



PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

14 A 23 AÑOS

TEGUCIGALPA, HONDURAS

DEDICATORIA

A Dios Nuestro Señor y ayudador, a CCI/AL por instruirnos y apoyarnos en este camino sobre todo a nuestros instructores Lisa Anderson-Umaña, Cesar Alonzo, Carlos Baca y Rony Meza; y a nuestras familias por donar su tiempo de convivencia para poder servir al Señor y a nuestro prójimo.

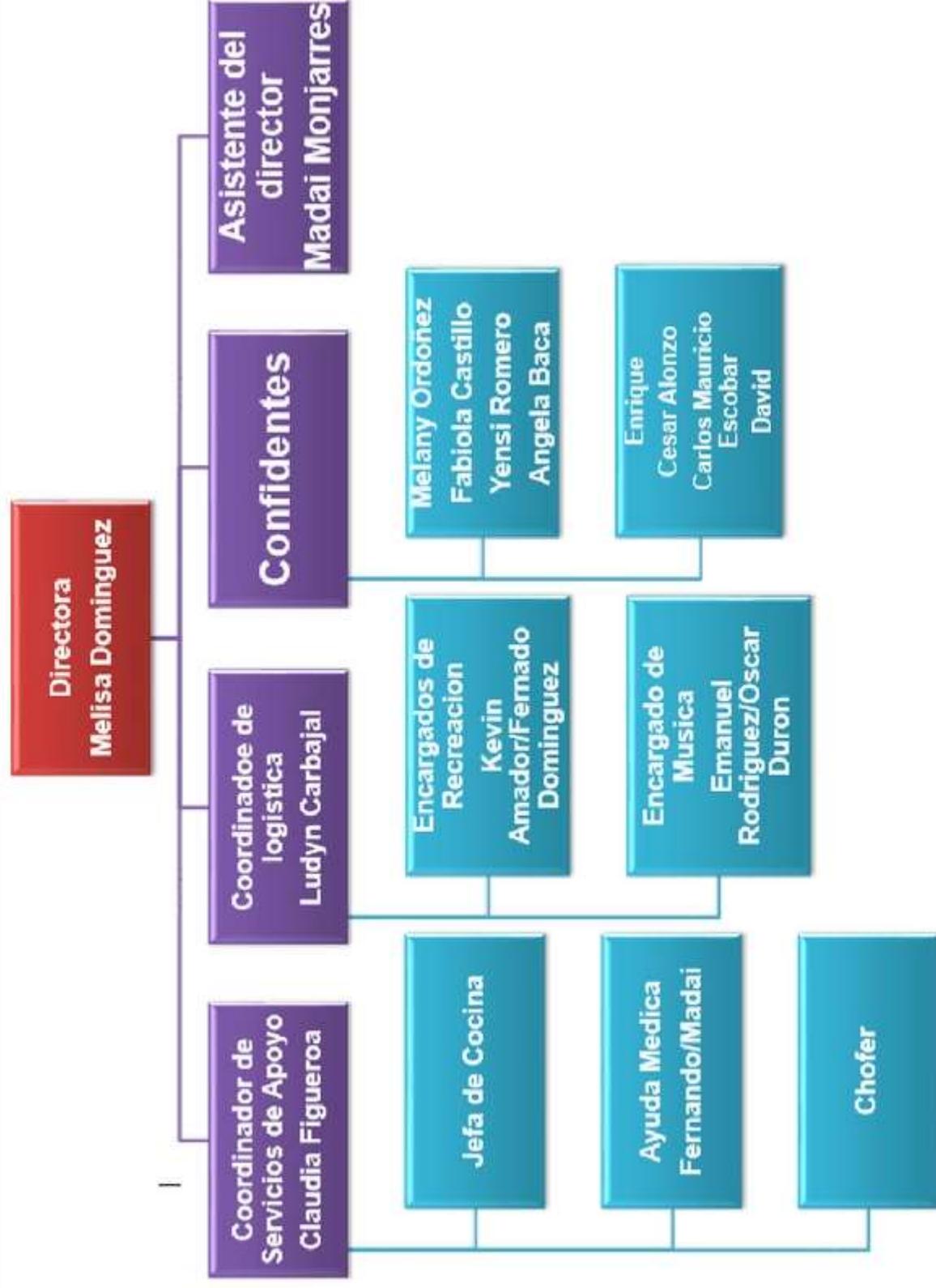


EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

Ludyn Carbajal
Melisa Domínguez
Claudia Figueroa
Madai Monjarres

Iglesia Santidad Amor y Vida
Proyecto Manuelito

ORGANIGRAMA



RESULTADOS DEL DIAGNOSTICO

Propósito general del campamento: Discipular (con un enfoque de fomentar el crecimiento de los cristianos)

Discípulo significa: seguidor, por tanto discipular es convertirse en seguidor. El propósito de este campamento es proveer un espacio y herramientas para que los corazones puedan crecer en Cristo, mediante el aprendizaje de verdades bíblicas.

