto de tiempo en el cual deben permanecer en el hospital. Pero si contestan a una pregunta correctamente pueden salir de inmediato y continuar el juego. (Sólo la persona que puede ver podrá contestar las preguntas las cuales están relacionadas con la información de los personajes que recolectaron en la Misión: Pruebas de fuego).
4. Cuando suene el pito, habrá un bombardeo aéreo, en ese momento las parejas que estén en el desierto deben agacharse y apagar su foco. El bombardeo lo representarán los del equipo de apoyo quiénes saldrán corriendo a quitarles el foco a las parejas que no lograron agacharse a tiempo.
5. Cuando el equipo haya conseguido todas las piezas de la muralla, podrán armarla e izar la bandera, pero en medio de la actividad el Director dará instrucciones diversas que harán que los equipos deban integrarse como uno solo para poder formar la muralla.
6. Cuando ya casi tengan todas las piezas el Director dará nuevas indicaciones después de un bombardeo: “El bombardeo dejó las zonas seguras dañadas, ambos equipos deben fusionarse y construir una sola muralla, deben ponerse de acuerdo cuál zona segura será la que usarán para construir la muralla.”

Instrucciones para los participantes

El objetivo de la actividad es construir una muralla para proteger al equipo de los enemigos, deben utilizar bloques que encontrarán en una ciudad destruida. sólo pueden utilizar los objetos ganados en la Misión: Pruebas de fuego y lo que hayan aprendido en esa actividad. En algunos momentos se irán dando nuevas indicaciones que cambiarán la forma de trabajo del equipo.

<ol style="list-style-type: none"> 1. Deben formar parejas y a cada pareja se le entregará un foco, una venda para los ojos y 4 cintas. Una persona en la pareja debe vendarse los ojos y llevar el foco. Durante la actividad las parejas no pueden tocarse sólo hablarse. 2. Todo el equipo debe estar en su zona segura, pero deben atravesar un desierto hasta una ciudad destruida para recolectar los bloques con los que construirán el muro. 3. El recorrido hasta la ciudad destruida pueden hacerlo sólo tres parejas a la vez, las veces que necesiten, pero si tropiezan con las bombas que están en el desierto (obstáculos diferentes), la pareja debe ir al hospital. Cada vez que la pareja entra al hospital pierde una cinta y se penalizará con un minuto de tiempo en el cual deben permanecer en el hospital. Pero si contestan a una pregunta correctamente pueden salir de inmediato y continuar el juego. Sólo la persona que puede ver podrá contestar las preguntas. 4. Cuando suene el pito, habrá un bombardeo aéreo, en ese momento las parejas que estén en el desierto deben agacharse y apagar su foco, porque los enemigos saldrán corriendo a quitarles el foco a las parejas que no lograron agacharse a tiempo. 5. Cuando el equipo haya conseguido todas las piezas de la muralla, podrán armarla e izar la bandera. 	
Plan B (En caso de lluvia)	La actividad se puede hacer en el salón más grande, o se puede hacer bajo la lluvia.
Medidas de seguridad	Cuidar la integridad de quienes van con los ojos vendados.

Misión El Linaje	
Lugar: Salón	
Propósito de la actividad y su base bíblica – Meta de fe En su palabra, Dios nos dice que somos linaje escogido, real sacerdocio y nación santa. Es por eso que el objetivo de esta actividad es que los acampantes puedan investigar acerca de otros personajes bíblicos que fueron escogidos por Dios para ser líderes.	
Duración: 1 hora	Participantes: Acampantes y confidentes
Materiales 1 Cartulina por equipo, Marcadores, Biblias, Libros con información bíblica, Internet	
Encargados: Equipo de apoyo y confidentes	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	
Cada grupo de cabaña tendrá media hora de tiempo para investigar en la biblia, libros e incluso internet, para escoger 1 o dos personajes bíblicos, establecer sus principales características, que vio Dios en ellos que ellos no creían tener, cuál fue su misión y vida. La información obtenida deben montarla en un cartel, luego elegir un acampante que presente al grupo los resultados de la investigación y por qué eligieron a este personaje. Cada cartel lo colocarán en una pared llamada El Linaje.	
Instrucciones para los participantes	
Uds son un equipo de investigadores que deben encontrar parte del linaje escogido por el Gran Yo soy. Cuando hayan encontrado uno de los elegidos deben, establecer sus principales características, que vio Dios en ellos que ellos no creían tener, cuál fue su misión y vida. La	

información obtenida deben montarla en un cartel, luego elegir un acampante que presente al grupo los resultados de la investigación y por qué eligieron a este personaje. Cada cartel lo colocarán en una pared llamada El Linaje.	
Plan B (En caso de lluvia)	Queda igual
Medidas de seguridad	Ninguna

Misión: Refugiándonos en la naturaleza	
Lugar: Zona al aire libre donde puedan acampar	
Propósito de la actividad y su base bíblica – Meta de fe Esta actividad es el inicio de una serie de actividades que se realizarán con el fin de interactuar con la naturaleza, mostrar mayordomía. Un líder debe estar listo para enfrentar diversas situaciones que lo saquen de su zona de comfort. De esta manera podrá reflejar a Cristo en diversas situaciones diferentes a las cotidianas.	
Duración: miércoles y jueves	Participantes: Acampantes y confidentes
Materiales: Se definen en cada actividad.	
Encargados: Equipo de apoyo	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	
A partir de este momento, los acampantes deben iniciar diversas actividades al aire libre. A continuación, se describen las actividades:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Refugios: Utilizando materiales de la naturaleza, cada grupo de cabaña debe construir un refugio en el cual dormirá durante la noche. Lo único que se les entregará son cuerdas y bolsas plásticas. Esta actividad se realizará el miércoles a las 2:30 pm. 2. Círculo de la amistad del miércoles se realizará en el refugio. 3. La noche del miércoles dormirán en el refugio, cada acampante podrá llevar sólo sus cobijas y artículos para dormir, y la ropa que utilizará al día siguiente. Debe tener fogatas encendidas toda la noche por lo que deben ponerse de acuerdo para cuidar el fuego que no se les apague. 4. Desayuno y almuerzo del jueves: Estos dos tiempos de comida cada grupo de cabaña deberá cocinar sus propios alimentos. A cada uno se le entregará una caja con los implementos para cocinar en una fogata y la comida que cocinarán. Al terminar de cocinar cada grupo debe dejar el espacio de fogata limpio y lavar todos los utensilios. Para devolverlos limpios. 	
Instrucciones para los participantes	
Se les ha encargado una nueva misión, pero esta misión está lejos de las comodidades del campamento. A partir de este momento, uds vivirán al aire libre. Pero para poder sobrevivir deben seguir las siguientes instrucciones:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Construir un refugio: Utilizando materiales de la naturaleza, cada grupo de cabaña debe construir un refugio en el cual dormirá durante la noche. Lo único que se les entregará son cuerdas y bolsas plásticas. 2. El Círculo de la amistad del miércoles se realizará en el refugio. 3. La noche del miércoles dormirán en el refugio, cada acampante podrá llevar sólo sus cobijas y artículos para dormir, y la ropa que utilizará al día siguiente. Debe tener 	

<p>fogatas encendidas toda la noche por lo que deben ponerse de acuerdo para cuidar el fuego para que no se les apague.</p> <p>4. Desayuno y almuerzo del jueves: Estos dos tiempos de comida cada grupo de cabaña deberá cocinar sus propios alimentos. A cada uno se le entregará una caja con los implementos para cocinar en una fogata y la comida que cocinarán. Al terminar de cocinar cada grupo debe dejar el espacio de fogata limpio y lavar todos los utensilios. Para devolverlos limpios.</p>	
Plan B (En caso de lluvia)	Si llueve mucho, los refugios no se utilizarán, pero los grupos de cabaña dormirán en algún salón diferente a las cabañas.
Medidas de seguridad	Tener cuidado adonde van a colocar las fogatas durante la noche, revisar que quede bien apagado el fuego.

