

A.D.N.

ALGO QUE TU NO PUEDES CAMBIAR

13 a 17 AÑOS

Índice

I.	PRESENTACIÓN.....	3
II.	AGRADECIMIENTOS.....	4
III.	DEDICATORIA	4
IV.	Organigrama del Personal.....	5
V.	Información Inicial del Evento.....	6
VI.	Plan de conservación de resultados.....	7
VII.	Diagnóstico.....	8
VIII.	Horario General.....	10
IX.	Descripción de Actividades Claves	11
	A. Culto de la primera noche: A la muerte.....	11
	B. Primera noche Entre Amigos: el cofre	12
	C. Tiempo a solas Primer Día: Sopa Mañanera	13
	D. Acertijo: Telaraña	14
	E. Juego Recreativo: Cuatro Esquinas	15
	F. Segunda Noche Entre Amigos: la sangre.....	16
	G. Tiempo a Solas Segundo Día	17
	H. Conclusión del Campamento: ID.....	18
X.	Actividad Óptima.....	19
XI.	Horario Detallado.....	21
XII.	Presupuesto	25
XIII.	Menú	26
XIV.	Anexos.....	27
	A. Tiempo a Solas: Sopa Mañanera	27
	B. Tiempo a Solas 2do Día	28
	C. Monólogos de la Actividad Óptima.....	28
	D. Tiempo libre y fogata recreativa	30
	E. Ilustración de la Actividad Óptima Etapa 4	31

I. PRESENTACIÓN

El presente programa de campamento se prepara como requisito para graduación del curso de Programación de Campamentos de CCIAL ofrecido en San Pedro Sula, Honduras, en abril de 2013, del que son alumnos el equipo de programación.

Para la elaboración del mismo se siguió el plan de acción delineado por las hojas de trabajo del manual del curso en un total de diez sesiones. En todo momento se procuró aplicar las normas para una buena filosofía de programa.

EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

David Sabillón

Jose Armando Zelaya

Leyla Galindo

Rodman Bardales



PRIMERA IGLESIA EVANGÉLICA
Y REFORMADA
Teléfono (504) 2550-0711



Ministerio Juvenil Pier
Correo electrónico:
mjp@pierhn.org

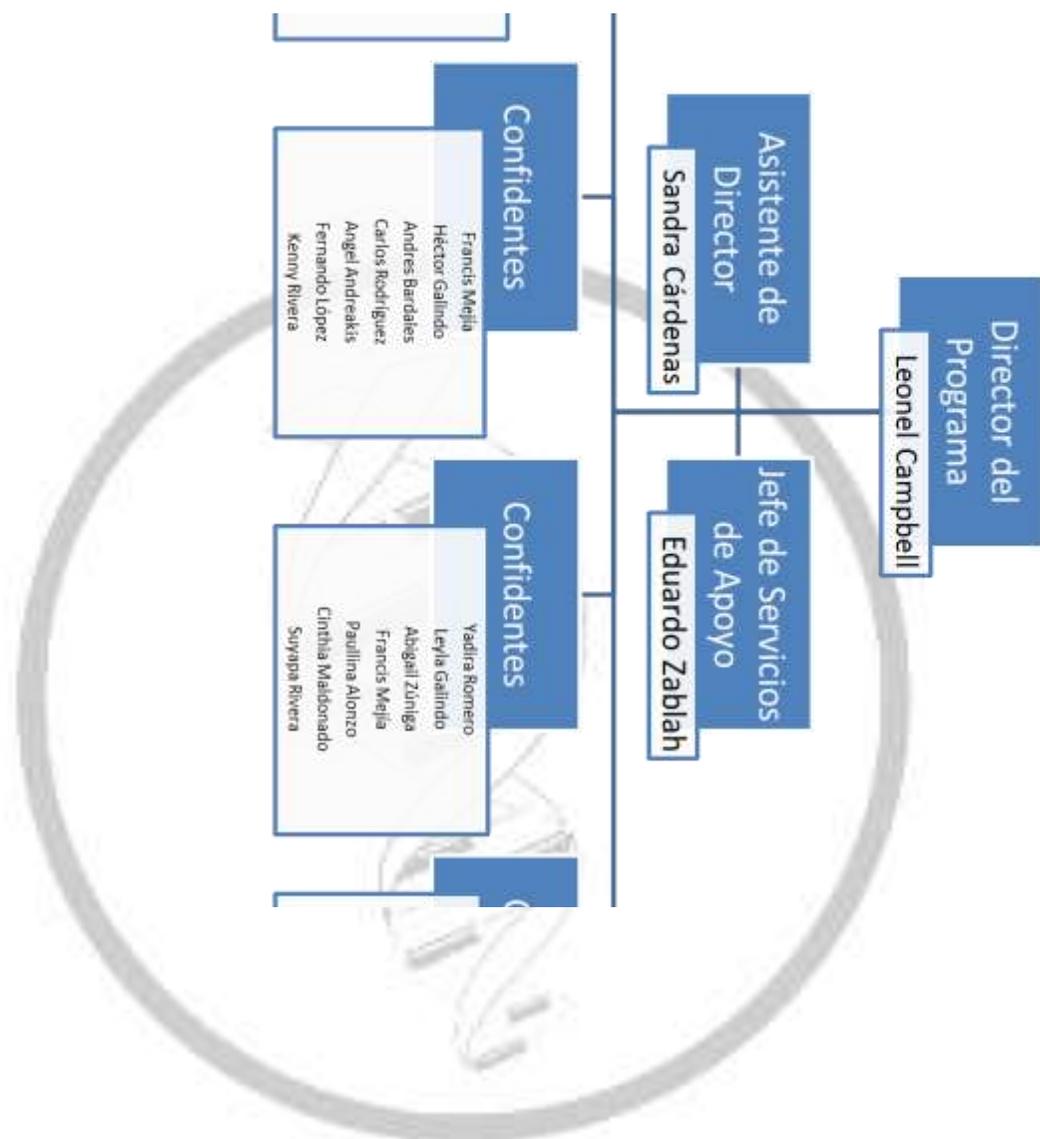
II. AGRADECIMIENTOS

A Dios por crearnos y ser nuestro Padre amoroso,
A Cristo por derramar su sangre por nosotros,
Al Espíritu Santo por guiarnos en cada momento de este proceso;
A los instructores de este curso, Blanca Suazo, Leonel Campbell,
Margarita de Castro y Norma de Canales;
A CCIAL, por las herramientas que nos brinda;
A nuestras familias por su apoyo y comprensión;
Equipo de programación

III. DEDICATORIA

A los jóvenes del MJP para quienes se hizo este programa,
A las futuras generaciones que se verán afectadas por las
decisiones que tomen los adolescentes en el campamento,
A los otros equipos de programación con quienes compartimos este
árido pero galardonador curso de programación.

