

CAMPAMENTO DE MATRIMONIOS

DESPERTANDO A
UN NUEVO AMOR

Yo soy para
mi Amado

Y MI AMADO PARA MI

Cantares 6-3

arteencristo.blogspot.com

arteencristo.blogspot.com

PARA MATRIMONIOS ENTRE 20 Y 50 AÑOS DE EDAD

Iglesia Bíblica El Buen Pastor Fortuna

Campamento Para Matrimonios entre
20-50 años de edad

“Despertando A Un Nuevo Amor”
(Del 4 al 8 de marzo 2015)

Equipo de programación:

Danilo Valverde Alvarado
May Ling Quirós Leitón
Cristina Solórzano Rodríguez
María Elena Cordero Núñez

Octubre, 2014

ÍNDICE

Equipo de programación e iglesia que representan.....	2
Dedicatoria.....	4
Agradecimiento.....	5
Organigrama del personal.....	6
Resultado del diagnóstico.....	7
Horario final.....	13
Actividades Claves.....	15
Actividades Óptimas.....	55
Horario Detallado.....	65
Presupuesto.....	86
Menú.....	89
Anexos.....	91



Dedicatoria

*En forma especial a Don Roberto Sabeán Dixon,
por su amor y compromiso con nosotros al dedicar su vida al
Señor de nuestras vidas en servicio a su Reino. A través
de los años hemos sido testigos de su compromiso y
dedicación y hemos experimentado de amistad,
compañerismos y pastoreo.*



Agradecimiento



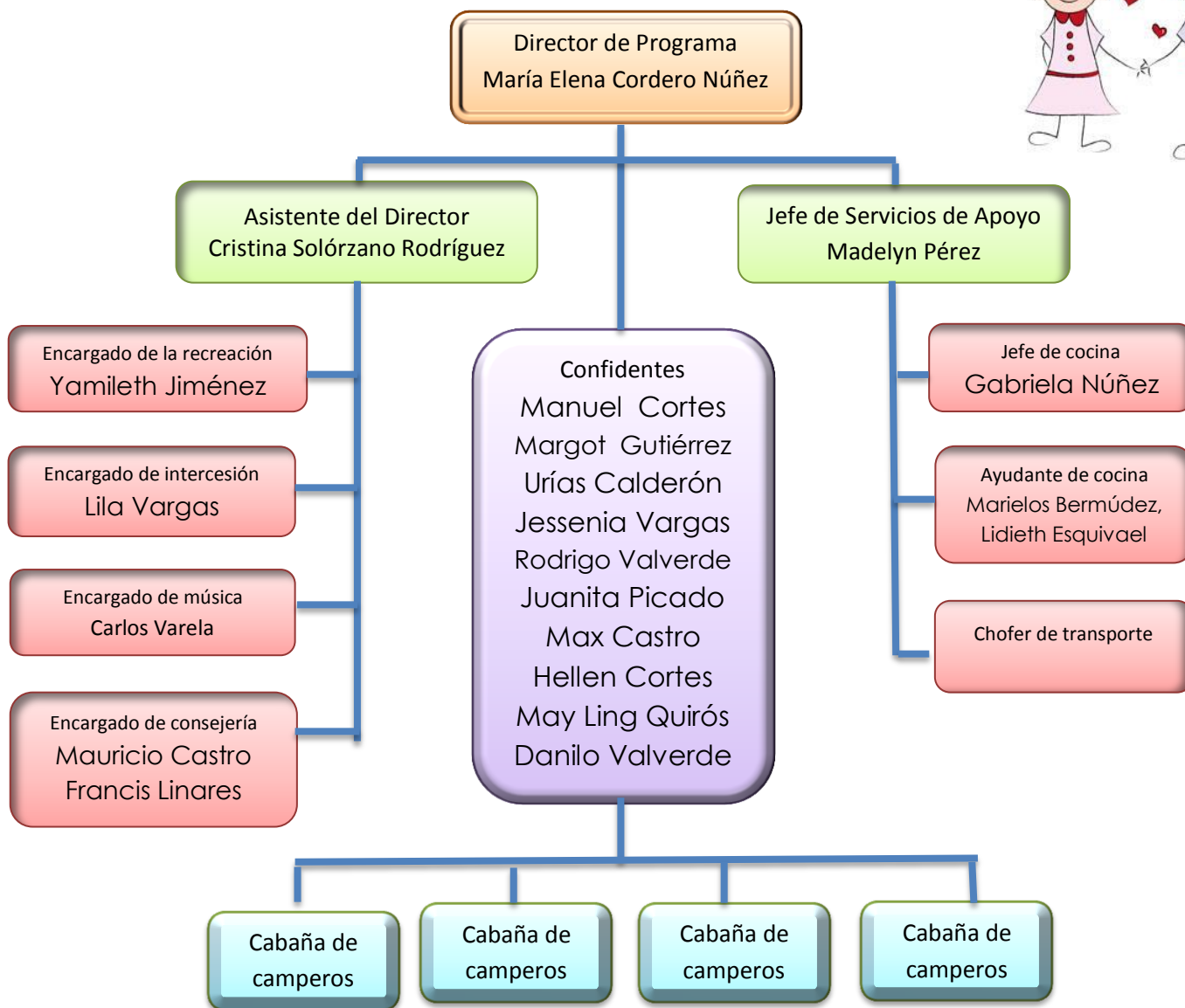
Dios que nos da la oportunidad de colaborar con él en el desarrollo de su Reino a través de la formación de individuos y familias en la palabra de Dios, él es la esperanza de vida para un mundo perdido y sin esperanza, pero a través de su iglesia las vidas son cambiadas.

A nuestros instructores y colaboradores que han dedicado esfuerzo, tiempo y dedicación a formarnos para ser mejores cristianos y más útiles instrumentos en las manos del Señor.

A los compañeros que juntos crecemos a la imagen de Dios y somos perfeccionados en las manos del alfarero. Gracias por su esfuerzo y dedicación eso nos motiva y reta a todos a ser mejores y dar nuestro mayor esfuerzo al servicio de nuestro salvador. Además como olvidar los preciosos tiempos que hemos vivido juntos en este camino hacia la eternidad.



ORGANIGRAMA DEL PERSONAL



RESULTADO DEL DIAGNÓSTICO



INFORMACIÓN INICIAL DEL EVENTO						
Fecha del evento: 4 al 8 de marzo del 2015				Sitio tentativo donde se llevará a cabo: IBBP Fortuna		
Marca los días de la semana de su evento						
Lunes	Martes	Miércoles X	Jueves X	Viernes X	Sábado X	Domingo X
¿Quiénes son los camperos? Parejas de matrimonios						
Gama de edades: de 25 a 50 años				☐ Urbano ☒ Rural		
Proporción de hombres vs. Mujeres: Hombres: <u>16</u> Mujeres: <u>16</u>				Clase social: Media – baja		
Trasfondo cristiano (hogares cristianos, recién convertidos, no creyentes....) Parejas cristianas casadas						
¿Quiénes son los patrocinadores del evento? .						
Propósito general: Fortalecimiento de la unidad familiar						
PLAN PARA CONSERVAR LOS RESULTADOS						
ANTES DEL EVENTO	DURANTE EL EVENTO			DESPUÉS DEL EVENTO		
❖ Realizar una tarde con las familias, con charlas a fin, motivar e informar sobre el campamento. ❖ En una escuela dominical exponer un tema de la importancia de invertir en el matrimonio, luego motivar e invitar al campamento.	❖ Al final del campamento la pareja , escribirá una carta a sí mismo, que determine el plan de acción que Dios está demandando a sus vidas y las decisiones tomadas, luego esta carta se les dará tres meses después. ❖ Trabajar juntos los tiempos devocionales.			❖ Evento especial con cena incluida, donde la pareja pueda dar sus testimonios de lo que Dios ha hecho en sus vidas y al final se les entrega la carta que elaboraron en el campamento. ❖ En una escuela dominical se dará participación a algunos testimonios de lo que dios ha hecho en sus matrimonios a partir del campamento, tres meses después.		



DIAGNÓSTICO

CARACTERÍSTICAS DE LAS EDADES:

De 25 a 50 años aproximadamente

CARACTERÍSTICAS	LO QUE SE DEBE HACER
Físicas: Llegan al máximo de su crecimiento y rendimiento físico. Después de los 40 hay cambios físico y deterioración gradual de las capacidades sensoriales, hay disturbios digestivos	✓ Provee oportunidades tanto para ejercicios como para descanso físico. ✓ Hay que mostrarles comprensión y paciencia. No incluyas ejercicios físicos fuertes en el programa. El horario debe ser relajado. El menú debe prepararse muy cuidadosamente para no enfermarles.
Mentales: La capacidad mental empieza a disminuir poco a poco, pero el desarrollo del intelecto, la lógica, el buen juicio, están en su cumbre. Pueden concentrar su atención por largos periodos. Tienen imaginación creativa. Después de los 40 son conservadores, resisten al cambio. La necesidad de cambiar (cuando exista) debe ser presentada muy cuidadosamente. Tienen sabiduría y juicios maduros.	✓ Darles oportunidad de pensar y de expresar sus ideas. Animales a ocupar puestos de liderazgo, a aprender de memoria pasajes bíblicos que se aplican a la vida diaria. Retales a usar sus talentos para enseñar a otros. ✓ Provéeles oportunidades para que estudien la Biblia haciendo aplicaciones prácticas a sus necesidades personales. Aprovechalos para que te ayuden a solucionar problemas y a satisfacer las necesidades espirituales de los más jóvenes.
Sociales: Quieren mostrar bondad, compasión, cortesía, responsabilidad, cuido personal, cooperación, lealtad, autodisciplina. Después de los 40 tienen menos interés en la recreación.	✓ Dales la oportunidad de formar grupos de intereses comunes, que participen en actividades deportivas, proveer un ambiente amistoso, acogedor y ameno para todos. Ofrece seminarios sobre el matrimonio y como criar hijos. ✓ Provéeles oportunidades para que estudien la Biblia haciendo aplicaciones prácticas a sus necesidades personales. Aprovechalos para que te ayuden a solucionar problemas y a satisfacer las necesidades



	espirituales de los más jóvenes. ✓ Provéeles oportunidades para que estudien la Biblia haciendo aplicaciones prácticas a sus necesidades personales. Aprovechalos para que te ayuden a solucionar problemas y a satisfacer las necesidades espirituales de los más jóvenes.
Emocionales: Tienen dominio propio de sus emociones. Buscan alivio de los quehaceres de la vida cotidiana. Después de los 40 Se disminuyen las emociones como el temor, enojo y celos, pero hay un aumento en cosa y situaciones que les molestan emocionalmente	✓ Animales a ejemplificar las virtudes cristianas. Ten clases sobre como aconsejar a otros. Hazles ver que hay seguridad en Cristo. Ten círculos de oración para llevar sus preocupaciones ante el Señor. Provee oportunidades de salir al campo a relajarse
Espirituales: Tienen convicciones propias. Puede que se hayan estancado en su vida espiritual. Posiblemente nunca han establecido un tiempo a solas con Dios como hábito diario. Después de los 40 Quieren tener una vida espiritual madura.	✓ Animales a la madurez en Cristo y a la victoria en El. Aconséjales. Guíales a examinarse a la luz de la Biblia. Ofrece mensajes que sirven de reto. Dales sugerencias en cuanto a cómo empezar. ✓ Animales a un crecimiento constante en Cristo
NECESIDADES ESPECIALES DEL GRUPO <u>Necesidades sentidas (inquietudes, dudas, problemas)</u> ➤ Ponerse de acuerdo en la crianza y disciplina de los hijos. ➤ Manejo de la finanza ➤ Carencia espirituales ➤ Principios no bíblicos en cuanto a la familia (machismo y feminismo) ➤ Falta de colaboración del hombre en el hogar ➤ La comunicación: parejas e hijos ➤ Administración del tiempo en la familia ➤ La tecnología ➤ La rutina en la pareja ➤ La sexualidad ➤ El respeto ➤ Diferencias biológicas y emocionales ➤ Mala comprensión de roles en el hogar ➤ Intromisión de la familia en el hogar	



- Falta de tolerancia
- Celos

Necesidades reales

- ✓ EL matriarcado en el contexto cultural
- ✓ Mala administración de las finanzas
- ✓ Falta de humildad para reconocer la necesidad de Dios
- ✓ Falta de formación en la palabra sobre los roles en la familia
- ✓ Respeto y valor hacia la otra persona
- ✓ La familia no es prioridad
- ✓ Educación en la sexualidad diferencias biológicas y emocionales
- ✓ Inseguridad

PROPÓSITO PRIMORDIAL DEL CAMPAMENTO

Al entender que la familia es la base de la sociedad y esta se encuentra amenazada y vulnerable por la filosofía y corrientes de este mundo actual se requiere la guía y el fortalecimiento con la palabra y el Espíritu de Dios para fortalecerla y direccionarla con los principios bíblicos.

INVENTARIO DE EXPERIENCIAS PREVIAS

❖ **Charlas:**

- El valor del matrimonio (2013)
- Sexualidad en el matrimonio (2013)
- La comunicación en el matrimonio (2014)

❖ **Películas:**

- A prueba de fuego (2013)
- Valientes (2013)

METAS DE FE

Trabajando sobre principios bíblicos proponemos por fe::

- ✓ Que las parejas aprendan que la familia es primordial.
- ✓ Las parejas tomaran un tiempo semanal exclusivo para ellos.

PASAJE BÍBLICO POR ESTUDIAR

Efesios 5:21-33, 6:1-4
Génesis: 1:26-28



TEMA GLOBAL DEL CAMPAMENTO	
Lluvia de ideas: 1. El matrimonio y el Calendario 2. Prioridad = 2 3. Rescatando la pareja 4. Tiempos de pareja 5. Despertando a un nuevo amor 6. Rescate 2 7. Misión posible 8. Sobreviviendo 9. Reencontrándonos 10. El amor todo lo puedo 11. Caminando juntos 12. Construyendo un legado 13. Libres para amar, matrimonios renovados 14. El arte del matrimonio	
Tema global seleccionado: DESPERTANDO A UN NUEVO AMOR	
Versículo lema: Cantares 6:3 Yo soy de mi amado, y mi amado es mío...	Canción lema: "El amor de mi vida" Kent Leroy
(Día de la semana)	"Subtema"
(lunes)	Apertura
(martes)	Dios creador del matrimonio
(miércoles)	Nos complementamos
(jueves)	Sanando el matrimonio
(viernes)	El arte de la comunicación
(sábado)	El valor del tiempo
(domingo)	cierre
Posibles nombres de las cabañas: Se le pondrá los apellidos de la pareja en forma creativa	
Otras actividades/disfraces	Películas, serenatas, fogatas, caminatas reflexivas, velada.



HORARIO



PLANIFICACIÓN HORIZONTAL (ACTIVIDADES BÁSICAS) Y VERTICAL (ACTIVIDADES CLAVES), (ACTIVIDADES OPTIMAS)
CAMPAMENTO DESPERTANDO A UN NUEVO AMOR

Subtemas	Apertura	"Dios creador del matrimonio"	"Nos complementamos"	"Sanando las relaciones matrimoniales"	"El arte de la comunicación"	"El valor del tiempo"	Cierre
HORAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
6:00am / 7:00am		LEVANTARSE Y ASEO PERSONAL	LEVANTARSE Y ASEO PERSONAL	LEVANTARSE Y ASEO PERSONAL	LEVANTARSE Y ASEO PERSONAL	LEVANTARSE Y ASEO PERSONAL	LEVANTARSE Y ASEO PERSONAL
7:00am / 8:00am		Reunión equipo	Reunión equipo	Reunión equipo	Reunión equipo	Reunión equipo	Reunión equipo
		Tiempo a solas con Dios	Tiempo a solas con Dios	Tiempo a solas con Dios	Tiempo a solas con Dios	Tiempo a solas con Dios	Tiempo a solas con Dios
8:00am / 9:00am		DESAYUNO	DESAYUNO	DESAYUNO	DESAYUNO CAMPESTRE	DESAYUNO	DESAYUNO
9:00am/10:30am		I parte E.B.C.	I parte E.B.C.	I parte E.B.C.	I parte E.B.C.	I parte E.B.C.	" A Corazón abierto" Aseo –desarmar tiendas
10:30am/11:45am		Kermes: "Nuestro portarretrato"	Kermes: "Lo mejor de tu conyugue"	Paseo piscina	Juegos juntos	Taller: "Primeros auxilios"	
11:45am/12md		ME PREPARO PARA IR AL ALMUERZO					
12:md/1:00pm		ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO
1:00pm/3:00pm		Estaciones	Acertijo	Detonadores de conversación	Acertijo	I ETAPA FERIA "DEJANDO HUELLAS"	
3:00pm/4:00pm	Recibimiento y bienvenida.	CAFÉ / Tiempo libre	CAFÉ / Tiempo libre	CAFÉ / Regreso al sitio	CAFÉ / Tiempo libre	CAFÉ / Tiempo libre	
4:00PM/5:30PM	APERTURA/CAFÉ	II parte E.B.C.	Dinámica: "Presentación frutal"	Preparación noche de talentos	Preparación noche de talentos	I ETAPA FERIA "DEJANDO HUELLAS"	
5:30pm/6:00pm	Armar tiendas	Tiempo Descanso	II parte E.B.C.	II parte E.B.C.	II parte E.B.C.	II parte E.B.C.	
6:00pm/7:00pm	CENA	CENA	CENA	CENA	CENA	CENA	
7:00pm/8:00pm	Conociéndonos	Noche de película	Noche de adoración y oración	"EL VIAJE SIN RETORNO"	"Celebrando los talentos"	II ETAPA FERIA "DEJANDO HUELLAS"	
8:00pm/9:00pm	Reflexión Introductoria						
9:00pm/10:00pm	Círculo de la amistad	Círculo de la amistad	Círculo de la amistad	Círculo de la amistad	Círculo de la amistad	Círculo de la amistad	
10:00PM	ZZZZ ZZZ ZZZZZZZZ ZZ ZZ Z A DORMIR						

**DESCRIPCIONES DEL DESARROLLO
DE CADA ACTIVIDAD CLAVE**



ACTIVIDADES CLAVES

Con las actividades claves se busca fomentar el crecimiento y desarrollar habilidades. Existe diversidad de actividades para escoger. Las áreas que se pueden fortalecer son Área Física, Socioemocional, Intelectual y Espiritual.

Las actividades claves para nuestro campamento:

- ♥ Conociéndonos
- ♥ Encuentro Bíblicos en Comunidad
- ♥ Estaciones
- ♥ Acertijos
- ♥ Kermes
- ♥ Paseo a la piscina
- ♥ Noche de película
- ♥ Noche de adoración
- ♥ Noche de talentos
- ♥ Presentación frutal
- ♥ Destreza: Charla de primeros Auxilios
- ♥ Juegos juntos
- ♥ Corazón abierto

Nota: Los juegos y la dinámica detonadora de conversación fueron tomadas de la Enciclopedia de Juegos Creadores de Ambientes de CCI/AL. Los acertijos fueron tomados del Manual de Acertijos de CCI/AL.