Necesidades sentidas (inquietudes, dudas, problemas)

1. dudas sobre su salvación y el perdón de pecados
2. preguntas sobre el origen de Dios y su soberanía
3. inseguridad sobre el rumbo de sus vidas

Necesidades reales

1. La mayoría no tiene convicción respecto a la salvación y algunos que se creen salvos no lo creen por las razones correctas
2. 75% muestra una pobre o nula relación con Dios
3. 75% muestra una conducta inadecuada ante propuestas indecorosas
4. 35% participa en pláticas morbosas
5. muestran incertidumbre sobre su futuro, tanto en la tierra como cuando mueran



Características de las edades: Físicas: Alcanzar el mayor desarrollo físico y sexual. Siempre tienen a ver, se preocupan por su imagen corporal.

Mentales: Están descubriendo sus talentos artísticos, pensamientos independientes, juicio propio basado en conocimientos adquiridos, mayor capacidad de atención, analítico, les gusta argumentar y debatir.

Socialmente: pobre compenetración con los adultos. La mayoría pertenece a un grupo. Amistades profundas, enamoramientos pasajeros, busca diversión y emoción. Expuestos a presiones morales externas, influenciados por artistas, modas. Crisis de identidad, aparentan madurez.

Espiritualmente: capaces de comprometerse con Dios, pueden experimentar comunión con Dios, tienen preguntas y dudas.

Emocionalmente: no completan sus responsabilidades, examinan a la autoridad para determinar su respeto, emociones intensas y cambiantes, buscan a alguien para amar y miedo a no encontrarla. Quieren diversión.



Inventario de experiencias previas

1. Noche de tabernáculos - José el Sonador
2. Las plagas de Egipto
3. la historia de Daniel (Tierra de Leones)

Que los niños y jóvenes aprendieran del ejemplo de Daniel, que a pesar de todo decidió mantenerse limpio y no contaminarse, y que Dios siempre le cuida y lo respalda. (Mantenerse alejado de todo aquello que pueda dañar su corazón)

Metas de Fe:

1. Si Dios bendice abundantemente nuestro campamento, al realizar nuestro mejor esfuerzo vemos en fe a los jóvenes identificando heridas y sentimientos, antes y durante el campamento; logrando una labor de perdón y sanidad.
2. Si Dios bendice abundantemente nuestro campamento, al realizar nuestro mejor esfuerzo vemos en fe que los jóvenes tienen una comprensión clara de lo que es la salvación, que es por gracia y no por obras.
3. Posteriormente, con base en las metas de fe, se crearán actividades óptimas, actividades cuyo propósito es ayudar al logro de estas metas de fe.



Pasaje bíblico por estudiar: Isaías 43:18-19

No os acordéis de las cosas pasadas ni traigáis a memoria las cosas antiguas. He aquí que yo hago cosa nueva; pronto saldrá a la luz, no la conoceréis? otra vez abriré camino en el desierto y ríos en la soledad.

En el campamento queremos que los jóvenes estén seguros que Dios ya los perdonó, y ahora ellos deben perdonar, perdonarse y dejar el pasado para poder avanzar en sus vidas y que escuchen que Dios les está diciendo que a pesar de todo aquello que vivieron algún día, él dará nuevos caminos y bendecirá sus vidas para que sean las personas que anhelan ser y que Dios refrescara su vida dando buen fruto para cumplir en ellos su voluntad y plan. Son hijos de Dios amados y deseados.



HORARIO GENERAL

Hora	Día 1	Día 2	Día 3
06:00		Levantarse	
07:00		Tiempo A Solas	
08:00		Desayuno	Desayuno Campestre
09:00		EBC#1	
10:00		Realización de peregrinaje	Acertijo: Cordón umbilical
11:00			
12:00		Almuerzo	
13:00		Estaciones de Juegos	Kermes
14:00		Tiempo de Aseo personal y de Cabaña	Preparación de maletas
15:00			Despedida y salida del campamento
16:00	Salida de Proyecto Manuelito		
17:00	Llegada al Campamento		
	Presentación de Cabañas y Porras	Tarde de y Talentos	
18:00		Cena	
19:00	Captura la Bandera		
20:00	El Silencio de la Noche	Equipaje Ligero (Caminata + Fogata)	
21:00		Circulo de La Amistad	
22:00		A la cama	

COCINA AL AIRE LIBRE

Duración

2 horas

Materiales:

Comales, leña, ladrillos, cucharones de metal.

Ingredientes:

Huevos, tocino, frijoles, mantequilla, pan molde, margarina y jugos.



DESAYUNO CAMPESTRE

Procedimiento:

1. Prende tu fuego para empezar a cocinar.
2. Toma un pan molde y con un vaso has un círculo en el medio del pan.
3. Cocina el tocino para que la grasa del mismo te sirva para hacer los huevos.
4. Rompe 1 huevo dentro del círculo que hiciste en el pan, deja que se cocine.

.COCINA AL AIRE LIBRE

Es recomendable que antes de usar una receta en un campamento, los confidentes encargados de esta practiquen la receta en su casa para mejorar la dirección en el campamento, equipos de 5 miembros te darán mayor funcionamiento ya que cada uno podrá participar en la actividad. La primera impresión a la hora de realizarlo en el campamento es que tardara mucho y hasta algunos se molestan por la tardanza, pero este tiempo es una buena oportunidad para entablar conversación, por lo que es necesario que utilicen esta lista de preguntas.

