

Manual de Programación

Campamento de Niños 9-11 Años

Un Regalo
Increíble



Iglesia Evangélica y Reformada, Cofradía, Honduras
Ministerio de Campamentos

TABLA DE CONTENIDO

- I. PORTADA
- II. PRESENTACION
- III. EQUIPO DE PROGRAMACION
- IV. AGRADECIMIENTOS
- V. DEDICATORIA
- VI. INFORMACION INICIAL DEL EVENTO
- VII. PLAN DE ACOMPAÑAMIENTO
- VIII. ORGANIGRAMA DEL PERSONAL
- IX. RESULTADOS DEL DIAGNOSTICO
 - Características de las Edades
 - Necesidades Sentidas y Reales
 - Propósito General del Campamento
 - Metas de Fe
 - Pasaje Bíblico
- X. HORARIO FINAL
 - Actividades Básicas
 - Actividades Clave
 - Actividades Óptimas
- XI. DESCRIPCION DEL DESARROLLO DE ACTIVIDADES BASICAS
- XII. DESCRIPCION DEL DESARROLLO DE ACTIVIDADES CLAVE
- XIII. DESCRIPCION DEL DESARROLLO DE ACTIVIDADES ÓPTIMAS
- XIV. HORARIO DETALLADO
- XV. PRESUPUESTO
 - Moneda Nacional (Lempira)
- XVI. MENU
- XVII. ANEXOS
 - ANEXO 1: TIEMPO A SOLAS DIA 2 Y 3

II.- PRESENTACION

El presente programa de campamentos se prepara como requisito para graduación del curso de Programación de Campamentos de CCIAL ofrecido en San Pedro Sula, Honduras, en marzo del 2013, del que es alumno el director de programa.

Para la elaboración del mismo se siguieron los pasos según el manual del curso, en las diferentes sesiones, siguiendo también las normas para una buena filosofía de programa.

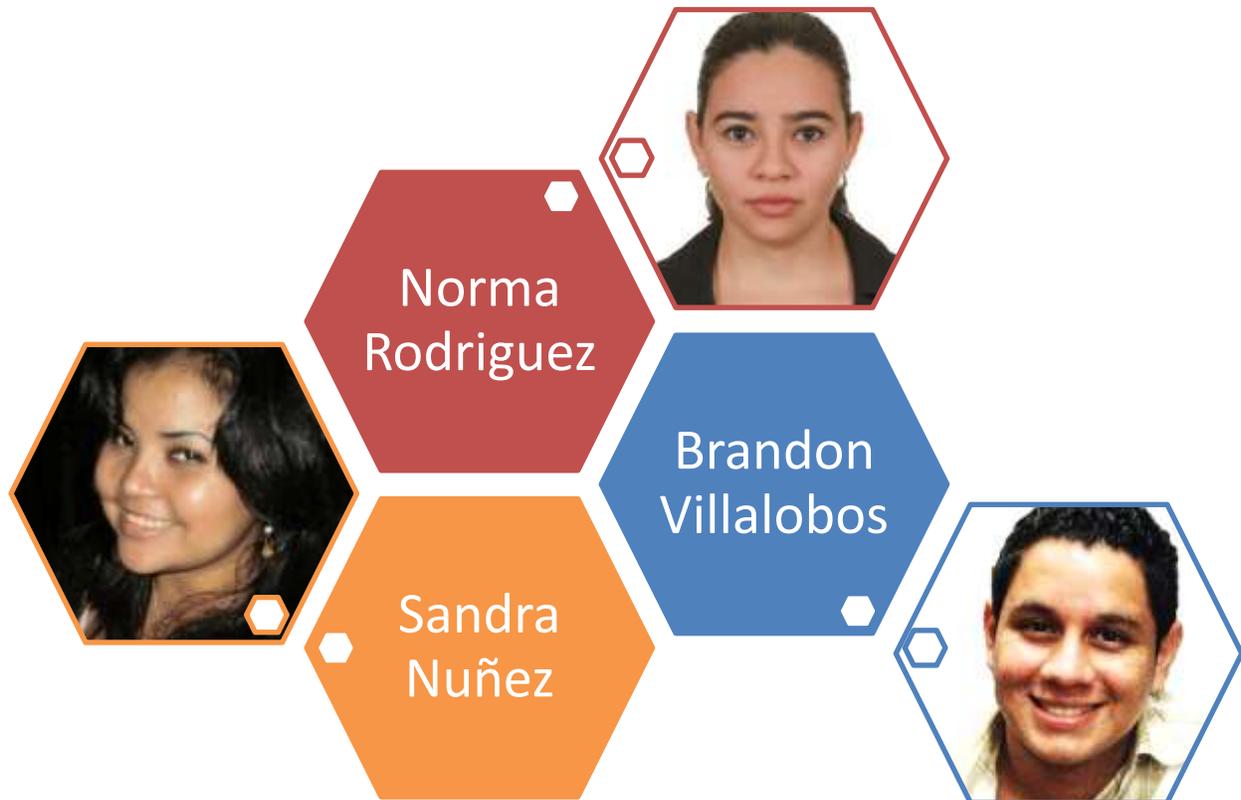
IGLESIA EVANGELICA Y REFORMADA CENTRAL, COFRADIA

DIRECTOR DE PROGRAMA: Brandon Villalobos

E-mail: brandon_steven@usps.edu

Teléfono: 94935429

III.- EQUIPO DE PROGRAMACION



Correos:

Norma Rodríguez: nlizethvaldez@hotmail.com

Brandon Villalobos: brandon_steven@usps.edu

Sandra Núñez: sandragarcia_0110@hotmail.com

IV.- AGRADECIMIENTO

- ◆ **A Dios, por permitirnos la oportunidad de ser capacitados por medio de este curso.**
- ◆ **Al Ministerio de Campamentos e Iglesia Evangélica y Reformada Central de Cofradía.**
- ◆ **A Yadira Ayala y Melba Argueta, por su apoyo y confianza al enfrentar este nuevo reto.**
- ◆ **A nuestros instructores de Programación de Campamentos, Norma Canales, Blanca Suazo, Margarita Castro, Leonel Campbell, por brindar y ser facilitadores de un nuevo conocimiento.**
- ◆ **A nuestras familias por su apoyo y comprensión en el tiempo transcurrido.**

V.- DEDICATORIA

- ◆ **A los acampantes que disfrutaran y serán transformados por medio de este campamento.**
- ◆ **A nuestra iglesia ya que por medio de este campamento alcanzaremos almas para Cristo.**
- ◆ **A esta nueva generación de programadores por el esfuerzo hecho.**

VI.- INFORMACIÓN INICIAL DEL EVENTO

Fecha junio del 2014

Viernes	Sábado	Domingo
---------	--------	---------

Lugar: Campamento Jerusalén Peña Blanca

Acampantes: Niños de Escuelas Públicas y Privadas de la Villa de Cofradía Cortes.

Gama de edades: 9-11 años

De zonas: urbanas

Proporción de hombres y mujeres: Varones 50% Mujeres 50%

Clase social: Media 80% Baja 20%

Trasfondo Cristiano: El 100% de acampantes no son cristianos

Patrocinadores del evento:

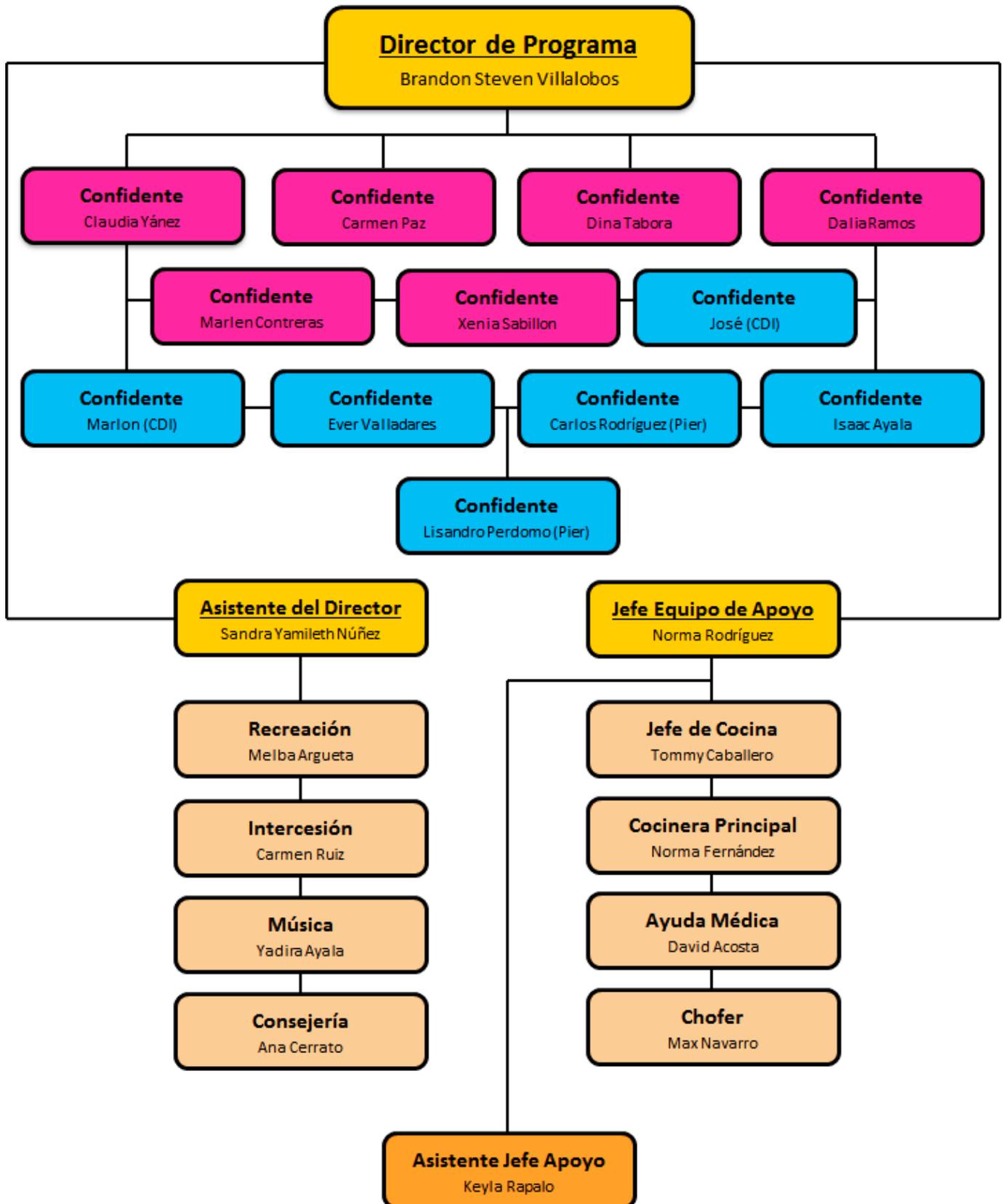
Primera Iglesia Evangélica Y Reformada Central De Cofradía Cortes

VII. PLAN DE ACOMPAÑAMIENTO

PLAN PARA CONSERVAR LOS RESULTADOS

Antes del evento	Durante el evento	Después del evento
Publicidad :con amigos maestros en las diferentes escuelas, llevando ex camperos para anunciar el evento	En la kermes cada actividad será llevada al propósito primordial del campamento, dándole un pequeño obsequio para que recuerden el pacto que han hecho con Dios	Visitarlos de parte del equipo a las diferentes instituciones para darles seguimientos junto con los confidentes
Invitarlos con carteles llamativos a un culto de niños de nuestra iglesia para que ellos puedan ver su transformación	Que un niño ex campero pueda compartir su testimonio acerca de su conversión a Cristo , durante el campamento	Hacer un evento donde se presenten imágenes de lo que fue el campamento y un pequeño convivio para compartir testimonios

