

# Curso Programando Campamentos

2015

## CAMPAMENTO

PERSIGUIENDO



Su  
Voluntad

**Edad:**

8 a 15 años

**Instructora:**

Mabel Aveiro de Terol

**Equipo de programación:**

Xochitl Terol

Víctor Ovelar

Jorge Terol

Caacupé - Paraguay

## Tabla de Contenido

	Página
EQUIPO DE PROGRAMACIÓN.....	1
DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTO.....	3
I.    ORGANIGRAMA DEL PERSONAL.....	4
II.   INFORMACIÓN INICIAL DEL EVENTO.....	6
III.  RESULTADO DEL DIAGNÓSTICO	
A.  PROPÓSITO GENERAL DEL CAMPAMENTO.....	7
B.  CARACTERÍSTICAS DE LAS EDADES.....	7
C.  INVENTARIO DE LAS EXPERIENCIAS PREVIAS.....	10
IV.  DIRECCIÓN ESPIRITUAL DEL CAMPAMENTO.....	11
V.   HORARIO GENERAL.....	12
VI.  HORARIO DETALLADO.....	13
VII. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	
A.  ACTIVIDADES CLAVES.....	20
B.  ACTIVIDADES ÓPTIMAS.....	22
VIII. PRESUPUESTO.....	32
IX.  MENÚ.....	33
X.   FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA EN BASE A LAS 10 NORMAS.....	33
XI.  ANEXOS	
A.  PACTO DE AMIGOS.....	35
B.  CANCIONERO.....	36
C.  CÍRCULO DE LA AMISTAD.....	40
D.  ACTIVIDADES INTEGRADORAS Y JUEGOS.....	41
E.  PISTAS PARA JUEGO NOCTURNO.....	45
F.  ACTIVIDADES PARA PLAN "B".....	46
G.  FOLLETO DE PROMOCIÓN.....	48

## EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

Equipo de Programación				
Miembros del equipo	Cumpleaños	Celular	Dirección	Correo electrónico
Jorge Terol	14/03	0974-355075	Camp. Jack Norment	<a href="mailto:dirección@campamentojn.com.py">dirección@campamentojn.com.py</a>
Víctor Ovelar	27/12	0974-102210	B° Santa Ana	<a href="mailto:vjovelar1984@gmail.com">vjovelar1984@gmail.com</a>
Xochitl Terol	06/06	0971-360901	Asunción/Camp. Jack Norment	<a href="mailto:xochitlterol@gmail.com">xochitlterol@gmail.com</a>

## DEDICATORIA

A los niños y adolescentes que tendrán la oportunidad de participar de este campamento deseando que Dios pueda tocar sus vidas.

A todos los niños y adolescentes que viven en situación de pobreza, pensando que no tienen posibilidad de salir adelante utilizando los talentos que Dios le dio para servirle y haciendo lo que les gusta.

## AGRADECIMIENTOS

A Dios por darnos la oportunidad de prepararnos mejor y servirle a través de los campamentos,

A Mabel Aveiro de Terol, por el tiempo y esfuerzo en preparar cada sesión con excelencia y amor como instructora del curso,

A todos los que colaboraron y siguen colaborando en la creación y edición de los materiales y cursos de CCI AL.

## I. ORGANIGRAMA DEL PERSONAL



Responsables con cargos específicos
Directores de Programa: Mabel y Jorge Terol
Asistentes de los directores: Xochitl Terol y Víctor Ovelar
Encargado de Recreación: Daniel Moreno
Encargados de Música: Mabel y Jorge Terol
Encargado de Consejería: José Aquino

Responsables de servicios de apoyo
Jefe de Servicios de Apoyo: Provee el sitio de campamento
Jefe de Cocina: Provee el sitio de campamento
Ayudantes de Cocina: Provee el sitio de campamento
Ayuda Médica: Leila Mereles
Chofer/Transporte: Están disponibles en el sitio pero sólo para casos de emergencia.

Confidentes	
Mujeres	Varones
Xochitl Terol	Daniel Moreno
Kaori Terol	Víctor Riveros
Mariela Moreno	Víctor Ovelar
Leila Mereles	José Aquino
Asistente: Diana Ovelar	Asistentes: Mario Medina y Ariel Ovelar

## II. INFORMACIÓN INICIAL DEL EVENTO

Fechas del evento: 27, 28 y 29 de febrero del 2016		Sitio donde se llevará a cabo: Campamento Jack Norment
<b>Sábado</b> ✓	<b>Domingo</b> ✓	<b>Lunes</b> ✓
¿Quiénes son los acampantes? Niños y adolescentes que asisten con alguna frecuencia a la escuela dominical.		
Gama de edades: 8-15 años		Población urbana con características de rural
Proporción de hombres vs. mujeres: Hombres: 50% Mujeres: 50%		Clase social: Baja
Trasfondo cristiano: Asisten con frecuencia a la escuela dominical. De hogares no cristianos, la mayoría.		
Patrocinador del evento: Iglesia Cristiana Discípulos de Cristo Congregación de Caacupé.		
Propósito general: Discipulado		

### III. RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO

#### A. 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 que se pueden aplicar individualmente o en su comunidad de fe para seguir creciendo.

#### B. CARACTERÍSTICAS DE LAS EDADES QUE SE APLICAN A LOS FUTUROS ACAMPANTES

(De la revista "IDEAS SIN LÍMITES- CARACTERÍSTICAS DE LAS EDADES" de CCI América Latina)

#### NIÑOS DE 8 - 9 AÑOS

##### A. Físicamente

1. Activos, enérgicos, crecen progresivamente, no súbitamente.
2. Se cansan con facilidad, poco rango de atención.

##### B. Mentalmente

1. Muchos ya leen a esta edad, pero necesitan desarrollar aún más su habilidad en cuanto a lectura y escritura.
2. Su comprensión no siempre es buena.
3. Aprecian lo grandioso.
4. Su memoria es mecánica, no lógica.
5. Piensan en conceptos concretos.
6. Tienen mucha imaginación.

##### C. Socialmente

1. Son bulliciosos y les gusta pelear.
2. El juego tiene para ellos gran importancia.
3. Por lo general no les gusta el sexo opuesto.
4. Son grandes admiradores de ciertos personajes. Van con imitaciones a jugar.
5. Quieren responsabilidad.

##### D. Emocionalmente

1. Fácilmente se emocionan.
2. Son impacientes.

##### E. Espiritualmente

1. Poseen un concepto literal de Dios.

2. Tienen la conciencia tierna y sensible.
3. Aceptan a Cristo fácilmente.
4. Son fácilmente moldeables.
5. El impulso de obediencia es fuerte.

## NIÑOS DE 10 - 11 AÑOS

### A. Físicamente

1. Crecimiento irregular.
2. Los cambios físicos pueden causar a las niñas de 11 años cansarse fácilmente. Los niños a menudo son incansables e inquietos.
3. Se aproximan a la pubertad.
4. Son descuidados con su apariencia personal y la de su habitación y objetos personales. (los varones)
5. Son capaces de usar con propósito, destrezas físicas.

### B. Mentalmente

1. Ansia por aprender, pero se aburren si se les enseña cosas que ya saben.
2. Son curiosos.
3. Todavía son incapaces de comprender el lenguaje simbólico y figurativo.
4. Les encanta las colecciones.

### C. Socialmente

1. Poseen un concepto literal de Dios.
2. Aceptan a Cristo fácilmente.
3. Se dan cuenta de sus problemas personales y los de su familia.
4. Son activos, competitivos.

### D. Emocionalmente

1. Los niños de 11 años puede ser inestables mientras se acercan a la adolescencia.
2. Son impacientes.
3. A los varones no les gusta la expresión sentimental.
4. Se está desarrollando su sentido del humor.

### E. Espiritualmente

1. El sentido de culpa necesita ser desarrollado.
2. Después de la salvación, necesidad de crecer en Jesús.
3. Pueden diferenciar entre lo bueno y lo malo, verdad y error, hechos y ficción.

## ADOLESCENTES DE 12 - 15 AÑOS

### A. Físicamente

1. Adolescencia, pubertad, cambios corporales rápidos.
2. Las niñas ya comienzan a verse como señoritas. Los varones experimentan un despertar sexual, pero todavía no están tan desarrollados como las niñas, ya que ellos van como 1 - 2 años atrás de ellas.
3. Es muy autoconsciente: problemas de acné, de peso, muy grande esto, muy pequeño aquello.
4. Crecimiento irregular.
  - A. Mentalmente
    1. Ya pueden comprender lo abstracto.
  - B. Socialmente
    1. Fuerte lealtad a su grupo, su primer interés está en la vida social.
    2. Actitud defensiva, crítica, a menudo son más críticos en esta época que en el resto de su vida.
    3. Quieren ser reconocidos.
    4. Fuerte interés en el sexo opuesto.
    5. Interesados en su arreglo personal y en su vestuario.
    6. Temperamentalmente inestables.
    7. Fácilmente avergonzables. Buscan aprobación, se sienten inseguros y muy susceptibles a la burla.
    8. Pueden parecer que rechacen a los adultos, así lo dan a entender pero, aun así, escuchan.
    9. Este es el "clímax" de su instinto de grupo: pandillas. Son muy leales.
  - C. Emocionalmente
    1. Tienen un sentido del humor a veces pesado.
    2. Buscan encontrar su propia identidad.
    3. Se sienten incomprendidos y no se comprenden a sí mismos.
    4. Sus emociones son fluctuantes.
    5. Necesitan amor, pero no lo piden, lo rechazan.
  - D. Espiritualmente
    1. Fuerte sentido de culpa.
    2. La fe se vuelve personal.
    3. Temor de ir contra el grupo de los de su edad.
    4. Un concepto más maduro de Dios.
    5. Necesitan instrucción para saber defender su fe.
    6. Gustan de estudios bíblicos bien preparados.