Preguntas de reflexión para una comida al aire libre

El confidente esta con su cabaña durante el desayuno campestre y la conversación debe ser espontanea e informal.

- ¿qué destreza aprendiste hoy?
- ¿qué valor o utilidad crees que existe en haber aprendido esa destreza?
- ¿qué fue lo que más te llamo la atención de la comida al aire libre?



Cargadito

Trabajo en equipo

Fuente: Guía didáctica 1, Ministerio de Educación y Cultura, Convenio Ecuatoriano Alemán

Duración aproximada: 10 minutos

Materiales: Una pelota por cada pareja

Sub-categoría

Cargando gente

Descripción:

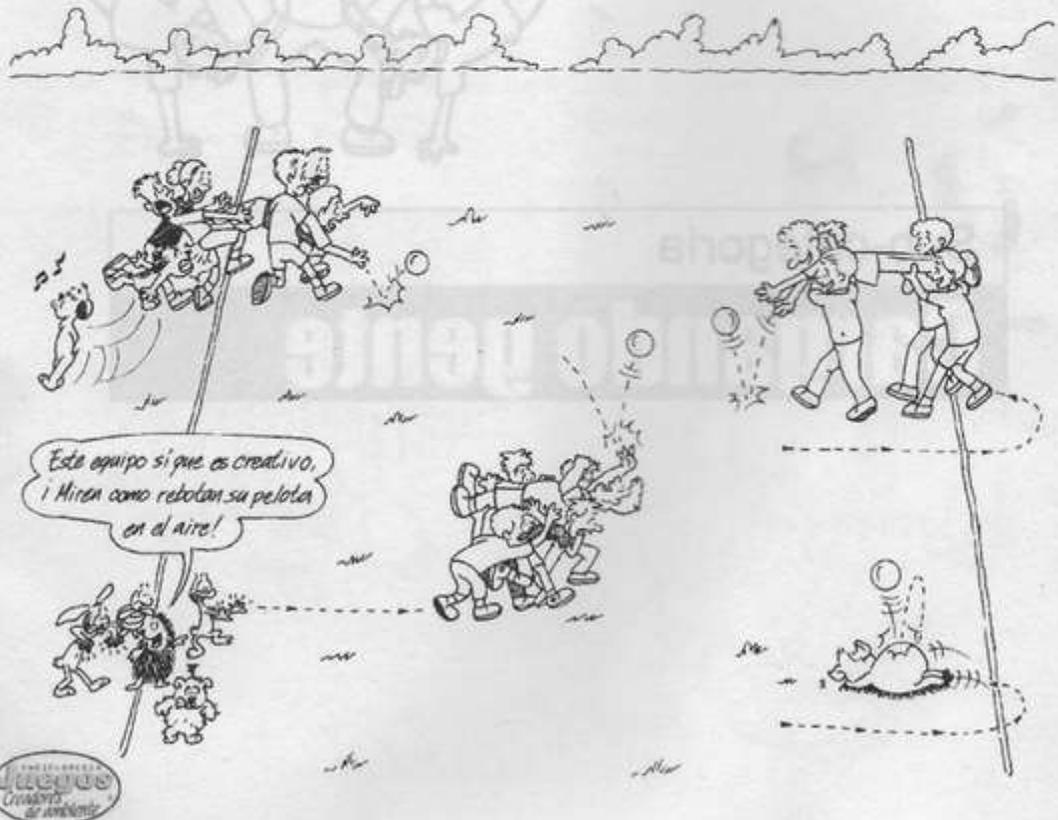
El objetivo del juego es que un equipo transporte a su compañero (a caballito) hasta el otro lado de la cancha, mientras que éste va haciendo rebotar la pelota.

Notas para el director del juego:

Traza una línea de salida y una de llegada.

Instrucciones para los participantes:

1. Escojan la persona más indicada para poder rebotar la pelota mientras se le va cargando.
2. A la señal, todos los equipos comiencen a caminar hacia la línea de llegada. Durante el recorrido, el participante que está siendo cargado haga rebotar continuamente la pelota con la mano. Si durante el recorrido pierden la pelota, regresen al sitio donde la perdieron y desde ahí continúen con el recorrido.
2. Cuando lleguen a la línea de llegada, regresen lo más rápido que puedan a la línea de salida.
3. El primer equipo que termine el recorrido es la ganadora.



Rasurando al globo

Retos

Duración aproximada: 5-10 minutos

Materiales: Un globo por participante, un rastrillo (maquinilla de afeitarse) por participante, suficiente espuma de afeitarse y toallas para limpiarse después.

Descripción:

El objetivo del juego es que los participantes logren "rasurar" o afeitarse a un globo sin romperlo.

Notas para el director del juego:

1. La parte divertida del juego es que debes contar con un alfiler escondido, y cuando las parejas estén desprevenidas deberás pasar al frente y romper cada uno de los globos. ¡Las caras de las parejas son para tomarles una foto!
2. Después de que les hagas la travesura préstale una toalla a cada pareja para que se limpien.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen parejas y tomen un globo y un rastrillo (maquinilla de afeitarse) por pareja.
2. Un miembro de la pareja siéntese tomando el globo inflado con su boca.
3. La pareja del que está sentado párese detrás de su compañero y unte el globo con suficiente crema de afeitarse.
4. Al darse la señal, los que están parados tomen el rastrillo y traten de afeitarse el globo sin romperlo.
5. La primera pareja en terminar gana.