Cada una de estas actividades será detallada a Continuación.

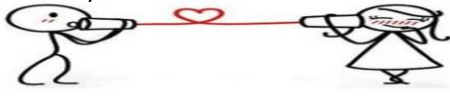
TARJETA DE ORGANIZACIÓN: LAVED (ACTIVIDAD CLAVE)	
NOMBRE DEL JUEGO: <u>Conociéndonos</u>	LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: Área de fogata
L= LOGISTICA Lista de chequeo ☒ ☐ Contar con el material a la mano ☐ Tener lista el área de juego ☐ Tomar la medidas de seguridad necesaria ☐ Capacitar los ayudantes	DURACIÓN: Dos horas # DE PARTICIPANTES: 42 ACTIVIDAD O JUEGO ALTERNATIVO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B) Si está lloviendo, lo hacemos en el corral con antorchas.
¿Cómo TE ORGANISARÁS PARA DIRIGIR?	LO QUE HARÉ COMO DIRECTOR DEL JUEGO:
A= AGRUPACIÓN ¿De qué manera novedosa los pondrás en el grupo o formación necesaria? (no olvide usar el tomo" actividades para formar grupos" de la EJCA)	Como es la primera noche, iremos en parejas, hacia el sitio de fogata y nos sentaremos alrededor de la fogata.
V= VOZ E INICIO ¿Cómo despertarás interés en el juego, aparte de tu voz?	Con voz segura y firme el encargado del evento, les dará una breve explicación de la actividad.
E = EXPLICACIÓN ¿Cómo explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones incluyendo las reglas (audio) y con una demostración del procedimiento como ensayo para iniciar (tacto).	Alrededor de una fogata el grupo en general, se guiara a que puedan compartir sus testimonios de cómo se conocieron, como fue su noviazgo, cuantos años de casados.... Inicia una pareja de confidentes para que logren captar la idea. Utilizaremos la vista y el oído.



D = DIRECCIÓN ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu referí de seguridad para velar por las medidas de seguridad? ¿Hay modificaciones necesarias para el juego? ¿Cómo detendrás el juego en el momento apropiado? ¿Llevas una buena explicación del juego de manera que otras personas podrán leerlo y jugarlo?	Supervisar que todas las parejas participen, sutilmente controlar el tiempo de participación.
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO	

Encuentro Bíblicos en Comunidad:

Cada día se abordará un tema de interés para los matrimonios en el E.B.C que van a ir relacionados con la siguiente pedagogía:

(MARTES) Dios creador del matrimonio 	Comprendamos que Dios es el creador del matrimonio y por eso es valioso.
(MIÉRCOLES) Nos complementamos 	Entender que nuestro conyugue es lo que me hace falta a mí para estar completo
(JUEVES) Sanando el matrimonio 	Al reconocer la importancia del matrimonio, buscamos la sanidad en el matrimonio
(VIERNES) El arte de la comunicación 	Al reconocer la importancia del matrimonio, buscamos siempre una comunicación asertiva.
(SÁBADO) El valor del tiempo 	Como el matrimonio es valioso e importante le dedico tiempo para cultivarlo,



Kermés (martes de 10:30 a 11:45 a.m.)

Se elabora un portarretrato por pareja para que al final del campamento puedan guardar, la fotografía que se tomaron al inicio. Se dividen en dos grupos pueden elegir entre dos técnicas que la facilitadora les mostrará. Ejemplos

Foami



Palizas de Hielados



Kermés (miércoles de 10:30am a 11:45 am)

Lo mejor de tu conyugue



Habrà una mesa con maceteros de barro, pinturas, pinceles, para que por pareja decoren el macetero utilizando su imaginaci3n. En otra mesa tendremos cartulinitas, silic3n, marcadores y pinchos para confeccionar tarjetitas con tres cualidades de cada conyugue, las tres tarjetitas deben estar pegadas en un pincho, es decir se hacen dos pinchos por pareja. Luego pasaremos a trasplantar una matita.



Destreza: Charla de primeros Auxilios (sábado de 10:30 a 11:45 a.m.)

Con ayuda de la Brigadas del ICE se les dará una charla de primeros auxilios, con una duración de hora y quince minutos ya que, en el momento que menos lo imaginemos podemos tener una emergencia. La Brigada traerá el manual que se usara para esta destreza.



Presentaciones frutales:



Actividad de conocimiento de los matrimonios de su pareja.

Se disponen la misma cantidad de sillas a un lado derecho e izquierdo de una sala, luego se les pide a los matrimonios que pasen en parejas para retirar una tarjeta con una imagen de una fruta, luego se separan las mujeres a la derecha y los hombres a la izquierda. Cuando están todos listos, anuncias que realizaremos presentaciones cruzadas.

La anfitriona tendrá en una tarjeta todas las frutas repartidas y anunciara que cuando mencione una fruta la pareja respectiva se pondrá de pie para presentarse en forma cruzada, el esposo se convertirá en la esposa y la esposa en el esposo al presentarse.

1. Ejemplo: El esposo de "manzanita" deberá presentar a su esposa dando los siguientes puntos;
2. nombre y apellido, (me llamo.....)
3. donde nació y cuando, fecha (nacé el....)
4. Cuando se casó (me case en tal fecha en la iglesia o ciudad de...)
5. Que mencione que le gusta hacer (máximo 3 cosas)



6. Y que la caracteriza (máximo 3 cosas o bien solo1)

Se provocaran situaciones graciosas ya que algunos olvidan tales detalles de su matrimonio o no conocen bien a su pareja matrimonial, este atenta el anfitrión a anotar aquellas que se repiten para detectar las equivocaciones generales de los matrimonios a trabajar.

Actividad reflexión: Luego se piden que se junten las sillas y pide se unan todos. Luego se les pide comentarios de que les pareció la dinámica y que descubrieron con esta presentación. Para finalizar el director termina con algunas conclusiones.

Noche de película



Después de la cena del martes de 7:00pm a 9:00pm tendremos una hermosa película llamada: "A prueba de Fuego", palomitas de maíz, para disfrutar y reflexionar, esta se hará durante el círculo de la amistad.

Noche de adoración



Con voz segura y firme el encargado del evento, les dará una breve explicación de la actividad.

PASO 1: Para que entren al templo se les da un globo a cada pareja, tienen que trasladarlo hasta sus asientos sin dejarlo caer.

PASO 2: Luego deben hacer una lista de motivos de oración por la pareja, con lo que hemos aprendido hasta ahora (10minutos).



PASO 3: Dedicar unos diez minutos para orar en pareja por las peticiones que escribieron.

PASO 4: También dedicaran 10 minutos para unirse a otra pareja e interceder por ella (viceversa).

PASO 5: Luego se dedicaran 30 minutos de conversación sobre dudas, preguntas o comentarios sobre los temas vistos hasta ahora.

NOTA: La pareja encargada de consejería estará lista para atender parejas si fuera necesario.

PASO 6: Luego cerramos con un tiempo de alabanza y adoración.

Viaje a la piscina

Para el día jueves después del E.B.C. Nos trasladaremos a las piscinas “Montaña de agua” en una caminata que dura aproximadamente 10 minutos, se estará disfrutando de las piscinas y los espacios, a como gusten las parejas, luego tendremos el almuerzo.

En la tarde de (1 a 3 p.m.) se tendrán actividades detonadoras de conversación para que compartan con otra pareja, en la medida de lo posible con otra que casi no se hayan relacionado. La idea es que sea de una manera natural. Después del café, no regresaremos al sitio de campamento. Luego tiempos para jugar con los juegos de mesas que se llevarán al sitio.



ACTIVIDADES DETONADORAS DE CONVERSACIÓN:

Hablando con mímica

Detonadores de la comunicación

Fuente:

Ideas Sin Límite: Detonadores de conversación, Bobbie Shannon de Anderson y Lisa Anderson.

De todo un poco
SUB-CATEGORÍA

Duración aproximada:

10-15 minutos

Materiales:

Una copia de la lista de preguntas por participante y un lápiz por participante

Descripción:

Esta dinámica consiste en que cada pareja trate de descubrir más sobre su compañero sin hablar.

Notas para el director del juego:

Reparte una copia de la siguiente lista de preguntas por participante:

1. ¿Cuál ha sido tu mayor logro personal?
2. ¿Cuál ha sido la mejor diversión que has tenido?
3. Si pudieras imprimir algo en una camiseta, ¿qué diría?
4. ¿Qué objeto atesoras más?
5. Si descubrieras que tienes seis meses para gozar de plena salud y después tendrás una enfermedad mortal, ¿qué harías diferente?
6. ¿Qué libro te gustaría tener contigo en una isla desierta? (Supón que tienes satisfechas todas tus necesidades básicas.)
7. ¿Cuál ha sido el momento más penoso que has vivido?
8. ¿Por qué cosa en la vida te sientes más agradecido?
9. ¿Cuál ha sido la cosa más afortunada que te ha sucedido?
10. Si este sábado pudieras hacer absolutamente lo que quisieras, ¿qué harías?
11. ¿Cuál es el mejor vestuario que alguna vez has usado?
12. ¿Cuál es la mejor broma que le has hecho a alguien?
13. ¿Qué te pone nervioso?
14. ¿Cuál es la cosa más atrevida que has hecho?
15. Si supieras que tu mejor amigo es homosexual ¿cómo reaccionarías?
16. ¿Cómo reaccionas cuando te cantan "Feliz cumpleaños" en un restaurante?
17. Si quisieras verte muy "sexy", ¿cómo te vestirías?
18. Cuando te involucras en conversaciones ¿tiendes a escuchar o a hablar más?
19. ¿Cuál es la mejor película que has visto?
20. ¿Qué es la cosa más bella que encuentras en las personas?

Instrucciones para los participantes:

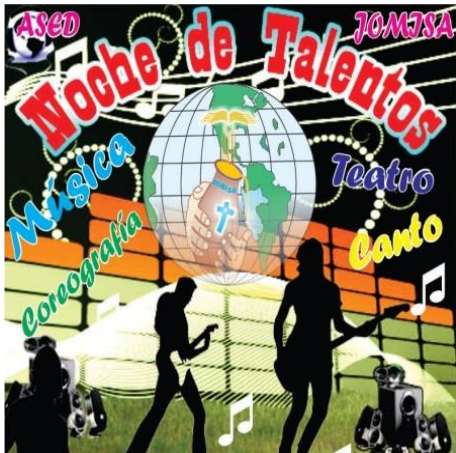
1. Formen parejas y cada uno tome una copia de la lista de preguntas y un lápiz. Escoge una o dos preguntas que le harás a tu compañero.
2. Por turnos, un miembro de la pareja en voz alta haga una de las preguntas a su compañero mientras éste trata de contestárselas sin utilizar una comunicación verbal. Es decir, el participante en turno trate de responderle a su compañero utilizando gestos, mímica, expresión corporal, facial, etc.
3. Por su parte, el participante que está haciendo las preguntas escriba las respuestas que interpretó sobre cada una de las preguntas.
4. Repitan el procedimiento pero invirtiendo los papeles. Cuando ambos hayan tenido su turno, cada uno digale a su compañero lo que interpretó de cada una de las respuestas. Entonces, el participante respectivo confirme si la percepción de su compañero fue o no la correcta.

20



www.cciatl.org

Celebrando los talentos



Se les dará la oportunidad que por pareja preparen un drama, canción, alguna manualidad, etc..., tendrán la oportunidad de ir preparándolo durante los días miércoles, jueves y viernes de 4:00pm a 5:30pm, para que hagan su debut el viernes en la noche después de la cena de 7:00pm a 9:00pm.

Este evento será animado y dirigido por una pareja de confidentes. Las parejas de confidentes tendrán su presentación de talentos también. El templo estará animado con luces de colores.

Corazón abierto

Esta actividad de cierre, inicia desde el primer día del campamento, donde se les entregó un botecito o cajita, para que durante la semana los llenaran con recaditos, dulces o detalles. Para el día de cierre se darán 10 minutos para que abran y vean lo que contiene su tanque del amor. Al terminar ese tiempo se dejará espacio para testimonios.





Breve descripción del acertijo:

Confianza-Apertura.

Este acertijo motiva a los participantes a pararse sobre un tronco horizontal conforme a un patrón determinado y sin tocar tierra en ningún momento.

TRONCONON

Objetivo:

Que los participantes, parados sobre un tronco horizontal, se ordena en un patrón lógico determinado sin bajar del tronco ni tocar el suelo.

Duración aproximada:
30-35 minutos



Presentación

Su reto de hoy consistirá en que se suban todos, a este tronco que tenemos aquí, sin perder el equilibrio y sin pararse sobre el suelo en ningún momento. Muy bien, ahora que ya están todos en fila lo que deben hacer es reordenarse sobre el tronco de manera que queden en orden alfabético según la primera letra de tu primer nombre (o de menor a mayor de edad o cualquier otras características que quieras indicar).

Reglas

1. Para este acertijo se necesitan por lo menos dos personas para que ayuden a apoyar a los participantes con una postura que evite que se golpeen en caso de que alguien se caiga.
2. Durante la realización del acertijo nadie tendrá permitido bajar del tronco para tocar tierra.
3. Si un miembro del grupo accidentalmente tocara tierra, deberá bajarse del tronco y volverse a ubicar en el orden en un lugar más atrás de donde se cayó.
4. No es permitido utilizar ningún tipo de materiales o herramientas.

Medidas de seguridad

Siempre servirá el facilitador como apoyador para que esté siempre pendiente de sostener a cualquier persona que esté en peligro de caer del tronco. Pueden ser los mismos participantes, turnándose.



Fuente: Quicksilver, Karl Rohnke & Steve Butler

Temas de discusión y reflexión

Descripción

Describe la forma en que lograron ordenarse sobre el tronco. ¿De qué manera te pareció que esta actividad era imposible de realizar? ¿Pudieron formarse exitosamente de acuerdo a las instrucciones? ¿Quiénes surgieron como líderes durante el proceso? ¿Qué fue lo que más te gustó de esta actividad? ¿Cuáles fueron las diferentes formas usadas para moverse de un lado a otro? ¿Cuáles fueron tus mayores frustraciones? ¿Por qué?

Interpretación

Si hubo algún fracaso, ¿a qué se debió? ¿Cuál fue tu participación para el triunfo del grupo?

Aplicación

¿Qué aprendiste de este acertijo? ¿Con quiénes necesitas cooperar en tu vida diaria? ¿Cómo lograrías aplicar a tu vida diaria lo aprendido en este acertijo?

Responsabilidades del facilitador

1. Verifica que el área esté libre de objetos peligrosos en caso de una caída.
2. Presenta el objetivo del acertijo y explica las reglas en una manera atractiva y motivadora.
3. Escoge un patrón de ordenamiento arriba del tronco que más convenga. Los patrones que podrás utilizar para el reordenamiento del grupo son: por edad, por tamaño, por mes y día de cumpleaños, por la inicial, por la primera vocal, etc.

Responsabilidades de los participantes

Todos los participantes serán responsables de permanecer sobre el tronco durante el tiempo que dure el acertijo. Todos deberán participar activamente en el reordenamiento del grupo conforme a las instrucciones del facilitador.

Variaciones

- Para incrementar la dificultad puedes indicar al grupo que debe permanecer en silencio mientras solucionan el acertijo, esto los obligará de comunicarse con señas.
- Una variación divertida es que a los jugadores, vendados, se les dé en secreto el nombre de un animal que pueda hacer un sonido característico. Los jugadores entonces no podrán hablar en ningún momento. Lo único que podrán hacer será el ruido del animal que representan. El reto consistirá en que, según los sonidos que escuchan,

se ordenen sobre el tronco del animal más pequeño al más grande. Para esto necesitas un buen tronco en donde pararse, de unos 30 cms de ancho. De otra manera.

- Una variación de la variación anterior es que en lugar de hacer los sonidos de los animales, los participantes jueguen en total silencio pero haciendo la pantomima del animal que les fue asignado para que, al adivinarlo, todos puedan ordenarse del animal más pequeño al más grande.

Secuencia

Esta actividad es muy buena para comenzar con esto y usarlo como el acertijo de menor esfuerzo físico. Puede combinarse con cualquier otra actividad que implique contacto físico como El metro de tarzán, La alfombra mágica y Sala de juntas.

Solución

Buscar la forma de comunicarse para definir el orden y dos, determinan la manera más indicada para moverse sobre el tronco.

Modificación para niños

Anchar el troneo hasta unos 30 cms. de ancho.

ACERTIJS PERMANENTES

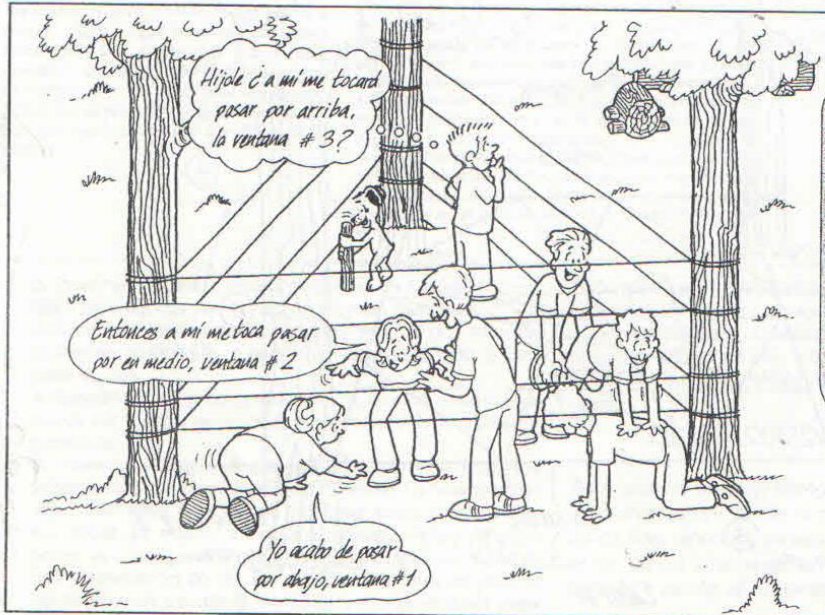
ENCICLOPEDIA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTILES

Confianza - crecimiento

Breve descripción del acertijo:

TRIPLE ESCAPE

Esta es una actividad en la que se requiere mucha proximidad y contacto físico. Se trata de que el grupo, atrapado dentro de una serie de triángulos de cable a diferentes alturas, logre salir, sin tocar los cables. Como herramienta únicamente estarán utilizando sus propios cuerpos. Para salir tendrán que usar las diferentes "ventanas" (arriba, abajo, en medio, más abajo, etc.) pero deberán hacerlo en orden consecutivo.