IV. Organigrama del Personal



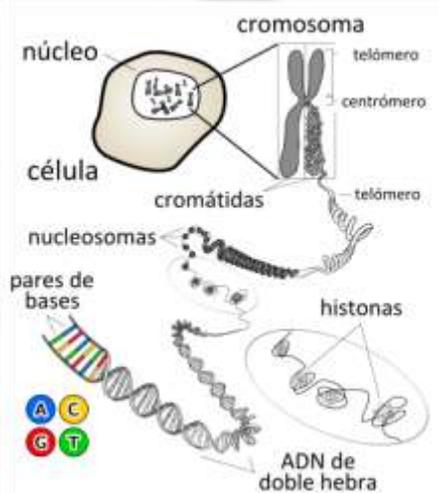
V. Información Inicial del Evento

Fecha: 13 al 15 de septiembre de 2013

Viernes 13	Sábado 14	Domingo 15
------------	-----------	------------

<u>Lugar:</u>	Campamento “Manatíal de Vida” en Pinalejo, Santa Bárbara, Honduras
<u>Acampantes:</u>	Adolescentes pertenecientes a la Primera Iglesia Evangélica y Reformada (Pier), San Pedro Sula, Honduras. En su mayoría pertenecen al grupo de jóvenes Ministerio Juvenil Pier (MJP).
<u>Gama de Edades:</u>	13 a 17 años.
<u>De Zonas:</u>	Urbanas
<u>Proporción de Hombres/Mujeres</u>	Varones: 40% / Mujeres: 60%
<u>Clase social:</u>	Clase media
<u>Trasfondo Cristiano:</u>	El 65% de los acampantes provienen de hogares cristianos y el 35% de hogares no cristianos.
<u>Patrocinador del Evento:</u>	Pier, MJP

VI. Plan de conservación de resultados

<p>Antes del Evento</p>	<p>Se creará un video de expectativa donde se mostrará un persona y luego se hará un zoom de acercamiento (estilo Dr. House) y se mostrarán las células sanguíneas. Luego un zoom para mostrar el núcleo, luego otro para mostrar los cromosomas y finalmente un zoom para mostrar el ADN. En todo el recorrido se habla acerca del ADN “¿Sabés donde está tu ADN?” Y preguntas así para luego mostrar que el ADN es la esencia del ser humano. Terminando con la pregunta “¿Quién eres?” Ilustración a continuación:</p> 
<p>Durante el Evento</p>	<p>Se entregará un recuerdo representativo de lo que aprendieron el campamento. Es un cuadro pintado de rojo que les recuerda que su identidad se define en base a lo que Cristo hizo por y en nosotros (somos hijos de Dios). *Mas detalles sobre este recuerdo en la Descripción de la Actividad Clave: Conclusión final. Van a recibir unos “dogtags” con la inscripción “1 Pedro 2:9-10” en un lado y “ADN” en el inverso.</p>
<p>Después del Evento</p>	<p>El sábado siguiente al campamento se dará la oportunidad para que los acampantes cuenten su testimonio personal de lo vivido en el campamento. En las reuniones del grupo juvenil posteriores al campamento se hablará acerca del servicio para motivar a los jóvenes a poner en práctica su identidad como hijos de Dios en la iglesia. Un mes después del campamento se realizará un feria de ministerios donde los jóvenes se podrán inscribir en el ministerio de su elección; la forma de inscripción: van a sellar con su “dogtag” (ya que las letras son resaltadas) en la parte que dice “ADN” sobre cera para luego escribir su nombre abajo.</p>

VII. Diagnóstico

<p>Necesidades especiales del grupo:</p>	<p>NESECIDADES SENTIDAS; (desde su perspectiva)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Necesito mejorar mi carácter. • Tengo cosas que cambiar en las áreas espiritual, familiar y emocional. (en ese orden) • Debo mejorar mi manera de hablar. • Debo dar un mejor testimonio (por conversaciones que hemos tenido con ellos). • Necesito evitar conformarme en mi relación con Dios. • Necesito ayuda para vencer tentaciones en cuanto a la música, mis emociones y amigos (influencias). • Necesito comportarme como un hijo de Dios. <p>NESECIDADES REALES;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Darse cuenta de cuál es su verdadera identidad como cristianos. • Conectarse con Dios en su vida cotidiana. • Comprometerse seriamente con Dios entregándole sus vidas (carácter, emociones, etc.)
<p>Propósito primordial del campamento:</p>	<p>Discipulado. Creemos que los jóvenes necesitan que una persona madura en Cristo camine con ellos en su crecimiento y desarrollo como seguidores de Cristo y uno de esos pasos es definir quiénes son en Él.</p>
<p>Inventario de Experiencias Previas:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Campamento "Zona de Enfoque" (enfocarse en Dios). • Semana de jóvenes "Respira" (adoración). • Conferencia Rápido y Peligroso (amistad, noviazgo, pureza sexual). • Mes de misiones (evangelismo). • Campamento "Punto de Quiebre" (leer la Biblia y orar). • Semana de jóvenes "Factor S" (servir). • Campamento "No los escogimos" (honrar a los padres).

<p>Metas de fe:</p>	<p>Vemos a los acampantes:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Definiendo su identidad para apropiarse de quienes son en Cristo. • Buscando disfrutar la presencia de Dios a diario en cualquier momento, lugar & situación. • Comprometiéndose a que su carácter, emociones y acciones reflejen lo que son en Cristo Jesús.
<p>Características de las Edades:</p>	<p>Edades 12-17</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buscan aprobación, se sienten inseguros y muy susceptibles a la burla. • Puede parecer que rechacen a los adultos. • Son muy leales a sus amistades • Vivo interés en aprender, descubriendo talentos artísticos. • La popularidad es extremadamente IMPORTANTE. • Analíticos, críticos, les gusta argumentar y debatir. • A veces son cínicos. • Pueden concentrarse. • Les gusta resolver problemas. • Creciente habilidad con palabras & ideas. • Interesados en el futuro. • Pueden comprender lo abstracto.
<p>Pasaje bíblico por estudiar:</p>	<p>1 Pedro 2:9-10. Se escogió porque expresa la identidad del hijo de Dios.</p> <ul style="list-style-type: none"> • En este estudio bíblico se estudiarían estos dos versículos, el cuál incluirá un contexto histórico con referencia al Antiguo Testamento. El propósito principal es que puedan entender qué significado tenía el ser Linaje escogido, Real Sacerdocio, Nación Santa y Pueblo adquirido.
<p>Tema Global:</p>	<p>ADN. Lo que te define, algo que no puedes cambiar, está en todo lo que esencialmente eres y haces.</p>