50



CIRCULO DE LA AMISTAD

Es una actividad de grupo pequeño (la cabaña de 4 a 5 acampantes con su respectivo confidente). En respuestas a una serie de preguntas, todos los acampantes tienen la oportunidad de exteriorizar sus experiencias, impresiones del día y sentimientos sobre algún tema. Se busca que sea un tiempo de comunicación y dialogo. No es un tiempo para un mensaje, sermón, devocional o moraleja del día.



Cada círculo de la amistad dura entre 30 y 60 minutos. Se acostumbra realizarlo cada noche del campamento. Es el momento para que los acampantes reflexionen y evalúen los eventos y experiencias del día.

El círculo de la amistad se presta para terminar el día en un ambiente de paz, tranquilidad y compañerismo.

"En paz me acostare y asimismo dormiré....." Salmo 4:8

Desarrollo

- Todos los a campantes, incluyendo el confidente, deben de estar preparados para dormir.
- Todos se sientan en el círculo en una sábana extendida en el suelo. La idea es crear un ambiente acogedor e íntimo donde todos se pueden ver. No deben de estar acostados o sentados en sus camas.
- Cada a campante recibirá una tarjetita con reglas (ver el ejemplo de abajo).
- El confidente explica en que consiste el círculo de la amistad y presenta la dinámica a usar.
- Se realiza la dinámica; si son preguntas abiertas, previamente preparadas por el confidente, se van contestando, por turnos o espontáneamente.

!Reglamento de actividades

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



Aventura Rambo

Actividades Preparatorias: los chicos ya han tenido una secuencia de juegos, tendrán un tiempo de descanso pintando sus caras como militares con colores de camuflaje.

1. Pecho Tierra

Descripción: con ayuda de sillas y cinta crearemos un alambrado por debajo del cual debean pasar todos los Participantes "pecho tierra" impulsados solamente por sus codos, no se vale usar las rodillas.

NOTA: el terreno debe ser previamente mojado para que este lodoso y los participantes puedan desplazarse.

Materiales: Cinta, sillas plegables, manguera

2. Cargados

Todos los participantes deberán escoger una pareja de tamaño parecido al suyo, harán una carrera cargando a caballito a su pareja hasta el otro lado donde cambiarán los roles y regresarán cargándose.

Materiales: no se necesita ninguno

Catapultas

Dos equipos se lanzarán globos llenos de agua con ayuda de una catapulta de hule, intentando golpear al equipo contrario.

Materiales: catapultas de hule

EQUIPAJE LIGERO

Caminata nocturna con estaciones de reflexión. A cada participante se le entregará una mochila llena de ladrillos rotulados con sentimientos y heridas personales, las cuales ellos han previamente identificado, según su experiencia de vida. Tendrán que cargarla llena parte del recorrido de la caminata, en las primeras tres estaciones habrá textos bíblicos con una reflexión y en la última se les invitara a dejar en la estación aquellos sentimientos/heridas de los cuales quieren que Dios los libere; así harán ligera su carga, y llegaran a la fogata con la mochila vacía, donde se seguirá con un testimonio que invitara a los acampantes a compartir el suyo con sus compañeros de cabaña, quienes oraran y ayudaran a despojarse de sus cargas.



Nota: para lograr avanzar con más rapidez se harán dos senderos paralelos.

Lugar: monte de santidad

Ocasión: después del tiempo de la cena

Materiales:

1. Piedras/ladrillos
2. Mochila
3. Sellador de caja
4. Papel blanco
5. Marcadores permanentes
6. Cinta color neón para trazar el camino
7. Bolsas plásticas pequeñas
8. Ocho cartulinas
9. Focos de mano

Duración: 60 minutos

de participantes: 24

Personal: 26

Medidas de seguridad: como es una actividad nocturna tratar de despejar el terreno para evitar caídas.



Acertijos

Son problemas físicos que se tiene que resolver en equipo: subir la muralla, cruzar el río, pasar por el cable, etc.

- Están diseñados de tal forma que el equipo tiene que solucionar el desafío por sí mismo, sin la ayuda o intervención del confidente.
- Debido a la dirección de los acertijos por parte de los confidentes se requiere una capacitación adicional especializada.

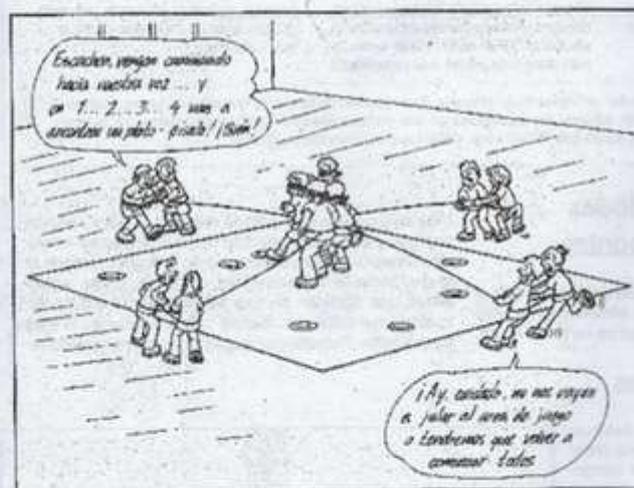
Únicamente confidentes que son acreditados como facilitadores dirigirán acertijos.

