

Curso Programando Campamentos

Tema Global:

¿PREPARADOS? ¿LISTOS? ¡YA!



Edad:

13 a 18 años

Tutora:

Mabel Aveiro de Terol

Equipo de programación:

Mariela Moreno de Aquino

Daniel Moreno

Víctor Riveros

Kaori Terol

Asunción / Caacupé - Paraguay

2015

Equipo de Programación

Miembros del Equipo	Institución a la que representan	Correo Electrónico
Mariela Moreno	Iglesia Cristiana Discípulos de Cristo – Lambaré.	malemoreno333@gmail.com
Víctor Riveros	Iglesia Cristiana Discípulos de Cristo- Barrio Pinozá.	vdriveros@gmail.com
Daniel Moreno	Iglesia Cristiana Discípulos de Cristo – Barrio Colón.	danyablom@gmail.com
Kaori Terol	Iglesia Cristiana Discípulos de Cristo.	kaori.terol@gmail.com

Dedicatoria

A todos los jóvenes y juveniles que disfrutarán del campamento.

Agradecimientos

A Dios por darnos las fuerzas para terminar este trabajo,

A Mabel Aveiro de Terol, instructora del curso,

A los creadores y editores de los materiales y cursos de CCI, que nos permiten capacitarnos.

Índice

Página

Portada.

Equipo de programación.

Dedicatoria y agradecimientos.

I.	Organigrama del personal.....	5
1.	Equipo de programa.....	5
2.	Equipo de apoyo.....	5
3.	Confidentes.....	5
4.	Miembros del equipo de programación.....	5
II.	Resultados del diagnóstico.....	6
A.	Necesidades sentidas y reales del grupo.....	6
B.	Características de las edades.....	6
	12 a 15 años.....	6
	16 a 24 años.....	7
III.	Propósito general del campamento.....	7
IV.	Inventario de experiencias previas.....	7
V.	Metas de fe.....	7
VI.	Base bíblica.....	8
VII.	Horario final.....	9
VIII.	Actividades claves.....	10
IX.	Actividades óptimas.....	17
X.	Horario detallado.....	25
XI.	Presupuesto.....	30
XII.	Menú.....	31
XIII.	Evaluación del programa según las 10 normas	31
XIV.	Anexos.....	34
1.	Folleto promocional del campamento.....	34
2.	Carta de invitación a las iglesias.....	35
3.	EBC Facilitador Juan 15: 1 al 17.....	36
4.	EBC Acampante Juan 15: 1 al 17.....	42
5.	EBC Facilitador Mateo 7: 21 al 29.....	44
6.	EBC Acampante Mateo 7: 21 al 29.....	50
7.	Frases para el juego nocturno.....	53
8.	Pistas del juego nocturno.....	55
9.	Ficha de inscripción.....	56
10.	Ficha de evaluación.....	57

I. Organigrama del Personal

1. Equipo de programa

- A. Director de programa: Daniel Moreno.
- B. Asistente del director: Víctor Riveros.
- C. Encargados de recreación: Víctor Riveros y Daniel Moreno.
- D. Encargadas de intercesión: Kaori Terol y Mariela Moreno.
- E. Encargada de música: Mabel Aveiro.
- F. Encargado de consejería: Jorge Terol.

2. Equipo de apoyo

- A. Encargado de Materiales: Víctor Ovelar.
- B. Ayuda médica: Leila Mereles.
- C. Chofer/transporte: Cada acampante preferentemente llegará hasta la terminal de ómnibus de Asunción para tomar el colectivo de línea junto con el grupo, o, en su defecto, irá por su cuenta hasta el campamento. Se fijará un horario para salir de la terminal en donde Mariela Moreno y Daniel Moreno serán los encargados de acompañarlos hasta el lugar de campamento.
- D. Ayudante de Logística: Xochitl Terol.

3. Confidentes.

- ✓ Mujeres:
 - 1. Mariela Moreno.
 - 2. Kaori Terol.
 - 3. Mabel Aveiro.
 - 4. Xochitl Terol.
 - 5. Leila Mereles
- ✓ Varones:
 - 1. Víctor Riveros.
 - 2. Víctor Ovelar.
 - 3. Daniel Moreno.
 - 4. Jorge Terol.
 - 5. José Aquino

4. Miembros del Equipo de Programación:

- 1. Daniel Moreno.
- 2. Víctor Riveros.
- 3. Kaori Terol.
- 4. Mariela Moreno.

II. Resultados del Diagnóstico (De la revista "Ideas sin límites" de CCI AL)

A. Necesidades sentidas y reales del grupo:

- Necesidades sentidas:
 - Necesidad de orar y leer la biblia todos los días.
 - Necesidad de concentración para comprender la Biblia y orar.
 - Necesidad de ganas para orar y leer la Biblia.
 - Necesidad de una guía para leer la Biblia.
- Necesidades Reales:
 - Necesidad de ser conscientes de la importancia de cultivar y desarrollar una relación con Dios.
 - Necesidad de buscar la dirección de Dios para tomar decisiones en situaciones cotidianas.

B. Características de las edades:

12 – 15 años

- **Físicas:**
 - Cambios corporales
 - Crecimiento irregular
 - Atracción hacia el sexo opuesto
 - Muy autoconscientes
 - Cambios corporales rápidos
- **Mentalmente**
 - Creciente habilidad con palabras e ideas
 - Comprensión de lo abstracto
- **Socialmente:**
 - Fuerte lealtad hacia su grupo de amigos
 - Actitud defensiva y crítica
 - Búsqueda de reconocimiento
 - Fuerte interés por el sexo opuesto
 - Interés en su arreglo personal y vestuario
 - Fácilmente avergonzable
- **Espiritualmente:**
 - La fe se vuelve personal
 - Temor de ir contra el grupo de su edad
 - Posible temor al futuro
 - Deseo de servir
 - Necesidad de instrucción para saber defender su fe
 - Gusto por estudios bíblicos bien preparados

- **Emocionalmente:**
 - Búsqueda de su propia identidad
 - Necesidad de amor, aunque en lugar de pedirlo lo rechazan
 - Emociones fluctuantes
 - Familias disfuncionales

16 – 24 años

- **Físicamente:**
 - Hambre constante
- **Mentalmente:**
 - Necesidad de descubrir talentos artísticos
 - Juicio formado
 - Gusto por argumentar y debatir
- **Socialmente:**
 - Pobre compenetración con los adultos
 - Gusto por las actividades mixtas y la popularidad
 - Respeto en la competencia
 - Búsqueda de diversión y emoción
 - Influenciables por los artistas, gente popular, medios, etc.
 - Lazos familiares débiles.
 - Físicamente desarrollados, aunque existe inmadurez social, emocional, etc.

III. PROPÓSITO GENERAL DEL CAMPAMENTO:

Discipular (con un enfoque de fomentar el crecimiento de los cristianos)

¿Qué entendemos por discipular?

- Discipular es propiciar espacios de crecimiento integral, donde se brindan herramientas para poder aplicarlas individualmente o en su comunidad de fe para seguir creciendo.
- Los juveniles necesitan un espacio donde se sientan seguros dentro de su comunidad de fe y reciban enseñanzas.

IV. INVENTARIO DE EXPERIENCIAS PREVIAS

- Temas de campamento: Comprometidos con la fe, Héroes de la fe.
- La importancia del trabajo en equipo (Desafíos- también conocidos como acertijos)
- Encuentro de la juventud: Desafíos de un joven cristiano
- Estudios del FLETP: Vida abundante, Vida de Jesús 1 y 2

V. METAS DE FE

1. En fe, vemos a jóvenes y juveniles con consciencia de su necesidad de Dios.

2. En fe, vemos a jóvenes y juveniles conociendo y utilizando herramientas que los ayuden a cultivar su relación con Dios.
3. En fe, vemos a jóvenes y juveniles teniendo en cuenta la dirección de Dios para decisiones y situaciones de la vida cotidiana.

VI. BASE BÍBLICA

- Lámpara es a mis pies tu palabra y lumbrera a mi camino. Salmos 119:10
- Busca primero el reino de Dios y su perfecta justicia y todo lo demás será añadido. Mateo 6:33
- Levantándose muy de mañana siendo aún muy oscuro, salió y se fue a un lugar muy desierto y ahí oraba. Marcos 1:35
- Yo soy la vid, y vosotros los pámpanos; el que permanece en mí y yo en él, este lleva mucho fruto; porque separados de mí, nada podéis hacer. Juan 15:5
- Parábola de los dos cimientos. Mateo 7: 21-29 / Lucas 6:46 – 49.

VII. HORARIO FINAL

	Sábado ¡Preparados!	Domingo ¡Listos!	Lunes ¡Ya!
7:00		Levantarse	Levantarse
7:30		Tiempo a solas	Tiempo a solas
8:00		Desayuno	Desayuno
8:30			
9:00		EBC	EBC
9:30			
10:00			
10:30			
11:00		Merienda	Merienda
11:30			
12:00		Juego de la campana	Preparación de cuadro recordatorio.
12:30			
13:00		Almuerzo	Almuerzo
13:30			
14:00		Descanso	Preparación del equipaje.
14:30		Canciones,	Evaluación.
15:00		Plantando un árbol	
15:30		Juego de patio: Aros de Basquet	Círculo Final
16:00	Llegada – Merienda	Merienda	Merienda
16:30	Bienvenida, Juegos de integración, Presentación del tema División en grupos pequeños, Pacto de amigos, Elaboración de gafetes. Presentación de nombres y hurras de los grupos	Juego Carrera de Obstáculos. Motivación para velada	
17:00			
17:30			
18:00		Aseo	
18:30			
19:00		Puesta de sol	
19:30	Cena		
20:00		Preparación para velada	
20:30			
21:00	Danzas. Motivación para Juego nocturno	VELADA	
21:30			
22:00	JUEGO NOCTURNO		
22:30			
22:45	Círculo Final	Círculo Final	
23:00	Círculo de la amistad	Círculo de la amistad	
23:45	¡A dormir!	¡A dormir!	

VIII. ACTIVIDADES CLAVES

- 1- **Juegos rompehielo y de integración:** Se llevan a cabo al iniciar el campamento. La elección de los mismos estará a cargo de uno de los confidentes.
- 2- **Pacto de amigos:** Se elabora uno por grupo mixto, a cargo de los confidentes. En la cabaña, se realizará un cartel con acuerdos, la actividad será guiada por los confidentes de cabaña. Los integrantes de la cabaña deberán proponer algunos acuerdos que serán necesarios para una convivencia armoniosa durante el tiempo de campamento. Se realizará antes de dormir la noche del sábado, como parte del "Círculo de la amistad"
- 3- **Canciones recreativas:** Se cantarán después de la siesta, antes de la actividad de plantar un árbol.
- 4- **Tiempo a solas con Dios:** En la mañana, antes de desayunar, cada participante, así como los líderes y el equipo de programación de manera individual elige un lugar donde pueda leer la Biblia, reflexionar y orar. Ese lugar preferentemente debe permitir un contacto directo con la creación de Dios.
- 5- **Contacto directo con la naturaleza: "PLANTANDO UN ARBOL".**

Motivación: Un líder dirigirá la dinámica recreativa "MIRA AHÍ!" Que consiste en la narración de una excursión imaginaria a un bosque, acompañada de una sencilla dramatización de los elementos de la naturaleza con los que uno se encuentra durante el recorrido de la exploración. Al final de la dinámica el narrador mencionará ruidos de máquinas, camiones y hombres talando árboles, luego aparecerá un personaje sentado sobre un tronco triste y pensativo. Un líder llamará al personaje para que todos podamos saber quiénes y qué hace allí.