Objetivo:

Sacar al grupo del interior de triángulo por medio de una de sus ventanas. Las ventanas deben ser usadas en secuencia, alternadamente (por encima, por debajo, por en medio o según cualquier secuencia que se establezca). El área interna de triángulo es determinada por la distancia que tengan los árboles entre unos y otros.

Duración aproximada:
30-45 minutos

Presentación

Hay situaciones en nuestra vida en las que existe solamente una ventana apropiada por la cual debemos escapar del peligro o de la tentación. Probar cualquier otra ventana sería inútil porque ninguna serviría. Muchas veces hay muchas salidas para un problema pero entre esas muchas solo hay una salida correcta. En la realización de este acertijo todos deberán escapar de esta situación de riesgo extremo. Pero tendrán que hacerlo por la salida correcta y de la manera correc-

ta porque las "ventanas" deberán ser utilizadas en orden y de manera secuencial. El tiempo también es un factor importante cuando hablamos de situaciones de riesgo, porque mientras más tiempo nos permitamos estar en una situación de peligro o de tentación, más fácil será acomodarnos, comenzar a interesarnos más y quedar permanentemente atrapados. Mientras que si escapamos lo más rápido posible disminuirémos la probabilidad de volver a quedar atrapados en una situación similar. Todo esto quiere decir que deberán escapar de esta posible trampa por la salida correspondiente y lo más rápido posible.

Reglas

1. Los participantes pueden escoger las ventanas por las cuales quieran salir, pero tiene que ser uno a uno y en secuencia.
2. Cada uno únicamente puede salir por una ventana, no se vale cambiar ventanas. Por ejemplo, el equipo determina que la secuencia será así: Debajo (ventana uno), por en medio (ventana dos) y por arriba (ventana tres). Persona #1 pasa por abajo, persona #2 por en medio, persona #3 por arriba, persona #4 pasa por debajo, etc.
3. Si alguno del grupo toca cualquiera de los cables o los

Fuente: Funn Stuff Volume III, Karl Rohnke



Temas de discusión y reflexión

Descripción

¿Cómo estuvo el desarrollo del acertijo? Durante el desarrollo del acertijo, ¿quién estaba hablando, y quién estaba escuchando? ¿Cuánta discusión había en contraste con cuánta acción había? O sea, ¿se hablaba más de lo que se hacía o viceversa? ¿Cuál fue tu mayor contribución al triunfo del grupo? ¿Hubo un único líder dirigiendo el grupo o una variedad de líderes durante el proceso? ¿Sucedio que hubo participantes que pudieron pasar de un lado a otro muy fácilmente mientras que a otros les fue difícil?

Interpretación

¿A qué crees que se debió que para algunos fuera fácil y para otros difícil? ¿Cuál fue el nivel de confianza entre los miembros? ¿Cómo se demostró esta confianza o falta de confianza? ¿Sentiste que los otros miembros de este grupo respetaron tus habilidades, durante el proceso de desarrollo de la actividad? ¿Hubo algún momento en que pensaste que todo era imposible? ¿A qué crees que se debió que pensaras esto?

Aplicación

¿Esta situación se parece a alguna situación que enfrentas en tu vida? ¿Qué sientes que debes hacer al respecto? ¿Qué lecciones crees que te dio Dios mediante la realización de este acertijo?

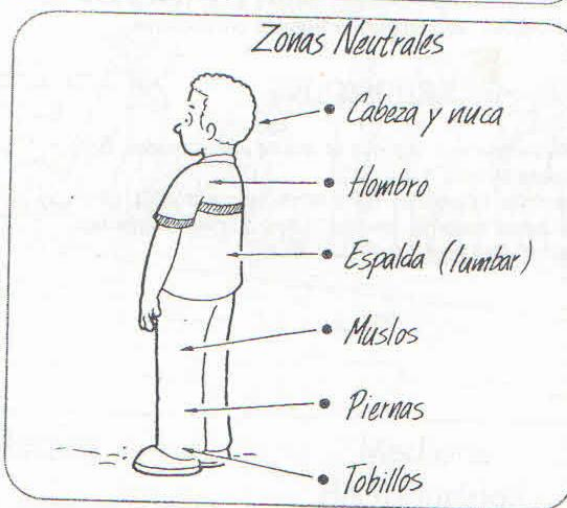
Estos de amarre (que también pueden ser árboles) el grupo entero volverá a comenzar desde el principio. No se permite que la gente más entusiasta literalmente saque a otros participantes en el aire sobre la cuerda que pueden resultar lastimados. No se permite que la última persona realice un clavado cabeza por delante.

Medidas de seguridad

En cualquier actividad como esta en que los miembros del grupo deben ser levantados en vilo a una altura mayor de un metro, es necesario que antes haya una práctica sobre cómo levantar a alguien de manera eficaz y segura y no apoyarle mientras está siendo levantado para evitar lesiones. Todos los miembros del grupo deben practicar la postura de apoyadores: un pie delante del otro, las rodillas firmemente flexionadas para incrementar la firmeza y el equilibrio, las manos extendidas para prever una caída, etc. (note en pareja).

Durante el desarrollo de la actividad debes cuidar que el grupo permanezca consciente de la importancia de tener apoyo y seguridad en todo momento. Si en algún momento de la actividad alguien reacciona irresponsablemente ante un ataque de risa, debes detener la actividad para aclarar la seriedad y el peligro de la presente misión y responsabilidad que todos tienen de velar por la seguridad de sus compañeros de equipo.

Si todo el grupo permanece consciente de que esta actividad es riesgosa y que deben apoyarse unos a otros se evitan problemas como torcerse el tobillo o lanzarse peligrosamente a través de una ventana.



Responsabilidades del facilitador

1. Verifica que el área no tenga objetos peligrosos como vidrios o ramas quebradas y ningún otro peligro en caso de una caída.
2. Presenta el acertijo claramente, revisa con ellos el sistema de apoyarse. Practiquen "El pivote".
3. Contesta sus preguntas antes de que el grupo comience a resolver el acertijo.
4. Es recomendable no presionarles ni apurarles acerca del tiempo ya que el apurarse puede disminuir el sentido de trabajar juntos.

Responsabilidades de los participantes

1. Todos los participantes deben tener el compromiso de seguir las instrucciones al pie de la letra para pasar del lado A al lado B haciendo uso de la "ventana" y sin tocar ni los lazos horizontales que hacen de ventana, ni los postes que los sostienen, ni el espacio por debajo o por encima de ambos lazos.
2. Otra responsabilidad importante para la realización de este acertijo es comunicarse apropiadamente entre todos los compañeros de equipo.
3. La mayor responsabilidad de esta actividad es que todos los miembros del grupo velen por la seguridad y el bienestar de todos. Deben responsabilizarse en adoptar las posturas de apoyadores en todo momento y estar alertas para prevenir cualquier accidente que pudiera presentarse.

Variaciones

- Puedes asignarle a algunos el actuar como mudos, ciegos o paráliticos.
- Este acertijo lo puedes realizar de forma portátil; para esto puedes amarrar mecate a los árboles según las alturas señaladas.

Secuencia

Esta y otro tipo de actividades de elevado contacto físico y que implican riesgo físico, requieren algunas otras actividades preliminares para que los miembros del grupo se familiaricen unos con otros. Estas actividades preparatorias pueden ser Pivote en pareja o Pivote en grupo. Otras actividades similares que contienen un elevado riesgo físico incluyen Sauce al viento, Fuga por la ventana, Todos de cabeza y la clásica Telaraña.

Breve descripción del acertijo:

Canicas en tubo permite a los participantes practicar su habilidad de resolución de problemas. Se trata de que cada participante sostenga en sus manos un segmento de tubería PVC de manera que vaya haciendo pasar de tubo en tubo, como por un camino, una serie de canicas o pelotas de esponja o pelotas de golf. Cada participante deberá tener cuidado de no dejar caer las canicas ni tocarlas con las manos. Si esto sucede deberán recomenzar desde el principio.

CANICAS EN TUBO

Objetivo:

Trasladar varias canicas de la posición A la posición B usando solo los tubos de PVC, sin dejarlas caer ni tocarlas con las manos.

Duración aproximada:
10-15 minutos



Presentación

(Estilo Fantasía)

Durante la caminata primaveral anual de la sociedad observadora de pájaros de tu comunidad, tu grupo observa el huevo de un pájaro que ha rodado cuesta abajo de un nido. Sabiendo que muchos animales son afectados al sentir el olor de los humanos, tú tratas de recomodar este pequeño huevo, que

más bien parece una canica, de regreso en su nido, sin tocarlo.

cas en su tubo no podrá mover los pies.

Reglas

1. Las canicas no pueden ser tocadas con las manos una vez que han entrado a un tubo.
2. Si alguien toca una canica con la mano o una canica se sale de los tubos para caer al suelo, la canica tendrá que ser devuelta a su punto de partida.
3. La persona que tenga las cani-

Medidas de seguridad

No existe ningún riesgo físico para esta actividad.



* Fuente: Teamwork and Teamplay, Jim Cain and Barry Jelliff

ACERTIJO PORTATILES

ENCICLOPEDIA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTILES

Temas de discusión y reflexión

Descripción

Describe tu participación y la de tus compañeros. ¿Cambió el orden de los participantes durante la actividad? ¿Qué fue lo mejor de este acertijo?
¿Qué fue lo más difícil? ¿Cuántas de tus canicas (las metas) lograste?

Interpretación

¿Piensas que tu grupo trabajó bien como equipo, o hubo algún punto que podría ser mejorado? ¿Cómo decidió el grupo el plan a seguir? ¿Cambiaron la ejecución de su plan durante la actividad?

Aplicación

Según tu experiencia en este acertijo, ¿de qué forma puedes aplicar lo aprendido a tus vivencias día a día?

Responsabilidades del facilitador

1. Prepara de antemano los materiales que necesitarás y tenlos a mano al comenzar.
2. Escoge una distancia y una ruta retadora para transportar las canicas o las pelotas. Para un grupo de 12 participantes, 15 a 21 metros (50 a 70 pies) son adecuados.
3. Presenta el acertijo con sus reglas de manera clara y motivadora.
4. Supervisa la realización del acertijo y verifica que las reglas se estén cumpliendo.

Responsabilidades de los participantes

Seguir las reglas del acertijo para lograr mover las canicas sin dejarlas caer, a través de la tubería de PVC.

Variaciones

Para una experiencia verdaderamente única, prueba pasar una colección de canicas hacia arriba de un tramo de escaleras, o subiendo la pendiente de una colina.

Permitir a los participantes sostener cerca los extremos de todos los tubos hace esta tarea un poco más fácil. Para un desafío más difícil, solo permite a los participantes tocar su propio tubo de canicas. Para una tarea aun más difícil, los participantes pueden tocar cualquier tubo que deseen pero los tubos no podrán tocarse unos a

otros.

Pega una variedad de colores de cinta adhesiva a los extremos de los tubos, a fin de que sólo los colores similares puedan ser compañeros.

También podrás añadir algunas de las diversas conexiones que se encuentran en ferreterías, tales como codos de 45o ó 90o, metas, segmentos Y, etc.

Taladrar unos cuantos huecos en algunos tubos añadirá un desafío adicional a los participantes que tengan esos tubos. Llamamos a estos "los tubos de queso suizo".

Procura pasar otros objetos, como pelotas de espuma, que hacen muy poco o ningún ruido. Pasar agua por el tubo también puede ser divertido.

Otra variación es dar a los participantes permiso de tocar su tubo solo con una mano.

Lista de materiales

El estilo más simple de Canicas en Tubo implica cortar tubos de 38 cm (15 pulgadas) de largo por 2,5 cm (1 pulgada) de diámetro de tubería PVC para agua fría. Estos son conocidos como Tubos de Canicas estándar o clásicos.

Otro estilo usa de 1½ a 2 pulgadas de diámetro (3,8 a 5,1 cm) que ha sido cortado y luego dividido en dos pedazos a lo largo. Este segundo estilo se conoce como tubo de canal abierto.

Necesitarás al menos un segmento de tubo para cada participante, junto con unas cuantas canicas, bolas de golf, y otros objetos pequeños que rueden.

Dónde encontrar los materiales

Acudir a la ferretería o la tienda de plomería para comprar tubería PVC. También compra alguna lija, estopa metálica, una segueta para cortar tubos de PVC, y uno de esos cepillos de acero diseñados especialmente para limpiar los extremos de PVC que han sido cortados con sierra.

Cómo hacer los tubos

Los tubos de PVC típicamente vienen de 10 pies (3 metros) de largo. Comienza a hacer el tubo para canicas estándar o clásico cortando estos tubos de 3 metros de largo en 4 pedazos iguales; cada uno tendrá 30 pulgadas (762 mm) de largo. La técnica más limpia para cortar esta tubería de PVC es utilizar un cortador de mano estilo tijera que ha sido específicamente diseñado para cortar tubería PVC. Este estilo de cortador dejará un suave corte cuadrado, sin polvo o partículas sueltas. Una sierra o segueta también funciona, pero las hojas dejarán un borde más áspero para ser limpiado después del corte.

El tubo de canal abierto está hecho de tubo PVC de 1½ pulgada (3,8 cm). Dieciséis tubos, cada uno de 15 pulgadas (38,1 cm) de largo pueden estar hechos por un solo largo de 3 metros de PVC. Después de cortar estos tubos para el largo correcto (con bordes cuadrados en ambos extremos), usa una sierra en banda para cortar cada uno de estos tubos a lo largo. Un cepillo metálico puede usarse

para limpiar este borde. Una lima o lija es útil para crear un radio pequeño en cada extremo de los tubos abiertos del canal.

Secuencia

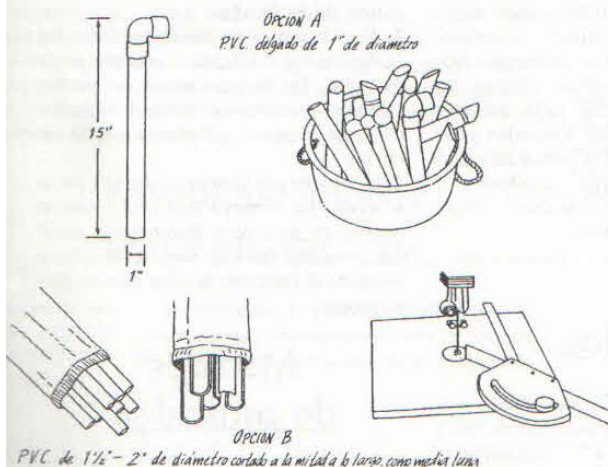
Canicas en tubo precisa justamente de la habilidad de resolución de problemas, pero bastante actividad, especialmente si las canicas avanzarán cuesta arriba. Sin embargo esta actividad tiene un nivel de energía inferior, y puede ser útil como transición entre actividades de alto nivel de energía y los momentos de reflexión.

Modificación para niños

Este acertijo es apropiado para niños, si son muy pequeños, se puede usar un objeto más grande o solamente un objeto a la vez.

Solución

Cada persona agarra un pedazo de PVC y los colocan uno después del otro, siguiendo la ruta establecida por el facilitador.



Breve descripción del acertijo:

En este juego los participantes tienen que hacer un recorrido con algunos obstáculos llevando un globo por participante sin que toquen el globo con las manos y evitando que se caiga.

EL TREN DE GLOBOS

Objetivo:

El objetivo del juego es que todo el grupo se mueva siguiendo el recorrido, esquivando los obstáculos y evitando que ningún globo se caiga al suelo.

Duración aproximada:
10-20 minutos



con las manos. Todos los pasajeros y vagones deben hacer el recorrido y llegar a la meta.

Medidas de seguridad

El terreno deberá ser plano y libre de obstáculos para evitar tropiezos y caídas.

Presentación

Bienvenidos al Tren de Globos. ¿Alguno de ustedes ha estado en un parque de diversiones? Hay muchos juegos en los que pueden participar como la montaña rusa, los carritos chocones, el tren panorámico... Háganse cuenta y caso que el acertijo ustedes mismos serán los "vagones", y los pasajeros de dichos vagones serán los globos. Por supuesto queremos que los señores pasajeros lleguen sanos y salvos a su destino. Entonces pongan atención para conocer las instrucciones. Hay un globo por participante, los globos son los pasajeros. Todos los pasajeros tienen que hacer el recorrido indicado por el Facilitador pero ninguno de los globos o "pasajeros" pueden ser tocados

Reglas

1. No se pueden usar los brazos ni las manos para sostener los globos.
2. Van a hacer un recorrido por el parque. Tienen que superar todos los obstáculos sin reventar ningún globo ni dejarlo caer.
3. Si algún globo cae o si alguien choca contra un obstáculo, deberán regresar al punto de partida para volver a empezar.
4. Si un globo se revienta mientras hacen su recorrido, los jugadores deberán inflar otro globo para sustituir el que se reventó. También en este caso deberán volver al punto de partida y comenzar de nuevo.
5. No se lo pueden meter entre la ropa.



* Fuente: Quickilver, Karl Prahnik & Steve Butler

ACERTIJOS PORTATILES

ENCICLOPEDIA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTILES

Temas de discusión y reflexión

Descripción

¿Qué te pareció este acertijo? Si pudieras otorgar una calificación de 1 a 5, ¿qué nota le darías a cada uno de los miembros de tu grupo por su participación en este acertijo? ¿Qué nota te darías a ti mismo? ¿Hubo algún momento difícil en el desarrollo de este acertijo?

Interpretación

¿Cuáles fueron las actitudes prevalentes durante el tiempo del acertijo? ¿Por qué? ¿A qué se debió el resultado final que obtuvieron como equipo?

Aplicación

Si tuvieras que mencionar dos cosas que aprendiste de ti mismo durante este acertijo, ¿qué dirías? Y dos cosas que aprendiste sobre tus compañeros, ¿cuáles son? ¿De qué manera se aplican estas cosas a tu vida cotidiana?

Responsabilidades del facilitador

Determina el trayecto a seguir y también coloca los obstáculos a esquivar. Que los obstáculos representen dificultad y no peligro. Los obstáculos que puedes colocar en el trayecto y que tienen que superar los participantes pueden ser: que caminen encima de una alfombra enrollada, que caminen debajo de una mesa o debajo de una viga, que pasen a través de un aro grande, que pasen encima de un barril, que pasen por debajo de una rama baja, etc. Puedes determinar el trayecto utilizando un cordel muy largo y de color brillante que los participantes puedan ver fácilmente.

Responsabilidades de los participantes

Todos los participantes deberán seguir atentamente el trayecto determinado por el facilitador, siguiendo un rastro de cuerda, de frijolitos o marcado con tiza. Además deberán superar los obstáculos sin dejar caer los globos ni reventarlos.