Misión: Mis habilidades	
Lugar: Plaza	
<p>Propósito de la actividad y su base bíblica – Meta de fe</p> <p>El objetivo de esta actividad es armar una torre con piezas de madera, pero para poder construirla cada participante debe elegir un rol específico que debe cumplir, aunque durante el trayecto puede cambiar de rol si no se siente capacitado.</p> <p>En nuestra vida diaria muchas veces aceptamos un rol para el cual no estamos capacitados o en el proceso tuvimos que cambiar de rol porque Dios nos estaba guiando en otra dirección. Para cumplir el propósito del liderazgo de Dios en nuestra vida debemos autoevaluarnos, ser humildes y permitir que sea Cristo quien nos exalte. La humildad es una característica que se debe tener en el trabajo de equipo.</p>	
Duración: 1 hora	Participantes: Acampantes y confidentes
<p>Materiales</p> <p>Piezas de madera para armar las torres, suficientes para todas las cabañas. Cilindros de foam, cintas de tela,</p>	
Encargados: Equipo de apoyo	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad	
<p>Los equipos son los mismos grupos de cabaña.</p> <p>El objetivo es conseguir todas las piezas con las que los equipos construirán una torre. Cada equipo tendrá una base o zona segura. En esta zona, cada equipo tendrá guardadas cierta cantidad de piezas con la misma forma y tamaño, estas serán una de las piezas de la torre de los equipos contrarios, las piezas por equipo estarán definidas por color. Las piezas serán el objetivo de todos los equipos, ya que las necesitan para poder construir su torre. Aunque en este juego el objetivo principal es construir la torre, también habrá otros objetivos, los cuales se irán cumpliendo durante el juego.</p> <p>Todos los jugadores tendrán un brazalete que brilla en la oscuridad, y de un color específico según el rol elegido. El jugador que pierda su luz, deberá ir a la cárcel general, en donde estarán hasta que otro jugador de su propio equipo, llegue con otro jugador preso.</p> <p>En los equipos, cada jugador tendrá un rol específico con un objetivo específico. Estos roles son los siguientes:</p>	

1. Buscadores de piezas: Este jugador, tendrá una cinta de tela que se colocará en su cintura, la cual le dará el derecho de ir a buscar las piezas a las bases de los otros equipos. Si no tiene cinta, no podrá buscar piezas. Cuando pierden su cinta deberán ser acompañados hasta la cárcel, por el jugador que le quitó la cinta y quedarse ahí hasta que otro de sus compañeros traiga a algún prisionero.
2. Defensores de piezas: Estos defenderán las piezas en su base, y serán los únicos que podrán quitar las cintas de los buscadores, para que estos no puedan atacar.
3. Luchadores: Estos jugadores tendrán un arma un cilindro de foam (o algo similar) y con esta podrán tocar a sus contrincantes de la cintura para abajo. Cuando toquen a sus oponentes, podrán apagarles la luz, pidiéndoles el brazalete y llevándolos a su base. El oponente podrá recuperar su luz yendo a su propia base y tomando una luz que ya alguno de los luchadores de su propio equipo haya robado, con la condición de que esa luz sea del color respectivo de su rol.
4. Mensajeros (rol opcional) (cada equipo tiene solo un mensajero): Los mensajeros podrán escoger el rol que quieran y pueden cambiarlo en cualquier momento.
5. Capitán constructor: Serán los encargados de armar la torre e indicarle a su equipo cuales piezas se necesitan y de cuales equipos.

Los jugadores tendrán lapsos de 5 minutos para conseguir piezas. Cada 5 minutos sonará una alarma que indicará que se les será entregado un nuevo objetivo en el juego. Los objetivos pueden variar los roles o poner alguna dificultad en el caso de que el juego se esté logrando muy fácilmente. El director debe estar pendiente de esto para establecer nuevos objetivos.

Entre los objetivos a establecer se pueden elegir los siguientes:

- a. Todos los participantes deben cambiar de roles.
- b. Cada equipo debe intercambiar un luchador por el de otro equipo.
- c. A cada equipo se le quita una pieza y se mezcla en la base de otro equipo.
- d. Se fusionan dos equipos al azar deben usar una sola base y formar una sola torre.
- e. Se fusiona todo el grupo, se colocan todas las piezas en el centro del lugar y cada participante debe colocar una pieza para armar la torre.

El objetivo final es que todos los equipos formen una sola torre usando todas las piezas, al final todos dejan sus roles y se convierten en capitán constructor.

Instrucciones para los participantes

El objetivo es conseguir todas las piezas con las que cada equipo construirá una torre. Cada equipo tendrá una base o zona segura. En esta zona, cada equipo tendrá guardada cierta cantidad de piezas con la misma forma y tamaño, estas serán piezas de la torre de los equipos contrarios, cada equipo tendrá piezas de diferente color.. Las piezas serán el objetivo de todos los equipos, ya que las necesitan para poder construir su torre. Aunque en este juego el objetivo principal es construir la torre, también habrá otros objetivos, los cuales se irán cumpliendo durante el juego.

Todos los jugadores tendrán un brazalete que brilla en la oscuridad, y de un color específico según el rol elegido. El jugador que pierda su luz, deberá ir a la cárcel general, en donde estarán hasta que otro jugador de su propio equipo, llegue con otro jugador preso.

En los equipos, cada jugador tendrá un rol específico con un objetivo específico. Estos roles son los siguientes:

1. Buscadores de piezas: Este jugador, tendrá una cinta de tela que se colocará en su cintura, la cual le dará el derecho de ir a buscar las piezas a las bases de los otros equipos. Si no tiene cinta, no podrá buscar piezas. Cuando pierden su cinta deberán ser acompañados hasta la cárcel, por el jugador que le quitó la cinta y quedarse ahí hasta que otro de sus compañeros traiga a algún prisionero.

2. Defensores de piezas: Estos defenderán las piezas en su base, y serán los únicos que podrán quitar las cintas de los buscadores, para que estos no puedan atacar.
3. Luchadores: Estos jugadores tendrán un arma un cilindro de foam (o algo similar) y con esta podrán tocar a sus contrincantes de la cintura para abajo. Cuando toquen a sus oponentes, podrán apagarles la luz, pidiéndoles el brazalete y llevándolos a su base. El oponente podrá recuperar su luz yendo a su propia base y tomando una luz que ya alguno de los luchadores de su propio equipo haya robado, con la condición de que esa luz sea del color respectivo de su rol.
4. Mensajeros (rol opcional) (cada equipo tiene solo un mensajero): Los mensajeros podrán escoger el rol que quieran y pueden cambiarlo en cualquier momento.
5. Capitán constructor: Serán los encargados de armar la torre e indicarle a su equipo cuales piezas se necesitan y de cuales equipos.

Los jugadores tendrán lapsos de 5 minutos para conseguir piezas. Cada 5 minutos sonará una alarma que indicará que se les será entregado un nuevo objetivo en el juego.

Plan B (En caso de lluvia)	Se realiza la actividad de igual manera
Medidas de seguridad	Cuidar la integridad de todos los participantes.

Misión: Campo Traviesa

Lugar: Río, Sendero de barro

Propósito de la actividad y su base bíblica – Meta de fe

El objetivo de esta actividad es fomentar en los acampantes el deseo de reflejar a Cristo a través de sus acciones, en este caso ayudar al prójimo sin importar si gana o pierde.

Duración:

N° Participantes

Materiales

Baldes, bolitas

Encargados

Equipo de apoyo

Desarrollo de la actividad

Explicación para el equipo que dirige la actividad

El campo traviesa es una carrera en la que deberán salir todos los equipos al mismo tiempo y deben llegar a ciertas estaciones en las que se enfrentarán con retos, que deben superar para poder avanzar al siguiente. Pero ninguno de los equipos puede avanzar hasta que TODOS los equipos hayan concluido cada parte del reto.

Los retos serán los siguientes:

1. Puente en el río: Todos los integrantes del equipo deben sostener un balde y colocarse dentro de las áreas asignadas que estarán en fila y separadas por 2 metros aprox. Una persona se coloca dentro del río y deberá llenar su balde y lanzar el agua hacia la persona que sigue en la línea para que esta atrape el agua con su balde. Así consecutivamente hasta que la última persona reciba el agua sobrante y la ponga dentro de otro balde en donde habrá una bolita pequeña. El objetivo es sacar la bolita del tubo utilizando únicamente el agua, sin tocar la bolita con las manos.
2. Deberán pasar por medio de un sendero con obstáculos que contienen barro y agua y lograr llegar todo el equipo junto. Solo podrán avanzar al siguiente obstáculo hasta que todo

su equipo pase el anterior. En este reto las reglas cambiarán pues cada equipo debe realizar cada reto de obstáculos en parejas, pero las parejas deben ser uno de cada equipo contrario. Cada pareja debe ayudarse a atravesar el obstáculo.

