Programa de Campamento de Niños
de 10-12 años

LOS RECONOCIBLES

Elaborado por:
Francis Emilia Mejía Fajardo
Carlos Arturo Rodríguez Ríos

Fecha a realizarse:
16, 17 y 18 de Julio de 2013

Iglesia:
Primera Iglesia Evangélica y Reformada

San Pedro Sula, 28 de Abril de 2013

Pier
Primera Iglesia Evangélica y Reformada

MINI PIER

ÍNDICE

I. Presentación
II. Dedicatoria
III. Agradecimiento
IV. Organigrama del Personal 6
V. Resultados del Diagnóstico 8
VI. Horario General 10
VII. Actividades Claves 11
VIII. Actividades Óptimas 28
IX. Horario Detallado 32
X. Presupuesto 39
XI. Menú 40
XII. Anexos

Programa de Campamento de Niños

de 10-12 años

LOS RECONOCIBLES

Equipo de Programación:

Francis Emilia Mejía Fajardo
francismejia@outlook.com

Carlos Arturo Rodríguez Ríos
c.a.r.r.04@hotmail.com

Iglesia:

Primera Iglesia Evangélica y Reformada

Pier
Primera Iglesia Evangélica y Reformada

MINI PIER

PRESENTACIÓN

El presente programa de campamento se prepara como requisito para graduación del curso de Programación de Campamentos de CCIAL ofrecido en San Pedro Sula, Honduras, impartido entre el mes de febrero hasta el mes de abril de 2013. El curso se llevo acabó en un total de 9 sesiones del equipo de programación y un minicampamento para la práctica de actividades óptimas y claves.

Para la elaboración del mismo, se realizaron las actividades conforme a los pasos sugeridos en el manual del curso y con la colaboración de nuestros mentores; todo ello tomando en cuenta las normas para una buena filosofía de programa.

AGRADECIMIENTO

A Dios, porque sin su propósito en nuestra vida esto no sería posible,

A nuestros Coordinadores que nos eligieron para Participar en el curso,

A Héctor Canales nuestro Mentor, por sus acertados y sabios consejos,

A la Seño Norma por ser de inspiración a nuestras vidas, por su apoyo y compartir de sus experiencias y conocimiento,

A todos los instructores que nos acompañaron en este camino,

A CCIAL, por sus valiosas herramientas,

Al equipo de programación, por su ardua labor, apoyo y sabiduría,

A nuestras familias, por su amor y su apoyo incondicional.

DEDICATORIA

A Dios, ya que Él empezó la obra y la perfeccionará.

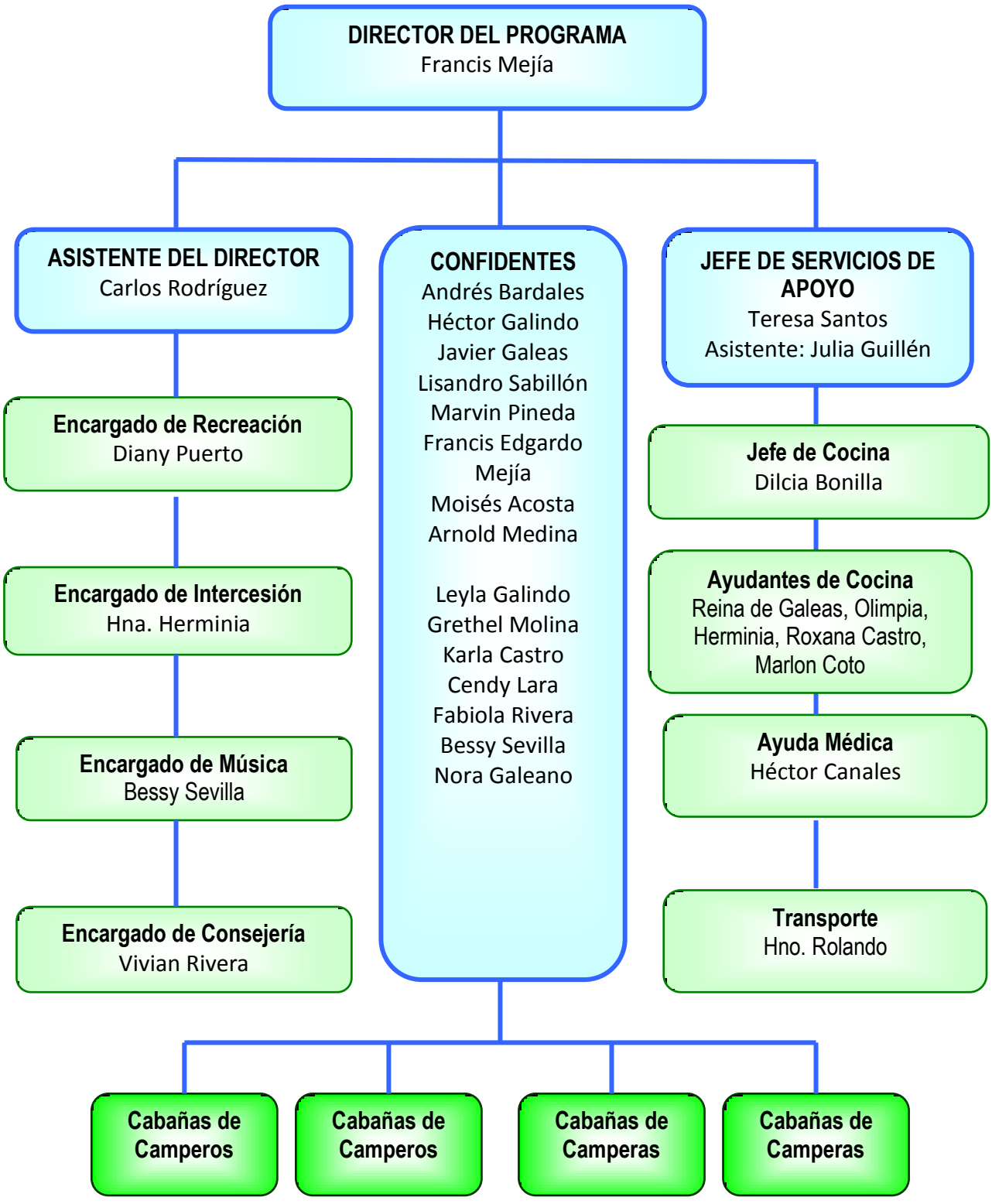
A todos los niños que serán parte de este campamento como acampantes, que lo disfrutarán y descubrirán su identidad en Cristo.

A los coordinadores y maestros de la Primera Iglesia Evangélica Reformada.

A todos aquellos que prepararon los campamentos que tanto disfrutamos y nos ayudaron a crecer en nuestra vida como cristianos.

A todos los que serán parte de esta experiencia inolvidable.

IV.ORGANIGRAMA



PERSONAL DEL CAMPAMENTO	
Nombres:	
Director de Programa: Francis Mejía	
Co- Director: Carlos Rodríguez	
Encargado de Recreación: Diany Puerto	
Encargado de Intercesión: Hna. Herminia	
Encargado de Música: Bessy Sevilla	
Encargado de Consejería: Vivian Rivera	
Otro:	
Nombres de Servicios de Apoyo:	
Jefe de Servicios de Apoyo: Teresa Santos	
Jefe de Cocina: Dilcia Bonilla	
Ayudantes de cocina: Reina de Galeas, Olimpia, Herminia, Roxana Castro, Marlon Coto	
Ayuda médica: Héctor Canales	
Chofer/Transporte: Rolando	
Equipo de Apoyo: Francisco Rodríguez, Selvin Suazo, Ariel Torres, Andrea Bardales, Julia Guillén	
Confidentes:	
Mujeres	**Varones**
Leyla Galindo	Andrés Bardales
Grethel Molina	Héctor Galindo
Karla Castro	Lisandro Sabillón
Cendy Lara	Marvin Pineda
Nora Galeano	Francis Edgardo Mejía
Fabiola Rivera	Javier Galeas
Bessy Sevilla	Moisés Acosta

V. Diagnóstico

Características de las edades: **Niños de 10 a 13 años**	**Físicas:** • Crecimiento irregular. Se aproximan a la pubertad, adolescencia y cambios corporales. • Son fuertes y enérgicos, ruidosos y capaces de usar con propósito sus destrezas físicas. • Las niñas pasan en estatura a los varones. **Mentales:** • Habilidad para razonar, concentrarse y comprender lo abstracto. • Tienen buena memoria, desean aprender y comienzan a cuestionar. • Buscan la verdad y desechan "cuentos de niños". **Sociales:** • La influencia del grupo de compañeros se hace cada vez más fuerte, son leales a sus amigos. • Quieren ser aceptados, reconocidos. Cuestionan la autoridad. • No soportan la indiferencia. Buscan la separación entre varones y mujeres. • Son susceptibles a la burla. **Emocionales:** • Tienen un sentido de humor a veces pesado. • Se sienten incomprendidos y no se comprenden a sí mismos. • Sus emociones son fluctuantes. • Pueden ser de mal genio y enojosos. • Necesitan amor, pero no lo piden, lo rechazan. **Espirituales:** Reconocen el pecado. Necesitan ayuda y ánimo en el crecimiento espiritual. Desean servir. Tienen dudas y preguntas sobre el evangelio. Gustan de estudios bíblicos bien preparados.
Necesidades sentidas y reales del grupo	**Necesidades sentidas:** • Desean conocer la voluntad de Dios en su vida, cómo es Él y conocer sobre su amor y sus promesas. • Desean servir a Dios con sus dones. • Temen a lo que les puede pasar a ellos y a su familia. **Necesidades reales:** • Desconocen la razón de su salvación. • Dedican poco tiempo en la comunicación con Dios y en la lectura de Su Palabra.

Propósito general del campamento: Discipulado	Nuestro criterio para fomentar el crecimiento de los acampantes: Brindarles un ambiente agradable y propicio para: • Sembrar en sus corazones la convicción de que su salvación es por gracia a través de Jesucristo. • Reforzar en ellos su identidad en Cristo como cristianos. •
Listado de temas estudiado previamente	Los campamentos a los que los niños han asistido son: 2010: "Conéctate" Creciendo en su relación con Dios. 2011: "Mi contacto favorito" Mi mejor amigo. 2012: "Uno" Comprometidos a utilizar sus dones y talentos en amor y unidad con sus hermanos en Cristo. 2012: "Somos Campeones" Cristo nuestro modelo de vida.
Metas de Fe	Al bendecir abundantemente este campamento y nosotros hacer nuestros mejor esfuerzo, vemos a los acampantes por fe: • Seguros de que su salvación no es por obras sino mediante la fe en el sacrificio de Jesucristo. • Fortaleciendo su relación con el Señor como Su único Salvador. • Asumiendo su identidad como cristianos y vivir su nueva vida para la gloria de Dios.
Pasaje Bíblico	**Hechos 4:5-20 Hechos 3:1-10** **Versículos fundamentales** Primer Día: Efesios 2:8-10, Rom.10:9-10, Juan 5:24 Segundo Día: 2 Corintios 5:17, Rom. 8:29-33

VI. HORARIO GENERAL

Hora	Viernes	Hora	Sábado	Hora	Domingo
		6:00 a 7:00 a.m.	Aseo personal	**6:00 a 7:00 a.m.**	Aseo personal
		7:00 a 8:00 a.m.	Tiempo a solas	**7:00 a 8:00 a.m.**	Tiempo a solas
		8:00 a 9:00 a.m.	Desayuno	**8:00 a 9:00 a.m.**	Desayuno
		9:00 a 10:00 a.m.	Reunión de Confidentes	**9:00 a 10:00 a.m.**	Reunión de confidentes/cantos recreativos
		10:00 a 11:30 a.m.	Estudio Bíblico Hechos 3:1-10	**10:00 a 11:30 a.m.**	Estudio Bíblico Hechos 4:5-20
		11:30 a 1:30 p.m.	Comida campestre	**11:30 a 12:30 p.m.**	Recuerdo- Marcando la diferencia
				12:30 a 1:30 p.m.	Almuerzo
3:00 p.m.	Reunión Pablo Menzel	**1:30 a 3:30 p.m.**	Estaciones de juegos	**1:30 a 2:30 p.m.**	¿Quién soy? (sesión de fotos)
04:00 a 6:00 p.m.	Viajando a Manantial de Vida	**3:30 a 4:30 p.m.**	A bañarse	**2:30 a 3:00 p.m.**	Evaluación y clausura
6:00-6:30	Instalación de cabañas	**4:30 a 6:30 p.m.**	Kermés	**3:00 a 4:30 p.m.**	De regreso a SPS
6:30-7:30 p.m.	Cena	**6:30 a 7:30 p.m.**	Cena		
7:30-8:15 p.m.	Juego "¿Qué suena?"				
8:15-9:30	Cantos/ Drama El buen-ó-metro	**7:30 a 9:30 p.m.**	Caminata y fogata		
9:30 a 10:00 p.m.	Círculo de la amistad	**9:30 a 10:00 p.m.**	Círculo de la amistad		
10:00 p.m.	ZZZZZZZ	**10:00 p.m.**	ZZZZZZ		