Variaciones

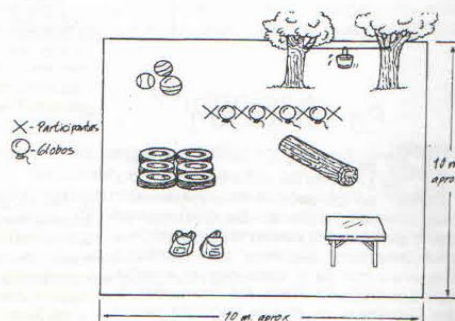
Si quieres que el juego sea más complicado, prohíbe a los participantes que se abracen entre sí para evitar que se caigan los globos, es decir, prohíbe cualquier contacto físico entre los participantes.

Algunas otras consecuencias por dejar caer un globo podrían ser:

- Las personas que dejen caer el globo deberán irse al frente o al final de la línea y deberán reemplazar el globo.
- El grupo deberá ingeniar una técnica para levantar el globo y colocarlo en su lugar, sin que se caigan los demás globos.

Lista de materiales

Un globo mediano para cada participante y para sustituir los que se revienten. Obstáculos naturales como ramas, arbustos, piedras, etc. O también objetos que tú quieras colocar como obstáculos; por ejemplo: una mochila, una cuerda entre dos árboles, cuatro llantas, un baide (cubo), etc.



Secuencia

Este es un acertijo que implica la participación grupal y el saber superar obstáculos. Los acertijos que tienen un enfoque similar son Cruzando la línea de fuego, Pisadas amables, Campo minado, Antenas y marcapasos.



CCI AMERICA LATINA

Libro de Texto, Nivel 1

Apéndice D: Actividades Preparatorias—Formas de enseñar la destreza de apoyarse

ACERTIJOS PORTATILES

ENCICLOPEDIA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTILES

ACTIVIDADES PREPARATORIAS

PIVOTE EN PAREJA

Esta es una actividad preparatoria principal para una secuencia de acertijos donde uno aprende a apoyar a otros.

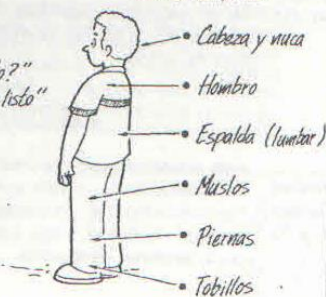
4 Comandos:

Alfredo: "Beto, ¿Estás listo?"

Beto: "Si Alfredo, estoy listo"

Alfredo: "Voy"

Beto: "Ven"





Pie de apoyo

Objetivo:

Aprender a apoyarse y velar por el bienestar de las demás personas.

Duración aproximada:
10-15 minutos

Puntos claves de un buen apoyo (deben ser explicados mientras demuestras la destreza)

- Mantener una buena base de apoyo con los pies separados, la pierna dominante o pie de apoyo atrás porque recibirá el peso dominante, y con las piernas flexionadas.
- Tener las manos libres y con las palmas extendidas hacia adelante, listas para recibir y proteger la cabeza, el cuello y la espalda de tu compañero para evitar cualquier caída.
- Estar alerta, listo y pendiente para amortiguar caídas, aunque a veces no es posible evitarlas.
- El uso de los siguientes 4 comandos:
 1. "¿Equipo, están listos?"
 2. "Si, Beto" estamos listos"
 3. "Voy"
 4. "Ven"

194

Fuente: Fun-Ball Vol. III, Karl Rohnke



}



Responsabilidades del facilitador

1. Antes de comenzar esta actividad debes cerciorarte de que todo el grupo conozca muy bien sus posiciones, tanto la de apoyadores como la posición correcta para el sauce.
2. Como facilitador, recuerda que siempre debes poner en una posición estratégica a alguien muy responsable que sirva de soporte a los hombros y la cabeza del sauce.
3. Debes estar pendiente de que en ningún momento se relajen las posturas o las medidas de seguridad. Te toca cuidar que el ambiente siempre sea propicio para el cuidado y la seguridad del sauce.

Responsabilidades de los participantes

Todo el grupo debe trabajar unido para proveer una experiencia edificante a cada participante, en la que se coordinan el movimiento, la protección y la seguridad.

Variaciones

Esta actividad puede hacerse en parejas, como se muestra en la actividad preparatoria Pivote en parejas en donde uno será apoyador y el otro hará el papel del sauce. Luego pueden intercambiar los papeles. El hacerlo en parejas también te provee la oportunidad de cerciorarte de que todos los miembros del grupo conocen las posturas correctas y las pueden practicar cuando que les toque estar en el círculo de participantes o ser el sauce.

Lista de materiales

No se necesitan materiales más que la fuerza de los brazos y la postura correcta de todos los miembros del grupo.

Secuencia

Esta actividad puede usarse como una secuencia de entrenamiento o una actividad independiente. Puede combinarse con cualquier otra actividad que implique confianza, como La caída de fe, La fuga por la ventana, La telaraña.

4 Comandos:

Alfredo: "Beto, ¿Estás listo?"
Beto: "Sí Alfredo, estoy listo"
Alfredo: "Voy"
Beto: "Ven"

Zonas Neutrales





Demostración práctica del instructor con un voluntario

El instructor y un voluntario demuestran cómo apoyar, haciendo énfasis específicamente en cada uno de los puntos claves. El voluntario se para dando la espalda al instructor, siguiendo el orden de los cuatro comandos, y al finalizar el cuarto comando es cuando se deja caer hacia atrás. El instructor, obviamente, deberá agarrarlo, mostrando la postura adecuada para ello. Luego el voluntario se deja caer hacia el frente y hacia los costados. La primera vez la persona pone la mano sobre el hombro. La segunda vez quita su mano.

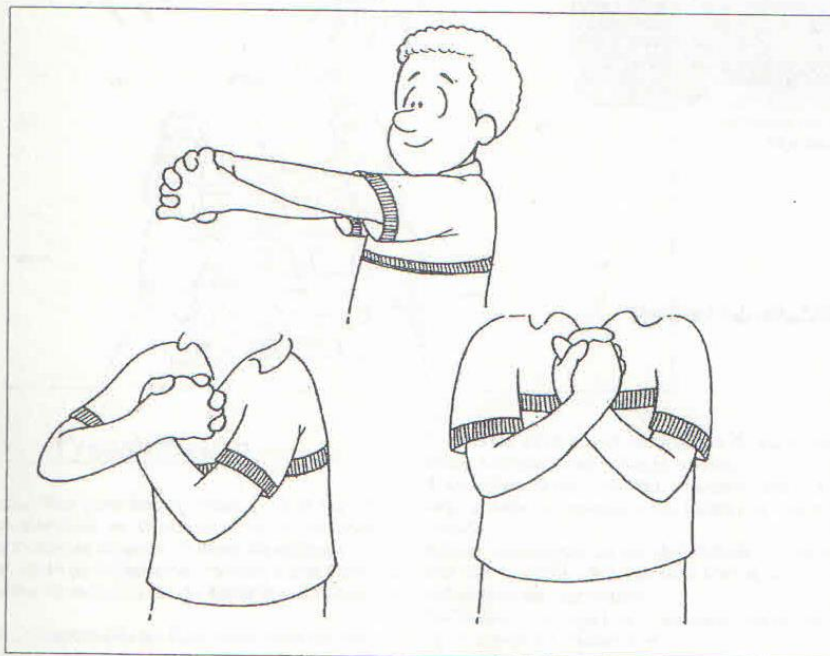
Ensayo en parejas

Todos los integrantes del equipo, en parejas, practican el mismo ejercicio dejándose caer hacia el frente, hacia atrás y hacia los costados, uno recogiendo al otro. Aprenden a apoyar y a sostener a su pareja completamente. Se les informa que son totalmente responsables de su pareja; si algo le pasa, es su responsabilidad, y si se lastima por un descuido será culpa suya y del equipo. Es cosa muy seria; no hay que temer que sientan el peso de esto. En pocas áreas de nues-

tra vida sentimos una responsabilidad tan real, y nos hace bien tener que velar por la seguridad de los demás. Con ocho personas, este ejercicio dura aproximadamente diez minutos.

Medida de seguridad:

Esta dramática actividad preparativa solo debe ser intentada sobre césped o sobre un colchón y solamente con participantes que puedan manejar la responsabilidad de conocer límites.



ESTACIONES

Juegos para estaciones del martes de 1 a 3 p.m.

El juego de la pelota griega

Grupos pequeños

Duración aproximada:

30 minutos

Materiales:

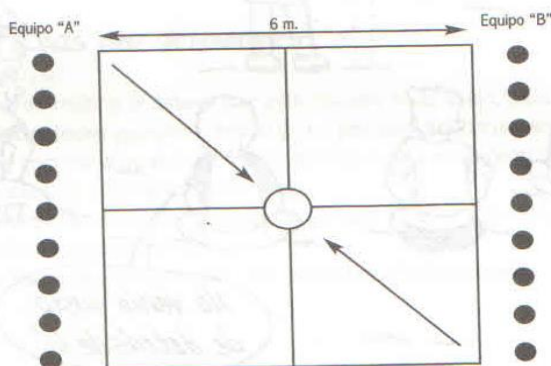
Una pelota de tamaño mediano (fútbol, básquetbol), tiza o cuerda y una superficie pavimentada o con pasto.

Descripción:

El propósito de los dos corredores es tratar de alcanzar la pelota que está en el centro y lanzarla hacia el lado contrario para anotar un punto.

Notas para el director del juego:

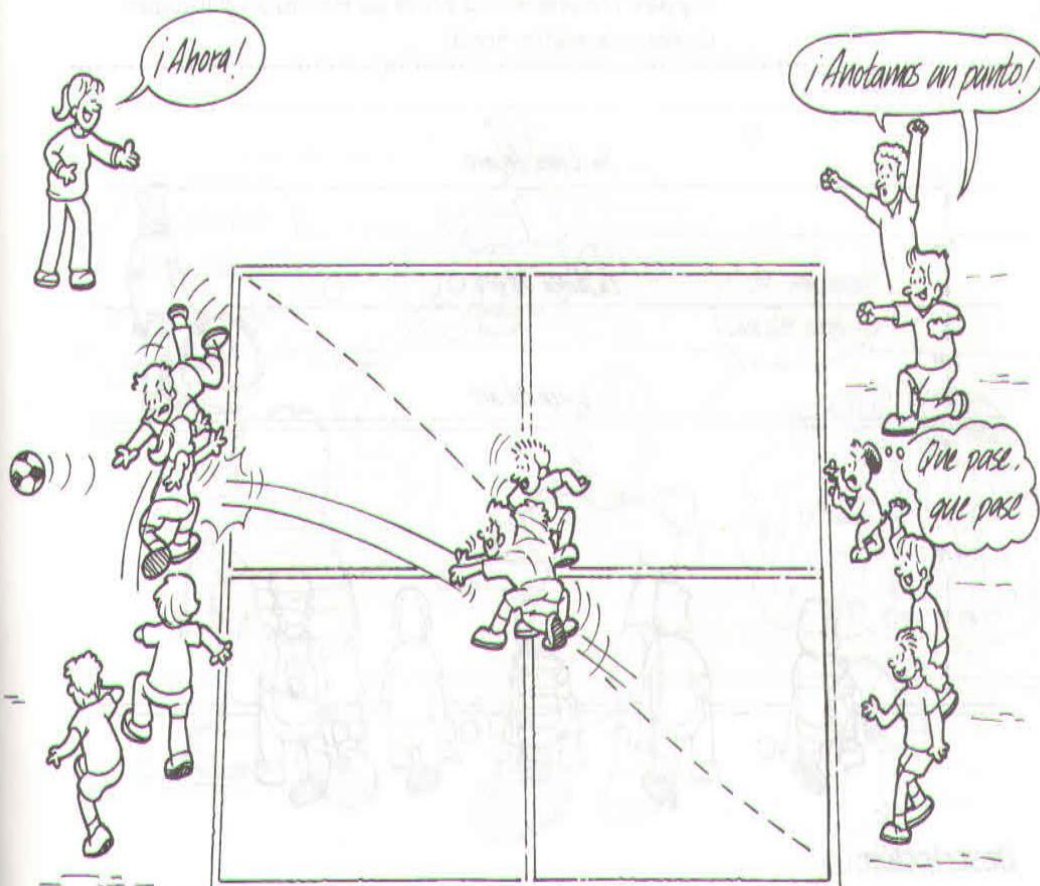
En una área abierta, sin hoyos ni baches, traza un cuadrado de 6 m (20 pies). Divide el cuadrado en cuatro cuadrantes, y en la intersección central coloca la pelota.



Instrucciones para los participantes:

1. Formen dos equipos y cada equipo colóquese formando una hilera en cada lado.
2. El primer participante de la fila del equipo A y el último participante de la fila del equipo B prepárense para correr, de tal manera que estén parados en las esquinas opuestas del cuadrado.
3. A la señal, los dos corredores lánzense hacia el centro del cuadro para tratar de obtener la pelota. Si el participante del equipo A llega primero, levante la pelota y lánzela hacia el equipo B, tratando de pasar encima de ellos y del límite del cuadro. Mientras tanto el equipo B trate de agarrar o desviar la pelota sin pasarse del cuadro.
4. Si el participante logra lanzar la pelota, el equipo obtiene un punto. Pero si no, el equipo B tome la pelota, lánzese al participante que está en el centro y éste trate de lanzarla hacia el equipo A para anotar un punto.
5. Después del primer punto, continúen la mecánica. Los corredores originales colóquense al final de la línea, y los siguientes participantes en la línea serán los nuevos corredores.
6. El equipo con la más alta puntuación después de media hora de juego será el ganador.

Grupos pequeños



El juego del aro

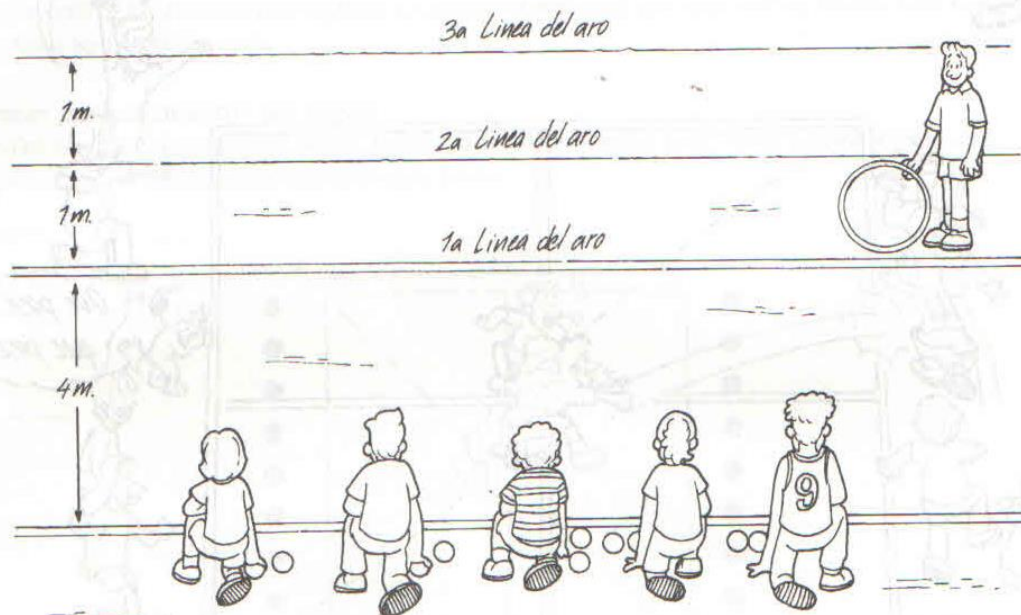
Grupos pequeños

Duración aproximada:

20 minutos

Materiales:

Un aro de madera o de plástico, o cualquier otro objeto que pueda reemplazarlo, dos pelotas por lanzador, un área de juego; puede ser un terreno muy plano y relativamente liso a fin de que el aro no sea obstaculizado durante su carrera (Ver croquis)



Descripción:

Es un juego difícil, ya que los participantes tienen que tratar de meter unas pelotas dentro de un aro que está en movimiento.

Instrucciones para los participantes:

1. Elijan quién va a hacer rodar el aro y quiénes van a ser los tiradores o lanzadores.
2. Los tiradores colóquense en la línea de tiro con una rodilla en el suelo y con sus pelotas.
3. El jugador del aro colóquese en la extremidad de la 1era. línea del aro; a la cuenta de tres haga rodar el aro en esta trayectoria hasta la otra extremidad. Recuerde que no podrá detenerse o acelerar el aro; tiene que correr moviendo el aro en forma constante.
4. Mientras pasa el aro en esta trayectoria, los lanzadores lancen las pelotas tratando de meterlas en el centro del aro; quien lo logre anota un punto.
5. Al llegar el aro a la otra extremidad, repita el trayecto pero en sentido contrario. Al finalizar éste, pase a la segunda línea del aro y así sucesivamente hasta que todas las líneas hayan sido recorridas. El ganador será el que tenga más puntos al finalizar los trayectos en las tres líneas.

Balanceo de la cubeta

Retos

Duración aproximada: 10-20 minutos

Materiales: Una cubeta (balde, palangana)

Descripción:

El objetivo del juego es que todos los participantes mantengan balanceada la cubeta para evitar que se derrame agua encima de ellos.

Notas para el director del juego:

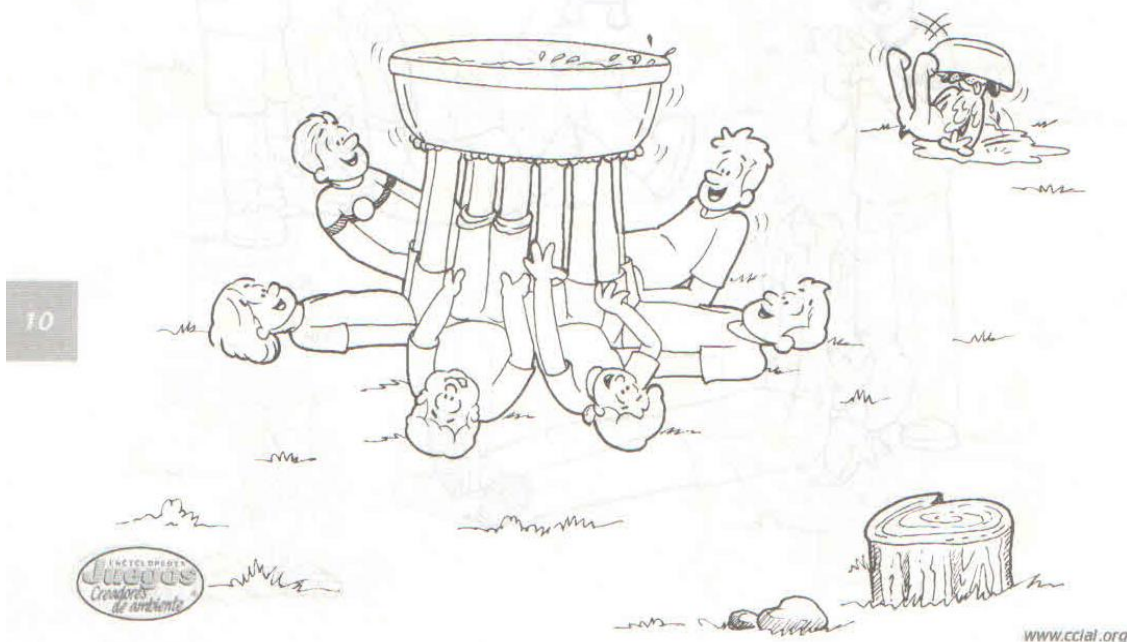
1. Procura que la cubeta sea ancha pero liviana para no lastimar a nadie en caso de que se caiga.
2. Es mejor realizar el juego cuando todos están descalzos y en traje de baño.
3. Coloca la cubeta sobre los pies de todos los participantes y sostenla hasta que quede balanceada y hasta que todos estén tocándola con los pies.