### C. INVENTARIO DE EXPERIENCIAS PREVIAS

- 2011. Campamento "En lo esencial unidad, en lo no esencial libertad, y en todo amor": Análisis y aplicación del lema de los Discípulos de Cristo
- 2012. Campamento "Pazeando con Dios": Desarrollo del tema de la Paz y cómo vivirla en las cuatro relaciones.
- 2012. Escuela bíblica de vacaciones "Buenas Noticias": Las Buenas Nuevas de Jesús contada en los evangelios y la puesta en práctica en nuestros días.
- Escuelita bíblica dominical (estudio del pentateuco): El relato de los inicios del Pueblo de Dios (desde el llamamiento de Abraham) y su travesía por el desierto y la aplicación de las enseñanzas para nuestras vidas hoy.
- Club ecológico: Actividades como charlas, juegos, caminatas, exposiciones y paseos referentes a la concienciación y cuidado del medio ambiente

#### IV. DIRECCIÓN ESPIRITUAL DEL CAMPAMENTO

Dirección espiritual del campamento		
<b>METAS DE FE</b>	1. En fe vemos a niños y adolescentes soñando, teniendo como base la voluntad de Dios.	
	2. En fe vemos a niños y adolescentes soñando servir a Dios con sus talentos y lo que les gusta hacer.	
	3. En fe vemos a niños y adolescentes tomando conciencia de la necesidad de prepararse y esforzarse para alcanzar sus sueños.	
El pasaje seleccionado: Nehemías 1 y 2		
Versículo clave: "Busca su voluntad en todo lo que haces y Él te mostrará cuál camino tomar" Proverbios 3:6		
Tema Global: "Soñar de acuerdo a la voluntad de Dios y prepararnos para cumplir esos sueños"		
Proceso pedagógico día por día en el campamento:		
Día 1	Día 2	Día 3
<b>NOS ATREVEMOS A SOÑAR</b>	<b>PERSEGUIMOS NUESTROS SUEÑOS</b>	<b>SOÑAMOS CON SERVIR</b>
PREPARACIÓN: ACADÉMICA, ESPIRITUAL, SOCIAL, MADUREZ.		
Nehemías 1:1-4a	Nehemías 1:4b-11a	Nehemías 1:11b- 2:9

## V. HORARIO GENERAL

	Sábado 27	Domingo 28	Lunes 29
7:00		LEVANTARSE	LEVANTARSE
7:30		DEVOCIONAL	DEVOCIONAL
8:00		DESAYUNO	DESAYUNO
8:30		LIMPIEZA	LIMPIEZA
9:30	Llegada Bienvenida y ubicación en cabañas.	E.B.C.	E.B.C.
10:00	Merienda	Merienda	Merienda
10:30	Juegos de integración, división en grupos, pacto de amigos grupal, presentación de nombres y hurras de cada equipo, presentación del tema	Piscina/Deportes	Piscina/Deportes
11:00			
11:30			
12:00			
12:30	Almuerzo	Almuerzo	Almuerzo
13:00			
13:30	Descanso	Descanso	Prep. Equipaje
14:00			
14:30	Canciones	Canciones	Cierre
15:00	El juego del "me gusta"	Prep. Para el fogón	
15:30			
16:00		Merienda	
16:30		JUEGOS JUNTOS	
17:00	Merienda		
17:15	Piscina	Piscina	
18:00			
18:15	Aseo	Aseo	
19:00	Puesta de sol	Puesta de sol	
19:30			
20:00	Cena	Cena	
20:30	Danzas	Prep. Para el fogón	
21:00		FOGÓN "ME GUSTA SERVIR"	
21:15	Juego nocturno		
22:45	Círculo final	Círculo final	
23:00	Círculo de la amistad	Círculo de la amistad	

## VI. HORARIO DETALLADO

### SÁBADO

HORA	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
09:30-09:45	Llegada y recibimiento	Taller	Todos los líderes. Jorge, Mabel, Xochitl, Víctor O.	Cartel de bienvenida. Los líderes deben hacerle sentir a los acampantes bienvenidos y cómodos. Deben indicarle que dejen su equipaje en las mesas del taller. Y estar con los acampantes hasta el inicio oficial del campamento.
09:45-10:00	Bienvenida y ubicación en cabañas	Taller	Jorge, Xochitl y líderes de cabaña	Lista de la distribución de acampantes por cabaña. Carteles con los nombres de los acampantes de cada cabaña. Los líderes acompañan a cada grupo de cabaña una vez que el director los mencione e indique cuál cabaña le corresponde.
10:00-10:30	Merienda	Taller	Todos	El personal del campamento acerca la merienda al taller.
10:30-11:00	Acuerdos generales y presentación del tema	Salón	Jorge y Víctor O.	Mampara para títeres y títere Ronildo.
11:00-11:40	Juegos de integración y formación de grupos mixtos (Ver anexo)	Salón	Víctor R. y Dani	Globos con nombres de los acampantes escritos en pedazos de cartulina de acuerdo con el color de acuerdo al grupo mixto que le corresponde. Se colocan los globos en una red sobre los acampantes. Además se tienen los porta nombres hechos de círculos de maderas con los diferentes colores de los grupos. Y los nombres escritos para ser entregados en cada grupo luego del pacto de amigos
11:40-12:15	Pacto de amigos, elección de nombre de grupo y hurra	Lugar a elección por cada grupo	Líderes de grupo	Hoja de papel del pacto de amigos y lápices.
12:15-12:30	Presentación de nombres y hurras	Salón	Jorge y líderes de grupo	Un medallón de cada color
12:30-12:35	Traslado al comedor		Todos	
12:35-13:30	Explicación del sistema de lavado de platos Almuerzo Lavado de platos	Comedor	Víctor O.  Todos por grupo	Planilla de limpieza, bolígrafos  Materiales provistos por el sitio

13:30-13:45	Traslado al sector Cantina Cantina Tiempo de cepillado	Cantina Cabañas	Todos Víctor O. Todos	
13:45-14:30	Tiempo de descanso	Cabañas	Líderes de cabaña.	
14:30-14:45	Canciones recreativas	Taller	Jorge y Mabel	Guitarra. Canciones recreativas conocidas por los chicos o por el grupo de líderes que puedan ser guiadas sin necesidad
14:45-15:00	Motivación y explicación para el Juego de "Me Gusta"	Taller	Motivación: Víctor O. Explicación: Jorge	Proyector, computadora y pantalla. PowerPoint con imágenes parecidas a las distintas actividades que se llevarán a cabo en los puestos. Pizarra con el plano de distribución de los puestos, tizas de colores, tablas (planilla) de cartulina, íconos de "me gusta" impreso campana.
15:00-17:00	El Juego de "Me Gusta"	Predio del campamento	Líderes encargados de cada puesto. Medir los tiempos y tocar la campana: Mabel.	Los líderes que no estén a cargo de un puesto específico acompañarán a los grupos a hacer el recorrido. Campana. <u>Para cada puesto</u> DEPORTE: 2 o 3 mesas de ping pong, redes, pelotitas, raquetas. DANZA: Radio, música paraguaya, polleras y sombreros pirí. VETERINARIA: Perro manso y que esté acostumbrado a estar con mucha gente, shampoo para perro, toallas grandes, canilla cerca, manguera. AGRICULTURA: Para cada grupo, 1 caja de madera de 1m de largo x 60 cm de ancho x 8 cm de alto, tierra, semillas, abono, regador, palitas. MEDICINA: Elementos de primeros auxilios. (Ver la posibilidad de conseguir con los Bomberos Voluntarios, de lo contrario, utilizar un muñeco cualquiera y elementos básicos como jeringas, curitas, elementos para torniquetes, medicamentos básicos). ALBAÑILERÍA: Cemento, arena, agua, balde, cuchara de albañil,

				cal, azada, regla, varilla de 6mm. COCINA: para cada grupo se necesita: una sartén y una espátula de madera, una taza de agua, una taza de azúcar y una taza de maní crudo, agarraderas, fósforos, además de una hornalla a gas o eléctrica para cocinar.
17:00-17:15	Merienda	Taller	Todos	El personal del campamento acerca la merienda al taller.
17:15-17:30	Cambiarse para la pileta y traslado a la pileta	Cabañas	Todos	Al llegar a la pileta se establecen algunos acuerdos para el uso de la pileta.
17:30-18:10	Pileta Plan B: Juegos de salón (ver anexo)	Piscina Salón	Todos Dany y Víctor R.	
18:10-18:15	Traslado al sector		Todos	
18:15-19:00	Aseo personal	Baños de las cabañas	Líderes de cabaña	Asegurarse de que los acampantes no estén solos ni en los baños ni en las cabañas.
19:00-19:45	Puesta de sol	Salón o patio	Mensaje: José Canciones: Jorge y Mabel.	Cancioneros, guitarra, biblias.
19:45-19:50	Traslado al comedor		Todos	
19:50-20:30	Cena y limpieza de platos	Comedor	Líderes de grupos.	Planilla de limpieza.
20:30-20:45	Traslado al sector y tiempo para cepillado de dientes	Baños de cabañas	Líderes de cabaña	
20:45-21:15	Danzas	Salón	Mabel	
21:15-21:30	Motivación y explicación del Juego Nocturno.	Salón	Motivación: Tres líderes encargados de un puesto en el Juego del "Me Gusta", Mariela, Víctor R. y José. Explicación: Jorge	
21:30-22:45	Juego Nocturno "El sueño continúa"	Predio del campamento	Líderes de grupos. Mariela, Víctor R. y José. Personas que se llevaron los elementos: Dani y Víctor O.	Elementos utilizados en cada puesto en la actividad del Juego del Me Gusta, pistas,
22:45-23:00	Cierre y círculo final	Salón o cancha de fútbol	Jorge	
23:00-23:15	Tiempo para tomar agua y prepararse para dormir	Taller. Baños, cabañas	Líderes de cabañas	
23:15-23:45	Círculo de la amistad	Cabañas	Líderes de cabaña	Cartulina para pacto de amigos por cabañas, marcadores, cinta