VII. Actividades Claves

<table>
<tr><th colspan="2">Actividad Clave: ¿Qué suena?</th></tr>
<tr><td colspan="2">Meta de Fe: Por fe vemos a los acampantes asumiendo su identidad como cristianos y viviendo su nueva vida para la gloria de Dios.</td></tr>
<tr><td>Nombre de la Actividad:
¿Qué suena?</td><td>Lugar y ocasión: Esta actividad se realizará durante la noche, en el área verde alrededor del Tabernáculo. Los acampantes estarán agrupados por cabañas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción:
Los acampantes se ubicarán al aire libre, sentados por cabañas, sobre el área verde alrededor del tabernáculo. Se les podrá diferentes sonidos (de animales, medios de transportes, de aparatos e instrumentos, etc.) y los tendrán que identificar ayudándose todos los de la cabaña e irán anotando cada sonido que reconozcan en una tarjeta (se les entregará una por cabaña) y se les dirá después de cada sonido qué es lo que realmente suena.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">L=Logística:
□ Contar con materiales y equipo necesarios.
□ Tener delimitado el lugar donde se desarrollará la actividad.
□Explicar a los confidentes cómo se desarrollará la actividad y cómo llenarán la tarjeta de juego.</td><td>D=Duración:
30 minutos</td></tr>
<tr><td># de Participantes: 5 personas por cabaña</td></tr>
<tr><td>Materiales para la actividad:
a. Clip de sonidos de animales, medios de transportes, sonidos de aparatos e instrumentos, etc.
b. Equipo de sonido
c. computadora o reproductor de mp3
d. 1 tarjeta para cada cabaña
e. hoja de respuesta con la lista de los sonidos
f. Cada equipo debe tener un foco, un bolígrafo y un crayón.</td></tr>
<tr><td>Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (Plan B)
En caso de lluvia se realizaría en el comedor o tabernáculo.</td></tr>
<tr><td>¿Cómo te organizarás para dirigir?</td><td>Lo que haré como director de la actividad:</td></tr>
<tr><td>A=Agrupación</td><td>Los acampantes se sentarán sobre una manta junto a su cabaña a escuchar los sonidos. Se les entregará una tarjeta enumerada donde anotarán sus respuestas.</td></tr>
</table>

V=Voz e inicio	El director del juego (disfrazado de investigador y con unas grandes orejas) hablando en tono suave dice: Chicos, vamos a estar un momento callados y con las orejas muy atentas (llevarse las manos abiertas detrás de las orejas), vamos a escuchar qué pasa por el campamento ¿Qué tan buen oído tienes? ¿Eres capaz de identificar sonidos? Escuchen atentamente y díganme ¿Qué suena? Esperar la respuesta de los niños. (dará ejemplos con dos sonidos)
E2= Explicación	En equipo (por cabañas) reconocerán los sonidos que se les presente y los irán anotando en una tarjeta que tiene su confidente. Después de cada sonido les diremos la respuesta, así podrán saber si lo identificaron correctamente y comprobarán qué tan buen oído tienen. **Reglas:** 1. Escuchar atentamente, guardando silencio. 2. Escucharán cada sonido solamente dos veces. 3. Se les dará 30 segundos para que en equipo se pongan de acuerdo en su respuesta y la escriban en su tarjeta. 4. Después de los 30 segundos sonará el pito y ya no podrán seguir escribiendo en la tarjeta. Esta deberán levantarla para asegurarse que no siguen escribiendo. 5. Hablar en voz baja para que los demás equipos no los escuchen. 6. Solo se permite una respuesta por cada sonido que escuchen. 7. Con el crayón que se les entregó marcarán si acertaron o no. 8. Al finalizar el juego el confidente contará el total de sonidos que identificaron.
D5= Dirección	El Director del juego se encargará de esta actividad. Los confidentes ayudarán a mantener el orden y asegurarse que sus acampantes sigan las reglas.
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO	• Se puede hacer sólo con sonidos de animales y de la naturaleza, pues se realizará en un entorno natural, pero asegurarse de encontrar sonidos no tan fáciles de reconocer. • Realizarlo con un máximo de 20 sonidos, para no excederse de tiempo.

Actividad Clave: Círculo de Amistad
"Como Jesús"

Meta de Fe: Por fe vemos a los acampantes asumiendo su identidad como cristianos, siguiendo el ejemplo de Jesús y viviendo su nueva vida para la gloria de Dios.

Nombre de la Actividad: ¿Qué suena?	**Lugar y ocasión:** Esta actividad se va a realizar en cada una de sus cabañas el día sábado durante la noche.

Descripción:
Es un tiempo para compartir como cabaña donde el confidente dará a conocer sus camperos las reglas del círculo de la amistad, conocerá las expectativas de sus acampantes en relación al campamento y sus necesidades. Se realizará un juego de integración con tarjetas de animales, eligiendo uno con el que más se identifica y otro con el que menos o no se identifica. Luego compartirán con su cabaña sus respuestas a las preguntas de reflexión.

L=Logística: □ Contar con materiales y equipo necesarios. □ Tener delimitado el lugar donde se desarrollará la actividad. □Explicar a los confidentes cómo se desarrollará la actividad y cómo llenarán la tarjeta de juego.	**D=Duración:** 30 minutos
	# de Participantes: 5 personas por cabaña
	Materiales para la actividad: a. Tarjetas de animales b. Reglas de la cabaña en un cartel.
	Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (Plan B) En caso de lluvia la actividad no se ve afectada.
¿Cómo te organizarás para dirigir?	**Lo que haré como director de la actividad:**
A=Agrupación	Se agruparán por cabañas, en los dormitorios y se sentarán todos en el suelo sobre una manta, formando un círculo.
V=Voz e inicio	Se comenzará indicándolas reglas del círculo de la amistad.
E2= Explicación	Mostrar a los acampantes tarjetas con la imagen de algunos animales y les pedirá que elijan el animal con el que más se identifican y otro que menos les atraiga. Luego comprobarán si coincide con su carácter.

	a. ¿Con qué animal te identificas y con cuál no? b. Lee en la parte de atrás las cualidades de ellos ¿Consideras que tienes o no esas cualidades? c. ¿Qué cosas crees que necesitas mejorar en tu carácter? *d.* ¿Cómo puedes mejorar tu carácter? e. ¿Cómo desea Dios que sea nuestro carácter? ¿Qué nos dice Romanos 8:29? Leerlo y comentarlo.
D5= Dirección	La actividad será dirigida por los confidentes en cada una de las cabañas.
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO	El confidente participará al igual que los acampantes.

<table>
<tr><th colspan="2">Actividad Clave: Tiempo a solas con Dios
“El Creador, la Naturaleza y Yo”</th></tr>
<tr><td colspan="2">Objetivo: Que el campero sepa que Dios cubre sus necesidades.</td></tr>
<tr><td>Nombre de la Actividad:
El Creador, la naturaleza y Yo</td><td>Lugar y ocasión: Esta actividad se realizará por la mañana, en el área verde alrededor del tabernáculo.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción:
El tiempo a solas consiste en los siguientes componentes: La oración y la meditación bíblica, el hablar con Dios y el escuchar que Dios nos habla mediante su palabra y su creación. Los acampantes se ubicarán al aire libre en cabañas alrededor del tabernáculo, donde el confidente por medio de actividades los pondrán en contacto con la naturaleza, donde se solicitará que ellos presten atención a los sonidos de la naturaleza principalmente el sonido de un pájaro y traten de imitarlo y luego que observen una flor y al finalizar la experiencia se les solicitará que realicen un dibujo ya sea de una ave o de una flor, luego el confidente dará lectura del pasaje bíblico, Lucas 12:22-3,1 para que sepan como Dios cubre las necesidades de las aves así cubre las necesidades de ellos.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">L=Logística:
□ Contar con materiales y equipo necesarios.
□ Tener delimitado el lugar donde se desarrollará la actividad.
□Explicar a los confidentes cómo se desarrollará la actividad.</td><td>D=Duración:
1 hora</td></tr>
<tr><td># de Participantes: 6 personas por cabaña (confidente y acampantes)</td></tr>
<tr><td>Materiales para la actividad:
a. Hoja de Papel
b. Lápiz grafito
c. Colores</td></tr>
<tr><td>Actividad alternativa en caso de lluvia (Plan B)
En caso de lluvia se realizaría en el comedor o tabernáculo.</td></tr>
<tr><td>¿Cómo te organizarás para dirigir?</td><td>Lo que haré como director de la actividad:</td></tr>
<tr><td>A=Agrupación</td><td>El Director dará la bienvenida para el tiempo a solas con Dios, luego se otorgará la palabra al encargado de alabanzas con quien dirigirá 2 alabanzas, El director orará al finalizar las alabanzas e indicará que deben buscar con su confidente un lugar donde sentarse alejados de otras cabañas.</td></tr>
<tr><td>Di=Dirección</td><td>Este tiempo a solas será una actividad dirigida por el confidente.</td></tr>
<tr><td>RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO</td><td>• El confidente con sus acampantes puede entonar un canto antes de despedirlos a su tiempo a solas.
• Todos los acampantes deben llevar su biblia, y usar suéter si el tiempo está fresco.
• El confidente puede llevar una manta para sentarse si el terreno está húmedo.</td></tr>
</table>

ESTACIONES DE JUEGOS

Segundo día, Sábado 26 de Julio

Objetivo: Fomentar el compañerismo y trabajo en equipo entre hermanos, para demostrar que trabajando juntos pueden lograr alcanzar una meta.

Instrucciones para el Director de juego:

a. Aprenderse y estudiar bien las instrucciones del juego.
b. Prepara un disfraz creativo y apropiado para la estación que le toca dirigir.
c. Realizar un cartel donde se indique el nombre del juego.
d. Contar con todos los materiales.
e. Llenar la tarjeta del control de cada equipo.

Total de Materiales:

#	JUEGOS	MATERIALES
1	**Tápalo con tu dedo**	• Dos botellas plásticas de refresco de 1 litro. • Cuatro recipientes (baldes) grandes.
2	**Carrera de relevos con papel higiénico**	12 rollos de papel higiénico
3	**Rodillas congeladas**	• 6 botellas de refresco rellenas con agua y congeladas. • Hielera.
4	**Duelo de pañuelos**	2 pañuelos.
5	**Globo gol**	• 2 sillas • 100 Globos inflados • 2 Alfileres
6	**Limonada**	• Una mesa • Limones (cortados previamente en ¼) • Azúcar • Recipiente para echar el azúcar • Agua potable (llevarla en termo) • 70 vasos • 70 cucharitas

1. TÁPALO CON TU DEDO

Materiales:

a. Dos botellas plásticas de refresco de 1 litro.
b. Dos recipientes (baldes) grandes.

Descripción:

Dividir al grupo en dos equipos con igual cantidad de jugadores y cada equipo debe formar una fila. El último jugador de la fila llenará la botella con agua, la volteará y se la pasará a su siguiente compañero, colocando su pulgar en la abertura de la botella, de modo que los participantes tendrán que ir sacando rápido su dedo para que el siguiente jugador pueda introducir su dedo y evitar que el agua se escape. La botella irá avanzando por la fila hasta llegar al primer jugador y éste echará el agua en un recipiente vacío y al terminar de vaciarla, deberá correr con ella hasta llegar en el último lugar de la fila. Entonces el ciclo comenzará de nuevo. El equipo que logre llenar el recipiente vacío resultará ganador.

2. CARRERA DE RELEVOS CON PAPEL HIGIÉNICO

Materiales:

2 rollos de papel higiénico (por cada ronda)

Descripción:

Dividir al grupo en dos equipos con igual cantidad de jugadores y cada equipo debe formar una fila. El primero de cada fila, empezará desenrollando el rollo de papel higiénico una vez por sobre su cabeza y se lo pasará al siguiente jugador, que hará lo mismo y así sucesivamente hasta pasarlo a lo largo de toda la fila hacia adelante y hacia atrás. El equipo al que le haya quedado menos papel en el rollo luego del límite de tiempo, será el ganador. O el equipo que primero logre acabar completamente su rollo será el ganador.

3. RODILLAS CONGELADAS

Materiales:

- 1 botella pequeña de refresco, llena con agua y congelada.
- Hielera.

Descripción:

El equipo se debe formar en fila. Al primer participante se le entregará la botella llena de agua y congelada. El objetivo es que los jugadores se coloquen la botella entre las piernas y se la pasen al jugador que tienen detrás sin usar las manos. Si queda tiempo se puede volver a pasar la botella en dirección contraria.

4. DUELO DE PAÑUELOS

Materiales:
1 pañuelo.