VIII. Horario General

	Viernes	Sábado	Domingo
06:00		Levantamiento de Muertos	
07:00		Sopa mañanera	Vivos
08:00		Desayuno	Tiempo a solas
09:00		Digiriendo	Desayuno.
10:00		Yo soy	Limpiando
12:00		Por colores	ID
12:30		Almuerzo	Lunch ToGo.
13:00			Regresando
14:00			
14:30		Telaraña	
15:30			Inscripción
16:00		Viajando	Cuatro Esquinas
16:30			
17:30			
18:00	Alojamiento	Tiempo Libre	
18:30	Los Nachos		
19:00	Cena	Cena	
20:00	A la muerte	A.D.N.	
21:30	Entre Amigos: el cofre	Entre amigos: la sangre	
22:30	Tiempo Libre	Libres	
23:00	A Dormir		
23:30		Tiempo Libre	
00:00		A Dormir	

IX. Descripción de Actividades Claves

A. Culto de la primera noche: A la muerte

Se escogió una actividad diferente a las que se hacen normalmente en campamentos porque los adolescentes que irán a este campamento disfrutan y hasta tienen expectativas de la realización de un culto en el campamento. Se ha vuelto una tradición de los campamentos de adolescentes porque ellos han comentado que les gusta mucho este tipo de actividad.

En el culto se planea exponer el tema inicial del campamento para preparar los corazones para la actividad que seguirá al culto: Entre Amigos. Es muy importante que ellos puedan participar de un tiempo de alabanza (3 ó 4 canciones) y recibir la exposición de la Palabra para estar listos. Para esta ocasión, se contará con el invitado: Pastor Abraham Murillo. Él tiene mucha experiencia en campamentos y se le pedirá que exponga el tema de manera inductiva haciendo preguntas reflexivas a los adolescentes para reforzar el material expuesto.

El tema será: Muertos a nuestra vieja identidad.

Se expondrá como texto base Romanos capítulo 6 observando las verdades bíblicas que los cristianos:

- No somos más esclavos del pecado
- Estamos muertos al pecado
- Somos hijos de Dios (Gálatas 4:7) y esta es nuestra verdadera identidad

Luego del mensaje, el Pastor Abraham Murillo tendrá la libertad de dirigir un tiempo de ministración que se enmarcará siempre en el tiempo programado porque luego pasará Leonel Campbell (pastor de jóvenes) a dar instrucciones de la siguiente actividad.

B. Primera noche Entre Amigos: el cofre

La responsabilidad del confidente para llevar a cabo esta actividad empieza desde el culto. El confidente deberá estar atento con sus ojos abiertos para detectar la recepción de los muchachos al tema que se está exponiendo. Al finalizar el culto, se darán las instrucciones para dividirse en cabañas siempre en el área alrededor del tabernáculo para evitar distracciones y continuar con el estado anímico inducido por el culto.

Al reunirse en cabañas, el confidente hará las siguientes preguntas para reforzar el contenido visto en el culto.

Instrucciones de la Actividad:

(**Tip:** una de las cosas que funciona en este tipo de actividad es que el confidente rompa el hielo y comparta algo de su vida.)

1. El confidente realizará las siguientes preguntas y los camperos compartirán sus primeras impresiones.
 - i. ¿Qué es lo que más te ha gustado hasta este momento?
 - ii. ¿Qué piensas de la frase “somos muertos”? ¿Muertos a qué?
 - iii. ¿Cuándo piensas en quien eres, qué viene a tu mente?
 - iv. Nuestra identidad muchas veces está definida por lo que hemos hecho, sea algo malo o un mal hábito; o cosas buenas que nos definen: un logro académico, una habilidad extraordinaria para algún deporte, pero la Biblia dice que ya morimos a eso...
2. El confidente entregará a los acampantes un cuadro de cartoncillo donde ellos van a escribir o dibujar aquellas cosas que hasta este momento han definido su identidad. EL confidente aclarará bien las instrucciones y esperará que todos terminen.
3. El confidente comparte primero que fue lo que escribió/dibujó y luego pregunta uno a uno para que todos compartan su cuadro (identidad). Luego el confidente recuerda que “somos muertos” a eso y hacen una oración.
- D. Finalmente los acampantes entregarán el cuadro a su confidente quien lo guardará en una bolsa y junto a su cabaña lo van a guardar en un cofre simbolizando la sepultura.

Nota: Si el acampante pregunta por qué lo guarda, se le puede explicar que simboliza la sepultura. Si insiste, se le explicará que lo sabrá al siguiente día.

C. Tiempo a solas Primer Día: Sopa Mañanera

Sopas de letras

Esta actividad consiste en que los acampantes puedan tener un momento personal con Dios de una manera novedosa, al mismo tiempo es parte de nuestra actividad optima ya que a traves de ello queremos que el acampantes sepa cada uno de sus pecados ya ha sido lavado con la sangre de Cristo.

Se Desarrollara de la siguiente manera:

1. Los camperos junto a sus confidentes se irán a la parte de al frente del dormitorio.
2. Se dirigirán dos canciones, para que tener un tiempo de alabanza.
3. Luego uno de los confidentes le entregará la sopa de letras al confidente de cada cabaña, mientras tanto el director dará las instrucciones para que cada cabaña se disperse por el campamento.
4. El confidente le explicará al acampante que va hacer en esta actividad, y el acampante deberá buscar un lugar cercano al confidente para esta actividad. La sopa de letras consiste en que cada uno leerá el versículo bíblico (Gálatas 2:20) y buscara ciertas palabras que están en la sopa de letras, después de ello leerán tres preguntas referentes al versículo, como veremos a continuación:

En el Anexo A se puede apreciar la hoja que recibirá el acampante.

D. Acertijo: Telaraña

Para esta actividad hemos decidido que en los grupos ya separados desde la hora de almuerzo realizaron el acertijo de “La telaraña”.

El objetivo de esta actividad es movilizar al grupo entero a través de una telaraña de lazos, sin tocar las cuerdas que son propiedad de la araña.