				del pintor
23:45	Dormir	Cabañas		

### DOMINGO

HORA	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADOS	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
07:00-07:30	Levantarse y asearse	Cabañas y baños	Líderes de cabaña. Tocar la campana: Jorge	
07:30-08:00	Tiempo de alabanza y devocional	Patio	Canciones: Jorge y Víctor	Guitarra, cancioneros, biblias. Mampara, títere Ronildo.
08:00-08:15	Explicación del sistema de limpieza del predio y traslado al comedor	Patio	Explicar limpieza y traer cartel: Víctor O. Elaborar cartel de limpieza: Xochitl	Cartel de limpieza.
08:05-08:45	Desayuno y limpieza de platos	Comedor	Líderes de grupos	
08:45-08:50	Traslado al sector		Todos	
08:50-09:15	Limpieza del sector	Baños, taller, salón	Líderes de grupos	Artículos de limpieza provistos por el sitio.
09:15-10:30	Estudios Bíblicos	Patio	Líderes de cabaña	Mesas, sillas, hojas de estudio, lápices, biblia, borrador, sacapuntas, lápices de colores.
10:30-10:45	Merienda	Taller	Todos	El personal del campamento acerca la merienda al taller.
10:45-11:00	Cambiarse para la pileta y traslado a la pileta	Cabañas	Líderes de cabañas Todos	
11:00-12:10	Pileta Plan B: Juegos de salón (Ver anexo)	Piscina Salón	Todos Dany y Víctor R.	
12:10-12:30	Traslado al sector y aseo para el almuerzo	Cabañas	Todos. Líderes de cabañas.	
12:30-12:35	Traslado al comedor		Todos	
12:35-13:00	Almuerzo Lavado de platos	Comedor	Todos por grupo	Planillas de limpieza.
13:30-13:45	Traslado al sector Cantina Tiempo de cepillado	Cantina Cabañas	Todos Víctor O. Todos	
13:45-14:30	Tiempo de descanso	Cabañas	Líderes de cabaña.	
14:30-14:45	Canciones recreativas	Taller	Jorge y Mabel	Guitarra

14:45-15:00	Motivación y explicación para el fogón "Me Gusta Servir"	Taller	Motivación: Mariela, Dani y Víctor R, José. Explicación: Jorge	
15:00-16:00	Preparación de números para el fogón	Lugar a elección por cada grupo	Encargados de un puesto en el Juego del "Me Gusta": DANZA: Xochitl PING PONG: Víctor R. (ayudante: Mario). ALBAÑILERÍA: Víctor O. (ayudante: Mabel). VETERINARIA: José (ayudante: Dani). AGRICULTURA: Jorge (ayudante: Ariel). COCINA: Mariela MEDICINA: Leila (ayudante: Kaori)	Para cada técnica: LIBRO HUMANO: cartulinas blancas, lápices de papel, lápices de colores, marcadores. TÍTERES CON ELEMENTOS DE LA NATURALEZA: objetos de la naturaleza (grandes y visibles para el fogón) plasticola, retazos de cartulina, tijeritas, telón. EXPRESIÓN CORPORAL: telas de colores, música, equipo de sonido. TÍTERES CON ELEMENTOS DE LA COCINA: elementos de cocina (grandes y visibles como ollas, cucharones, espátulas, frutas y verduras grandes, etc), plasticola, retazos de cartulina, tijeritas, telón. CREACIÓN DE LA LETRA DE UNA MÚSICA: guitarra, hoja de papel, marcador.
16:00-16:20	Merienda	Taller	Todos	El personal del campamento acerca la merienda al taller.
16:20-16:30	Tiempo para cambiarse para jugar	Cabañas	Líderes de cabañas	
16:30-17:15	Juegos con paracaídas Plan B: Manualidades (Ver anexo)	Cancha de fútbol	Jorge y todos los líderes	Paracaídas, pelotas de colores, pelotas varias.
17:15-17:30	Cambiarse para la pileta y traslado a la pileta	Cabañas	Todos	Al llegar a la pileta se recuerdan algunos acuerdos para el uso de la pileta.
17:30-18:10	Pileta Plan B: Juegos de salón (Ver anexo)	Piscina Salón	Todos Dany y Víctor R.	
18:10-18:15	Traslado al sector		Todos	
18:15-19:00	Aseo personal	Baños de las cabañas	Líderes de cabaña	Asegurarse de que los acampantes no estén solos ni en los baños ni en las cabañas.
19:00-19:45	Puesta de sol	Salón o patio	Mensaje: José Canciones: Jorge y Mabel.	Cancioneros, guitarra, biblias.
19:45-19:50	Traslado al comedor		Todos	

19:50-20:30	Cena y limpieza de platos	Comedor	Líderes de grupos.	Planilla de limpieza.
20:30-20:45	Traslado al sector y tiempo para cepillado de dientes	Baños de cabañas.	Líderes de cabaña.	
20:45-21:00	Ultimar detalles para el fogón.	Lugares a elección por cada grupo.	Líderes encargados y ayudantes de cada grupo.	
21:00-22:45	Fogón "Me Gusta Servir"	Fogón	Dirigir: Jorge Encendido y mantenimiento del fuego: Víctor O. Encargados y ayudantes de cada grupo.	
22:45-23:00	Cierre y círculo final	Salón o cancha de fútbol	Jorge	
23:00-23:15	Tiempo para tomar agua y prepararse para dormir	Taller. Baños, cabañas.	Líderes de cabañas.	
23:15-23:45	Círculo de la amistad	Cabañas	Líderes de cabaña.	Lista de preguntas, "ruleta".
23:45	Dormir	Cabañas		

## LUNES

HORA	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADOS	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
07:00-07:30	Levantarse y asearse	Cabañas y baños	Líderes de cabaña. Tocar la campana: Jorge	
07:30-08:00	Tiempo de alabanza devocional	Patio	Canciones: Víctor O.	Guitarra, cancioneros, biblias. Lugar para Ronildo
08:00-08:15	Explicación del sistema de limpieza del sector y traslado al comedor		Explicar el sistema de limpieza y traer cartel: Víctor O.	Cartel de limpieza.
08:15-08:45	Desayuno y limpieza de platos	Comedor	Líderes de grupos	
08:45-08:50	Traslado al sector		Todos	
08:50-09:15	Limpieza del sector	Baños, taller, salón	Líderes de grupos	Artículos de limpieza provistos por el sitio.
09:15-10:30	Estudios Bíblicos	Patio	Líderes de cabaña.	Mesas, sillas, hojas de estudio, lápices, biblia, borrador, sacapuntas, lápices de colores.
10:30-10:45	Merienda	Taller	Todos	El personal del campamento acerca la merienda al taller.

10:45-11:00	Cambiarse para la pileta y traslado a la pileta.	Cabañas	Líderes de cabañas. Todos.	
11:00-12:10	Pileta Plan B: Juegos de salón (Ver anexo)	Piscina Salón	Todos Dany y Víctor R.	
12:10-12:30	Traslado al sector y aseo para el almuerzo	Cabañas	Todos Líderes de cabañas.	
12:30-12:35	Traslado al comedor		Todos	
12:35-13:00	Almuerzo Lavado de platos	Comedor	Todos por grupo	Planillas de limpieza.
13:30-13:35	Traslado al sector		Todos	
13:45-14:30	Preparación de equipajes y devolución de ropa de cama	Cabañas Cantina	Líderes de cabaña. Víctor O.	
14:30-15:00	Cierre y Despedida	Patio	Jorge y Mabel	Objetos representativos del campamento.

## VII. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES

### A. ACTIVIDADES CLAVES

**Juegos rompehielos y de integración:** Se llevan a cabo al iniciar el campamento, su objetivo es romper el impacto inicial perdiendo así la timidez lógica de todo inicio de un evento como este, especialmente en los niños y adolescentes

**Pacto de amigos:** Se elabora uno por grupo mixto, a cargo de los confidentes. La descripción de estas actividades estará en el anexo.

**Canciones recreativas:** Se cantan después del tiempo de descanso, antes de empezar la siguiente actividad.

**Puesta de sol:** Es un momento de reflexión dirigido por un líder, quien lo prepara. Es una actividad clave pero que apoya las actividades óptimas.

**Danzas:** Las danzas son folclóricas internacionales, (también integradoras), se realizan dentro del salón. Se realizarán antes del juego nocturno. Actividad con el objetivo de ir preparando el ambiente para la siguiente actividad.

**Presentación del tema:** Se hará con la presentación de "Ronildo", un títere que sueña con ser un gran futbolista y nos cuenta que desde chiquito se destacó en su barrio y en su escuela por ser el jugador con quien todos querían jugar, y sueña con llegar a jugar al fútbol en la cancha de "Buche". Ese es su mayor objetivo, porque una vez se fue con su papá a verlo jugar y es todo lo que vio en vivo y en directo de una cancha de fútbol, todo lo que había visto antes era en la tele, pero él jamás se imaginó que eso sería posible para él... porque no tiene dinero y además, cuando sus padres salen a trabajar tiene que cuidar a su hermanito que tiene 1 año.