Descripción:
Dividir al grupo en dos equipos, cada uno formado a lo largo de su línea de meta, las cuales estarán separadas por unos seis o nueve metros.
Colocar el pañuelo en el suelo, en un punto a mitad de camino entre las dos líneas.
Numerar los jugadores. Luego el director del juego grita un número. Los dos jugadores (uno de cada equipo) que tienen ese número deben correr hasta el centro e intentar tomar el pañuelo. Aquel que logre agarrarlo debe tratar entonces de correr de regreso hasta cruzar la línea de su equipo sin ser tocado por el otro jugador. Si lo consigue su equipo gana un punto. Si en cambio el jugador del otro equipo lo toca antes de cruzar la línea, su equipo gana un punto.
Luego de cada punto, el pañuelo se devuelve al centro y el director de juego grita otro número, hasta hacer que todos los números participen al menos una vez. Puede repetir algunos números de vez en cuando para que todos los jugadores estén alertas. Jugar hasta que algún equipo alcance una cantidad de puntos de terminada o hasta llegar al límite de tiempo. También puede hacerse más divertido, gritando cuatro números de manera simultánea en lugar de dos y agregando otro pañuelo.

5. Globo Gol

Materiales:
- 2 sillas
- 15 Globos inflados
- 2 Alfileres

Formar dos equipos con igual cantidad de jugadores. En un espacio simulando una cancha de futbol, en lugar de porterías se pondrán una silla en cada extremo, el portero deberá subirse a la silla, y llevar en la mano un alfiler o una espina (algo para pinchar).

El balón, será sustituido por un globo inflado. Los participantes de cada equipo, deberán llevar el globo hacia el portero de su mismo equipo, golpeándolo con la mano (sin agarrarlo) y dando pases a sus compañeros, con el fin de que su portero lo explote con la espina. Si el portero logra explotarlo (sin bajarse de la silla claro) contará como un gol. Y al igual que el fútbol, gana el equipo que más goles tenga a favor.

6. Limonada

Materiales:

- Una mesa
- Limones (cortados previamente en ¼)
- Azúcar
- Recipiente para echar el azúcar
- Agua potable (llevarla en termo)
- 10 vasos
- 10 Cucharitas

Descripción:

a. Dividir al grupo en dos equipos con igual cantidad de jugadores.
b. Cada equipo debe formar una fila a unos 3 metros frente a la mesa en la que estarán los ingredientes para hacer limonada.
c. Los ingredientes son 1/4 de limón, una cucharadita de azúcar y un vaso de agua.
d. Cada jugador va a tomar primero el jugo de limón, luego se comerá la azúcar, beberá el agua, después tienen que saltar para agitar los ingredientes y al terminar debe decir en voz alta: "limonada".
e. Los jugadores tienen que ser rápidos para preparar su limonada y regresar donde su equipo, chocar la mano al primero de su fila y colocarse en la última posición.

El equipo que acabe primero es declarado el ganador.

KERMES

Segundo día, Sábado 26 de Julio

La Kermes es una forma novedosa de impartir aprendizaje y adquirir destrezas. Asimismo, presenta la estructura ideal para cumplir con la norma de campamento "Desarrollar habilidades" utilizando adecuadamente el tiempo de ocio en forma creativa. Se permitirá a los acampantes seleccionar y participar en uno de los siguientes puestos de Kermés:

1. Brochetas de fruta.
2. Pintura abstracta.
3. Globomanía.
4. Llaveros con abalarios.
5. Pulseras en macramé.
6. Teatro.

Propósito de actividad: Que los acampante descubran y desarrollen habilidades y destrezas, en forma participativa y activa.

Duración: 2 horas

Lugar y ocasión:
Esta actividad se va a realizar durante el día, en el Tabernáculo y sus alrededores.

Durante la capacitación de los confidentes de Kermés:

1. Explicar a los confidentes qué es la kermés, su propósito y su estructura.
2. Realizar una demostración de cómo se lleva a cabo la kermés.
3. Capacitar a los confidentes sobre la forma en que llenarán la tarjeta de organización de Kermés.
4. Supervisar el trabajo de los confidentes.

Cada confidente responsable de esta sección deberá:

1. Contar con los materiales necesarios.
2. Aprender la destreza que enseñará.
3. Preparar una tarjeta de organización de Kermés para estar listo. (Ver Anexo)
4. Hacer un letrero con el nombre de puesto en colores llamativos.
5. Vestirse acorde a su puesto.
6. Buscar una forma novedosa de invitar a los camperos a seleccionar el puesto (un nombre, lema o frase publicitaria).
7. Llevar una u varias muestras de lo que se hará.
8. Realizar con entusiasmo su kermés y en el tiempo adecuado.
9. Solicitar a los acampantes que preparen una presentación novedosa y/o exhibición de su destreza aprendida.

Etapas de la Kermés:

1. **Promoción de cada kermés**. Mediante cortas dramatizaciones se motivará a los niños(as) a escoger el puesto en el que desee participar. Cada puesto tendrá un cupo limitado de un máximo de 10 participantes. Se trasladan al lugar del puesto de Kermés.
2. **Desarrollo de Kermés.** El confidente guiará a los acampantes a realizar su actividad.
3. **Presentación de Kermés.** Los camperos regresan al Tabernáculo realizan una presentación novedosa de la kermés en la que participaron.

Puestos de Kermés:

1. Brochetas de fruta

Materiales e ingredientes:
Pinchos
Frutas: uva, melón, piña, manzana (en cuadritos)

Descripción: Es una forma bastante agradable de servir la fruta. Se puede utilizar diferentes tipos de fruta. Se corta en cuadritos y ensartan las frutas en los pinchos y en forma alternada. Acomoda las brochetas de fruta sobre un platón y en forma decorativa.

Nota para el encargado: Recordar a los niños que deben ir lavarse las manos antes de realizar esta kermés.

2. Colore-Arte

Materiales:
- 10 Cuadros pequeños de masonite.
- Pinturas acrílicas de colores variados.
- 10 Pinceles.
- 3 Recipientes con agua.
- Paletas para mezclar pintura.
- Trapos.
- Masking tape.

Descripción:
Se les presentará a los acampantes varias muestras de cuadro finalizados. Se les explicará de forma breve la teoría de los colores, cómo realizar combinaciones y cuáles son los colores fríos y cálidos. Los niños pegarán el masking tape sobre el cuadro de forma perpendicular de un extremo a otro. Después, ellos elegirán los colores que deseen utilizar para pintar su cuadro. Cuando ya se seque, quitarán el masking tape y pondrán su firma en la esquina inferior derecha.

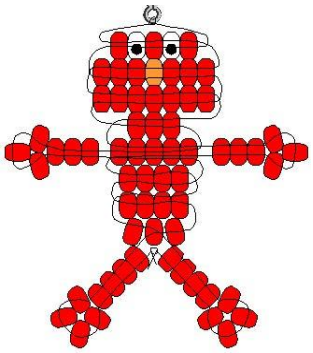
3. Globomanía (figurad e jirafa)

Materiales:

- Globos alargados de diferentes colores.
- Una bomba de inflar.
- Marcadores permanentes.
- Masking tape o tape transparente.

Descripción: Este es el arte de hacer figuras con globos. Se les enseñará a los acampantes, en primer lugar a inflar los globos y paso a paso, se les mostrará los dobleces que deben hacer para realizar la figura de una jirafa e irán juntando las diferentes piezas. Al finalizar la figura, dibujarán los ojos y la boquita.

4. Llaveros con abalarios



Materiales:

- 10 argollas para llaveros.
- 63x10=630 cuentas de color rojo.
- 10 cuentas de color anaranjado
- 20 cuentas de color blanco
- 15 ydas. de cola de ratón. 1.5 para cada participante
- Tijeras
- Fósforo

Descripción: Consiste en realizar figuras utilizando abalarios o cuentas de varios colores. En este caso realizarán la figura de Elmo. Se introduce la cola de ratón en la argolla y luego los abalarios en los dos extremos de la cola de ratón, asegurándose que queden bien pegadas unas con las otras en cada línea. Si sobra cola de ratón, cortarla y quemar la punta con un fósforo.

5. Pulseras en macramé.

Materiales:

- Cola de ratón
- Abalarios
- Tijeras

Descripción: El macramé es la técnica para crear a base de nudos. En esta aprenderán a hacer una pulsera de nudo plano, también conocido como cuadrado y le agregarán tres abalarios en el centro.

6. Drama.

Materiales:

- Vestuario
- Accesorios

Descripción: Los niños crearán un drama utilizando el vestuario y accesorios que se le proporcione. Lo ensayarán y lo presentarán a todos los niños(as).

<table>
<tr><th colspan="2">Actividad Clave: Círculo de Amistad
“Fortaleciendo mi FE”</th></tr>
<tr><td colspan="2">Meta de Fe: Por fe vemos a los acampantes seguros de que su salvación no es por obras sino mediante la fe en el sacrificio de Jesucristo.</td></tr>
<tr><td>Nombre de la Actividad:
¿Qué suena?</td><td>Lugar y ocasión: Esta actividad se va a realizar en cada una de sus cabañas el día sábado durante la noche.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción:
Es un tiempo para compartir como cabaña donde el confidente comentará a sus camperos las reglas del círculo de la amistad y se realizarán preguntas vivenciales, donde ellos relatarán cómo se sintieron durante la caminata hacia la fogata. Contestarán las preguntas de reflexión y al finalizar realizarán una figura que los represente, en la que escribirán adentro lo que Dios dice de ellos y afuera lo que el enemigo dice de ellos.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">L=Logística:
□ Contar con materiales y equipo necesarios.
□ Tener delimitado el lugar donde se desarrollará la actividad.
□Explicar a los confidentes cómo se desarrollará la actividad y cómo llenarán la tarjeta de juego.</td><td>D=Duración:
30 minutos</td></tr>
<tr><td># de Participantes: 5 personas por cabaña</td></tr>
<tr><td>Materiales para la actividad:
a. Papel manila 2 yardas para cada cabaña.
b. Marcadores
c. Masking tape</td></tr>
<tr><td></td><td>Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (Plan B)
En caso de lluvia la actividad no se ve afectada.</td></tr>
<tr><td>¿Cómo te organizarás para dirigir?</td><td>Lo que haré como director de la actividad:</td></tr>
<tr><td>A=Agrupación</td><td>Se agruparán por cabañas, en los dormitorios y se sentarán todos en el suelo formando un círculo.</td></tr>
<tr><td>V=Voz e inicio</td><td>Se comenzará haciendo un repaso de las reglas del círculo de la amistad. Luego se realizarán las preguntas referentes a la caminata nocturna.</td></tr>
<tr><td>E2= Explicación</td><td>Se realizarán una a una las preguntas, esperando que todos logren participar.
1. ¿Qué te pareció el tiempo de la caminata con fogata?
2. ¿Qué sentimientos provocó en ti, la voz mientras caminabas por las estaciones?
3. ¿Cuál de las estaciones te impactó más?
4. ¿Qué piensas que es lo que dice Dios de Ti?</td></tr>
</table>

	5. ¿Qué piensas que es lo que el enemigo dice de Ti? Se le pide a uno de los niños que se coloque sobre el papel manila para poder dibujar su silueta, luego los niños colocarán dentro de la silueta lo que Dios dice de ellos y por fuera colocarán lo que el enemigo dice de ellos, después de haber terminado, se coloca la figura afuera de la cabaña en la puerta o en la pared. El confidente terminará solicitando a cada campero que ore por la necesidad que desea que Dios le fortalezca, después de orar la cabaña repite en voz alta las siguientes afirmaciones: • Yo soy un hijo de Dios y estoy libre de toda acusación en mi contra. • Soy más que vencedor en Cristo. Nada me puede separar de él. • Estoy confiado de que la buena obra que Dios ha comenzado en mi va a ser perfeccionada. • Puedo hacer todas las cosas mediante Cristo que me fortalece.
D5= Dirección	La actividad será dirigida por los confidentes en cada una de las cabañas.
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO	• Se puede colocar la figura como decoración de la puerta de cabaña

<table>
<tr><th colspan="2">Actividad Clave: Tiempo a Solas con Dios
“Sígueme”</th></tr>
<tr><td colspan="2">Meta de Fe: Por fe vemos a los acampantes asumiendo su identidad como cristianos, viviendo su nueva vida para la gloria de Dios y reconociendo que seguir a Cristo cambia sus vidas.</td></tr>
<tr><td>Nombre de la Actividad:
Sígueme</td><td>Lugar y ocasión: Esta actividad se llevará a cabo durante la mañana, en el área verde cercana a la cancha.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción:
El tiempo a solas será una actividad dirigida por el confidente, donde el acampante reconocerá qué significa ser un seguidor de Cristo, cuáles son los resultados de seguirle y que seguir a Cristo cambia su vida; todo esto por medio de la lectura de Mateo 9:9-13 y su reflexión.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">L=Logística:
□ Contar con materiales y equipo necesarios.
□ Tener delimitado el lugar donde se desarrollará la actividad.
□Explicar a los confidentes cómo se desarrollará la actividad.</td><td>D=Duración:
1 hora</td></tr>
<tr><td># de Participantes: 6 personas por cabaña (confidente y acampantes)</td></tr>
<tr><td>Materiales para la actividad:
a. Hoja con texto bíblico y preguntas.
b. Lápiz grafito</td></tr>
<tr><td>Actividad alternativa en caso de lluvia (Plan B)
En caso de lluvia se realizará en el tabernáculo.</td></tr>
<tr><td>¿Cómo te organizarás para dirigir?</td><td>Lo que haré como director de la actividad:</td></tr>
<tr><td>A=Agrupación</td><td>Todas las cabañas se colocarán en círculo y cantarán 2 alabanzas, luego los acampantes junto a su confidente se ubicarán en un área verde, separados de las otras cabañas.</td></tr>
<tr><td>D=Dirección</td><td>El Director dará la bienvenida para el tiempo a solas con Dios, luego se otorgará la palabra al encargado de alabanzas, quien dirigirá 2 alabanzas.
El director indicará, al finalizar las alabanzas, que cada cabaña buscará un lugar donde sentarse alejados de las demás cabañas y leerá Mateo 9:9-13.</td></tr>
</table>

	Se les entregará a cada acampante una hoja con el pasaje bíblico y las preguntas de reflexión, que serán dirigidas por el confidente y que el niño(a) contestará y comentará con su cabaña. 1. Después el confidente les animará a encontrar un lugar adecuado para estar con el Señor y agradecerle por hacerte su seguidor y por lo que está haciendo en tu vida.
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO	• El confidente con sus acampantes puede entonar un canto antes de despedirlos a su tiempo a solas. • Todos los acampantes deben llevar su biblia, y usar suéter si el tiempo está fresco. • El confidente puede llevar una manta para sentarse si el terreno está húmedo.