ACERTIJS PORTÁTILES

TRADUCCIÓN DE ACTIVIDADES DE ACERTIJS

CORDÓN UMBILICAL

Este acertijo puede ser llevado a cabo en exteriores o en un amplio salón vacío. Se trata de que 4 jugadores con una cuerda atada a sus cinturas, y conectados de esta forma a cuatro parejas de jugadores más, sean guiados por ellos para ir a puntos estratégicos del área de juego. El grupo de cuatro jugadores tendrá los ojos vendados pero contarán con su capacidad de expresarse verbalmente; las cuatro parejas de jugadores que estarán a la orilla podrán ver pero no tendrán permiso de hablar.



Objetivo

Que el grupo de 4 jugadores vendados se conecten a los platos que están fuera del área de juego, con la ayuda de las cuatro parejas de jugadores que están a la orilla. El grupo de 4 jugadores vendados deberá moverse de un punto a otro a través del área de juego.

Duración aproximada:
30-40 minutos

Presentación

Se abre el piso de un gimnasio, cancha o salón delimita con tape (cinta adhesiva) o con cordón lo que será el área de juego. Luego distribuye dentro de esta área un buen número de platos de papel. Ubica a tus cuatro parejas fuera del área ya delimitada. Cada una de estas parejas tendrá control de una cuerda, que puede ser muy larga o un poco menos, que los conectará al centro del área de juego. Estas cuatro parejas de jugadores deberán permanecer fuera del área de juego. En la posición del centro deberá haber cuatro jugadores que estarán conectados por la cintura con las otras cuatro parejas de participantes. Vende al

grupo del centro e instruye a las cuatro parejas de la orilla para que no hablen.

Imagínense que están en un espacio sin gravedad y lo único que los mantiene unidos son las cuerdas. Las únicas personas que pueden establecer contacto con la tierra son las cuatro personas del centro, y por eso las cuatro parejas flotantes deberán dirigir a los del centro para que toquen los puntos estratégicos del área que ocasionarán que la gravedad vuelva a su normalidad. ¡Adelante!

Reglas

1. Las cuatro parejas de jugadores deberán estar en todo momento fuera del área delimitada.

2. El grupo del centro deberá estar vendado pero podrá hablar.

3. Las cuatro parejas de las orillas podrán ver pero no hablar.

4. Puedes marcar 10 puntos estratégicos distribuyendo platos de papel sobre el área de juego, con aproximadamente de 2 a 8 metros de distancia entre plato y plato.

5. El grupo del centro será el único que deberá moverse de un punto a otro a través del área de juego.

Medidas de seguridad

Asegúrate de que el terreno sea plano y libre de obstáculos peligrosos.

Temas de discusión y reflexión

Descripción

¿De qué manera te pareció que esta actividad era imposible de realizar?
¿Pudieron alcanzar exitosamente todos los puntos estratégicos? Si hubo algún fracaso, ¿a qué se debió?
¿Quiénes surgieron como líderes cada vez que se alcanzó un punto estratégico?

Interpretación

¿De qué manera pudiste sobreponerte a la ceguera? ¿O a tu incapacidad de hablar? Si tuvieras forzosa-mente que perder una de tus capacidades, ¿cuál de los siguientes impedimentos escogerías: sordera, mudez, ceguera, pérdida de una extremidad o parálisis? ¿Por qué? ¿Qué sería lo peor para ti de perder esa capacidad?

Aplicación

¿Conoces a alguna persona con alguna discapacidad física? ¿Qué podrías aprender de esa persona? ¿De qué forma esta carencia podría convertirse en una bendición para ti? ¿Qué podrías aprender de este acertijo? ¿Cómo aplicarás tu aprendizaje a tu vida cotidiana?

Los siguientes también podrían ser enfoques de tu reflexión dependiendo de lo que tú quisieras enfatizar: trabajo en equipo durante circunstancias difíciles, compensación de una discapacidad con otras capacidades del grupo, importancia de la comunicación, fortalezas individuales, dinámicas de liderazgo de grupo.

Responsabilidades de los participantes

Todos los participantes serán responsables de que el grupo del centro se mueva lo más eficientemente posible como para ir pasando con rapidez de un punto a otro.

Esta es una actividad que no requiere un alto nivel de energía, y podría ser utilizada como actividad de transición después de una de alto uso de energía o cuando el grupo necesita desacelerarse un poco. Otras actividades que implican un uso aumentado de alguno de nuestros sentidos son: Bienes raíces, Haciendo la vida de cuadritos, Pulgada por pulgada y La bolsa misteriosa.