La escena comienza con un sonido ambiente de un estadio de fútbol y una voz que relata un gol muy importante. Y se ve a "Ronildo" durmiendo y soñando este momento... Se despierta cuando se cae de la cama... allí comienza el relato de lo anterior en interacción con el director del campamento.

**Devocionales de la mañana:** Comienzan con "Ronildo" contando lo que había soñado en la noche anterior y haciendo referencia en su sueño al tema del día.

**Estudios bíblicos:** Hay dos estudios bíblicos en el horario de la mañana. Se llevan a cabo por grupos de cabaña y son dirigidos 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 utilizan lápices de colores y lápices de papel para llevar a cabo esta actividad.

**Juegos de salón:** se utilizan como plan B en caso de lluvia en horarios de piscina.

**Círculo final:** Tiene lugar al final de cada día. Se realiza una ronda con todos los participantes, líderes, equipo, 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.

**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.

**Círculo de cierre del campamento:** Es un espacio de agradecimiento a Dios y de envío. Es la última actividad del programa en sí del campamento antes de volver a sus respectivos hogares. Se hace también un agradecimiento a todos los que colaboraron para que se pueda realizar el campamento.

## B. ACTIVIDADES ÓPTIMAS

### 1.

#### ACTIVIDAD ÓPTIMA EL JUEGO DEL "ME GUSTA"

##### META DE FE:

"En fe vemos a niños y adolescentes soñando servir a Dios con lo que les gusta hacer y talentos."  
Y "En fe vemos a niños y adolescentes tomando conciencia de la necesidad de prepararse y

<p><b>esforzarse para alcanzar sus sueños."</b></p> <p><b>(NOTA: Esta actividad óptima estaría apuntando a que los niños y adolescentes identifiquen cosas que les gusta hacer y a que comiencen a tomar conciencia de lo que podría llegar a pasar si se prepararan y esforzaran en un área determinada. Luego vendrán otras actividades óptimas que ayudarán al cumplimiento de ambas metas de fe en su totalidad.)</b></p>	
<p><b>F= FILOSOFÍA</b></p> <p>La filosofía de la actividad está basada en la "10 normas". Creando un ambiente de alegría y cooperación, esperamos poder realizar las actividades tratando de disfrutar al máximo de ellas y teniendo la satisfacción de terminar la tarea asignada. Es muy importante que los acampantes hagan algo que puedan decidir si les gusta o no, viviendo todo el proceso, o tratando de entenderlo, desde el inicio hasta el final de cada actividad.</p>	
<p>E= Estructura</p>	<p style="text-align: center;"><b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b> El Juego del "Me Gusta"</p> <p style="text-align: center;"><b>TIPO DE ACTIVIDAD</b> Mezcla de estaciones y campadestrezas</p> <p style="text-align: center;"><b><u>Descripción de la actividad</u></b></p> <p>Dentro del predio se distribuyen 7 puestos. En cada puesto uno o más confidentes estarán esperando a los acampantes con una actividad (que dure más o menos 15 minutos) en donde ellos puedan experimentar una habilidad y tal vez, a través de eso descubrir algún talento o gusto.</p> <p>Los acampantes se separan en sus grupos (ya distribuidos/formados en otra ocasión) con uno de sus confidentes. Se les asigna un puesto a cada grupo donde empezarán el circuito para luego, al sonar la campana, pasar al siguiente puesto, y luego al otro, y así sucesivamente hasta que todos los grupos hayan pasado por todos los puestos.</p> <p>El confidente que acompaña a cada grupo a recorrer todos los puestos lleva una tabla con los nombres de sus acampantes y los puestos que recorrieron, plasticola y unos "me gusta" imprimidos en papel (ícono utilizado en la red social "Facebook" para expresar agrado sobre alguna página, imagen, comentario, artículo, etc.). Al finalizar cada actividad, los acampantes van pegando los "me gusta" en la casilla correspondiente a esa actividad si es que les gustó, y dos "me gusta" si le gustó de manera especial o más que otras. (Esta tabla será utilizada luego en otra actividad).</p> <p><b><u>Puesto 1: DEPORTES-PING PONG (SALÓN)</u></b> ENCARGADOS: MARIO MEDINA Y VÍCTOR RIVEROS</p> <p>Los confidentes a cargo muestran técnicas muy básicas del deporte y hacen practicar esas técnicas a los acampantes y luego jugar un mini-torneo. Este mini-torneo podría ser simplemente ver cuántas veces son capaces de pegar a la pelota, y si hay alguno que tiene cierto nivel de juego, podría jugar algún partido con el líder o con el ayudante y que los otros puedan observar.</p> <p>Se cuenta la historia de alguien que en las mismas condiciones que ellos (los acampantes) pudo hacer un viaje y representar a Paraguay en un torneo internacional.</p> <p><b><u>Puesto 2: DANZA(TALLER)</u></b> ENCARGADA: XOCHITL TEROL</p> <p>La confidente a cargo les muestra algunos pasos básicos de la danza paraguaya y hace con ellos una pequeña coreografía. Cuenta la historia de alguien que pudo participar en eventos internacionales y que actualmente tiene una academia de danza y se dedica a eso.</p> <p><b><u>Puesto 3: VETERINARIA (FRENTE A LA CANTINA)</u></b> ENCARGADO: JOSÉ AQUINO</p>

	<p>El confidente a cargo pide ayuda a los acampantes para bañar a un perro y secarlo, les muestra cómo hacerlo y deja que los acampantes también lo hagan. Mientras van haciéndolo les cuenta otros cuidados que un perro necesita. Y comenta la forma en que el veterinario de Caacupé puede vivir de eso teniendo una granja y vendiendo leche.</p> <p><u>Puesto 4: AGRICULTURA (OKLAHOMA)</u> ENCARGADOS: JORGE TEROL Y ARIEL OVELAR</p> <p>Los confidentes a cargo muestran cómo hacer un pequeño almácigo y van diciéndoles los cuidados y procedimientos que necesitará la semilla cuando haya brotado y crecido. Además, deben tener una muestra del producto de la planta, fruto de lo que ha sido sembrado, de tal manera que los acampantes puedan degustarlo.</p> <p><u>Puesto 5: MEDICINA (FLORIDA)</u> ENCARGADA: LEILA MERELES</p> <p>La confidente les muestra y les hace practicar algunos pasos básicos de primeros auxilios. Se puede contar cómo se pueden salvar vidas teniendo conocimientos de medicina básicos o cómo se puede ayudar a otros con actividades de servicio.</p> <p><u>Puesto 6: ALBAÑILERÍA (SAN DIEGO)</u> ENCARGADO: VÍCTOR OVELAR</p> <p>El confidente pide a los acampantes que lo ayuden a revocar una pared, les muestra cómo ir poniendo el cemento y todo lo necesario para terminar un buen revoque. El confidente les cuenta cómo se puede vivir de eso siendo un buen constructor y además se puede llegar a ser un ingeniero o arquitecto, que son los que supervisan el trabajo de construcción.</p> <p><u>Puesto 7: COCINA (SIMULACIÓN DE UN PUESTO DE VENTA EN LA CANCHA DE VOLLEY)</u> ENCARGADA: MARIELA MORENO</p> <p>El confidente les enseña cómo hacer "garrapiñada" (maní dulce, maní con azúcar, maní cubierto de caramelo) y cocina con ellos. Y les explica que hay muchas formas de cocinar muchas cosas sanas y que adquirir la habilidad de cocinar/preparar estos alimentos puede ser también un medio para vivir de ello.</p> <p style="text-align: center;">LUGAR Y OCASIÓN DE LA ACTIVIDAD Predio general. Primer día a la tarde.</p>
<b>ORGANIZACIÓN</b>	
<p>L= LOGISTICA <u>Lista de chequeo</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Contar con el material a mano</li> <li>- Tener lista el área de juego</li> <li>-Tomando medidas de seguridad necesarias</li> <li>-Capacitar a los ayudantes</li> </ul>	DURACIÓN: 2 horas aproximadamente
	NÚMERO DE PARTICIPANTES 30 (todos)
	<p><b>MATERIALES</b></p> <p><u>Para la motivación:</u> proyector, computadora y pantalla. PowerPoint con imágenes parecidas a las distintas actividades que se llevarán a cabo en los puestos.</p> <p><u>Para la Explicación de la Actividad:</u> Pizarra con el plano de distribución de los puestos, tizas de colores, tablas (planilla) de cartulina, ícono de "me gusta" impreso, campana.</p> <p><u>Para cada puesto</u></p> <p>DEPORTE: 2 o 3 mesas de ping pong, redes, pelotitas, raquetas.</p> <p>DANZA: Radio, música paraguaya, polleras y sombreros pirí.</p> <p>VETERINARIA: Perro manso y que esté acostumbrado a estar con mucha gente, shampoo para perro, toallas grandes, canilla cerca, manguera.</p> <p>AGRICULTURA: Para cada grupo, 1 caja de madera de 1m de largo x 60 cm de</p>