Un líder interactúa con el personaje, el cual se presenta como ecólogo, contándole a qué se dedica. El líder le pregunta qué hace aquí en el campamento, el ecólogo le expresa su preocupación por la deforestación, la contaminación del medio ambiente y como el hombre destruye la naturaleza. El personaje tiene una idea que ayudará a preservar la naturaleza y está buscando gente que se sume para llevarla a cabo. El líder le responde que sí le gustaría ayudarlo involucrando a los jóvenes, buscando una respuesta favorable de parte de ellos. La idea concreta es plantar árboles.

Descripción de la actividad:

El personaje y el líder encargado darán las indicaciones pertinentes para que cada grupo vaya realizando los pasos de cavar los pozos, abonar la tierra, poner la planta en su lugar, rellenar, regar la planta, etc. Cada grupo mixto plantará 2 ó 3 árboles.

6- Juego de patio: “AROS DE BASQUET”

El juego se realiza en el patio, con la formación de los grupos. Cada integrante de grupo deberá enumerarse y permanecer en ronda con los demás integrantes de su grupo, todos tomados de la mano, formando un aro. El líder encargado mencionará al azar un número y lanzará al aire una pelota, los integrantes de grupo que posean dicho número deberán salir del grupo, mientras los que queden siguen tomados de la mano, el integrante que salió deberá intentar atrapar la pelota y llevarla picando hasta el aro que le corresponda y encestar.

Existen variantes que se podrían tener en cuenta como: El líder encargado podrá mencionar dos números de tal manera que salgan dos integrantes por grupo, teniendo que realizarse pases entre ambos antes de encestar; y los aros podrían ser móviles, es decir, moverse de lugar y seguir al integrante de su grupo, para que pueda encestar.

7- **Danzas:** Las danzas son folclóricas internacionales, (también integradoras), se realizan dentro del salón. Se realizarán antes del juego nocturno, y en la velada final.

8- **Gran juego de la campana:** La dinámica es la misma que la de las estaciones. Se preparan 5 puestos dispuestos a aproximadamente 30 a 50 metros uno del otro de forma más o menos circular en el predio del sector, por los que cada grupo mixto deberá pasar, rotando en el sentido de las agujas del reloj de un puesto a otro. La campana será el indicador de que deben pasar al siguiente puesto. la misma sonará cada 4 minutos aproximadamente. En este caso se darán dos vueltas enteras al circuito.

Motivación: aparece el entrenador haciendo ruido con su silbato indicando que a continuación iniciará el gran juego de la campana, en ese momento un líder da varios toques a la campana. Luego con ayuda de otros líderes se trae un pizarrón de tamaño mediano en el que está dibujado el circuito que recorrerá cada grupo y se procede a dar la explicación del juego.

ACTIVIDAD POR PUESTO:

1- CABAÑA FLORIDA (Kaori):

a- Actividad física: Los participantes se toman de la mano formando un círculo, se coloca el hula- hula en un punto del círculo, en el brazo de uno de los participantes. El objetivo es hacer pasar el hula- hula por cada uno de los integrantes del grupo sin soltarse de las manos. Al llegar al punto de inicio se completa una vuelta y deberán hacerlo la mayor cantidad de veces posible.

b- Intelectual: El líder les presenta unas fichas de cartulina con sílabas. Los participantes deben armar palabras que nombren una comida saludable o indumentaria deportiva. El líder luego de verificarlas, anotará la cantidad de palabras que el grupo logra formar.

2- CABAÑA OKLA (Mariela):

- a- Actividad física: Los participantes deberán formar un círculo, conectándose entre sí por medio de una pajita que sujetarán con el dedo meñique. Cada persona estará conectado a otras dos por medio de las pajitas. En esa posición deberán girar alrededor de la cabaña sin que se caiga ninguna pajita, la mayor cantidad de veces posible. Si se cae alguna pajita deberán volver al punto de salida y volver a iniciar la vuelta.
- b- Intelectual: Armar menús adecuados para una dieta sana con fichas con dibujos de alimentos.

3- CORNER DE LA CANCHA (Víctor R.):

- a- Actividad física: Embocar una pelota en un balde con los pies, a una distancia de 3 metros. Los participantes estarán en fila. Inicia el de adelante, y luego de intentar embocar la pelota debe colocarse al final de la fila hasta que le toque nuevamente.
- b- Intelectual: Equipándote.
Habrá un círculo formado con cuerdas, dentro del mismo habrá los siguientes objetos: botella de agua, toalla, banana, envase vacío de papas fritas, una botella de gaseosa, rodillera, un par de championes deportivos, lata de cerveza, una pesa, una pelota, una cuerda, control de video juegos. Alrededor del círculo, habrá a un lado una bolsa de basura, y al otro lado una mochila vacía.
Un integrante del grupo deberá vendarse los ojos e ingresar al círculo. Los demás integrantes deberán guiarlo con la voz para que tome uno de los objetos y lo coloque en la bolsa o la mochila, según los ayude o interfiera con una vida sana. Cuando uno de los integrantes haya agarrado un objeto y lo haya colocado en el contenedor apropiado, otro participante debe ingresar al círculo con los ojos vendados para repetir el proceso.

4- CABAÑA SAN DIEGO (Dany):

- a- Actividad física: Escalera. Se dibuja en el suelo una escalera con diversos rectángulos. El líder mostrará cómo ir saltando en cada uno de dichos rectángulos. Irán saltando uno por uno, cruzando "la escalera".
- b- Intelectual: Se exponen dos tipos de tarjetas agrupadas según sean nombres de ciencias, por un lado, y sus definiciones por el otro: Biología,

Fisiología, Astronomía, Astrología, Taxonomía, Microbiología, Psicología, Teología, Sociología, Antropología, etc.

5- ARBOLEDA (Leila)

- a- Actividad física: Saltar la cuerda entre la mayor cantidad de personas posibles. Empieza un participante solo, después de 3 saltos entra una persona más y así sucesivamente. Dos integrantes estarán encargados de dar la vuelta la cuerda, aunque deben ser cambiados en cada nuevo intento.
- b- Intelectual: Preguntas bíblicas a ser contestadas oralmente, extraídas de un mazo de cartas de preguntas bíblicas compradas en una librería cristiana.

9- Gran Juego: CARRERA CON OBSTÁCULOS. Este juego sirve como introducción al Estudio Bíblico del día siguiente, además de ser parte del hilo conductor, sirve también como introducción a la velada. La idea también es reflexionar sobre que al perseguir una meta uno siempre encuentra obstáculos que debe superar.

TARJETA DE ORGANIZACIÓN FELAVED	
F= FILOSOFÍA BASADA EN LAS 10 NORMAS PARA CREAR UN AMBIENTE PARA CRECER	
E= Estructura Escoger la mejor estructura para tus fines (Ej. Estaciones, kermes, juegos juntos, campa-destrezas, aventurándonos, algún tipo de velada, salida., etc.) Seleccionar un nombre atractivo para la actividad	Nombre de la Actividad: CARRERA CON OBSTÁCULOS
	TIPO DE ACTIVIDAD RECREATIVA: GRAN JUEGO
	Momento: tarde del domingo a las 16:30 después de la merienda. Lugar de la motivación: en frente del taller. Juego en sí: Patio del campamento.
CÓMO TE ORGANIZARÁS	
L= LOGISTICA Lista de chequeo -Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> - Tener lista el área de juego <input type="checkbox"/> -Tomando medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> -Capacitar a los ayudantes <input type="checkbox"/>	1 hora y 30 minutos
	Número de participantes: 30
	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • 40 tiras de tela de cuatro colores diferentes. Una tira del color de su grupo para cada participante, es decir, 10 de cada color con los que se identifican los grupos: rojo, amarillo, azul y verde. Y 10 tiras de tela de otro color para los líderes (obstáculos)

	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta visible, puede ser TNT para marcar la pista • Carteles de “salida” y “llegada” • 4 sobres de cartulina con el nombre de cada herramienta. • 4 sobres de papel con la técnica asignada para la presentación y versículos guía. • La oración: <u>Marcos 1: 35 al 39</u> <u>Lucas 6:12 al 16</u> • La Palabra de Dios: <u>Salmo 119:105</u> <u>2 Timoteo 3:16</u> • Congregarse a una iglesia: <u>Hechos 2: 46 al 47</u> • La obediencia: <u>Santiago 1: 22 al 25</u>
CÓMO TE ORGANIZARÁS	LO QUE HARÁS COMO DIRECTOR DE LA ACTIVIDAD
A= AGRUPACION ¿De qué manera novedosa los pondrás en el grupo o la formación necesaria?	El entrenador aparecerá después de la merienda y les pedirá que se sienten en las graditas del taller.
CÓMO TE ORGANIZARÁS	LO QUE HARÁS COMO DIRECTOR DE LA ACTIVIDAD
V= VOZ E INICIO ¿Cómo despertarás el interés en el juego, aparte de tu voz?	El director aparecerá con un silbatazo en compañía de su asistente y les informará que ahora que ya definieron su meta iniciarán la segunda fase del entrenamiento a través de la cual descubrirán las herramientas que van a utilizar para su entrenamiento.
E= EXPLICACION ¿Cómo explicarás la actividad para obtener un 100% de comprensión? De manera visualizada (visual). Con claras instrucciones incluyendo las reglas (audio) y con una demostración del procedimiento como	El director contará con un pizarrón con el cual se visualizará el circuito de la pista de obstáculos. Además de la explicación verbal los asistentes harán una demostración de las reglas del juego. El gran juego Motivación El entrenador aparece para comunicarles a todos los acampantes que empieza la segunda fase de su entrenamiento, y que para entrenarse, además de tener la meta, también deben tener herramientas que

ensayo para iniciar (tacto)

les ayudarán a llegar a ella.

Desarrollo del juego.

Con cintas, cuerdas o hilo de ferretería, se delimita un espacio de aproximadamente 5 metros de ancho que vaya del taller hacia la cancha de vóley, no en línea recta. Esto será una pista de carrera de obstáculos que cada uno de los participantes deberá realizar, para que, cuando todos los de su equipo hayan llegado a la meta, puedan abrir una caja marcada con su color, donde descubrirán una herramienta que los ayudará en su carrera de la vida cristiana:

- La lectura de la Biblia.
- La oración.
- Congregarse en una iglesia.
- Obediencia a Dios.

Cada participante deberá utilizar una cola, para entrar en la pista. Un participante de cada equipo podrá salir en cada partida. El entrenador marcará la partida de la carrera diciendo "Preparados, Listos, ya". Ya en la pista los participantes deberán llegar a la meta, donde encontrarán obstáculos: líderes que intentarán sacarle la cola durante el trayecto. Si los líderes le sacan la cola, los participantes deberán volver al inicio donde su cola le será devuelta y deberán esperar una nueva partida para intentar llegar a la meta. Si logran llegar a la meta sin perder su cola, deben aguardar que los demás miembros de su equipo lleguen para poder abrir la caja, y además podrán ayudarlos a llegar como ellos a la meta.

Una vez que los participantes lleguen a la meta, deberán sacarse la cola, y ponérsela en la cabeza.

