

CAMPAMENTO ...

UN
NUEVO
AMANECER

“Yo soy la luz del mundo...” Jn 8:12

Nombre del campamento:

UN NUEVO AMANECER.

Campamento evangelístico.

Edades proyectadas de los acampantes:

13 a 16 años.

Tema Global:

Un nuevo amanecer.



Índice.

1. Equipo de programación.....	4
2. Dedicatoria y agradecimiento.....	5
Agradecimiento a Fraternidad de pastores.	
3. Organigrama del personal.....	6
División de funciones y sus responsables.	
4. Resultados del Diagnóstico.....	7-9
• Necesidades sentidas vs reales, meta de fe. • Meta de fe.	
5. Horario final “Programa final”	10
6. Desarrollo de las actividades claves.....	11-34
• Devocional 11-14 • Circulo de la amistad.....15-17 • Kermes “<i>EL amor en las manos</i>” 18 • Juegos (campa destreza)..... 19 a. <i>Primeros auxilios.</i> b. <i>Arco y flecha.</i> c. <i>Maniobra de Heimlich.</i> • Acertijo “<i>Los Coladores.</i>” 20-23 • “<i>Caminata un nuevo amanecer</i>” 24-25 • “<i>Construyendo un nuevo despertar</i>” 26-27 • “<i>Expo vida</i>” 28 • Estaciones 29-34 a. “<i>Amigos y Enemigos</i>” 29-30 b. “<i>Camino de lava</i>” 31-32 c. “<i>Maraña</i>”32-34	
7. Desarrollo de las actividades Óptimas.....	35-36
a. La fogata.(tomando un gran regalo)	
8. Horario Detallado.....	37-41
9. Presupuesto	42-43
10. Menú.....	44
11. Anexos.....	45-52

I. Equipo de programación.

Nuestro equipo de programación está integrado por:

Pastor Manuel Cortes, parte del equipo pedagógico que trabaja a tiempo completo en el ministerio de campamentos.

Adela Artavía, miembro activa de la Iglesia Bíblica el Buen Pastor, en la Fortuna de Bagaces, Guanacaste.

Marta Dimarco, miembro activa de la Iglesia Bíblica el Buen Pastor, en la Fortuna de Bagaces, Guanacaste.

Werlyn Ugalde, miembro activa de la Iglesia Bíblica el Buen Pastor, en la Fortuna de Bagaces, Guanacaste.

Equipo de programación de campamentos 2014



II. Dedicatoria y agradecimiento.

AGRADECIMIENTO

“Y todo lo que hagáis, hacedlo de corazón, como para el Señor y no para los hombres...”

Colosenses 3:23

Nuestro equipo de programación, da primero la honra y la gloria a Dios por la oportunidad que nos brinda de ser instrumento útiles en sus manos que también se capacitan para cada día dar lo mejor como siervos, con el único fin de agradar aquel que nos tomó por soldados, y así extender el mensaje del reino de los cielos atreves del Ministerio de Campamentos.

De igual forma nuestro equipo de programación no quiere dejar pasar por alto la hermosa visión y compromiso que han tenido los hermanos pastores de la confraternidad de la comunidad de Carrillo, Filadelfia, Guanacaste y sus equipos de liderazgo, de atender a la gran necesidad que envuelve a una población de adolescentes carente muchos de amor de Cristo, es por eso que así queremos hacer extensa nuestro más profundo y sincero agradecimiento a la confraternidad de Pastores y a todos los involucrados en proveernos información para poder hacer posible nuestro proyecto de campamento, y de forma recíproca nosotros ayudarlos a llevar el evangelio de salvación atreves de nuestro servicio en campamentos.

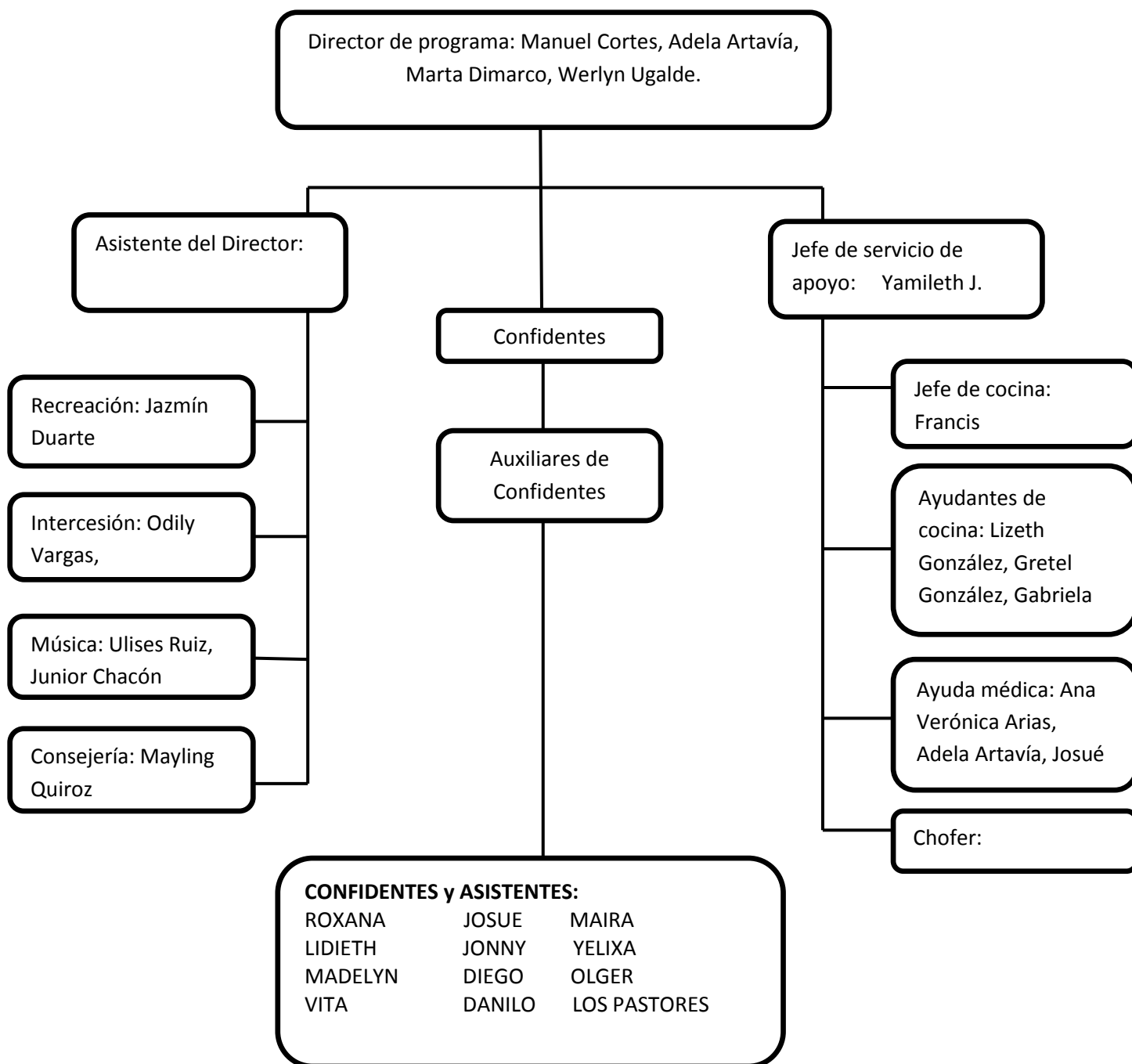
Dramos al Señor por esta población de jóvenes, a los cuales les queremos presentar el mensaje de salvación. Es por eso que hemos optado por un campamento evangelistico.