	<p>ancho x 8 cm de alto, tierra, semillas, abono, regador, palitas.</p> <p><b>MEDICINA:</b> Elementos de primeros auxilios.(Ver la posibilidad de conseguir con los Bomberos Voluntarios, de lo contrario, utilizar un muñeco cualquiera y elementos básicos como jeringas, curitas, elementos para torniquetes, medicamentos básicos).</p> <p><b>ALBAÑILERÍA:</b> Cemento, arena, agua, balde, cuchara de albañil, cal, azada, regla, varilla de 6mm</p> <p><b>COCINA:</b> para cada grupo se necesita: una sartén y una espátula de madera, una taza de agua, una taza de azúcar y una taza de maní crudo, agarraderas, fósforos, además de una hornalla a gas o eléctrica para cocinar.</p>
	<p style="text-align: center;"><b>ACTIVIDAD O JUEGO ALTERNATIVO (PLAN B)</b></p> <p>Se realizará la misma actividad, pero enteramente bajo techo. Prever lugares bajo techo para los puestos y carpas para traslado. En el caso del puesto de cocina se trasladará al techo detrás del salón. Y en el puesto de veterinaria se deberá colocar un techo. En el caso de la albañilería, se cambiará la actividad por pintura de alguna pared o de alguna cabaña que lo necesite.</p>
<b>LO QUE HARÁS COMO DIRECTOR DE LA ACTIVIDAD</b>	
<b>A= AGRUPACION</b>	<p>Equipos mixtos de 6 a 7 acampantes y un confidente.</p> <p>Primeramente el grupo grande se encuentra sentado luego de haber cantado algunas canciones recreativas en bancos colocados en semicírculo en el taller mirando hacia el lugar donde se va a hacer la motivación. Luego se van con sus grupos y los confidentes que acompañan a cada grupo luego de que el director haya explicado toda la actividad cuando éste lo indique.</p>
<b>V= VOZ E INICIO</b>	<p><b>Dramatización motivadora:</b> Una persona entra y se sienta a la computadora y revisa su Facebook (lo que hace en ella se ve proyectado en una tela blanca a la vista de todos). Va mirando fotos referentes a alguna actividad semejante a la que ellos estarán experimentando más tarde y va dándole "me gusta" a algunas de ellas.</p> <p>El director se dirige al grupo y les dice que ellos también podrán hoy darle "me gusta" a lo que les guste. Esta parte de la actividad se desarrollará en un sector del taller. El director de la actividad toma la palabra y expresa lo que sigue:</p> <p>"Así como vimos que esta persona le daba un "me gusta" a algunas imágenes, hoy nosotros vamos a: entrar a una computadora, y no sólo vamos a ver, sino que vamos a hacer algo! ¿Les gustaría? Si nos gustaría hacer eso, levantamos el pulgar y decimos todos juntos ¡"ME GUSTA!"</p>
<b>E= EXPLICACION</b>	<p>Después de la motivación y el entusiasmo provocado al "inicio", el director comienza a explicar con la ayuda visual de un mapa en la pizarra: "Como dijimos recién, vamos a estar realizando una actividad en la que vamos a tener la oportunidad de disfrutar, viendo..pero no sólo viendo, sino también haciendo, algo que nos gusta..Pero, ¿sabemos todos lo que en realidad nos gusta? Porque muchas veces no sabemos que nos gusta algo hasta que lo hacemos... como también puede pasar que estamos haciendo algo que no nos gusta... Vamos a estar, entonces, no sólo viendo sino también vamos a estar haciendo cosas que, tal vez, nos demos cuenta que nos gusta! o no... Ustedes ven aquí un mapa donde están dibujados distintos lugares del campamento (El director señala el mapa y los distintos lugares donde estarán los puestos y se asegura de que los chicos identifiquen qué lugares son.) Cuando suene la campana, cada grupo va a ir al lugar que le vamos a asignar y en ese lugar van a encontrar un líder que les va a indicar qué actividad van a hacer allí... Junto con el grupo van a hacer lo posible para terminar. El líder que va a ir a cada puesto con ustedes va a llevar una</p>

	<p>tabla-planilla con los nombres de cada uno y los puestos que van a recorrer, y en cada puesto van a tener pegamento y simbolitos de "me gusta". Cuando el líder indique que el tiempo se está acabando cada uno va a tomar un simbolito de "me gusta" y los van a colocar debajo de sus nombres, en la actividad que están haciendo, pero sólo si les gustó lo que hicieron, si no, no ponen nada, y si les gustó mucho y quieren volver a hacer esa actividad, ponen dos... (Se muestra cómo se va pegando en una tabla de muestra que el líder tiene mientras se explica). Entonces, cuando suene la campana, van a ir al siguiente puesto donde harán una actividad diferente y van a hacer lo mismo que en el puesto anterior una vez terminada la misma, y así, hasta recorrer todos los puestos. Vamos a ir haciendo varias cosas y seguramente van a haber cosas que nos gusten y otras que no, así como pueden haber cosas que nos gusten mucho..pero sí tenemos que tener la predisposición de hacer con alegría todas las cosas para saber si realmente nos gustan o no..¿Estamos de acuerdo? ¡Adelante, entonces! ¿Les gustaría empezar ya? ¡iiii! Entonces decimos ¡ME GUSTAAAA! ¡Con los pulgares arriba!"</p> <p>Ahora, lo más rápido posible, nos colocamos con nuestro grupo y esperamos a que suene la campana para empezar!!</p>
<p>D= DIRECCIÓN  ¿Cómo participarás?  ¿Quién será tu referi 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>El director se encarga de explicar el juego y se asegura de que no haya ninguna duda. Es muy importante que todos entiendan cómo se va a desarrollar la actividad.</p> <p>El director también llevará la iniciativa para animar y entusiasmar a que todos participen con alegría y entusiasmo.</p> <p>En cada grupo mixto habrá un confidente que, además de animar y guiar al grupo, se encargará de mantener la seguridad tanto en los puestos como en los traslados. En cada puesto también estará un confidente encargado que velará por la seguridad durante el desarrollo de la actividad correspondiente. Creemos que la explicación es suficientemente clara como para que alguien que lo lea pueda llevar adelante la actividad sin problemas.</p>

## 2.

UNA ACTIVIDAD ÓPTIMA: JUEGO NOCTURNO "EL SUEÑO CONTINÚA"	
<b>METAS DE FE:</b>	
<p><b>En fe vemos a niños y adolescentes soñando servir a Dios con sus talentos y lo que les gusta hacer. En fe vemos a niños tomando conciencia de la necesidad de prepararse y esforzarse para alcanzar sus sueños.</b></p>	
<b>F= FILOSOFÍA</b>	
<p>La filosofía de la actividad está basada en las "10 normas". Creando un ambiente de alegría y cooperación,</p>	

<p>esperamos poder realizar las actividades tratando de disfrutar al máximo de ellas y teniendo la satisfacción de terminar la tarea asignada. Es muy importante que los acampantes vean que pueden servir a Dios con lo que les gusta hacer y con lo que saben hacer y también que para alcanzar sus sueños tienen que esforzarse y prepararse.</p>	
<p>E= Estructura Escoger la mejor estructura para tus fines (Ej. Estaciones, kermes, juegos juntos, campadestrezas, aventurándonos, algún tipo de velada, salida, etc.) Seleccionar un nombre atractivo para la actividad</p>	<p>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD "El sueño continúa"</p>
	<p>TIPO DE ACTIVIDAD Velada: Juego al aire libre por la noche.</p>
	<p>LUGAR Y OCASIÓN DE LA ACTIVIDAD La actividad será en el predio del campamento con todas las luces apagadas, la primera noche, y tendrá relación con la actividad de la tarde, El Juego de "Me gusta". Esto se realiza en horas de la noche, después de cenar.</p>
<p>ORGANIZACIÓN</p>	
<p>L= LOGISTICA Lista de chequeo -Contar con el material a mano - Tener lista el área de juego -Tomando medidas de seguridad necesarias -Capacitar a los ayudantes</p>	<p>DURACIÓN El juego nocturno durará como una hora y media aproximadamente.</p>
	<p>NÚMERO DE PARTICIPANTES 30 (todos)</p>
	<p>MATERIALES Red, pelotitas y raquetas de tenis de mesa. Olla, cuchara de madera y trapo de cocina. Manguera, jabón y talco que se usan en veterinarias. Hoja de papel tamaño carta, computadora, impresora, sobres de papel. Pistas hechas (ver anexo).</p>
	<p>ACTIVIDAD O JUEGO ALTERNATIVO (PLAN B) Se realizará todo el juego en el área del comedor.</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>Jugarán por grupos mixtos, pero se agruparán recién después de la motivación. El director dirá algo así como: "Ahora nos juntamos por grupo para ayudar a estas personas que perdieron sus elementos o recursos que le ayudaban a cumplir sus sueños respectivos. Vamos a encontrar lo que se les perdió y devolverles sus sueños a estas personas. ¡Siiiiii!"</p>
	<p>Tres de los personajes del Juego del "Me Gusta" de la tarde, entran desesperados y tristes contando que unas personas les quitaron sus elementos de trabajo y que ya no pueden seguir haciendo lo que les gusta: El jugador de tenis de mesa, la señora de la garrapiñada, y el veterinario. Estos personajes interactúan con el director en presencia del grupo. El director pregunta a los personajes si no han visto hacia dónde fueron estas personas que se llevaron sus elementos. Ellos responden que no, pero que han encontrado unas pistas (fotos) que posiblemente se les han caído al salir corriendo. El director observa las fotos y propone al grupo ayudar a los personajes a encontrar nuevamente sus elementos de trabajo. Los personajes advierten al director y a todo el grupo que los que se han llevado los elementos quizás sigan rondando por ahí así que no será tan fácil salir a buscar. Después de la motivación el director dice: "¿Les gustaría ayudar a estas personas a que recuperen sus cosas para que ellos puedan seguir con lo que les gusta hacer? Hoy pudimos ver cómo les gustaba a ellos lo que hacían... y también parece que a algunos de ustedes les gustó mucho hacer lo mismo.</p>