<table>
<tr><th colspan="2">Actividad Clave: ¿Quién soy? (sesión de fotos)</th></tr>
<tr><td colspan="2">Meta de Fe: Por fe vemos a los acampantes asumiendo su identidad como cristianos y viviendo su nueva vida para la gloria de Dios.</td></tr>
<tr><td>Nombre de la Actividad:
¿Quién soy?</td><td>Lugar y ocasión: Esta actividad se realizará en el área verde alrededor del comedor.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción:
Cada cabaña se tomará una foto, donde cada acampante saldrá sosteniendo un cartel que diga quién es él/ella en Cristo. Se les proporcionará varios carteles con declaraciones como: Soy aceptado, soy hijo de Dios, Soy más que vencedor, soy elegido, etc. y, ellos escogerán con el que más se identifican.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">L=Logística:
□ Contar con materiales y equipo necesarios.
□ Tener delimitado el lugar donde se desarrollará la actividad.
□Explicar a los confidentes cómo se desarrollará la actividad.</td><td>D=Duración:
1 hora</td></tr>
<tr><td># de Participantes: 6 personas por cabaña (confidente y acampantes)</td></tr>
<tr><td>Materiales para la actividad:
a. Carteles.
b. Cámara fotográfica.</td></tr>
<tr><td>Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (Plan B)
En caso de lluvia se realizaría en el comedor o tabernáculo teniendo como fondo la naturaleza.</td></tr>
<tr><td>¿Cómo te organizarás para dirigir?</td><td>Lo que haré como director de la actividad:</td></tr>
<tr><td>A=Agrupación</td><td>Cada cabaña esperará su turno para que le tomen la foto. Se le asignará un número a cada una.</td></tr>
<tr><td>RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO</td><td>• Se puede hacer sólo con sonidos de animales y de la naturaleza, pues se realizará en un entorno natural, pero asegurarse de encontrar sonidos no tan fáciles de reconocer.
• Realizarlo con un máximo de 20 sonidos, para no excederse de tiempo.</td></tr>
</table>

VIII. Actividades Óptimas

<table>
<tr><th colspan="2">Actividad Óptima: El Buen-O-Metro
(¿Qué tan bueno se tiene que ser para ir al cielo?)</th></tr>
<tr><td colspan="2">Meta de Fe: Por fe vemos a los acampantes:
1. Seguros de que su salvación no es por obras sino mediante la fe en el sacrificio de Jesucristo.
2. Fortaleciendo su relación con el Señor como su único Salvador.</td></tr>
<tr><td>Nombre de la Actividad:
El Buen-O-Metro</td><td>Lugar y ocasión: Esta actividad se va a realizar durante el sábado, en el Tabernáculo, los acampantes estarán siempre agrupados por cabañas.</td></tr>
<tr><td colspan="2">Descripción: Se presentará un drama donde cada uno de los personajes ubicados en los alrededores del tabernáculo dará un resumen de su vida. Luego ellas serán pesadas en el "Buen-O-Metro" para ver si puede entrar en el Cielo, pero sólo una persona es lo suficientemente bueno para entrar: Cristo. Cada persona lleva su expediente de vida, el cual es revisado por el encargado del Buen-O-Metro y se mencionan las cosas buenas y malas que ha hecho (algunos dicen: voy a la iglesia desde que soy pequeño, mis papás son cristianos, siempre fui bueno con todas las personas, nunca hice nada malo, hice más cosas buenas que malas) y luego pasa al buen-o-metro, el cual le marca no es suficientemente bueno. Aparece la última persona y lleva un expediente con muchas cosas malas que hizo. Pero Jesús se presenta y coloca su expediente sobre el de él y el encargado le dice a Jesús que suba al Buen-O-Metro (en lugar de la última persona).
En un lugar aparte, por cabañas se reflexionará sobre el drama, con preguntas que cada niño contestará y que le conduzcan a reconocer que sólo mediante la fe en Jesús es salvo.</td></tr>
<tr><td rowspan="4">L=Logística:
□ Contar con materiales necesarios.
□ Tener delimitado el lugar donde se desarrollará la actividad.
□Explicar a los confidentes cómo se desarrollará la actividad y cuál será participación en la misma.</td><td>D=Duración:
1 hora 15 minutos</td></tr>
<tr><td># de Participantes: 6 personas por cabaña</td></tr>
<tr><td>Materiales para la actividad:
a. Vestuario estilo infantil (llevado por cada actor).
b. Nombre de los personajes en cartulina para pegar en sus camisetas.
b. Buen-ó-metro elaborado con cartulinas, cajas y focos.
c. Equipo de sonido.
d. Sonido de la balanza (buen-ó-metro).</td></tr>
<tr><td>Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (Plan B)
En caso de lluvia se realizaría en el comedor.</td></tr>
</table>

¿Cómo te organizarás para dirigir?	Lo que haré como director de la actividad:
A=Agrupación	Los acampantes se sentarán junto con su cabaña a observar el drama. Y participarán cuando se les indique.
V=Voz e inicio	Los personajes (que representan a los niños, con sus características y dificultades) estarán ubicados alrededor del tabernáculo. Cada uno llevará pegado en su camisa su nombre que lo caracteriza y hablará acerca de su vida. **(Ver guión adjunto)**
E2= Explicación	El mismo drama con su desarrollo explicará lo que se quiere que el niño descubra. Al final el confidente guiará a su cabaña a reflexionar y a afirmar su fe en Cristo.
D5= Dirección	El Director se encargará de presentar el drama e indicará a los niños que deben estar atentos y guardar silencio. En el intermedio del drama dirá a los niños que reflexionen sobre lo que observaron y que en cabaña comente **¿Con qué personaje te identificas y por qué?** El confidente los lleva a un lugar separado de las demás cabañas, les repite la pregunta y él mismo también puede contestarla primero para que así se animen los niños. **¿Por qué el último personaje si aprobó el buen-ó-metro y los otros no?** **¿Alguna vez has pensado que no irás al cielo y por qué?** **¿Qué necesitamos hacer para ir al cielo (aprobar el buen-ó-metro)?** Esta es una buena oportunidad para afirmar la salvación de tus acampantes y asegurarte que todos hayan recibido a Cristo como su Salvador y si alguno no lo ha hecho, presentarle el plan de salvación.
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DE LA ACTIVIDAD	1. Que los niños escriban antes de saberlo en el drama quienes creen ellos que irá al cielo y por qué, y lo discutan en cabañas. 2. Que se los niños se pongan detrás del personaje que ellos creen que sí va al cielo.

Actividad Óptima: Caminata de estaciones "Reconociendo mi identidad"

Meta de Fe: Por fe vemos a los acampantes:
1. Fortaleciendo su relación con el Señor como su único Salvador.
2. Asumiendo su identidad como cristianos y viviendo su nueva vida para la gloria de Dios.

Nombre de la Actividad: Reconociendo mi identidad	**Lugar y ocasión:** Esta actividad se va a realizar durante el sábado en la noche, que iniciará desde el comedor hasta el anfiteatro.
Descripción: Consiste en una caminata de cinco estaciones. En cada estación habrá un cartel con una frase referente a una cualidad que poseemos por ser hijos de Dios y un versículo que apoye lo que diga cada frase; además en cada estación estarán reflejados los ataques de Satanás, por medio de una voz que se oirá metros antes de llegar a cada estación, que niegue lo que está escrito en el cartel. Habrá una confidente por cada grupo que estará leyendo los versículos y las preguntas de cada estación. La caminata terminará en una fogata donde se hará una reflexión enfocada a como se ven ellos ahora que saben los que Dios piensa de ellos, y además se aclarará que como esas voces, Satanás nos ataca por medio de nuestros pensamientos y dudas. Una vez finalizada la actividad se partirá inmediatamente al círculo de la amistad donde los niños reflexionarán por medio de preguntas que realizará el confidente como se ven ellos ahora que saben lo que Dios piensa.	
L=Logística: □ Contar con materiales necesarios. □ Tener delimitado el lugar donde se desarrollará la actividad. □Distribuir las piedras en el área delimitada. □Explicar a los confidentes cómo se desarrollará la actividad	**D=Duración:** 2 horas **# de Participantes:** 2 cabañas de 6 acampantes y dos confidentes. **Materiales para la actividad:** a. 2 focos de mano (confidentes de grupo) b. Rótulo con las frases, versículos y preguntas para las 5 estaciones c.Ropa oscura para los personajes de cada estación. d. Leña, fósforos y gas para fogata. **Actividad alternativa en caso de lluvia (Plan B)** En caso de lluvia se realizaría en el comedor y se realizará estilo drama por estaciones, donde cada personaje dirá su diálogo mientras se encuentra oculto, y uno de los confidentes leerá el rótulo, y cada cabaña reflexionará en las preguntas de los rótulos.
¿Cómo te organizarás para dirigir?	**Lo que haré como director de la actividad:**
A=Agrupación	Se agruparan en grupos de 2 cabañas (6 acampantes y dos confidentes.)
V=Voz e inicio	Se darán las instrucciones de la caminata: se agruparán 2 cabañas juntas (previamente establecido por los directores), deben caminar en silencio y llevar un corazón dispuesto para lo que Dios les quiere enseñar.
E2=Explicación	La caminata con el desarrollo de las estaciones explicará lo que se quiere que el niño descubra. Al final el tiempo de reflexión guiará a los acampantes para fortalecer su relación con el Señor y asumir su identidad como cristianos.
D5=Dirección	El director de la actividad dará apertura de la misma. Después de agrupar las cabañas, el confidente líder del grupo será el encargado de dirigir al grupo por cada una de las estaciones hasta llegar al anfiteatro. Al llegar al anfiteatro el director dará el tiempo de reflexión para el grupo en general.
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DE LA ACTIVIDAD	Se puede adaptar y realizar en forma de drama para acortar el tiempo.

Actividad Óptima: Recuerdo de Campamento "Marcando la Diferencia"

Meta de Fe: Por fe vemos a los acampantes asumiendo su identidad como cristianos y viviendo su nueva vida para la gloria de Dios. Por ello es necesario que conozca de qué forma Jesús marcó la diferencia cuando estuvo aquí en la tierra y de qué manera ellos pueden hacer la diferencia en este mundo al tenerlo en su corazón, como Señor de sus vidas.

Nombre de la Actividad: Marcando la Diferencia (recuerdo del campamento)	**Lugar y ocasión:** Esta actividad se va a realizar durante el día, como aplicación del estudio bíblico y agrupado por cabañas en el área verde alrededor del Tabernáculo.
Descripción: Los acampantes recolectarán el sábado durante el juego "Rodillas congeladas", una piedra del río de tamaño mediano que les llame la atención y se la entregarán a su confidente. El equipo de apoyo las pintará y las entregará al confidente (todos esto sin que los camperos se den cuenta). Éste las ubicará previamente en un área cercana a donde se realice el estudio bíblico. Cuando se realice la actividad se les pedirá a los niños que vayan en la búsqueda de una de las piedras que ellos recogieron del río, pero que ahora están alrededor de donde se encuentran y las reconocerán porque son diferentes a las demás, pues están pintadas. Luego regresarán y deberán escribir o dibujar en ella de qué forma marcarán la diferencia con sus vidas, en su hogar, escuela, con sus amigos, etc., con la ayuda de Jesús. Y lo harán en rocas porque Cristo es la Roca en que está cimentada nuestra vida como cristianos.	
L=Logística: □ Contar con materiales necesarios. □ Tener delimitado el lugar donde se desarrollará la actividad. □Distribuir las piedras en el área delimitada. □Explicar a los confidentes cómo se desarrollará la actividad	**D=Duración:** 1 hora **# de Participantes:** 5 personas por cabaña **Materiales para la actividad:** a. Piedras recolectadas del río (confidente y acampantes). b. Pinturas acrílicas y pinceles. c. Marcadores permanentes de varios colores (pedir a los confidentes que los lleven). **Actividad alternativa en caso de lluvia (Plan B)** Se realizará en el Tabernáculo y se les proporcionará las piedras a cada cabaña.
¿Cómo te organizarás para dirigir?	**Lo que haré como director de la actividad:**
V=Voz e inicio	Para empezar, se les pedirá a los acampantes que vayan en la búsqueda de piedras, de las que ellos recogieron del río, pero que ahora están a su alrededor y que las reconocerán porque son diferentes a las demás.
E2=Explicación	1. Deben ir en busca de una piedra y regresar con ella. 2. En su piedra ellos deben escribir o dibujar en ella de qué forma marcarán la diferencia con sus vidas, en su hogar, escuela, con sus amigos, etc. 3. Hacer las siguientes preguntas (cada acampante compartirá sus respuestas con su cabaña): • ¿Cómo identificaste tu roca? • ¿Tuviste un obstáculo en reconocerla? ¿Cuál fue? • Cuando hayan terminado de escribir o dibujar, preguntarles ¿Cómo se ve ahora tu roca? • ¿Cómo las personas reconocerán, a partir de hoy que eres cristiano?
D5=Dirección	Los confidentes dirigirán esta actividad.
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DE LA ACTIVIDAD	Se necesitan piedras extras para colocarlas con las que los niños encontrarán, así ellos podrán ver que son diferentes y asimismo para no encontrarlas tan fácilmente.