VIII. ORGANIGRAMA GENERAL CAMPAMENTO UN REGALO INCREIBLE



IX. DIAGNOSTICO DE LOS CAMPEROS POTENCIALES A CAMPAMENTO	
Características de las edades Niños de 9 - 11 años	Físicas: Crecimiento Irregular, de acuerdo a sus cambios físicos se cansan (niñas) y son inquietos (niños) Mentales: Aburrimiento, curiosos, comienzan a contestar, defienden sus opiniones, buscan nueva información Sociales: Le tienen miedo a Dios, no temor, disciernen lo bueno y lo malo (sienten culpa) reciben a Cristo no por decisión personal sino por complacer a los demás, se dan cuenta de sus problemas personales y de sus familiares, son competitivos y por tanto les gusta hacer las cosas bien. Espirituales: no están 100% seguros de su salvación, ya saben diferenciar entre lo imaginario y lo real, pueden adorar con entendimiento (cantar), tienden a confundir la autoridad, no saben a quién obedecer Emocionalmente: Son cooperativos, dóciles, impacientes, amigables, cambian su estado de ánimo con frecuencia, Sus bromas son pesadas.
Necesidades sentidas y reales del grupo	Desean mejorar la relación con sus padres Desean conocer más de Dios Desean tener amor y sentirse amados por sus padres Necesitan un Padre Espiritual Necesitan fervientemente y con una prioridad principal el reconocer a Cristo como su salvador
Propósito General del Campamento: Evangelismo	El evangelizar durante el campamento a niños no creyentes, viene a ser un aspecto primordial en la organización (preparación de cada actividad del programa de campamento) ya que estamos cumpliendo con el propósito de nuestro campamento. Reconociendo a Cristo como su Salvador y formar en ellos basándonos en la características de su edad y el desarrollo de la fe que ellos puedan afirmar y afianzar su relación con Cristo y sentir el amor a través de su sacrificio.
Listado de Temas Estudiados Previamente	Puesto que son niños no creyentes, no tienen ningún conocimiento de la Palabra de Dios, solo han escuchado del tema de Dios pero no saben en específico, temas como la verdadera salvación.
Metas de Fe	* Al bendecir Dios abundantemente este campamento y nosotros hacer nuestro mejor esfuerzo, vemos a nuestros acampantes: <ol style="list-style-type: none"> 1. Convertidos a Cristo, 2. Iniciando su desarrollo espiritual, y uniéndose al ministerio de niños que imparte nuestra iglesia para discipulado y crecimiento en la fe. 3. Cuidando y Apreciando la Creación de Dios (naturaleza)
Pasaje Bíblico	Parábola del Hijo Prodigio Lucas 15:11-24

X. PLANIFICACION GENERAL

HORA	VIERNES	SABADO	DOMINGO
06:00 - 06:30 am	Reunión de Salida	Levantarse	
06:30 - 07:00 am		Tiempo a Solas	
07:00 - 07:30 am	Salida		
07:30 - 08:00 am		Aseo	
08:00 - 08:30 am			
08:30 - 09:00 am	Tiempo de Cabaña	Reto 3	Fiesta de despedida
09:00 - 09:30 am	Fiesta de Bienvenida	EBC 2	
09:30 - 10:00 am		Manteles decorativas	Manteles Decorativas
10:00 - 10:30 am	Almuerzo		
10:30 - 11:00 am	Almuerzo		
11:00 - 11:30 am	Almuerzo		
11:30 - 12:00 md	Almuerzo		
12:00 - 12:30 pm	Almuerzo		
12:30 - 01:00 pm	Almuerzo		
01:00 - 01:30 pm	Aprendizaje fluido de la naturaleza	Reto 4	Aseo
01:30 - 02:00 pm	EBC 1	Kermes	Salida
02:00 - 02:30 pm	Tiempo Libre		
02:30 - 03:00 pm	Tiempo Libre		
03:00 - 03:30 pm	Tiempo Libre		
03:30 - 04:00 pm	Reto 1	Juego especial	
04:00 - 04:30 pm	Coreografía	Tarde alegre	
04:30 - 05:00 pm	Devocional	Invitados especiales	
05:00 - 05:30 pm	Reto 2	Cambio de look	
05:30 - 06:00 pm	Cambio de look	Cambio de look	
06:00 - 06:30 pm	Cena		
06:30 - 07:00 pm	Cena		
07:00 - 07:30 pm	Cena		
07:30 - 08:00 pm	Club	Caminata / Club	
08:00 - 08:30 pm		Caminata / Club	
08:30 - 09:00 pm	Circulo de la amistad		
09:00 - 09:30 pm	Dormir / Reunión de Confidentes		
09:30 - 10:00 pm	Dormir / Reunión de Confidentes		
10:00 pm en adelante	Dormir / Reunión de Confidentes		

Interpretación:

Actividades Básicas

Actividades Clave

Actividades Óptimas

XI. DESCRIPCION DE ACTIVIDADES BASICAS

- **Levantarse**
- **Comidas (desayuno, almuerzo, cena y meriendas)** y su correspondiente lavado de cubiertos por el equipo de apoyo.
- **Aseo:** cada cabaña limpia su habitación, baños, y en el área verde revisar si hay basura para recoger.
- **Tiempo Libre:** cada cabaña, elige el lugar donde pasar su tiempo libre.
- **Aseo Personal:** figura en el programa impreso, antes de cada cena como “cambio de look” y también por la mañana al levantarse.
- **Reunión de Confidentes:** después de que todos estén dormidos tendremos reuniones cada noche, los confidentes deberán llevar su bitácora, con necesidades y decisiones que tomaron los camperos.
- **Dormir:** se entiende que todo duermen después del círculo de la amistad y reunión de Confidentes respectivamente.
- **Salida:** se entiende por dos tipos de salida, de Cofradía hacia Jerusalén, (Nombre del lugar de Campamento) y de Jerusalén a Cofradía.
- **Tiempo a Solas:** por la mañana, después del aseo personal, con su respectiva biblia y lápiz.

XII.- DESCRIPCION DE ACTIVIDADES CLAVES

TARJETA DE ORGANIZACIÓN LAVED

ACTIVIDAD: JUEGOS JUNTOS

ACTIVIDAD CLAVE

Nombre del Juego A Moler Café	Lugar y Ocasión del Juego Esta Actividad se realizara en el día, todo el grupo, durante el tiempo de llegada en la actividad juegos juntos
L= Logística Lista de Chequeo Material Pito	Duración: 15 Minutos
Área de Juego Área Verde amplia	# De Participantes: 73 Personas
Medidas de Seguridad	Materiales para la Actividades / Específicos Pito, para llamado de atención
Capacitar los Ayudantes	PLAN B Que lo hagan en el mini, tabernáculo
¿Cómo te organizaras para Dirigir?	Lo que hare como Director del Juego
A= Agrupación	Se pedirá a todos, acercarse con ayuda del pito y la voz, formándose tomados de la mano en un círculo.
V= Voz de Inicio	El Director, llamara con un tono muy alegre y dirá el nombre del juego.
E= Explicación	En círculo el moderador dirá: “pero porque les gusta la adrenalina “y ellos contestaran moviéndose de derecha a izquierda, tomados de las manos “no sé porque” esto se repetirá dos veces, después todos cantaran saltando hacia la derecha a una voz “a moler café a moler café,a moler a moler a moler café ” y después repetirán pero saltando hacia la izquierda. Esto continúa tomándose de los hombros, cintura, las rodillas y finalizando con los tobillos. Link, para visualizarlo mejor: http://ascprofesional.blogspot.com/2009/02/dinamicas-de-grupo-canciones-de.html
D= Dirección	El Director y los confidentes participaran juntamente con los demás en la misma actividad.

TARJETA DE ORGANIZACIÓN LAVED

ACTIVIDAD: JUEGOS JUNTOS

ACTIVIDAD CLAVE

Nombre del Juego Manteca de Iguana	Lugar y Ocasión del Juego Esta es la segunda Actividad que se realizara en el día, todo el grupo, durante el tiempo de llegada en la actividad juegos juntos
L= Logística Lista de Chequeo Material Pito	Duración: 15 Minutos
Área de Juego Área Verde	# De Participantes: 73 Participantes
Medidas de Seguridad	Materiales para la Actividades / Específicos Pito, para llamado de atención
Capacitar los Ayudantes	PLAN B Que lo hagan en el mini tabernáculo
¿Cómo te organizaras para Dirigir?	Lo que hare como Director del Juego
A= Agrupación	continúan en el mismo circulo de la actividad de a moler café
V= Voz de Inicio	Juntos en el círculo el moderador dará las indicaciones del juego.
E= Explicación	Cantaran señalándose las partes del cuerpo con la mano y moverla al cantar, se puede cantar en diferentes estilos como llorando, riendo susurrando, gritando, burbujeando. Aaaaay, esta cabeza que no me da, Es más tiesa que un compás, Que un compás, que un compás, Maaaanteca de iguana le voy a echar, Para que se mueva de aquí para allá, De aquí pa' allá de aquí pa'alla, Para que se mueva de aquí pa'alla, Aaaaay, este hombro que no me da..., Nuca... brazo... codo... boca...cadera Para visualizarlo mejor: Libro Facilitando Crecimiento II Edición pág. 169
D= Dirección	El Director y los confidentes participaran juntamente con los demás en la misma actividad.

TARJETA DE ORGANIZACIÓN LAVED

ACTIVIDAD: TIEMPO DE CABAÑA

ACTIVIDAD CLAVE

Nombre de Actividad: CAMARADEROS	Lugar y Ocasión del Juego Esta Actividad se realizara en el día, por cabaña, durante la actividad "Tiempo de Cabaña"
L= Logística Lista de Chequeo Material	Duración: Durará 1 Hora
Área de Juego	# De Participantes: Se realizara por cabaña, 6 personas incluyendo el confidente
Medidas de Seguridad	Materiales para la Actividades / Específicos Cartulina, Marcador este servirá para el Pacto de Amigos Papel Bond, Tape, Cartulina de Colores, Marcadores, estos servirán para la decoración de la puerta.
Capacitar los Ayudantes	PLAN B No Hay Problema si llueve o se va la energía.
¿Cómo te organizaras para Dirigir?	Lo que hare como Director del Juego
A= Agrupación	Agrupados por cabaña, con su respectivo confidente en la habitación
V= Voz de Inicio	Se les dirá que primero se instalaran, luego harán la respectiva decoración, de una forma animada.
E= Explicación	Paso 1: Instalarse en la cabaña. Paso 2: Pacto de Amigos en grande... (Normas de cabaña y consecuencia por incumplimiento) Paso 3: Decoración de la Puerta... (De acuerdo al nombre de cabaña y su creatividad.
D= Dirección	El Confidente podrá participar y dar sugerencias de la normas y decoración, pero dejara que lo acampantes piensen que se puede hacer.

FIESTA DE BIENVENIDA

Sketch: De ahora en adelante

Personajes:

El Profe.

El Aburrido

El Bromista

El Perfeccionista

El tímido

El líder

El dispuesto

Descripción: juntos reunidos en el tabernáculo iniciara el profe, saliendo del publico dándole la bienvenida a los camperos y continuara el drama con el guion siguiente.

GUION

Profe: ¡¡¡¡¡ Bienvenidos!!! al campamento, Un Regalo Increíble..., hígole y que regalo tan bonito será.... prepárate para lo que viene.

Aburrido: ayyyyyy no!!que aburrido el lugar sin tv sin música

Profe: aburrido??Umm pues te diré que no la pasarás aburrido ya que tenemos mucha diversión i...

Aburrido: umm deberás entonces estará genial

Entra el bromista: ajajajajajaj hey tu aburrido, poniendo su mano bajo su mentón le dice mira hacia abajo (el aburrido mira hacia abajo) levanta su dedo y le pega a su nariz, y se empieza a burlar de eljajajaja

Profe: niños..niños eso no se hace no podemos hacer bromas ni burlarnos de los demás.

Entra el perfeccionista y el tímido juntos

Perfeccionista abrazando al tímido le dice; hey tú tienes que hacer las cosas bien porque dicen que el mejor obtendrá un premio, ósea que si te juntas conmigo todo te saldrá bien porque yo soy el mejor hago todo bien, entonces? Que dices? El tímido dice: siiii porque me da mucha pena, no conozco a nadie,

Profe: mirándolos a los dos dice: todos son ganadores aquí todos tiene un premio, porque todos somos iguales, y haremos nuevos amigos así que no tengas pena.

Entra el líder y le dice a los demás: hey dicen que hay una piscina por allá y que esta masisa vamos miren que tenemos tiempo libre. (Comienza a caminar) el profe los detiene y les dice: dónde van?? Y su confidente? No pueden salir sin él ni andar solos por allí.

Contesta el líder: está bien profe.

Entra el dispuesto y dice: tiene razón el profe, hare todo lo que usted me diga para poder disfrutar de este campamento...

Profe: que bueno que venga dispuesto ya que hay palabras que son prohibidas en este campamento y son NO PUEDO, NO QUIERO, ESTOY ABURRIDO, LO HARE A MI MANERA, ME DA PENA, esas palabras no las podemos decir.

El profe ahora habla en general, explicándoles que no sean como algunos de ellos, todo estará genial si ponemos de nuestra parte.

Así que chicos bienvenidos....

II parte

Presentación de porras por cabañas, seguidamente almorzar.