Materiales a utilizar: Lazos de Nylon

Encargados: Instructores Capacitados para Acertijos

Reglas de la Actividad:

1. Una vez que uno de los participantes ha pasado por alguna abertura, nadie más prueba pasar por dicha abertura, a menos que por falta de agujeros el instructor lo permita.
2. Cuando alguien toca la telaraña al intentar pasar al otro lado (aunque no haya sonado la campana) o al tratar de ayudar, la persona que iba pasando deberá empezar nuevamente.
3. Quienes hayan logrado pasar al otro lado de la telaraña no podrán regresar, a menos que se devuelvan por el agujero por donde se metieron (esta idea no se les debe indicar a menos que pregunten).
4. Para pasar no pueden tocar ninguno de los árboles en que está sostenida la telaraña.

Consideraciones de Seguridad

- No permitir que los participantes se echen un clavado para pasar por la tela. Existe la posibilidad de que se lastimen el cuello, que se enreden en el cordón, o que destruya la tela.
- En casa de tener personas con sobrepeso o problemas físicos se puede permitir que pasen por debajo de la tela, pero nunca por encima

Posterior al acertijo se hará una reflexión con preguntas elaboradas por los instructores capacitados para hacer acertijos.

Donde habrán tres tipos de preguntas :

- De descripción
- De interpretación.
- De aplicación.



E. Juego Recreativo: Cuatro Esquinas

Este juego se realizará en el área de la canchas. Se trata de un juego de búsqueda del tesoro en el que primeramente se dividirá a todos los jóvenes en cuatro grupos y se les asignará un color. Luego se les entregarán esponjas y tinas con agua colorizada para que puedan echársela a los jugadores de otros equipos.

El objetivo del juego será que cada equipo compita para encontrar los tesoros escondidos que son los siguientes:

- Cinco piedras marcadas con el color del equipo, dispersas en todo el terreno de juego.
- Cinco bellotas pintadas y amarradas a dos metros de altura en distintos árboles.
- Un tesoro escondido en una bolsa metida en una piscina llena de lodo.
- Cinco canicas metidas en bombas que a su vez están dentro de otra piscina (llena de agua común y corriente).
- Una gorra que la portara disimuladamente, el personal de apoyo que estará atendiendo en el juego.

Los “tesoros” que cada equipo buscará portan el color que fue asignado a ese equipo. La regla crítica será que si un jugador esconde un objeto de otro equipo y es encontrado, se le penalizará a su equipo por tal acción.

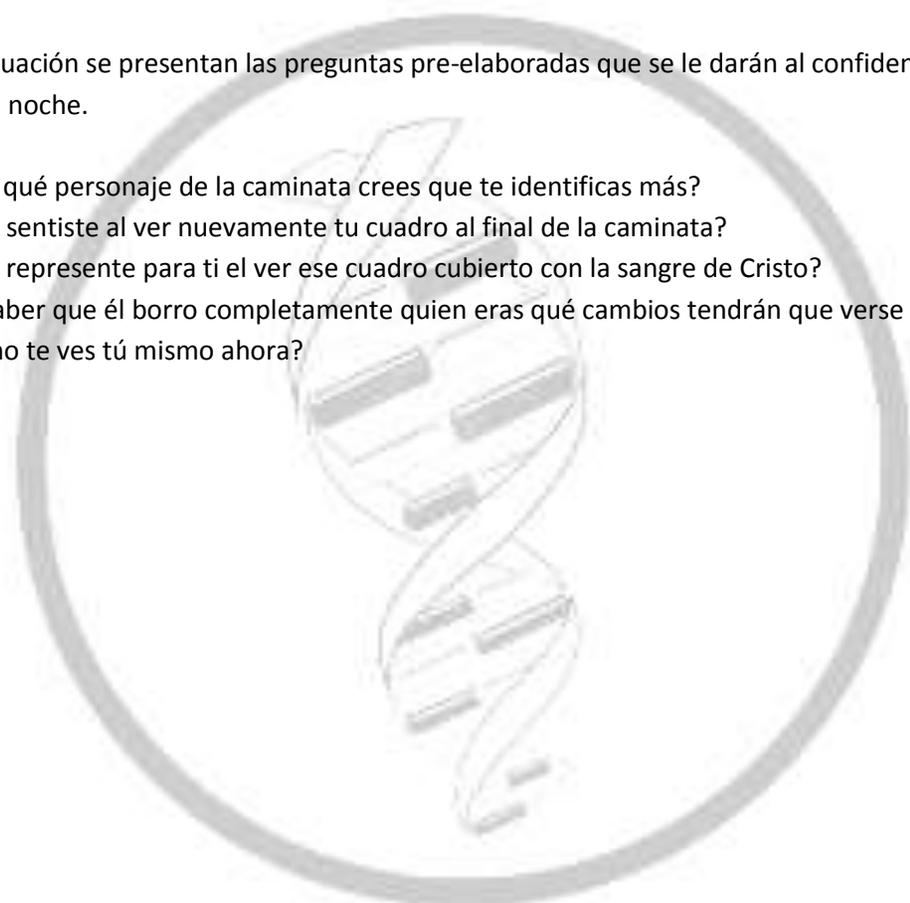
Al final se sumará la mayor cantidad de “tesoros” encontrados por equipo y se declarará el equipo ganador.

F. Segunda Noche Entre Amigos: la sangre

Esta actividad se llevará a cabo justo después de haber finalizado la actividad de óptima. El confidente buscará un lugar adecuado adentro o en las afueras del tabernáculo para realizarlo. El propósito de la actividad es que los acampantes se comuniquen y dialoguen de su experiencia y sentimientos sobre la actividad que acaban de vivir y que se cree un ambiente de reflexión acerca de lo que Dios ha hablado a sus vidas.

A continuación se presentan las preguntas pre-elaboradas que se le darán al confidente para esta segunda noche.

1. ¿Con qué personaje de la caminata crees que te identificas más?
2. ¿Qué sentiste al ver nuevamente tu cuadro al final de la caminata?
3. ¿Que represente para ti el ver ese cuadro cubierto con la sangre de Cristo?
4. ¿Al saber que él borro completamente quien eras qué cambios tendrán que verse en tu vida?
5. ¿Cómo te ves tú mismo ahora?



G. Tiempo a Solas Segundo Día

Blog

Esta idea consiste en que los acampantes puedan motivarse a entrar a leer blog del MJP (mjpiet.blogspot.com) y puedan hacer reflexiones que ayuden a su crecimiento espiritual, logrando que lo hagan a diario en su diario vivir.