Este liderazgo, ha aceptado una capacitación especial por medio del curso CONSTRUYENDO RELACIONES. Por lo que agradecemos en primer lugar a la Fraternidad de Carrillos, por su apertura y apoyo.

Agradecemos profundamente a don Bob Sabeán, su aporte de experiencia, conocimiento y dedicación para poder llevar a cabo este curso tan valioso.

Agradeceremos a todos los compañeros de PROGRAMACION, por sus consejos, evaluaciones y apoyo.

III. Organigrama del personal.



IV. Resultados del diagnóstico (Metas de Fe)

DIAGNOSTICO

Tema del Diagnostico.	DEFINIDO EN LAS GRANDES PREGUNTAS DE LA SESION DE GRUPO.
Fuentes de información.	Pastores y líderes de las Iglesias
Metodología para la aplicación.	❖ <u>Sesión de grupo:</u> ➤ Cantidad aproximada de informantes máximo 15 de diferentes trasfondos he iglesias. ➤ Logística para la coordinación: invitaciones, salón, refrigerio, etc. (Manuel Cortez) ➤ Conversación grupal moderada mediante preguntas. ▪ Según su punto de vista ¿Qué es un campamento?! ▪ ¿Cuáles son las necesidades sociales que influyen más a la población de adolescentes en el contexto de sus comunidades? ▪ Según la visión global de la población... ¿con que situaciones podríamos enfrentarnos dentro del campamento? ➤ Un moderador (Werlyn) y dos personas tomando nota de los comentarios expuestos por los invitados. (Marta/Adela)
Levantamiento de los datos.	Se realizó con las grandes preguntas en la sesión de grupo.
Análisis de la información.	Según los resultados de las preguntas y ha datos estadísticos previamente obtenidos por los pastores se obtiene que: • 70% de la población ha desertado en sus estudios de primaria. • 90% de adolescentes entre 13 a 16 años están en periodo de gestación o tienen un hijo sin responsabilidad paterna. • 95% de familias son disfuncionales. Cabe decir que este es un comportamiento predominante en toda la comunidad de Filadelfia. Llegamos a la conclusión que el factor común y raíz de las necesidades reales son la disfuncionalidad de las familias.

Necesidades sentidas vs Necesidades reales.	SENTIDAS: 1. Drogas 2. Sexo prematuro. 3. Violencia domestica. 4. Violación (físicas y psicológicas) 5. Deserción estudiantil.	REALES: ✚ Disfuncionalidad de la familia. ✚ Economía. ✚ Falta de amor y de Dios.
Propósito General	Evangelización	
Metas de fe	1. Por fe vemos: a. Enseñar a los acampantes el evangelio de Jesucristo. b. QUE LOS ADOLESCENTES LOGRARAN RECONOCER Y ACEPTAN A JESÚS, COMO SU SALVADOR, SEÑOR Y AMIGO. c. por fe vemos, a los pastores y las Iglesias dando un seguimiento integral a los salvados.	
Pasaje bíblico	❖ Marcos 8: 22-26/ Lucas 7:36-50/ Juan 13:1-17	

Resumen del diagnóstico.

Según el diagnóstico realizado en una sesión de grupo con la fraternidad de pastores, en la comunidad de Carrillos, Filadelfia, Guanacaste, hemos determinado después del análisis profundo de las necesidades sentidas en contraposición de las necesidades reales, (información que se obtuvo en base a las "Grandes preguntas" detonadoras), que nuestra meta de fe es clara y se basa en la necesidad de presentar el evangelio a una población adolescente carente de amor y principios cristo céntricos, es por ello que nuestro campamento es de carácter evangelístico .

Nuestra meta de fe es:

**POR FE VEMOS: A LOS ADOLESCENTES
LOGRANDO RECONOCER Y ACEPTAR A
JESUS COMO SU SALVADOR, SEÑOR Y
AMIGO**



PROGRAMA "EL DESPERTAR DE UN NUEVO AMANECEER"

MIÉRCOLES		JUEVES		VIERNES		SABADO		DOMINGO		
HORA	ACTIVIDAD	HORA	ACTIVIDAD	HORA	ACTIVIDAD	HORA	ACTIVIDAD	HORA	ACTIVIDAD	
		3:30 a.m	"Caminata de un nuevo amanecer"							
		05:00 a.m	REUNION DE CONFIDENTES							
		6:00 a.m	LEVANTARSE Y ASEO CABAÑAS Y PERSONAL							
		07:00 a.m	TIEMOS A SOLAS CON DIOS							
		08:00 a.m	Desayuno /*-+/*-+/*-+ Desayuno							
		09:00 a.m	Encuentro Bíblico en Comunidad.						10:00 a.m.	Hora de regreso
		11:00 a.m.	Recreación	11:00 am	Recreación	11:00 a.m.	Recreación			
				11:30 am	Almuerzo y aseo	11:30 AM	juegos juntos			
		12 m	Almuerzo			12:00 md	Almuerzo			
		01:00 p.m.	Kermes	1:00 pm	Descanso	01:00 p.m.	Kermes			
		2:30 pm	CAFÉ ***** CAFÉ.							
		03:00 p.m.	Campa destreza	3 a 5 pm	Estaciones	3, pm	Acertijo			
		6, pm	Bienvenida	5:00 pm	Descanso	05:00 p.m.	Descanso.		5. pm	Descanso
		6:30 pm	tiempo de cabaña			6,30 pm	Preparación para la caminata		6, pm	?
7:00 pm	CENA ***** CENA ***** CENA									
8:00 pm	Juegos juntos	08:00 p.m.	Expo vida	08:00 p.m.	Caminata de confianza	08:00 p.m.	La fogata			
9:00 pm	Circulo de la amistad									
9:30pm	Dormir									
		9,30 PM	Circulo de amistad.							
		10, pm	Dormir		Dormir		Dormir			

VI. Descripciones del desarrollo de cada actividad clave.

Devocionales.

Devocional # 1.

Orar.

Te invitamos a decirle algo a Dios, en tus propias palabras. Una vez que haz orado mira el paso siguiente.

Lectura del texto Bíblico.

Salmo 8: 1 y salmo 5:3-5 Lee todo el salmo. Si piensas que no entendiste dile a Dios que te dé luz sobre lo que lees y vuelve a leerlo.

Señor, soberano nuestro,
tu nombre domina en toda la tierra!,
tu gloria se extiende más allá del cielo!

De mañana escuchas mi voz;
muy temprano te expongo mi caso,
y quedo esperando tu respuesta.
No eres tú un Dios que se complace en lo malo;

Reflexiona sobre esta mañana, y tu experiencia del amanecer, escribe

¿Cómo se relaciona estos salmos con tu experiencia de este día?

¿Qué le dirías a Dios?

Toma tiempo para decírselo, con los ojos abiertos o cerrados, como te sientas a gusto.

Devocional # 2.

Orar.

Te invitamos a decirle algo a Dios, en tus propias palabras. Una vez que haz orado mira el paso siguiente.

Lectura del texto Bíblico.

Volvamos al salmo 8:3-8

Ponle un título. _____

Cuando veo el cielo que tú mismo hiciste, y la luna y las estrellas que pusiste en él, pienso: ¿Qué es el hombre? ¿Qué es el ser humano?

¿Por qué lo recuerdas y te preocupas por él?

Pues lo hiciste un poco menor que los ángeles, lo rodeaste de honor y dignidad, le diste autoridad sobre tus obras, lo pusiste por encima de todo: sobre las ovejas y los bueyes, sobre los animales salvajes, ⁸⁽⁹⁾sobre las aves que vuelan por el cielo, sobre los peces que viven en el mar, sobre todo lo que hay en el mar!