TARJETA DE ORGANIZACIÓN PARA APRENDIZAJE FLUIDO DE LA NATURALEZA			
TEMA	Un Animal ejemplo	META DE FE: Vemos a los Niños apreciando y cuidando la creación de Dios (naturaleza)	
ORGANIZACION	Número total de Participantes: 60 niños	Duración Total: 1 Hora	Edad: 9 - 11 años
INFORMACION ESPECIAL DEL GRUPO	Son niños no creyentes, que después del almuerzo del primer día, saldrán a explorar más de la Creación de Dios, enfocándose más el animal la hormiga.		
AGRUPACION	Se puede dirigir con todo el grupo a excepción de la última etapa, para poder apreciar más lo que los camperos dirán.		
CAPACITACION DE LOS FACILITADORES			
	Reunión de Capacitación: Día de Orientación	Dónde: en la Iglesia Fecha:	Horario: 8 - 5pm
	Equipode Confidentes Presentes:		
	1 Claudia	5 Marlen	9 Carlos
	2 Carmen	6 Xenia	10 Lisandro
	3 Dina	7 José	11 Ever
	4 Dalia	8 Marlon	12 Isaac
FACILITADOR:	Plan de Acción: Ser facilitador (confidente) en el aprendizaje fluido, guiar al Equipo a través de ella.		
ETAPA 1 Despertar Entusiasmo	Nombre: Imitar Animales	Duración Total: 10 Minutos	Sitio / Materiales Área Verde (campo)
	Cada cabaña tomara un papel que contendrá el nombre de un animal este estará ubicado en el suelo del tabernáculo. Y seguidamente tendrán que imitar su aspecto y movimientos incluyendo sonidos.		
ETAPA 2 Enfocar Atención	Nombre: Cámara Humana	Duración Total: 10 Minutos	Sitio / Materiales Orilla del lago y alrededores
	Están en parejas y uno toma el papel del fotógrafo y el otro juega el de la cámara. "La cámara "mantiene sus ojos cerrados hasta que el fotógrafo apunta la cámara hacia un objeto en especial, y le hala suavemente las orejas para indicar "toma de foto"		
	Ver etapa 3 y 4 en la siguiente hoja...		

ETAPA 3 Experiencia Directa	Nombre: Observar un Hormiguero	Duración Total: 25 Minutos	Sitio / Materiales Hormiguero por el campo
	<p>Narración de información interesante sobre las hormigas, tomada de una enciclopedia, y observación cercana de un hormiguero.</p> <p>OJO: el confidente mientras los camperos está observando el hormiguero, debe narrar este tipo de información como uno de los grandes expertos.</p> <p>“Las hormigas tienen la vista muy imperfecta, pues solo alcanzan a ver unos centímetros de distancia, pero tienen muy desarrollado el gusto, el olfato, y el tacto, que lo ejercen por medio de las antenas. Cuando dos hormigas se encuentran parece que se saludan con el contacto de las antenas y se conocen si son del mismo hormiguero o no, aunque este, este integrado por cientos de miles. _por lo regular todas las semillas y granos que almacenan no germinan (a pesar de que en el hormiguero hay humedad) pues ellas les roen y destruyen la célula germinativa; y cuando llueve copiosamente y se inunda el hormiguero, sacan sus granos para que estos puedan secarse y no se pudran. _existe una clase de hormiga que almacena agua para el tiempo de sequía. Ellas toman algunas de su especie, hacen llenar sus vientres de agua hasta casi reventar, y las convierte en verdaderos toneles vivientes que llegan a tener hasta el tamaño de una cereza. _ estas hormigas permanecen inmóviles en una zona especial del hormiguero, hasta que llega el tiempo de prestar su servicio; entonces ofrecen con su propia boca el agua a sus compañeras sedientas quienes de esta manera pueden sobrevivir.</p>		
ETAPA 4 Compartir Inspiración	Nombre: Que fue...?	Duración Total: 15 Minutos	Sitio / Materiales Área verde por la piscina
	<p>Lectura del pasaje bíblico donde se mencionan las hormigas proverbios 6:6-8, y reflexión en grupos pequeños a base de preguntas</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Al estar viendo el hormiguero ¿Qué observaste? 2. ¿En qué forma te sientes identificado con lo que observaste? 3. Guardaremos unos momentos de silencio; pregúntale a Dios: ¿Qué lección quieres que obtenga de lo que observe? 		

TARJETA DE ORGANIZACIÓN PARA CLUB			
TEMA	Aprendiendo a Adorar a Dios	META DE FE: Vemos a los camperos en el ministerio de niños recibiendo discipulado para crecer más.	
ORGANIZACION	Número total de Participantes: 60 niños	Duración Total: 2 Horas	Edad: 9 - 11 años
INFORMACION ESPECIAL DEL GRUPO	son niños no creyentes, que durante la 1era noche, conocerán mas de la biblia, y como alabar a Dios de los diferente modos, como leer la biblia, cantar, saltar, danzar orar, etc.		
AGRUPACION	Se puede dirigir con todo el grupo a excepción de la etapa número 2 que se hará por escuadrones, son 15 personas por escuadrón		
CAPACITACION DE LOS FACILITADORES			
	Reunión de Capacitación: Día de Orientación	Dónde: Auditorio PIERC Fecha:	Horario: 8 - 5pm
	Confidentes Presentes		
	1 Claudia	5 Marlen	9 Carlos
	2 Carmen	6 Xenia	10 Lisandro
	3 Dina	7 José	11 Ever
	4 Dalia	8 Marlon	12 Isaac
FACILITADOR:	Plan de Acción: Ser facilitador (confidente) en el club, guiar al Equipo a través de ella.		
ETAPA 1	Nombre: Adorar cantando, danzando, saltando	Duración Total: 20 Minutos	Sitio / Materiales Tabernáculo / sonido, instrumentos.
	En esta etapa, estarán todos juntos, siguiendo al líder de la alabanza con canciones lentas primero, y luego rápidas para despertar en ellos el interés enfatizándoles poder saltar y danzar con libertad, ojo: <i>estar atentos para tener cita persona a persona con los que no quieran hacer la actividad, este es un buen momento.</i>		
ETAPA 2	Nombre: Sketch, por ellos mismos.	Duración Total: 1/2 Hora	Sitio / Materiales Tabernáculo y alrededores.
	Se les dará una historia bíblica resumida, y una biblia, para que ellos puedan inventar un sketch por ellos mismo, con ayuda de sus confidentes, aquí se hará por los mismos escuadrones de los retos, y ellos dramatizaran lo que dice la historia, ojo: enfatizar la participación es muy bueno aquí. (Norma 2)		
ETAPA 3	Nombre: Luces Cámara, Acción	Duración Total: 40 Minutos	Sitio / Materiales Tabernáculo
	Dramatizar las siguientes historias: David y Goliat, Sansón, Los Amigos de Daniel (Sadrac, Mesac y Abed-Nego), El Arca de Noé, ver siguiente página para los resúmenes de cada historia. También pueden usar la biblia.		
ETAPA 4	Nombre: Alabanza	Duración Total: 5 o 10Minutos	Sitio / Materiales Tabernáculo / sonido
	Alabanza Te Doy Gloria, para finalizar el club...		

HISTORIAS RESUMIDAS PARA CLUB DE 1ERA.NOCHE

David y Goliat

1 Samuel 17.

Israel, bajo las órdenes del rey Saúl, estaba en guerra con los filisteos y ellos tenían un líder especial: un gigante llamado Goliat. Éste desafió al ejército israelí durante 40 días, proponiendo que escogieran a su mejor hombre y que se enfrentara a él. Si ganaba Goliat, los israelíes serían esclavos de los filisteos. Si ganaba el mejor hombre israelí, los filisteos serían esclavos de Israel.

David, cuyo padre le había pedido que viajara al campamento para saber cómo estaban sus hermanos mayores y llevarles algo de comida, escuchó el desafío del gigante (1 Sam 17:8,9), como David defendía a sus ovejas de animales depredadores entonces cogió un cayado y una honda. Con ello se presenta ante el rey Saúl y se propone a ser quién luche contra el gigante. En definitiva, un niño iba a ser el mejor hombre de Israel.

Primero se vistió con la armadura del rey, pero, al no estar acostumbrado a utilizarla, se deshizo de ella y se dirigió al campo de batalla con su honda. Por el camino recogió cinco piedras lisas en un arroyo y se plantó delante del gigante Goliat. Éste se burló de él, pero el pequeño David le dijo, yo vengo en el nombre de Jehová de los Ejércitos y entonces David lanzó una piedra en la frente y, cuando cayó, le cortó la cabeza al gigante con la misma espada, enseguida, todos los filisteos salieron huyendo, y el pueblo de Israel dio gritos de victoria...

Historia de Noé.

Génesis 6 y 7

Noé era un hombre justo y honrado entre su gente. Siempre anduvo fielmente con Dios. Tuvo tres hijos: Sem, Cam y Jafet. Pero Dios vio que la tierra estaba corrompida y llena de violencia. Al ver Dios tanta corrupción en la tierra, y tanta perversión en la gente, le dijo a Noé: «He decidido acabar con toda la gente, pues por causa de ella la tierra está llena de violencia. Así que voy a destruir a la gente junto con la tierra. Constrúyete un arca de madera resinosa, hazle compartimentos, y cúbreala con brea por dentro y por fuera. Dale las siguientes medidas: ciento cuarenta metros de largo, veintitrés de ancho y catorce de alto. Hazla de tres pisos, con una abertura a medio metro del techo y con una puerta en uno de sus costados. Porque voy a enviar un diluvio sobre la tierra, para destruir a todos los seres vivos bajo el cielo. Todo lo que existe en la tierra morirá. Pero contigo estableceré mi *pacto, y entrarán en el arca tú y tus hijos, tu esposa y tus nueras. Haz que entre en el arca una pareja de todos los seres vivos, es decir, un macho y una hembra de cada especie, para que sobrevivan contigo. Contigo entrará también una pareja de cada especie de aves, de ganado y de reptiles, para que puedan sobrevivir. Recoge además toda clase de alimento, y almacénalo, para que a ti y a ellos les sirva de comida.» Y Noé hizo todo según lo que Dios le había mandado. Cuando Noé tenía seiscientos años, precisamente en el día diecisiete del mes segundo, se reventaron las fuentes del mar profundo y se abrieron las compuertas del cielo. Cuarenta días y cuarenta noches llovió sobre la tierra. Ese mismo día entraron en el arca Noé, sus hijos Sem, Cam y Jafet, su esposa y sus tres nueras. Junto con ellos entró toda clase de animales salvajes y domésticos, de animales que se arrastran por el suelo, y de aves. Así entraron en el arca con Noé parejas de todos los seres vivos; entraron un macho y una hembra de cada especie, tal como Dios se lo había mandado a Noé. Luego el Señor cerró la puerta del arca.

El diluvio cayó sobre la tierra durante cuarenta días. Cuando crecieron las aguas, elevaron el arca por encima de la tierra. Las aguas crecían y aumentaban cada vez más, pero el arca se mantenía a flote sobre ellas. Tanto crecieron las aguas, que cubrieron las montañas más altas que hay debajo de los cielos. El nivel del agua subió más de siete metros por encima de las montañas. Así murió todo *ser vivo que se movía sobre la tierra: las aves, los animales salvajes y domésticos, todo tipo de animal que se arrastraba por el suelo, y todo ser humano. Pereció todo ser que habitaba la tierra firme y tenía aliento de vida. Dios borró de la faz de la tierra a todo ser vivo, desde los seres humanos hasta los ganados, los reptiles y las aves del cielo. Todos fueron borrados de la faz de la tierra. Sólo quedaron Noé y los que estaban con él en el arca. Y la tierra quedó inundada ciento cincuenta días.