Instrucciones para los participantes:

1. Llenen completamente la cubeta con agua.
2. Acuéstense de espaldas formando un círculo, lado a lado, con las piernas apuntando hacia el centro, en el aire.
3. Una vez que tengan la cubeta sobre sus pies, manténgala balanceada para evitar que se derrame el agua. Si alguien empuja la cubeta a propósito, su castigo será un cubetazo de agua.
4. Una vez que el equipo haya podido dominar este reto, es decir mantener equilibrada la cubeta, comiencen a balancear la cubeta sin derramar el agua.

Variación:

Una vez que los participantes tengan la cubeta equilibrada sobre sus pies, podrán tocarse alguna parte del cuerpo; por ejemplo que se toquen la nariz con las rodillas, o que se toquen los dedos de los pies, o que quiten un pie sosteniendo la cubeta con un solo pie, o algo parecido para hacer que la cubeta caiga sobre ellos.



10

ENCUENTRO
Juegos
Creadores
de ambiente

www.cciatl.org

Salvando los globos

Estrategias grupales

Duración aproximada:

20-30 minutos

Materiales:

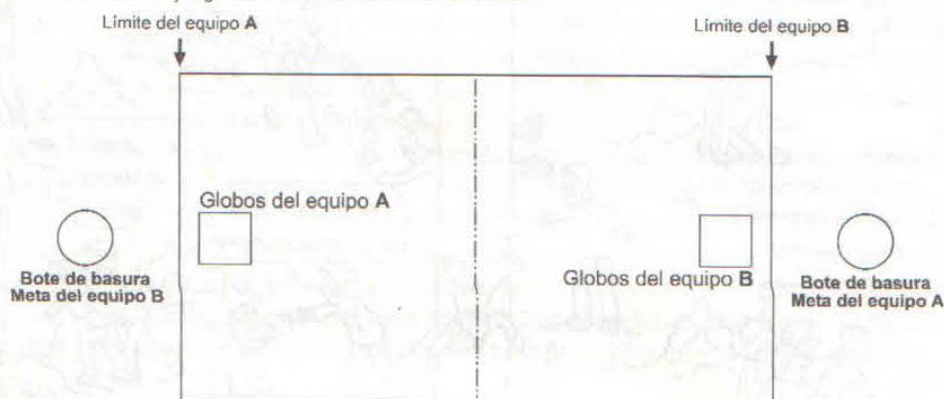
2 globos extra-grandes por equipo, globos medianos de color rojo (o de otro color), varios globos pequeños de diferentes colores y 2 botes de basura (basureros)

Descripción:

El objetivo de este juego es que cada equipo lleve sus globos al bote de basura que está del otro lado del área de juego, evitando ser interceptados por los globos de agua del equipo contrario.

Notas para el director del juego:

1. Determina el área de juego como se muestra a continuación:



2. Indícales a los participantes que los globos medianos con agua valen 100 puntos, los globos extra-grandes con agua valen 1000 puntos y los globos pequeños no valen puntos pero los pueden utilizar como armas.
3. Cuando la mitad de los globos pequeños con agua hayan sido utilizados, da un descanso de 5 minutos a los participantes para que evalúen su estrategia y elaboren otras nuevas que utilizarán al regresar al juego.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen dos equipos de igual número de participantes: los equipos A y B.
2. Cada equipo colóquese en su propio territorio junto con sus globos con agua.
3. A la señal, ambos equipos traten de llevar los globos con agua que tienen valor hacia el otro lado del área de juego para tratar de colocarlos dentro de su bote de basura.
4. Por su parte, el equipo contrario lance los globos pequeños con agua, los que se utilizarán como "armas" contra los participantes que están cargando los globos con agua de puntaje.
5. Si un participante que está cargando un globo es golpeado por un globo de agua y éste se rompe, empapándolo, los puntos de ese globo serán para el equipo contrario. Pero, si ningún globo se rompe, el equipo cargando el globo con agua de puntaje automáticamente recibe los puntos y deposite libremente (sin ser atacado por el equipo contrario) el globo dentro del bote de basura.
6. Durante todo el juego el único contacto permitido es el lanzarse los globos, al igual que nadie podrá robarse los globos de sus contrincantes.
7. Cuando ya no existan más globos para utilizar como armas, el equipo que haya colocado más globos dentro de su basurero es el ganador.



Estrategias grupales



31

JUEGOS JUNTOS

Juegos juntos del viernes de 10:30 a 11:45 a.m.

A dúo

Trabajo en equipo

Sub-categoría

Con accesorios

Duración aproximada:

10 - 20 minutos

Materiales:

Globos para cada participante, una llanta o neumático de vehículos para cada dos personas y una caja para cada equipo.

Descripción:

El objetivo de esta actividad es que todo el equipo (formado por pareja) corra con un neumático en medio de sus cinturas hacia la caja con globos, levanten un globo, lo inflen y regresen a su lugar sin que se caiga el neumático.

Notas para el director del juego:

1. Coloca frente a cada equipo una caja con globos sin inflar a unos 10 metros o más de distancia de la línea de inicio (la cual será también la línea final).
2. La caja debe contener suficientes globos (uno para cada miembro del equipo).

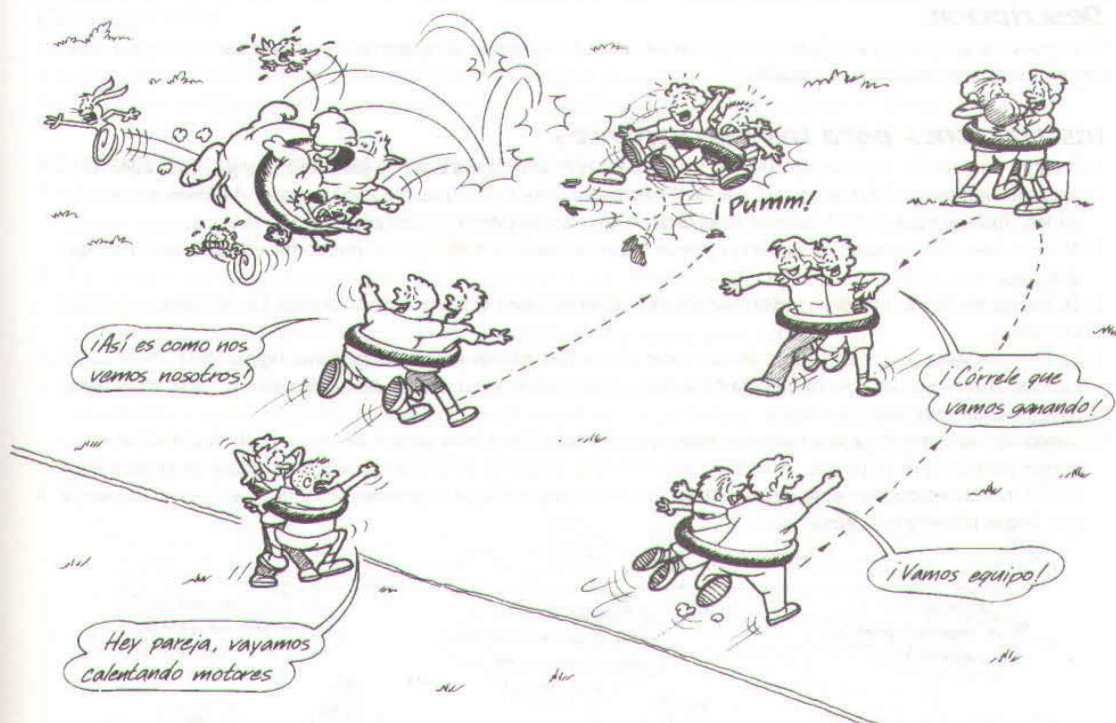
Instrucciones para los participantes:

1. Formen dos o más equipos con igual número de participantes.
2. Cada equipo colóquese en línea y formen parejas.
3. Al escuchar la señal de inicio, todas las parejas de cada equipo colóquense espalda con espalda, coloquen el neumático en su cintura y corran hacia la caja de globos (uno puede correr hacia delante y el otro hacia atrás, ¡o como se les ocurra!). No hay espectadores, todas las parejas corren a la vez.
4. Una vez que lleguen a la caja de los globos, ambos miembros de la pareja agáchense para que cada uno tome uno, inflenlos y al mismo tiempo, revientenlos con el pie. Durante su intento deberán mantener el neumático a la altura de la cintura.
5. Una vez que cada uno haya reventado un globo, corran de regreso a la línea de salida. El equipo en el que todas las parejas terminen primero será el ganador.

Variación:

Se pueden utilizar dos neumáticos por pareja en vez de sólo uno.

Trabajo en equipo



Seco, seco, mojado

Grupos pequeños

Fuente:

Are we having fun yet?, Lorraine Barbarash

Duración aproximada:

20-25 minutos

Materiales:

Una cubeta grande con agua y una taza de plástico

Descripción:

En esta actividad el participante empapado tendrá que perseguir alrededor del círculo al participante que lo empapó.

Notas para el director del juego:

1. Para realizar este juego, todos los participantes deberán estar vestidos con su traje de baño.
2. Mantente muy atento respecto a los participantes que no han sido escogidos. Es una buena idea hacer una regla en la que se estipule que ningún participante podrá ser escogido dos veces hasta que todos hayan sido escogidos una vez.

Instrucciones para los participantes:

1. Siéntense formando un círculo y elijan a un participante para que sea el perseguidor.
2. El perseguidor camine con la taza de agua alrededor del círculo como si fuera un ganso o un pato. Dele una palmada en la espalda a cada uno de los participantes que están sentados, mientras va diciendo: "seco, seco, seco...". Continúe con este método hasta que decida a quién escoger.
3. Una vez elegido el participante, grite: "¡Mojado!" y vacíe la taza con agua encima de esta persona.
4. La persona empapada levántese de su lugar y comience a perseguir alrededor del círculo a la persona que lo empapó.
5. El participante perseguido trate de correr hasta llegar al lugar del participante que mojó, para poder así tomar su lugar. Si es atrapado antes de tomar el lugar vacante del participante empapado, siéntese en el centro del círculo hasta que otro participante perseguido sea atrapado.
6. Repitan la mecánica hasta que todos estén empapados.

Grupos pequeños



Grupos pequeños

Conejo, elefante o palmera

Fuente: Youth leadership in action, Youth Leaders
Duración aproximada: 15-20 minutos
Materiales: Ninguno

Descripción:

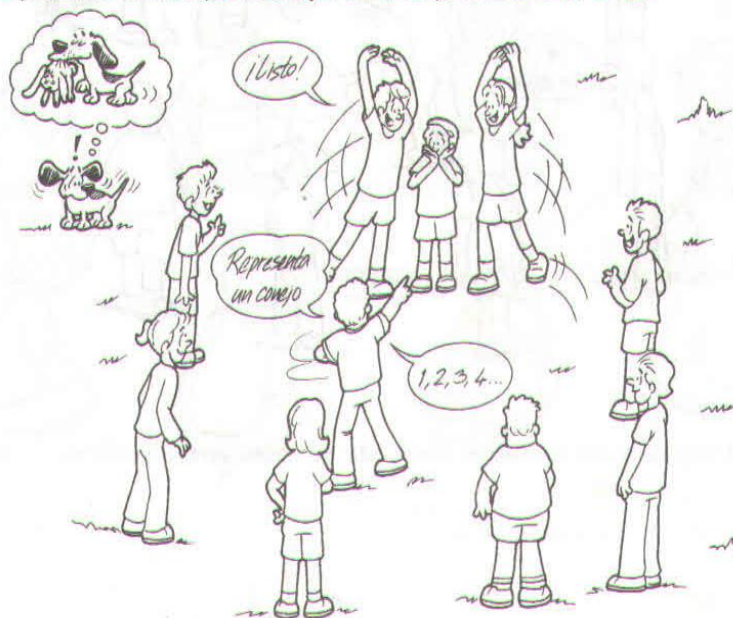
Esta actividad consiste en que tres participantes representen con sus cuerpos un conejo, un elefante o una palmera, antes de que el líder termine de contar hasta diez.

Notas para el director del juego:

1. Antes de iniciar el juego demuéstrelas a los participantes cómo deben representar los tres personajes: conejo, elefante y palmera (ver dibujos). Si quieres agregarle más complejidad al juego, agrega dos o tres personajes extras, pero muéstrelas como hacerlos antes de iniciar el juego.
2. Determina a qué velocidad debes contar del 1 al 10.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen equipos de 6 - 9 participantes y hagan un círculo.
2. Una persona al azar pase al centro del círculo para que sea el líder. Entonces, el líder camine alrededor del círculo e inesperadamente deténgase y señale a una persona del círculo, diciendo al mismo tiempo el personaje que quiere que represente.
3. La persona señalada represente el cuerpo del personaje, mientras las dos personas de al lado representan los lados de este. Por ejemplo, el director puede pedirles que representen un elefante, un conejo o una palmera.
4. Mientras los tres participantes están formando el personaje solicitado, el director del juego cuente en voz alta del 1 al 10. Todos lo pueden acompañar en el conteo. Si al terminar de contar los tres participantes no han terminado de formar el personaje, el participante señalado tome el lugar del líder.
5. Repitan el procedimiento hasta que todos hayan tenido la oportunidad de ser el líder.

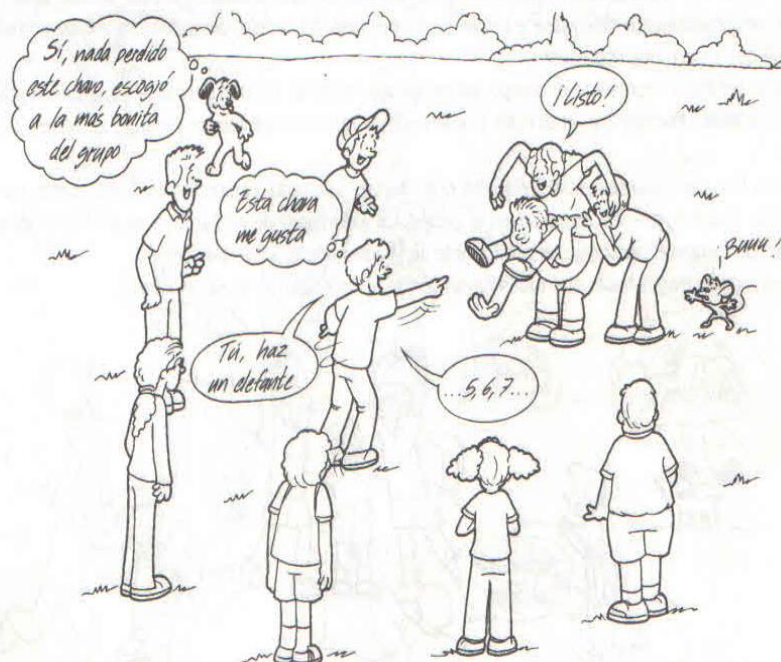


www.cciatl.org

25

ENCICLOPEDIA
Juegos
 Creaciones
 de ambiente

Grupos pequeños



26

Variación:

- Si el grupo es muy grande, dos participantes pueden estar en el centro para ser los líderes.

Grupos pequeños

Defendiendo al basurero

Duración aproximada:

5 - 10 minutos

Materiales:

Papel periódico y un basurero de 1 metro de alto

Descripción:

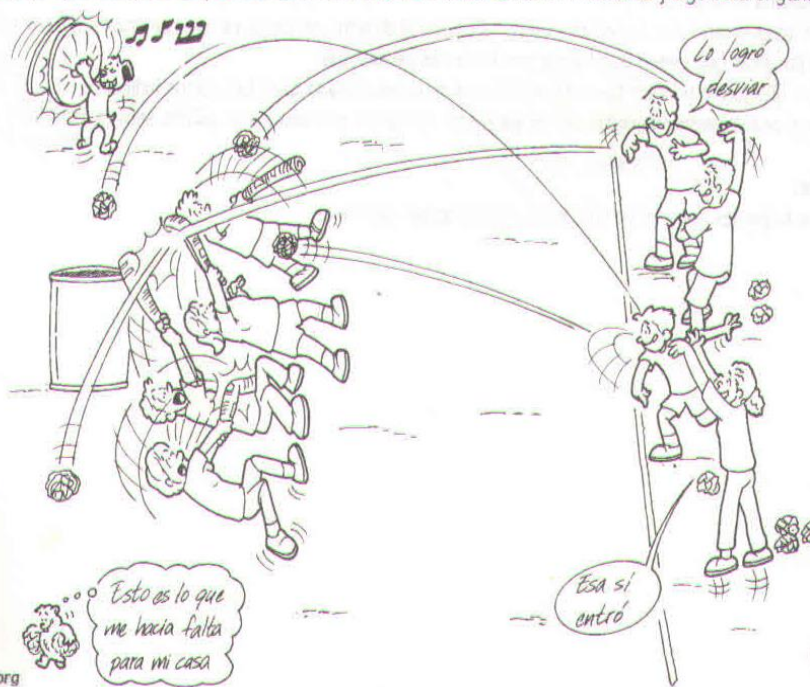
El objetivo del juego es que uno de los equipos evite que sus contrincantes coloquen las bolas de papel dentro del basurero.

Nota para el director del juego:

Coloca el basurero en el centro del área de juego.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen 2 equipos con igual número de participantes.
2. Uno de los equipos acuéstese de espalda con la cabeza hacia el basurero, y el otro equipo colóquese parado a una distancia de 3 metros (o más cerca si son niños).
3. Los participantes que se encuentran en el suelo hagan un bate con el papel periódico, y el otro equipo haga varias bolas de papel periódico.
4. A la cuenta de tres, el equipo que está parado empiece a lanzar sus bolas de papel hacia el basurero. Por su parte, el equipo que está acostado, defienda el basurero bateando las pelotas de papel periódico sin despegar los hombros del suelo.
5. Transcurridos los 2 minutos para encestar, cuenten las pelotas que efectivamente cayeron dentro del basurero e intercambien los papeles.
6. El equipo que coloque más pelotas dentro del basurero durante los 2 minutos de juego será el ganador.