Cuando ves la maravillosa obra de Dios que viene a tu mente.

¿Por qué el salmista se hace esas preguntas?

Puedes ver que para Dios tu eres muy importante, escribe en tus propias palabras la forma de cómo te sientes frente a Dios.

Tomo tiempo para orar. Puedes decir lo siguiente: Señor, tu me has rodeado de honor y dignidad. Me has dado capacidades maravillosas. Hoy siento una tremenda responsabilidad ante ti. Necesito estar en contacto contigo, conocerte y aprender de ti. Mis días en la tierra son para cumplir con tus propósitos. Amen.

Devocional # 3.

Orar.

Te invitamos a decirle algo a Dios, en tus propias palabras. Una vez que haz orado mira el paso siguiente.

Por ejemplo: "Hoy Señor es un día nuevo y maravilloso. Quiero descubrir en tu palabra las cosas que me enseñas, y como puedo vivirlas, de tal manera que te honre y te alabe."

Lectura del texto Bíblico.

¹¹Yo sé los planes que tengo para ustedes, planes para su bienestar y no para su mal, a fin de darles un futuro lleno de esperanza. Yo, el Señor, lo afirmo. ¹²Entonces ustedes me invocarán, y vendrán a mí en oración y yo los escucharé. ¹³Me buscarán y me encontrarán, porque me buscarán de todo corazón.

¿Qué significa para usted que Dios tiene planes para su vida?

¿Qué piensas sobre lo que dice este pasaje cuando una persona descubre sus planes?

¿Consideras hasta este momento que estás dispuesto a buscar al Señor con todo tu corazón? Describe ¿Cómo lo harías?

Haz una oración.

Devocional # 4.

Orar.

Te invitamos a decirle algo a Dios, en tus propias palabras. Una vez que haz orado mira el paso siguiente.

Texto bíblico. Apocalipsis 3.20

Ponle un título a este versículo.

"Mira, yo estoy llamando a la puerta; si alguien oye mi voz y abre la puerta, entraré en su casa y cenaremos juntos".

Hoy, es un nuevo día, haz pasado una experiencia maravillosa cruzando un puente de decisión.

Describe tu experiencia a la luz de este versículo.

Le el salmo 23

¹El Señor es mi pastor; nada me falta. ²En verdes praderas me hace descansar, a las aguas tranquilas me conduce, ³me da nuevas fuerzas y me lleva por caminos rectos, haciendo honor a su nombre. ⁴Aunque pase por el más oscuro de los valles, no temeré peligro alguno, porque tú, Señor, estás conmigo; tu vara y tu bastón me inspiran confianza. ⁵Me has preparado un banquete ante los ojos de mis enemigos; has vertido perfume en mi cabeza, y has llenado mi copa a rebosar. ⁶**Tu bondad y tu amor me acompañan a lo largo de mis días, y en tu casa, oh Señor, por siempre viviré.**

Haz una oración de todo lo que sientes e tu corazón el día de hoy.

Dios te bendiga cada día y prospere tu alma, esa es la oración de todos los amigos confidentes y directores de este campamento.

Círculos de la amistad

UN CÍRCULO DEL CONOCIMIENTO 1

Entregar el reglamento de cabaña

PROPOSITO:

Conocer un poco de cada miembro de la cabaña.

INSTRUCCIONES:

Leer el reglamento de cabaña

Hacer preguntas sutiles a las (os) acampantes

¿Cómo te sientes

¿Qué te ha gustado mas

¿Qué esperas de este campamento

UN CIRCULO DE AMOR 3

PROPOSITO:

Esta actividad se llevará a cabo bajo un ambiente relajado, se invitan a los acampantes a cerrar los ojos y dejar que el grupo lo guíe de una persona a otra.

Con ello se busca que ellos puedan sentir el amor y el cuidado que los otros tienen hacia el acampante.

INSTRUCCIONES:

1. Forme grupos de cuatro.
2. Una persona del grupo pasa al centro del círculo y cierra los ojos.
3. Las personas del grupo expresan sus sentimientos hacia la persona que está en el centro haciendo una especie de contacto ejm: una persona querrá apretar su mano, o te de un abrazo; todo depende de los sentimientos que tenga hacia ti.
4. Al final la persona que estaba en el centro expresa sus reacciones,
 - a. ¿Qué sintió?
 - b. ¿Qué piensa que el grupo sintió por él?
5. Se continúa así con cada persona del grupo.

UNA FIESTA DE AMOR 2

PROPOSITO:

El propósito de esta actividad es elaborar un presente para los acampantes de la cabaña, el mismo sera un símbolo de lo que más quieras regalara a otros. Se desarrollaran habilidades.

INSTRUCCIONES:

1. Midita en las personas de tu grupo.
2. Piensa en tus sueños, esperanzas, sentimientos, recuerda las necesidades de ellos y lo importante de su vida para ti.
3. Ahora con arcilla o alambre haz un regalo individual que simbolice tu amor por cada uno de ellos. Trabaja en mucho silencio.
4. Recuerda que el regalo debe simbolizar dos cosas lo que esa persona es para ti y tu mayor anhelo para él.
5. Ahora a entregarlos explica tu regalo y si quieren las personas que lo reciben pueden expresar lo que piensan.

Kermes:

Tarjeta de Organización

NOMBRE DEL PUESTO	El amor de las manos
CONFIDENTE INSTRUCTOR	Adela Artavía
CUPO MAXIMO DE PERSONAS	Se agruparan en cabañas, 3 cabañas por cada mesa como máximo.
MATERIALES NECESARIOS	Botellas, goma, periódicos, tijeras, pintura, decoraciones ,cintas, botones, estiquer
FORMA NOVENOSA DE INVITAR A LOS ACAMPANTES	Con ánimo, carteles de colores, con demostraciones de los posibles objetos que pueden lograr.
PASOS A SEGUIR PARA ENSEÑAR LA CLASE	Hacerlos en grupos pequeños, explicarles las 2 opciones que tienen.(CUALES SON LAS OPCIONES?) que observen algunas muestras, que mantenga la imaginación abierta. Lugo les muestro lo que pueden hacer. Que ellos empiecen a trabajar con mucha imaginación para lograr un gran objetivo.
CARACTERISTICAS DE LOS PUESTOS	Son dos puestos 1. Será de botellas plásticas, que podrán decorar como ellos quieran y que tengan algún propósito, como porta lápiz joyeros, etc. 2. Será de periódicos, los chicos podrán hacer figuras con el papel como jarrones, canastas,etc.



CAMPA DESTREZA:

Objetivo

Actividad diseñada para desarrollar algunas habilidades, y destrezas, consistirá en una actividad dividida en tres secciones, se trabajara en grupos de x numero de acampantes

PUESTO	EXPLICACION	MATERIALES
Primeros auxilios	Se contara con una persona capacitada para enseñar algunas destrezas y maniobras que se realizan en principios básicos de los primeros auxilios por ejemplo: 1-Como tratar una herida. 2-Como vendar la herida 3- Poderla en practica	Vendas , el instructor, gasas, pañuelos
Arco y flecha	Se contara con personal capacitado para la eventual explicación de la actividad que consistirá en: 1- Como agarrar el arco y colocar la flecha. 2-Como apuntar hacia el blanco. 3-Ensayar las técnicas.	Arco, flecha, blancos
Maniobra de Heimlich	1-explicar la maniobra 2-hacerla paso a paso 3- ponerla en practica	Un modelo, el instructor

ACERTIJO.