Los Amigos de Daniel (Daniel 3)

El rey Nabucodonosor mandó hacer una estatua de oro, de veintisiete metros de alto por dos metros y medio de ancho, y mandó que la colocaran en los llanos de Dura, en la provincia de Babilonia. Luego les ordenó a los sátrapas, prefectos, gobernadores, consejeros, tesoreros, jueces, magistrados y demás oficiales de las provincias, que asistieran a la dedicación de la estatua que había mandado erigir. Entonces los heraldos proclamaron a voz en cuello: «A ustedes, pueblos, naciones y gente de toda lengua, se les ordena lo siguiente: Tan pronto como escuchen la música de trompetas, flautas, cítaras, liras, arpas, zampoñas y otros instrumentos musicales, deberán inclinarse y adorar la estatua de oro que el rey Nabucodonosor ha mandado erigir. Todo el que no se incline ante ella ni la adore será arrojado de inmediato a un horno en llamas. Ante tal amenaza, tan pronto como se escuchó la música de todos esos instrumentos musicales, todos los pueblos y naciones, y gente de toda lengua, se inclinaron y adoraron la estatua de oro que el rey Nabucodonosor había mandado erigir. Pero algunos astrólogos se presentaron ante el rey y acusaron a los judíos: —¡Que viva Su Majestad por siempre! —exclamaron—. Usted ha emitido un decreto que todo el que no se incline ante la estatua ni la adore será arrojado a un horno en llamas. Pero hay algunos judíos, a quienes Su Majestad ha puesto al frente de la provincia de Babilonia, que no acatan sus órdenes. No adoran a los dioses de Su Majestad ni a la estatua de oro que mandó erigir. Se trata de Sadrac, Mesac y Abednego. Lleno de ira, Nabucodonosor los mandó llamar. Cuando los jóvenes se presentaron ante el rey, Nabucodonosor les dijo: Ustedes tres, ¿es verdad que no honran a mis dioses ni adoran a la estatua de oro que he mandado erigir? Ahora que escuchen la música de los instrumentos musicales, más les vale que se inclinen ante la estatua que he mandado hacer, y que la adoren. De lo contrario, serán lanzados de inmediato a un horno en llamas, ¡y no habrá dios capaz de librarlos de mis manos! Sadrac, Mesac y Abednego le respondieron a Nabucodonosor: —¡No hace falta que nos defendamos ante Su Majestad! Si se nos arroja al horno en llamas, el Dios al que servimos puede librarlos del horno y de las manos de Su Majestad. Pero aun si nuestro Dios no lo hace así, sepa usted que no honraremos a sus dioses ni adoraremos a su estatua. Ante la respuesta de Sadrac, Mesac y Abednego, Nabucodonosor se puso muy furioso y cambió su actitud hacia ellos. Mandó entonces que se calentara el horno siete veces más de lo normal, y que algunos de los soldados más fuertes de su ejército ataran a los tres jóvenes y los arrojaran al horno en llamas. Fue así como los arrojaron al horno con sus mantos, sandalias, turbantes y todo, es decir, tal y como estaban vestidos. Tan inmediata fue la orden del rey, y tan caliente estaba el horno, que las llamas alcanzaron y mataron a los soldados que arrojaron a Sadrac, Mesac y Abednego, los cuales, atados de pies y manos, cayeron dentro del horno en llamas. En ese momento Nabucodonosor se puso de pie, y sorprendido les preguntó a sus consejeros: ¿Acaso no eran tres los hombres que atamos y arrojamos al fuego? Así es, Su Majestad le respondieron. ¡Pues miren! —exclamó—. Allí en el fuego veo a cuatro hombres, sin ataduras y sin daño alguno, ¡y el cuarto tiene la apariencia de un dios, Dicho esto, Nabucodonosor se acercó a la puerta del horno en llamas y gritó Sadrac, Mesac y Abednego, siervos del Dios Altísimo, ¡salgan de allí, y vengan acá! Cuando los tres jóvenes salieron del horno, los sátrapas, prefectos, gobernadores y consejeros reales se arremolinaron en torno a ellos y vieron que el fuego no les había causado ningún daño, y que ni uno solo de sus cabellos se había chamuscado; es más, su ropa no estaba quemada ¡y ni siquiera olía a humo! Entonces exclamó Nabucodonosor: «¡Alabado sea el Dios de estos jóvenes, que envió a su ángel y los salvó! Ellos confiaron en él y, desafiando la orden real, optaron por la muerte antes que honrar o adorar a otro dios que no fuera el suyo. Por tanto, yo decreto que se descuartice a cualquiera que hable en contra del Dios de Sadrac, Mesac y Abednego, y que su casa sea reducida a cenizas, sin importar la nación a que pertenezca o la lengua que hable. ¡No hay otro dios que pueda salvar de esta manera!» Después de eso el rey promovió a Sadrac, Mesac y Abednego a un alto puesto en la provincia de Babilonia.

Sansón y Dalila (Jueces 16)

Un día Sansón fue a Gaza, donde vio a una prostituta. Entonces entró para pasar la noche con ella... Pasado algún tiempo, Sansón se enamoró de una mujer del valle de Sorec, que se llamaba Dalila. Los jefes de los filisteos fueron a verla y le dijeron: «Sedúcelo, para que te revele el secreto de su tremenda fuerza y cómo podemos vencerlo, de modo que lo atemos y lo tengamos sometido. Cada uno de nosotros te dará mil cien monedas de plata. Dalila le dijo a Sansón: Dime el secreto de tu tremenda fuerza, y cómo se te puede atar y dominar. Sansón le respondió: Si se me ata con siete cuerdas de arco que todavía no estén secas, me debilitaré y seré como cualquier otro hombre. Los jefes de los filisteos le trajeron a ella siete cuerdas de arco que aún no se habían secado, y Dalila lo ató con ellas. Estando unos hombres al acecho en el cuarto, ella le gritó: ¡Sansón, los filisteos se lanzan sobre ti! Pero él rompió las cuerdas como quien rompe un pedazo de cuerda chamuscada. De modo que no se descubrió el secreto de su fuerza. Dalila le dijo a Sansón: ¡Te burlaste de mí! ¡Me dijiste mentiras! Vamos, dime cómo se te puede atar. —Si se me ata firmemente con sogas nuevas, sin usar —le dijo él—, me debilitaré y seré como cualquier otro hombre. Mientras algunos filisteos estaban al acecho en el cuarto, Dalila tomó sogas nuevas y lo ató, y luego le gritó: ¡Sansón, los filisteos se lanzan sobre ti! Pero él rompió las sogas que ataban sus brazos, como quien rompe un hilo. Entonces Dalila le dijo a Sansón: ¡Hasta ahora te has burlado de mí, y me has dicho mentiras! Dime cómo se te puede atar. Si entretejes las siete trenzas de mi cabello con la tela del telar, y aseguras ésta con la clavija —respondió él—, me debilitaré y seré como cualquier otro hombre. Entonces, mientras él dormía, Dalila tomó las siete trenzas de Sansón, las entretejió con la tela y las aseguró con la clavija. Una vez más ella le gritó: «¡Sansón, los filisteos se lanzan sobre ti!» Sansón despertó de su sueño y arrancó la clavija y el telar, junto con la tela. Entonces ella le dijo: «¿Cómo puedes decir que me amas, si no confías en mí? Ya van tres veces que te burlas de mí, y aún no me has dicho el secreto de tu tremenda fuerza.» Como todos los días lo presionaba con sus palabras, y lo acosaba hasta hacerlo sentirse harto de la vida, al fin se lo dijo todo. «Nunca ha pasado navaja sobre mi cabeza —le explicó—, porque soy nazareo, consagrado a Dios desde antes de nacer. Si se me afeitara la cabeza, perdería mi fuerza, y llegaría a ser tan débil como cualquier otro hombre.» Cuando Dalila se dio cuenta de que esta vez le había confiado todo, mandó llamar a los jefes de los filisteos, y les dijo: «Vuelvan una vez más, que él me lo ha confiado todo.» Entonces los gobernantes de los filisteos regresaron a ella con la plata que le habían ofrecido. Después de hacerlo dormir sobre sus rodillas, ella llamó a un hombre para que le cortara las siete trenzas de su cabello. Así comenzó a dominarlo. Y su fuerza lo abandonó. Luego ella gritó: «¡Sansón, los filisteos se lanzan sobre ti!» Sansón despertó de su sueño y pensó: «Me escaparé como las otras veces, y me los quitaré de encima.» Pero no sabía que el Señor lo había abandonado. Entonces los filisteos lo capturaron, le arrancaron los ojos y lo llevaron a Gaza. Lo sujetaron con cadenas de bronce, y lo pusieron a moler en la cárcel. Pero en cuanto le cortaron el cabello, le comenzó a crecer de nuevo. Cuando lo pusieron de pie entre las columnas, Sansón le dijo al muchacho que lo llevaba de la mano: «Ponme donde pueda tocar las columnas que sostienen el templo, para que me pueda apoyar en ellas.» En ese momento el templo estaba lleno de hombres y mujeres; todos los jefes de los filisteos estaban allí, y en la parte alta había unos tres mil hombres y mujeres que se divertían a costa de Sansón. Entonces Sansón oró al Señor: «Oh soberano Señor, acuérdate de mí. Oh Dios, te ruego que me fortalezcas sólo una vez más, y déjame de una vez por todas vengarme de los filisteos por haberme sacado los ojos.» Luego Sansón palpó las dos columnas centrales que sostenían el templo y se apoyó contra ellas, la mano derecha sobre una y la izquierda sobre la otra. Y gritó: «¡Muera yo junto con los filisteos!» Luego empujó con toda su fuerza, y el templo se vino abajo sobre los jefes y sobre toda la gente que estaba allí. Fueron muchos más los que Sansón mató al morir, que los que había matado mientras vivía. Sus hermanos y toda la familia de su padre descendieron para recogerlo. Lo llevaron de regreso y lo sepultaron entre Zora y Estaol, en la tumba de su padre Manoa. Sansón había gobernado a Israel durante veinte años.

TARJETA DE ORGANIZACIÓN LAVED

ACTIVIDAD: CIRCULO DE LA AMISTAD 1 NOCHE

ACTIVIDAD CLAVE

Nombre del Juego MIS EXPECTATIVAS	Lugar y Ocasión del Juego Esta Actividad se realizara en la noche, por cabañas, durante la actividad Circulo de la Amistad
L= Logística Lista de Chequeo Material	Duración: 30 Minutos
	# De Participantes: 6 Incluyendo el confidente
Área de Juego	Materiales para la Actividades / Específicos 4 tiras gruesas de papel construcción por persona, en total serán 20 cintas o tiras de papel construcción colores claros para poder escribir en ellos, tape claro grueso, 1 lápiz tinta por persona en total serán 6.
Medidas de Seguridad	
Capacitar los Ayudantes	PLAN B No hay Problema si llueve, si se va la energía, solo contestar las preguntas de una forma oral.
¿Cómo te organizaras para Dirigir?	Lo que hare como Director del Juego
A= Agrupación	Se les pedirá sentarse en el suelo en forma circular dentro de la cabaña.
V= Voz de Inicio	Con una voz en tono natural, se les explicara la actividad, el facilitador dirá que somos amigos, desde ahora en adelante y podemos contar y hablar abiertamente.
E= Explicación	Primero se les dice las preguntas una a una, para ir las contestando respectivamente. Preguntas: 1. ¿De las actividades que hicimos hoy cual fue la que más te gusto y porque? 2. ¿Si pudieras traer a una persona a este campamento a quien seria y porque? 3. ¿Con que persona dentro del campamento has hecho amistad, cuéntanos tu experiencia? 4. ¿qué esperas recibir / aprender en este campamento?, después de escribir y compartir las preguntas, se hace una cadena con todas las tiras de papel el cual servirá para decoración.
D= Dirección	El Confidente participara juntamente con los camperos dejando que primero escriban y luego participan comentando sus respuestas.

TARJETA DE ORGANIZACIÓN LAVED

ACTIVIDAD: CIRCULO DE LA AMISTAD 2 NOCHE

ACTIVIDAD CLAVE

Nombre del Juego MIS EMOCIONES	Lugar y Ocasión del Juego Esta Actividad se realizara en la noche, por cabañas, durante la actividad Circulo de la Amistad.
L= Logística Lista de Chequeo Material	Duración: 30 Minutos
	# De Participantes: 6 Incluyendo el confidente
Área de Juego	Materiales para la Actividades / Específicos Cuadrito de emociones recortado por cada campero, en total son 6 cuadros. <i>Sacar copia de la página 187 de Libro Facilitando Crecimiento II Edición.</i>
Medidas de Seguridad	
Capacitar los Ayudantes	PLAN B No hay Problema si llueve, si se va la energía, solo contestar las preguntas de una forma oral.
¿Cómo te organizaras para Dirigir?	Lo que hare como Director del Juego
A= Agrupación	Se les pedirá sentarse en el suelo en forma circular dentro de la cabaña.
V= Voz de Inicio	Con una voz en tono natural, se les explicara la actividad, el facilitador dirá que somos amados por Dios, y él nos trajo acá con el propósito de buscarle para que el pueda cambiar nuestras vidas.
E= Explicación	Primero se les da el cuadro con la lista de emociones y se pedirá que marquen aquellas que han experimentado durante la caminata. Deben poner una marca sobre el espiral que está al lado de las emociones que identificaron. Una vez que terminen podrán compartir con los demás lo que marcaron, el confidente debe preguntar ¿por qué te sentiste así? Termina con un tiempo de oración entregando y dando gracias a Dios por sus emociones y experiencias. Paso final TODOS A DORMIR.
D= Dirección	El Confidente participara junto con los camperos.