La idea es que los equipos pueden variar las estrategias de juegos y si quieren pueden ayudarse entre ellos, pero esto no se les explicará, sino que es su decisión.

Al final se hará un pequeño cierre con todo el grupo para conocer lo que sintieron y experimentaron, cuáles fueron las estrategias utilizadas.

Instrucciones para los participantes

Esta es una misión de campo traviesa, es una carrera en la que deberán salir todos los equipos al mismo tiempo y deben llegar a ciertas estaciones en las que se enfrentarán con retos, que deben superar para poder avanzar al siguiente. Pero ninguno de los equipos puede avanzar hasta que TODOS los equipos hayan concluido cada parte del reto.

Los retos serán los siguientes:

1. Puente en el río: Todos los integrantes del equipo deben sostener un balde y colocarse dentro de las áreas asignadas que estarán en fila y separadas por 2 metros aprox. Una persona se coloca dentro del río y deberá llenar su balde y lanzar el agua hacia la persona que sigue en la línea para que esta atrape el agua con su balde. Así consecutivamente hasta que la última persona reciba el agua sobrante y la ponga dentro de un tubo en donde habrá una bolita pequeña. El objetivo es sacar la bolita del tubo utilizando únicamente el agua, sin tocar la bolita con las manos.

2. Deberán pasar por medio de un sendero con obstáculos que contienen barro y agua y lograr llegar todo el equipo junto. Solo podrán avanzar al siguiente obstáculo hasta que todo su equipo pase el anterior. En este reto las reglas cambiarán pues cada equipo debe realizar cada reto de obstáculos en parejas, pero las parejas deben ser uno de cada equipo contrario. Cada pareja debe ayudarse a atravesar el obstáculo.

Plan B (En caso de lluvia)	Se realiza, verificar si el río está muy crecido entonces se realiza esta etapa en la piscina.
Medidas de seguridad	Cuidar la integridad de todos los participantes

Misión: Reflejando al maestro

Lugar: Salón, Punto de fogata

Propósito de la actividad y su base bíblica – Meta de fe

Reflejar el carácter de Cristo y reforzar todo lo que se ha enseñado durante el campamento.

Duración: 2 horas

Duración: 2 horas

Materiales

Vendas para los ojos

Luces de neón (pueden ser las pulseras que brillan en la oscuridad o luces de emergencia)

Baldes con agua tibia

Jabón líquido

Paños o toallas (solicitarle durante la cena a cada acampante que traiga su toalla personal)

Preparación de la fogata

Encargados

Equipo de apoyo y confidentes

Desarrollo de la actividad

Explicación para el equipo que dirige la actividad

Etapa	Descripción	Materiales
-------	-------------	------------

Bajando Estrellas	<p>En el salón, se les pide a los acampantes que hagan una hilera, luego se les vendarán los ojos y se les pide que agarren de una cuerda. Los confidentes irán cuidando a sus acampantes. Se llevará a los acampantes por una pequeña caminata en la cual deben ir completamente en silencio y luego entran de nuevo al salón.</p> <p>Mientras están en la caminata, el equipo de apoyo rociará el líquido que se encuentra dentro de las pulseras de neón por todo el suelo, techo y paredes.</p> <p>Conforme van entrando al salón, aún con los ojos vendados, los confidentes van acomodando a sus acampantes acostados boca arriba en el piso del salón.</p> <p>Se les pide que con los brazos se tapen la cara y el director les hará una pequeña reflexión acerca de lo que son ellos para Jesús y como deben reflejar a Cristo como una luz en la oscuridad, (esta reflexión fue escrita previamente y bajo la guía del Espíritu Santo) mientras el Director les habla, confidentes y equipo de apoyo rocían el líquido de las pulseras sobre la ropa de los acampantes.</p> <p>Al terminar se les pide a los acampantes que abran los ojos y así podrán ver la luz de Jesús reflejada en ellos.</p> <p>Después de unos minutos, irán al punto de fogata elegido para la siguiente etapa. Recordarles que lleven el paño.</p>	<p>Pulseras de neón Vendas para los ojos Cuerda</p>
Reflejando al Maestro	<p>El Director del Campamento hará una reflexión respecto a los principios del liderazgo, al terminar hará una oración, En forma silenciosa y respetuosa, se les pedirá a los acampantes agruparse por cabaña.</p> <p>Se puede poner música de adoración de fondo.</p> <p>Cada confidente les solicitará que se quiten los zapatos para lavarles los pies como lo hizo Jesús con sus discípulos. Los confidentes tendrán un balde con agua tibia y un tarrito con el que lavarán los pies a cada uno de manera que no usen la misma agua para todos, sino agua limpia para cada acampante.</p> <p>Luego orarán por cabaña, y al final harán una oración con todo el grupo, abrazados.</p> <p>Durante este tiempo de lavamiento, el equipo de apoyo debe estar pendiente para ayudarle a los confidentes con el agua y lo que necesiten.</p>	<p>Baldes con agua tibia Paño Jabón líquido</p>
Fogata	<p>Este es un tiempo libre para compartir, adorar y dar testimonio de lo vivido durante el campamento.</p>	<p>Marshmallows Galletas</p>
Instrucciones para los participantes		
Etapas	Descripción	
Bajando Estrellas	<p>A partir de este momento, uds están en una misión secreta, por lo que deben seguir las indicaciones al pie de la letra.</p> <p>Los acampantes deben hacer una hilera, luego se les vendarán los ojos y se les pide que agarren de una cuerda porque deben ir a un lugar especial. Pero deben ir en completo silencio y escuchar las indicaciones en el camino.</p> <p>Después de unos minutos, irán al punto de fogata elegido para la siguiente etapa. Recordarles que lleven el paño.</p>	

Reflejando al Maestro	En forma silenciosa y respetuosa, se les pedirá a los acampantes agruparse por cabaña. Cada confidente les solicitará que se quiten los zapatos para lavarles los pies como lo hizo Jesús con sus discípulos
Fogata	Este es un tiempo libre para compartir, adorar y dar testimonio de lo vivido durante el campamento.
Plan B (En caso de lluvia)	Se hace igual, se elimina la caminata o se hace bajo techo. La fogata se hace bajo techo.
Medidas de seguridad	Tener cuidado en la caminata pues van con los ojos vendados.

Misión: Meditación a Solas	
Lugar: Naturaleza	
Propósito de la actividad y su base bíblica – Meta de fe Como líder en Cristo debemos aprender a meditar en la palabra de Dios y escuchar lo que Dios nos quiere decir	
Duración: 2 horas y media	Participantes:
Materiales Hoja de meditación del Salmo 1 de CCI	
Encargados Equipo de apoyo y confidentes	
Desarrollo de la actividad	
Explicación para el equipo que dirige la actividad Se les entregará a cada acampante la hoja de meditación del Salmo 1 de CCI y una bolsa con el desayuno para que vayan a meditar en la palabra de Dios, deben ir a buscar luego se reunirán con los confidentes para reflexionar acerca de esta experiencia.	
Instrucciones para los participantes Esta es su última misión, deben llevar un paquete de desayuno y un paquete pues este es un tiempo de meditación. Deben ir a buscar un árbol cerca del río y sentarse junto a él a meditar. A eso de las 9 am deben regresar y buscar a su confidente.	
Plan B (En caso de lluvia)	Cada acampante buscará un lugar a solas donde pueda meditar
Medidas de seguridad	Ninguna

2.4 Horario detallado

Día: Lunes

Tema del día: Creciendo en santidad: 1 Pedro 1:13-25, 2:1-3

Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales
10:00	Bienvenida	Entrada del campamento	Directores	Listas de cabaña
10:30	Misión: El siervo	Entrada del campamento	Equipo de apoyo	Vendas Carteles con versículos Sobres Hojas con actividades Grapadora
11:00				
11:30	Acomodarse	Cabañas	Confidentes	Cartulina para hacer las reglas de la cabaña
12:00				
12:30	Almuerzo	Comedor		
1:00				
1:30	Juegos Masivos	Plaza	Equipo de apoyo	Cuerdas, 4 conos, cintas de colores.
2:00				
2:30	Misión: Pruebas de fuego	Varios sitios alrededor del campamento	Equipo de apoyo	Ver descripción de las estaciones en las actividades óptimas
3:00				
3:30				
4:00	EBC	El confidente decide	Confidentes	Estudio bíblico, biblia, lápices de escribir, de colores, Snack, hojas blancas
4:30				
5:00				
5:30	Puesta de Sol	Lomita	Equipo de apoyo	Guitarra
6:00	CENA	Comedor		
6:30				
7:00	Juegos de Salón	Salón	Equipo de apoyo	4 conos, palos de foam, 1 bola suave, canastas.
7:30				
8:00	Misión: Construyendo	Cancha de fútbol	Equipo de apoyo	Materiales obtenidos en la Misipon a prueba de fuego
8:30				
9:00	Chocolate	Comedor	Todos	
9:30	Círculo de la Amistad	Cabaña	Confidentes	Paquete de premiación
10:00	A dormir	Cabañas	Confidentes	