Tarjeta de Organización: LAVED	
NOMBRE DEL JUEGO: Los coladores	LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: Cerca de la quebrada, lugar accesible al agua
L = LOGISTICA ☒ Lista de chequeo ☐ Materiales a la mano. ☐ Lista el área de juego. ☐ Tomar medidas de seguridad. Capacitar los ayudantes.	DURACION: El proceso se estiman unas 2 horas.
	# DE PARTICIPANTES: 25 personas x grupo
	Materiales para la actividad: a. 2 barriles de madera con huecos b. 2 cubetas de un galón c. Suficiente agua (río mangueras, piscina) d. Brocas ½ Lima para quitar asperezas de las huecos
	ACTIVIDAD O JUEGO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B) No cambiaria seria la misma en otro lugar probablemente
¿COMO TE ORGANIZAS PARA DIRIGIR? NO NECESITA DIRECCION DURANTE LA ACTIVIDAD	LO QUE HARE COMO DIRECTOR DEL JUEGO: Ser claro con la invitación, decir claramente las reglas, velar por la seguridad y el orden de los acampantes.
A= AGRUPACION	Se dividirán con una actividad divisoria en dos grandes grupos de 25 personas
V = VOZ DE INICIO ¿Cómo despertarás interés en el juego aparte de tu voz?	despertar el interés con una historia

E = EXPLICACION ¿Cómo explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? ✓ Visual ✓ Audio. ✓ Tacto.	Se darán algunas instrucciones cortas: 1. Se debe mantener siempre en grupo. 2. Debe mantener una actitud de respeto y orden 3. Deben trabajar juntos como equipo sin hacer nada para impedirlo 4. El otro equipo no debe interferir en el juego de los demás. 5. No deben meter los dedos en los hoyos del barril 6. Solamente los cuerpos pueden tapar los hoyos no pueden usar otro material.
D = DIRECCION ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu referí? ¿Hay modificaciones necesarias? ¿Cómo detendrás el juego en el momento apropiado? ¿Llevas una buena explicación para que otros la lean y puedan jugarlo?	Cada grupo ira con su confidente, encargado de mantener el orden y la seguridad Existirá un referí de seguridad que velara por la seguridad y tendrá un botiquín. Adjuntaremos los temas de discusión y reflexión para cuando termine el acertijo
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO.	

CONSTRUYENDO RELACIONES



El director de programa (instructor) debe asignar la responsabilidad de dirigir el acertijo a un facilitador quién ya ha recibido *Capacitando Facilitadores de Acertijos* (Taller de Acertijos, nivel 1). Si entre los confidentes no hay ningún graduado del Taller de Acertijos, nivel 1, el equipo de instructores tendrá que ser los encargados de facilitar los acertijos.

Acertijo Los Coladores (se encuentra a continuación)

Breve descripción del acertijo:

Es un acertijo donde dos equipos compiten por llenar los barriles de agua (que tienen agujeros) hasta que estos rebalsen.

LOS COLADORES

Objetivo:

Cada equipo tiene que intentar llenar el barril de agua de la forma más eficiente y rápida posible, hasta que se derrame.

Duración aproximada:
30-360 minutos



Presentación

Separa al grupo grande en dos equipos de igual número de participantes. La cantidad ideal de participantes por equipo debe ser igual o mayor a doce. ¿Alguna vez te has puesto a pensar cómo te sentirías si en vez de haberte hecho un pulpo? ¿Qué ventajas crees que tendrías con respecto a quien tú eres ahora? ¡Sí! ¡Adivínaste! Tendrías muchas extremidades y no solamente dos brazos y dos piernas. En este acertijo se necesitará que el equipo completo trabaje como un solo pulpo gigante, uniendo sus brazos y manos

para utilizar cuantas extremidades sea posible utilizar.

Estas son sus instrucciones:

Tienen frente a ustedes dos barriles que deberán ser llenados de agua hasta los bordes, es decir hasta rebalsar. Hay un barril para cada equipo. ¿El desafío? Evitar que el agua salga del barril para poder llenarlo hasta los bordes en el menor tiempo posible. El primer equipo que llene el barril deberá anunciarlo a todo pulmón para que el facilitador llegue a servir como testigo de su hazaña.

tapar los agujeros del barril para que no se salga el agua.

2. No se permite utilizar prendas de ropa ni ningún otro material u objeto para tapar los agujeros.
3. Todos los miembros del equipo deben participar.
4. Ningún equipo deberá interferir de manera alguna con el desempeño del otro equipo.

Medidas de seguridad

No deben meter los dedos en los agujeros ya que esto puede provocar daño a los dedos en caso de que se atoren.

Reglas

1. Solamente los cuerpos de los participantes pueden ser usados para



ACERTIJOS PORTATILES

ENCICLOPEDIA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTILES

Temas de discusión y reflexión

Descripción

¿Tuvieron un plan cuando comenzaron la actividad? ¿Se apegaron al plan o lo fueron cambiando a lo largo de la actividad? ¿Decidiste tu papel al principio de la actividad o alguien "te nombró voluntario"? ¿Qué técnica utilizaron para llenar los barriles? ¿Sus ideas funcionaron desde la primera vez o tuvieron que modificarlas a medida que transcurría la actividad?

Interpretación

¿Puedes imaginar otras maneras de lograr esta meta? ¿Qué papeles jugaron todos para el éxito de esta actividad? ¿Cómo fue la actitud de cada miembro del equipo? ¿Y tu actitud? Si tuvieras la oportunidad de volver a realizar este acertijo, ¿qué harías de manera distinta? ¿A qué se debió que el resultado final fuera tal como fue?

Aplicación

¿Hay algo que hayas aprendido de ti mismo y de los miembros de tu equipo por medio de este acertijo? ¿Cómo aplicarías este descubrimiento a tu vida diaria?

Responsabilidades del facilitador

1. Debes encargarte de tener listos los barriles perforados antes del tiempo de la actividad.
2. Con grupos menores de 12 personas, temporalmente puedes tapar algunos hoyos cuando el barril vaya a ser utilizado por un grupo menor.

Responsabilidades de los participantes

Trabajar juntos como equipo sin hacer nada para impedir el trabajo del otro equipo.

Variaciones

Entre más lejos ubiques el barril de la fuente de agua, podrás ir variando el nivel de dificultad.

Lista de materiales

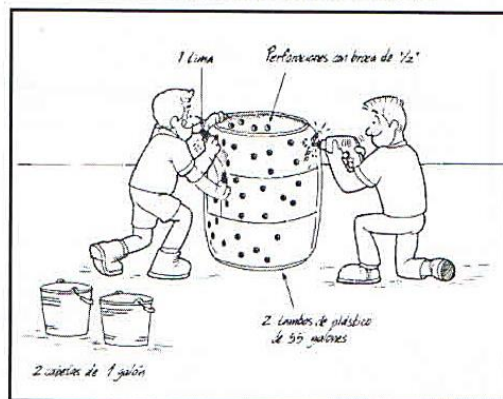
- Dos barriles de plástico perforados con capacidad para 55 galones, preferiblemente de plástico ya que los de metal tienden a oxidarse
- Dos cubetas de un galón o algo similar
- Suficiente provisión de agua: un río, una piscina, el mar.
- Brocas de $\frac{1}{2}$ "
- Lima para quitar las asperezas de los agujeros.

Construcción del acertijo

- Los barriles deben ser perforados de antemano.
- En caso de querer ubicar los barriles en forma permanente (por ejemplo la orilla del río), hay que fabricar un tipo de

armazón con cuatro patas de metal que estarán empotradas en cemento.