Verán la reflexión como la verían en un dispositivo electrónico (muchos la leen en su celular) basado en (2 corintios 5:16-18) Como veremos a continuación:

NUEVOS

Leer 2 Corintios 5

De manera que nosotros de aquí en adelante a nadie conocemos según la carne; y aun si a Cristo conocimos según la carne, ya no lo conocemos así. 17 De modo que si alguno está en Cristo, nueva criatura es; las cosas viejas pasaron; he aquí todas son hechas nuevas. 18 Y todo esto proviene de Dios, quien nos reconcilió consigo mismo por Cristo, y nos dio el ministerio de la reconciliación (2 Corintios 5:16-18)

1. ¿Qué crees que Pablo quiso decir cuando escribió “ las cosas viejas pasaron, he aquí todas son hechas nuevas”?
2. Piensa por un momento que entiendes por nueva Criatura?
3. Cuando venimos a Cristo todos somos hechos nuevos. ¿Qué cosas de tu pasado has decidido entregarle a Dios?
4. De lo que aprendiste en el campamento ¿qué cosas puedes ver en tu diario vivir que puedes cambiar?

Ahora tomate unos minutos para hablar con Dios.

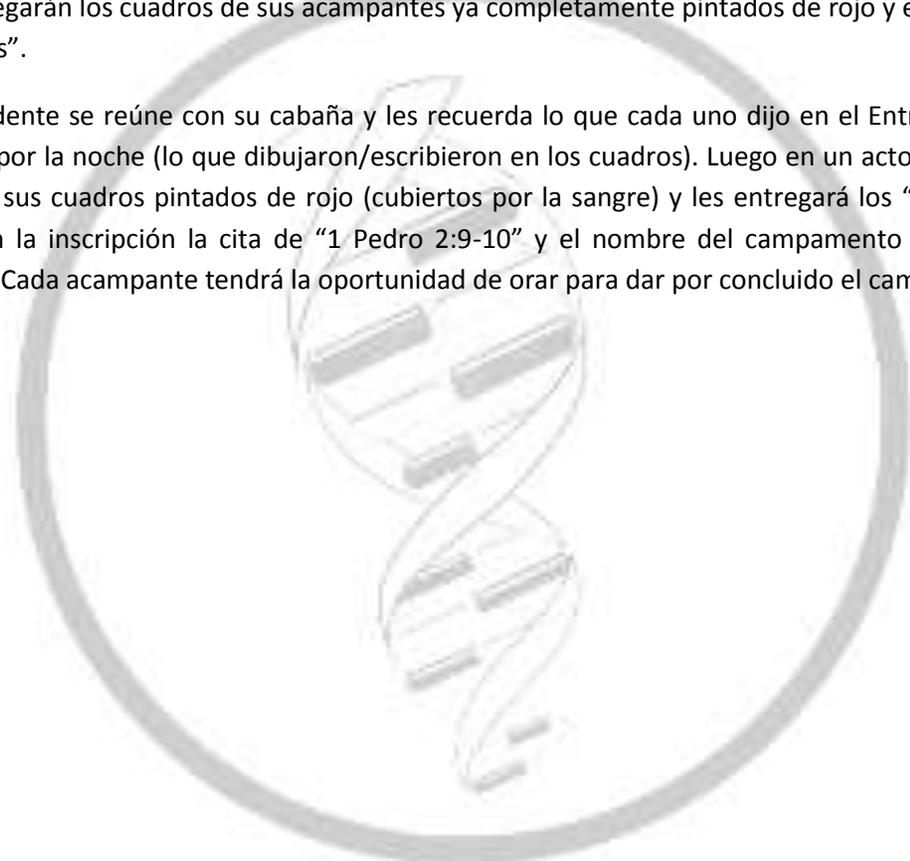
*Nota: Hay una imagen representativa en el Anexo B.

H. Conclusión del Campamento: ID

Va a haber una reunión en el tabernáculo donde habrá un tiempo de alabanza corto y luego pasará el pastor de jóvenes a compartir la reflexión final de lo que ha pasado en el campamento y el significado de lo que ha sucedido. Va a hacer referencia a los 4 personajes de la caminata para contar como ellos (Jacob, Rahab y Moisés) vivieron vidas para la gloria de Dios una vez que definieron sus verdaderas identidades.

Entonces va a dar instrucciones para dividirse en cabañas y llamarán a los confidentes. A estos se les entregarán los cuadros de sus acampantes ya completamente pintados de rojo y el recuerdo de “dogtags”.

El confidente se reúne con su cabaña y les recuerda lo que cada uno dijo en el Entre Amigos del viernes por la noche (lo que dibujaron/escribieron en los cuadros). Luego en un acto simbólico les entrega sus cuadros pintados de rojo (cubiertos por la sangre) y les entregará los “dogtags” que dirán en la inscripción la cita de “1 Pedro 2:9-10” y el nombre del campamento en el inverso “ADN”. Cada acampante tendrá la oportunidad de orar para dar por concluido el campamento.



X. Actividad Óptima

Tarjeta de Organización para Caminata/Drama: Actividad Óptima			
Tema	Tema de acuerdo a la meta de fe. Personajes que definieron su identidad en Dios.	META DE FE: Vemos a los jóvenes definiendo su identidad para apropiarse de quienes son en Cristo.	
Organización	Número total de participantes: 150 jóvenes y 30 confidentes.	Duración total: 3 horas.	Edad: 13-17 años
Agrupación	Se unirán grupos de acertijos para la caminata del sábado.		
Etapa 1	Viernes (previa): los jóvenes escribirán en un cuadro (o pintarán) aquello que los define y todas las cosas que los marcan: pecados, sus historias dolorosas, sus orgullos o apellidos, apodos, etc. Y luego lo comentarán en cabaña con sus confidentes para entregar el cuadro y cada cabaña meterá sus cuadros en una bolsa para guardarlo en un cofre.		
Etapa 2	Sábado: Se hará una caminata por grupos presentando personajes de la Biblia que tuvieron un cambio radical en sus vidas. Estos van a contar sus historias en personaje y al final mostraran una camiseta negra (debajo de la ropa) que tendrá las palabras de las cosas negativas que los definían: Jacob (tramposo, mentiroso, ladrón), Rahab (mujer fácil, provocativa, marcada), Moisés (nieta del faraón, inseguro, miedoso, víctima). Los monólogos de estos personajes se encuentra en el Anexo 3.		
Etapa 3	Al llegar al tabernáculo, el confidente recibirá la bolsa de su cabaña con los cuadros. Los va a entregar a sus camperos recordándoles como ellos (al igual que los personajes) se miraban identificados por esas cosas y los van a colocar en un marco grande (una cabaña a la vez) a manera de rellenar todo el marco.		
Etapa 4	En el comienzo de esta etapa, después de que cada acampante haya colocado los cuadros en el marco comenzará el drama final. La escena comenzará cuando de entre los jóvenes saldrá un personaje nuevo que representará un joven actual que va al MJP. El tendrá una Biblia en su mano, la cual después de levantarse la cerrará bruscamente y empezará a hablar. En lo que el comenta detalles de la vida de los personajes de la caminata, estos aparecen en el escenario sin que el personaje los vea y escribirán sus palabras sobre los cuadros de los acampantes, para luego humillarse delante del cuadro. Luego el personaje actual escribirá en el marco las palabras que lo definen: hipócrita, inestable, vergüenza, resentimiento. Nota: Se grabarán efectos de sonido que repitan las palabras de lo que él era, y se oirán voces (representando al diablo) que pondrán en duda su identidad como hijo de Dios.		