Día: Martes

Tema del día: Creciendo en el llamado: 1 Pedro 2:4-25

Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales
6:00	Devocional Líderes	Director decide	Directores	Música, Reflexión
6:30	Arriba acampantes		Equipo de apoyo	
7:00	Devocional	Salón	Equipo de apoyo	Guitarra
7:30	Tiempo a Solas	Naturaleza	Confidentes	Biblia
8:00	DESAYUNO	Comedor		
8:30				
9:00	Duelos	Salón	Equipo de apoyo	Ver Duelos en Actividades claves
9:30	Secuencia de Acertijos	Varios lugares del Campamento	Equipo de apoyo	Ver descripción de Acertijos en Anexo n°2
10:00				
10:30				
11:00				
11:30				
12:00				
12:30	Almuerzo	Comedor		
1:00				
1:30	Reunión de consejeros /Descanso	Director decide	Directores	EBC
2:00				
2:30	Destrezas	Puntos de fogata	Confidentes	Fósforos, madera, masa, queso, aceite y sartén
3:00				
3:30				
4:00	EBC	El confidente decide	Confidentes	Estudio bíblico, biblia, lápices de escribir, de colores, Snack, hojas blancas
4:30				
5:00				
5:30				
5:30	Puesta de Sol	Lomita	Equipo de apoyo	Guitarra
6:00	CENA	Comedor		
6:30				
7:00	Juegos de salón	Salón	Equipo de apoyo	4 conos, palos de foam, 1 bola suave, canastas.
7:30				
8:00	Misión: El linaje	Salón	Equipo de apoyo y confidentes	1 Cartulina por equipo, Marcadores, Biblias, Libros con información bíblica, Internet
8:30				
9:00	Chocolate	Comedor		
9:30	Círculo de la Amistad	Cabaña	Confidentes	Paquete de premiación
10:00	A dormir	Cabañas	Confidentes	

Día: Miércoles

Tema del día: Creciendo en mansedumbre1 Pedro 3:8-22

Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales
6:00	Devocional Líderes	Director decide	Directores	Música, Reflexión
6:30	Arriba acampantes		Equipo de apoyo	
7:00	Devocional	Salón	Equipo de apoyo	Guitarra
7:30	Tiempo a Solas	Naturaleza	Confidentes	Biblia
8:00	DESAYUNO	Comedor		
8:30				
9:00	Duelos	Salón	Equipo de apoyo	Ver Duelos en Actividades claves
9:30	Diamantes	Plaza	Equipo de apoyo	Crema de afeitar (una lata por equipo) Fones (10) Tinas (1 para cada equipo) Conos (necesarios para delimitar áreas) Bolitas de pingpong (todas las posibles)
10:00				
10:30	Tiempo por cabaña	El confidente decide	Confidente	Depende de la actividad elegida por el confidente
11:00				
11:30	Cambiar	Baños	Confidentes	
12:00				
12:30	Almuerzo	Comedor		
1:00				
1:30	Reunión de consejeros /Descanso	Director decide	Directores	EBC
2:00				
2:30	Misión: Refugiándonos en la naturaleza	Zona de acampar	Equipo de apoyo y confidentes	Ver descripción en Actividades Óptimas
3:00				
3:30				
4:00	EBC	El confidente decide	Confidentes	Estudio bíblico, biblia, lápices de escribir, de colores, Snack, hojas blancas
4:30				
5:00				
5:30	Puesta de Sol	Lomita	Equipo de apoyo	Guitarra

6:00	CENA	Comedor		
6:30				
7:00	Cantos Jocosos	Plaza o salón	Equipo de apoyo	Motivación
7:30	Misión: Mis Habilidades	Plaza	Equipo de apoyo	Ver descripción en Actividades Óptimas
8:00				
8:30	Fogata	Punto de fogata	Equipo de apoyo	Leña y fósforos
9:00	Chocolate	Comedor		
9:30	Círculo de la Amistad	Cabaña	Confidentes	Paquete de premiación
10:00	Dormir afuera	Refugio	Equipo de apoyo y confidentes	

Día: Jueves

Tema del día: Creciendo en amor a los demás: 1 Pedro 4:1-19

Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales
6:00	Devocional Líderes	Director decide	Directores	Música, Reflexión
6:30	Arriba acampantes	Cabañas	Equipo de apoyo	
7:00	Devocional	Salón	Equipo de apoyo	Guitarra
7:30	Tiempo a Solas	Naturaleza	Confidentes	Biblia
8:00	Desayuno al aire libre	Punto de fogata	Confidentes	Materiales para el desayuno
8:30				
9:00	Duelos	Salón	Equipo de apoyo	Ver Duelos en Actividades claves
9:30	Misión: Campo travesía	Río, Sendero de barro	Equipo de apoyo	Ver descripción en actividades óptimas
10:00				
10:30				
11:00	Cambiar	Baños	Confidentes	
11:30				
12:00	Almuerzo al aire libre	Puntos de fogata	Confidentes	Materiales para hacer almuerzo en la fogata
12:30				
1:00				
1:30	Reunión de consejeros /Descanso	Director decide	Directores	EBC
2:00				
2:30	Acertijo Escape del Conejo	Plaza	Equipo de apoyo	Ver descripción del acertijo en Anexo N°2
3:00				

3:30				
4:00	EBC	El confidente decide	Confidentes	Estudio bíblico, biblia, lápices de escribir, de colores, Snack, hojas blancas
4:30				
5:00				
5:30	Puesta de Sol	Lomita	Equipo de apoyo	Guitarra
6:00	CENA	Comedor		
6:30				
7:00	Misión: Reflejando al Maestro	Ver descripción de la actividad en Actividades óptimas	Equipo de apoyo y confidentes	Ver descripción de la actividad en Actividades óptimas
7:30				
8:00				
8:30				
9:00	Chocolate	Comedor		
9:30	Círculo de la Amistad	Cabaña	Confidentes	Paquete de premiación
10:00	A dormir	Cabañas	Confidentes	

Día: Viernes

Tema del día: Siendo ejemplo: 1 Pedro 5:1-12

Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales
6:00	Devocional Líderes	Director decide	Directores	Música, Reflexión,
6:30	Arriba acampantes	Cabañas	Equipo de apoyo	
7:00	Misión:	Naturaleza, cerca de un árbol	Todos	Material fotocopiado de meditación
7:30				
8:00				
8:30				
9:00				
9:30	Alistar maletas	Cabañas	Confidentes	
10:00				
10:30	Cierre/Video	Salón	Equipo de apoyo	Video beam y video del campamento
11:00				
11:30	Salida			

CAPÍTULO III

LOGÍSTICA

3.1 Presupuesto

Este campamento está pensado para realizarse en cualquier lugar, pero se realizó la cotización en Campamento Roblealto.

Estimado de Gastos Campamento Misión 4:10			
Cuenta	Monto		
Alimentación, Hospedaje y Paramédico	\$6,096.00	PUNTO DE EQUILIBRIO	
Materiales	\$150.00	Valor de inscripciones del campamento	\$149.40
Camisetas para voluntarios (7)	\$100.00	Valor de la Inscripción -Costo Variable)	149
Transporte de Líderes	\$100.00	Total de costos fijos	\$6,196.00
Transportes campistas	\$250.00	Punto de Equilibrio	41
Transporte Maletas	\$100.00		
Ofrenda de Directores y voluntarios	\$200.00		
Decoración	\$75.00		
Imprevistos	\$100.00		
Costos totales	\$7,171.00		
Acampantes esperados	48.00		
Precio del campamento por acampante	\$149.40		
COSTOS FIJOS	\$6,196.00		
COSTOS VARIABLES	\$975.00		

3.2 Propaganda

La promoción y la propaganda se realizará de la siguiente manera:

1. Por medio de redes sociales se enviarán post similares al que está a continuación.
2. Se construye una página web en la cuál se establecerá la información del campamento y datos curiosos.
3. En el boletín de la propaganda viene un código QR, que al ser escaneado lo direcciona a la página web mencionada en el punto anterior.