- Además de los agujeros en el lado, debe haber agujeros en el fondo del barril para el drenaje del agua.
- Hechura de los agujeros: Piensa en el problema de aglomeración que resulta por el espacio que queda entre los agujeros y planifica bien la perforación. El número de agujeros debe variar necesariamente de acuerdo al número de participantes. Perfora 120 agujeros sobre el tambo (barril), para duplicar el número de dedos en un grupo de 12.
- Después debes limar las asperezas de los agujeros.



Secuencia

Tanto Los coladores como El tubo de agua pueden ser actividades muy refrescantes, y encajan perfectamente justo antes de un receso o tiempo de descanso dentro del programa. Sirven increíblemente para refrescar al grupo en un día muy cálido. Una vez que estén mojados pueden intentar cualquier otra actividad acuática.

Tarjeta de Organización: LAVED	
NOMBRE DEL JUEGO: "Caminata de un nuevo amanecer"	LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: Esta actividad se realizara cerca de las 03:30 de la mañana en el Cerro Los Caballos
L = LOGISTICA ☒ Lista de chequeo ☐ Materiales a la mano. ☐ Lista el área de juego. ☐ Tomar medidas de seguridad. Capacitar los ayudantes.	DURACION: Por la duración del traslado y el proceso se estiman unas 4 horas.
	# DE PARTICIPANTES: 10 grupos de 7 integrantes.
	Materiales para la actividad: e. Se deberá tener listo los carteles con las reflexiones. f. Marca la ruta con algo vistoso. g. Pulsera multicolor.
	ACTIVIDAD O JUEGO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B) Actividad en la iglesia de madrugada.
¿COMO TE ORGANIZAS PARA DIRIGIR? NO NECESITA DIRECCION DURANTE LA ACTIVIDAD	LO QUE HARE COMO DIRECTOR DEL JUEGO: Ser claro con la invitación de que es una actividad para reflexionar y contemplar el amor de Dios.
A= AGRUPACION	La agrupación se hará de forma tal que cada cabaña será un grupo: a. En la noche anterior se les dará a cada cabaña una pulsera de un color específico. b. Se dará la instrucción de conservar la pulsera como un presente. c. Se debe usar la pulsera para mantener el control del grupo e identificar las cabañas.
V = VOZ DE INICIO ¿Cómo despertarás interés en el juego aparte de tu voz?	En la noche antes se debe despertar el interés con una historia de que el día siguiente seremos testigos de un gran nacimiento.

E = EXPLICACION ¿Cómo explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? ✓ Visual ✓ Audio. ✓ Tacto.	Se darán algunas instrucciones cortas: 7. Se debe mantener siempre en grupo. 8. Debe mantener una actitud de respeto y reflexión. 9. El silencio es parte importante de la actividad. 10. Existirá un líder por grupo. 11. Saldrán uno a uno los grupos después de un tiempo razonable.
D = DIRECCION ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu referí? ¿Hay modificaciones necesarias? ¿Cómo detendrás el juego en el momento apropiado? ¿Llevas una buena explicación para que otros la lean y puedan jugarlo?	Cada grupo ira con su confidente, encargado de mantener el orden y la actitud de reflexión. Existirá un referí de seguridad que velara por que se mantengan dentro de la ruta establecida, además estará al cuidado de la seguridad "medica". En caso del que el factor tiempo nos este ganando se enviaron los grupos de dos en dos.
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO.	En la medida de lo posible cada acampante debe llevar foco. PRINCIPALMENTE EL CONFIDENTE. PASAJES BIBLICOS PARA LOS PUESTOS REFLEXIVOS. ➤ <i>"Los cielos cuentan la gloria de Dios, Y el firmamento anuncia la obra de sus manos." Salmos 19:1</i> ➤ <i>"¡Qué grandes son tus obras, oh SEÑOR, cuán profundas tus pensamientos!" Salmos 92:5</i> ➤ <i>"Porque yo sé los pensamientos que tengo acerca de vosotros, dice Jehová, pensamientos de paz, y no de mal, para daros el fin que esperáis." Jeremías 29:11</i> ➤ <i>"Jesús les habló otra vez, diciendo: Yo soy la luz del mundo; el que me sigue no andará en tinieblas, sino que tendrá la luz de la vida." Juan 8:12</i>

Tarjeta de Organización: LAVED	
NOMBRE DEL JUEGO: CONTRUYENDO UN NUEVO DESPERTAR	LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: Cancha de voleibol
L = LOGISTICA ☒ Lista de chequeo ☐ Materiales a la mano. ☐ Lista el área de juego. ☐ Tomar medidas de seguridad. ☐ Capacitar los ayudantes.	DURACION: 20 min
	# DE PARTICIPANTES: 13 a 12
	Materiales para la actividad: Mecate, palas, tablas, postes, clavos, martillo, agua y manguera
	ACTIVIDAD O JUEGO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B) No hay problema que llueva
¿COMO TE ORGANIZAS PARA DIRIGIR? Yo no lo voy a dirigir, pero estaré a la par ayudando y dando animo a los campistas.	LO QUE HARE COMO DIRECTOR DEL JUEGO: Velar por la seguridad del grupo, que todo este a mano y con una participación muy amena.
A= AGRUPACION Son de 12 a 13 personas por turno, Con su labor asignado.	

V = VOZ DE INICIO ¿Cómo despertarás interés en el juego aparte de tu voz?	Con entusiasmo y alegría y motivándolos, a serlo con amor y alegría.
E = EXPLICACION ¿Cómo explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? ✓ Visual ✓ Audio. ✓ Tacto.	Por medio de carteles donde cada uno tendrá sus instrucciones a seguir.
D = DIRECCION ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu referí? ¿Hay modificaciones necesarias? ¿Cómo detendrás el juego en el momento apropiado? ¿Llevas una buena explicación para que otros la lean y puedan jugarlo?	Como arbitro El encargado de la estación No Cuando termine el puente. Si
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO.	

TARGETA DE ORGANIZACION LAVED	
PROPOSITO.	1. Lograr que los acampantes en sus grupos de G7, abran sus vidas para exponer la realidad de su corazón ante Dios mediante una actividad llamada Expo-vida. 2. Que todos los grupos de acampantes miren el trabajo de sus compañeros y reflexiones en sus vidas, buscando una identificación con las exposiciones.
Nombre del Juego: Expo-vida.	Lugar y ocasión del Juego. Esta actividad se realizara en el Templo el Buen Pastor, el día viernes 28 de enero 2015. A las 8,00 pm.
Duración.	Hora y media.
Logística.	
Participantes.	Un director de la actividad, los confidentes y auxiliares, y todo el equipo del campamento, mas los intercesores.
Materiales.	Cartulinas, revistas, periódicos, marcadores, una decoración anticipada. (Incluye un versículo, muestre la verdad de la necesidad de exponer mi vida a Dios para encontrar el perdón.
Actividad alternativa en caso de lluvia.	No hay problema si llueve.
Como te organizas para dirigir.	Esta actividad se dirige de la siguiente manera. Se establece un lugar para cada uno de los 10 grupos G7. Estos estarán adornados por su confidentes, con versículos llamando al arrepentimiento, conciencia de la realidad del corazón ante Dios. Por ejemplo. ROM 3,10,11. Se pondrá el nombre de la cabaña. Cada grupo escoge Uno de los problemas más sentidos y reales de su grupo. Sobre esa base realizan usando las cartulinas, y revistas, formaran un cuadro donde representen esa situación y sus efectos. Una vez realizada la primera parte, de unos 30 minutos máximo, se tomara una hora con música de fondo, para que cada grupo pase visitando las demás presentaciones y reflexionar sobre, si existe alguna relación de mi vida con esa exposición. El confidente estará atento para orar, provocar reflexión, siendo sensible a las necesidades. Puede ser que alguien, sea tocado, lllore, y esté listo para recibir a Jesús.
AGRUPACION.	Sera en grupos G7, los lugares estarán marcados anticipadamente y tendrán el nombre de la cabaña

Voz de inicio.	El director de la actividad preparado, llamara al grupo a acomodarse,, en una voz que genere profundidad.
Explicación.	Explicar la actividad, orar, buscando conducir el grupo a un nivel de profundidad. Se busca que los acampanes comprendan lo que van a hacer, que en forma muy reflexiva observen las exposiciones y mediten, y generen una aplicación personal.