TARJETA DE ORGANIZACIÓN PARA RETO 1,2,3 y 4

TEMA	Encontrando el Camino	META DE FE: Vemos a los camperos convertidos a Cristo.	
ORGANIZACION	Número total de Participantes: 15 niños	Duración Total: 1 Hora	Edad: 9 - 11 años
INFORMACION ESPECIAL DEL GRUPO	Niños no Cristianos, que por medio de los retos, podrán comparar su vida diaria y tomar decisiones de cambio.		
MATERIALES	Cinta Adhesiva, pito.		
AGRUPACION	Se dirigirá por escuadrón, cada uno de manera simultánea estará en cada actividad, como la metodología de las estaciones pero en diferentes horas.		
CAPACITACION DE LOS FACILITADORES			
	Reunión de Capacitación: Día de Orientación	Dónde: en la Iglesia Fecha:	Horario: 8 - 5pm
	Equipode Confidentes Presentes:		
	1 Claudia	5 Marlen	9 Carlos
	2 Carmen	6 Xenia	10 Lisandro
	3 Dina	7 José	11 Ever
	4 Dalia	8 Marlon	12 Isaac
FACILITADOR:	Plan de Acción: Ser facilitador (confidente) en el reto, guiar al Equipo a través de ella.		
ETAPA 1	Nombre: Presentación del juego y de los camperos	Duración Total: 5 minutos	Sitio / Materiales Tabernáculo
	Es esta etapa el escuadrón inicia su presentación, cantando la porra, seguidamente el confidente pasara a presentar su reto así: tu trabajas en una compañía muy competitiva de entregas a domicilio, ustedes tienen los mejores camiones, los conductores más amigables y la mejor tecnología computarizada. En este momento hay un paquete importantísimo que debe ser entregado en el otro extremo de la ciudad. Son las 5:00 pm la hora pico del tráfico, y tú necesitas la mejor ruta para atravesar la ciudad. Avenidas principales, calles, desvíos, atajos... lo que puedes encontrar. Cada vez que llegues a una calle sin salida o a un embotellamiento, tendrás que cambiar de conductor. Cuando encuentres la ruta correcta que te puede llevar a través de todo el tráfico, podrás alertar a tu empresa y hacer que los demás conductores te sigan.		
	Ver etapa 2, 3 y 4 en la siguiente página.		

ETAPA 2	Nombre: Reglas del Reto	Duración Total: 5 minutos	Sitio / Materiales Tabernáculo
	El facilitador dirá las siguientes reglas: 1.- Cada participante tiene que pasar a través de la cuadrícula por lo menos una vez. 2.- solamente una persona puede ir a la vez. 3.- El facilitador dirá "sigue" si va por el buen camino, y "mala decisión" si pisa un cuadro equivocado. 4.- si un participante pisa un cuadro equivocado automáticamente todo el grupo volverá a iniciar la actividad, aun si hay personas que hayan logrado cruzar.		
ETAPA 3	Nombre: Resolviendo el Reto	Duración Total: 30 minutos	Sitio / Materiales Tabernáculo
	Aquí cada campero como se explicó en las reglas pasará a resolver el acertijo, solo durará 30 minutos, si no lo hacen no hay problema esto servirá para una reflexión más efectiva.		
ETAPA 4	Nombre: Reflexión	duración Total: 20 minutos	Sitio / Materiales Tabernáculo o área verde
	Esta reflexión junto con la actividad en general la realizarán personas que hayan egresado del taller de acertijos nivel 1		

TARJETA DE ORGANIZACIÓN PARA RETO 1, 2, 3 y 4

TEMA	Misión Imposible	META DE FE: Vemos a los camperos convertidos a Cristo.	
ORGANIZACION	Número total de Participantes: 15 niños	duración Total: 1 Hora	Edad: 9 - 11 años
INFORMACION ESPECIAL DEL GRUPO	Niños no Cristianos, que por medio de los retos, podrán comparar su vida diaria y tomar decisiones de cambio.		
MATERIALES	2 lazos gruesos, 2 costales, 3 cabullas, 20 estacas, un botellón con agua de la llave, 30 bolsas de malvaviscos, 1 plato plástico, agua para beber, lista impresa de agudezas mentales		
AGRUPACION	Se dirigirá por escuadrón, cada uno de manera simultánea estará en cada actividad, como la metodología de las estaciones pero en diferentes horas.		
CAPACITACION DE LOS FACILITADORES			
	Reunión de Capacitación: Día de Orientación	Dónde: en la Iglesia Fecha:	Horario: 8 - 5pm
	Equipode Confidentes Presentes:		
	1 Claudia	5 Marlen	9 Carlos
	2 Carmen	6 Xenia	10 Lisandro
	3 Dina	7 José	11 Ever
	4 Dalia	8 Marlon	12 Isaac
FACILITADOR:	Plan de Acción: Ser facilitador (confidente) en el reto, guiar al Equipo a través de ella.		
ETAPA 1	Nombre: Presentación del juego y de los camperos	duración Total: 5 minutos	Sitio / Materiales Área Verde (campo)
	Es esta etapa el escuadrón inicia su presentación, cantando la porra, seguidamente el confidente pasara a presentar su reto así: ustedes han sido llamados por la NASA, quieren ver su capacidad, medir su fuerza y su habilidad mental, quieren conocer si son capaces de ir al espacio exterior, para eso se les ha encomendado una misión, que ellos la han nombrado "Misión Imposible", tendrán que ir y todos trabajar en equipo para poder terminar esta misión y así poder ir al espacio exterior.		
ETAPA 2	Nombre: Reglas del Reto	duración Total: 5 minutos	Sitio / Materiales Área Verde (campo)
	El Facilitador dirá las siguientes reglas: 1.- solo una persona a la vez cruzara por el circuito de obstáculos 2.- si falla en alguno de estos, volverá iniciar él o ella, u otra persona a preferencia del equipo. 3.- todos deberán pasar por el circuito. 4- seguir las indicaciones a realizar para cada obstáculo.		

ETAPA 3	Nombre: Resolviendo el obstáculo la cuerda flota	duración Total: 30 minutos de la etapa 3 a la etapa 7	Sitio / Materiales Área Verde (campo)
	Cada campero, cruzara un lazo parándose sobre él, ayudándose con la cuerda guía tomándola de la mano.		
ETAPA 4	Nombre: Resolviendo el obstáculo la Carrera de encostados	duración Total: 30 minutos de la etapa 3 a la etapa 7	Sitio / Materiales Área Verde (campo)
	Cada participante se mete en el saco y comienza a saltar de un punto "a" un punto "b".		
ETAPA 5	Nombre: Resolviendo el obstáculo el pantano de lodo.	duración Total: 30 minutos de la etapa 3 a la etapa 7	Sitio / Materiales área Verde (campo)
	Cada participante cruzara acostados en el piso, si tocar una cuerda que estará ubicada con las estacas en la zona de lodo, si toca la cuerda pierde, y vuelve a iniciar desde el principio del circuito.		
ETAPA 6	Nombre: Resolviendo el obstáculo la comedera de los malvaviscos	duración Total: 30 minutos de la etapa 3 a la etapa 7	Sitio / Materiales área Verde (campo)
	Cada participante cruzara acostados en el piso, sin tocar una cuerda que estará ubicada con las estacas en la zona de lodo, si toca la cuerda pierde, y vuelve a iniciar desde el principio del circuito.		
ETAPA 7	Nombre: Prueba de Mentalidad	Duración Total: 30 minutos de la etapa 3 a la etapa 7	Sitio / Materiales área Verde (campo)
	Cada participante cruzara acostados en el piso, sin tocar una cuerda que estará ubicada con las estacas en la zona de lodo, si toca la cuerda pierde, y vuelve a iniciar desde el principio del circuito.		
ETAPA 8	Nombre: Reflexión	Duración Total: 20 Minutos	Sitio / Materiales área Verde (campo)
	Esta reflexión junto con la actividad en general la realizaran personas que hayan egresado del taller de acertijos nivel 1		

TARJETA DE ORGANIZACIÓN PARA RETO 1, 2, 3 y 4			
TEMA	La Telaraña Vertical	META DE FE: Vemos a los camperos convertidos a Cristo.	
ORGANIZACION	Número total de Participantes: 15 niños	duración Total: 1 Hora	Edad: 9 - 11 años
INFORMACION ESPECIAL DEL GRUPO	Niños no Cristianos, que por medio de los retos, podrán comparar su vida diaria y tomar decisiones de cambio.		
MATERIALES	5 Cuerdas (cabullas)		
AGRUPACION	Se dirigirá por escuadrón, cada uno de manera simultánea estará en cada actividad, como la metodología de las estaciones pero en diferentes horas.		
CAPACITACION DE LOS FACILITADORES			
	Reunión de Capacitación: Día de Orientación	Dónde: en la Iglesia Fecha:	Horario: 8 - 5pm
	Confidente Presentes		
	1 Claudia	5 Marlen	9 Carlos
	2 Carmen	6 Xenia	10 Lisandro
	3 Dina	7 José	11 Ever
	4 Dalia	8 Marlon	12 Isaac
FACILITADOR:	Plan de Acción: Ser facilitador (confidente) en el reto, guiar al Equipo a través de ella.		
ETAPA 1	Nombre: Presentación del juego y de los camperos	duración Total: 5 minutos	Sitio / Materiales área Verde (campo)
	Es esta etapa el escuadrón inicia su presentación, cantando la porra, seguidamente el confidente pasara a presentar su reto así: tú y tu grupo han sido escogidos para una importante misión interestelar. En algún punto del universo se ha creado en el espacio una ventana que permitirá a aquellos que la atraviesen llegar a una dimensión desconocida donde podrán encontrar respuesta a muchas interrogantes científicas que existen en nuestro mundo actual, la parte más peligrosa de la misión es que el grupo entero debe asegurarse de poder pasar a través de ella uno por uno hasta que todos hayan pasado al otro lado.... esa es su misión en este momento...		
	Ver etapa 2, 3 y 4 en sig. Página.		

ETAPA 2	Nombre: Reglas del Reto	Duración Total: 5 minutos	Sitio / Materiales área Verde (campo)
	El facilitador dirá las siguientes reglas: 1.- una vez que un participante ha pasado por una abertura nadie más podrá pasar por allí. 2.- cuando alguien toque el cordón al intentar pasar al otro lado, deberá volver a comenzar el que está pasando, en caso de que alguien toque 3 veces seguidas el cordón, entonces el grupo entero tiene que volver a empezar. 3. quienes han logrado pasar no podrán regresar al lado del inicio para ayudar a los que aún no han pasado. 4.- para pasar no se puede tocar ninguno de los árboles en que este sostenida la telaraña.		
ETAPA 3	Nombre: Resolviendo el reto	duración Total: 30 Minutos	Sitio / Materiales área Verde, arboles.
	Solución: típicamente escogen un agujero fácil para la primera persona dejando otro agujero fácil para la última persona, para todas las demás personas van buscando el agujero apropiado y las cargan con personas ayudando de los dos lados de la telaraña.		
ETAPA 4	Nombre: Reflexión	duración Total: 20 Minutos	Sitio / Materiales área Verde (campo)
	Esta reflexión junto con la actividad en general la realizarán personas que hayan egresado del taller de acertijos nivel 1		