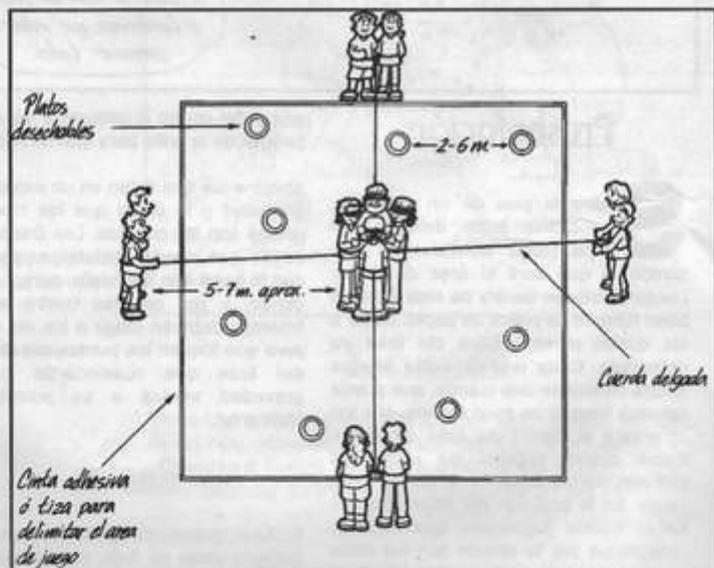
Variaciones

Como desafío adicional, puedes distribuir objetos dentro del área de juego para crear una combinación entre laberinto y campo de minas. Reta a las parejas a que dirijan al grupo del centro para que atraviesen el campo sin hacer contacto con ninguna mina. El criterio de satisfacción puede ser el tiempo utilizado o un contacto mínimo con las minas.

Lista de materiales

Suficiente cuerda como para amarrar por la cintura a todos los participantes y conectarlos a través del área de juego; platos de papel o plástico para distribuir como puntos estratégicos.

Secuencia



DIA I

HORARIO DETALLADO

Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales/Notas Especiales
15:00	Reunión de equipo en Tegucigalpa para Salir hacia Proyecto Manuelito	Por Confirmar	Ludyn	Nota: un bus de Manuelito Recogerá a todos para trasladarlos, Hacer énfasis en la puntualidad debido al tráfico en la carretera.
	Movilización de alimentos, cocineras y otros materiales hacia el campamento	P. Manuelito	Melisa	
16:00-16:20	Reunión en Proyecto Manuelito y Distribución por Cabañas	Parqueo Manuelito	Claudia	Manuales del Campero Materiales para Gafete: Cartulina, Marcadores, colores, stickers, lanilla o cordón.
16:20-16:30	Abordar el bus, toma de foto por cabañas en entrada del bus	Parqueo Manuelito	Alejandra y Ludyn (fotos)	Decoración: papelería, masking tape Cámara
16:30-17:10	Salida al campamento Actividades durante el viaje: preguntas detonadoras de conversación, crear nombre y porra, pacto de amigos.	Bus de P. Manuelito	Madai	Manual para el campero, lápices.
17:10-18:00	Legada al campamento Descargar el bus Presentación de porras Instalarse por cabañas	Comedor	Claudia	Equipo de Logística colaborara para preparar el lugar
18:00-19:00	Cena	Comedor	Claudia	Asegurarse que la comida este lista a tiempo Orar y Explicar dinámica para comer
19:00-20:30	Captura la Bandera	Area verde frente al comedor	Kevin	Cinta, sillas pegables, manguera, catapultas de hule
20:30-21:30	El silencio de la Noche	Area verde camino a la Fogata	Melany	
21:30-22:00	Circulo de la Amistad	Cabañas	Confidentes	Caras: ¿Cómo te sientes hoy?, hacer énfasis en la actitud hacia el campamento y las expectativas.
22:00	A la Cama	Cabañas	Confidentes	

DIA 2

Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales/Notas Especiales
06:00-07:00	Levantarse y Aseo personal	Cabañas	Confidentes	Asegurarse que todos se asean y estén listos a tiempo
07:00-07:15	Tiempo de Alabanza	Frente al comedor	Emanuel	Guitarra
07:15-08:00	Tiempo a Solas con Dios *Cita persona-persona #1	Todo el Campamento	Madai	Lápices y colores Plantilla
08:00-09:00	Desayuno	Comedor	Ludyn	Asegurarse que la comida este lista a tiempo Orar y Explicar dinámica para comer
09:00-11:00	EBC#1	Todo el campamento	Confidentes y directores	Lápices, colores, mesas, sillas, manual del acampante, Biblia.
11:00-12:00	Realización de Peregrinaje	Comedor/cabañas	Confidentes	Papel, colores, marcadores, lápices, stickers
12:00-13:00	Almuerzo	Comedor	Melisa	Asegurarse que la comida este lista a tiempo Orar y Explicar dinámica para comer
13:00-15:00	Estaciones de juegos: Cargaditos Rasurando el globo Aventura Rambo	Áreas Verdes	Kevin	Globos Crema para afeitar Balones
15:00-16:00	Tiempo de Ase personal y de cabañas	Cabañas	Confidentes y directores	Ruleta de Aseo Equipo de logística deberá levantar el material esparcido después del tiempo de juegos