	<p>¿Podríamos nosotros ayudarles? ¿Se animan a ir con sus respectivos grupos a buscar las cosas?</p> <p>Para eso necesitamos buscar a nuestro grupo y a nuestro líder que nos acompañará. Como son tres las personas que perdieron sus cosas, y nosotros tenemos tres grupos ¿les parece si cada grupo ayuda a uno de ellos? ¿Sí? Cada grupo entonces elige a quién quiere ayudar y esta persona los va a acompañar y agarra la pista que se les ha caído a los que se han llevado las cosas y entre todos descifran y tratan de ubicar el lugar donde podrían estar los objetos... porque son medio raras esas pistas... no se entiende bien pero parece que son los lugares donde escondieron los objetos o tal vez son lugares donde a ellos mismos se les cayeron en la huida... una vez que cada grupo descifra la pista salen todos juntos, tomados de la mano, en silencio y sin correr para que los que se han llevado los objetos no nos escuchen ni nos vean (con voz bajita) ¿les parece?</p> <p>Cuando lleguen ahí y encuentren el objeto, tienen que buscar bien si no dejaron otra pista para encontrar el siguiente objeto. ¿Cuántos objetos se les perdieron me dijeron? ¿Tres? ¿Tres a cada uno?... ¿escucharon, chicos? Dicen que se les llevaron tres objetos de cada uno, entonces tres objetos tenemos que encontrar por grupo ¿está bien? Cuando encuentren los tres objetos volvemos todos al salón para y ellos pueden llevar otra vez los que les pertenece y así pueden seguir trabajando ¿sí? Para que puedan seguir haciendo lo que les gusta ¿les parece?</p> <p>Aah!.. Y acuérdense que los que se han llevado los objetos pueden estar por ahí, y si les ven a ustedes que están tocando lo que ellos le quitaron a nuestros amigos ¡pueden querer quitárselos otra vez! Así que si ven que viene junto a ustedes uno de ellos, se juntan bien y se abrazan formando un círculo para esconder el objeto ¡no tienen que ver que ustedes tienen esos objetos! ¿Escucharon? Tienen que esconderlo bien entre todos!!!</p> <p>Bueno... ¿se atreven a ir en busca de los objetos que perdieron estas personas? ¿Sí? Entonces cada grupo toma una pista, la descifran y ¡nos vamos!</p>
<p>E= EXPLICACION</p> <p>¿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>Después de que los personajes cuenten lo sucedido y que el director haya animado a los acampantes a ayudar a los personajes, da las indicaciones para hacerlo: cada grupo elige y ayuda a uno de los personajes el cuál puede acompañar al grupo, animándolo y agradeciendo en todo momento la ayuda que le están dando, y también ayudando a identificar si los objetos son de él realmente, si no lo son debe impedir que el grupo lo tome para dejar que lo tome el grupo correspondiente ya que podrían encontrar otros objetos de las otras personas pero que no le corresponden al ayudado. Toman entonces la pista que se les ha caído a los "intrusos", descifrando y saliendo en busca de los objetos. En este caso son fotos, que indican los lugares donde están los demás objetos, Los acampantes deben ir tomados de la mano, caminando, en silencio, acompañados de un líder, del personaje a quien quieren ayudar y una linterna por grupo en caso de emergencias. Una vez que hayan llegado al lugar donde se encuentra el primer objeto que perdieron, encuentran también allí otra pista que les llevará al segundo objeto y este al tercero. Al mismo tiempo que los acampantes están buscando los objetos, los "intrusos" siguen merodeando por el predio tratando de volver a sacar los objetos a los grupos. Para evitar quedarse nuevamente sin los objetos, los grupos deben estar bien unidos tomados de las manos y no dejar que el "intruso"</p>

	<p>vea ninguno de los objetos que están recuperando. Cuando los tres grupos hayan rescatado tres objetos del personaje a quien están ayudando, vuelven al salón y el personaje se despide de ellos agradeciéndoles y mencionando que va a volver a hacer aquello que tanto quiere y con lo que ha soñado toda la vida.</p> <p><b>OBSERVACIÓN:</b> Las pistas en este caso son fotos (ver anexo), y se encontrarán adheridas a los objetos, pero las mismas pueden ser elaboradas de acuerdo al lugar y a los acampantes y otras condiciones específicas.</p>
<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>Cada grupo tendrá que ayudar a un solo personaje y así, al final, todos podremos encontrar los elementos desaparecidos. Cada grupo debe caminar unido siempre y contenido por el líder ya que por el hecho de ser de noche siempre hay una ansiedad especial. El personaje ayudado acompañará al grupo, animándole y asegurándose de que no tomen otros objetos identificando los que son suyos.</p> <p>Se corre el riesgo de que aparezcan las personas que se llevaron las cosas por el camino queriendo engañar a los grupos. Es importante que los grupos sepan esto para no asustarlos.</p> <p>Después de que todos los grupos hayan encontrado los objetos se vuelve al salón y se entregan las cosas a sus respectivos dueños.</p> <p>Y así los personajes agradecen y dicen que seguirán haciendo lo que les gusta. Y felicitan a los grupos diciendo que, a pesar de los obstáculos encontrados por el camino, siguieron buscando. De esta misma manera nosotros seguiremos con las cosas que nos gustan hacer sin decaer.</p>

## 3.

<b>ACTIVIDAD ÓPTIMA: FOGÓN "ME GUSTA SERVIR"</b>	
<p><b>META DE FE:</b></p> <p>En fe vemos a niños y adolescentes soñando teniendo como base la voluntad de Dios.</p> <p>En fe vemos a niños y adolescentes soñando servir a Dios con sus talentos y lo que les gusta hacer.</p>	
<p><b>F= FILOSOFÍA</b></p> <p>La filosofía de la actividad está basada en las "10 normas". Creando un ambiente de alegría y cooperación, esperamos poder realizar las actividades tratando de disfrutar al máximo de ellas y teniendo la satisfacción de terminar la tarea asignada. Es muy importante que los acampantes vean que pueden servir a Dios con lo que les gusta y saben hacer, y tengan un ejemplo claro de cómo hacerlo.</p>	
<p>E= Estructura</p> <p>Escoger la mejor estructura</p>	<p><b>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>Fogón "Me Gusta Servir"</p>

<p>para tus fines (Ej. Estaciones, kermes, juegos juntos, campadestrezas, aventurándonos, algún tipo de velada, salida, etc.)          Seleccionar un nombre atractivo para la actividad</p>	<p style="text-align: center;"><b>TIPO DE ACTIVIDAD</b></p> <p>Presentaciones alrededor de la fogata sobre cómo podrían servir a dios con lo que les gusta hacer y sueñan con hacer.</p> <p style="text-align: center;"><b>LUGAR Y OCASIÓN DE LA ACTIVIDAD</b></p> <p>La actividad será en el lugar preparado específicamente para el fogón, la segunda noche (última noche). La preparación por grupos de "me gusta" será después de las canciones recreativas de la siesta en algún lugar del predio.</p>
<b>ORGANIZACIÓN</b>	
<p><b>L= LOGISTICA</b>          Lista de chequeo          -Contar con el material a mano          - Tener lista el área de juego          -Tomando medidas de seguridad necesarias          -Capacitar a los ayudantes</p>	<b>DURACIÓN</b>
	El fogón durará una hora y media aproximadamente, y la preparación de las presentaciones durará 45 minutos aproximadamente.
	<b>NÚMERO DE PARTICIPANTES: 30 (todos)</b>
	<b>MATERIALES</b>
<p>Antorcha, kerosén, fósforo, leña, guitarra, cartulinas blancas y retazos de cartulinas de colores, lápices de colores, marcadores, objetos de la naturaleza (grandes y visibles para el fogón) plasticola, telón, telas de colores, elementos de cocina (grandes y visibles como ollas, cucharones, espátulas, frutas y verduras grandes, etc).</p> <p style="text-align: center;"><b>ACTIVIDAD O JUEGO ALTERNATIVO (PLAN B)</b>          Fogón bajo techo (comedor)</p>	
<b>LO QUE HARÁS COMO DIRECTOR DE LA ACTIVIDAD</b>	
<p><b>A= AGRUPACION</b>          ¿De qué manera novedosa los pondrás en el grupo o la formación necesaria?</p>	<p>Todos los que le hayan dado doble "me gusta" a un mismo puesto en El Juego del "Me Gusta" de la tarde anterior se agruparán acompañados del confidente que estuvo a cargo de ese puesto.</p>
<p><b>V= VOZ E INICIO</b>          ¿Cómo despertarás el interés en el juego, aparte de tu voz?</p>	<p>Dramatización de la canción "Aquí Estoy Yo"</p> <p>Un líder realiza una actuación con mímicas (pantomimas) una forma de servir a Dios y a los demás a través de un talento dramatizando la siguiente canción:</p> <p style="text-align: center;"><b>LETRA:</b></p> <p style="text-align: center;">No quiero perder las cosas que me quedan por hacer,          las cosas que me quedan por vivir en Ti.          No quiero olvidar, las cosas que planeaste para mí.          Los sueños que me diste lograré por Ti.</p> <p style="text-align: center;">No tienes que buscar a nadie más, yo quiero ir,          Aquí está mi tiempo, aquí están mi horas.          Mi vida es para Ti, en Ti la quiero yo invertir.          Aquí están mis manos, aquí está mi voz.          Aquí estoy yo, aquí estoy yo.</p> <p style="text-align: center;">Listo quiero estar, los dones que me diste voy usar.          Los años que me has dado viviré por Ti.          Voy a conquistar la tierra que me diste y sin dudar          Haré lo que me pidas. Viviré por Ti.</p> <p>Después de que se presente la canción dramatizada como motivación, el director pregunta al grupo: "¿Qué estaban haciendo estas personas en la canción? Estaban sirviendo, ¿verdad? A los demás y a Dios.          Ayer pudimos descubrir lo que nos gusta hacer o que tenemos talento en</p>