ESTACIONES DE JUEGOS



Tarjeta de Organización: LAVED	
NOMBRE DEL JUEGO: Amigos y enemigos.	LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: Templo. Estación I
L = LOGISTICA ☒ Lista de chequeo ☐ Materiales a la mano. ☐ Lista el área de juego. ☐ Tomar medidas de seguridad. ☐ Capacitar los ayudantes.	DURACION: 20 min
	# DE PARTICIPANTES: 13 a 12
	Materiales para la actividad: Pitos, tambores, sillas, cornetas, obstáculos, patinetas, cinta de meta.
	ACTIVIDAD O JUEGO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B) Se mantiene el mismo la lluvia no afecta en nada.

¿COMO TE ORGANIZAS PARA DIRIGIR? Un dirigente y dos personas lideres.	LO QUE HARE COMO DIRECTOR DEL JUEGO: Va a dividir el grupo en dos subgrupos, velar por la seguridad y dar la reflexión
A= AGRUPACION 13 a 12	

V = VOZ DE INICIO ¿Cómo despertarás interés en el juego aparte de tu voz?	Con un cartel de colores, disfraces y mucho ánimo.
E = EXPLICACION ¿Cómo explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? ✓ Visual ✓ Audio. ✓ Tacto.	Se hacen dos subgrupos, una persona estará con los ojos vendados en su respectivo grupo, las dos personas lideres van hacer mucha bulla. El juego consiste en que la persona que esta vendada tiene que llegar a un punto meta mientras que su equipo le va a ir dando instrucciones, al mismo tiempo que el otro equipo le va dando instrucciones erróneas. Al finalizar el juego se hace una reflexión.
D = DIRECCION ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu referi? ¿Hay modificaciones necesarias? ¿Cómo detendrás el juego en el momento apropiado? ¿Llevas una buena explicación para que otros la lean y puedan jugarlo?	No participare No se sabe Si fuera necesario si Antes del punto de saturación o cuando lleguen a la meta Si

Tarjeta de Organización: LAVED	
NOMBRE DEL JUEGO: Camino de lava	LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: Detrás del templo, estación 2
L = LOGISTICA ☒ Lista de chequeo ☐ Materiales a la mano. ☐ Lista el área de juego. ☐ Tomar medidas de seguridad. ☐ Capacitar los ayudantes.	DURACION: 20 min
	# DE PARTICIPANTES: 13 a 12
	Materiales para la actividad: Pedazos de cartulina y el versículo.
	ACTIVIDAD O JUEGO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B) Se Haria en otro lugar (cocina)
¿COMO TE ORGANIZAS PARA DIRIGIR?	LO QUE HARE COMO DIRECTOR DEL JUEGO: Dirigir, velar por la seguridad y animar al grupo.
A= AGRUPACION 13 a 12	

V = VOZ DE INICIO ¿Cómo despertarás interés en el juego aparte de tu voz?	Con mucho ánimo y carteles.
E = EXPLICACION ¿Cómo explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? ✓ Visual ✓ Audio. ✓ Tacto.	Deberán pasar por una serie de pedazos de cartulina los cuales van a tener un pecado, todos los participantes deberán estar tocando la cartulina en el momento que alguno no la haga todos deberán empezar de nuevo. A l final deberán darle la vuelta a los pedazos de cartulina para ir descubriendo los pecados.
D = DIRECCION ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu referí? ¿Hay modificaciones necesarias? ¿Cómo detendrás el juego en el momento apropiado? ¿Llevas una buena explicación para que otros la lean y puedan jugarlo?	No participare No se sabe Si fuera necesario si Si Si

Tarjeta de Organización: LAVED	
NOMBRE DEL JUEGO: Maraña	LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: En el chagüite estación 3
L = LOGISTICA ☒ Lista de chequeo ☐ Materiales a la mano. ☐ Lista el área de juego. ☐ Tomar medidas de seguridad. ☐ Capacitar los ayudantes.	DURACION: 20 min
	# DE PARTICIPANTES: 13 a 12
	Materiales para la actividad: Hueco, agua, barro, elástico, estacas y versículo.
	ACTIVIDAD O JUEGO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B) Se mantiene el mismo la lluvia no afecta en nada.
¿COMO TE ORGANIZAS PARA DIRIGIR?	LO QUE HARE COMO DIRECTOR DEL JUEGO: Dirigir, velar por la seguridad y animar al grupo.
A= AGRUPACION 13 a 12	

V = VOZ DE INICIO ¿Cómo despertarás interés en el juego aparte de tu voz?	Con mucho animo
E = EXPLICACION ¿Cómo explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? ✓ Visual ✓ Audio. ✓ Tacto.	El juego consiste en que los participantes vayan agarrados de la persona que va delante de la fila y buscando al mismo tiempo, el pasaje del versículo que se encontrara escondido dentro de la maraña y si alguno se suelta deben regresar todo el grupo.
D = DIRECCION ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu referí? ¿Hay modificaciones necesarias? ¿Cómo detendrás el juego en el momento apropiado? ¿Llevas una buena explicación para que otros la lean y puedan jugarlo?	No participare No se sabe Si fuera necesario si En el momento que todos pasen la maraña y formen el versículo Si

VII. Desarrollo de la actividad Óptima.

TARJETA DE ORGANIZACIÓN: LAVED	
NOMBRE DEL JUEGO: Tomando un gran regalo	LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: campo de fogata.
L = LOGISTICA ☒ Lista de chequeo ☐ Materiales a la mano. ☐ Lista el área de juego. ☐ Tomar medidas de seguridad. ☐ Capacitar los ayudantes.	DURACION: Dos horas
	# DE PARTICIPANTES: 75
	Materiales para la actividad: leña, fósforos, foco, materia inflamable, agua, botiquín, puente, expositor.
	ACTIVIDAD O JUEGO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B): lugar en el templo un, un tiempo de ministración, con velas y sin faltar el expositor tratara de recopilar la información y en el momento que deje de llover nos dirigiremos a cruzar el puente, a la decisión final.
¿COMO TE ORGANIZAS PARA DIRIGIR? No es un juego de dirigir, sin embargo habrá un encargado de la fogata y el expositor que es quien guiara todo el momento.	LO QUE HARE COMO DIRECTOR DEL JUEGO: tengo personas encargadas de cada detalles, yo estaré de confidente, ayudante, ministrador y espectador.
A= AGRUPACION: no la necesitaremos, estaremos todos juntos Y a la hora de cruzar el puente lo aran uno por uno según vayan tomando la decisión.	