ANEXOS

Anexo N°1: Actividad Óptima El Siervo

Mas el que quiera hacerse grande entre
vosotros será vuestro servidor, como el
Hijo del Hombre que no vino para ser
servido, sino para servir, y para dar su vida
en rescate por muchos

Mateo 20:26-28

Y todo lo que hagáis, hacedlo de corazón, como para el Señor y no para los hombres; sabiendo que del Señor recibiréis la recompensa de la herencia, porque a Cristo el Señor servís.

Colosenses 3:23-24

CADA UNO
DE USTEDES
HA RECIBIDO
DE DIOS
ALGUNA CAPACIDAD.

ÚSELA BIEN
EN EL SERVICIO
A LOS DEMÁS.

1 PEDRO 4:10

Anexo N°2: Acertijos

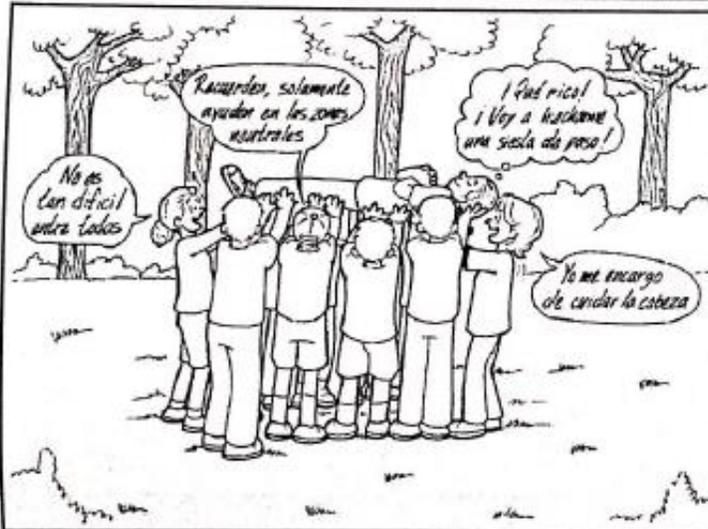
Breve descripción del acertijo:

Esta actividad puede usarse como un acertijo o como una actividad preparativa a otro acertijo con el fin de promover la confianza y la responsabilidad entre todos los miembros de un grupo. También se conoce como El pivote en grupo y es ideal para llevarla a cabo antes de Caída de fe, Fuga por la ventana o La telaraña.

Se trata de un grupo que trabaja unido con el propósito de que cada miembro tenga la oportunidad de usar los cuatro comandos básicos para luego caer en todas direcciones o ser levantado en el aire, mientras se halla rígido y horizontal, con la seguridad de que las manos de sus compañeros de grupo no lo dejarán golpearse.

ACTIVIDADES PREPARATORIAS

HOJA EN EL VIENTO



Objetivo:

Desarrollar confianza de grupo al responsabilizarse por la seguridad y bienestar de los demás, sosteniéndolos firmemente mientras se impulsa hacia arriba a cada miembro del grupo sobre los brazos de todos y termina acostado en el suelo.

Duración aproximada:
10-15 minutos

Presentación

La creación de Dios es tan maravillosa que el observarla nos confirma el concepto de que Él todo lo hizo hermoso. Piensen que estamos en medio de un tupido bosque de sauces. Es más, piensen que ustedes mismos son los sauces. Cierren sus ojos, levanten las ramas (realmente son los brazos) y balancéense con el soplar del viento.

De la misma forma como hemos

disfrutado ser sauces también disfrutaremos de una experiencia única de cuidar y ser cuidados por cada uno de los miembros del grupo. Ahora cada uno de ustedes se irá turnando para ser el sauce. Practiquemos por un momento El pivote en grupo. Todos los participantes deben pararse hombro con hombro formando un círculo, con un pie frente al otro y las rodillas flexionadas y los brazos extendidos como para estar al alcance del sauce. Cada participante deberá quedar en el centro del círculo cuando le llegue su turno de ser sauce. Como sauce cada participante debe ocupar una postura

especial: los brazos cruzados sobre el pecho y las manos apretadas como cuando se ora. Utilizando los comandos (1. "¿Estas listo?", 2. "Estoy listo", 3. "Ven" y 4. "Voy") el sauce debe juntar sus pies, poner su cuerpo rígido y dejarse caer en la dirección que decida. El grupo entonces lo recibe y empuja con gentileza, y de forma deliberada y lenta lo hace dar vueltas mientras rebota por todo el círculo.

Después de dos vueltas completas, en las que se incluye hasta un cambio de dirección, el grupo estará listo para sus siguientes instrucciones. He las aquí:

El sauce debe pararse muy tieso, utilizar los cuatro comandos y luego dejarse caer hacia atrás. En este momento los participantes que forman el círculo deben acercarse alrededor del sauce y levantarlo en una posición horizontal por dos metros sobre la tierra. Una vez en esa posición los miembros del grupo deben mecer al sauce suavemente. Mientras el suave balanceo continúa, el sauce debe ser bajado lentamente hasta que quede totalmente sobre la tierra. La ausencia de toda conversación y el sentimiento de total seguridad llevan a un sentimiento placentero de tranquilidad.

Reglas

1. Diez es el número óptimo de personas que debieran participar en esta actividad.
2. Para facilitar la coordinación de la actividad debes designar a un líder que será quien inicie el proceso de levantamiento.
3. La persona debe terminar acostado en el piso como una hoja sobre el suelo.

Medidas de seguridad

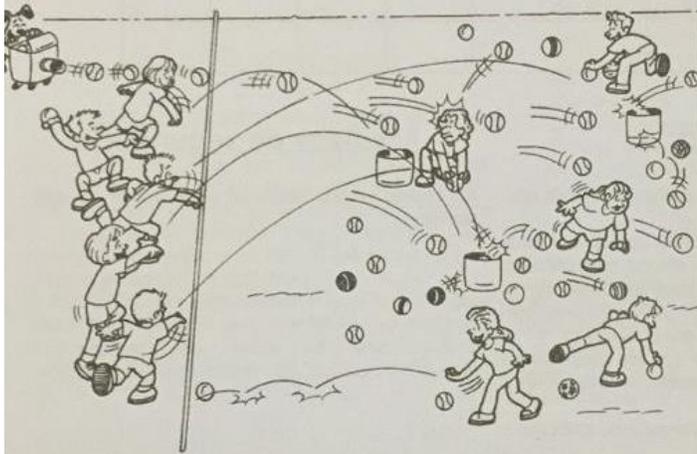
1. En esta actividad de alto riesgo físico la postura de todos los participantes es la mayor medida de seguridad. Los miembros del equipo deben pararse con un pie delante del otro y con una rodilla flexionada, para estar firmemente plantados en el suelo sin perder el equilibrio.
2. El sauce debe cruzar sus brazos sobre su pecho y mantenerse rígido, tanto mientras lo hacen rebotar alrededor del círculo como cuando lo levantan en vilo.
3. El líder designado debe pararse siempre detrás del sauce para hacerse cargo de proteger la cabeza y el área del cuello.
4. Hay que controlar la risa y las bromas porque pueden afectar la concentración y el enfoque que el grupo debe tener en todo momento en la seguridad y el cuidado del sauce.

Scanned with CamScanner

Breve descripción del acertijo:

Por medio de este acertijo, un grupo de entre 10 y 20 participantes se dividirán en lanzadores y receptores. Los lanzadores procurarán acumular puntos por objetos lanzados a unos recipientes previamente ubicados en el área de juego, mientras los receptores estarán a cargo de devolver los tiros fallidos con el fin de que vuelvan a intentarlo. Las anotaciones se podrán llevar en una cartulina gigante y a la vista de todos.

CORPORACIÓN



Objetivo:

El propósito de este juego es crear conciencia en los participantes sobre el impacto que tienen las probabilidades estadísticas en el mundo del trabajo. Además, el juego permite que los participantes puedan participar en la solución de un problema que incluye todos los aspectos de un proceso.