IX. HORARIO DETALLADO

VIERNES 26 DE JULIO				
Hora/Tiempo de Duración	**Actividad**	**Lugar**	**Encargados**	**Materiales/Notas especiales**
3:00-4:00 pm. (1 hora min.)	•Recibimiento • Drama de bienvenida •Entrega de gafetes	Pablo Menzel	Comité de recepción: Directores Apoyo Confidentes	El Comité de recepción debe: **APOYO Y CONFIDENTES:** •Hacerle sentir bienvenido y cómodo a cada niño. •Indicarle el lugar en que debe dejar su equipaje (apoyo). •Indicar a los padres/responsables dónde abonar y presentar ficha de inscripción. •Compartir con los niños mientras llegan los demás. **DIRECTORES:** •Cobrar. •Formar los grupos y las cabañas. **MATERIALES:** •Lista de acampantes por cabañas • Dinero en efectivo. •Bolígrafos. •Gafetes tipo cédula de identidad. •Marcadores. •Cámara e impresora para tomar foto a los niños les falta su gafete.

4:00-6:00 pm. (1 hora 30 min.)	Viajando a Manantial de Vida	Bus	Directores Confidentes	a. Megáfono b. Bolsa de basura c. Rótulos de reglas de bus d. Hoja de Papel e. Lápiz grafito f. Actividades del bus: preguntas detonadoras de conversación, reglas y nombre de la cabaña, crear una adivinanza con un personaje de dibujos animados conocidos. Bus #1 a cargo de Carlos, Bus #2 a cargo de Francis.
6:00-6:30 pm.	Instalación de cabañas	Habitaciones	•Directores •Apoyo •Acampantes	Nota: Las cabañas deben tener el nombre del confidente. •Francis ir a supervisar cocina. •Carlos supervisar que los acampantes se ubiquen en las habitaciones y se movilicen a tiempo hacia el comedor.
6:30-7:30 pm.	**CENA** •Sketch para presentar las reglas del comedor •Presentación de cabañas •Adivinanzas	Registro Nacional de los Alimentos	•Apoyo •Directores •Equipo de cocina	•Decoración del comedor •Parte del equipo de apoyo ayuda en la cocina.
8:15-9:30 pm. (1 hora 15 min.)	Drama "El Buen-O-Metro"	Tabernáculo	•Directores •Apoyo (actores) •Confidentes	a. Vestuario estilo infantil (llevado por cada actor) b. Buen-ó-metro elaborado con cartulinas, cajas y focos.

				c. Equipo de sonido. d. Sonido de la balanza.
9:30-10:00 pm. (30 minutos)	Círculo de la Amistad "Como Jesús"	Habitaciones	Confidentes	a. Tarjetas de animales b. Cartel de reglas de cabaña.
10:00 pm.- 6:00 am. (8 horas)	Hora de dormir	Hora de dormir	Confidente	Encargarse de que sus acampantes se duerman.
SÁBADO 27 DE JULIO				
6:00 -7:00 am. (1 hora)	¡A bañarse!	Baños	• Directores • Confidentes	•Chicharra •Implementos de baño •Ropa
7:00-8:00 am. (1 hora)	Tiempo a Solas "El Creador, la Naturaleza y Yo"	Alrededor del Tabernáculo	• Directores • Confidentes	•Hoja de Papel • Lápiz grafito • Colores
8:00-9:00 am. (1 hora)	**DESAYUNO** •Juego "Encuentra a Jesús"	Registro Nacional de los Alimentos	•Apoyo •Directores •Equipo de cocina	Recordar las reglas del comedor Hojas del juego Lápiz
9:00-10:00 (1 hora)	•Reunión de confidentes •Arreglo de cabañas • Cantos recreativos	• Comedor • Habitaciones •Tabernáculo	•Directores •Apoyo	Notas: • Tener listo el refrigerio. • Entregar estudio bíblico a confidentes. • Equipo de Apoyo llevará a los acampantes al Tabernáculo, para el estudio bíblico.
10:00-11:30 (1 hora 30 minutos)	Estudio Bíblico	Área verde alrededor del tabernáculo	•Directores •Confidentes •Apoyo	Director: Supervisar el desarrollo de la actividad. Hoja con estudio bíblico. Confidente: Llevar lápices, colores o marcadores. Apoyo: Uno, andará

				tomando las fotografías. Dos traerán el refrigerio y ayudarán a controlar el aseo. El resto del equipo encenderá las fogatas.
11:30-1:30 (2 horas)	Comida campestre	*****Pendiente establecer las áreas donde se realizará.	•Directores •Confidentes •Equipo de apoyo	•Alimentos. •Utensilios de cocina. •Madera, fósforos y gas, cubeta con agua. **OJO:** Dar previamente al equipo de apoyo y confidentes las sugerencias para encender y cocinar el fogata. Dar medidas de seguridad e higiene. Apoyo: Ir a preparar su estación de juegos.
1:30-3:30 (2 horas)	Estaciones de juego: •Tápalo con tu dedo •Carrera de relevos con papel higiénico •Rodillas congeladas •Duelo de pañuelos •Globo gol Limonada	Campo-aventura Kiosko Río	•Directores •Confidentes •Equipo de apoyo	•OJO: Buscar dinámica para formar grupos. Materiales de cada juego (detallados en la pág. 11.)
3:30 -4:30 am. (1 hora)	¡A bañarse!	Baños	• Directores • Confidentes	•Chicharra •Implementos de baño •Ropa
4:30-6:30 pm. (2 horas)	Kermés: •Brochetas de fruta. •Pintura abstracta.	Tabernáculo y sus alrededores	•Directores •Confidentes •Equipo de apoyo	•Equipo de sonido •Materiales de cada Kermés (detallado en las págs. 15-17)

	•Globomanía. •Llaveros con abalarios. •Pulseras en macramé. •Teatro.			
6:30-7:30 pm. (1hora)	**CENA** •Juego sopa de letras "El fruto del Espíritu".	Registro Nacional de los Alimentos	•Apoyo •Directores •Equipo de cocina	•Decoración del comedor (por parte del grupo de kermés-globomanía) •Parte del equipo de apoyo ayuda en la cocina. • Loa acampantes se sentarán con su equipo de Kermés. •6 sopas de letras.
7:30-9:30 pm. (2horas)	Caminata de Estaciones con fogata. "Reconociendo mi Identidad"	Desde el comedor hasta el anfiteatro. (Ver anexo 7)	•Directores •Confidentes •Equipo de apoyo	•2 focos de mano (confidentes de grupo) • Rotulo con las frases, versículos y preguntas para las 5 estaciones •Ropa oscura para los personajes de cada estación. •Leña, fósforos y gas para fogata.
9:30-10:00 pm. (30 minutos)	Círculo de la Amistad "Como Jesús"	Habitaciones	Confidentes	•Papel manila 2 yardas para cada cabaña (24 en total •Marcadores •Masking tape
10:00 pm.-6:00 am. (8 horas)	Hora de dormir	Hora de dormir	Confidente	Encargarse de que sus acampantes se duerman.
DOMINGO 28 DE JULIO				
6:00 -7:00 am. (1 hora)	¡A bañarse!	Baños	• Directores • Confidentes	•Chicharra •Implementos de baño •Ropa
7:00-8:00 am. (1 hora)	Tiempo a Solas "El Creador, la Naturaleza y Yo"	Alrededor del Tabernáculo	• Directores • Confidentes	•Hoja de Papel • Lápiz grafito • Colores

7:00-8:00 am. (1 hora)	Tiempo a Solas "Sígueme"	Alrededor del Tabernáculo	• Directores • Confidentes	• Hoja con texto bíblico y preguntas. • Lápiz grafito
8:00-9:00 am. (1 hora)	**DESAYUNO** • Juego "Identifica las diferencias" entre dos dibujos.	Registro Nacional de los Alimentos	• Apoyo • Directores • Equipo de cocina	Recordar las reglas del comedor Hojas del juego Lápiz
9:00-10:00 (1 hora)	• Reunión de confidentes • Arreglo de cabañas • Cantos recreativos	• Comedor • Habitaciones • Tabernáculo	• Directores • Apoyo	Notas: • Tener listo el refrigerio. • Equipo de Apoyo llevará a los acampantes al Tabernáculo, para el estudio bíblico. • Camperos: realizar tarjeta para confidentes. • Confidentes: No olvidar los recuerdos para sus acampantes. El confidente irá a colocar las piedras cerca del lugar de su estudio bíblico.
10:00-11:30 (1 hora 30 minutos)	Estudio Bíblico	Área verde alrededor del tabernáculo	• Directores • Confidentes • Apoyo	Director: Supervisar el desarrollo de la actividad. Hoja con estudio bíblico. Confidente: Llevar lápices, colores o marcadores. Apoyo: Uno, andará tomando las fotografías. Dos traerán el refrigerio y ayudarán a controlar el aseo.

10:30-11:30 (1 hora 30 minutos)	Elaboración de Recuerdo del Campamento	Área verde alrededor del Tabernáculo		• Piedras recolectadas del río (confidente y acampantes). • Pinturas acrílicas y pinceles. • Marcadores permanentes de varios colores (pedir a los confidentes que los lleven).
12:30-1:30 am. (1 hora)	**ALMUERZO**	Registro Nacional de los Alimentos	• Apoyo • Directores • Equipo de cocina	NOTA: Pasarán por su comida según el orden de su llegada al comedor. Agradecer a cocina y al equipo de apoyo por su servicio con una canción. Directores: Enlistar las cabañas según su llegada.
1:30-2:30 pm. (1 hora)	¿Quién soy? (sesión de fotos)	Área verde alrededor del comedor	• Apoyo • Confidentes	• Carteles. • Cámara fotográfica.
2:30-3:00	Evaluación y clausura	Comedor	• Directores • Confidentes	• Hoja de Evaluación • Lápices

X. PRESUPUESTO

COSTOS FIJOS	LEMPIRAS	DOLARES
Decoración de Comedor -Manteles y Centros de mesa	L. 700.00	$36.26
Capacitación de Confidentes	L. 800.00	$41.44
Materiales para kermés	L. 500.00	$25.90
Materiales para estación de juegos	L. 300.00	$15.54
Total Costos Fijos	**L. 2,300.00**	**$119.14**
Total Costos Fijos por personas	**L. 38.33**	**$1.99**
COSTOS VARIABLES	Por persona	Por Persona
Alimentación (6 Tiempos-Aprox. L.50 C/U)	L. 22,500.00	$1,165.50
Recuerdos- Piedra y fotografía	L. 900.00	$46.62
Transporte -Bus contratado y Bus para cocineras	L. 6,000.00	$310.80
Materiales-Gafetes	L. 300.00	$15.54
Total Costos Variables (60 x costo variable por persona)	**L. 29,700.00**	**$1,538.46**
Total esperado de personas	60	60
Total Variables por persona	**L. 495.00**	**$25.64**
Costos Totales	**L. 32,000.00**	**$1,657.60**
Reserva para gastos imprevistos (10% sobre el costo total)	L. 3,200.00	$165.76
Excedente esperado por persona	L. 1,800.00	$93.24
Presupuesto de Costos más excedente	**L. 37,000.00**	**$1,916.60**

Fuente de Ingresos		
Inscripciones (60 acampantes x L. 550)	L. 33,000.00	$ 1,709.40
Donaciones- jugos y galletas	L. 200.00	$ 10.36
Becas	L. 5,500.00	$ 284.90
Total de Ingresos	L. 38,700.00	$ 2,004.66

Calculo de Punto de Equilibrio		
Inscripción- Costo Variables Por Persona	**55**	55.00
Punto de Equilibrio (# de Acampantes necesarios para no perder)	42	42

Información Financiera del Evento		
Valor de la inscripción	**L. 550.00**	$ 28.49
Punto de Equilibrio	42	42
Meta de Inscripción	60	60.00
Capacidad Máxima	70	70.00

XI. MENÚ

VIERNES	SABADO	DOMINGO
CENA	**DESAYUNO**	**DESAYUNO**
Baleada Refresco en polvo	• Panqueques • Jugo de naranja • Miel • Margarina • Banano	• Huevos rancheros • Frijoles • Queso y mantequilla • Plátanos • Jugo de naranja
	ALMUERZO (Campestre)	**ALMUERZO**
	• Rollito de jamón con carne molida • Ensalada de lechuga con tomate y zanahoria • Ensalada de papás • Barquito de banano	• Hamburguesa • Churro • Refresco en lata
	REFRIGERIO	**REFRIGERIO**
	• Juguitos • Galletas	• Juguitos • Galletas

ANEXOS

Actividad Óptima: El Buen-O-Metro

(¿Qué tan bueno se tiene que ser para ir al cielo?)