29

www.cclai.org

Juegos
Creadores
de ambiente

DESCRIPCIONES DEL DESARROLLO
DE CADA ACTIVIDAD ÓPTIMAS



TARJETA DE ORGANIZACIÓN: LAVED (ACTIVIDADES OPTIMAS)	
NOMBRE DEL JUEGO: I Etapa Feria: "Dejando huellas"	LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: Esta actividad se llevara a cabo durante la tarde del sábado, por pareja. En el sitio del campamento
L= LOGISTICA Lista de chequeo ☒ ☐ Contar con el material a la mano ☐ Tener lista el área de juego ☐ Tomar la medidas de seguridad Necesaria. ☐ Capacitar los ayudantes	DURACIÓN: Dos horas y media # DE PARTICIPANTES: Dos; la pareja. MATERIALES PARA LA ACTIVIDAD: 5 árboles frutales para trasplantar Pinturas en aceite para: aceras, paredes. Pintura de agua, pintura para añejar. Brochas, pinceles, rodillo, diluyente para pintura, palas macanas, lija, semillas para el huerto, plantas ornamentales. ACTIVIDAD O JUEGO ALTERNATIVO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B) Estamos de verano, si llueve no hay problema.
¿Cómo TE ORGANISARÁS PARA DIRIGIR?	LO QUE HARÉ COMO DIRECTOR DEL JUEGO:
A= AGRUPACIÓN ¿De qué manera novedosa los pondrás en el grupo o formación necesaria? (no olvide usar el tomo" actividades para formar grupos" de la EJCA)	Por parejas se llevaran al sitio de la feria.



V= VOZ E INICIO ¿Cómo despertarás interés en el juego, aparte de tu voz?	Habrás un motivador que con voz clara y entusiasta, anuncia cada proyecto y explica en que consiste.
E = EXPLICACIÓN ¿Cómo explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones incluyendo las reglas (audio) y con una demostración del procedimiento como ensayo para iniciar (tacto).	Visual: Cada proyecto tendrá un cartel con imágenes alusivas, número de proyecto y explicación de los beneficios que se obtendrán al ejecutarlo. Además tendrán las herramientas que van a utilizar, una hoja con la explicación del proyecto en sí y las preguntas detonadoras de conversación. Auditivo: El motivador de la feria estará explicando cada proyecto de la feria. Tacto: Ejecutando el proyecto. PASO A PASO: 1 PASO: Se llevan a todos a ver las exposiciones de la feria. 2 PASO: Cada pareja elegirá un proyecto de acuerdo a las habilidades. 3 PASO: Se les indicará el lugar del proyecto y comenzaran a trabajar en él. 4 PASO: Mientras ejecutan el proyecto conversarán sobre los siguientes temas: • Que actividades podemos hacer juntos en nuestro diario vivir que nos una más como pareja. 5 PASO: Después se dará un recorrido por todos los proyectos y se felicitarán a todas las



	parejas.
D = DIRECCIÓN ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu referí de seguridad para velar por las medidas de seguridad? ¿Hay modificaciones necesarias para el juego? ¿Cómo detendrás el juego en el momento apropiado? ¿Llevas una buena explicación del juego de manera que otras personas podrán leerlo y jugarlo?	Supervisando el buen desempeño de la actividad
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO	



TARJETA DE ORGANIZACIÓN: LAVED (ACTIVIDADES OPTIMAS)	
NOMBRE DEL JUEGO: : II Etapa Feria: "Dejando huellas"	LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: A orilla de la quebrada de bautismo del sitio.
L= LOGISTICA Lista de chequeo ☒ ☐ Contar con el material a la mano ☐ Tener lista el área de juego ☐ Tomar la medidas de seguridad Necesaria ☐ Capacitar los ayudantes	DURACIÓN: Dos horas # DE PARTICIPANTES: 32 ACTIVIDAD O JUEGO ALTERNATIVO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B), Si está lloviendo, lo hacemos en el corral con fogata de candelas.
¿Cómo TE ORGANISARÁS PARA DIRIGIR?	LO QUE HARÉ COMO DIRECTOR DEL JUEGO:
A= AGRUPACIÓN ¿De qué manera novedosa los pondrás en el grupo o formación necesaria? (no olvide usar el tomo" actividades para formar grupos" de la EJCA)	Para llegar a la fogata, las parejas irán vendados, una parte del trayectoria uno y luego otro.
V= VOZ E INICIO ¿Cómo despertarás interés en el juego, aparte de tu voz?	Con voz segura y firme el encargado del evento, les dará una breve explicación de la actividad.
E = EXPLICACIÓN ¿Cómo explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones incluyendo las reglas(audio) y con una demostración del procedimiento como ensayo para	Alrededor de una fogata el grupo en general, serán guiado en un tiempo de reflexión y análisis de la actividad, guiado por las siguientes preguntas: ➤ Describa cuál fue su proyecto y como se sintieron al



iniciar (tacto).	realizarlo. ➤ ¿Cuáles fueron sus sentimientos al poder realizar el proyecto en pareja? ➤ Piense en alguna actividad que podrían realizar juntos al salir del campamento. ➤ Medite en que actividades de la vida diaria podrían trabajar en pareja, que le darían mayores resultados.
D = DIRECCIÓN ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu referí de seguridad para velar por las medidas de seguridad? ¿Hay modificaciones necesarias para el juego? ¿Cómo detendrás el juego en el momento apropiado? ¿Llevas una buena explicación del juego de manera que otras personas podrán leerlo y jugarlo?	Supervisar que todos los materiales estén listos y que todas las parejas participen.
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO	



TARJETA DE ORGANIZACIÓN: LAVED (ACTIVIDADES OPTIMAS)	
NOMBRE DEL JUEGO: " EL VIAJE SIN RETORNO"	LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: En la cocina, templo y zona de fogata.
L= LOGISTICA Lista de chequeo ☒ ☐ Contar con el material a la mano ☐ Tener lista el área de juego ☐ Tomar la medidas de seguridad Necesaria. ☐ Capacitar los ayudantes	DURACIÓN: Dos horas (Jueves de 7-9) # DE PARTICIPANTES: Todo los acampantes: 32 personas. MATERIALES PARA LA ACTIVIDAD: - Lana, tijeras. - Globos chinos. - Lápices, tiritas de papel liviano. - Encendedor. ACTIVIDAD O JUEGO ALTERNATIVO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B) Bajo techo, con globos en lugar de globos chinos.
¿Cómo TE ORGANISARÁS PARA DIRIGIR?	LO QUE HARÉ COMO DIRECTOR DEL JUEGO:
A= AGRUPACIÓN ¿De qué manera novedosa los pondrás en el grupo o formación necesaria? (no olvide usar el tomo "actividades para formar grupos" de la EJCA)	Usar el juego: Ensalada de frutas (sin que los acampantes se den cuenta se le asignara la misma fruta a la pareja. Al dar la indicación de inicio para persona gritarán todos a la vez el nombre de la fruta que le correspondió y se harán en pareja cuando se encuentren). Al final quedaran en pareja de matrimonio. Luego con lana los dos rápidamente harán una cadenita y se unirán de la



	muñeca de la mano.
V= VOZ E INICIO ¿Cómo despertarás interés en el juego, aparte de tu voz?	Se les pedirá a cada pareja que se queden amarrados, así se quedaran para cenar e ir a lavarse los dientes y llegar al templo para seguir con la siguiente actividad.
E = EXPLICACIÓN ¿Cómo explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones incluyendo las reglas (audio) y con una demostración del procedimiento como ensayo para iniciar (tacto).	Visual: Drama. Auditivo: Escucharan la reflexión. Tacto: Escribirán las cosas que perdonarán. 1 PASO: Esta actividad inicia desde el momento que las parejas quedan amarradas después del juego. Luego tendrán que cenar, lavarse los dientes y alistarse para pasar al templo amarrados. 2 PASO: Cuando estén en el templo se les recibirá con el drama basado en Mateo 18: 23-35 (Parábola del funcionario que no quiso perdonar). 3 PASO: Después de esto el pastor Danilo Valverde guiará al grupo con una reflexión sobre el tema del perdón, donde todos tendrán participación comentando y preguntando. Aquí se cortan las amarras. A la hora de la reflexión se les preguntara su experiencia de comer y otros al estar amarrados y todas las incomodidades que pasaron. 4 PASO: En seguida se les guiará a tomar decisiones de perdón hacia su cónyuge. Ellos escribirán en papелitos las decisiones de perdón y los pegaran en el globo chino (uno por pareja). 5 PASO: Cada pareja con su globo saldrá al área de fogata y se encenderán los globos y se



	soltaran al aire libre. Como símbolo de que hemos decidido perdonar, soltamos y dejamos libre a la otra persona. No regresaran a nosotros nunca más el dolor, ni el rencor... 6 PASO: Cuando el globo ya no se vea y se apague, en pareja oraran uno por el otro.
D = DIRECCIÓN ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu referí de seguridad para velar por las medidas de seguridad? ¿Hay modificaciones necesarias para el juego? ¿Cómo detendrás el juego en el momento apropiado? ¿Llevas una buena explicación del juego de manera que otras personas podrán leerlo y jugarlo?	Supervisando el buen desempeño de la actividad.
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO	

LOS DOS DEUDORES

Una vez un rey decidió poner al día todas sus cuentas. Llamó a sus guardianes y les dijo: "Traigan a todos los que me deben dinero porque quiero arreglar todas estas deudas ahora".

Entonces los guardianes se fueron y trajeron a los deudores entre ellos un siervo que debía al rey la cantidad de 10,000 talentos. (Hay que entender que un talento era una barra de oro que pesaba unos 160 kilos o sea que una deuda de 10,000 talentos era una deuda de muchos millones. Algo imposible de pagar). Bueno, cuando el secretario del rey anunció la cantidad de la deuda, el rey preguntó al siervo si iba a pagarla. El siervo dijo, "Señor, me es imposible pagar totalmente esta deuda, pero le



prometo pagar un poco cada semana". El rey no estuvo de acuerdo con la propuesta y decidió vender al siervo, su esposa, sus hijos y todas sus posesiones para recuperar por lo menos un poco de lo que le debía. Pero el siervo empezó a rogar al rey, pidiendo misericordia. Al ver su miedo y tristeza se ablandó el corazón del rey le dijo, "Bueno, siervo mío, voy a hacer una cosa. Te voy a perdonar toda la deuda porque sé que nunca podrás pagarla y no quiero que vivas un día más con el peso de la deuda". (El siervo no sabía que decir, lo único que hizo fue llorar dándole gracias al rey).

Pero al salir de la presencia del rey el siervo perdonado, se encontró con un compañero. El compañero una vez le había pedido prestado unos 100 denarios (un denario era una moneda de plata, el pago de un día de trabajo, o sea que el compañero le debía unas 100 monedas solamente). Bueno, el siervo perdonado le pidió los 100 denarios a su compañero pero cuando éste le dijo que no podía pagarle, el siervo perdonado empezó a maltratarlo diciendo, "¡Maldito seas, págame lo que me debes ya mismo!" Pero el otro no tenía con que pagarle, entonces el siervo perdonado hizo meter a su compañero en la cárcel hasta que pagara la deuda.

Otros dos compañeros que supieron lo que pasó se enojaron por lo que había sucedido. Entonces fueron al rey para poner la denuncia. Dijeron: "Señor, ¿se acuerda de nuestro compañero a quién usted le perdonó una deuda de 10,000 talentos hace unos días?" "Claro que sí," contestó el rey. "Bueno, su majestad, nuestro compañero ha hecho algo horrible en contra de otro compañero nuestro..." (y le contaron todo lo sucedido).

El rey se puso furioso y sin pensar dos veces llamó a su guardián y le mandó a traer al siervo perdonado. Cuando regresaron al palacio el rey le dijo, "Eres un siervo malvado. ¿No te acuerdas de lo que te perdoné? ¿No debes tú también tener misericordia de tu compañero como yo tuve misericordia de ti? Ahora, por el hecho tan malo de meter a tu



compañero en la cárcel, yo te voy a entregar a los verdugos hasta que pagues todo lo que me debías" (el rey sabía que este hombre jamás podría pagar una deuda tan grande).

Jesús terminó su parábola diciendo: "Así también mi Padre celestial hará con ustedes si no perdonan sus ofensas de todo corazón: a cada uno de su hermanos".



HORARIO DETALLADO

HORARIO DETALLADO

LUNES				
HORA/ TIEMPO DE DURACIÓN	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
3:00pm/4:00pm	Recibimiento y bienvenida	Templo IBBP	Todos los líderes Madely Pérez Cristina Solórzano Juanita Picado	➤ El grupo de líderes es como un comité de recepción debe: • Hacer les sentir bienvenidos y cómodos a cada pareja. • Indicarles que deje su equipaje en el área asignado y etiquetar las maletas con el nombre de cada pareja. ➤ Inscribir abonar o presentar la ficha de inscripción. ➤ Hacer el gafete, y el nombre a su cabaña, todos los materiales estarán en una mesa
4:00pm/5:00pm	Café Breve explicación sobre el campamento. Dinámica "Tanque del Amor"	Cocina	➤ Cocineras ➤ Fotógrafo/asistentes ➤ Directora	➤ La cocina se decora con motivos románticos. ➤ Se toma la foto (sirve para el portarretrato que harán en el Kermés Martes) ➤ Se les sirve el cafecito. ➤ Palabras formales de



				bienvenida: Buenas tardes, sean todos bienvenidos, !Qué alegría tenerles con nosotros en el campamento "DESPERTANDO A UN NUEVO AMOR" Nuestros corazones están agradecidos por su presencia, ya que estamos anticipando un tiempo de alegría, mucho gozo, desafíos, confrontamiento, perdón y restauración. Estamos para servirles en lo más que podamos, nuestro deseo es que disfruten de este tiempo con su cónyuge y esperamos en Dios que sea una experiencia inolvidable. Abran sus corazones, olvídense de todo, enamórense de tu pareja, renueven su pasión el uno con el otro y embriéguese de amor... ➤ El tema sobre el cual gira nuestro campamento es la importancia de pasar tiempo juntos y volvernos
--	--	--	--	--



			➤ Danilo ➤ May Ling	a enamorar. ➤ Escuchar la canción, entregar copia de la letra de canción "El amor de mi vida" Kent Leroy (ver anexos) ➤ En este momento se hará entrega a cada persona un bote o cajita. Este bote o cajita simboliza un tanque de amor que cada uno tiene, lo que recibimos. Es responsabilidad de cada miembro de la pareja llenar el tanque de su cónyuge con recaditos, dulces o detalles... En la cocina van a encontrar hojas, marcadores, plumas, cinta, etc para que le pongan su nombre a cada tanque y para que puedan escribir las notas que quieran. Además vamos a tener a la venta confites, chocolates... Este tanque NO ES para que se dejen recaditos entre amigos, es sólo para la pareja.
--	--	--	--	---



5:00pm/6:pm	Armar Tiendas	El sitio	Cada pareja Danilo Valverde Manuel Cortés	➤ Cada pareja armara su tienda de campaña. ➤ Habrá un experto, que le de soporte a aquellos que no tienen experiencia.
6:00pm/7:00pm	Cena	Cocina	Equipo de cocina	➤ Habrá música romántica en la cocina. ➤ La cena a la luz de las velas, manteles centro de mesas.
7:00pm/8:00pm	Conociéndonos	Área de Fogata	May Ling Quirós	➤ Contar testimonio como pareja (noviazgo, fecha de boda, ...)
8:00pm/9:00pm	Reflexión Introdutoria	Área de Fogata	Danilo Valverde	➤ Reflexión alusiva al tema global.
9:00pm/10:00pm	Circulo de la amistad	El sitio	Cada líder de grupo	➤ Grupos pequeños (4 máx.). * Se separarán hombres de mujeres ➤ Se da lineamientos. a. Compartir expectativas que tienen en el campamento. b. Comentaran un cambio que necesitan en el matrimonio. c. Oraran unos por otros.
10:00pm	Dulces sueños, hora de dormir			



MARTES				
HORA/ TIEMPO DE DURACIÓN	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
6:00am/7:00am	Levantarse y aseo personal			
7:00am/8:00am	Tiempo a solas con Dios Reunión de Equipo media hora	Templo Cocina	Carlos Varela El Director	➤ Tiempo juntos de adoración y palabra de Dios. ➤ Tiempo a solas en pareja. ➤ Repaso de actividades, instrucciones, retroalimentación de lo que se necesita durante el día.
8:00am/9:00pm	Desayuno	Cocina	Equipo de cocina	➤ Recitar juntos un versículo, que más el gusto o llame la atención del devocional.
9:00am/10:30am	I Parte E.B.C	El sitio	Confidentes	➤ Copias del E.B.C ➤ Lápices/plumas ➤ Grupos pequeños (4 máx.). * Se separarán hombres de mujeres. ➤ Se hará creando comunidad, enfoque vivencial, trasfondo histórico y observación.
10:30am/11:45am	Kermes Haciendo nuestro portarretrato	Cocina Corredor de las	Ana Guzmán	➤ Por parejas hacer portarretratos, divididos en



		gemelas		dos grupos. ➤ Usaremos dos técnicas
11:45/12:00md	Me preparo para el almuerzo			
12:00md/1:00pm	Almuerzo	Cocina	Equipo de cocina	➤ Hombres dan todo el servicio que se requiera y atenderán a sus esposas. ➤ Decirle un piropo a sus esposas.
1:00pm/3:00pm	Estaciones	El sitio	Equipo de recreación	➤ Se realizaran cuatro estaciones ♥ "Juego de la pelota Griega": pelota mediana, tiza o cuerda. ♥ "Juego del Aro", un aro, pelotas pequeñas. ♥ "Balanceo de la cubeta", una cubeta o balde. ♥ "Salvando los Globos", globos extragrande, medianos, pequeños y dos botes de basura.
3:00pm/4:00pm	Café y tiempo libre /cita persona a persona	El sitio	Equipo cocina	♥ Se toma café ♥ Luego cada quien hace lo que desea. ♥ Algunas parejas tendrán la cita persona a persona ♥ Alistarse para el E.B.C.