Duración aproximada:
40-60 minutos

Presentación

Ustedes son una compañía que produce un artículo de alta tecnología llamado Alfa. (Si quieres permite que los participantes elijan el nombre de la compañía y del producto.) El objetivo de la compañía es que produzcan el mayor número de Alfas sin errores por ciclo. Pero para el buen funcionamiento de la compañía deben existir dos grupos diferentes de trabajadores en la corporación: los lanzadores y los receptores.

Puedes darles las siguientes instrucciones:

1. Formen dos equipos y decidan quiénes van a ser los lanzadores y quiénes los receptores.
2. Los lanzadores, colóquense detrás de la línea de lanzamiento y lancen las pelotas hacia los envases. Ustedes serán los únicos que podrán hacer los lanzamientos. Por su parte, los receptores colóquense del otro lado de la línea de lanzamiento, en el área de recepción, y regresen todas las pelotas que fallen los lanzadores. Recuerden que ustedes no podrán lanzar ninguna pelota hacia los envases.
3. La corporación va a decidir cuántos lanzadores y cuántos receptores deberá haber en cada ciclo, pero

después de ese momento no podrán intercambiar sus papeles.

4. Después de que terminen un ciclo, cuenten cuántos productos Alfa elaboraron sin error. Indíquense al director del juego el total obtenido para que lo registre en la cartulina. Para el siguiente ciclo organicense para ver de qué forma pueden mejorar la producción.
5. Repitan el procedimiento el número de veces que crean necesarias para determinar cuál fue la técnica empleada para elaborar más productos Alfa sin error.
6. Para anotar los puntos, diseña con la cartulina la siguiente pantalla y colócala en la pared:

(ver página siguiente)

Ciclo	Envase 1	Subtotal	Envase 3	Subtotal	Envase 5	Subtotal	Total
1							
2							
3							
4							
5							
6							

Reglas

1. Un ciclo mensual equivale a dos minutos de ejercicio.
2. Los jugadores reciben 1.000 puntos por cada objeto que lancen dentro del envase más cercano, reciben 3.000 por cada objeto que lancen dentro del envase de en medio, y reciben 5.000 por cada objeto que lancen dentro del envase más lejano.
3. Se darán 5 minutos para que los participantes decidan qué roles van a desempeñar: lanzadores o receptores.
4. El facilitador anunciará cada vez que comience o termine un ciclo.
5. No se quitarán puntos por cada lanzamiento fallido; sencillamente no habrá anotación.

Medidas de seguridad

No existen riesgos físicos en la realización de este acertijo.

Temas de discusión y reflexión

Descripción

¿Qué te pareció este acertijo? ¿El desafío te pareció fácil o difícil? ¿Cómo estuvo la participación de todos los miembros del grupo? ¿Y la tuya?

Interpretación

¿Cuáles fueron las barreras del éxito? ¿Qué hicieron para mejorar el éxito? ¿Qué impacto tuvo sobre el resultado el liderazgo de la corporación? ¿Quién dio una contribución significativa durante el proceso y por qué fue significativa?

Aplicación

¿Cómo influyó la probabilidad estadística en la toma de decisiones? ¿Hay alguna área en tu vida en la que los números o resultados aparentes influyan en tu toma de decisiones? ¿Qué lección puedes aprender de esto? ¿Cómo podrás aplicarla a tu vida real?

Breve descripción del acertijo:

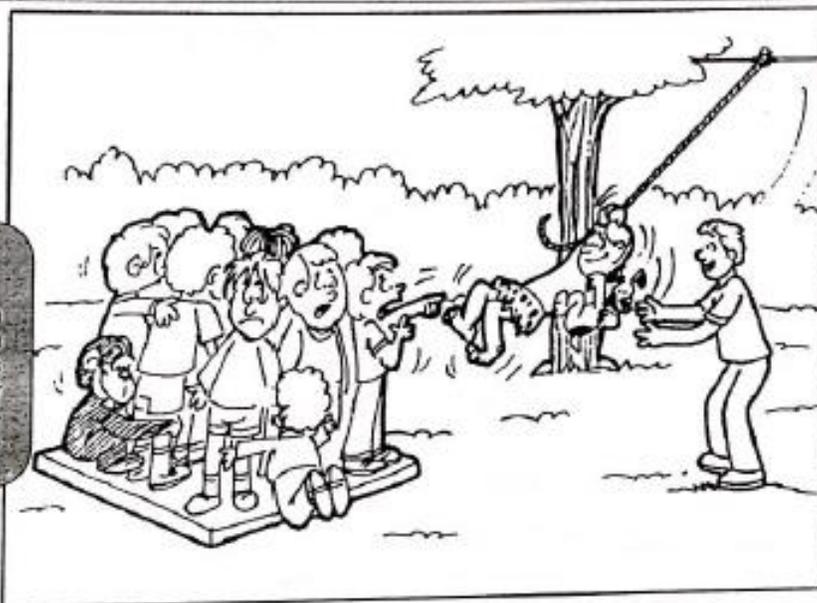
el grupo debe colgarse de la cuerda terminando en una plataforma formada por una lianta.

EL METRO DE TARZAN

Objetivo:

Colocar al equipo sobre un área de pantano a una plataforma de donde todos los que se vayan a mecer deberán mantenerse balanceados por un tiempo de 5 segundos.

Duración aproximada:
45-60 minutos



Presentación

Esta es una nave espacial muy especial. Es especial porque no puede arrancar mientras no haya suficiente peso en ella. Es decir que mientras más personas logren estar a bordo mejor será el despegue y la calidad del viaje. Si hubiera poca gente que lograra subir a bordo probablemente será imposible despegar. Otra característica muy especial de esta nave es que para poder subir a bordo es necesario pasar balanceándose en una cuerda sobre un pantano. Es muy arriesgado, pero con mucho cuidado puede hacerse. Pero ¡ojol!, deben tener cuidado de no caer en el pantano y de no botar los bastones que están en los extremos de este.

Reglas

1. El grupo entero, uno por uno, deberá utilizar la cuerda para colgarse en ella hasta caer en la plataforma.
2. El suelo entre la cuerda y la plataforma es pantano y el que lo toque por accidente deberá comenzar de nuevo.
3. Cada persona debe tratar de caer en la plataforma, quedándose allí hasta que el grupo entero vaya llegando a la plataforma.
4. Para que se considere que un participante está sobre la plataforma, deberá tener ambos pies despegados del suelo.
5. Pararse o deslizarse fuera de la plataforma significa viaje de regreso al comienzo.
6. Si alguien bota los bastones que delimitan el pantano, todos en la plataforma deben regresar y comenzar de nuevo.

Medidas de seguridad

1. Haz un nudo grande en la parte de abajo de la cuerda si se necesita ayuda para jugadores menos ágiles. Este nudo puede sostenerse fuertemente entre las piernas para ayudar a soportar el peso del participante, o pueden bajar el nudo para poder poner los pies.
2. Siempre deberá haber al menos dos apoyadores con las manos extendidas y listas para amortiguar cualquier caída en caso de que alguien se deslice de la cuerda.

23



Fuente: Contacts and Covert: Ken Rulvick

Temas de discusión y reflexión

Descripción

Describe cómo trabajaron en equipo para lograr permanecer todos encima de la plataforma. ¿Cuál fue la mayor dificultad a la que te enfrentaste? ¿Tuvieron que regresar todos alguna vez al punto de partida? ¿Qué sentiste al saber que tenían que regresar? Cuando se te explicó en qué consistía el desafío, ¿pensaste que la actividad sería fácil o difícil?

Interpretación

¿Cuál fue tu contribución al grupo? ¿Hubo un líder o moderador en el momento de la discusión? ¿A qué crees que se debió el resultado final? ¿Hubo algún papel que fue importante para el logro de la meta? ¿Existe algo de lo cual se sienten orgullosos?

Aplicación

Según tu desempeño y el desempeño de tus compañeros en este acertijo, ¿existe alguna lección que podrías aplicar a tu vida cotidiana?

Responsabilidades del facilitador

1. Revisa que el área esté libre de peligro.
2. Cerciórate de que la llanta rellena de concreto esté firme y segura sobre piedra para servir como plataforma para que el grupo se pare. Puede ser que la plataforma sea de madera o simplemente esté trazada con cal sobre la tierra.
3. Verifica que la cuerda esté estable y segura.
4. Presenta el acertijo, revisa el sistema de apoyo y responde las preguntas antes que el grupo comience.
5. Sirve como apoyador para las personas que estén columpiándose. Quedate parado en el "pantano" y desplázate con el participante dándole seguridad en el recorrido.
6. No permitas que brinquen o hagan clavados para alcanzar la cuerda, ya que tendrán que alcanzar la cuerda por ellos mismos.