	<p>algo que a lo mejor no sabíamos que teníamos; después, a la noche, ayudándoles a esas personas a recuperar lo que se les había sacado pudimos darnos cuenta de que estas personas no se rindieron fácilmente y que nosotros tampoco tenemos que rendirnos cuando es algo que a Dios le agrada, tenemos que luchar por nuestros sueños y no decaer cuando alguien nos quiere quitar la posibilidad de cumplir ese sueño, ¿verdad? Y ahora los líderes nos mostraron que ¡podemos servir con eso que nos gusta hacer! ¡wow! ¡qué gusto! ¿verdad?</p> <p>¡¡Esta noche vamos a tener nuestro gran fogón!! ¡y en este fogón vamos a ver cómo podemos servir a Dios y a los demás con nuestros sueños! ¿Les gusta la idea?</p> <p>Pero ¿qué lo que es un fogón? ¿qué tenemos que hacer para el fogón? ... Dentro de un ratito vamos a agruparnos de la siguiente manera: todos los que le hayan dado dos "me gusta" a una misma actividad en el juego de ayer van a juntarse y, acompañados por el líder que estuvo en ese puesto, van a pensar, todos juntos, en cómo pueden servir a Dios con esa actividad que ustedes indicaron que les gustó mucho. Y después de la cena vamos a reunirnos acá, en el taller, para irnos todos juntos al lugar del fogón, donde sentados alrededor del fuego, cada grupo va a presentar a los demás grupos, de una forma especial que cada líder les va a decir después. ¿Les gusta la idea? ¿sí? ¿me gusta? Me gustaaa!!!</p> <p>Entonces, ahora, los líderes van a decir quiénes van a estar en cada grupo, de acuerdo a los "me gusta" que ustedes pusieron en sus "tablets" ayer y después se juntan y ¡¡a prepararnos para el gran fogón!!</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>Luego de la motivación el director explica a los acampantes que esa noche tendremos nuestro gran fogón (velada sentada alrededor de la fogata) y deberán preparar un número artístico. Para ello, todos los que le hayan dado doble "me gusta" a un mismo puesto en la actividad de la tarde anterior se reunirán en ese momento y prepararán en un tiempo de 45 minutos un número sobre cómo pueden servir a Dios con eso que les gusta hacer y con eso con que sueñan. El líder que estuvo a cargo de ese puesto estará con ellos para guiarlos y ayudarlos a preparar. La presentación no debe durar más de 7 minutos ni menos de 4. A cada grupo se les dará una técnica que deberán usar para presentar la idea que prepararon.</p> <p>Luego de que todo esté listo le dirán al director del fogón el nombre de la presentación y él preparará el orden en que irán pasando los grupos.</p> <p>Después de la cena, con todo listo para empezar la velada, todos se reúnen en un lugar y parten juntos rumbo al lugar del fogón mientras cantan "Arde el fuego". Una vez ahí el director dará la bienvenida y empezarán las presentaciones alternando con canciones o juegos preparados por el director del fogón.</p> <p><b><u>Técnicas por grupo:</u></b>      Ping pong: Actuación      Danza: Expresión corporal con telas      Veterinaria: Cuento/canción dramatizada      Agricultura: Títeres usando objetos de la naturaleza      Cocina: Títeres con cubiertos (objetos de cocina)      Medicina: Narrar un cuento con libro humano      Construcción: Creación de la letra de una canción</p>
<p>D= DIRECCIÓN ¿Cómo participarás?</p>	<p>El director se encarga de explicar la actividad y se asegura de que no haya ninguna duda. Es muy importante que todos entiendan cómo se va a</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>desarrollar la actividad.</p> <p>El director también llevará la iniciativa para animar y entusiasmar a que todos participen con alegría y entusiasmo.</p> <p>En cada grupo mixto habrá un confidente que, además de animar y guiar al grupo, se asegurará que las ideas partan de los acampantes y el líder sólo se encargue de guiarlos. También se encargará que los acampantes no planeen nada que ponga en peligro su integridad física ni atente contra la filosofía de las 10 normas.</p> <p>Creemos que la explicación es suficientemente clara como para que alguien que lo lea pueda llevar adelante la actividad sin problemas.</p>
---	--

## VIII. PRESUPUESTO

<b>GASTOS ESTIMADOS</b>	<b>Costo en Gs. POR PERSONA</b>	<b>N° de ACAMPANTES</b>	<b>TOTAL</b>
Alojamiento	150.000	30	4.500.000
Manual del líder	3.000		90.000
Promoción	1.000		30.000

Costo de los confidentes distribuidos entre los acampantes (incluye transporte de líderes)	53.000		1.590.000
Materiales	10.000		300.000 gs
Gastos de administración	2.000		60.000 gs
Decoración	2.000		60.000 gs
Costos de capacitación para el personal	10.000		300.000
Medicamentos p/ primeros auxilios	3.000		90.000
<b>TOTAL</b>	<b>234.000</b>		<b>7.020.000 gs</b>

APORTANTES	Aportes en Gs. POR PERSONA	No. DE ACAMPANTES	APORTES TOTALES en Gs.
<b>COSTO TOTAL</b>	234.000		7.020.000
APORTE DE LA I.C.D.C EN CAACUPE	171.000		5.130.000
APORTE DEL CAMPAMENTO JACK NORMENT PARA COSTO DE CONFIDENTES	53.000	30	1.590.000
<b>COBRO A LOS ACAMPANTES</b>	<b>10.000</b>		<b>300.000</b>

## IX. MENÚ

El servicio de alimentación estará a cargo del sitio, así como el menú.

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.

#### X. FICHA DE EVALUACIÓN DEL PROGRAMA EN BASE A LAS 10 NORMAS

<b>NORMAS</b>	<b>MOMENTOS EN LOS CUALES SE REFLEJAN</b>
I. Fomentar un ambiente de amor y camaradería	En todo momento, bienvenida, juegos de integración, pacto de amigos, ambientación del campamento, círculo de la amistad, danzas, canciones recreativas, etc.
II. Establecer participación máxima con propósito	Motivaciones antes de las actividades, juegos variados, modificados y novedosos, actividades donde no se necesita tener una habilidad especial para participar (danzas, juego del "Me Gusta", juegos de integración, juegos con paracaídas, etc.).
III. Enfatizar la cooperación en vez de la competencia	Formación de grupos pequeños, pacto de amigos, distribución de tareas para los momentos de limpieza y otras actividades en general, juegos en general sin un ganador, danzas, veladas con un objetivo común en donde todos los acampantes deben unirse para lograrlo.
IV. Reflejar la ética cristiana en el campamento	En todo momento, estudios bíblicos, juegos, actividades básicas, elección de nombre y hurra para grupos mixtos, fogón, canciones recreativas, líderes preparados y de buen testimonio.
V. Explorar la naturaleza	Canciones recreativas, EBC, puesto de agronomía en el Juego del "Me Gusta", presentación de títeres con objetos de la naturaleza.
VI. Reflexionar y evaluar	Devocionales, EBC, puesta de sol, círculo de la amistad, círculo final, cierre final del campamento, presentaciones en el fogón.
VII. Buscar lo novedoso o diferente de lo cotidiano.	Juegos modificados o nuevos como el Juego del "Me Gusta" y el juego nocturno. Juegos nuevos de integración y con paracaídas, sistema de limpieza de platos, EBC, puestas de sol, devocionales, presentaciones en el fogón.
VIII. Estimular la	Presentaciones en el fogón, elección de nombre y hurra

creatividad y la imaginación.	para grupos mixtos, EBC, motivaciones, juego nocturno "El sueño continúa", manualidad (si hay).
IX. Desarrollar habilidades	El Juego del "Me Gusta", presentaciones en el fogón, manualidad (si hay), momentos de limpieza, danzas.
X. Velar por la salud y la seguridad del acampante	Líderes de ambos sexos acompañando a los acampantes en todo momento, juegos que no incentiven violencia, líderes mirando y cuidando a los acampantes dentro y fuera de la piscina, contar con un botiquín, contar con un vehículo disponible en caso de emergencia, menú adecuado proveído por el campamento, momentos de limpieza y aseo personal.

## XI. ANEXOS

### A. PACTO DE AMIGOS

El pacto se hará por grupo y por cabañas. Se acuerda con los niños y adolescentes y se habla con ellos de lo que se espera del comportamiento de cada uno en cuanto a la convivencia, se trata de que salga de ellos mismos teniendo en cuenta por ejemplo:

- ✓ Respetar los horarios de las actividades
- ✓ Respetar los horarios de dormir y descanso en general
- ✓ Participación

- ✓ Respetar a todos
- ✓ Ayudarnos en las tareas de limpieza
- ✓ Respetar lo ajeno
- ✓ Cuidar el orden y la limpieza de las cabañas

CAMPAMENTO "PERSIGUIENDO SU VOLUNTAD"

## PACTO DE AMIGOS

GRUPO: .....