	<p>En su última parte del monólogo empezará a decir que no puede cambiar y se dará la vuelta para caer como rendido y de frente a los jóvenes.</p> <p>En el piso y sin esperanza se acordará de algo que leyó en la Palabra repitiendo el versículo lema del campamento “pero yo soy linaje escogido..” en ese momento aparecerá Jesús atrás descargando pintura roja cubriendo completamente los cuadros mientras se escucha la canción “Todavía Creo” (que habla de la sangre de Cristo y lo que hace).</p> <p>Simultáneamente los personajes del antiguo testamento se irán levantando revelando que ya no andan la camiseta negra con las palabras que los definían, sino andarán camisetas blancas con las palabras que fueron identificados finalmente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Moisés: Libertador ● Rahab: amada ● Jacob: príncipe de Dios <p>Jesús verá al personaje mientras pinta y declarará yo ya te cambie, yo te hago nuevo.</p> <p>Finalmente Jesús termina de cubrir los cuadros y se para cerca del chavo pero sin tocarlo aun. Entonces el chavo continuará su oración Luego dirá “y yo...” en ese momento Jesús lo interrumpe y va dice lo que el chavo realmente es en Dios al haber sido lavado con la sangre. Jesús abraza al chavo y en ese momento termina el drama.</p> <p>*Una ilustración básica de esta Etapa 4 se encuentra en el Anexo E.</p>
Etapa 5	<p>Domingo: en el Entre Amigos del domingo se dividirán por cabañas hablar sobre la verdadera identidad de los hijos de Dios, qué implica eso en compromiso. Y como recordatorio se entregarán los cuadros pero pintados completamente de rojo.</p>

XI. Horario Detallado

VIERNES

HORA	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
14h30-15h30	Inscripción	Escuela Pablo Menzel	Leonel Campbell	Hojas de inscripción. Bolígrafo. Caja chica.
15h30-16h00	Drama de bienvenida: Consultorio Médico	Escuela Pablo Menzel	Jose Zelaya	Tres sillas plásticas. <ul style="list-style-type: none"> Los confidentes actores deberán ir preparados, para hacer reír a los acampantes.
16h00-18h00	Viajando	Buses	Todos los confidentes.	Kit de preguntas detonadoras. Hojas de papel bond. Bolígrafos para c/acampante. Dulces
18h00-18h30	Alojamiento	Barracas en Manantial de Vida	Equipo de Apoyo	<ul style="list-style-type: none"> Los encargados de llevar a los acampantes a sus cabañas es el equipo de apoyo. (Mientras los confidentes se preparan para la bienvenida)
18h30-19h00	Los Nachos	Tabernáculo	David Sabillón, Héctor Galindo	<ul style="list-style-type: none"> Para la batucada Panderos hechos de chapas de botella. Palos de escoba o bambú como baquetas. Silbatos. Balde de pintura vacíos. Claves (palos de madera). Para el juego juntos (Tachas) Crayolas de aceite.
19h00-20h00	Cena	Comedor	Leonel Campbell, Andrés Bardales	Ruleta de preguntas Listado de preguntas Números pegados debajo de mesas. <ul style="list-style-type: none"> Apuntar el orden en que pasen las cabañas a comer.
20h00-21h30	A la cruz	Tabernáculo	Sandra de Banegas, Abraham Murillo, Leonel Campbell	Instrumentos Equipo de sonido
21h30-22h30	Entre Amigos: el cofre.	Área del tabernáculo	Todos los confidentes	Página de Entre Amigos Mochila Cuadros de formica de 5" x 4" Lápices y Bolígrafos Bolsa con el nombre del confidente

				Cofre de madera
22h30-23h00	Tiempo Libre y fogata recreativa (ver Anexo D).	Barracas	Any Romero, Daniel Lontero, Equipo de Apoyo	Leña Fósforos Trucha ambulante
23h00	A dormir	Barracas	Todos los confidentes, Leonel Campbell	<ul style="list-style-type: none"> Se apagarán las luces después de 15 minutos.

SÁBADO

HORA	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
06h00-07h00	Levantamiento de Muertos	Barracas	Leonel Campbell, todos los confidentes	<ul style="list-style-type: none"> El baño de mujeres estará disponible para hombres de 05h00 a 06h00.
07h00-08h00	Sopa mañanera	Tabernáculo	Sandra de Banegas, Leonel Campbell	Instrumentos Equipo de sonido Hoja de Tiempo a Solas 1era mañana Biblias Bolígrafos
08h00-09h00	Desayuno	Comedor	Leonel Campbell	<ul style="list-style-type: none"> Aquí es la oportunidad perfecta para que el confidente <u>comente</u> con su cabaña la reflexión del tiempo a solas. Pasarán a comer en el orden inverso a la noche anterior.
09h00-10h00	Digiriendo (Reunión de Confidentes)	Área de Comedor	Leonel Campbell, Sandra de Banegas, Equipo de apoyo	Entrega de estudios bíblicos y materiales Churros Refrescos Hojas de Retroalimentación <ul style="list-style-type: none"> Los acampantes estarán con el equipo de apoyo ordenando la cabaña.
10h00-12h00	Yo soy (Encuentro Bíblico en comunidad)	Manantial de Vida	Todos los confidentes	Sobres con estudios bíblicos Bolígrafos Colores Chocolates y galletas
12h00-12h30	Por colores	Tabernáculo	AngelAdreakis	10 Rompecabezas de cartulinas con 15 colores c/una
12h30-14h00	Almuerzo	Comedor	Andrés Bardales	Ruleta de preguntas Listado de preguntas
14h00-16h30	Telaraña (acertijo)	Manantial de Vida	Instructores capacitados	Lazos de nylon
16h30-	Cuatro Torres	Área de las	Equipo de Apoyo,	20 piedras marcadas con colores