Responsabilidades de los participantes

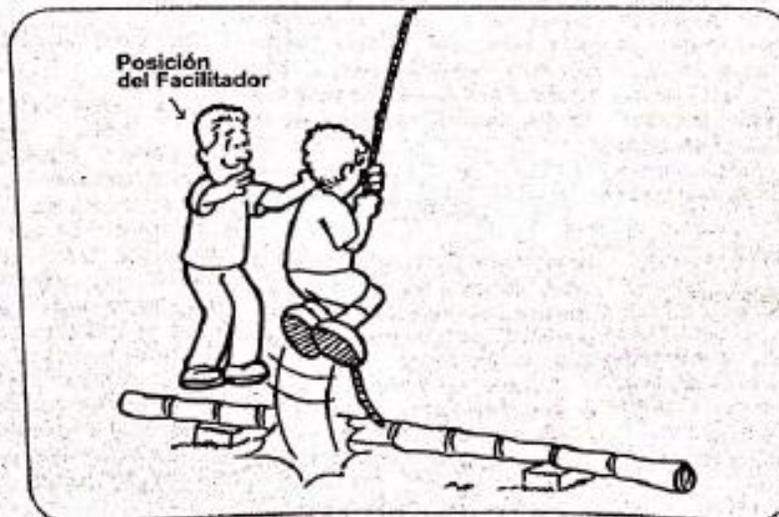
1. Todos deben esforzarse por cumplir con el objetivo.
2. No deben usar demasiada fuerza para columpiar a los miembros a través del área.

Variaciones

1. Hacer lo mismo pero sin hablar.
2. Hacer lo mismo pero con los ojos vendados.

Secuencia

Ya que esta actividad promueve los logros individuales orientados al trabajo en equipo, puede combinarse con actividades semejantes tales como Acarreando la nitro, Boliche humano, Cuadrícula, Cruzando la línea de fuego y Pisadas amables.



Breve descripción del acertijo:

LA MURALLA

Es una pared lisa, ya sea de madera o metal, que mide entre 3-4 metros (9 - 12') con una plataforma y escalera ubicadas en la parte de atrás. El grupo entero deberá subirla y pasar de un lado al otro, utilizando solamente sus propios cuerpos para lograrlo.



Objetivo:

Todo el grupo deberá subir y pasar sobre la muralla usando únicamente a ustedes mismos.

Duración aproximada:
45-60 minutos

caiga basura. Con la otra mano la deben seguir al el recorrido del participante en turno para poder atraparlo en caso de que se caiga.

Medidas de seguridad

Presentación

El desafío de hoy es cruzar de un lado al otro de esta muralla sin utilizar más material que ustedes mismos y velando los unos por los otros para que nadie se caiga. Identifica tu temor y pon tu mano encima de la muralla para indicar que estás listo para vencer el miedo y trabajar con los demás para subirlo.

Reglas

1. No se permite auxiliarse con prendas y otros objetos para subir, excepto ellos mismos.
2. Los árboles donde va empotrada la muralla no podrán usarse como soportes auxiliares para trepar.
3. Las maderas horizontales que sirven de

armazón y que unen las tablas tampoco podrán servir de apoyo para subir, y esto incluye los costados de la muralla.

4. No puede haber más de 3 personas en la plataforma (ubicada en la parte superior de la muralla) ayudando a otros miembros del grupo. Esta regla no incluye a las personas que están en el proceso de subir y pasar.

5. Por ningún motivo habrá personas de cabeza, la cabeza no puede estar mas abajo de la rodilla.

6. La persona que ya haya subido y pasado la muralla, no podrá regresar a ayudar a sus compañeros que aún escalan. Solo será válida esta ayuda si el participante desciende por la muralla y luego la escala nuevamente.

7. Los apoyadores deben proteger los 180° de la muralla para evitar cualquier caída por los lados.

8. Los apoyadores deben mantener una mano enfrente de su cara para evitar el ser golpeados por una patada o que les

1. Deberá tenerse especial cuidado con brazos, axilas y piernas de la persona que auxilia desde la plataforma o si es el medio por el que subirá el escalador. (No hay que mencionar esta posibilidad a los participantes, ya que es la solución para pasar a la última persona).

2. No se permite al grupo usar fajas o correas, cordones de zapatos u otros artículos de ropa, ya que no podrán soportar a los miembros más pesados del grupo.

3. La caída más común en este acertijo es que a la hora de ascender la muralla, las personas se mueven en forma lateral (sin querer) y se alejan de sus apoyadores que están abajo. Se caen antes de poder agarrar las manos de las personas arriba en la plataforma. Por lo tanto, todos deben poner mucha atención a la persona mientras va subiendo, hasta que haya pasado por encima de la muralla.

Fuente: *Cheridy and Carlos R. del Real*



Temas de discusión y reflexión

Descripción

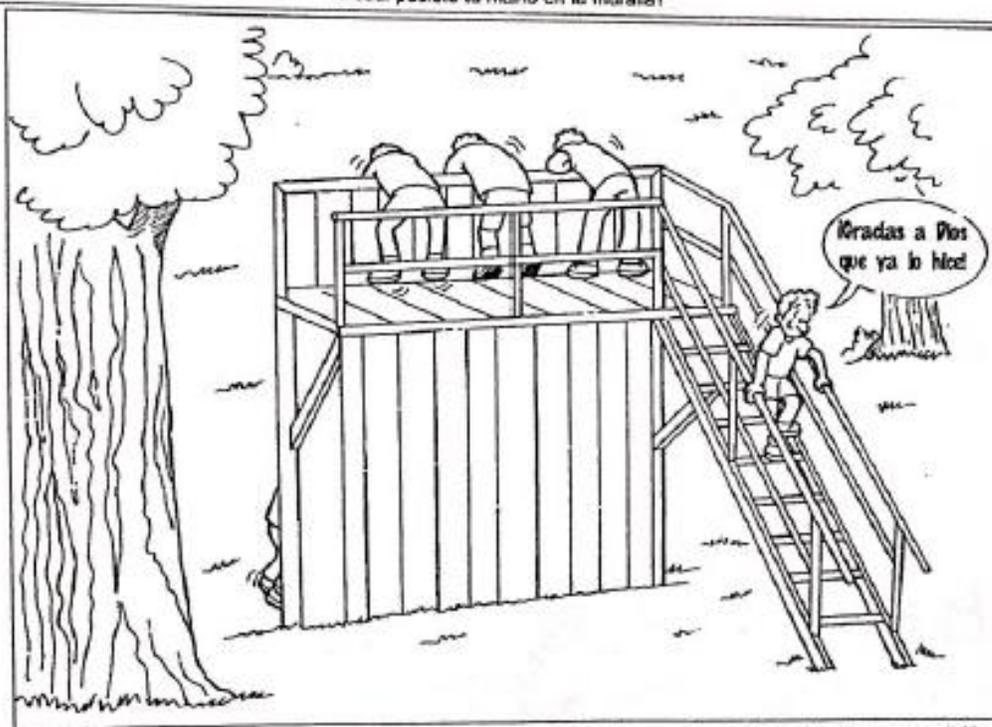
Describe el sistema que usaron para pasar a todos por encima de la muralla. ¿Cuál fue tu papel en el logro del objetivo? ¿Este acertijo te pareció fácil o difícil? ¿Hubo algún momento en el que quisiste darte por vencido? ¿En qué momento de la realización de este acertijo sentiste la mayor satisfacción? ¿Alguien se cayó alguna vez?

Interpretación

¿A qué se debió esta caída? ¿Cuáles fueron las reacciones más frecuentes en el grupo? ¿A qué se debieron estas reacciones? ¿Hubo algún momento en el que deseaste cambiar de papel? ¿Por qué? ¿Hay algo que te hubiera gustado modificar para obtener un mayor éxito? ¿Cuál fue tu mayor miedo antes de comenzar, la razón por la cual pusiste tu mano en la muralla?

Aplicación

¿Cuáles son los muros en tu vida ahora? Identifica los obstáculos que enfrentan hoy día en el trabajo, la casa o la iglesia. ¿Hay alguna circunstancia en tu vida con la que puedas comparar tu actuación y la de tus compañeros en este acertijo? ¿Cuál es esta circunstancia? Por favor explícale.