TARJETA DE ORGANIZACIÓN PARA RETO 1, 2, 3 y 4			
TEMA	Bajate de la Canoa	META DE FE: Vemos a los camperos convertidos a Cristo.	
ORGANIZACION	Número total de Participantes: 15 niños	Duración Total: 1 Hora	Edad: 9 - 11 años
INFORMACION ESPECIAL DEL GRUPO	Niños no Cristianos, que por medio de los retos, podrán comparar su vida diaria y tomar decisiones de cambio.		
MATERIALES	Flotador grande para 5 personas, bomba para inflar flotadores (pedir prestada a Melba)		
AGRUPACION	Se dirigirá por escuadrón, cada uno de manera simultánea estará en cada actividad, como la metodología de las estaciones pero en diferentes horas.		
CAPACITACION DE LOS FACILITADORES			
	Reunión de Capacitación: Día de Orientación	Dónde: en la Iglesia Fecha:	Horario: 8 - 5pm
	Confidentes Presentes.		
	1 Claudia 2 Carmen 3 Dina 4 Dalia	5 Marlen 6 Xenia 7 José 8 Marlon	9 Carlos 10 Lisandro 11 Ever 12 Isaac
FACILITADOR:	Plan de Acción: Ser facilitador (confidente) en el reto, guiar al Equipo a través de ella.		
ETAPA 1	Nombre: Presentación del juego y de los camperos	duración Total: 5 minutos	Sitio / Materiales Piscina, Rotulo del juego y disfraz
	Es esta etapa el escuadrón inicia su presentación, cantando la porra, seguidamente el confidente pasara a presentar su reto así: Ustedes ahora son uno navegantes, y están en una isla perdidos, necesitan pasar al otro lado de la isla para poder pedir auxilio al barco que está cruzando pero que no los puede ver, tienen que hacerlo muy rápido, sino el barco se les va a ir, y quedaran por siempre en esa isla,,,, ¿cómo pasaran al otro lado de la isla si en medio está el lago con cocodrilo y animales que pueden devorarte? ... esa es ahora su misión...		
ETAPA 2	Nombre: Reglas del Reto	Duración Total: 5 minutos	Sitio / Materiales piscina
	El facilitador dirá las siguiente reglas: 1.- Todos tienen que pasar al otro lado. 2.- Solo 5 personas pueden cruzar utilizando la canoa. 3.- Los 5 tienen que ir dentro de la canoa. 4.- Si hay algún problema, o algún accidente inmediatamente el facilitador dirá ALTO, y todos se detienen estén donde estén 5.- habrán salvavidas cuidando de ustedes pero no podrán ayudar.		
ETAPA 3	Nombre: Resolviendo el reto	duración Total: 30 Minutos	Sitio / Materiales piscina y 3 salvavidas
	Solución: tienen que ir cinco y usar sus manos como remos, volviendo los más fuertes para pasar a los otros 3 de manera que siempre hayan 5 en el flotador.		
ETAPA 4	Nombre: Reflexión	duración Total: 20 Minutos	Sitio / Materiales cerca de la piscina
	Esta reflexión junto con la actividad en general la realizaran personas que hayan egresado del taller de acertijos nivel 1		

TARJETA DE ORGANIZACIÓN LAVED

ACTIVIDAD: Manteles Decorativos
ACTIVIDAD CLAVE

Nombre del Juego Manteles Decorativos	Lugar y Ocasión del Juego Esta actividad se realizara antes del almuerzo del segundo y tercer día, por cabaña.
L= Logística Lista de Chequeo Material	Duración: 1/2 Hora
Área de Juego	# De Participantes: 6 Incluyendo el confidente
Medidas de Seguridad	Materiales para la Actividades / Específicos 2 hojas de papel bond, pegadas con tape claro, Colores y Marcadores, borradores, y la respectiva ficha para el juego
Capacitar los Ayudantes	PLAN B No hay Problema si llueve o no hay energía
¿Cómo te organizaras para Dirigir?	Lo que hare como Director del Juego
A= Agrupación	Se le pedirá que se agrupen en la mesa, por cabañas.
V= Voz de Inicio	Siempre con todo el ánimo y despertando curiosidad en ellos, se les preguntara ¿para que servirá este papel en la mesa? ¿Parece que fuera un mantel verdad?...
E= Explicación	Cada líder de cabaña, tendrá esta ficha, El confidente leerá cada pregunta y juntos contestaran dibujándola en el mantel hecho de papel. No se podrá escribir ni letras ni números. 1. Cuál es tu equipo favorito? 2. Si fueras presidente por una semana que cambios harías en el país? 3. Si pudieras cambiar algo de tu casa que sería? 4. Cuál es tu caricatura favorita? 5. Cuál es tu comida favorita? 6. Si pudieras vivir en otro país cual sería? 7. Cuál es la persona que más admiras? 8. Si pudieras cambiar algo de tu escuela que sería? 9. Si tuvieras un millón de dólares que cosas comprarías? 10. Cuál ha sido el mejor regalo que has recibidos?
D= Dirección	El Confidente podrá participar dibujando, cada quien comenta sus respuestas, estas preguntas son 5 para un día y 5 para el otro respectivamente.

TARDE ALEGRE

Descripción: Será un evento especial, con invitados sorpresa y mucha diversión...

Pasos

- 1.- Concierto (20 Minutos)
- 2.- Sketch de los Indios (Lu María, Lu Juan) (30 Minutos)
- 3.- Coreografía (Guapo)
- 3.- Sketch del El Globetero (30 Minutos)

Explicación.

1.- Concierto: con música movida para poder exaltar a Dios, y experimentar un momento de alabanza con mucha energía.

2.- Sketch de los Indios

Personajes

Lu María (Yadira Ayala)

Lu Juan (Edgardo Rivera)

Guion:

Venían dos indios allá por donde el burro pone la patada, entrando a la ciudad cuando de repente se fijaron que estaban en otro lugar... era que por primera vez iban a la ciudad y como no conocían se equivocaron de camino y fueron a dar al campamento...

Entra Lu María: uuuuuuy,,, hey, lu, onde estoy aquí, (insistiendo en preguntar al público) lu quienes a son ustedes... yo lu vengo de por alla de ondelu pone el burro la patada, as que no saben lo que me lu paso... ese lu caballo Jacinto creiba yo que me trajo pa' aca,,, junto con Lu Juan.... Oooy!!!! Y Lu Juan? Han visto a mi Lu Juancito gente... Lu Juaaaaaaaaannnn Lu Juaaaaaaaaannnondelu estas????

Entra Lu Juan: lu aquí estoy lu Maria!!!!,,,, que te habiaslu hecho mujer??? A yo buscándote por alla... oooylumaria y este chigüenal quienes lu son????

Lu Maria: hay Lu Juan,, son uno niños de por alla de las Cofradías...

Lu Juan: y ondelu estamos aquí mujer?

Lu Maria: lu estamos en un campamento de puro chigüinal...

Lu Juan: hay lumaria, lu vieras lo que me lu paso?

Lu Maria: hay Lu Juan pos dime que te lu paso pess?

Lu Juan: me lu pase por el lu pueblo y me econtraiba un monton de lu cosas raras...? Y yo te lu compre un regalitooo..????

Lu Maria: hay lujuancito vos siempre lu pensando en mi??? (sonrojándose) y que jue lo que me lutraibas a mi pues???

Lu Juan sacando un maquillaje dice: te lu compre esto, alla me ludijieron que lu te mirarías maslu linda, bien lu hermosa,,,

Lu Maria: hay Lu Juan, por eso lo lu quiero a aste yo... pero no me haga pasar muchas vergüenzas mire que lu yo alla a puro achote lu estoy...(abrazándose)

a pos ludire que luyo tambien le traiba algo a luste (sacándose un desodorante)

Lu Juan: a lu María y eso que lu es?

Lu María: ay lu juan es un ludesorante

Lu Juan: y se come eso lu María? Mejor lu regresas

Lu María: jajajja si haz será lu bruto lu juan as es para lu cuerpo y asilu oler lu rico

Lu juan; lu mejor me quedo con lulimon y lu zorrillo

Lu María: lu que indio lumas bruto

Lu juan: lu María lu María lu traje algo lu interesante, se lu acuerda aste de lo que lu usamos alla en la lu casa

Lu María: no me lu acuerdo lujindio, de que me estas lu hablando lujindio?

Lu Juan: de aquello que lu usamos para aquello, para quello ,aquello..lo del baño

Lu María: a lu Juan la masorca as dice usted,

Lu Juan: aja eso lu María pero me dio lu pena con tanto chiguinalluaquí..bueno lo que lu quería decir es que aque usan lu otra cosa para el lu baño lu mira (sacándose un papel higienico)

Lu María: huy lu Juan a eso que lu es? Y como se lu usa? A ya luse cómo (se lo arrebató de las manos el papel y poniéndose un pedazo en el dedo índice) yo creiba que es lu así,,, a pues si hoy lu si tenemos cosas lu nuevas

Lu Juan: bueno lu chigüines lu nos vemos ,lu María lu vámonos para ir a lu usar todas estas lu cosas nuevas

Lu María: nos lu vemos, luportence bien y no lu olviden que Diosito los lu ama.

Vámonos lu Juan,,,,,

Salen con el burro Jacinto ,,

3.- Coreografía GUAPO

4.- Sketch: El Globetero

Entra El Globetero (con música de pantera rosa al fondo) saca de su bolsa un globo y empieza hacer figuras y los camperos adivinaran que figuras hacen y se les darán a quienes lo adivinan.

Al final se les enseñaran a hacer una figura con el globo.

Terminamos con alabanzas y globos.

TARJETA DE ORGANIZACIÓN PARA FIESTA DE DESPEDIDA

TEMA

Fiesta de Despedida

META DE FE: Vemos a los camperos convertidos

		a Cristo. (esperamos en esta actividad ya se hayan cumplido nuestras metas de fe)	
ORGANIZACION	Número total de Participantes: 75	Duración Total: 2 Horas	Edad: 9 - 11 años
INFORMACION ESPECIAL DEL GRUPO	Niños Ahora ya Cristianos, que por medio de esta fiesta, podrán afirmar y sonreír al sentirse aún más amados.		
MATERIALES	60 Biblias, Recuerdos de sus confidentes, cartas de sus confidentes, bellotas pintadas de dorado, Evaluación del campamento y lápiz por cada campero.		
AGRUPACION	Se dirigirá con todo el grupo de acampantes y confidentes, a excepción de la etapa 2 que se hará por cabañas.		
CAPACITACION DE LOS FACILITADORES			
	Reunión de Capacitación: Día de Orientación	Dónde: en la Iglesia Fecha:	Horario: 8 - 5pm
	Confidentes Presentes.		
	1 Claudia 2 Carmen 3 Dina 4 Dalia	5 Marlen 6 Xenia 7 José 8 Marlon	9 Carlos 10 Lisandro 11 Ever 12 Isaac
FACILITADOR:	Plan de Acción: Ser facilitador (confidente) en el reto, guiar al Equipo a través de ella		
ETAPA 1	Nombre: Recuerdo Gral. (Biblia)	Duración Total: 25 Minutos	Sitio / Materiales Tabernáculo / Biblias
	Con palabras de inicio, Brandon hablara a todos diciendo que Dios los tenia elegidos para este campamento, y que Dios ha hecho y seguirá haciendo cosas grandes con la vida de ellos, enfocándoles e invitándoles a la iglesia, a que se puedan unir al ministerio de niños, para poder crecer más y estar con sus nuevos amigos, y así con ayuda del equipo de apoyo se les regalara una biblia a cada uno de ellos, como recuerdo Gral. De parte del equipo de programación.		
ETAPA 2	Nombre: Recuerdo de sus Confidentes	Duración Total: 5 Minutos	Sitio / Materiales Tabernáculo / Confidentes con sus 5 recuerdos y 5 cartas para cada uno de los camperos.
	Cada confidente después de la entrega de las biblias les regalara el recuerdo y les dará la carta, que previamente o una noche antes ya ha escrito... esto que anunciado en general para que se pueda escuchar lo que se hará.		
ETAPA 3	Nombre: Premios la bellota de oro	Duración Total: 30 Minutos	Sitio / Materiales Tabernáculo / bellotas de oro

	2 Personas serán los que hablaran y premiaran diferentes personas o cabañas elegidas de manera muy especial, se tomara en cuenta las normas, quien cuida y no destruye la naturaleza, premio a la perseverancia (para todas las cabañas) premio al muchacho más alto de estatura del campamento, premio a la cabaña que todavía tenga su gafete, premio a la cabaña que aun tenga su distintivo, premio a la cabaña con más aseo, premio a las cocineras. etc. este pueden variar y siempre hay que tomar en cuenta enfatizar la cooperación en vez de la competencia.		
ETAPA 4	Nombre: Evaluación del Campamento	Duración Total: 20 Minutos	Sitio / Materiales Tabernáculo / Hoja de evaluación y lápiz por campero
	Primero se hará escrita luego el director pedirá algunas participaciones de los camperos con respuesta a las preguntas de la evaluación.		