En la siguiente partida, saldrá nuevamente un participante de cada equipo desde la salida y al mismo tiempo un participante de cada equipo que ya haya llegado podrá ingresar nuevamente a la pista de carreras y tratar de sacarle la cola a los "obstáculos" quienes también las tendrán, y de esa manera facilitar a los demás integrantes de su equipo su llegada a la meta. Si un obstáculo pierde la cola, queda inhabilitado para sacar colas durante esa partida. Deberá esperar a la próxima partida donde se pondrá su cola nuevamente y volverá a desempeñar su rol de obstáculo. El juego termina cuando todos los participantes de todos los equipos hayan llegado a la meta, y puedan abrir sus cajas. Allí, el entrenador les dice que ahora han completado la segunda fase del entrenamiento, y conseguido valiosas herramientas. Esa noche van a tener la oportunidad de demostrar, cada grupo ante los demás grupos cómo utilizarán esas herramientas

	<p>encontradas, en una convocatoria oficial (Velada). Luego de dar ese anuncio, él entregara a cada grupo las técnicas de arte escénico a ser utilizadas para la representación de su herramienta.</p>
<p>D= DIRECCIÓN ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu réferi de seguridad? (si es necesario)</p>	<p>El director no participará del juego, sino que marcará los momentos de partida con las palabras: ¿Preparados? ¿Listos? ¡Ya! Y un silbatazo los referís de seguridad serán Mabel y Jorge. La actividad termina cuando todos los corredores llegan a la meta.</p>

10-Manualidad: Elaboración de cuadritos: como recordatorio de lo importante de la Palabra de Dios como fundamento para construir nuestra vida, cada acampante escribirá un versículo bíblico a su elección y que tenga un significado importante para su vida, en un cuadrito de cartón duro y lo decorará a su gusto utilizando marcadores, cartulinas, plasticola, tijeritas, etc..

11-Círculos

- a. **Círculo final:** Tiene lugar al final de cada día. Se realiza una ronda con todos los participantes, líderes, y equipo de programación y dirección, tomados de las manos. Se insta a reflexionar brevemente sobre lo vivido a lo largo del día, luego se realiza una oración conjunta, y alguna canción.
- b. **Círculo de la amistad:** Se lleva a cabo en las cabañas, justo antes de la hora de dormir, bajo la facilitación de uno de los líderes de cabaña. Es una actividad breve, que puede consistir en preguntas o declaraciones. Todos los miembros de la cabaña deben tener la oportunidad de expresarse en este espacio. Se culmina con una oración.

Sábado de noche: Los integrantes de la cabaña, guiados por su líder, elaborarán una lista de acuerdos necesarios para una convivencia armoniosa durante los días de campamento. Lo pondrán por escrito en una cartulina, la cual se pegará por la puerta del lado de adentro, de manera que esté permanentemente visible para todos los integrantes de la cabaña. Luego cada uno contestará la pregunta: ¿Cuáles son tus expectativas para este

campamento? Cuando todos hayan sido escuchados, se culmina con una oración.

Domingo de noche: "Sorteo de enunciados". Se coloca la siguiente lista de enunciados, cortados individualmente y doblados en un vasito o recipiente:

- Una experiencia nueva en este campamento fue...
- Lo que más me gusto hacer hasta ahora fue...
- El momento más divertido del día fue cuando...
- Los momentos en los que me sentí más valioso e importante fueron cuando...
- Algo que estoy aprendiendo o aprendí en este campamento es...
- Una amiga nueva que estoy conociendo en mi grupo o cabaña es...
- Un amigo nuevo que estoy conociendo en mi grupo o cabaña es...
- Algo que hice en el campamento que me gustaría volver a hacer al volver a casa es... (Ya sea en mi familia, mi grupo de amigos o la iglesia)
- Lo que más me gustó o me llamó la atención de la naturaleza en este campamento fue...
- Lo que más me gusto hacer con mi grupo fue...
- Mi momento favorito hasta ahora en este campamento fue... y lo fue porque...

Cada integrante debe sacar uno o dos enunciados y completarlos oralmente, si algún otro integrante quiere hacerlo, se le dará la oportunidad. Cuando todos los enunciados hayan sido completados, se culmina con una oración.

c. Círculo de cierre del campamento: Es un espacio de agradecimiento a Dios, y a todos los que colaboraron para que se pueda realizar el campamento.

IX- ACTIVIDADES ÓPTIMAS.

1. Presentación del tema: Aparece el entrenador con dos personas a quienes está entrenando. Una de las personas seguirá las indicaciones que el entrenador le da y la otra persona hará las cosas a su manera. Luego el entrenador preguntará quién está mejor preparado para una carrera, quién de los dos probablemente llegará mejor a la meta, y qué se necesita para eso. Y luego lanzará las siguientes preguntas: ¿Es importante tener metas en la vida? ¿Qué clase de entrenamiento se necesita? ¿Qué se necesita para cumplir satisfactoriamente las metas en la vida? Les dirá que volverá después para el entrenamiento y se irá.

2. Juego Nocturno:

TARJETA DE ORGANIZACIÓN FELAVED para UNA ACTIVIDAD ÓPTIMA
META DE FE que se busca alcanzar: EN FE VEMOS JÓVENES Y JUVENILES CONSCIENTES DE SU NECESIDAD DE DIOS.

F= FILOSOFÍA BASADA EN LAS 10 NORMAS PARA CREAR UN AMBIENTE PARA CRECER	
E= Estructura Escoger la mejor estructura para tus fines (Ej. Estaciones, kermes, juegos juntos, campa-destrezas, aventurándonos, algún tipo de velada, salida., etc.) Seleccionar un nombre atractivo para la actividad	Nombre de la Actividad: ELIGE TU META
	TIPO DE ACTIVIDAD RECREATIVA: Juego nocturno
	Momento: Noche del Sábado después de la cena y danzas Lugar de la motivación: salón Juego en sí: Patio del campamento.
CÓMO TE ORGANIZARÁS	
L= LOGISTICA Lista de chequeo -Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> - Tener lista el área de juego <input type="checkbox"/> -Tomando medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> -Capacitar a los ayudantes <input type="checkbox"/>	2 horas
	Número de participantes: 30
	Materiales: <ul style="list-style-type: none"> • Sobres de pistas para cada equipo • Rompecabezas • Linternas.
	Actividad o juego alternativo (Plan B) Juego de la campana BAJO TECHO alrededor del comedor.
CÓMO TE ORGANIZARÁS	LO QUE HARÁS COMO DIRECTOR DE LA ACTIVIDAD
A= AGRUPACION ¿De qué manera novedosa los pondrás en el grupo o la formación necesaria?	Durante la motivación del juego nocturno el ENTRENADOR les indicará que se reúnan en sus grupos mixtos formando círculo alrededor del entrenador-
CÓMO TE ORGANIZARÁS	LO QUE HARÁS COMO DIRECTOR DE LA ACTIVIDAD
V= VOZ E INICIO	El entrenador tendrá un silbato para animar a los

<p>¿Cómo despertarás el interés en el juego, aparte de tu voz?</p>	<p>acampantes, voz fuerte y música. Aparece un entrenador “físico” (el mismo de la presentación del tema) que se presentará y les preguntará si quieren prepararse, les preguntará cuál es su meta. Les dirá que hay opciones diferentes y que él quiere que ellos vean las opciones y luego elegir o reafirmar cuál es la suya. Para esto deberán seguir ciertas indicaciones.</p>
<p>E= EXPLICACION ¿Cómo explicarás la actividad para obtener un 100% de comprensión? De manera visualizada (visual). Con claras instrucciones incluyendo las reglas (audio) y con una demostración del procedimiento como ensayo para iniciar (tacto)</p>	<p>El entrenador les mostrará una lista de posibles lugares que ellos deberán elegir. En cada puesto verán qué les ofrece ese lugar.</p>
<p>D= DIRECCIÓN ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu réferi de seguridad? (si es necesario) ¿Cómo cerrarás la actividad en el momento apropiado? ¿Tienes una buena explicación de la actividad por escrito como para que otros la puedan leer y llevar a cabo?</p>	<p>Habrá en total 6 sitios, tres de los cuales representarán lugares o actividades que simbolizan el camino de seguir a Jesús y estar sujeto a él, y los otros tres representarán la vida sin Jesús. Cada grupo pequeño saldrá a buscar en la oscuridad de la noche qué opciones hay disponibles, para luego decidir qué camino o qué ideal seguir. Al iniciar el juego, se entregará a cada grupo un listado de pistas, una columna de los lugares “buenos” y otra de los lugares “malos”. En cada lugar encontrarán a una persona que hará una representación, según sea un puesto, “bueno” o “malo”, y luego de interactuar con ellos, les entregará una pieza de un rompecabezas que más adelante formará una frase. (Los puestos “malos” formarán la frase “Yo vivo, ese es mi trabajo, vivir”, haciendo alusión a un hombre conocido por vender marihuana, que hizo declaraciones en el noticiero local. Los puestos “buenos” formarán la frase “Yo soy la vid y vosotros los pámpanos, el que permanece en mí y yo en él, este lleva mucho fruto, porque separados de mí nada podéis hacer”.) Luego de entregarles la pieza, los acampantes podrán proseguir su camino.</p>

	<p>Cuando hayan recorrido todos los puestos, deberán ir al salón, donde el entrenador les esperará y los motivará a elegir cuál de los dos rompecabezas representa su meta. Una vez que eligen su meta, el entrenador les facilitará para que los acampantes saquen sus conclusiones acerca de lo importante de tener una meta para prepararse en base a ella.</p> <p>PISTAS:</p> <p>a. "Buenos":</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comedor- "Preparando lista de canciones para dirigir la alabanza" Pista para llegar al puesto: Dibujo de "Pacman". 2. Camino a la pileta "Orando" Pista para llegar al puesto: "-ALLA VOY!!... - SPLASH!! -UUUUHHH!!!" 3. Desvío a Emaús "Lectura de la palabra": Pista para llegar al puesto: SAUME A OIVSED <p>b. "Malos":</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Cabaña Okla Homa "Tarotista" Pista para llegar al puesto: Sopa de letras con la palabra Okla Homa. 5. Tanque "Mentiroso" Pista para llegar al puesto: "COMO SE DICE GRACIAS EN ALEMAN?" 6. Parque "Músicas no adecuadas" Pista para llegar al puesto: 2, 4, 6, 8,10 QUE?
--	--

3. **Estudios bíblicos:** hay dos estudios bíblicos, uno para cada mañana. Se llevarán a cabo por grupos de cabaña y será dirigido por uno de los líderes de cada cabaña. Se cuenta con una guía para los líderes y con los textos bíblicos y preguntas y ejercicios de aplicación impresos en hojas para los acampantes. Se utilizarán lápices de colores y lápices de papel y tarjetas con fotos de deportistas y objetos muertos de la naturaleza para llevar a cabo esta actividad. Las bases bíblicas son: Juan 15:1-8 y Mateo 15:1-8 para los días domingo y lunes respectivamente.
4. **Preparación de la velada:** al finalizar el gran juego de la tarde (Carrera con obstáculos) el entrenador les felicita por haber superado todos los obstáculos y haber llegado a la meta en su búsqueda de herramientas. Por lo tanto, todos están invitados a la noche de "La Gran Selección", ya

que todos han sido seleccionados para afrontar la última fase de su entrenamiento.

En ese momento cada grupo encuentra dentro de una caja un sobre identificado con su color correspondiente (azul, amarillo, rojo y verde) que contiene escrito el nombre de la herramienta, el versículo guía y la técnica artística asignada para su presentación.

El entrenador explica que cada grupo deberá descubrir su herramienta (la oración, la Palabra de Dios, la obediencia y congregarse a una iglesia) que los ayudará en su entrenamiento y leer los versículos bíblicos guía para entender cómo se utiliza la herramienta y cómo nos ayuda para alcanzar nuestra meta.

Una vez que entiendan cómo se utiliza y para qué sirve su herramienta, deberán preparar una presentación artística, según la técnica que se les ha asignado, que explique la utilización de su herramienta y presentarla en la velada.

Cada grupo buscará un lugar cómodo con sillas o un banco y una mesa para su preparación para la velada. El líder de cada grupo tendrá la tarea de guiar a su grupo el cumplimiento de las tareas asignadas que son:

- Descubrir para qué sirve la herramienta y como nos ayuda a alcanzar nuestra meta como cristianos.
- Escribir en una cartulina del color de su grupo una breve explicación de para qué sirve la herramienta.
- Ensayar una presentación artística según la técnica que se les ha asignado que demuestre cómo utilizarían la herramienta.