Meta de Fe: Por fe vemos a los acampantes seguros de que su salvación no es por obras sino mediante la fe en el sacrificio de Jesucristo.

Descripción: Se presentará un drama donde cada uno de los personajes ubicados en los alrededores del tabernáculo dará un resumen de su vida. Luego ellas serán pesadas en el "Buen-O-Metro" para ver si puede entrar en el Cielo, pero sólo una persona es lo suficientemente bueno para entrar: Cristo. Cada persona lleva su expediente de vida, el cual es revisado por el encargado del Buen-O-Metro y se mencionan las cosas buenas y malas que ha hecho (algunos dicen: voy a la iglesia desde que soy pequeño, mis papás son cristianos, siempre fui bueno con todas las personas, nunca hice nada malo, hice más cosas buenas que malas) y luego pasa al buen-o-metro, el cual le marca no es suficientemente bueno. Aparece la última persona y lleva un expediente con muchas cosas malas que hizo. Pero Jesús se presenta y coloca su expediente sobre el de él y el encargado le dice a Jesús que suba al Buen-O-Metro (en lugar de la última persona).

En un lugar aparte, por cabañas se reflexionará sobre el drama, con preguntas que cada niño contestará y que le conduzcan a reconocer que sólo mediante la fe en Jesús es salvo.

PERSONAJES:
BROMISTA:
Sr. PERFECTO:
AMISTOSA:
ARREPENTIDO:
ENCARGADO de BUEN-Ó-METRO:
JESÚS:

1- BROMISTA: El otro día en la clase de MINIPIER me encontraba haciendo bromas a mis amigos como siempre lo hago, descontrolando la clase, contando chistes, molestando en el tiempo de alabanza y burlándome del maestro, jajaja, la verdad, me encanta divertirme con mis compañeros. La verdad que me siento muy bien conmigo mismo. Soy muy popular y todos me quieren tal como soy. Siempre hago lo que quiero y pocas veces hago caso, aunque soy castigado por lo que hago, no me

importa. Dudo mucho que Dios o que los demás tengan algo que reprochar de mí, pues me aceptan tal como soy. Además hago más cosas buenas que malas. Eso es lo que cuenta ¿no? Siempre oro todos los días por los alimentos, (viendo para otro lado como recordándose), pero es raro que vuelva a orar en el resto del día ya que pienso que eso es suficiente.

2. Sr. PERFECTO: (Hablando por teléfono). Claro que yo te ayudo no te preocupés. Mañana yo te llevo tooodo lo que necesités (cuelga el cel.). ¡Como siempre yo! Todos vienen a mí para que les ayude, la verdad que me paso de bueno. No es por nada pero cada vez que alguien necesita algo siempre le ayudo. Yo soy una excelente persona, no hay nadie como yo. Eso no es todo, siempre ayudo en los quehaceres de mi casa, obedezco a mis padres y maestros, siempre salgo en el cuadro de honor. ¡Yo siempre me porto bien! Leo la biblia todos los días, En la iglesia le ayudo al maestro a borrar el pizarrón, siempre llevo ofrenda y hasta salgo en todos los programas de MINIPIER, en navidad, día del Padre…. La verdad, soy muy bueno, tengo buenas acciones, soy obediente y yo no soy como los demás niños que no prestan atención en las clases, que se la pasan peleando y molestando a los demás o que van de vez en cuando. Me merezco el cielo y mucho más.

3. AMISTOSA: (Revisando su celular) ¿Aceptas a Pedrito como amigo? Sí, claro que sí; ya casi llego a los 500 amigos. Me encanta tener muchos amigos, soy muy buena en eso. Les caigo bien a las personas y me gusta llevarme bien con todos. Yo no le hago daño a nadie. Siempre estoy muy ocupada con tareas de la escuela, con mis amigas con las que voy al cine y de compras, o arreglándome pues siempre me gusta lucir bien. ¿Que sí soy amiga de Jesús? ¿Quién? Ah... el de la Biblia. Uh...Pregúntenles a mis papás, que se la pasan mucho tiempo en la iglesia. Siempre me invitan, una vez fui, pero no me gustó, eso no va conmigo. Casi no tengo tiempo para eso pues tengo muchas cosas que hacer y muchos amigos, a quienes quiero mucho y trato bien, y yo creo que a Dios no le desagrada eso pues no le hago mal a nadie.

4. ARREPENTIDO: (Se siente muy avergonzado.) Otra vez saqué una mala nota. Eso me pasa por andar copiándole a María. Una vez más le vuelvo a fallar a Dios. Ayer, le mentí a mi mamá cuando quebré el plato al decirle que había sido mi perrito Scooby. Me sentí muy mal. Me arrepiento de ello. Y la semana pasada me peleé con un compañero de la escuela. Y lo peor fue que yo comencé. No soy digno de que Dios me perdone. Siempre meto la pata. Pero él siempre está aquí para consolarme y perdonarme. (mirando al cielo) Gracias Señor porque sé que llevaste todos mis pecados en esa cruz y me diste salvación. Gracias porque tú permaneces fiel. Ayúdame a no fallarte más.

Después (frente al púlpito) se encuentran haciendo fila los 4 niños, el encargado del buen-ó- metro les da la bienvenida.

ENCARGADO: -Niños y Niñas bienvenidos al buen-ó-metro, favor tener a la mano su expediente de vida, para saber si son tan buenos para ir al cielo.

-Su expediente, por favor. (Recibe el expediente y lo hojea). Hum, un poco mentiroso, burlista y desobediente y algunos actos de bondad.

BROMISTA: Lo admito hice cosas malas. Pero hice más cosas buenas que malas. Además voy a la iglesia.

ENCARGADO: Bien, veamos.

El bromista se para frente al buen-ó-metro, el cual muestra que sus buenas obras no son suficientes para ir al cielo. Se retira y toma asiento.

ENCARGADO: - Por aquí.
- Siguiente…. Su expediente por favor.
-(Recibe el expediente y lo extiende) Impresionante.

Sr. PERFECTO: Así es, soy una excelente persona y ayudar a todos los que me necesitan. ¿Qué más podría haber hecho?
El perfeccionista se para frente al buen-ó-metro, el cual muestra que sus buenas obras no son suficientes para ir al cielo.

ENCARGADO: - Ah, Ah.

Sr. PERFECTO: ¿Por qué? Si yo siempre me porto bien. Y voy a la iglesia desde pequeño.

El perfeccionista se retira y toma asiento.

ENCARGADO: - Por aquí.
- Siguiente…. Su expediente por favor.
- (Recibe el expediente y lo hojea)

AMISTOSA: Yo soy una buena amiga, soy buena persona, seguro saldré bien.

ENCARGADO: -Veamos.
La amistosa se para frente al buen-ó-metro, el cual muestra que sus buenas obras no son suficientes para ir al cielo.

AMISTOSA: Porque si mis papás son cristianos y no le hago mal a nadie.

ENCARGADO: - Por aquí.
- Siguiente…. Su expediente por favor.

El arrepentido camina cabizbajo mientras se acerca.
El encargado recibe el expediente (y da la impresión de que pesa mucho) y lo hojea.

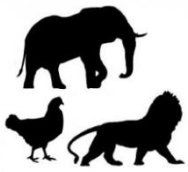
ENCARGADO: -Wow…parece que alguien se ha portado mal.
*En eso **aparece Jesús** y le entrega su expediente al encargado.*

ENCARGADO: -(dirigiéndose al arrepentido) Lo siento no sabía que venía con Él.
(lee el expediente y dice en voz alta) Oh…hijo de Dios. Muy bien suba al buen-ó-metro.
-(dirigiéndose al arrepentido) No, usted no. Él (señala a Jesús).

***Jesús** se para frente al buen-ó-metro, el cual muestra "SUFICIENTEMENTE BUENO". Jesús abraza (de lado) al arrepentido y camina juntos saliendo del escenario. Y los demás empiezan a decir: Hey, es injusto, no se vale, ¿están bromeando?, etc.*

Círculo de la Amistad

Primera noche, Viernes 26 de julio



Este es un tiempo para aprovechar a conocer y detectar necesidades en los camperos.

1. **Pedir a los acampante que comenten las siguientes preguntas:**
   - ¿Qué esperas recibir/aprender en este campamento?
   - ¿Qué te motivo a venir al campamento?

2. **Explicar las Reglas del círculo de la amistad:**

El confidente explicará a sus camperos las reglas del círculo de la amistad:

- Cuando uno tiene la palabra los demás lo respetan y no lo interrumpe.
- Evitar las conversaciones privadas.
- No está permitido hablar de otros ni criticar.
- Cada uno tendrá su turno para hablar, y todos van a participar.
- Si alguien no está preparado cuando le toca el turno puede pedir posponerlo pero siempre tiene que participar.
- Todo lo que se habla dentro del círculo de amistad es totalmente confidencial.

3. **¿Con qué animal te identificas?**

Mostrar a los acampantes tarjetas con la imagen de algunos animales y les pedirá que elijan el animal con el que más se identifican y otro que menos les atraiga. Luego comprobarán si coincide con su carácter.

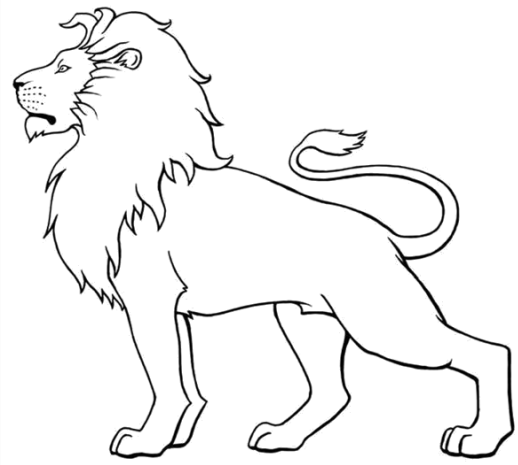
f. ¿Con qué animal te identificas y con cuál no?
g. Lee en la parte de atrás las cualidades de ellos ¿Consideras que tienes o no esas cualidades?
h. ¿Qué cosas crees que necesitas mejorar en tu carácter?
i. ¿Cómo puedes mejorar tu carácter?
j. ¿Cómo desea Dios que sea nuestro carácter? ¿Qué nos dice Romanos 8:29?

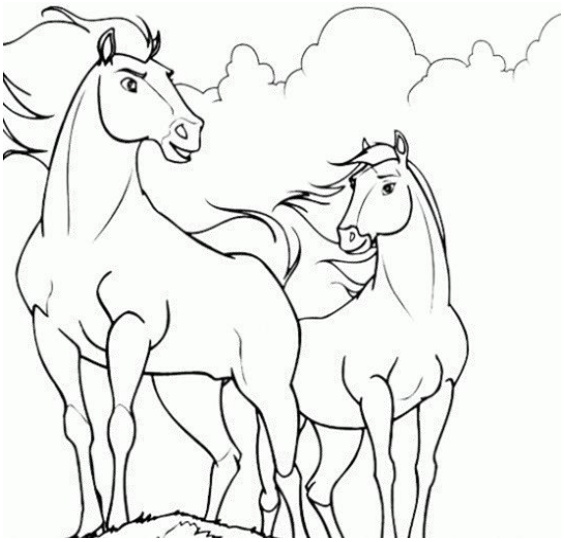
A los que de antemano Dios había conocido, los destinó desde un principio a ser como su Hijo, para que su Hijo fuera el primero entre muchos hermanos.