TARJETA DE ORGANIZACIÓN LAVED

ACTIVIDAD: JUEGO ESPECIAL

ACTIVIDAD CLAVE	
Nombre del Juego Flags (Pine Cove)	Lugar y Ocasión del Juego Esta actividad se realizara en el día, todo el grupo, durante la actividad denominada en el horario como Juego Especial.
L= Logística Lista de Chequeo Material	Duración: 1 y media horas, en el horario se toma como 2 horas pero se sabe que esta media hora de mas es para relax y tomar agua.
Área de Juego	# De Participantes: 72 Incluyendo a los confidentes
Medidas de Seguridad	Materiales para la Actividades / Específicos Tiras plásticas 50 rojas, 50 azules.
Capacitar los Ayudantes	PLAN B No hay problema si llueve, o si se va la energía.
¿Cómo te organizaras para Dirigir?	Lo que hare como Director del Juego
A= Agrupación	En Voz muy animada, les pedirá que se unan por escuadrón y luego tendrá que unir un escuadrón con otro, de modo que queden 2 equipos (el rojo y el azul)
V= Voz de Inicio	Se les dirá lo siguiente: el equipo rojo ahora es el fuego, y el equipo azul ahora es el agua. Juntos cada equipo tendrá su distintivo (en ese momento los confidente pondrán en la cintura o puede ser amarrada al pantalón la banderita del color que le corresponde), y dirán listo cuando todos la tengan puesta. Terminará diciendo que no se puede en ningún momento esconder la banderita.
E= Explicación	Cada equipo tratara de tomar la banderita del equipo contrario pero habrá una zona donde cada equipo podrá estar a salvo, esta se le llamara la " zona base " si alguien sale de la zona base esta propenso a que le quiten su banderita si le quitan su banderita este pasara a la zona base del otro equipo, ¿se podrá liberar a quien le quitaron su banderita? si, se puede liberar siempre y cuando este (el liberador) no se deje quitar su banderita, el que fue liberado automáticamente pide otra banderita al " amo de las banderas " que estará ubicado en cada " Prisión " (la prisión es un árbol u otro objeto que este dentro de la zona base) de cada equipo, el que fue liberado tiene 10 segundos para correr con libertad antes que comience a jugar nuevamente.
D= Dirección	El facilitador no participara, los confidentes y los demás si lo harán.

XIII.- DESCRIPCION DE ACTIVIDADES ÓPTIMAS

TARJETA DE ORGANIZACIÓN PARA CAMINATA

TEMA	Elige tu Camino	META DE FE: Vemos a los Niños convertidos a Cristo
-------------	------------------------	---

ORGANIZACION	Número total de Participantes: 60 niños	Duración Total: 1 y Media Horas	Edad: 9 - 11 años
INFORMACION ESPECIAL DEL GRUPO	Son niños no creyentes, que durante la noche en el campamento experimentaran por cabañas el recorrido a través de varias estaciones que contiene la caminata.		
AGRUPACION	Se iniciara con todos cantando, y luego por cabañas harán el recorrido, gruposerá manejado por su confidente.		
CAPACITACION DE LOS FACILITADORES			
	Reunión de Capacitación: Día de Orientación	Dónde: en la Iglesia Fecha:	Horario: 8 - 5pm
	Equipode Confidentes Presentes:		
	1 Claudia	5 Marlen	9 Carlos
	2 Carmen	6 Xenia	10 Lisandro
	3 Dina	7 José	11 Ever
	4 Dalia	8 Marlon	12 Isaac
FACILITADOR:	Plan de Acción: Ser facilitador (confidente) en la caminata, guiar al Equipo a través de ella.		
ESTACION 1	Nombre: Bienvenida	Duración Total: 5 Minutos	Sitio / Materiales Sendero 1 / Ángel y Antorcha
	Habrá un Ángel, parado dando a cada cabaña la Bienvenida, y compartiendo Unaporciónbíblica que habla de los dos caminos ancho y angosto.		
ESTACION 2	Nombre: Camino Ancho	Duración Total: 10 Minutos	Sitio / Materiales Sendero 1 / Antorcha, Imágenes, letreros con los pecados
	En esta estación se les mostrara el camino ancho con carteles mencionando los pecados y se les dará un papel y lápiz para que hagan una lista de los pecados que ellos consideran han cometido		
Ver etapa 3, 4 y 5 en sig. Página.			
ESTACION 3	Nombre: La Voz de la Conciencia	Duración Total: 5 Minutos	Sitio / Materiales Sendero 1 / Antorcha, telón
	Un personaje oculto detrás de un telón haciendo preguntas como		

	<p>¿Estás seguro que los pecados que escogiste son todos tus pecados? ¿o seguro mentiste al momento de escribirlos?</p> <p>Se les puede preguntar también sobre pecados ocultos, que nadie sabe solo ellos, para que lo escriban, o uno que no estaba en el camino ancho.</p>		
ESTACION 4	Nombre: Corazones	Duración Total: 10 Minutos	Sitio / Materiales 2 corazones grandes Negro, Blanco
	<p>En esta estación cada corazón dirá lo que siente y lo que es: Corazón Negro: yo estoy lleno de pecado, lleno de odio a mis papas, a Dios, a mis supuestos amigos, todos ustedes tal vez se parecen a mí, o tienen algo de mí, o eres tal como yo... todos me miran mal, todos siempre me echan la culpa a mí, de todos siempre yo soy el malo, pero así soy, y más de alguno de ustedes también... DIOS????? Donde está el... tal vez existe pero no se acuerda de mí (automáticamente se da la vuelta y el corazón blanco que estaba de espaldas da media vuelta para voltear a ver a la cabaña y les dirá.) Corazón Blanco: Hola..... amigos, estoy feliz ahora por ser quien soy, un corazón blanco... mírenme sin ninguna mancha, ¿saben por qué?..... porque Cristo quita todas las cosas malas de mí, y me dio UN REGALO INCREIBLE, la salvación, ahora puedo ver lo bueno que es esta vida, todos hablaban pero ahora yo lo experimento y me gusta, es la vida que siempre quise tener, ¿difícil? si fue difícil llegar a ser blanquito, pero Jesús me ayuda desde el momento que él está en mí, él me ayuda cada día.... él es bueno. hjaaaaa.... (suspira y se da la vuelta)</p>		
ESTACION 5	Nombre: Fogata	Duración Total: 20 Minutos	Sitio / Materiales Al final del sendero 1 / Leña, gas, fósforos, ocote, guitarra
	<p>Al llegar, estarán tocando guitarra y cantando, esperando a los demás. Cuando todos estén comenzando, el testimonio final para terminar con el llamado de salvación a todos los acampantes, pidiéndoles que echen los pecados que escribieron al fuego como representación de que quieren dejar de hacer esas cosas e invitándolos a pasar, aquellos que tomaron la decisión.</p>		

TARJETA DE ORGANIZACIÓN PARA KERMES

TEMA	Aprendiendo y Recibiendo	META DE FE: Vemos a los Niños convertidos a Cristo y aprendiendo a predicar el evangelio
-------------	---------------------------------	---

ORGANIZACION	Número total de Participantes: 60 niños	Duración Total: 1 y Media Hora	Edad: 9 - 11 años
INFORMACION ESPECIAL DEL GRUPO	la kermes se dividirá en 6 actividades que los camperos podrán elegir estas no serán como estación si no que solo podrán elegir una de las 6, la que más le haya gustado conforme a los anuncios publicitarios de cada actividad, cada una de las actividades, tendrá un cupo de 10 acampantes y ellos mostraran lo que aprendieron de una manera creativa		
AGRUPACION	se realiza en la tarde por grupos de 10 camperos en la actividad de la kermes		
CAPACITACION DE LOS FACILITADORES			
	Reunión de Capacitación: Día de Orientación	Dónde: en la Iglesia Fecha:	Horario: 8:00am - 5:00 pm
	Equipode Confidentes Presentes:		
	1 Claudia 2 Carmen 3 Dina 4 Dalia	5 Marlen 6 Xenia 7 José 8 Marlon	9 Carlos 10 Lisandro 11 Ever 12 Isaac
FACILITADOR:	Plan de Acción: Ser facilitador (confidente) en la Kermes, enseñar al Equipo a través de ella.		
	Nombre: Pulsera Evangelistica	Duración Total: 1:30 horas	Sitio / Materiales tabernáculo/ cordón para pulsera, pelotitas de Plástico.
ACTIVIDADES 1	Pelotitas Amarilla: simboliza la creación Negro: simboliza el pecado Rojo: simboliza la sangre de Cristo blanca: la purificación de nuestros pecados azul: el Espíritu Santo verde: el crecimiento espiritual		harán 2 pulseras y se les entregará una al grupo de la banda dominguera como recuerdo
Ver demás actividades en siguiente página.			
ACTIVIDADES 2	Nombre: El Libro sin palabras	Duración Total: 1:30 horas	Sitio / Materiales tabernáculo/ papel de colo-

			res
	Se hace un libro con colores, que enseña y lleva el mensaje de salvación, es una manera creativa de aprender una destreza y evangelizar al niñ@ link para visualizarlo mejor: http://www.ministeriosinfantiles.com/evangelismo.htm		
ACTIVIDAD 3	Nombre: Banda Dominguera Canción Que me puede dar perdón	Duración Total: 1:30 horas	Sitio / Materiales tabernáculo/ guitarra instrumentos de la naturaleza
	Descripción : aprenden a ejecutar una canción con la flauta, ayudándose de las notas escritas en papeles tamaño carta, con la ayuda del maestro, y luego cantar la misma canción titulada Poema de Salvación por otra persona, impartiendo después una pequeña reflexión y haciendo el llamado de aceptar a Cristo		
ACTIVIDAD 4	Nombre: Sketch: La pasión de Cristo	Duración Total: 1:30 horas	Sitio / Materiales tabernáculo/Telón, luces
	Descripción: aprenderán a ser actores, en la una de las escenas (la crucifixión de Cristo)		
ACTIVIDAD 5	Nombre: Arte en Camiseta	Duración Total: 1:30 horas	Sitio / Materiales tabernáculo/10 camisas Pinturas, Pinceles
	Descripción: se les contara la historia de Jesús y ellos dibujaran una cruz De acuerdo a la historia en la camiseta		
ACTIVIDAD 6	Nombre: Manos del alfarero (Pintar vasos de barro)	Duración Total: 1:30 horas	Sitio / Materiales tabernáculo vasos de barro , pinturas pinceles
	Descripción: decoraran dos vasos de acuerdo a la historia , serán dos vasos y luego se le dará uno al grupo de la pasión de Cristo		
DIRECCION	Cada actividad llevara a una reflexión donde el facilitador o confidente, hará el llamado de aceptar a Jesús en las diferentes actividades.		

**CAMPAMENTO UN REGALO INCREIBLE
PROGRAMA DETALLADO DIA 1**

Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales / Notas Especiales
06:00 - 06:30 am 06:30 - 07:00 am	Están llegando los camperos	Aulas PIERC	Norma / Keyla	Maskin Tape, marcadores, lista de preinscripción En este momento se estará cobrando los que faltan de pagar
07:00 - 07:30 am	Distribución de cabañas	Aulas PIERC	Brandon y Sandra	Gafetes, marcadores por confidente
07:30 - 08:00 am 08:00 - 08:30 am 08:30 - 09:00 am	Salida hacia Jerusalén Actividades en el bus	Aulas PIERC Bus	Sandra Brandon / Melba	Bus, maletas, chofer Megáfono, preguntas por confidente, distintivo por cabaña Notas: hacer porra, nombre de cabaña, cantos recreativos
09:00 - 09:30 am	Llegada, juego a moler café, iguana	Área verde	Melba	Nota: dejar las maleta que las baje el equipo de apoyo
09:30 - 10:00 am 10:00 - 10:30 am	Tiempo de Cabaña	Habitaciones	Brandon / Confidentes	Nota: acomodar sus cosas, hacer pacto de amigos, decoración de puertas
10:30 - 11:00 am 11:00 - 11:30 am	Fiesta de Bienvenida	Tabernáculo	Brandon / Sandra / Melba	Presentación de Normas en forma recreativa
11:30 - 12:00 md	Presentación de Porras	Comedor	Brandon	
12:00 - 12:30 pm 12:30 - 01:00 pm	Almuerzo	Comedor	Tommy	Nota: Aquí no van a lavar los platos
01:00 - 01:30 pm 01:30 - 02:00 pm	Aprendizaje fluido de la naturaleza	Alrededor de la laguna	Ana	Nota: Harán la Conociendo la Hormiga
02:00 - 02:30 pm 02:30 - 03:00 pm	EBC 1	Parte de abajo	Confidentes Norma	EBC's por confidentes Nota: merienda a las 2:30 pm
03:00 - 03:30 pm	Tiempo Libre		Confidentes	
03:30 - 04:00 pm 04:00 - 04:30 pm	Reto 1	Todo el Campamento	Brandon / Norma	Ver hoja adjunto de guía para los retos