5. Velada: La Gran selección

TARJETA DE ORGANIZACIÓN FELAVED para UNA ACTIVIDAD ÓPTIMA	
META DE FE que se busca alcanzar: EN FE VEMOS JÓVENES Y JUVENILES CONOCIENDO Y UTILIZANDO HERRAMIENTAS QUE LOS AYUDEN A CULTIVAR SU RELACION CON DIOS.	
F = FILOSOFÍA BASADA EN LAS 10 NORMAS PARA CREAR UN AMBIENTE PARA CRECER	
E = Estructura Escoger la mejor estructura para tus fines (Ej.	Nombre de la Actividad: "La Gran Selección"

<p>Estaciones, kermes, juegos juntos, campa-destrezas, aventurándonos, algún tipo de velada, salida., etc.) Seleccionar un nombre atractivo para la actividad</p>	<p>Tipo de actividad recreativa: LA GRAN VELADA.</p> <p>Momento: noche del domingo a las 21:00 horas. Lugar de la motivación: detrás del salón después del gran juego de la tarde.</p>
<h2>CÓMO TE ORGANIZARÁS</h2>	
<p>L= LOGISTICA</p> <p>Lista de chequeo</p> <p>-Contar con el material a mano <input type="checkbox"/></p> <p>- Tener lista el área de juego <input type="checkbox"/></p> <p>-Tomando medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/></p> <p>-Capacitar a los ayudant<input type="checkbox"/></p>	<p>1 hora y 30 minutos</p> <p>Número de participantes: 30</p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Equipo de sonido, pendrive con música instrumental para ambientar la noche, CD de danzas y notebook. • 4 cartulinas de colores: rojo, azul, amarillo y verde, una para cada grupo, según el color de su grupo • Conos rojos y anaranjados • Una tela grande de color oscuro para la técnica artística de "fotografías". • Una o dos guitarras. • Bandejas de sándwiches de milanesa, termos con jugo, vasos, servilletas, bandejas de bananas, aderezos. • Mesitas del comedor para la cena. • 40 sillas. <p>Actividad o juego alternativo (Plan B) La actividad se realiza en un salón cerrado, no afecta su realización en caso de lluvia.</p>
<p>CÓMO TE ORGANIZARÁS</p>	<p>LO QUE HARÁS COMO DIRECTOR DE LA ACTIVIDAD</p>
<p>A= AGRUPACION ¿De qué manera novedosa los pondrás en el grupo o la formación necesaria?</p>	<p>El entrenador tocará el silbato e indicará que se reúnan por grupos para poder ingresar al salón.</p>
<p>CÓMO TE ORGANIZARÁS</p>	<p>LO QUE HARÁS COMO DIRECTOR DE LA ACTIVIDAD</p>
<p>V= VOZ E INICIO ¿Cómo despertarás el</p>	<p>Cuando estén formados todos los grupos el entrenador hará la pregunta: ¿PREPARADOS? ¿LISTOS? ¡YA! Y después de tocar</p>

<p>interés en el juego, aparte de tu voz?</p>	<p>el silbato cada grupo formado ingresará en fila por la entrada del salón.</p>
<p>E= EXPLICACION ¿Cómo explicarás la actividad para obtener un 100% de comprensión? De manera visualizada (visual). Con claras instrucciones incluyendo las reglas (audio) y con una demostración del procedimiento como ensayo para iniciar (tacto)</p>	<p>Durante la motivación se entregará un sobre a cada grupo que contendrá la herramienta conseguida, el versículo guía y la técnica artística que utilizarán para preparar su presentación en la noche de la velada. Asimismo el entrenador dará las mismas instrucciones verbalmente. Luego cada líder de grupo volverá a dar la explicación a su grupo y juntos ensayarán su presentación.</p> <p><u>Filosofía:</u> basada en las 10 normas para crear un ambiente para crecer.</p> <p><u>Estructura:</u> Velada final: "La Gran Selección".</p> <p><u>Meta de fe:</u> En fe vemos a jóvenes y juveniles conociendo y utilizando las herramientas que los ayuden a cultivar su relación con Dios.</p> <p>MOTIVACIÓN: Al finalizar el gran juego de la tarde (Carrera con obstáculos) el entrenador les felicita por haber superado todos los obstáculos y haber llegado a la meta. Por lo tanto, todos están invitados a la noche de "La Gran Selección", ya que todos han sido seleccionados para afrontar la última fase de su entrenamiento.</p> <p>En ese momento cada grupo encuentra dentro de una caja un sobre identificado con su color correspondiente (azul, amarillo, rojo y verde) que contiene escrito el nombre de la herramienta, el versículo guía y la técnica artística asignada.</p> <p>El entrenador explica que cada grupo deberá descubrir su herramienta (la oración, la Palabra de Dios, la obediencia y congregarse a una iglesia) que los ayudará en su entrenamiento y leer los versículos bíblicos guía para entender para qué sirve la herramienta y cómo nos ayuda para alcanzar nuestra meta. Una vez que entiendan para qué sirve su herramienta, deberán preparar una presentación artística, según la técnica que se les ha asignado, que explique la utilización de su herramienta y presentarla en la velada. También deberán poner escrito en una cartulina una breve explicación de cómo utilizarían la herramienta</p> <p>La presentación artística de cada grupo se hará en la noche para celebrar que han llegado a la última parte de su entrenamiento. Cada grupo tendrá un tiempo de una hora para conocer y descubrir para qué sirve su herramienta y para preparar su presentación artística, acompañados y guiados por su líder de grupo.</p> <p>Al llegar la noche, cuando hayan terminado de preparar su presentación y llegue la hora de inicio de la actividad, el entrenador tocará el silbato e indicará que se reúnan en sus grupos para poder dar inicio a la velada.</p> <p>Cuando estén formados todos los grupos, el entrenador hará la pregunta: ¿PREPARADOS? ¿LISTOS? ¡YA! Y después de tocar</p>

	<p>el silbato cada grupo formado ingresará en fila por la entrada del salón donde se realizará la velada.</p> <p>Al ingresar cada grupo tomará asiento en el espacio preparado para cada uno de ellos, luego los líderes servirán la cena a los grupos acompañados de música instrumental para ambientar la velada.</p> <p>Después de la cena (que ya será parte de la velada), el entrenador invitará a cada grupo por turno, a presentar su herramienta, lanzando una pregunta de motivación previa a cada presentación: ¿PREPARADOS? ¿LISTOS? ¡YA!</p> <p>Cada grupo después de su presentación colocará la cartulina con la explicación de su herramienta en espacio en la pared que estará señalado con una cartulina que tendrá escrita la palabra EQUIPAMIENTO.</p> <p>Al concluir las presentaciones de los grupos se continuará la velada con 5 a 6 danzas internacionales y por último el círculo final.</p> <p>Herramientas y versículos guía:</p> <ul style="list-style-type: none"> • La oración: <u>Marcos 1: 35 al 39</u> <u>Lucas 6:12 al 16</u> • La Palabra de Dios: <u>Salmo 119:105</u> <u>2 Timoteo 3:16</u> • Congregarse a una iglesia: <u>Hechos 2: 46 al 47</u> • La obediencia: <u>Santiago 1: 22 al 25</u> <p>Técnicas artísticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Canción (crear una canción nueva o cambiarle la letra a una conocida). • Fotografías (recrear la imagen de varias fotografías a través de poses de personas representando una escena en particular que será descubierta detrás de una tela grande y oscura que cubra a los participantes y a la escena recreada, una persona se encarga de explicar qué escena constituye cada foto, si es necesario, o la fotos pueden ir apareciendo como una presentación de diapositivas, acompañadas de una narración.). • Noticiero (dramatizar la trasmisión de un noticiero informativo con un tema en particular, relacionándolo con la herramienta recibida y su utilización) • Dramatización (crear una historia en base a un tema y dramatizarla).
<p>D= DIRECCIÓN</p> <p>¿Cómo participarás?</p> <p>¿Quién será tu réferi de seguridad? (si es necesario)</p> <p>¿Cómo cerrarás la actividad en el momento apropiado?</p> <p>¿Tienes una buena explicación de la actividad por escrito como para que otros la puedan leer y llevar a cabo?</p>	<p>El director acompañará en el inicio, durante y el final de la velada animando y presidiendo los momentos artísticos en compañía de los líderes. Un líder se encargará de dirigir las danzas.</p>

6. **Puesta de Sol:** Es un momento de reflexión, en el que luego de cantar canciones de adoración un líder prepara una pequeña reflexión. La base bíblica a utilizar es Marcos 3:14 – 20.

X. HORARIO DETALLADO

Hora/ Tiempo de duración	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales/ notas especiales
SÁBADO				
16:00 a 16:30	Llegada y merienda	Taller	Todos los líderes	Personal del campamento acerca la merienda al taller.
16:30 a 16:45	Bienvenida y distribución en cabañas	Taller	Dany y Víctor R. Líderes de cabaña	Lista de la distribución de acampantes por cabaña. 6 carteles con los nombres de los acampantes según sus cabañas.
16:45 – 17:15	Acuerdos Generales, presentación del tema	Salón	Dany, Víctor O, Víctor R.	Indumentaria deportiva, pelota, botellitas de agua, infocus, notebook, parlante.
17:15 – 17:45	Juegos de integración y formación de grupos mixtos	Salón	Jorge	Guitarra
17:45 – 18:30	Pacto de amigos, elección de nombre de grupo y hurra. Elaboración de gafetes.	Patio. Lugar a elección	Líderes de grupo	40 Hojas de Pacto de amigos (una para cada participante), Lápices de colores, bolígrafos, cartulinas de colores (2 del color del equipo y retazos), marcadores, pinceles, tijeras, contact, liña o cordón
18:30- 19:00	Presentación de nombres y hurras.	Salón	Jorge y Lideres de grupo	
19:00 – 19:15	Traslado al comedor		Todos	
19:15- 20:05	Explicación del sistema de lavado de platos.	Comedor	Víctor O. Todos	Una planilla de limpieza y un bolígrafo por grupo. Materiales provistos por el

	Cena. Lavado de platos.			campamento.
20:05 – 20:30	Traslado al sector. Cantina. Tiempo de cepillado.		Todos	
20:30 – 21:30	Danzas, motivación y explicación para Juego nocturno	Salón	Mabel. Motivación: Dani, Mariela, Víctor R, Kaori.	Equipo de sonido, cd de danzas, música para la motivación del juego nocturno. Equipo deportivo, botellita de agua.
21:30- 22:30	Juego Nocturno	Patio	Comedor: Víctor R, Cruce al sector Emaus: Víctor O, Tanque: Jorge, Camino a la Pileta: Mariela, Parque: José, Cabaña Okla Homa: Kaori	Sobres de pistas para cada puesto, Rompecabezas, linternas.
22:30 – 22:45	Círculo final	Salón	Mabel	
22:45– 23:20	Círculo de la Amistad	Cabañas	Líderes de Cabaña	Mantas para sentarse en el suelo. 1Cartulina y pinceles, cinta por cabaña.
	Dormir	Cabañas		
DOMINGO				
7:00 - 07:20	Levantarse	Cabañas	Dani toca la campana	
07:20 - 07:30	Acercarse al fogón		Todos los líderes	Pedir a los acampantes que traigan su Biblia consigo.
07:30 - 08:00	Tiempo a solas	Fogón	Víctor R. y Kaori	Guitarra y cancioneros.
08:00 - 08:10	Traslado al comedor		Todos	
08:10- 08:45	Desayuno	Comedor.	Todos	Guitarra y planillas de limpieza.