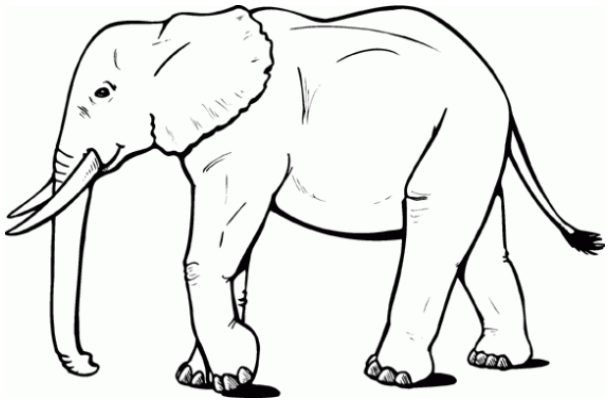
Romanos 8:29

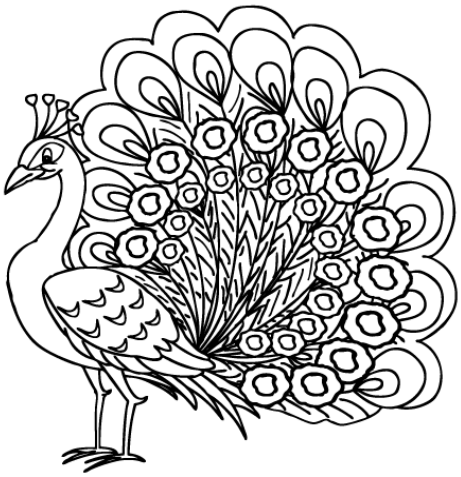
ORACIÓN: Cada acampante orará específicamente en relación a lo que contestó en las preguntas, pidiendo ayuda a Dios para seguir el ejemplo de Jesús.

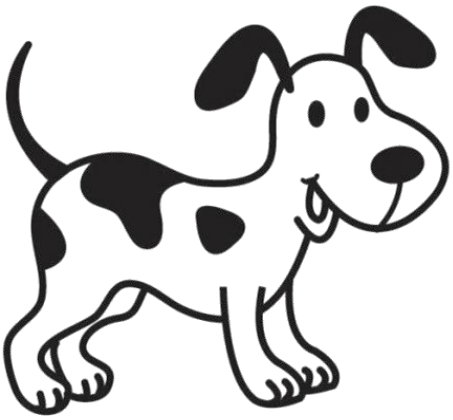
Tarjetas #1 para primer círculo de la amistad ¿Con animal te identificas?/Lado A











CABALLO

Se siente libre, independiente y le gusta recorrer partes para conocer, pero siempre en compañía de los demás

LEON

Eres de espíritu curioso y siempre al acecho de algo novedoso. Tus exigencias son flexibles y eficaces. Tienes más imaginación que afición a la reflexión y más habilidad que ideas generales. A veces sacrificas lo esencial a lo secundario.

ELEFANTE

Es sereno con emociones raramente visibles y con un humor casi inalterable. Casi siempre hace la labor de tranquilizar a los que le rodean. Le encanta reflexionar todas tus decisiones. Tiene un corazón tierno y fiel en compañía de los demás.

GATO

Es tremendamente individualista y te encanta la soledad. En tu vida emocional y social no hay nada que te asuste. Frente a una dificultad, te puedes llegar a mostrar tan agresivo que hasta resultas cruel.

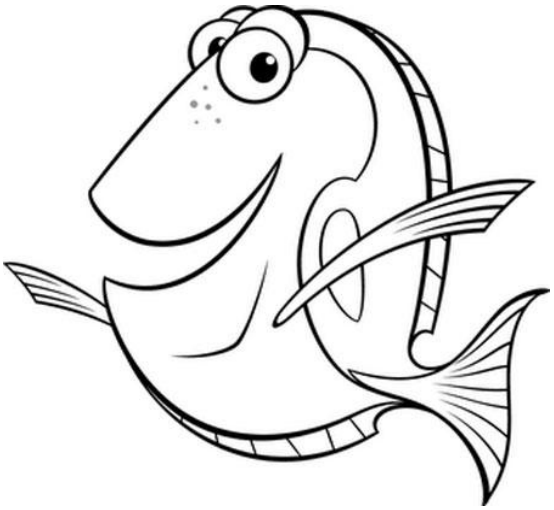
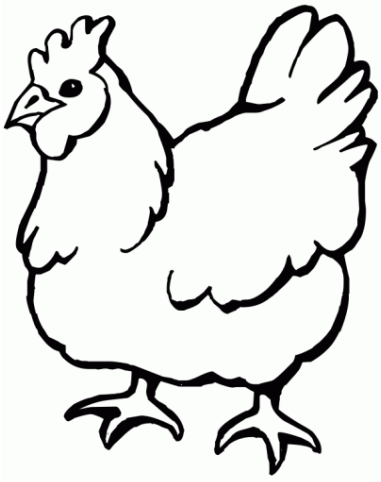
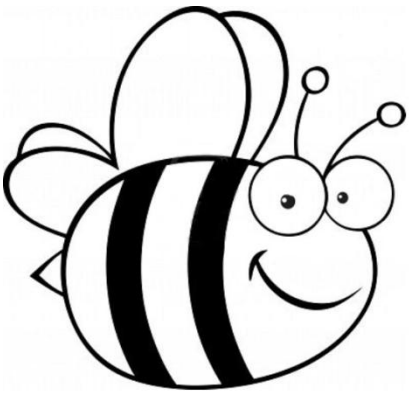
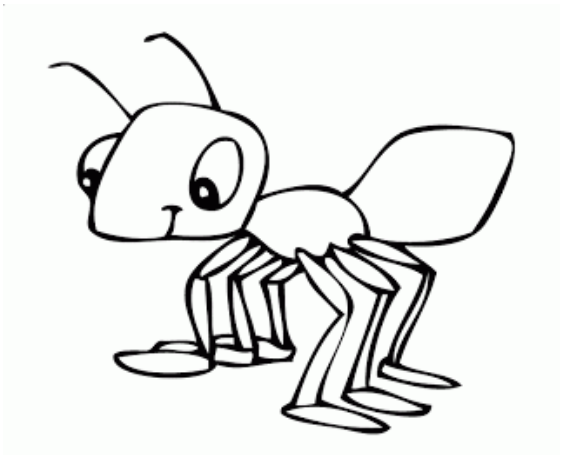
PERRO

Es alegre, cariñoso, entusiasta, simpático y sereno con emociones. Le gusta divertirse, compartir y ser fiel a sus amigos. Tiene un alma tolerante y comprensiva. Sus gustos son firmes.

PAVO REAL

La apariencia es una de las cosas más importantes. Le encanta que hablen de él constantemente y que le admiren. Su felicidad es inseparable del reconocimiento de su talento y virtudes.

Tarjetas #2 para primer círculo de la amistad ¿Con animal te identificas?/Lado A

PEZ

Te apartas de quien te busca y huyes de quien te persigue, eres una persona escurridiza. La felicidad es algo personal que no manifiestas. Te gustan las alegrías simples. Te adaptas muy fácilmente a las circunstancias inesperadas.

MONO

Es de espíritu curioso y siempre al acecho de algo novedoso. Tiene más imaginación que afición a la reflexión y más habilidad que ideas generales. A veces sacrifica lo esencial por lo secundario. Tiene potencial, pero aún no lo descubre

ABEJA

Es dinámica, rápida, trabajadora, buena para organizar, es cooperadora, trabaja solo por y para el amor, la positividad y la alegría que transforman lo duro y amargo, en dulce y blando.

GALLINA

Cálida, sensible, protectora y siempre busca el bienestar de los demás. Es generosa, se sacrifica por amor a la familia. Da sin esperar nada a cambio.

ARDILLA

Es previsora, tolerante, compasiva, positiva, guardar en su corazón un gran acumulo de amor para suministrar a sí mismo y a su entorno. Es ágil y veloz y firme en cada paso que da.

HORMIGA

Incansable, sacrificada, soporta pesadas cargas y poco a poco llega a sus metas. No trabaja sola, tiene mentalidad de grupo, empleando la perseverancia y la paciencia. Disfruta su camino en la vida. Si falla su objetivo, lo vuelve a intentar hasta lograrlo.

Círculo de la Amistad

Segunda noche, Sábado 27 de julio

1. El confidente recordará a sus camperos las reglas del *círculo de la amistad* y comentarán las preguntas a reflexionar sobre la caminata y realizarán una figura que la podrán como decoración de la puerta de cabaña.

2. **Preguntas**
   a. ¿Qué te pareció el tiempo de la caminata con fogata?
   b. ¿Qué sentimientos provocó en ti, la voz mientras caminabas por las estaciones?
   c. ¿Cuál de las estaciones te impacto más?
   d. ¿Qué piensa que es lo que Dice Dios de Ti?
   e. ¿Qué piensas que es lo que el enemigo dice de Ti?

3. **Figura en cabaña**

Materiales:

- Marcadores
- Masking tape
- Papel manila

Instrucciones:
Se le pide a uno de los niños que se coloque sobre el papel manila para poder dibujar su silueta, luego los niños colocarán dentro de la silueta lo que Dios dice de ellos y por fuera colocarán lo que el enemigo dice de ellos, después de haber terminado, se coloca la figura afuera de la cabaña en la puerta o en la pared.

4. **ORACIÓN:** El confidente terminará solicitando a cada campero que ore por la necesidad que desea que Dios le fortalezca, después de orar la cabaña repite en voz alta las siguientes afirmaciones:

- Yo soy un hijo de Dios y estoy libre de toda acusación en mi contra.
- Soy más que vencedor en Cristo. Nada me puede separar de él.
- Estoy confiado de que la buena obra que Dios ha comenzado en mi va a ser perfeccionada.
- Puedo hacer todas las cosas mediante Cristo que me fortalece.

Tiempo a solas con Dios
El Creador, la Naturaleza y Yo

Segundo día, Sábado 27 de julio

El tiempo a solas consiste en los siguientes componentes: La oración y la meditación bíblica, el hablar con Dios y el escuchar que Dios nos habla mediante su palabra y su creación. Este tiempo a solas será una actividad dirigida por el confidente.

Lugar: A la par del tabernáculo.
Propósito: Que el campero sepa que Dios cubre sus necesidades.

Instrucciones:
Todas las cabañas se colocarán en círculo a la par del tabernáculo y cantarán 2 alabanzas, luego las cabañas se distribuirán alrededor del tabernáculo donde realizarán la siguiente actividad, con la dirección del confidente:

1. Los camperos se acostarán en el suelo boca arriba, en círculo, con los ojos abiertos.
2. Se les pide que guarden silencio y por 5 minutos escuchen los sonidos alrededor.
3. Después se les pregunta ¿Cuánto sonidos escucharon de la naturaleza? (esperar a que todos enumeren un sonido de la naturaleza).
4. Acto seguido, se repite la experiencia pero esta vez con los ojos cerrados. (Seguramente serán más los sonidos que se aprecien). Al bloquear un sentido, se desarrollan más los demás sentidos.
5. Pedir a los camperos que escuchen atentamente, si un ave canta. El campero debe de aprender como canta el pájaro e interpretarla.
6. Pedir a cada campero que busque una flor (recalcar en que no la arranquen). Una vez que la encuentre el campero debe hacer una lista de los colores y las formas que tiene la flor.
7. Dar a los camperos una hoja en blanco, lápiz y colores donde ellos, dibujarán el pájaro que se imaginaron o la flor que observaron.

Lectura del confidente:
El confidente leerá el siguiente pasaje: **Lucas 12:22-31**

Oración: Dividir a los camperos para que individualmente tengan un tiempo de oración, dando gracias a Dios por la creación y porque Él tiene cuidado de ellos.

El Creador
La naturaleza y Yo

Tarjeta de Organización de Kermés (Ejemplo)	
Nombre del puesto:	**Globomanía**
Destreza a ser desarrollada	Arte de hacer figuras con globos.
Responsable	Carlos Rodríguez
Cupo máximo de camperos	10
Materiales necesarios	• Globos • Bomba para inflar los globos • Masking tape
Forma novedosa de invitar a los camperos a seleccionar el puesto	• Hacer un letrero con el nombre de puesto en colores llamativos. • Vestirse acorde a su puesto.
Pasos a seguir	1. Preparar el área donde se realizará. 2. Durante la presentación de los puestos, hacer una invitación llamativa para que los camperos vengan a inscribirse en mi puesto. 3. Dar las instrucciones o pasos a seguir para realizar su actividad. 4. Entregar los materiales necesarios a los acampantes, dividiéndolos en grupos de trabajo. 5. Mostrar a los acampantes cómo se inflan los globos y los dobleces que se deben hacer para realizar la figura de una jirafa. 6. Asistir a los acampantes en cualquier paso en que necesite ayuda. 7. Solicitar a los acampantes que preparen una presentación de sus obras terminadas.

Tarjeta de Organización de Kermés	
Nombre del puesto:	
(destreza a ser desarrollada)	
Responsable	
Cupo máximo de camperos	10
Materiales necesarios	
Forma novedosa de invitar a los camperos a seleccionar el puesto	• Hacer un letrero con el nombre de puesto en colores llamativos. • Vestirse acorde a su puesto.
Pasos a seguir	1. Preparar el área donde se realizará. 2. Durante la presentación de los puestos, hacer una invitación llamativa para que los camperos vengan a inscribirse en mi puesto.

Caminata de estaciones
"Reconociendo mi identidad"

Segundo día, Sábado 26 de Julio

Meta de fe:

1. Fortaleciendo su relación con el Señor como su único Salvador.
2. Asumiendo su identidad como cristianos y viviendo su nueva vida para la gloria de Dios.