16:00-16:45	Preparación de tarde de talentos	Todo el campamento	Confidentes y Oscar	Confidentes se encargaran de su cabaña. Oscar coordinara el programa y preparación del salón Fabiola coordinara decoración Materiales: cartulina, masking tape, globos.
16:45-18:00	*Tarde de talentos *Preparación de Senderos y mochilas	Comedor	Oscar	Revisar sonido e iluminación Nota: pedir a los chicos que traigan sus mochilas.
18:00-19:00	Cena	Comedor	Ludyn	Asegurarse que la comida este lista a tiempo Orar y Explicar dinámica para comer
19:00-21:30	Equipaje Ligero (Caminata+fogata)	Área Verde y Fogata	Directores Fernando (fogata) Oscar y Emanuel (Alabanza)	Saldrán del comedor uno por uno guiados por Ludyn En el comedor a encargada es Madai Todos los confidentes deben estar en la fogata Equipo de logística apoyara a lo largo del sendero
21:30-22:00	Circulo de la amistad	Cabañas	Confidentes	Lluvia de amor
22:00	A dormir	Cabañas	Confidentes	

DIA3

Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales/Notas Especiales
06:00-07:00	Levantarse y Aseo personal	Cabañas	Confidentes	Asegurarse que todos se asean y estén listos a tiempo
07:00-07:15	Tiempo de Alabanza	Frente al comedor	Emanuel	Guitarra
07:15-08:00	Tiempo a Solas con Dios *Cita persona-persona #2	Todo el Campamento	Madai	Lápices y colores Plantilla
08:00-10:00	Desayuno Campestre	Área verde	Cesar	Platos, comida, cubiertos. Ladrillos, leña, fósforos, laminas (planchas/comal) cucharones.
10:00-11:30	Acertijo: Córdón Umbilical	Cancha	Ludyn y Claudia	Nota: Lisa nos prestara un acertijo portátil el otro debemos reunir los materiales
11:30-12:00	*Tiempo libre Cita persona-persona #3	Todo el Campamento	Confidentes	Lápices y colores Plantilla
12:00-13:00	Almuerzo	Comedor	Melisa	Asegurarse que la comida este lista a tiempo Orar y Explicar dinámica para comer
13:00-15:00	Kermes	Áreas verdes	Melisa	Pintura, madera, camisas, alicate, cuerda, pinceles, recipientes pequeños, botes con agua.
15:00-15:30	Preparación de maletas	Cabañas	Confidentes y directores	
15:30-16:00	Aseo del campamento Toma de fotografía grupal Salida hacia P. Manuelito	Estacionamiento	Claudia y Ludyn	Bolsas grandes para basura

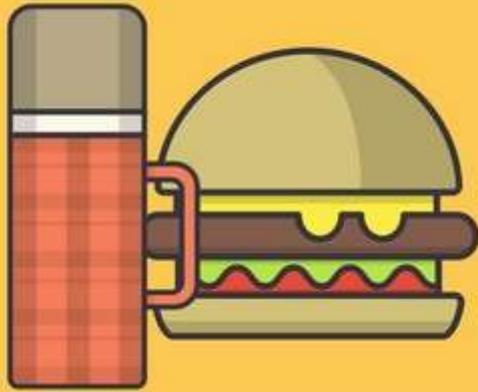
	Seguros por persona	24	0.00	0.00
	Otros materiales	24	25.00	600.00
	Donación por Acampante	24	0.00	0.00
	Total Costos Variables			15,480.00
	Costos Fijos			
	Alimentación del Personal			
	Desayunos	46	40.00	1,840.00
	Almuerzos	46	40.00	1,840.00
	Cenas	46	40.00	1,840.00
	Meriendas	92	25.00	2,300.00
	Alquiler de Cocina	1	0.00	0.00
	Ofrenda a Cocineras	3	600.00	1,800.00
	Transporte			
	Buses	1	2,000.00	2,000.00
	Carro Logistica	2	1,000.00	2,000.00
	Hospedaje Personal			
	Noches/Persona	46	100.00	4,600.00
	Instalaciones			
fogata	Uso de salones/infraestructura	1	500.00	500.00
	Alquiler de equipo	1	0.00	0.00
	Servicio administrativo	1	0.00	0.00
	Impuesto s/ventas	1	825.00	825.00
	Actividades			
gasolina	Ofrenda a Conferencistas	1	500.00	500.00
	Material Juegos	1	200.00	200.00
	Material Acertijos	1	0.00	0.00
	Material Actividades Optimas	3	300.00	900.00
kermes	Otras actividades	1	1,000.00	1,000.00
	Becas / Ofrendas			
	Becas a Acampantes	1	0.00	0.00
	Ofrendas a personal	1	0.00	0.00
	Otros			
	Planificación/Capacitación	1	0.00	0.00
	Publicidad y promoción	1	280.00	280.00

	Decoración	1	500.00	500.00
	Seguros	1	0.00	0.00
	Botiquin	1	1,000.00	1,000.00
	Imprevistos	1	1,000.00	1,000.00
	Total Costos Fijos			24,925.00
	TOTAL EGRESOS			40,405.00
	UTILIDAD ESPERADA	0%		0.00
	EXCEDENTE O DÉFICIT			5,195.00