V = VOZ DE INICIO ¿Cómo despertarás interés en el juego aparte de tu voz?	Mientras que cruzan el puente, una luz se desprenderá de un árbol y encenderá la fogata. Los mandaremos a buscar algo de la naturaleza que les sirva para hacer música, para realizar una gran celebración.
E = EXPLICACION ¿Cómo explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? ✓ Visual ✓ Audio. ✓ Tacto.	SE NECESITAN DETALLES
D = DIRECCION ¿Cómo participarás?: ¿Quién será tu referí? ¿Hay modificaciones necesarias? ¿Cómo detendrás el juego en el momento apropiado? ¿Llevas una buena explicación para que otros la lean y puedan jugarlo?	Como confidente, ministrador. Todos los confidentes. No solo el plan B
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO.	Focos y botiquín

VIII. HORARIO DETALLADO.

Miércoles					
Hora	Actividades	Tiempo	Materiales	Encargado	Observación
6:00 pm	Bienvenida	30 min		Equipo de programación	Preparación completa y todo los lideres atentos
6:30 pm	Tiempo de cabaña	30 min		Confidente de cabaña	Buena animación hacia los camperos
7:00 pm	Cena	1 hr	Chalupas y frescos	Cocineras	Puntualidad
8:00 pm	Juego Juntos	1 hr		Nela Chávez	Un buen equipo de trabajo
9:00 pm	Circulo de la amistad	30 min	Reglamento de cabaña	Confidente de cabaña	Crear un ambiente de amor y camaradería
9:30 pm	Dormir	8 hrs	Cobija y almohada	Confidente de cabaña	Puntualidad

Jueves					
Hora	Actividad	Tiempo	Material	Encargado	Observación
3:00 am	Levantarse	30 min	Cepillo de dientes, pasta y ropa cómoda.	Confidente de cabaña	Estar atentos a que los camperos logren su puntualidad
3:00 am	Caminata	2 hrs	Carteles de reflexión, ruta marcada con algo vistoso y pulseras multicolores.	Confidente de cabaña	El director y confidentes a cargo estén atentos a las necesidades de cada campero y cuidar de cada uno de ellos
5:30 am	Aseo personal	1 y 30 min	Jabón, paño, champú, cepillo y pasta.	Confidente de cabaña	Estar atentos a que todos lo hagan a su hora indicada
7:00 am	Devocional	1 hr	Biblia, lápiz, lápiz de color y la guía.	Director de programa y confidentes.	Tener un corazón dispuesto
8:00 am	Desayuno	1 hr	Pinto, natilla, pan, café y agua dulce	Cocineras	Puntualidad
9:00 am	EBC y refrigerio	1 y 30 min	Manual, caja mágica y un lugar cómodo.	Confidente de cabaña	Fomentar un espíritu de reflexión y evaluación
10:30 am	Recreación	1 y 30 min		Nela Chávez	Puntualidad y todo listo
12:00 Md	Almuerzo	1 hr	Arroz con cerdo, ensalada y fresco	Cocineras	Puntualidad
1:00 pm	Kermes	2 hrs	Botellas, gomas, periódicos, tijeras, pinturas, decoraciones, cintas, botones y estiquer	Yamileth Guzmán	Estimular la creatividad y la imaginación
3:00 pm	Campa destreza	30 min	Instructor, gasas, venda, pañuelos, arcos, flecha, tiro al blanco y un modelo	Jetsy	Tener precaución, tener a mano el botiquín y la seguridad
4:30 pm	Descansó	2 y 30 min	Cama y almohada.		Aprovecharlo al máximo
7:00 pm	Cena	1 hr	Espagueti, pan y fresco	Cocineras	Puntualidad
8 a 9:00 pm	Expo vida	1 hr	Director, intercesores, cartulinas, revistas, marcadores y decoración anticipada	Manuel Cortez	Que los intercesores estén clamando por el momento
9:00 pm	Circulo de la amistad	1 hr	Reglamento de cabaña	Confidente de	Crear un ambiente

				cabaña	de amor y camaradería
10:00 pm	Dormir	8 hrs	Almohada y cobija.	Confidente de Cabaña.	Puntualidad

Viernes					
Hora	Actividad	Tiempo	Materiales	Encargado	Observación
5:00 am	Reunión de confidentes.	1 hr	NA	Werlin	Puntualidad de grupo
6:00 am	Levantarse, aseo de cabañas y personal.	1 hr	Objetos personales ropa cómoda y objetos de limpieza	Confidente de cabaña	Puntualidad y colaboración
7:00 am	Devocional.	1 hr	.biblia lápiz y guía		Tener un corazón dispuesto
8:00 am	Desayuno	1 hr	Pinto huevos queso plátanos café fresco	Cocineras	Puntualidad
9:00 am	EBC	2 hrs	Manual, caja mágica y un lugar cómodo	Confidente de cabaña	Fomentar un espíritu de reflexión y evaluación
11:00 am	Recreación	30 mts			
11:30 am	Almuerzo y aseo.	1 y 30 mts	Arroz picadillo frijoles guineo fresco	Cocineras	Puntualidad
1:00 pm	Descanso	1 y 30 mts	cabañas	Confidente de cabaña	Aprovechar el tiempo
2:30 pm	Café.	30 mts	Café fresco empanadas	cocineras	puntualidad
3:00 a 5:00 pm	Estaciones.	2 hrs	Palas mecates tablas cartulinas pitos tambores cornetas patinetas	Martha	Velar por la seguridad y cumplir con la meta
5:00 pm	Descanso.	1 y 30 mts	Cabañas o un lugar tranquilo	Confidentes de cabaña	Disfrutar al máximo
6:30 pm	Preparación para la caminata.	30 mts			Trabajo en equipo
7:00 pm	Cena.	1 hr	Arroz frijoles tortas de carne ensalada fresco	cocineras	Puntualidad
8:00 pm	Caminata de confianza.	1 y 30 mts			Disposición y participación

9:30 pm	Círculo de la amistad.	30 mts	Reglas del círculo de la amistad	Confidente de cabaña	Crear un ambiente de amor y camaradería
10:00 pm	Dormir.	8 hrs	Almohada y cobija.	Confidente de cabaña	Puntualidad

Sábado

Hora	Actividad	Tiempo	Materiales	encargado	Observación
5:00 am	Reunión de confidentes.	1 hr		Werlyn Ugalde	Puntualidad de grupo
6:00 am	Levantarse, aseo de cabañas y personal.	1 hr	Objetos personales ropa cómoda y objetos de limpieza	Confidente de cabaña	Puntualidad y colaboración
7:00 am	Devocional.	1 hr	. lápiz, lápiz de color y la guía		Tener un corazón dispuesto
7:00 am	Desayuno.	1 hr	Pinto salchichón natilla pan café	Cocineras	Puntualidad
9:00 am	EBC.	1 hr	Manual, caja mágica y un lugar cómodo.	Confidente de cabaña	Fomentar un espíritu de reflexión y evaluación
11:00 am	Recreación.	2 hrs			
11:30 am	Juegos juntos.	30 mts			
12:00 md	Almuerzo.	1 hr	Arroz frijoles carne en salsa ensalada fresco	Cocineras	Puntualidad
1:00 pm	Kermes.	1 y 30 mts	Botellas, goma, periódicos, tijeras, pintura, decoraciones, cintas, botones, estiquer	Adela Artavia	Partición máxima
2:30 pm	Café.	30 mts	Café fresco pan con frijoles	Cocineras	Puntualidad
3:00 pm	Acertijo.	2 hrs	2 barriles de madera con huecos, 2 cubetas de un galón, Suficiente agua (río mangueras, piscina), Brocas ½ y una Lima para quitar asperezas de las		Disposición y ayuda mutua

			huecos		
5:00 pm					
6:00 pm					
7:00 pm	Cena.	1 hr	Pollo frito plátanos verde tostados frijoles molidos fresco	Cocineras	Puntualidad
8:00 pm	Fogata.	1 y 30 mts	Madera y encendedor	Adela artavia	Velar por la Seguridad
9:30 pm	Circulo de la amistad.	30 mts	Reglas del circulo de la amistad	Confidente de cabaña	Crear un ambiente de amor y camaradería
10:00 pm	Dormir.	8 hrs	Almohada cobija	Confidente de cabaña	Puntualidad