Descripción: Consiste en una caminata de cinco estaciones. En cada estación habrá un cartel con una frase referente a una cualidad que poseemos por ser hijos de Dios y un versículo que apoye lo que diga cada frase; además en cada estación estarán reflejados los ataques de Satanás, por medio de una voz que se oirá metros antes de llegar a cada estación, que niegue lo que está escrito en el cartel. Habrá una confidente por cada grupo que estará leyendo los versículos y las preguntas de cada estación. La caminata terminará en una fogata donde se hará una reflexión enfocada a como se ven ellos ahora que saben los que Dios piensa de ellos, y además se aclarará que al igual que esas voces, Satanás nos ataca por medio de nuestros pensamientos y dudas.

Una vez finalizada la actividad se partirá inmediatamente al círculo de la amistad donde los niños reflexionarán por medio de preguntas que realizará el confidente como se ven ellos ahora que saben lo que Dios piensa de ellos.

I Estación:

Lugar: Área verde cerca de la casa de huéspedes.

Voz: (Estará ubicada a una distancia aproximada de dos metros antes del cartel).
Ja, ja, ja, mira a esos mocosos, uy…., ni siquiera saben quiénes son, estos güirros no valen nada. Ellos no son Nadie, nunca van a poder hacer nada. Ja, ja, ja,

CARTEL:
Frase: Yo soy un hijo de Dios

Versículo:
12 Pero a quienes lo recibieron y creyeron en él, les concedió el privilegio de llegar a ser hijos de Dios. 13 Y son hijos de Dios, no por la naturaleza ni los deseos humanos, sino porque Dios los ha engendrado." **Juan 1:12-13 (DHH)**

Pregunta: ¿Te consideras Hijo de Dios? ¿Por qué?

II Estación:

Lugar: Área verde atrás de los baños.

Voz: (Estará ubicada a una distancia aproximada de dos metros antes del cartel).
¿En serio te crees que eres hijo de Dios? ¿A saber cómo? ¿O ya se te olvidó todo lo que haces a escondidas de tus padres? Si tú eres gran pícaro, además tu nunca haces caso, eres un desobediente, y eres un desordenado. Ja ja ja, aún así te dices ser hijo de Dios.

CARTEL:
Frase: Estoy Libre de Toda acusación en mi contra.

Versículo:
33 ¿Quién podrá acusar a los que Dios ha escogido? Dios es quien los hace justos. 34 ¿Quién podrá condenarlos? Cristo Jesús es quien murió; todavía más, quien resucitó y está a la derecha de Dios, rogando por nosotros. **Romanos 8:33-34 (DHH)**

Pregunta: ¿De qué te sientes Acusado?

III Estación:

Lugar: Área verde atrás del tabernáculo.

Voz: (Estará ubicada a una distancia aproximada de dos metros antes del cartel).
Nunca vas a poder dejar de ser como eres, ¿qué es esa tontera de ir a la iglesia para cambiar?, te aseguro que si lo logras, en una semana vuelves hacer lo mismo, ¿para qué quieres dejar todo esto que te ofrezco? Mejor ven conmigo, vamos a divertirnos, mejor andá a ver tele, jugá con tus amigos, o mejor aun metete al facebook y chateas con tus amigos, no pierdas el tiempo, deja de ir a la iglesia.

CARTEL
Frase: Soy más que vencedor en Cristo. Nada me puede separar de él.

Versículo:
38 Por lo cual estoy seguro de que ni la muerte, ni la vida, ni ángeles, ni principados, ni potestades, ni lo presente, ni lo por venir, 39ni lo alto, ni lo profundo, ni ninguna otra cosa creada nos podrá separar del amor de Dios, que es en Cristo Jesús Señor nuestro. **Romanos 8:35-39 RVR1960**

Pregunta: ¿Que es lo que te impide acercarte más a Dios?

IV Estación:

Lugar: En la esquina de la bajada del tabernáculo.

Voz: (Estará ubicada a una distancia aproximada de dos metros antes del cartel). Ja, ja, ja, apuesto que ya te encuentras cansado; ¿Y cómo no? Si son unos debiluchos, nunca pueden hacer nada, siempre lo dejan todo a medias. Ja, ja, ja,….., ya sabía que nunca iban a poder terminar Ja, ja, ja,….

CARTEL
Frase: Estoy confiado de que la buena obra que Dios ha comenzado en mi va a ser perfeccionada.

Versículo:
6 estando persuadido de esto, que el que comenzó en vosotros la buena obra, la perfeccionará hasta el día de Jesucristo. **Filipenses 1:6 (RVR1960)**

Pregunta: ¿Qué acciones necesitas realizar para que Dios pueda seguir perfeccionando la obra en ti?

V Estación:

Lugar: Frente a la entrada de campo aventura.
Voz: ¡Oh no, Lograron terminar! Ellos si son realmente hijos de Dios, yo mejor me voy de aquí, noooooooooooooo…….

CARTEL
Frase: ¡Cristo es mi fortaleza!

Versículo:
13 Todo lo puedo en Cristo que me fortalece. **Filipenses 4:13 (RVR1960)**

Reflexión:

Lugar: En el Anfiteatro

Instrucciones: Se pide a los grupos presentes que se sienten en cabaña de manera ordenada, Por mientras terminan de llegar los demás grupos, se tendrá un breve tiempo de adoración. Se hará una serie de preguntas, y se les animará a los camperos a que compartan sus respuestas en cabañas y se les retará a que puedan verse como Dios los ve. El confidente apoya explicando si no entienden algo.

Preguntas: ¿Qué sentimientos provocó en ti lo que decía la voz? (hacer énfasis en que así como esta voz, Satanás siempre nos está acusando y tratando de que recordemos todo lo malo que hemos hecho, pero que si nos arrepentimos de corazón, sabemos que Dios es justo y fiel para perdonarnos)

Después se hará cada una de las preguntas que se encuentran en los carteles, para reforzar con mayor seguridad el propósito de la actividad.

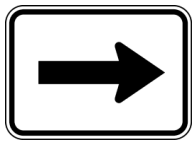
1. ¿Te consideras Hijo de Dios? ¿Por qué?
2. ¿De qué te sientes Acusado?
3. ¿Qué es lo que te impide acercarte más a Dios?
4. ¿Qué acciones necesitas realizar para que Dios pueda seguir perfeccionando la obra en ti?
5. ¿Qué cambios te ha mostrado el Señor que necesitas hacer en tu vida?

Y ahora que sabes qué cambios tienes que realizar en tu vida, este es el momento indicado para comprometerte con Dios, pues la adolescencia es una etapa corta de la vida y hay peligros que te alejan de Dios como la música, la TV, ciertos amigos, etc.

ORACION: Dar un tiempo para que oren individualmente y el confidente cierra orando por su cabaña y, pide a los acampantes: *repitan en voz alta y en primera persona cada una de las frases que describen quién eres tú:*

Repite en voz alta y en primera persona cada una de las frases que describen quién eres tú:

1. Yo soy un hijo de Dios y estoy libre de toda acusación en mi contra.
2. Soy más que vencedor en Cristo. Nada me puede separar de él.
3. Estoy confiado de que la buena obra que Dios ha comenzado en mi va a ser perfeccionada.
4. Puedo hacer todas las cosas mediante Cristo que me fortalece.



Tiempo a solas con Dios
SÍGUEME

Tercer día, Domingo 28 de julio

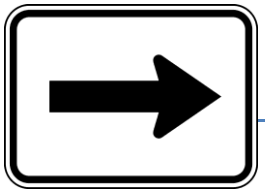
El tiempo a solas consiste en los siguientes componentes: La oración y la meditación bíblica, el hablar con Dios y el escuchar que Dios nos habla mediante su palabra y su creación. Este tiempo a solas será una actividad dirigida por el confidente, donde el acampante reconocerá qué significa ser un seguidor de Cristo y cuáles son los resultados de seguirle.

Lugar: Área verde cercana a la cancha.
Propósito: Que el campero reconozca que seguir a Cristo cambia su vida.

Instrucciones:
Todas las cabañas se colocarán en círculo y cantarán 2 alabanzas, luego las cabañas se ubicarán en un área verde, separadas unas de las otras. Se les entregará a cada acampante una hoja con el siguiente pasaje bíblico y las preguntas de reflexión, que serán dirigidas por el confidente y que el niño(a) contestará.

1. Leer Mateo 9:9-13
2. ¿Quién es el que hace el llamamiento?
3. ¿A quién dirige esta invitación?
4. ¿Qué significa seguir a Cristo?
5. ¿Cuáles son los resultados de seguir a Cristo?

Oración: Dividir a los camperos para que individualmente tengan un tiempo de oración dando gracias a Dios por hacerlos sus seguidores y su obra en sus vidas.



Tiempo a solas con Dios

2. Lee detenidamente con tu cabaña el siguiente pasaje bíblico:

Mateo 9:9-13 (DHH)

Jesús se fue de allí y vio a un hombre llamado Mateo, que estaba sentado en el lugar donde cobraba los impuestos para Roma. Jesús le dijo:

Entonces Mateo se levantó y lo siguió.

10 Sucedió que Jesús estaba comiendo en la casa de Mateo, y muchos de los que cobraban impuestos para Roma, y otra gente de mala fama, llegaron y se sentaron también a la mesa junto con Jesús y sus discípulos. 11 Al ver esto, los fariseos preguntaron a los discípulos:

— ¿Cómo es que su maestro come con cobradores de impuestos y pecadores?

12 Jesús lo oyó y les dijo:

—Los que están buenos y sanos no necesitan médico, sino los enfermos. 13 Vayan y aprendan el significado de estas palabras: "Lo que quiero es que sean compasivos, y no que ofrezcan sacrificios." Pues yo no he venido a llamar a los justos, sino a los pecadores.

3. Contesta las siguientes preguntas.

a. ¿Quién es el que hace el llamamiento?

_____

b. ¿A quién dirige esta exhortación?

_____

c. ¿Qué significa seguir a Cristo?

_____

_____

d. ¿Cuáles son los resultados de seguir a Cristo?

_____

_____

4. Busca un lugar aparte para que ores a Dios, agradeciéndole por hacerte su seguidor y por lo que está haciendo en tu vida.

CALENDARIZACION DE LA CAPACITACIÓN DEL PERSONAL

SESION 1 7 de Julio	SESION 2 14 Julio	SESION 3 21 de Julio
1. Presentación del Campamento. 2. Visión del Campamento. 3. Diagnóstico. 4. Metas de Fe. 5. Horario General. 6. Entrega de guiones de drama de la caminata. 7. Entrega de juegos. 8. Entrega de tiempos a solas.	1. Entrega y explicación del primer estudio bíblico. 2. Entregar y capacitación de la Kermés. 3. Entrega de círculo de la amistad. 4. Entrega de guiones del drama “El buen-ó-metro”. 5.	1. Entrega y explicación del segundo estudio bíblico. 2. Explicación de: • Recuerdo de Campamento "Marcando la Diferencia" • Juego ¿Qué suena? • ¿Quién soy? (sesión de fotos)

Si tienes de 10 a 12 años
¡Descubre de qué Madera estás hecho!
MINI-CAMPAMENTO
LOS RECONOCIBLES
26 al 28 DE JULIO
Último día de inscripción domingo 21 de Julio.
INSCRIPCIÓN:
Registro Nacional de los niños (kiosko)
Mayor Información
Carlos (9935-3517)
Francis (9938-1753)
MINI PIER
Punto de salida: Escuela Pablo Menzel
26 de Julio 3:00 p.m.
Punto de llegada: Escuela Pablo Menzel
28 de Julio : 4:30

INDICACIONES GENERALES

Durante el Campamento

1. Cualquier necesidad debe expresarse al confidente.
2. Se debe cuidar la creación de Dios, no se debe dañar.
3. Depositar la basura en su lugar para que el campamento se mantenga limpio.
4. "No puedo, no quiero, no me gusta" son malas palabras en el campamento.

Indicaciones en el Bus

1. Botar la basura en la bolsa de basura.
2. Mantenerse sentados en su asiento.
3. Divirtámonos participando en todas las actividad.
4. En todo momento debemos llamarnos por nuestro nombre.

Indicaciones en el Comedor

1. Estar todos a tiempo para comer.
2. Daremos gracias a Dios por los alimentos.
3. Comamos toda la comida.
4. Esperemos que todos terminen de comer para levantarnos de la mesa.
5. Lavar bien los platos y vasos.
6. Dejar limpia la mesa.

DECORACIÓN Y ROTULACIÓN

Decoración	Responsable de elaborarlo	Responsable de ubicarlo/Lugar
Reglamento de la cabaña	Confidente	Confidente, cabaña
Reglas del bus	Equipo de apoyo	Apoyo, bus #1 y #2
Reglas del comedor	Equipo de apoyo	Apoyo
Decoración del comedor	Equipo de apoyo	Apoyo, comedor
Rótulos de estaciones de juego	Confidente encargado de actividad	Confidente
Rótulos de caminata	Equipo de apoyo	Apoyo
Rótulo de comedor	Equipo de apoyo	Apoyo
Rótulo de habitaciones	Equipo de apoyo	Apoyo