Punto de Equilibrio

Valor del Campamento	1,650.00
Total Costos Fijos	24,925.00
Utilidad Esperada	0.00
Ingresos por patrocinadores u otros	6,000.00
Total Costos Variables	15,480.00
Costo Variable por Acampante (Participante pagando)	645.00
PUNTO DE EQUILIBRIO	18.83
PUNTO DE EQUILIBRIO REDONDEADO	19.00

MENU



MENU DIARIO DE ALIMENTACION

TIEMPOS DE COMIDA	DIA 1	DIA 2	DIA 3
DESAYUNO		2 omelet (huevo con jamon y queso kraft), frijoles fritos, queso, 3 tortillas Café o jugo	2 Sandwich de pollo café o jugo
ALMUERZO		Muslo de pollo horneado Ensalda fresca Arroz a la jardinera 3 tortillas Refresco	Carne asada mixta (res, cerdo y chorizo) Chismol, frijoles fritos, arroz, platano frito, queso, 3 tortillas Refresco
CENA	3 baleadas con huevo con chorizo, frijoles fritos y mantequilla Café o jugo	Frijoles, mantequilla, platano frito, huevos a la ranchera, 3 tortillas café o jugo	

ENCUESTA PARA EL DIAGNOSTICO

Solicitamos favor contestar las siguientes preguntas. Siéntete con la confianza de saber que tus respuestas no serán compartidas con ninguno de tus compañeros.

1. Qué tipo de música te gusta? (marca la que desees)

- a. Música cristiana
- b. Música secular
- c. Ambas

2. Como demuestro mi amor hacia mi familia?

3. Completa la siguiente frase: Dios hizo el sexo para:

4. Completa la siguiente frase: Pienso que un noviazgo deber ser para:

5. Si murieras el día de hoy, a donde crees que irias y porque?

6. Voy a la iglesia? Porque? Selecciona una de las siguientes respuestas.

- a. Me obligan en el Proyecto
- b. Encuentro paz
- c. Quiero alabar a Dios y aprender
- d. Otra razón: _____

7. Cuanto tiempo platico con el Señor? Selecciona una de las siguientes respuestas

- a. De vez en cuando
- b. Casi nunca
- c. Nunca
- d. Otro: _____

8. Que hago ante propuestas indecorosas? Selecciona una de las siguientes respuestas

- a. Me enojo y le digo que no
- b. Me quedo callado
- c. Le sigo la corriente
- d. Otro: _____

9. Que hago cuando escucho platicas morbosas o de doble sentido?

a. Me enojo y los callo

b. Me quedo callado

c. Me pongo a hacer chiste junto a ellos

d. Otro: _____

10. Que hago ante el acercamiento físico de alguien del sexo opuesto?

11. Si hoy tuvieras una cita en persona con Dios, que le preguntarías?

FORMULARIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del acampante sobre el campamento

Edad: _____ Sexo (M) _____ (F) _____

Querido acampante:

Ahora que has estado con nosotros en este campamento, nos gustaría saber si te gustó. Por favor, contesta las siguientes preguntas para que podamos hacer este campamento aún mejor la próxima vez. ¡Gracias!

1. ¿Por qué llegaste al campamento? ¿Qué te motivó asistir?
2. ¿Cuáles fueron tus actividades favoritas? Y ¿por qué?
3. ¿Hay algo desagradable o que no te gustó en el campamento?
4. ¿Qué aprendiste en el campamento? ¿Qué te enseñó Dios?
5. ¿Mejoras que sugieres para el campamento del próximo año?

Nombre de tu confidente: _____. Por favor, escríbele una nota compartiendo algo que te gustó de su trabajo contigo y tu cabaña.

¿Volverías a asistir al campamento, ¿por qué sí o por qué no?

FORMULARIOS DE EVALUACIÓN

La evaluación del confidente sobre el campamento

Edad: _____ Sexo (M) ____ (F) ____ Nombre: _____

Querido confidente:

Gracias por haber servido como parte del personal de este campamento. Tu labor de amor es algo que no regresará vacío, ya que el Señor lo usará para su gloria. Desde tu perspectiva especial, nos interesa saber cómo podemos mejorar este campamento aún más la próxima vez. Por favor, contesta las siguientes preguntas con franqueza. ¡Gracias!

1. **Capacitación previa:** ¿De qué manera te preparamos bien para tu labor como confidente?
2. **Capacitación previa:** ¿De qué manera pudimos haberte preparado mejor para tu labor?
3. **Programa del campamento:** ¿Cuál actividad o aspecto del programa crees que te ayudó más a acercarte a los acampantes?
4. ¿Cuáles fueron tus actividades favoritas de todo el campamento? Y ¿por qué?
5. ¿Cuáles son los cambios que nos recomendarías para mejorar el programa?
6. Nuestra labor como directores de programa es ayudarte a construir relaciones con los acampantes y ayudarles a ellos a construir sus relaciones con Dios, consigo mismos, con los demás y con la creación. ¿qué sugerencias nos puedes dar para seguir mejorando?

Nombre del director de programa: _____. Por favor, escríbele una nota compartiendo algo que te gustó de su trabajo durante el campamento.

Volverías a servir como confidente, ¿por qué sí o por qué no?

Cualquier otro comentario es bienvenido