Domingo					
Hora	Actividad	Tiempo	Materiales	Encargado	Observación
5:00 am	Reunión de confidentes.	1 hr		Werlyn Ugalde	Puntualidad de grupo
6:00 am	Levantarse, aseo de cabañas y personal.	1 hr	Objetos personales ropa cómoda y objetos de limpieza	Confidente de cabaña	Puntualidad y colaboración
7:00 am	Devocional.	1 hr	Biblia, lápiz, lápiz de color y la guía.		Tener un corazón dispuesto
8:00 am	Desayuno.	1 hr	Sandwiches café fresco	Cocineras	Puntualidad
9:00 am	Alistar equipaje y limpieza de cabañas.	1 hr	Maletas listas y objetos de limpieza	Confidente de cabaña	Vigilar que todo esté en su lugar
10:00 am	Salida.	30 mts	Equipaje	Confidentes	Mantener el orden

IX PRESUPUESTO

PRESUPUESTO CAMPAMENTO EVANGELISTICO ENERO 2015 DE CARRILLOS		
		Costa Rica
COSTOS FIJOS.		Moneda
		Colones
Ofrenda para las concineras.		₡ 30.000,00
Compra de equipo.		₡ 28.000,00
Capacitacion de confidentes		₡ 88.000,00
Promocion.		₡ -
Decoracion y rotulacion del sitio.		₡ 20.000,00
Gastos de organizacion del evento.	₡ 100.000,00	
Gastos de organizacion del evento+%inflacion		₡ 115.000,00
Transporte		₡ 160.000,00
TOTAL COSTOS FIJOS.		₡ 441.000,00
TOTAL DE COSTOS FIJOS POR PERSONAS		₡ 8.820,00
COSTOS VARIABLES. (COSTO ESTIMADO POR PERSONA)		
Hospedaje 2000 xnoches x 4dias		₡ 8.000,00
Alimentacion 850 x desayuno 1100 por almuerzo y 1100 por cena. Y 350 x 6 refregerios		₡ 13.200,00
Transporte		
Totocopias manuales de 25 hojas. y otras. 5 x acampante		₡ 600,00
Donacion para la intitucion patrocinadora		₡ 1.000,00
Gastos de equipo confidentes cocineras etc.		₡ 7.920,00
Materiales para actividad optima		₡ 100,00
TOTAL DE COSTOS VARIABLES POR PERSONA		₡ 30.820,00

PORCENTAJE INFLACION	15%		
Numero de acapantes= NA	50		
TOTAL DE COSTOS FIJOS (NA x costos fijos por persona)			₡ 441.000,00
TOTAL DE COSTOS VARIABLES (NA x costo variables por personas)			₡ 1.541.000,00
COSTOS TOTALES			₡ 1.982.000,00
COSTOS TOTALES POR PERSONA	(COSTO FIJO + COSTO VARIABLE		₡ 39.640,00
UTILIDAD ESPERADA POR PERSONA			₡ 2.000,00

TOTAL POR PERSONA			₡ 41.640,00
COSTOS TOTALES		₡ 1.982.000,00	
RESERVA PARA GASTOS	10%	₡ 198.200,00	
UTILIDAD ESPERADA POR PERSONA		₡ 100.000,00	
TOTAL DE UTILIDADES		₡ 298.200,00	
PRESUPUESTO DE COSTOS MAS UTILIDADES		₡ 2.280.200,00	

Menú.



..... <u>MENU</u>					
Día	Desayuno	Merienda	Almuerzo	Café	Cena
Miércoles					Chalupas y fresco.
Jueves	Pinto, natilla, pan, café, agua dulce.	Piña.	Arroz con cerdo ensalada, fresco.	Café, fresco, pan.	Espagueti, pan, fresco
Viernes	Pinto, huevo, queso, plátanos, café, fresco.	Bananos.	Arroz, picadillo, frijoles, guineo, fresco.	Café, fresco, empanadas.	Arroz, frijoles, tortas de carne, ensalada, fresco.
Sábado	Pinto, salchichón, natilla, pan, café,	Papaya.	Arroz, frijoles, carne en salsa, ensalada, fresco.	café, frescos, pan con frijoles	plátano verde frito, ensalada, frijoles molidos pollo, refresco
Domingo	Sándwich				

ANEXOS.

PUBLICIDA Y

GAFETES.

**EVENTO
PARA
JOVENES DE
13 A 16
AÑOS.**

**LUGAR DEL
EVENTO:**
IGLESIA
BIBLICA EL
BUEN
PASTOR, LA
FORTUNA
DE
BAGACES,
GTE.

**UN EVENTO UNICO
DONDE VERAS UN NUEVO
AMANECER....**

CAMPAMENTO...
UN
NUEVO
AMANECER
"Yo soy la luz del mundo..." Jn 8:12
INFORMACION: 8888888

INVERSION:
₡39500



EVALUACION:

HOJA DE INSCRIPCION	
NOMBRE	CAMPAMENTO UN NUEVO DESPERTAR 2015
EDAD	FECHA DE NACIMIENTO
SEXO	GRADO ESCOLAR
TELEFONO	CORREO
LUGAR DONDE VIVE	CON VIVE
ALERGIAS	TOMA MEDICAMENTOS
PADECE DE ALGUNA ENFERMEDAD	

Los encargados de él acampante nos comprometemos a presentar y recogerlo en el lugar y fecha indicada, proveyendo los objetos que necesiten según la lista, así como liquidar la cuota de inscripción.

Firma Del Encargado

Firma Del Pastor A Cargo

**UN
NUEVO
AMANECER**

REGLAMENTO DEL CÍRCULO DE LA AMISTAD.

- ✓ Cuando uno tiene la palabra, las demás lo respetan y no interrumpen.
- ✓ No se permiten conversaciones privadas.
- ✓ No está permitido hablar mal de otros, de uno mismo o criticar.
- ✓ Cada uno tendrá su turno y cada uno va a participar.
- ✓ Si uno no está preparado cuando le toca el turno, puede pedir aplazarlo pero siempre tiene que participar.



Código de prudencia

- ✓ No se permite citas con personas del sexo opuesto
- ✓ Se realizan las citas en lugares visibles, en público para evitar aun la apariencia de maldad.
- ✓ Detonadores de conversación.
- ✓ Ven preparado con preguntas acerca del campamento, sus intereses, su familia, vida escolar.
- ✓ El confidente puede elegir algo de su vida.
- ✓ Ve llevando la conversación hacia su forma de pensar de Dios y sus cuestiones espirituales.

Que no hacer

- ✓ No limitar a predicar si no a escuchar.
- ✓ No cortar una conversación frente a confesiones sino mostrarse con naturalidad
- ✓ No discutir con los acampantes
- ✓ No dar opiniones personales, si no apoyarte en lo que la biblia dice

Cita persona a persona

- 1. ¿Cómo te sientes en tu casa?**
- 2. ¿Cómo te llevas con tus padres?**
- 3. ¿Cómo te va con tus amigos?**
- 4. ¿Qué conoces de Dios, que tanto sabes de él?**
- 5. ¿En qué crees que estas fallando en tu vida?**
- 6. ¿Qué piensas hacer de ahora en adelante?**