08:45 - 09:00	Traslado a Misión y cepillado		Todos	
09:00 - 11:00	EBC	Bancos y mesas del patio	Líderes encargados	Tarjetas con fotos de deportistas famosos, Lápices de color (una caja por grupo) y de papel (uno para cada integrante de la cabaña), marcadores, pinceles, bolígrafos, biblias, material de EBC (uno para cada participante) y termos con agua o terere para cada grupo.
11:00 - 11:30	Merienda	Taller	Todos	Pedir a los acampantes que se pongan indumentaria deportiva
11:30 - 12:30	Juego de la campana	Patio	Víctor R. y Dani en la explicación. Mabel toca la campana	Pizarrón con los puestos dibujados. Para los puestos: Hula-hula, fichas de cartulina con sílabas, pajitas, fichas con dibujos de alimentos sanos, dos pelotas, balde, cuerdas, botella de agua, toalla, banana, envase vacío de papas fritas, botella de gaseosa, rodillera, par de championes deportivos, lata de cerveza, pesa, cuerda, control de video juegos, bolsa de basura, mochila vacía, cinta del pintor, tarjetas con nombres de ciencias, tarjetas con definiciones de ciencias, maso de preguntas bíblicas.
12:30 - 12:45	Traslado al comedor		Todos	
13:00 - 14:00	Almuerzo	Comedor	Todos los líderes	Guitarra y planillas de limpieza
14:00 - 14:30	Descanso	Cabañas	Líderes	Juegos de mesa opcional.

14:30 - 15:00	Canciones recreativas, motivación para "Plantemos un árbol"	Taller	Todos los líderes	Guitarra
15:00 - 16:00	"Plantemos un árbol"	Detrás de Arapy	Jorge, Víctor y todos los líderes	Palas, baldes con agua, arbolitos
16:00 - 16:30	Juego de patio: Aros de Basquet	Cancha de fútbol	Dani, Víctor y todos los líderes	Silbato, pelota
16:30	Merienda	Taller	Todos los líderes	Personal del campamento acerca la merienda.
16:30 - 17:30	Gran juego	Patio	Dani y EPA	Pizarrón con dibujo explicativo del juego.
17:30 - 17:45	Motivación para la velada	Cancha de vóley	Dani y EPA	
17:45 - 18:30	Aseo	Cabañas	Todos	
19:00 - 19:30	Puesta de sol	Arboleda	Dani y Mariela	Guitarra, cancioneros y bancos en círculo.
19:30 - 21:00	Preparación para la velada	Patio, a elección	Líderes de cada grupo	Ambientación del salón, equipo de sonido, infocus, música alusiva al deporte. CD de danzas.
21:00 - 22:30	Velada y cena	Salón	Todos	Personal del campamento traerá la cena
22:45 - 23:00	Círculo final	Salón o patio	Mabel	
23:00 - 23:30	Círculo de la amistad	Cabañas	Líderes de cabaña	Mantas para sentarse en el suelo. Papeles con enunciados.
23:30 -	Dormir	Cabañas	Todos	
LUNES				
07:00 - 07:20	Levantarse	Cabañas	Víctor R.	
07:20 - 07:30	Acercarse al taller		Todos	Pedir que traigan sus Biblias consigo.
07:30 - 08:00	Tiempo a solas	Al costado del taller	Jorge	Guitarra y cancioneros. Bancos en círculo.
08:00 - 08:10	Traslado al comedor		Todos	

08:10 - 08:45	Desayuno	Comedor	Todos los líderes	Planillas de limpieza.
08:45 - 09:00	Traslado a Misión		Todos	
09:00 - 11:00	EBC	Bancos y mesas del patio	Líderes de grupo	Espacio natural con objetos muertos de la naturaleza que puedan utilizar Lápices de color (una caja por grupo) y de papel (uno para cada integrante de la cabaña), marcadores, pinceles, bolígrafos, biblias, material de EBC (uno para cada participante) y termos con agua o terere para cada grupo.
11:00 - 11:30	Merienda	Taller	Todos los líderes	Personal del campamento acerca la merienda al taller.
11:30 - 12:30	Preparación de cuadro con versículos bíblicos		EPA	(Forrar mesas) 40 Cartones cortados (1 para cada participante). Pinceles, t�mpera, marcadores, plasticola, etc., una cajita de plasticola a color por grupo (4) Biblias
12:45 - 13:00	Traslado al comedor		Todos	
13:00 - 13:50	Almuerzo	Comedor	Todos los líderes	Guitarra, planillas de limpieza.
13:50 - 14:00	Traslado al comedor		Todos	Pedir que acerquen su ropa de cama alquilada a la cantina.
14:00 - 14:20	Preparaci�n de equipaje y evaluaci�n	Caba�as	Todos	Hojas de evaluaci�n, bol�grafos.
14:30 - 14:45	Circulo final	Arboleda	Mabel	Cuadritos con vers�culos. Carteles de herramientas elaborados por ellos mismos para la velada anterior.
15:00	Salida		L�deres encargados	

XI. PRESUPUESTO

GASTOS ESTIMADOS	Costo en Gs. POR PERSONA	No. DE ACAMPANTES	Costo TOTAL en Gs.
Alojamiento y alimentación	120.000	30	3.600.000
Fotocopias	850		25.500
Promoción	300		9.000
Costo del equipo de líderes distribuido entre los acampantes (un equipo de 10 personas)	40.000		1.200.000
Materiales (juegos, manualidades, portanombres, veladas)	1000		30.000
Gastos administrativos (teléfono, papelería, útiles)	850		25.500
Decoración	1000		30.000
Costos de capacitación para el personal (fotocopias, refrigerios, transporte)	850		25.000
Enfermería	3.000		90.000
Imprevistos	2.250		67.500
TOTAL	170.100		

TOTALES	Costo en Gs. POR PERSONA	No. DE ACAMPANTES	Costo TOTAL en Gs.
COSTO TOTAL	170.000	30	5.100.000
APOORTE DEL CAMPAMENTO JACK NORMENT DE LA ICDC EN PY	40.000		1.200.000
COBRO A LOS ACAMPANTES	130.000		3.900.000

XII. MENÚ

El servicio de alimentación estará a cargo del sitio, así como el menú. Se solicitará sándwiches de milanesa para la cena del día domingo, ya que la cena será parte de la velada.

La forma de servir es tipo familiar. Cada grupo pequeño, mixto, se sentará en una mesa con dos líderes. Los líderes de cada mesa se pueden encargar de servir.

El sistema de lavado de platos del sitio ya está establecido. Es un sistema de lavado en el que cada grupo se encarga de lavar y secar sus cubiertos, ordenar su lugar de comida, con baldes en sus propias mesas, trapos y escobas. Se rotan las tareas de limpieza para cada comida. El sistema de limpieza se explicará en la primera comida.

XIII. EVALUACIÓN DEL PROGRAMA DE CAMPAMENTO EN BASE A LAS 10 NORMAS.

1- Juegos rompehielos y de integración: ¿cuál norma o normas fomenta?

- Norma I – Fomentar un ambiente de amor y camaradería.
- Norma II – Establecer participación máxima con propósito.
- Norma III – Enfatizar la cooperación en vez de la competencia.
- Norma VIII – Estimular la creatividad y la imaginación.
- Norma X – Velar por la salud y seguridad del Acampante.

2- Pacto de amigos: ¿Cuál norma o normas fomenta?

- Norma I – Fomentar un ambiente amor y camaradería.
- Norma II – Establecer participación máxima con propósito.
- Norma IV – Reflejar la ética cristiana en el campamento.
- Norma VI – Reflexionar y evaluar.
- Norma X – Velar por la salud y seguridad del acampante.

3- Canciones recreativas: ¿Cuál norma o normas fomenta?

- Norma I – Fomentar un ambiente amor y camaradería.
- Norma II – Establecer participación máxima con propósito.
- Norma IV – Reflejar la ética cristiana.
- Norma VII – Buscar lo novedoso o diferente de lo cotidiano.
- Norma VIII – Estimular la creatividad y la imaginación.

4- Tiempo a solas con Dios: ¿Cuál norma o normas fomenta?

- Norma II – Establecer participación máxima con propósito.
- Norma IV – Reflejar la ética cristiana.
- Norma V – Explorar la naturaleza.
- Norma VI – Reflexionar y evaluar.

5- Plantando un árbol: ¿Cuál norma o normas fomenta?

- Norma I – Fomentar un ambiente amor y camaradería.
 Norma II – Establecer participación máxima con propósito.
 Norma IV – Reflejar la ética cristiana.
 Norma V – Explorar la naturaleza.
 Norma VII – Buscar lo novedoso o diferente de lo cotidiano.
- 6- Juego de patio AROS DE BASQUET: ¿Cuál norma o normas fomenta?**
- Norma I – Fomentar un ambiente de amor y camaradería.
 Norma II – Establecer participación máxima con propósito.
 Norma III – Enfatizar la cooperación en vez de la competencia
 Norma IV – Reflejar la ética cristiana en el campamento.
 Norma VII – Buscar lo novedoso o diferente de lo cotidiano.
 Norma X – Velar por la salud y seguridad del acampante.
- 7- Danzas: ¿Cuál norma o normas fomenta?**
- Norma I – Fomentar un ambiente de amor y camaradería.
 Norma II – Establecer participación máxima con propósito.
 Norma IV – Reflejar la ética cristiana en el campamento.
 Norma VII – Buscar lo novedoso o diferente de lo cotidiano.
- 8- Gran juego de la campana: ¿Cuál norma o normas fomenta?**
- Norma I – Fomentar un ambiente de amor y camaradería.
 Norma II – Establecer participación máxima con propósito.
 Norma III – Enfatizar la cooperación en vez de la competencia
 Norma IV – Reflejar la ética cristiana en el campamento.
 Norma VII – Buscar lo novedoso o diferente de lo cotidiano.
 Norma X – Velar por la salud y seguridad del acampante.
- 9- Gran juego CARRERA CON OBSTACULOS: ¿Cuál norma o normas fomenta?**
- Norma I – Fomentar un ambiente de amor y camaradería.
 Norma II – Establecer participación máxima con propósito.
 Norma III – Enfatizar la cooperación en vez de la competencia
 Norma IV – Reflejar la ética cristiana en el campamento.
 Norma VII – Buscar lo novedoso o diferente de lo cotidiano.
 Norma X – Velar por la salud y seguridad del acampante.
- 10- Manualidad ELABORACIÓN DE CUADRITOS: ¿Cuál norma o normas fomenta?**
- Norma I – Fomentar un ambiente de amor y camaradería.
 Norma II – Establecer participación máxima con propósito.
 Norma IV – Reflejar la ética cristiana en el campamento
 Norma VIII – Estimular la creatividad y la imaginación
 Norma IX – Desarrollar habilidades.
- 11- Círculo final y círculo de la amistad: ¿Cuál norma o normas fomenta?**
- Norma I – Fomentar un ambiente de amor y camaradería.
 Norma II – Establecer participación máxima con propósito.

Norma IV – Reflejar la ética cristiana en el campamento
Norma VI – Reflexionar y evaluar.

12- Presentación del tema: ¿Cuál norma o normas fomenta?

Norma I – Fomentar un ambiente de amor y camaradería.
Norma VIII – Estimular la creatividad y la imaginación

13- Juego nocturno: ¿Cuál norma o normas fomenta?

Norma I – Fomentar un ambiente de amor y camaradería.
Norma II – Establecer participación máxima con propósito.
Norma III – Enfatizar la cooperación en vez de la competencia
Norma IV – Reflejar la ética cristiana en el campamento.
Norma VI – Reflexionar y evaluar.

14- Estudios bíblicos: ¿Cuál norma o normas fomenta?

Norma I – Fomentar un ambiente de amor y camaradería.
Norma II – Establecer participación máxima con propósito.
Norma IV – Reflejar la ética cristiana en el campamento.
Norma V – Explorar la naturaleza.
Norma VI – Reflexionar y evaluar.
Norma VIII – Estimular la creatividad y la imaginación

15- Preparación de la velada: ¿Cuál norma o normas fomenta?