4:00pm/5:30pm	II Parte E.B.C	El sitio	Confidentes	➤ Copias del EBC * Lápices/plumas ➤ Grupos pequeños (4 máx.). * Se separarán hombres de mujeres ➤ Se realiza la interpretación, aplicación y plan de acción.
5:30pm/6:00pm	Tiempo de traslado y acomodo			
6:00pm/7:00pm	Cena	Cocina	Equipo de cocina	➤ Mujeres dan todo el servicio que se requiera y atenderán a sus esposos. ➤ Decirle un piropo a sus esposos.
7:00pm/8:00pm	Noche de Película	Templo	Mauricio	➤ A prueba de Fuego
8:00pm/9:00pm				
9:00pm/10:00pm	Circulo de la amistad	En sus tiendas de campaña	Cada campero	➤ Mencione dos enseñanzas que nos dejó la película. ➤ En el desayuno se comparte la enseñanza.
10:00pm	Dulces sueños, hora de dormir			



MIÉRCOLES				
HORA/ TIEMPO DE DURACIÓN	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
6:00am/7:00am	Levantarse y aseo personal			
7:00am/8:00am	Reunión de Equipo Tiempo a solas con Dios	Templo Cocina	Carlos Varela El Director	➤ Tiempo juntos de adoración y palabra de Dios. ➤ Repaso de actividades, instrucciones, retroalimentación de lo que se necesita durante el día.
8:00am/9:00pm	Desayuno	Cocina	Equipo de cocina	➤ Comparten las lecciones aprendidas la noche anterior.
9:00am/10:30am	I Parte EBC			➤ * Copias del E.B.C ➤ Lápices/plumas ➤ Grupos pequeños (4 máx.). * Se separarán hombres de mujeres. ➤ Se hará creando comunidad, enfoque vivencial, trasnfondo histórico y observación.
10:30am/11:45am	Kermes Lo mejor de tu conyugue	El sitio	Confidentes	➤ Maceteros de barro, pinceles, pinturas, pinchos,



				marcadores, cartulinitas, tierra, matita. ➤ Cada conyugue prepara tres virtudes en un pincho de su pareja. ➤ Juntos decoran las maceteros y siembran su matita.
11:45/12:00md	Me preparo para el almuerzo			
12:00md/1:00pm	Almuerzo	cocina	Equipo de cocina	➤ Estilo bufet
1:00pm/3:00pm	Acertijos	El sitio	Equipo de acertijos	➤ Para el "TRONCONONÓN" Tronco grueso de 2mts de largo. ➤ "TRIPLE ESCAPE", mecate piola.
3:00pm/4:00pm	Café	Cocina	Equipo de cocina	
4:00pm/5:00pm	Dinámica "Presentación Frutal"	Al aire libre	Equipo recreación	➤ Dibujos de frutas, ➤ Hoja con indicaciones para el líder.
5:00pm/6:00pm	II Parte E.B.C	El sitio	Confidentes	➤ Copias del EBC * Lápices/plumas ➤ Grupos pequeños (4 máx.). * Se separarán hombres de mujeres ➤ Se realiza la interpretación, aplicación y plan de acción.



6:00pm/7:00pm	Cena	cocina	Equipo de cocina	➤ Estilo bufet
7:00pm/8:00pm	Noche de Adoración y oración	Templo	Equipo de música Confidentes	➤ Dinámica "Trasladando globo" ante de iniciar ➤ Hacer lista de motivos de oración por la pareja, con lo que hemos aprendido hasta hora (10 minutos), orar diez minutos en pareja. ➤ 10 minutos para interceder por otra pareja. ➤ 30 minutos de conversación, aconsejería en parejas de confianza.
8:00pm/9:00pm				
9:00pm/10:00pm	Circulo de la amistad	En sus tiendas de campaña		➤ Directrices de lo que se van hacer. a. Menciónale a su pareja tres cosas valiosas que ella/él hace por su pareja, primero el esposo y luego esposa. b. Orar bendiciendo a su pareja c.
10:00pm	Dulces sueños, hora de dormir			



JUEVES				
HORA/ TIEMPO DE DURACIÓN	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
6:00am/7:00am	Levantarse y aseo personal			
7:00am/8:00am	Reunión de Equipo Tiempo a solas con Dios	Templo Cocina	Carlos Varela El Director	➤ Tiempo juntos de adoración y palabra de Dios. ➤ Repaso de actividades, instrucciones, Retroalimentación de lo que se necesita durante el día.
8:00am/9:00pm	Desayuno	Cocina	Equipo de Cocina	
9:00am/10:30am	I Parte EBC	El sitio	Confidentes	➤ Copias del E.B.C ➤ Lápices/plumas ➤ Grupos pequeños (4 máx.). * Se separarán hombres de mujeres. ➤ Se hará creando comunidad, enfoque vivencial, trasnfondo histórico y observación.
10:30am/11:45am	Paseo a la piscina	"Montaña de Agua"	Todos los lideres	➤ Piscinas
11:45/12:00md	Me preparo para el almuerzo			
12:00md/1:00pm	Almuerzo	"Montaña de	Equipo de cocina	Trasladar la alimentación al



		Agua"		sitio
1:00pm/3:00pm	Detonadores de conversación	"Montaña de Agua"	Todos los lideres	➤ Piscinas
3:00pm/4:00pm	Café y regreso al Sitio de Campamentos	"Montaña de Agua"	Equipo de cocina	Trasladar la alimentación al sitio
4:00pm/5:00pm	Preparación de noche de talentos	El Sitio	Cada grupo	
5:00pm/6:00pm	II Parte E.B. C	El sitio	Confidentes	➤ Copias del EBC * Lápices/plumas ➤ Grupos pequeños (4 máx.). * Se separarán hombres de mujeres ➤ Se realiza la interpretación, aplicación y plan de acción.
6:00pm/7:00pm	Cena	El sitio	Equipo de Cocina confidentes	Estilo bufet Lana para usar en el juego: Ensalada de frutas (sin que los acampantes se den cuenta se le asignara la misma fruta a la pareja. Al dar la indicación de inicio para persona gritarán todos a la vez el nombre de la fruta que le correspondió y se harán en



				pareja cuando se encuentren). Al final quedaran en pareja de matrimonio. Luego con lana los dos rápidamente harán una cadenita y se unirán de la muñeca de la mano.
7:00pm/8:00pm	Viaje sin retorno	Templo Cancha	Confidentes Cristina Solórzano	➤ Globos chinos, lapiceros, papelitos
8:00pm/9:00pm	Fogatas pequeñas	Área de fogata	Carlos García Maicol Segura Warner Pérez	➤ Cada cuatro parejas hacer una fogata, marmelos, canciones
9:00pm/10:00pm	Circulo de la amistad	En sus tiendas de campaña	Cada líder de grupo	➤ En parejas se completan las siguientes frases: a. Te amo porque..... b. Te necesito porque..... c. Quiero estar contigo porque..... Primero la esposa y luego el esposo. d. Terminan orando para que Dios le dé un corazón perdonador.
10:00pm	Dulces sueños, hora de dormir			



VIERNES				
HORA/ TIEMPO DE DURACIÓN	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
6:00am/7:00am	Levantarse y aseo personal			
7:00am/8:00am	Reunión de Equipo Tiempo a solas con Dios	Templo Cocina	Carlos Varela El Director	➤ Tiempo juntos de adoración y palabra de Dios. ➤ Repaso de actividades, instrucciones, retroalimentación de lo que se necesita durante el día.
8:00am/9:00pm	Desayuno Campestre	El sitio	Cada grupo	➤ En grupo de cuatro parejas, se hacen el desayuno
9:00am/10:30am	I Parte E.B.C			➤ Copias del E.B.C ➤ Lápices/plumas ➤ Grupos pequeños (4 máx.). * Se separarán hombres de mujeres. ➤ Se hará creando comunidad, enfoque vivencial, trasfondo histórico y observación.



10:30am/11:45am	Juegos juntos	El sitio	Equipo de recreación	➤ "A DÚO", globos, diomáticos, cajas. ➤ "SECO, SECO MOJADO", una cubeta grande con agua. ➤ "CONEJO, ELEFANTE Y PALMERA" ningún material. ➤ "DEFENDIENDO EL BASURERO" papel periódico, un basurero.
11:45/12:00md	Me preparo para el almuerzo			
12:00md/1:00pm	Almuerzo	Cocina	Equipo de cocina	Estilo bufet
1:00pm/3:00pm	Acertijos	El sitio	Equipo de acertijo	➤ "EL TREN DE GLOBOS", cuerda y globos. ➤ "CANICAS EN TUBO", Tubos, canicas, dos baldes medianos
3:00pm/4:00pm	Café	Cocina	Equipo de cocina	
4:00pm/5:00pm	Preparación de noche de talentos	El sitio	Cada grupo	
5:00pm/6:00pm	II Parte E.B.C			➤ Copias del EBC * Lápices/plumas ➤ Grupos pequeños (4 máx.). * Se separarán hombres



				de mujeres ➤ Se realiza la interpretación, aplicación y plan de acción.
6:00pm/7:00pm	Cena	Cocina	Equipo de Cocina	➤ Los confidentes sirven la cena a las parejas.
7:00pm/8:00pm	Celebrando los talentos	El templo	Confidentes	➤ Debut de las presentaciones por pareja.
8:00pm/9:00pm				
9:00pm/10:00pm	Circulo de la amistad	En sus tiendas de campaña	Cada líder de grupo	➤ En pareja en algún lugar del sitio escogidos por ellos con una ficha especial, cada uno le escribirá a su conyugue como escucho mejor a mi pareja. Luego se la leerá a su pareja detenidamente y se la entrega a su pareja. Oraran para que Dios le ayude a Tener una buena comunicación con su espos@
10:00pm	Dulces sueños, hora de dormir			



SÁBADO				
HORA/ TIEMPO DE DURACIÓN	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
6:00am/7:00am	Levantarse y aseo personal			
7:00am/8:00am	Reunión de Equipo Tiempo a solas con Dios	Templo Cocina	Carlos Varela El Director	➤ Tiempo juntos de adoración y palabra de Dios. ➤ Repaso de actividades, instrucciones, retroalimentación de lo que se necesita durante el día.
8:00am/9:00pm	Desayuno	Cocina	Equipo de cocina	
9:00am/10:30am	I Parte E.B.C.	El sitio	Confidentes	➤ Copias del E.B.C ➤ Lápices/plumas ➤ Grupos pequeños (4 máx.). * Se separarán hombres de mujeres. ➤ Se hará creando comunidad, enfoque vivencial, trasfondo histórico y observación.



10:30am/11:45am	Destresas "Taller de primeros auxilios"	El sitio	Invitados especiales	➤ Equipo traerá los materiales necesarios. ➤ Copias
11:45/12:00md	Me preparo para el almuerzo			
12:00md/1:00pm	Almuerzo	Cocina	Equipo de cocina	
1:00pm/3:00pm	I Etapa Feria "Dejando Huellas"	Cocina y el sitio	Confidentes	➤ 5 árboles frutales para ➤ trasplantar ➤ Pinturas en aceite para: aceras, paredes. ➤ Pintura de agua, pintura para añejar. ➤ Brochas, pinceles, rodillo, diluyente para pintura, palas macanas, lija, semillas para el huerto, plantas ornamentales.
3:00pm/4:00pm				
4:00pm/5:00pm	Café			
5:00pm/6:00pm	II Parte E.B.C.	El Sitio	Confidentes	➤ Copias del EBC * Lápices/plumas ➤ Grupos pequeños (4 máx.).



				* Se separarán hombres de mujeres ➤ Se realiza la interpretación, aplicación y plan de acción.
6:00pm/7:00pm	Cena	Cocina	Equipo de cocina	➤ Cena familiar
7:00pm/8:00pm	II Etapa Feria "Dejando Huellas"	Área de fogata, por la quebrada de bautizos	Confidentes	➤ Pañuelos para vendar ojos a los campistas, leña, combustible, fósforos para fogata.
8:00pm/9:00pm				
9:00pm/10:00pm	Circulo de la amistad	En sus tiendas de campaña		➤ Hagan juntos una lista de cinco actividades que le gustaría hacer juntos. Póngale una fecha cuando lo van a hacer, oren pidiéndole a Dios por cada momento que pasan juntos.
10:00pm	Dulces sueños, hora de dormir			



DOMINGO				
HORA/ TIEMPO DE DURACIÓN	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
6:00am/7:00am	Levantarse y aseo personal			
7:00am/8:00am	Reunión de Equipo Tiempo a solas con Dios			
8:00am/9:00pm	Desayuno			
9:00am/10:30am	A corazón abierto	Cocina	Danilo Valverde	➤ Se darán 10 minutos para que abran y vean lo que contiene su tanque del amor. Al terminar ese tiempo se dejará espacio para testimonios. ➤ Elaborar una carta donde escriban en que van a comprometerse a mejorar en sus matrimonios, las que serán entregadas en el evento después del campamento. ➤ La autoevaluación. ➤ Tomar foto grupal al terminar
10:30am/11:45am	Desarmando las tiendas Limpieza del sitio	El sitio	Todos	Escobas, limpia pisos, bolsas
11:45/12:00md	Me preparo para el almuerzo			
12:00md/1:00pm	Almuerzo			



PRESUPUESTO



CAMPAMENTO DESPERTANDO A UN NUEVO AMOR

I.B.B.P.

PESUPUESTO

		COLONES	DOLARES
COSTOS FIJOS			
OFRENDA COCINERAS		0,00	
COMPRA DE EQUIPO		0,00	
CONSTRUCCION DE ACERTIJO		0,00	
CAPACITACION DE CONFIDENTES		30.000,00	\$ 55,05
PROMOCION		3.000,00	\$ 5,50
DECORACION Y ROTULACION DEL SITIO		62.000,00	\$ 113,76
GASTOS P/ ORGANIZAR EL EVENTO		16.000,00	\$ 29,36
TOTAL DE COSTOS FIJOS		€111.000,00	\$ 203,67
TOTAL DE COSTO FIJO POR PERSONA(39 ACAMPANTES X COSTO FIJO POR PERSONA ¢ 2.846,15)		€2.846,15	\$ 5,22
			\$ -
COSTOS VARIABLES	POR PERSONA		\$ -
			\$ -
HOSPEDAJE	4.500,00		\$ -
ALIMENTACION	30.000,00		\$ -
TRANSPORTE DE ACAMPANTES	0,00		\$ -
MATERIALES: MANUALES-GAFETES-KERMES	8.000,00		\$ -
DONACION P/ INSTITUCION	0,00		\$ -
SEGUROS CONTRA ACCIDENTES	0,00		\$ -
VIAJE PISCINA	2.500,00		\$ -
COSTO DE COMIDA, HOSPEDAJE Y PISCINA, DISTRIBUIDO POR ACAMPANTE (CONFIDENTE)	18.000,00		\$ -
TOTAL COSTO VARIABLE POR PERSONA		€63.000,00	\$ 115,60
CAPACIDAD INSTALADA -- ACAMPANTES QUE ASISTEN		52	\$ 0,10
ASISTENCIA ESPERADA -- ACAMPANTES QUE PAGAN		39	\$ 0,07
COSTO TOTAL POR PERSONA		€65.846,15	\$ 120,82



COSTOS TOTALES		€3.424.000,00	\$ 6.282,57
			\$ -
IMPREVISTOS 10 %		€342.400,00	\$ 628,26
UTILIDAD ESPERADA 15 %		€513.600,00	\$ 942,39
			\$ -
COSTO REAL DEL EVENTO		€4.280.000,00	\$ 7.853,21
			\$ -
COSTO REAL POR PERSONA ***MATRÍCULA***		€109.743,59	\$ 201,36
			\$ -
PRESUPUESTOS DE INGRESOS			\$ -
FUENTE DE INGRESOS			\$ -
			\$ -
INCRIPCIONES --32 * € 1		€3.520.000,00	\$ 6.458,72
DONACIONES			\$ -
BECAS			\$ -
			\$ -
TOTAL DE INGRESOS			\$ -
			\$ -
CALCULO DEL PUNTO DE EQUILIBRIO			\$ -
			\$ -
COSTO FIJO TOTAL DIVIDIDO COSTO REAL X PERS. MENOS COSTO VARIABLE X PERS.			\$ -
PUNTO DE EQUILIBRIO	32		\$ -
			\$ -
INFORMACION FINANCIERA DEL EVENTO			\$ -
			\$ -
VALOR DE INSCRIPCION DEL CAMPERO		€110.000,00	\$ 201,83
PUNTO DE EQUILIBRIO		32	
META DE INSCRIPCION		39	
CAPACIDAD MAXIMA		52	



MENÚ





MENÚ

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO	DOMINGO
DESAYUNO		Pinto, queso y plátano maduro, café, jugo de naranja.	Emparedados de pan baguete con torta de huevo, tomate y frijoles molidos café, jugo de naranja.	Pinto, natilla y pan blanco, café, jugo de naranja.	(campestre) Tortillas con torta de huevo, café, jugo de naranja.	Pinto, huevo con jamón y tostada, café, jugo de naranja.	Empanadas de queso, café, jugo de naranja.
ALMUERZO		Shausy, pan cuadrado, fresco de te frío, fruta: una manzana pequeña	Arroz, frijoles y bistec de res, ensalada de repollo, zanahoria y tomate, fresco de limón, fruta rodaja de piña	Arroz cantones con papas tostadas, fresco de tamarindo, fruta: naranjas	Olla de carne, arroz, fresco de te frío. Fruta sandía	Arroz, frijoles, Croquetas de pollo y ensalada de lechuga, pepino, tomate y repollo morado. Fruta: papaya	Arroz con pollo, frijoles molidos, papas tostadas, fresco de horchata. Fruta melón.
CAFÉ	café /fresco emparedados de jamón y queso cortados en forma de corazón	café /fresco Arepa seca.	café /fresco Empanada de queso.	café /fresco Pan dulce.	café /fresco Tamal de frijol.	café /fresco Pan dulce.	
CENA	Arroz blanco, escabeche y filete de pollo empanizado, fresco piña.	Arroz blanco y frijoles, picadillo mixto con carne molida y plátano hervido. Fresco horchata	Arroz blanco y frijoles, canelones rellenos de queso, ensalada de lechuga con tomate. Fresco tamarindo	Arroz blanco y frijoles, muslo de pollo sudado con papa, chayote, zanahoria, garbanzos. Fresco Cas	Arroz blanco, Lentejas con verduras en tuquitos (papas, zanahoria, plátano verde, vainicas, carne pollo) brócoli al vapor. Fresco piña	Espaguetis en salsa de tomate y carne molida y queso rallado. Fresco de limón	



ANEXOS



PROCTUR PARA
PROPAGANDA





Iglesia Bíblica El Buen Pastor
Fortuna

Teléfono oficinas:

2673-00-54 / 2673-17-60

Correo:

ibbpastor@costarricense.cr



CAMPAMENTO PARA MATRIMONIOS



Campamento Para
Matrimonios entre
20-50 años de edad

“Despertando A Un
Nuevo Amor”
(Del 4 al 8 de marzo 2015)

INVERSIÓN

€220 000^{oo}

por pareja

Prepara tu tienda de acampar



Y ven a compartir con tu pareja
una semana inolvidable, donde
el amor florecerá como nunca
antes~.