17h30	(Juego recreativo)	canchas	David Sabillón	20 bellotas marcadas con colores 20 boloncas (canicas) de colores 20 bombas para guardar las canicas 4 gorras de colores Caña de pescar Piscina inflable con agua Piscina inflable con lodo Cintas de colores Bolsas de agua colorizada Esponjas Tinas con agua colorizada
17h30-19h00	Tiempo Libre	Barracas	Equipo de Apoyo	<ul style="list-style-type: none"> Los confidentes deben estar pendientes que sus acampantes estén a tiempo para la cena.
19h00-20h00	Cena	Comedor	Leonel Campbell, equipo de apoyo, Andrés Bardales	<ul style="list-style-type: none"> Van a pasar a comer en el orden que llegaron las cabañas. Ruleta de preguntas Listado de preguntas
20h00-21h30	ADN (Actividad óptima: caminata)	Saliendo del comedor y llegando al tabernáculo	Leonel Campbell, equipo de apoyo, todos los confidentes	Focos Vestimenta de personajes (antigua, camisetas negras y blancas) Equipo de sonido Atril con marco de madera Bolsas con cuadros de cabañas Pintura rojo carmesí Marcadores gruesos Tape doble Biblia (para el personaje)
21h30-22h30	Entre Amigos: la sangre	Área del tabernáculo	Todos los confidentes	Hoja del confidente para el Entre Amigos
22h30-23h30	Libres (concierto de alabanza)	Tabernáculo	Sandra de cárdenas	Equipo de sonido Instrumentos Luces de colores Luces amarillas Confeti Sopladora de jardín
23h30-00h00	Tiempo Libre	Barracas	Any Romero, Todos los confidentes, Leonel Campbell	Trucha ambulante
00h00	A Dormir	Cabañas	Leonel Campbell, Equipo de apoyo	

DOMINGO

HORA	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
07h00-08h00	Vivos	Barracas	Todos los confidentes	
08h00-09h00	Tiempo a solas	Tabernáculo	Sandra de Banegas	Instrumentos Equipo de sonido Hoja de Tiempo a Solas 2da mañana Biblias Bolígrafos
09h00-10h00	Desayuno	Comedor	Leonel Campbell	<ul style="list-style-type: none"> • Pasarán en orden inverso a la noche anterior
10h00-11h00	Limpiando (Reunión de confidentes)	Comedor y Barracas	Leonel Campbell, Sandra de Banegas	Churros Refrescos Hojas de Retroalimentación Los acampantes estarán con el equipo de apoyo ordenando la cabaña.
11h00-12h30	ID	Tabernáculo	Leonel Campbell, todos los confidentes	Equipo de sonido Instrumentos Cuadros pintados de rojo Entrega de chapas de identificación (Dogtags)
12h30-13h00	Lunch toGo	Comedor	Equipo de apoyo	Almuerzos en bolsas
13h00-15h30	Regresando	Buses	Equipo de apoyo	

XII. Presupuesto

Gastos Estimados	Por Persona	N. Personas	Lps. TOTAL
Alimentación	266.67	150	40,000.00
Transporte	140.00	150	21,000.00
Materiales:	16.67	150	2,500.00
Recuerdo	60.00	150	9,000.00
Ofrenda Pastor	13.33	150	2,000.00
Decoración y Rotulación del Sitio	6.67	150	1,000.00
Imprevistos (10% S/ el total de gastos)	50.67	150	7,600.00
Excedente esperado	5.00	150	750.00
TOTAL	559.00		83,850.00

XIII. Menú

	Viernes	Sábado	Domingo
Desayuno		Panqueques	Desayuno Catracho
		Margarina Miel Café o jugo naranja	Frijoles Huevo Mantequilla Queso Plátano Café o jugo naranja
Almuerzo		Pollo frito	Sandwich
		Verduras cocidas Pure Té frio	Jamón Queso Papitas (churros) Jugo quantity
Cena	Tacos flauta frito	Tortilla con quesillo	
	Pollo Repollo Salsa roja Queso rallado Jamaica	Quesillo Tortillas Chimol Salsa roja Té frio	

XIV. Anexos

A. Tiempo a Solas: Sopa Mañanera

Hola, buenos días espero que hayas descansado, hoy será un día en que Dios te sorprenderá pero esta es la parte más importante del día porque ahorita es cuando escuchas la voz de tu Padre y puedes hablar con Él. Hoy queremos ayudarte a descubrir lo que Dios quiere decirte en este tiempo.

Te animo a que empieces por Leer Gálatas 2:20.

NO EMPIECES A LLENAR LA SOPA DE LETRAS SIN ANTES LEER EL VERSÍCULO.

Ahora que ya leíste el versículo busca las palabras escritas al lado en la sopa de letras y enciérrelas.

Y	M	M	Ñ	U	E	C	N	W	H	O	D	X	I	J	Amó
K	Z	N	S	P	V	S	W	W	M	R	M	Q	Z	L	Antiguo
Z	D	Ñ	F	U	G	O	U	G	I	T	N	A	G	C	Confiando
L	Q	K	C	X	G	O	A	B	S	U	J	S	O	F	Crucificado
Y	I	H	H	W	I	J	F	P	M	T	K	X	D	U	Cuerpo
D	W	C	L	C	N	L	Z	L	O	N	Ñ	H	Q	S	Entrego
I	F	O	X	O	D	E	B	O	G	E	R	T	N	E	Mi
C	R	N	A	A	U	J	T	C	J	L	B	Ñ	X	J	Mismo
J	O	F	S	H	X	K	Y	T	E	F	O	Q	G	J	Vivo
D	D	I	W	G	A	E	K	C	Ñ	P	H	S	D	V	
O	D	A	C	I	F	I	C	U	R	C	E	O	Q	Z	
H	W	N	B	E	G	T	T	E	A	I	V	T	F	Y	
J	R	D	K	Ñ	A	T	U	N	L	I	S	J	B	D	
Ñ	Y	O	D	X	W	C	E	Q	V	M	L	T	L	F	
N	R	Ñ	D	U	U	C	Ñ	Ñ	I	H	X	T	O	V	

Vuelve a leer el pasaje.