Norma I – Fomentar un ambiente de amor y camaradería.
Norma II – Establecer participación máxima con propósito.
Norma III – Enfatizar la cooperación en vez de la competencia
Norma IV – Reflejar la ética cristiana en el campamento.
Norma VIII – Estimular la creatividad y la imaginación
Norma IX – Desarrollar habilidades.

16- Velada LA GRAN SELECCIÓN: ¿Cuál norma o normas fomenta?

Norma I – Fomentar un ambiente de amor y camaradería.
Norma II – Establecer participación máxima con propósito.
Norma III – Enfatizar la cooperación en vez de la competencia
Norma IV – Reflejar la ética cristiana en el campamento.
Norma VI – Reflexionar y evaluar.
Norma VIII – Estimular la creatividad y la imaginación
Norma IX – Desarrollar habilidades.

17- Puesta de sol: ¿Cuál norma o normas fomenta?

Norma I – Fomentar un ambiente de amor y camaradería.
Norma II – Establecer participación máxima con propósito.
Norma IV – Reflejar la ética cristiana en el campamento.
Norma VI – Reflexionar y evaluar.

XIV. Anexos:

1. Folleto promocional del campamento.

CAMPAMENTO

**¿PREPARADOS? ¿LISTOS?
¡YAY!**



Organizado por jóvenes miembros de la Igl. Cristiana Discípulos de Cristo, alumnos del curso "PROGRAMANDO CAMPAMENTOS" 2015, de la Asociación Internacional de Campamentos Cristianos América Latina (CCIAL), con el acompañamiento de los Directores del Campamento Jack Norment

Participantes:

Juveniles y jóvenes de 13 a 18 años de la Iglesia Discípulos de Cristo.

Lugar:

Campamento Jack Norment (Cada participante o grupo llegará por sus propios medios)

Fecha:

Sábado 26 al lunes 28 de setiembre de 2015.

Costo:

Gs 130.000, incluye hospedaje y alimentación.

Las inscripciones se realizarán con los líderes de su congregación (Pinozá: Víctor Riveros, Lambaré: Mariela Moreno, Bo. Colón: Daniel Moreno y Caacupé: Mabel Aveiro y Jorge Terol). Las inscripciones quedan abiertas hasta el domingo 20 de setiembre.

Cómo estar preparados:

- Ropa cómoda (de verano, de invierno y de media estación)
- Biblia
- Si tienes un instrumento musical, puedes llevarlo
- Artículos de aseo personal
- Ropa de cama. (El campamento cuenta con servicio de alquiler de almohadas, sábanas y frazadas a Gs. 2.000 por prenda)

Los esperamos el sábado 26 a las 16:00 horas en el taller del sector Misión y finalizará el lunes 28

2. Carta de invitación a las iglesias

Asunción, 02 de setiembre de 2015.

Iglesia Cristiana Discípulos de Cristo

Caacupé - Paraguay.

Estimada congregación:

Por este medio queremos hacer extensiva la invitación a los juveniles y jóvenes (de 13 a 18 años) de su congregación al Campamento "PREPARADOS? LISTOS? YA!", a realizarse desde el sábado 26 hasta el lunes 28 del corriente mes en el Campamento Jack Norment.

Este campamento es realizado como parte práctica del curso "PROGRAMANDO CAMPAMENTOS" de CCIAL (Asociación Internacional de Campamentos Cristianos América Latina). El Equipo de Programación de este campamento está conformado por Mariela Moreno (ICDC Lambaré), Kaori Terol (ICDC Caacupé), Víctor Riveros (ICDC Pinozá) y Daniel Moreno (ICDC Bo. Colón). Aparte de los ya mencionados, acompañan la realización de este campamento Jorge Terol Director del Campamento Jack Norment, y Mabel de Terol también Directora e Instructora del curso, así como los líderes Xochitl Terol (ICDC Caacupé) y Víctor Ovelar (ICDC Caacupé) que son también participantes del curso, y los líderes invitados José Aquino (ICDC Lambaré) y Leila Mereles (ICDC Avda. Perú).

Los acampantes serán juveniles y jóvenes de las congregaciones a las que pertenecen los organizadores de este campamento, o sea, el Equipo de Programación del mismo.

El costo del campamento es de Gs 130.000 por persona y tendrán tiempo de inscribirse hasta el domingo 20 de setiembre cada uno con su líder referente. (Pinozá: con Víctor Riveros, Lambaré: con Mariela Moreno, Bo. Colón: con Daniel Moreno y Caacupé: con Mabel y Jorge Terol)

Esperamos la participación de los juveniles y jóvenes de su congregación y el apoyo al trabajo y esfuerzo de sus realizadores que lo hacen con amor y dedicación con el fin de bendecir a cada uno de los participantes.

El encuentro será en el sector Misión el sábado 26 a las 16:00 horas y finalizará el día lunes 28 a las 16:30 horas.

¡Les esperamos!

¡Bendiciones!

Daniel Moreno

Por el Equipo de Programación

3. EBC Facilitador Juan 15: 1 al 17

Campamento

“¿PREPARADOS? ¿LISTOS? ¡YA!”

ESTUDIO BÍBLICO

GUÍA PARA EL FACILITADOR

META DE FE: En fe vemos a jóvenes y juveniles conociendo y utilizando las herramientas que los ayudarán a cultivar su relación con Dios.

BASE BÍBLICA: Juan 15:1-17

OBJETIVO: que los jóvenes y juveniles entiendan lo esencial de su relación con Dios y conozcan cómo pueden crecer en su relación con Él (la oración, la Palabra de Dios, congregarse) para poder dar el fruto que Dios espera

CREANDO COMUNIDAD Y COMPARTIENDO SOBRE NUESTRA EXPERIENCIA

El facilitador prepara fotos de deportistas conocidos, y dirige la conversación con preguntas como:

- ✓ ¿Alguna vez han practicado algún deporte? Si es así, ¿cuál?
- ✓ ¿Han escuchado o visto por televisión a algún atleta/deportista que les provoque admiración?
- ✓ Si es así ¿quién? Y ¿por qué?

El facilitador pone las fotos boca para abajo sobre la mesa y pide a los acampantes que las vayan dando vuelta y que si pueden nombren ellos mismos a los deportistas y digan qué deportes practica cada uno.

- ✓ ¿Conocen, por ejemplo, a Roger Federer (tenis)? ¿O a Lionel Messi (fútbol)? ¿Usain Bolt (velocista)? ¿Manuel Ginóbili (básquetbol)? ¿Tiger Woods (golf)?

- ✓ ¿Cuál creen que haya sido los objetivos/las metas que se pusieron todos los deportistas/atletas mencionados anteriormente con respecto a su desempeño como tales? (Quizás, al principio, sólo competir por su escuela, por su club, luego quizás por su país... ¿ser los Número 1 a nivel mundial, o, por lo menos estar entre los mejores, ganar muchos torneos, premios, etc.?)
- ✓ ¿Cómo creen que todos ellos llegaron a los lugares que alcanzaron a nivel mundial?
- ✓ ¿Qué hicieron para prepararse?
- ✓ ¿Creen que lo habrán logrado solos?
- ✓ ¿Con qué suelen contar los deportistas para alcanzar los logros que alcanzan?
- ✓ ¿Qué recursos reciben de sus entrenadores?
- ✓ ¿Qué reciben de otras personas?

Si bien las metas, los logros alcanzados por todos estos deportistas mencionados son extraordinarias, en el pasaje de hoy Jesús desafía a sus seguidores a alcanzar ciertas metas que son de una trascendencia aún mayor, ya que no sirven sólo para esta vida, sino que trascienden a la eternidad. La noche antes de morir, Jesús les da las metas, y las instrucciones claves para poder alcanzarlas.

- ✓ ¿Están listos para analizarlas? ¿Preparados? ¿Listos? ¡Ya!

TRASFONDO HISTÓRICO DEL PASAJE BÍBLICO

Después de la última cena de Jesús con sus discípulos antes de Su muerte, Jesús les da un montón de consejos. Entre ellos se encuentra el de Juan 15 en el que Jesús se compara a sí mismo con la vid (una planta muy conocida para sus oyentes), a sus seguidores como las ramas, y a Su Padre Celestial como el que cultiva la vid, esperando que ésta dé mucho fruto.

Jesús da a sus discípulos/seguidores la clave para agradar al Padre y “dar mucho fruto”. La clave es permanecer en Él, en Jesús, y en Su amor, y en sus mandamientos.

También les recuerda que sin Él nada pueden hacer y las consecuencias que trae no permanecer unidos a Él.

Campamento
“¿PREPARADOS? ¿LISTOS? ¡YA!”
ESTUDIO BÍBLICO

**LEEMOS EL TEXTO TODOS JUNTOS, CONTESTAMOS PREGUNTAS Y
SUBRAYAMOS PALABRAS O FRASES QUE NOS PARECEN CLAVES.**

PASAJE BÍBLICO (en Versión Dios Habla Hoy):

JUAN 15:1-17

1 »Yo soy la vid* verdadera, y mi Padre es el que la cultiva**. 2 Si una de mis ramas no da uvas, la corta; pero si da uvas, la poda y la limpia, para que dé más. 3 Ustedes ya están limpios por las palabras que les he dicho. 4 Sigán unidos a mí, como yo sigo unido a ustedes. Una rama no puede dar uvas de sí misma, si no está unida a la vid; de igual manera, ustedes no pueden dar fruto, si no permanecen unidos a mí.

5 »Yo soy la vid, y ustedes son las ramas. El que permanece unido a mí, y yo unido a él, da mucho fruto; pues sin mí no pueden ustedes hacer nada. 6 El que no permanece unido a mí, será echado fuera y se secará como las ramas que se recogen y se queman en el fuego.

7 »Si ustedes permanecen unidos a mí, y si permanecen fieles a mis enseñanzas, pidan lo que quieran y se les dará. 8 En esto se muestra la gloria de mi Padre, en que den mucho fruto y lleguen así a ser verdaderos discípulos*** míos. 9 Yo los amo a ustedes como el Padre me ama a mí; permanezcan, pues, en el amor que les tengo. 10 Si obedecen mis mandamientos, permanecerán en mi amor, así como yo obedezco los mandamientos de mi Padre y permanezco en su amor.

11 »Les hablo así para que se alegren conmigo y su alegría sea completa. 12 Mi mandamiento es este: Que se amen unos a otros como yo los he amado a ustedes. 13 El amor más grande que uno puede tener es dar su vida por sus amigos. 14 Ustedes son mis amigos, si hacen lo que yo les mando. 15 Ya no los llamo siervos, porque el siervo no sabe lo que hace su amo. Los llamo mis amigos, porque les he dado a conocer todo lo que mi Padre me ha dicho. 16 Ustedes no me escogieron a mí, sino que yo los he escogido a ustedes y les he encargado que vayan y den mucho fruto, y que ese fruto permanezca. Así el Padre les dará todo lo que le pidan en mi nombre. 17 Esto, pues, es lo que les mando: Que se amen unos a otros.