Responsabilidades del facilitador

1. Verifica que el área esté libre de objetos peligrosos. Debe haber buen espacio enfrente de la muralla.
2. Inspecciona los árboles y los postes de soporte por seguridad. Asegúrate de que la superficie de la pared no tenga deterioro.
3. Asegúrate de que la cara y la cima de la pared estén lisas y libres de astillas, y que los clavos y tornillos estén bien fijos.
4. Asegúrate de que la estructura relacionada con la pared, la

plataforma, la escalera y todo esté en buena condición.

5. Repasa el sistema de apoyo y recuerda al grupo la importancia de apoyarse unos a otros debido a lo alto del obstáculo. Consigue un compromiso de parte del grupo de poner más atención al bajarse cuidadosamente de la parte de atrás de la pared. Insiste en la importancia de apoyar a un individuo por toda la subida, especialmente cuando los participantes están sobre los hombros de los otros participantes o cuando están siendo levantados.

6. Todos deben poner atención a los dos últimos participantes mientras tratan de subir o saltar.

7. Ubícate en un lugar estratégico por si tienes que rescatar a alguien de una caída.



8. Comenta con los participantes los tres tipos de caídas para que estén atentos de un posible accidente: hacia atrás, como péndulo hacia la derecha o hacia la izquierda.

9. Si durante el acertijo observas que algún participante no está siendo protegido por los apoyadores, detén el acertijo y a manera de castigo indícale al grupo que deben comenzar de nuevo. Posteriormente explícales que la razón del castigo es que para que este acertijo tenga éxito la seguridad del participante en turno debe ser la prioridad de todo el grupo.

10. Durante todo el acertijo, debes colocarte cerca de la muralla para que monitorees la seguridad del mismo. Esto incluye observar a los apoyadores que se encuentran en la parte de atrás como al frente. Además, debes colocarte cerca del grupo por si llegan a necesitar un apoyo extra.

- Debe mantenerse en el frente de la muralla. No debe escalar por lo lados.
- La cabeza siempre debe estar viendo hacia arriba. No se debe colgar hacia abajo.
- No debe apresurarse en subir la muralla, tómese su tiempo para evitar accidentes.
- Solamente un participante a la vez debe escalar el frente de la muralla, y también solamente un participante a la vez puede bajar por las escaleras que están detrás de la muralla.

Responsabilidades de los participantes

1. Comprometerse a poner mucha atención en la persona mientras va subiendo, hasta que haya pasado por encima de la muralla.

2. Para asegurarse que los participantes están preparados a recibir, el participante en turno por subir la muralla siga los siguientes comandos:

El que cae: "Equipo, ¿están listos?"
Apoyadores: "¡Estamos listos, _____ (nombre de la persona)!"

El que cae: "Voy."

Apoyadores: "Ven."

3. El participante que esté escalando la muralla debe responsabilizarse en lo siguiente:

- No debe colocar los dedos en las grietas ni en los hoyos.

Variaciones

1. En caso de que un grupo de niños tenga dificultad con la altura o con la fuerza del brazo entre los miembros, se les permite usar una cuerda para el primer participante y los dos últimos.

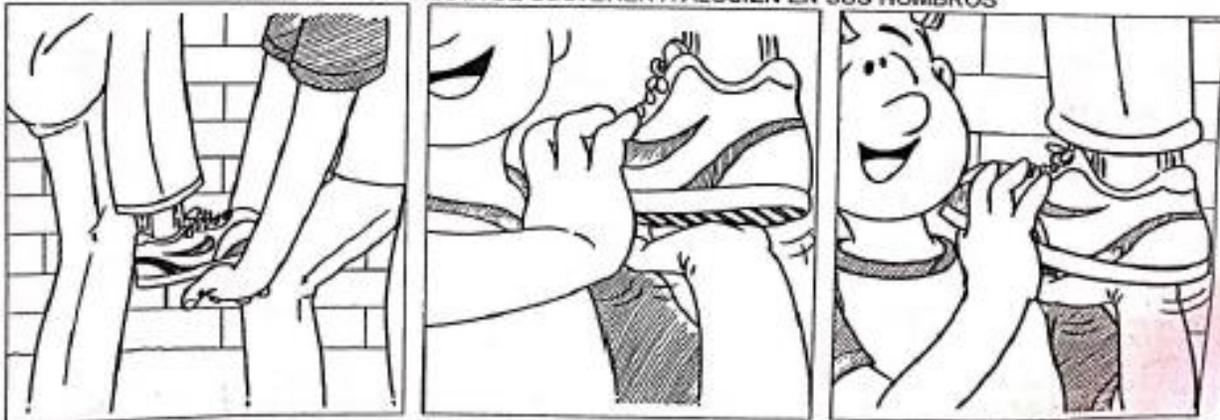
2. Una variación que aumentaría la dificultad sería asignarle a uno de los miembros del equipo que simule un brazo quebrado, o una pierna, etc.

3. Al grupo que ha hecho la muralla antes o necesita más reto, se le puede asignar la tarea de realizar la muralla sin poder hablar.

Secuencia

Otras actividades de proximidad que requieren el esfuerzo del equipo como conjunto, aunque el nivel de energía varíe, son Torre sobre camiseta, Burita traviesa y Marco lleno.

LA FORMA CORRECTA DE SOSTENER A ALGUIEN EN SUS HOMBROS



Breve descripción del acertijo.

EL ESCAPE DEL CONEJO

Para la realización de este acertijo se necesita un grupo más numeroso de lo acostumbrado. Debemos contar con 20 participantes como mínimo. Para la hora de la reflexión este grupo se puede dividir en varios más pequeños. Este acertijo trata de que ocho personas se paren de dos en dos como formando las esquinas de un cuadrado, y sostengan, cada una con una mano, el extremo de cada uno de los cuatro segmentos de cuerda que deberán colgar entre las "esquinas" para formar los lados fijos del cuadrado en mención. Las cuerdas deberán estar girando en forma continua, sin que lleven necesariamente el mismo ritmo. El resto del grupo estará parado dentro del cuadrado. El reto consiste en que el equipo completo escape de su encierro saltando cualquiera de las cuatro cuerdas para quedar fuera de los límites del cuadrado.



Objetivo:

El grupo deberá procurar escapar del cuadrado saltando fuera de él por cualquiera de sus cuatro lados.

Duración aproximada:
30-50 minutos

Presentación

Un grupo de conejos hambrientos ha sido encerrado en un corral. Les rodea una huerta de zanahorias y lechugas, las cuales pueden ver fácilmente desde dentro del corral, mas con la tristeza de saber que los límites del corral les impiden la salida. En un momento determinado un conejo valiente y MUY HAMBRIENTO decide ser el primero en escaparse saltando. Cuando sus

compañeros ven que la fuga si es posible, agarran valor y comienzan el escape. Pueden escapar de uno en uno, de dos en dos, por cualquiera de los lados del corral. La única condición para escapar sin problema alguno es no tocar las cuerdas que rodean el corral al momento de saltar. Si en algún momento un conejo toca una cuerda, entonces el dueño de los conejos inmediatamente escuchará una campanita que lo alertará de la fuga y devolverá a todos los conejos a su corral, donde tendrán que

comenzar su escape nuevamente. Pobres conejos, a pesar de estar tan hambrientos deben planear su escape con astucia y llevarlo a cabo con habilidad.

Reglas

1. No se vale que un jugador pase por la cuerda corriendo. Las cuerdas hay que saltarlas obligatoriamente.
2. Los ocho "giradores de cuerda" también se consideran encerrados en el corral, así que en algún

Variaciones

Una forma de añadir un mayor desafío a este acertijo es variando la velocidad y el ritmo de las diferentes cuerdas al momento de hacerlas dar vuelta. La velocidad puede ir aumentando o disminuyendo para incrementar la dificultad del escape.

Si quieres facilitar las cosas un poco puedes modificar la regla número 6, y en lugar de que todo el grupo deba regresar dentro del cuadro, solamente el participante que tocó la cuerda deberá regresar hasta que salte como debe ser.

Lista de materiales

Cuatro segmentos de cuerda de 1/8 ó 1/4 de pulgada (de 3 a 6 mm) de grosor y aproximadamente de unos cinco (5) metros de largo cada uno.

Secuencia

Ya que esta actividad promueve los logros individuales orientados al trabajo en equipo, puede combinarse con actividades semejantes tales como La fuga por la ventana, Cuadrícula, Pisadas amables o Cruzando la línea de fuego.