Si tu versión es un poquito difícil de entender puedes probar con esta:

“Mi antiguo yo ha sido crucificado con Cristo. Ya no vivo yo, sino que Cristo vive en mí. Así que vivo en este cuerpo terrenal confiando en el Hijo de Dios, quien me amó y se entregó a sí mismo por mí”. (Gálatas 2:20 NTV)

- Ahora piensa por un momento y contesta, ¿Qué logras entender por “mi antiguo yo ha sido crucificado con Cristo”?
- ¿A qué crees se refiere el apóstol cuando dice “que vivimos en este cuerpo terrenal pero confiando en Cristo”?

- Cristo te amó a tal punto que se entregó por ti. Pero no es la única forma en que te demuestra su amor. ¿De qué otra manera en tu vida puedes ver el amor de Dios?

Ahora habla con Dios y agrádecele su amor por ti. O si prefieres, puedes guardar silencio mientras meditas en más formas específicas en las que has visto el amor de Dios en tu vida.

B. Tiempo a Solas 2do Día



C. Monólogos de la Actividad Óptima

Moisés:

Para este momento han pasado ya más de 40 años que escape de Egipto, y solo de recordar aquel día, aquel día en el que quise hacer justicia con mis propias manos pensando que nadie se daría cuenta. La idea de regresar, me llena de temor, porque tuve tanto miedo por mi vida que eso tenía que hacer!. Pero ese día que escuche esa voz que me llamaba, que decía mi nombre, que sabía quien era yo, sabía que era el, sabía que era el Dios que tanto mi segunda madre hablaba, que era el Dios de mi pueblo! Mi madre me egipcia me hablaba de mas de un dios pero mi nodriza hebrea, me hablaba de uno solo, de un Dios que era Todopoderoso! De un Dios que hacia milagros, que

hacía maravillas por su pueblo, Pero al escuchar su petición, los nervios y las dudas empezaron a llenar mi mente, y los recuerdos del miedo que tuve me bloquearon, qué Dios puede llamar a un asesino? Que Dios podía llamar a un cobarde! No, no podía creer!

Que yo iré a librar a su pueblo? No puedo, si regreso me matarán! No no puedo hablar, no me creerán, niquiera me escucharán, y Quien soy yo para sacar a los de Israel de Egipto? Como creerán que su Dios me mando a librarlos? Si no soy nada más que un hebreo que por cobardía salió huyendo dejando a su pueblo atrás!

Que difícil creer que Dios puede usarme a pesar de como soy, y tú (enfaticando la pregunta hacia los jóvenes) ¿has dudado como yo, que Dios puede hacerlo contigo?

Rahab:

Ay todos teníamos tanto miedo. Habíamos escuchado de las cosas grandes que había hecho su Dios en Egipto, y sabíamos que nosotros estábamos en el camino. Eran nuestros enemigos pero esa noche que llegaron los espías los dejé entrar.

Si, es cierto que mi profesión atraía muchos hombres a mi casa. Ya se lo que todos están pensando..pero esa noche fue diferente. Yo sabía que estos muros tan famosos “la gran Jericó” no eran nada para ellos; ¡su Dios abre mares y derrota reyes! Nuestra caída tenía fecha establecida, por eso yo tenía que tratar de salvar a mis padres y hermanos. Por eso escondí a los espías y les pedí que cuando llegara la hora, perdonaran mi vida y la de mi familia.

Ahora aquí estoy, salvada de la muerte y segura, salvé a mi familia..pero ahora me pregunto, ¿qué pasará conmigo? Lo único que he sabido es vivir como una ramera, provocar hombres con mi cuerpo, venderme al mejor postor... ¿Será que ese es el destino que me espera en Israel también? O me espera una historia diferente? ¿Sera que en Israel podrían aceptar una mujer con mi pasado? ¿Podría alguien llegar a amarme?

Yo tengo miedo de mostrar quien realmente soy...

Será que alguno de ustedes... ¿ha tenido este mismo miedo de mostrar quién realmente es?

Jacob:

Hola, ¡mi nombre es Jacob!

He vivido mucho tiempo ya, he escuchado la voz de Dios muchas veces! Y no tengo duda de que él me ha hablado! Y sabía que Él estaba conmigo! Pero ese día que iba a reencontrarme con Esaú! Temí por la vida de mi familia! Temí que todo lo que tenía lo perdiera por mis errores! Sabía que Dios me amaba y que el me había prometido que no me iba a soltar!

“He aquí yo estoy contigo, y te guardaré por donde quiera que fueres y volveré a traerte a esta tierra porque no te dejaré hasta que haya hecho contigo lo que te he dicho!

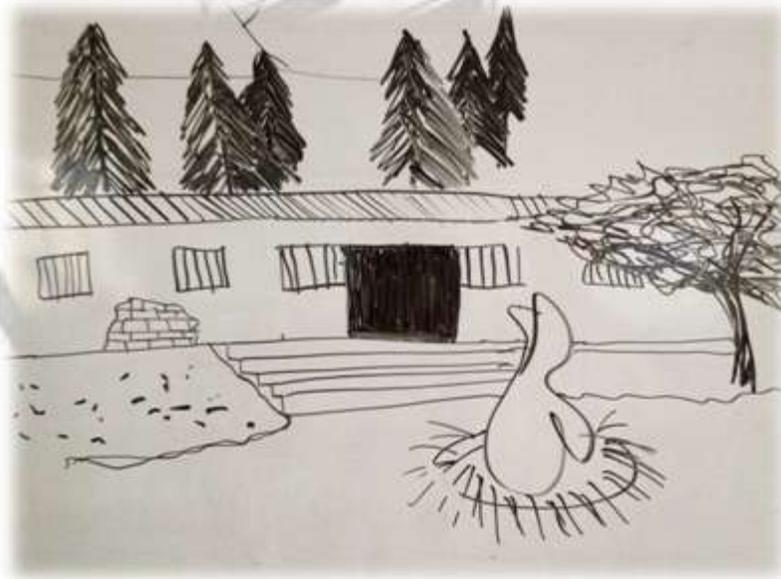
Hasta que haya hecho contigo lo que te he dicho!”

Si esas fueron sus palabras! Pero no no es posible! No es posible que ese Dios Santo proteja a un hombre como yo! No es posible que este conmigo con tantas veces que le he fallado, con tantas veces que le he mentado! Como va a cambiar mi vida, si siempre he sido un tramposo! Si siempre he sido un ladrón! Nací con este nombre!! Me llamaron usurpador!!

¿Que va a terminar Dios conmigo si soy un sinvergüenza? ¿Que va a terminar conmigo si siempre he hecho las cosas a mi manera?

¿Alguna vez has pensado que Dios no puede cambiarte por todo lo que has hecho?

D. Tiempo libre y fogata recreativa



E. Ilustración de la Actividad Óptima Etapa 4