Tendremos facilidades de pago
FECHAS DE PAGO

Diciembre 2014

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

Enero 2015

Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

www.FreePrintable.net

FEBRERO 2015

DOMINGO	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

MichelZbinden.com

CANCIÓN LEMA





El amor de mi vida

El amor de mi vida eres tú,
Mi único amor siempre serás.
Mi amiga, mi amante, mi esposa eres tú.
Mi único amor siempre serás.

Pienso en el día en que te conocí,
Estabas caminando junto al mar.
Cuando yo te hable viniste hacia mí,
Y ahora siempre juntos vamos a andar.

El amor de mi vida eres tú,
Mi único amor siempre serás.
Mi amiga, mi amante, mi esposa eres tú.
Mi único amor siempre serás.

Ahora lo que quiero es que seas tú feliz,
Y que puedas siempre sonreír.
Deseo que Dios sea siempre junto a ti,
Y que tengas dicha como la que has dado a mí.

Kent Leroy

TIEMPO A SOLA CON DIOS



Tiempo a sola con Dios

Tiempo a Solas día #1

Tiempo total 1 hora

Distribución: Los primeros 30 minutos los tendremos juntos en la iglesia, con tiempos de oración y cantos de alabanza.

La segunda media hora será un tiempo en parejas matrimoniales leyendo el texto bíblico y meditando, comentando y orando en relación al tema y poniendo en manos de Dios el día.

Sal 84:1-4

Versión Dios habla Hoy

¡Cuán hermoso es tu santuario, Señor todopoderoso! Sal 84:2 ¡Con qué ansia y fervor deseo estar en los atrios de tu templo! ¡Con todo el corazón canto alegre al Dios de la vida! Sal 84:3 Aun el gorrión y la golondrina hallan lugar en tus altares donde hacer nido a sus polluelos, oh Señor todopoderoso, rey mío y Dios mío. Sal 84:4 ¡Felices los que viven en tu templo y te alaban sin cesar!



Tiempo a Solas día #2

Tiempo total 1 hora

Distribución: Los primeros 30 minutos los tendremos juntos en la iglesia, con tiempos de oración y cantos de alabanza.

La segunda media hora será un tiempo en parejas matrimoniales leyendo el texto bíblico y meditando, comentando y orando en relación al tema y poniendo en manos de Dios el día.

Sal 84:5-9

Versión Dios habla Hoy

Sal 84:5 ¡Felices los que en ti encuentran ayuda, los que desean peregrinar hasta tu monte! Sal 84:6 Cuando pasen por el valle de las lágrimas lo convertirán en manantial, y aun la lluvia lo llenará de bendiciones; Sal 84:7 irán sus fuerzas en aumento, y en Sión verán al Dios supremo. Sal 84:8 Señor, Dios todopoderoso, Dios de Jacob, ¡escucha mi oración! Sal 84:9 Oh Dios, protector nuestro, mira con buenos ojos a quien tú has escogido como rey.



Tiempo a Solas día #3

Tiempo total 1 hora

Distribución: Los primeros 20 minutos los tendremos juntos en la zona de poza de bautismos, con tiempos de oración y cantos de alabanza.

Los siguientes 40 minutos serán un tiempo en parejas matrimoniales leyendo el texto bíblico y meditando, comentando y orando en relación al tema y poniendo en manos de Dios el día.

Sal 84:10-12

Versión Dios habla Hoy

Sal 84:10 ¡Más vale estar un día en tus atrios, que mil fuera de ellos! Prefiero ser portero del templo de mi Dios, que vivir en lugares de maldad. Sal 84:11 Porque Dios el Señor nos alumbra y nos protege; el Señor ama y honra a los que viven sin tacha, y nada bueno les niega. Sal 84:12 Señor todopoderoso, ¡felices los que en ti confían!



Tiempo a Solas día #4

Tiempo total 1 hora

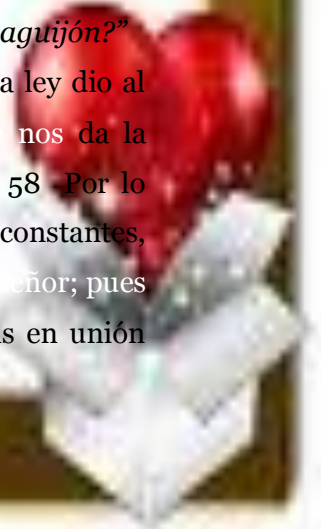
Distribución: Los primeros 20 minutos los tendremos juntos en la zona de poza de bautismos, con tiempos de oración y cantos de alabanza.

Los siguientes 40 minutos serán un tiempo en parejas matrimoniales leyendo el texto bíblico y meditando, comentando y orando en relación al tema y poniendo en manos de Dios el día.

1Co 15:51 Pero quiero que conozcáis este designio secreto de Dios:^[g] no todos moriremos, aunque todos seremos transformados 52 en un momento, en un abrir y cerrar de ojos, cuando suene el último toque de trompeta. Porque sonará la trompeta y los muertos serán resucitados para no volver a morir. Y nosotros seremos transformados. 53 Pues nuestra naturaleza corruptible se revestirá de lo incorruptible y nuestro cuerpo mortal se revestirá de inmortalidad. 54 Y cuando nuestra naturaleza corruptible se revista de lo incorruptible y nuestro cuerpo mortal se revista de inmortalidad, se cumplirá lo que dice la Escritura:

“La muerte ha sido devorada con victoria. 55 ¿Dónde está, oh muerte, tu victoria? ¿Dónde está, oh muerte, tu aguijón?”

56 El aguijón de la muerte es el pecado, y la antigua ley dio al pecado su poder. 57 ¡Pero gracias a Jesús, el Señor, nos da la victoria por medio de nuestro Señor Jesucristo! 58 Por lo tanto, mis queridos hermanos, seguid firmes y constantes, trabajando siempre, cada vez que os reunís con el Señor; pues sabéis que no es inútil el trabajo que realizáis en unión con el Señor.



Tiempo a Solas día #5

Tiempo total 1 hora

Distribución: Los primeros 10 minutos los tendremos juntos en la zona de poza de bautismos, con tiempos de oración y cantos de alabanza.

Los siguientes 50 minutos serán un tiempo en parejas matrimoniales leyendo el texto bíblico y meditando, comentando y orando en relación al tema y poniendo en manos de Dios el día.

Rom 12:9 Amaos con toda sinceridad. Aborreced lo malo y seguid lo bueno. 10 Amaos como hermanos los unos a los otros, dándoos mutuamente preferencia y respeto. 11 Esforzaos, no seáis perezosos y servid al Señor con corazón ferviente. 12 Vivid alegres por la esperanza que tenéis; soportad con valor los sufrimientos; no dejéis nunca de orar. 13 Ayudad en sus necesidades a los que pertenecen al pueblo santo; recibid bien a los que os visitan. 14 Bendecid a los que os persiguen; bendecidlos y no los maldigáis.



Tiempo a Solas día # 6

Tiempo total 1 hora

Distribución: Los primeros 10 minutos los tendremos juntos en la zona de poza de bautismos, con tiempos de oración y cantos de alabanza.

Los siguientes 50 minutos serán un tiempo en parejas matrimoniales leyendo el texto bíblico y meditando, comentando y orando en relación al tema y poniendo en manos de Dios el día.

Rom 12:9 Amaos con toda sinceridad. Aborreced lo malo y seguid lo bueno. 10 Amaos como hermanos los unos a los otros, dándoos mutuamente preferencia y respeto. 11 Esforzaos, no seáis perezosos y servid al Señor con corazón ferviente. 12 Vivid alegres por la esperanza que tenéis; soportad con valor los sufrimientos; no dejéis nunca de orar. 13 Ayudad en sus necesidades a los que pertenecen al pueblo santo; recibid bien a los que os visitan. 14 Bendecid a los que os persiguen; bendecidlos y no los maldigáis.

CÍRCULOS DE LA AMISTAD



Círculo de la amistad

1° Noche



Compartir expectativas que tienen del campamento.



Comentarán un cambio que necesitan en el matrimonio.



Orarán unos por otros.



Círculo de la amistad

2° Noche



Mencione dos enseñanzas que nos dejó la película.



En el desayuno se comparte la enseñanza



Círculo de la amistad

3° Noche



Menciónale a su pareja tres cosas valiosas que ella/él hace por su pareja, primero el esposo y luego esposa.



Orar bendiciendo a su pareja



Círculo de la amistad

4° Noche



En parejas se completan las siguientes frases:

Te amo porque.....

Te necesito porque.....

Quiero estar contigo porque..... Primero la esposa y luego el esposo.



Terminan orando para que Dios le dé un corazón perdonador



Círculo de la amistad

5° Noche



En pareja en algún lugar del sitio escogidos por ellos con una ficha especial, cada uno le escribirá a su conyugue como escucho mejor a mi pareja. Luego se la leerá a su pareja detenidamente y se la entrega a su pareja. Oraran para que Dios le ayude a Tener una buena comunicación con su espos@



Círculo de la amistad

6° Noche



Hagan juntos una lista de cinco actividades que le gustaría hacer juntos. Póngale una fecha cuando lo van a hacer, oren pidiéndole a Dios por cada momento que pasan juntos.



FICHA DE AUTOEVALUACIÓN SEGÚN LAS 10 NORMAS



FICHA DE AUTOEVALUACIÓN SEGÚN LAS 10 NORMAS

DIEZ NORMAS PARA CREAR UN AMBIENTE PARA CRECER	
Norma I Crear un ambiente de Amor y camaradería	1 ¿Cuáles son las actividades programadas para hacer que cada persona se sienta aceptada e integrada al grupo? ➤ Recibimiento y bienvenida. ➤ Conociéndonos. ➤ Kermes: "Nuestro portarretrato", "Lo mejor de tu conyugue" ➤ Estaciones ➤ Noche de película. ➤ Acertijos. ➤ Tiempos a solas con Dios. ➤ Círculo de la amistad. ➤ Juegos juntos. ➤ "Celebrando los talentos". 2 ¿En qué forma hemos creado un ambiente que proteja al individuo frente a las burlas o críticas? Con las normas generales del campamento y a través de las normas dadas por cada confidente de los E.B.C. 3 ¿Por medio de qué actividades hemos estimulado a los participantes a conocerse más los unos a los otros? En actividades como Conociéndonos, en el recibimiento y bienvenida, durante las Kermes, en las Estaciones, en Acertijos, en los juegos juntos, en la Celebración de los talentos. En la dinámica de Detonadores de Conversación en el paseo a la piscina y en la Presentación frutal.
Norma II Establecer Participación Máxima con Propósito	4 ¿Qué hay de atractivo en nuestras actividades, de manera que despierten en todos el deseo de participar? ➤ Mucha motivación visual a través de la



	decoraciones- ➤ Motivación de parte de los confidentes y personal en general. ➤ Actividades diferentes y atractivas de lo que se vive en lo cotidiano. 5 En breve, ¿Cuáles es el propósito general que esperamos obtener en este campamento? B. Específicamente, ¿Cómo ayudará el programa a lograr este propósito general? ➤ El propósito es el "fortalecimiento de la unidad familiar". ➤ La mayoría de actividades claves y óptimas giran alrededor de este propósito. Están diseñadas para que se valoren cada uno y aprecien el tiempo que pueden invertir en ellos mismos. 6 ¿Qué Medidas hemos preparado de antemano para enfrentar situaciones como: resistencias a involucrarse, enfermedad real o fingida, problemas de disciplina, participación física pero no de espíritu y actitud, limitaciones físicas (sobre peso, discapacidad? ➤ Enfermedades fingidas o reales: va a tener la supervisión y compañía del confidente. ➤ Problemas de disciplinas: el confidente aplicara disciplina inductiva. ➤ Participación física pero no de espíritu y actitud: será motivado constantemente por el equipo a cargo del evento o de la actividad. Se atenderá además en cita persona a persona. También si fuera necesario se atenderá en consejería. ➤ Limitaciones físicas: ellos cumplirán roles de árbitros, supervisores, o algunas funciones en las actividades de acuerdo a sus capacidades o condiciones físicas, a criterio de cada encargado de los eventos.
--	---



Norma III Enfatizar la Cooperación en vez de la Competencia	7 ¿En qué forma evitamos el uso de la competencia (concursos, puntajes, premios) como medio extrínseco de motivar o lograr que cumplan con el programa? Por esta razón se están usando los juegos de cooperación tanto en acertijos, estaciones y juegos varios. 8 ¿De qué manera promovemos el concepto de recrearse y disfrutar del movimiento, el entusiasmo, risa, el roce, y la cooperación? A través de actividades como el paseo recreativo a las piscinas, los juegos, las estaciones, los acertijos, los kermes. 9 ¿De qué manera hemos diseñado las actividades basadas en la cooperación sin necesidad de que siempre haya ganadores y perdedores? Creando una cultura de participación sin la necesidad de ganar para sentirme mejor que los demás. Ninguna actividad está diseñada para la competencia.
Norma IV Reflejar la Ética Cristiana en el Campamento	10 ¿Cuáles momentos enseñables estamos preparados para aprovechar durante las actividades? En los acertijos. 11 ¿Qué mensajes están proyectando nuestras actividades, especialmente aquellas que ya hemos tomado como tradicionales? Que jugamos y participamos para divertirnos no precisamente para ganar a costo de todo. Y es especial que la pareja valore el respeto mutuo.



	12 ¿Cómo hemos capacitado al personal del campamento sobre vivir la ética cristiana en términos prácticos? ➤ La vivencia y enseñanza en la iglesia ➤ Capacitándolos con los cursos de CCI.
Norma V Explorar la Naturaleza	13 ¿Qué actividades específicas organizaremos que pongan al acampante en contacto directo con la naturaleza, motivándola a explorarla? ➤ Dormir en tiendas de acampar. ➤ La fogata en Conociéndonos. ➤ Los devocionales al aire libre. ➤ Desayuno campestre. ➤ Paseo a piscinas. 14 ¿Qué dinámicas usaremos para extraer enseñanzas y verdades de la naturaleza y de esta forma ayudarles a descubrir características del Creador? Ninguna. 15 ¿Cuáles actividades concientizan al acampantes acerca de su responsabilidad de cuidar y conservar la creación de Dios? La actividad óptima: Dejando Huellas.
Norma VI Reflexionar y Evaluar	16 ¿Qué mecanismos usaremos para hacer amarres y proveer tiempo para meditar sobre el significado de sus experiencias y la transferencias de lecciones aprendidas a su regreso a casa? ➤ En los círculos de la amistad. ➤ En "Dejando Huellas". ➤ En el "Viaje sin retorno" ➤ En los EBC. ➤ En los tiempos a solas con Dios.



	17 ¿Por qué medio obtenemos la retroalimentación y evaluación sobre el campamento por parte de los acampantes y el personal? ➤ Con la evaluación de los acampantes al cierre del campamento. ➤ Con la evaluación del personal al final de campamento. 18 ¿Qué tipo de actividades de reflexión tenemos para ayudar al participante a descubrir áreas de su carácter que aun no ha entregado a Jesús para transformar? ➤ En los EBC. ➤ Actividad óptima: "El viaje sin retorno". ➤ En los círculos de la amistad.
Norma VII Buscar lo Novedoso o diferente de lo Cotidiano	19 ¿Qué modificaciones podemos hacer a aquellas actividades que ya hemos realizado antes, con el fin de hacerlas novedosas? ➤ Usando las tiendas de acampar en lugar de dormitorios. ➤ El desayuno campestre. ➤ La fogata. ➤ Los EBC. ➤ Los tiempos a solas con Dios. 20 En esfuerzo de no llevar el culto al campo, ¿Cuáles variaciones hemos planeado para hacer la instrucción bíblica diferente de lo cotidiana? ➤ Los EBC. ➤ Los devocionales. 21 ¿De qué manera estamos incluyendo el elemento sorpresa en el programa? ➤ En la actividad óptima: "Viaje sin retorno". ➤ Los acertijos.



Norma VIII Estimular la Creatividad y la Imaginación.	22 ¿En qué forma las actividades fomentan el ingenio y originalidad de cada persona, impulsándolas a descubrir y desarrollar su propia creatividad? ➤ Los gafetes. ➤ En las Kermeses. ➤ En la actividad óptima: "Dejando huellas". ➤ Desayuno campestre. 24 ¿En qué forma cuidamos de no hacer por ellos lo que pueden hacer por sí mismos, no dándoles todo "masticado"? ➤ Ellos deberán hacer por sí mismos los gafetes, crear sus porras, construir en los kermeses, originalidad en el proyecto de "dejando huellas"
Norma IX Desarrollar Habilidades	25 El fin de la "Educación para el ocio" es formar una persona capaz de usar su tiempo libre en forma participativa y creativa". Sobre esta base, ¿hasta qué grado de destrezas que se van a enseñar estimulan la utilización adecuada del tiempo de ocio en forma creativa? ➤ Con la actividad óptima: "Dejando Huellas" ➤ Taller: Primeros auxilios. ➤ En las kermes. 26 ¿Qué medidas ha tomado nuestro programa para satisfacer la necesidad del ser humano de crear momentos inolvidables y de nuevas experiencias? ➤ En la actividad óptima: "Viaje sin retorno" y "Dejando Huellas" ➤ Fogata. ➤ Viaje recreativo a la piscina.



	27 ¿Con que recursos humanos y materiales contamos para llevar a cabo la enseñanza de estas habilidades? ➤ Un equipo capacitado. ➤ Disponibilidad de los materiales necesario. ➤ Un sitio adecuado.
Norma X Velar por la Salud y Seguridad del Campero	28 ¿Cuáles son las medidas de prevención de accidentes y seguridad que hemos tomado en cuenta para cada actividad riesgosa? ➤ Botiquín. ➤ La Brigada de primeros auxilios del ICE a disponibilidad. ➤ A disponibilidad equipo de primeros auxilios. ➤ Póliza de riesgos con el INS. 29 ¿Qué tipo de sistema de supervisión hemos implantado para asegurar la salud del acampante en cuanto a la comida y agua potable? ➤ Cocineras con el curso del INA de manipulación de alimentos. ➤ El agua del sitio es potable. 30 ¿Mediante que sistema podríamos garantizar la higiene personal de los acampantes y el aseo de las instalaciones? ➤ En la higiene de los acampantes, se establece un horario adecuado para la higiene personal. Además el lugar proveerá las duchas necesarias para ello. ➤ También en el horario hay espacio para que los acampantes puedan rotativamente encargarse del aseo de los diferentes espacios.



ROTULACIÓN DE LOS BAÑOS



Rotulación de los baños