***vid:** planta trepadora de tronco leñoso y flores verdes cuyo fruto es la uva

****cultivar:** Sembrar o plantar plantas y cuidarlas para obtener fruto de ellas.

*****discípulo:** Persona que sigue y defiende las ideas, doctrinas (enseñanzas) y métodos de un maestro.

OBSERVACIÓN E INTERPRETACIÓN

1. ¿Con qué se compara Jesús? (v.1)
2. ¿Con quién compara al Padre celestial? (v.1)
3. Por lo que han estudiado o visto ¿Cómo creen ustedes que el que cultiva prepara a la planta para que dé fruto?
4. ¿Qué hace el que la cultiva con las ramas de la vid que no dan fruto? (v.2)
5. ¿Qué hace el que la cultiva con las ramas de la vid que sí dan uvas? (v.2)
6. ¿Para qué poda y limpia el que la cultiva las ramas que ya dan fruto? (v.2)
7. ¿Qué espera el que la cultiva de las ramas de la vid? (v.2)
8. ¿Con qué compara Jesús a sus seguidores? (v.5)
9. ¿Qué dice Jesús que deben hacer sus seguidores para dar fruto? (v.5)
10. ¿Para qué querrían dar fruto los seguidores de Jesús? ¿Cuál sería su principal motivación? (v. 8 glorificar al que cultiva la vid, o sea, a Dios)
11. Por si esa motivación no fuese suficiente, ¿cuál dice Jesús que será la consecuencia del que no permanece unido a Él? ¿por qué?
12. ¿Evidencia de qué son los frutos de los seguidores de Jesús? (v.7-8)
13. ¿Qué sería permanecer en Jesús? (v.8 -9)
14. ¿Qué mandamiento específico dejó Jesús a sus seguidores? (vs. 12 y 17)
15. ¿Por qué creen ustedes que les ordenó eso?
16. ¿Cómo deben amarse entre sí los seguidores de Jesús? (v.11) ¿por qué? ¿para qué?
17. Resumiendo, ¿Qué cosas deben tener en cuenta los que deseen ser considerados “verdaderos discípulos” de Jesús y “dar mucho fruto”?

APLICACIÓN

1. ¿Quieres tú ser considerado un “verdadero discípulo” de Jesús? ¿Quieres ser parte de Su equipo?

2. Ya sabes lo que esto implica. ¿Cómo crees que puedes lograrlo?
3. Si pudiéramos todo lo analizado previamente dentro del contexto de los subtemas de nuestro campamento, “¿Preparados... ¿listos?...¡ya!” ¿cómo lo resumiríamos?
 - a. ¿Cuál sería nuestra meta final?
 - b. ¿Qué sería “dar mucho fruto”? ¿qué resultados esperará Dios de nosotros?
 - c. ¿Cuál sería nuestra motivación?
 - d. ¿Cómo la alcanzamos?
 - e. ¿Quién sería nuestro entrenador?
 - f. ¿Qué medios tiene nuestro entrenador para darnos sus instrucciones?
 - g. ¿Cómo andamos con las instrucciones de nuestro entrenador? ¿Las escuchamos? ¿Cómo? ¿Con humildad/orgullo? ¿Las obedecemos?
 - h. ¿Qué hábito debe desarrollar el cristiano para recibir instrucciones de su entrenador?
 - i. ¿De qué manera nos comunicamos con nuestro entrenador?
 - j. ¿Con qué recurso contamos para comunicarnos?
 - k. ¿Cómo andamos en esa comunicación? ¿Le expresamos a nuestro entrenador lo que pensamos, lo que sentimos, lo que anhelamos? ¿Le expresamos nuestras dudas, preocupaciones? ¿Le pedimos perdón cuando no seguimos sus instrucciones?
 - l. ¿Cuánto tiempo nos tomamos para hablar con nuestro entrenador?
 - m. ¿Qué hábito debe desarrollar un cristiano para tener una comunicación fluida con su entrenador?
 - n. ¿Qué beneficios puede traer para el cristiano tener esa comunicación fluida con Dios?
 - o. ¿Podemos llegar a la meta de “dar fruto” y ser considerado un “verdadero discípulo de Jesús” solos, o necesitamos a alguien más?
 - p. ¿Cómo debe ser nuestra relación con esas otras personas?
 - q. ¿Qué prácticas debe desarrollar el cristiano para mantener una buena relación con otros cristianos y amarlos como Jesús desea que los ame?
 - r. ¿Qué beneficios trae para el cristiano la relación de amor con otros cristianos?
 - s. ¿Podemos “salirnos de la pista” si queremos alcanzar la meta?
 - t. Relacionándolo con el texto de Juan 15, ¿con qué podríamos comparar “mantenernos dentro de la pista”?
 - u. ¿Qué hace nuestro entrenador para que alcancemos la meta cuando vamos por mal camino/cuando nos queremos “salir de la pista”? Y ¿cómo reaccionamos cuando esto sucede?
 - v. ¿Qué hace nuestro entrenador cuando estamos en el camino correcto?

- w. ¿Qué pasa si no queremos hacer caso al gran entrenador?
- x. ¿Qué tres prácticas claves hemos descubierto para estar preparados y listos para dar fruto? ¿Hay algún ajuste que realizar en mi vida en este sentido?

PLAN DE ACCIÓN

Escribo tres decisiones concretas que este encuentro bíblico me ayudó a tomar, las cuales me ayudarán a estar **preparado, listo**, para alcanzar las metas de un cristiano: “ser considerado un verdadero discípulo de Jesús”, y “dar mucho fruto” para glorificar a Dios.

- 1.
 .
- 2.
 ...
- 3.
 .

ESCRIBO UNA ORACIÓN CON RELACIÓN A LO APRENDIDO

4. EBC Acampante Juan 15: 1 al 17

Campamento

“¿PREPARADOS? ¿LISTOS? ¡YA!”

ESTUDIO BÍBLICO

GUÍA PARA EL ACAMPANTE

LEEMOS EL TEXTO TODOS JUNTOS, CONTESTAMOS PREGUNTAS Y SUBRAYAMOS PALABRAS O FRASES QUE NOS PARECEN CLAVES.

PASAJE BÍBLICO (en Versión Dios Habla Hoy):

JUAN 15:1-17

¹ »Yo soy la vid* verdadera, y mi Padre es el que la cultiva**. ² Si una de mis ramas no da uvas, la corta; pero si da uvas, la poda y la limpia, para que dé más. ³ Ustedes ya están limpios por las palabras que les he dicho. ⁴ Sigán unidos a mí, como yo sigo unido a ustedes. Una rama no puede dar uvas de sí misma, si no está unida a la vid; de igual manera, ustedes no pueden dar fruto, si no permanecen unidos a mí.

⁵ »Yo soy la vid, y ustedes son las ramas. El que permanece unido a mí, y yo unido a él, da mucho fruto; pues sin mí no pueden ustedes hacer nada. ⁶ El que no permanece unido a mí, será echado fuera y se secará como las ramas que se recogen y se queman en el fuego.

⁷ »Si ustedes permanecen unidos a mí, y si permanecen fieles a mis enseñanzas, pidan lo que quieran y se les dará. ⁸ En esto se muestra la gloria de mi Padre, en que den mucho fruto y lleguen así a ser verdaderos discípulos*** míos. ⁹ Yo los amo a ustedes como el Padre me ama a mí; permanezcan, pues, en el amor que les tengo. ¹⁰ Si obedecen mis mandamientos, permanecerán en mi amor, así como yo obedezco los mandamientos de mi Padre y permanezco en su amor.

¹¹ »Les hablo así para que se alegren conmigo y su alegría sea completa. ¹² Mi mandamiento es este: Que se amen unos a otros como yo los he amado a ustedes. ¹³ El amor más grande que uno puede tener es dar su vida por sus amigos. ¹⁴ Ustedes son mis amigos, si hacen lo que yo les mando. ¹⁵ Ya no los llamo siervos, porque el siervo no sabe lo que hace su amo. Los llamo mis amigos, porque les he dado a conocer todo lo que mi Padre me ha

dicho.¹⁶ Ustedes no me escogieron a mí, sino que yo los he escogido a ustedes y les he encargado que vayan y den mucho fruto, y que ese fruto permanezca. Así el Padre les dará todo lo que le pidan en mi nombre. ¹⁷ Esto, pues, es lo que les mando: Que se amen unos a otros.

***vid:** planta trepadora de tronco leñoso y flores verdes cuyo fruto es la uva

****cultivar:** Sembrar o plantar plantas y cuidarlas para obtener fruto de ellas.

*****discípulo:** Persona que sigue y defiende las ideas, doctrinas (enseñanzas) y métodos de un maestro.

PLAN DE ACCIÓN

Escribo tres decisiones concretas que este encuentro bíblico me ayudó a tomar, las cuales me ayudarán a estar **preparado, listo**, para alcanzar las metas de un cristiano: “ser considerado un verdadero discípulo de Jesús”, y “dar mucho fruto” para glorificar a Dios.

5.

.

6.

...

7.

.

ESCRIBO UNA ORACIÓN CON RELACIÓN A LO APRENDIDO

5. EBC Facilitador Mateo 7: 24 al 29

Campamento

“¿PREPARADOS? ¿LISTOS? ¡YA!”

ENCUENTRO BÍBLICO

GUÍA PARA EL FACILITADOR

META DE FE: En fe vemos a jóvenes y juveniles teniendo en cuenta la dirección de Dios en situaciones y decisiones de su vida cotidiana.

BASE BÍBLICA: Mateo 7: 24-29

OBJETIVO: que los jóvenes y juveniles entiendan que relación con Dios es el mejor fundamento para sus vidas, que Él bendice cada aspecto de nuestra vida cuando le obedecemos.

CREANDO COMUNIDAD Y COMPARTIENDO SOBRE NUESTRA EXPERIENCIA

1. Construcción de una casita (10 min.)

El facilitador invita a los acampantes a buscar objetos de la naturaleza y elegir un lugar cercano donde construir una casita con ellos.

2. Visita a cada una de las casitas (10 min.)

El facilitador invita al grupo a visitar las casitas construidas, una por una, y pide al que la construyó que la describa. Al final de cada visita, todos dan un aplauso al compañero “constructor”.

3. Evaluación

El facilitador pregunta a todo el grupo, en general:

- ✓ Honestamente, y sin querer desmeritar el trabajo realizado, ¿cuánto tiempo creen ustedes que podrán permanecer sus casitas en pie?

TRASFONDO HISTÓRICO DEL PASAJE BÍBLICO

El texto a ser estudiado es parte de lo conocido como “El Sermón del Monte”, que comprende los capítulos 5, 6 y 7 de Mateo. En él Jesús da muchas enseñanzas a sus seguidores. Como finalizando este tan precioso Sermón, aparece lo que se conoce como la Parábola de los dos cimientos. No es casualidad de que aparezca en ese lugar, ya que es un llamado de Jesús a no solamente escuchar Sus enseñanzas, sino también a ponerlas en práctica. Es decir, Jesús hace un llamado a poner como base la obediencia a Sus enseñanzas, de modo a poder llamarlo verdaderamente nuestro “Señor”, nuestro amo, nuestro maestro.

A la vez, a través de la parábola, Jesús trasmite a Sus seguidores la certeza de que, al obedecer Sus enseñanzas, éstos podrán permanecer firmes aún ante circunstancias adversas, y podrán ser considerados “sabios” o “prudentes”.

LEEMOS EL TEXTO TODOS JUNTOS, CONTESTAMOS PREGUNTAS (oralmente, y por escrito sólo las que están en la guía para el acampante) Y SUBRAYAMOS PALABRAS O FRASES QUE NOS PARECEN CLAVES.

PASAJE BÍBLICO (en Versión Dios Habla Hoy):

LUCAS 6:46-49

⁴⁶ »¿Por qué me llaman ustedes, “Señor, Señor”, y no hacen lo que les digo?⁴⁷ Voy a decirles a quién se parece el que viene a mí y me oye y hace lo que digo: ⁴⁸ se parece a un hombre que para construir una casa cavó primero bien hondo, y puso la base sobre la roca. Cuando creció el río, el agua dio con fuerza contra la casa, pero ni moverla pudo, porque estaba bien construida.⁴⁹ Pero el que me oye y no hace lo que digo, se parece a un hombre que construyó su casa sobre la tierra y sin cimientos; y cuando el río creció y dio con fuerza contra ella, se derrumbó y quedó completamente destruida.»

MATEO 7: 21-26

²¹ »No todos los que me dicen: “Señor, Señor”, entrarán en el reino de los cielos, sino solamente los que hacen la voluntad de mi Padre celestial. ²² Aquel día muchos me dirán: “Señor, Señor, nosotros comunicamos mensajes en tu nombre, y en tu nombre expulsamos demonios, y en tu nombre hicimos muchos milagros.” ²³ Pero entonces les contestaré: “Nunca los conocí; ¡aléjense de mí, malhechores!”