04:30 - 05:00 pm	Coreografía scatman	Tabernáculo	Brandon / Melba	Sonido
05:00 - 05:30 pm	Devocional	Área verde	Lisandro Perdomo	una biblia
05:30 - 06:00 pm	Reto 2	Todo el Campamento	Brandon / Sandra / Conf.	Rotulo para cada actividad Nota: Cuidar la seguridad
06:00 - 06:30 pm		Cambio de look	Cabañas	Sandra
06:30 - 07:00 pm	Cena	Comedor	Tommy	De una forma novedosa pasar los grupos a comer Los varones le sirven a las niñas y luego piden su comida
07:00 - 07:30 pm				
07:30 - 08:00 pm				
08:00 - 08:30 pm	Club	Tabernáculo	Brandon / Sandra / Yadira	Sonido, Historias bíblicas impresas
08:30 - 09:00 pm				
09:00 - 09:30 pm				
09:30 - 10:00 pm	Circulo de la Amistad	Habitaciones	Confidentes	Mis Expectativas
10:00 p.m.	zzzzzzzz	Habitaciones	Confidentes / Apoyo	Zzzzzzzzz / Reunión de Confidentes

DIA 2

Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales / Notas Especiales
06:00 - 06:30 am	Levantarse / aseo personal	Cabañas	Confidentes	llevar su biblia y lápiz para el tiempo a solas
06:30 - 07:00 am				
07:00 - 07:30 am	Tiempo a solas con Dios	Lago	Brandon Villalobos	Hoja de Tiempo a solas día 1 / biblia y lápiz / guitarra
07:30 - 08:00 am				
08:00 - 08:30 am	Desayuno	Comedor	Tomy Caballero	Las Niñas le sirven a los niños, y luego piden su comida.
08:30 - 09:00 am				
09:00 - 09:30 am	Aseo	Cabañas, Baños, Áreas verdes	Confidentes	
09:30 - 10:00 am	Reto 3	Todo el Campamento	Brandon / Sandra / Conf.	Rotulo para cada actividad Nota: Cuidar la seguridad
10:00 - 10:30 am				
10:30 - 11:00 am	EBC 2	Área verde	Confidentes	EBC's por confidentes, Colores, reloj.
11:00 - 11:30 am				

11:30 - 12:00 md	Manteles decorativos	Comedor	Confidentes	Papel Bond Pliego, tape, colores, preguntas impresas
12:00 - 12:30 pm	Almuerzo	Comedor	Tomy Caballero	Se siente juntos, cabaña de chicos con chicas, pasan los que estén mas calladitos
12:30 - 01:00 pm				
01:00 - 01:30 pm	Kermes	Todo el Campamento	Confidentes	Materiales por actividad ver hoja adjunto de kermes
01:30 - 02:00 pm				
02:00 - 02:30 pm	Reto 4	Todo el Campamento	Brandon / Sandra / Conf.	Los mismos lugares de los retos anteriores
02:30 - 03:00 pm				
03:00 - 03:30 pm	Tiempo Libre	Confidente elige el lugar	Confidentes	Hacer las actividades que hagan todos juntos en cabaña
03:30 - 04:00 pm	Juego Especial	Melba Argueta / Conf.	Área Verde	cinta de distinción, color azul y rojo
04:00 - 04:30 pm				
04:30 - 05:00 pm				
05:00 - 05:30 pm	Tarde Alegre	Brandon Villalobos Yadira Ayala, Edgardo Rivera Carlos Rodríguez	Tabernáculo	Sonido, Guitarra, Indios, globos, bomba para inflar globos
05:30 - 06:00 pm				
06:00 - 06:30 pm				
06:30 - 07:00 pm	Cambio de look	Confidentes	Cabañas	Cambiarse para la noche
07:00 - 07:30 pm	Cena	Tomy de Navarro	Comedor	la cabaña que cante primero la canción con una palabra
07:30 - 08:00 pm				
08:00 - 08:30 pm	Club	Brandon / Sandra / Yadira	Tabernáculo	sonido, guitarra, hojas de historias bíblicas resumidas
08:30 - 09:00 pm				
09:00 - 09:30 pm				
09:30 - 10:00 pm	Circulo de la Amistad	Confidentes	Cabañas	Lluvia de amor, gotas o corazones por cada uno, lápiz
10:00 p.m.	zzz. Reunión de confidentes	Confidentes / Apoyo	Cabañas / Comedor	Llevarbitácora por acampante.

DIA 3

Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales / Notas Especiales
06:00 - 06:30 am 06:30 - 07:00 am	Levantarse / aseo personal	Cabañas	Confidentes	llevar su biblia y lapiz para el tiempo a solas
07:00 - 07:30 am 07:30 - 08:00 am	Tiempo a solas con Dios	Lago	Brandon Villalobos	Hoja de Tiempo a solas día 1 / biblia y lapiz / guitarra
08:00 - 08:30 am 08:30 - 09:00 am	Desayuno	Comedor	Tomy Caballero	Los Confidentes les sirven a sus camperos.
09:00 - 09:30 am	Aseo	Cabañas	Confidentes	asear bien, arreglar su cama, aun no nos vamos
09:30 - 10:00 am 10:00 - 10:30 am 10:30 - 11:00 am 11:00 - 11:30 am	Fiesta de Despedida	Tabernáculo	Brandon, Norma, Sandra, Melba	Biblias para regalar, día de las premiaciones la bellota de oro Toma de fotos por cabaña, dar carta de los confidentes, y su Recuerdo de despedida. Juegos de mesa y dinámicas, evaluación
11:30 - 12:00 md	Manteles decorativos	Comedor	Confidentes	Papel Bond Nuevos, colores, preguntas detonadoras
12:00 - 12:30 pm 12:30 - 01:00 pm	Almuerzo	Comedor	Tomy Navarro	Porra, para las cocineras...
01:00 - 01:30 pm	Aseo, y desinstalación	Cabañas, baños, lugar en Gral.	Confidentes	llevar maletas afuera
01:30 - 02:00 pm	De Jerusalén a Cofradía	Bus, carro para maletas	Brandon Villalobos	Maletas

XV. FINANZAS Y PRESUPUESTO				
Gastos Estimados		N.	L	
		Por Persona	Personas	
			TOTAL	
Alojamiento		400.00	60	24,000.00
Alimentación		350.00	60	21,000.00
Transporte		50.00	60	3,000.00
Costo	Confidentes y E. Apoyo	3.33	60	200.00
Materiales:		50.00	60	3,000.00
Donación		12.08	60	725.00
Otro		-	60	-
Otro		-	60	-
Ofrenda	Cocineras	33.33	60	2,000.00
Ofrenda		-	60	-
Ofrenda		-	60	-
compra	Manteles y cintas	-	60	-
compra		-	60	-
compra		-	60	-
Construcción	Acertijos	-	60	-
Costo Capacitación para el Personal		30.00	60	1,800.00
Promoción		8.33	60	500.00
Decoración y Rotulación del Sitio		34.17	60	2,050.00
Gastos de Administración u de organización		8.33	60	500.00
otro		-	60	
otro		-	60	
otro		-	60	
otro		-	60	
Imprevistos	(10% S/ el total de gastos)	99.63	60	5,977.50
Excedente esperado		5.00	60	300.00
TOTAL		1,084.21		65,052.50

CAMPAMENTO UN REGALO INCREIBLE			
XVI. MENU			
TIEMPO / DIA	VIERNES	SABADO	DOMINGO
DESAYUNO		Panqueques con Miel o Mantequilla, Fruta Banano y Manzana, Jugo de Naranja y/o Café	Plátano Frito (2) mantequilla, frijoles, queso, Jugo de Zuko o Café.
ALMUERZO	Hamburguesa con Papas, Te Lipton	Arroz con pollo, tortilla, Jugo de Zuko	Pollo Frito, arroz, tortilla, Coca Cola.
CENA	Frijoles, Huevo Picado, Queso, Mantequilla, Tortilla, Jugo de Zuko	Baleadas con huevo opcional, chocolate o café.	
MERIENDA	Naranjas	Galletas, Jugo Zuko	

XVII.- ANEXOS

*Tiempo a Solas Día #2 Campamento Un Regalo Increíble***Dios El Constructor**

Dios Creador hizo todas las cosas para que el hombre las disfrute, y realmente una vida humana no alcanzaría para que pudiera conocer todo lo que en la Tierra hay... En el transcurso de nuestra vida, pasamos mayormente en la casa, viendo tv, haciendo tareas, videojuegos, música, con nuestros amigos y nos cuesta mucho fijarnos en las maravillas que Dios ha hecho a través de su creación.

La biblia dice en Salmo 19:1 - 2 Los cielos cuentan la gloria de Dios, y el firmamento anuncia la obra de sus manos, un día transmite el mensaje a otro día y una noche a la otra noche revela sabiduría.

Observa a tu alrededor todo lo que Dios ha creado y escribe 5 cosas que llamen tu atención...

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____

Salmo 8:3-9

Cuando veo tus cielos, obra de tus dedos, La luna y las estrellas que tú formaste, Digo: ¿Qué es el hombre, para que tengas de él memoria, Y el hijo del hombre, para que lo visites? Le has hecho poco menor que los ángeles, Y lo coronaste de gloria y de honra. Le hiciste señorear sobre las obras de tus manos; Todo lo pusiste debajo de sus pies: Ovejas y bueyes, todo ello, Y asimismo las bestias del campo, Las aves de los cielos y los peces del mar; Todo cuanto pasa por los senderos del mar!! Oh Jehová, Señor nuestro, Cuán grande es tu nombre en toda la tierra!

Que crees... todo esto... Dios lo hizo para que tú puedas verle, sentirle y poder entender que él te ama. Y tanto es su amor que hizo la naturaleza para que la disfrutaras y cuidaras de ella.

TIEMPO DE GRACIAS, toma unos minutos para orar y decirle a Dios:

Padre, Gracias por tu creación, porque ahora sé que tú lo has hecho todo por mí, gracias por demostrar tu amor, y porque sé que estas para mí siempre...

*Tiempo a Solas Día #3 Campamento Un Regalo Increíble***Comprendiendo el Valor que tienes.**

Dice en 1ra de Pedro 2:9. "Ustedes han sido elegidos por Dios mismo"

Dios nos da un valor enorme, él nos ha elegido y nos ha regalado todo para que lo disfrutáramos. Tu eres muy importante para Dios, y eres una obra original creada por el, algunas veces pensamos que no somos suficientemente buenos para hacer, merecer o decir algo, pero Dios te ha hecho a su imagen, ¡¡¡¡ imagínate a Imagen de DIOS!!! Significa que somos capaces de hacer todo mediante Cristo que nos fortalece.

Tu valor no proviene de personas o logros, sino que viene de tú Creador. Dios dijo que él tomará todo lo malo en ti, todo aquello que has pasado, que ha marcado tu vida y lo pondrá a tú favor

*Cuenta la historia que en un lugar llamado Israel necesitaban un rey para que gobernase. Samuel el profeta fue enviado por Dios a buscarlo, así que Samuel fue donde Isaí un señor que tenía muchos hijos fuertes hermosos y muy valientes, él observaba a todos lo que estaban en la casa pero Dios le decía a Samuel que ahí no estaba el próximo Rey de Israel, Samuel pregunto a Isaí si tenía otro hijo, él le dijo: sí, tengo un muchachito alegre que todo el día pasa cuidando las ovejas de la familia, pero él es muy pequeño no creo que sea el que tu buscas! Entonces Samuel le dijo llevame dónde está el quiero verlo, llegaron donde estaba David y Samuel al verlo se sorprendió y pensó, Dios este no es, es muy pequeño, y Dios le respondió: **SAMUEL TU VES SU PARECER MAS YO VEO SU CORAZON!!! EL SERA EL NUEVO REY DE ISRAEL!!***

IMAGINATE ESO NOS DA A ENTENDER QUE: No importa el parecer ni cómo eres si eres pequeño en edad o estatura Dios ve tu corazón y cree en ti, y te da el poder para hacer lo que te propongas!

La gente puede decir: "Eres demasiado pequeño".

Pero Dios dice: "Tú eres del tamaño justo para mí".

La gente puede decir: "Tú no tienes talento". Nosotros no te necesitamos. Tú no tienes nada que ofrecer.

Pero Dios dice: "Tu eres capaz, eres una obra maravillosa. Tú tienes talento, tú eres creativo. Tú eres amado por mí, tú eres inteligente. Tú eres increíble, tu eres todo para mí".

AUDIENCIA CON EL REY... TOMA UNOS MOMENTOS Y DILE A DIOS

Padre te doy gracias por amarme, por entender que valgo mucho para ti, porque sé que me puedes usar, y tienes grandes cosas para mí, te pido que me guíes por el camino correcto.