²⁴ »Por tanto, el que me oye y hace lo que yo digo, es como un hombre prudente* que construyó su casa sobre la roca. ²⁵ Vino la lluvia, crecieron los ríos y soplaron los vientos contra la casa; pero no cayó, porque tenía su base sobre la roca. ²⁶ Pero el que me oye y no hace lo que yo digo, es como un tonto** que construyó su casa sobre la arena. ²⁷ Vino la lluvia, crecieron los ríos, soplaron los vientos y la casa se vino abajo. ¡Fue un gran desastre!»

²⁸ Cuando Jesús terminó de hablar, toda la gente estaba admirada de cómo les enseñaba, ²⁹ porque lo hacía con plena autoridad, y no como sus maestros de la ley.

***prudente:** otras versiones lo traducen como “sabio”, o sea, uno que muestra buen juicio, prudencia y madurez en sus actos y decisiones.

****tonto:** otras versiones lo traducen como “necio”, o sea, imprudente, terco y obstinado.

OBSERVACIÓN E INTERPRETACIÓN

1. Según el Lucas 6:46 y Mateo 7:21, ¿qué le estaba molestando a Jesús?
2. ¿Por qué será que dijo Jesús que les contestaría a sus oyentes: “Nunca los conocí; ¡aléjense de mí, malhechores!” si, según Él mismo, ellos le dirían que habían comunicado mensajes en su nombre, y en su nombre habían expulsado demonios, y en su nombre habían hecho muchos milagros? (Mateo 7:21-23)
3. En otras palabras, ¿qué podrían estar haciendo algunos de los que oían a Jesús? (Mateo 7:21-23)
4. Luego Jesús utiliza una parábola para explicarles algo. Pongamos la comparación de Jesús en el siguiente cuadro:

QUIÉN	PRIMER HOMBRE	SEGUNDO HOMBRE
QUÉ HACE		
CÓMO LO HACE		
REALIDADES CON LAS QUE SE ENFRENTA		
CONSECUENCIAS DE SUS DECISIONES		
QUÉ HACE AQUÉL AL CUAL JESÚS COMPARA CON ESTE HOMBRE		
ADJETIVO CON EL QUE LO CALIFICA JESÚS		

5. ¿Qué tienen en común ambos hombres?
6. ¿En qué se diferencian?
7. ¿Dónde radica/donde podemos ubicar la diferencia clave que provocó las demás diferencias?

APLICACIÓN

1. Si vamos a la aplicación de la parábola a nuestras vidas, en el contexto en que Jesús la contó, ¿con qué podríamos comparar la construcción de una casa?
2. ¿Con qué podemos comparar los diferentes cimientos/bases?
3. ¿Qué representarían las lluvias, los vientos, las inundaciones que enfrentar?
4. ¿Promete Jesús librarnos de ellas de alguna forma?
5. ¿Cómo queremos, entonces, encontrarnos al enfrentar estas situaciones?
6. ¿Con qué adjetivo nos gustaría que Jesús nos califique?
7. ¿Tenemos oportunidad de escuchar sus enseñanzas? ¿Cómo?
¿Cuándo?
8. ¿Cómo respondemos ante esas oportunidades?
9. ¿Qué implicaría para cada uno de nosotros venir a Jesús, oír /escuchar lo que Él nos dice, y hacer lo que él nos dice (Lucas 6:46) ?

Que cada uno se pregunte y escriba:

- 10. ¿Qué hago con las enseñanzas de Jesús que escucho o leo?**
- 11. Teniendo en cuenta lo conversado, ¿qué debo preguntarme en el momento de tomar cualquier decisión en la vida?**
- 12. ¿Cómo se relaciona lo analizado con “¿Preparados? ¿Listos? ¿Ya!”**

PLAN DE ACCIÓN

¿Qué actitudes, reacciones ante las enseñanzas de Jesús debo continuar teniendo? ¿Hay alguna que cambiar?

¿Hay cosas que modificar en mi vida, en mis actitudes, en mi manera de reaccionar ante las enseñanzas de Jesús, o en la manera en que tomo mis decisiones?

Escribo tres cosas concretas que pienso poner en práctica:

a.....
.....

b.....
.....

c.....
.....

ESCRIBO UNA ORACIÓN CON RELACIÓN A LO APRENDIDO EN ESTE ENCUENTRO BÍBLICO

6. EBC Acampante Mateo 7: 24 al 29.

Campamento

“¿PREPARADOS? ¿LISTOS? ¡YA!”

ENCUENTRO BÍBLICO

GUÍA PARA EL ACAMPANTE

LEEMOS EL TEXTO TODOS JUNTOS, CONTESTAMOS PREGUNTAS Y SUBRAYAMOS PALABRAS O FRASES QUE NOS PARECEN CLAVES.

PASAJE BÍBLICO (en Versión Dios Habla Hoy):

LUCAS 6:46-49

⁴⁶ » ¿Por qué me llaman ustedes, “Señor, Señor”, y no hacen lo que les digo?⁴⁷ Voy a decirles a quién se parece el que viene a mí y me oye y hace lo que digo: ⁴⁸ se parece a un hombre que para construir una casa cavó primero bien hondo, y puso la base sobre la roca. Cuando creció el río, el agua dio con fuerza contra la casa, pero ni moverla pudo, porque estaba bien construida.⁴⁹ Pero el que me oye y no hace lo que digo, se parece a un hombre que construyó su casa sobre la tierra y sin cimientos; y cuando el río creció y dio con fuerza contra ella, se derrumbó y quedó completamente destruida.»

MATEO 7: 21-26

²¹ » No todos los que me dicen: “Señor, Señor”, entrarán en el reino de los cielos, sino solamente los que hacen la voluntad de mi Padre celestial. ²² Aquel día muchos me dirán: “Señor, Señor, nosotros comunicamos mensajes en tu nombre, y en tu nombre expulsamos demonios, y en tu nombre hicimos muchos milagros.” ²³ Pero entonces les contestaré: “Nunca los conocí; ¡aléjense de mí, malhechores!”

²⁴ » Por tanto, el que me oye y hace lo que yo digo, es como un hombre prudente* que construyó su casa sobre la roca. ²⁵ Vino la lluvia, crecieron los ríos y soplaron los vientos contra la casa; pero no cayó, porque tenía su base sobre la roca. ²⁶ Pero el que me oye y no hace lo que yo digo, es como un

tonto** que construyó su casa sobre la arena. ²⁷ Vino la lluvia, crecieron los ríos, soplaron los vientos y la casa se vino abajo. ¡Fue un gran desastre!»

²⁸ Cuando Jesús terminó de hablar, toda la gente estaba admirada de cómo les enseñaba, ²⁹ porque lo hacía con plena autoridad, y no como sus maestros de la ley.

***prudente:** otras versiones lo traducen como “sabio”, o sea, uno que muestra buen juicio, prudencia y madurez en sus actos y decisiones.

****tonto:** otras versiones lo traducen como “necio”, o sea, imprudente, terco y obstinado.

OBSERVACIÓN E INTERPRETACIÓN

8. Según el Lucas 6:46 y Mateo 7:21, ¿qué le estaba molestando a Jesús?

9. Luego Jesús utiliza una parábola para explicarles algo. Pongamos la comparación de Jesús en el siguiente cuadro:

QUIÉN	PRIMER HOMBRE	SEGUNDO HOMBRE
QUÉ HACE		
CÓMO LO HACE		
REALIDADES CON LAS QUE SE ENFRENTA		
CONSECUENCIAS DE SUS DECISIONES		
QUÉ HACE AQUÉL AL CUAL JESÚS COMPARA CON ESTE HOMBRE		
ADJETIVO CON EL QUE LO CALIFICA JESÚS		

APLICACIÓN

13. ¿Qué hago con las enseñanzas de Jesús que escucho o leo?

14. Teniendo en cuenta lo conversado, ¿qué debo preguntarme en el momento de tomar cualquier decisión en la vida?

15. ¿Cómo se relaciona lo analizado con “¿Preparados? ¿Listos? ¿Ya!”

PLAN DE ACCIÓN

¿Qué actitudes, reacciones ante las enseñanzas de Jesús debo continuar teniendo? ¿Hay alguna que cambiar?

¿Hay cosas que modificar en mi vida, en mis actitudes, en mi manera de reaccionar ante las enseñanzas de Jesús, o en la manera en que tomo mis decisiones?

Escribo tres cosas concretas que pienso poner en práctica:

a.....
.....

b.....
.....

c.....
.....

ESCRIBO UNA ORACIÓN CON RELACIÓN A LO APRENDIDO EN ESTE ENCUENTRO BÍBLICO

7. Frases para el rompecabezas del juego nocturno.

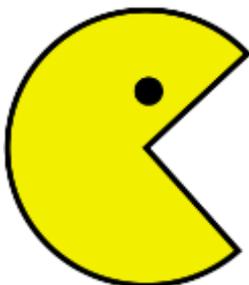
Yo soy la vid y
vosotros los
pámpanos, el que
permanece en mí y
yo en él, este lleva
mucho fruto,
porque separados
de mí nada podéis
hacer

Yo vivo, ese
es mi
trabajo,
vivir.

8. Pistas del juego nocturno.

PISTA DE LUGARES

A.



B.

ALLA VOY!!...
SPLASH!!
UUUUHHH!!!

C.

SAUME A OIVSED

D.

Ñ	I	S	W	R	I	G	K	N	S
R	G	B	U	O	J	G	P	Y	M
K	E	Z	V	T	H	I	N	H	B
S	L	S	S	C	V	S	A	V	J
N	A	D	L	I	S	T	F	Ñ	C
Z	M	T	Q	V	E	P	O	V	N
H	U	B	Y	D	Y	G	C	S	A
V	O	K	L	A	H	O	M	A	Y
W	U	R	Z	N	N	S	K	W	A
R	D	M	H	A	C	R	P	X	N
V	S	C	X	F	J	L	V	D	H
R	E	H	H	Y	N	Q	L	A	U
Z	Z	W	W	Q	M	L	J	N	K
J	L	N	N	C	K	I	H	I	E
T	E	Y	M	F	K	A	O	R	I

kokolikoko.com

E.

¿CÓMO SE DICE GRACIAS EN
ALEMÁN?

F.

2, 4, 6, 8, 10 QUE

9. Ficha de inscripción.

CAMPAMENTO "JACK NORMENT"

Ficha de inscripción.

Nombres: _____

Apellidos: _____

Edad: _____

Congregación a la que asiste: _____

Teléfono. (en caso de urgencia): _____

Por favor especificar si tiene algún problema de salud o si tiene que tomar medicamentos:

Como responsable del joven, cuyos datos figuran más arriba, autorizo a que participe del campamento a realizarse el 26, 27 y 28 de setiembre de 2015.

Firma.

Aclaración de firma y parentesco.

10. EVALUACIÓN

1. Nombre: _____
2. Queremos saber qué te gustó y que podríamos mejorar. Marca con una x en:
EXCELENTE, MUY BUENO, BUENO, ACEPTABLE o INACEPTABLE.

	Excelente	Muy Bueno	Bueno	Aceptable	Inaceptable
Los juegos de integración					
El juego nocturno					
Los círculos de la amistad (por cabañas en la noche)					
El tiempo a solas con Dios					
Los estudios bíblicos					
Plantar un árbol					
Otros juegos					
Velada de presentaciones					
Manualidades					
Mis líderes de cabaña					
Mis líderes de grupo					

3. Comentarios _____

4. Lo que más te gustó de este campamento fue _____

5. Algo que aprendí en este campamento es _____

6. Algo que no me gustó de este campamento fue _____