ACUERDOS	CONSECUENCIAS POR INCUMPLIMIENTO	ACCIONES CORRECTIVAS

FIRMAS:

B. CANCIONERO

# CANCIONERO

# CAMPAMENTO



# CAMPAMENTO JACK NORMENT

2016

1. DESDE EL PRONTO  
AMANECER

/ Desde el pronto amanecer,  
Hasta que se pone el sol.  
Alabad, el Nombre de Dios. /  
/ Bendito sea el Señor,  
Y Su Nombre alabe otra vez,  
Toda la tierra alabad. /  
// El Nombre de Dios. //

2. EN ESTE DÍA

En este día yo le alabo al  
Señor,  
En este día yo le sirvo al  
Señor,  
En este día yo le amo al Señor

3. GRACIAS

Cada día que comienza  
es una oportunidad  
de abrir nuevos caminos,  
de jugar un poco más.  
Cada día que comienza  
se parece a una canción  
con colores, con sonidos  
de esperanza y de ilusión.

Gracias por la lluvia y por el  
viento;  
Gracias por las flores, por el mar.  
Gracias por la risa de los niños,  
por la vida y por la amistad.  
Gracias por la luz de cada día;  
Gracias por los pájaros y el sol.  
Gracias por las manos que se unen  
/trabajando por un día mejor. /

4. TENEMOS TANTO

Tenemos tanto, tanto, tanto,  
tanto,  
Tanto, tanto, tanto, tanto,  
tanto...  
Para estar agradecidos.  
  
/Demos gracias al Padre  
que nos da... la vida./

Demos gracias al Padre  
Por ...

5. ESTOY ALEGRE

-¡Estoy alegre!  
-¿Por qué estás alegre?  
-¡Estoy alegre!  
-Cuéntame por qué.  
-¡Estoy alegre!  
-¿Por qué estás alegre?  
Eso quiero yo saber.

-Voy a contarte  
-Puedes contarme la razón de  
estar alegre así.  
Tralalalalala,  
-Cristo un día me salvó  
Y me dio su perdón  
Por eso yo alegre estoy.

6. DIOS CREADOR

Porque Él nos dio colores para  
soñar  
Y así pintar lo que sentimos  
por dentro,  
Nos invitó a danzar a su ritmo  
de amor  
Con la luz y las canciones del  
viento,  
Porque Él nos dio a todos  
identidad,  
Nos hizo únicos y diferentes  
En libertad y en amor con un  
don creador  
Semejante a nuestro Dios,  
Y Dios creó, y Dios se  
expresó,

y se gozó y se deleitó;  
Al ver que todo era bueno  
sonrió  
y nos llamó a compartir Su  
creación.  
Y Dios creó, y Dios se  
expresó,  
y se gozó y se deleitó;  
A imagen y semejanza de Dios  
podemos en libertad crear y  
amar.

Porque Él nos dio capacidad de  
pensar,  
de disentir y de tomar  
decisiones;  
nos dio palabra, imagen,  
sentido y razón  
para hablar y expresar  
opiniones,  
Porque Él nos dio espacio para  
crecer  
con mil sonrisas emociones y  
juegos;  
Nos invitó a compartir, a  
creer y a crear  
con su danza de libertad,

7. LA ALEGRÍA ESTÁ EN EL  
CORAZÓN

La alegría está en el corazón  
de aquél que conoce a Jesús.  
La verdadera paz está en  
aquél  
que ya conoce a Jesús.  
No hay sentimiento más  
precioso  
que viene de nuestro Señor.  
Es el amor de aquél que ya  
conoce a Jesús.

Aleluya, aleluya, aleluya,  
aleluya.  
No hay sentimiento más  
precioso,  
que viene del Señor.

Es el amor de aquél que ya  
conoce a Jesús.

8. OH, QUÉ HERMOSO  
/ Oh, qué hermoso es sentir el  
amor  
que nos une a la gente de  
Cristo. /

Ver las caras sonrientes y tan  
alegres,  
dando gloria a Dios para  
siempre.  
Oh, qué hermoso es sentir el  
amor  
que nos une a la gente de  
Cristo.

9. SOMOS EL PUEBLO DE  
DIOS

Somos el pueblo de Dios.  
Somos un pueblo especial,  
Llamados para anunciar  
Las virtudes de Aquel  
Que nos llamó a Su luz.

Somos el pueblo de Dios.  
Su sangre nos redimió  
Y su Espíritu dio  
Para darnos poder  
Y ser testigos de Él.

Y llevaremos Su gloria  
A cada pueblo y nación,  
Trayéndoles esperanza  
Y nuevas de salvación.  
Y Su amor nos impulsa,  
No nos podemos callar.  
Anunciaremos al mundo  
De Su amor y verdad.

10. LA ÚNICA RAZÓN

La única razón de mi adoración  
Eres Tú, mi Jesús.  
El único motivo para vivir  
Eres Tú, mi Señor.  
Mi única verdad está en Ti.  
Eres mi luz y mi salvación.

Mi único amor eres Tú, Señor,  
Y por siempre te alabaré.

Eres todopoderoso,  
Eres grande y majestuoso.  
Eres fuerte, invencible,  
Y no hay nadie como Tú.

11. BUENO ES ALABAR, OH,  
SEÑOR

/Bueno es alabar, oh, Señor,  
Tu nombre  
Darte gloria, honra y honor  
Por siempre.  
Bueno es alabarte, Jesús,  
Y gozarme en Tu poder./  
Porque grande eres Tú,  
Grandes son Tus obras.  
Porque grande eres Tú,  
Grande es Tu amor,  
Grande es Tu gloria.

12. ME ATREVO

Para que nazca una flor la  
semilla a la tierra va,  
y se revienta en calor, en  
lluvia,  
en planta y flor.  
Así nos pasa al vivir,  
intentando felicidad;  
Se logra con el sudor,  
esfuerzo, fe y valor.

*Me atrevo a luchar y a vivir;  
me atrevo a cantar y a reír;  
Me atrevo a soñar con un  
mundo mejor,  
A hacer con mis manos un  
mundo de amor.  
Me atrevo a enfrentar con  
verdad;*

*Me atrevo a ponerme de pie;  
Me atrevo a ir con la justicia  
buscando la paz*

Hay que vivir con valor  
Y enfrentarse a la realidad;

Para poder ver el sol la noche  
queda atrás,

Por la confianza en Dios y  
tener la seguridad  
Que cuando llegue la duda mi  
fuerza será.

13. ES GRANDE TENER FE

/Es grande tener fe en las  
cosas pequeñas.  
Es grande tener fe en las  
cosas pequeñas que apenas se  
ven./  
/En las cosas pequeñas,  
En las cosas pequeñas,  
Es grande tener fe en las  
cosas pequeñas que apenas se  
ven./

14. BUSCA PRIMERO EL  
REINO DE DIOS

Busca primero el Reino de  
Dios,  
y su perfecta justicia.  
Y lo demás añadido será.  
Alelu, aleluya.

Aleluya, aleluya,  
Aleluya, alelu, aleluya.

No sólo de pan el hombre  
vivirá  
sino de toda Palabra  
Que sale de la boca de Dios.  
Alelu, aleluya.

Pedid, pedid y se os dará.  
Buscad, buscad, y hallaréis.  
Llamad, llamad y se os abrirá.  
Alelu, aleluya.

15. SENDAS DIOS HARÁ

Sendas Dios hará  
Donde piensas que no hay.  
Él obra de maneras que  
No podemos entender.  
Él me guiará  
A Su lado estaré.

Amor y fuerzas me dará.  
Un camino hará  
Donde no lo hay.

16. AQUÍ ESTOY YO

No quiero perder  
Las cosas que me quedan por  
hacer,  
Las cosas que me quedan por  
vivir  
En Ti.  
No quiero olvidar  
Las cosas que planeaste para  
mí.  
Los sueños que me diste  
lograré,  
Por Ti.

No tienes que buscar a nadie  
más, yo quiero ir.  
Aquí está mi tiempo,  
aquí están mis horas.  
Aquí estoy yo.  
Mi vida es para Ti,  
en Ti la quiero yo invertir,  
Aquí están mis manos,  
aquí está mi voz.  
/Aquí estoy yo./

Listo quiero estar.  
Los dones que me diste voy a  
usar.  
Los años que me has dado  
viviré por Ti.  
Voy a conquistar  
la tierra que me diste y sin  
dudar  
haré lo que me pidas. Viviré  
por Ti.

17. ESTE ES MI DESEO

Este es mi deseo,  
Honrarte a Ti.  
Con todo mi ser  
Te adoraré.  
Con todas mis fuerzas  
Te alabaré.  
Mi adoración eres Tú.  
  
/Hoy te rindo mi ser  
Te doy mi corazón  
Yo vivo para Ti  
En cada palpar  
Mientras haya aliento en mí  
Dios has tu obra en mi/

18. AQUÍ ESTOY, MAESTRO

Aquí estoy, Maestro.  
He oído tu llamado  
Y necesito responder.  
Aquí estoy, Maestro.  
Mi corazón desea estar  
En donde Tú, mi Dios, mi Rey,  
estés.  
Transforma Tú mi vida  
Y hazme a tu imagen.  
Levántame del polvo, aquí  
estoy.  
Enséñame a amarte  
Y sólo a Ti entregarme.  
Jesús, mi Dios amado, aquí  
estoy.

19. TUS MANOS PUEDEN  
HABLAR

/Tus manos pueden hablar,  
Tus manos pueden decir  
Lo que tu corazón siente  
Frente a la necesidad.  
Si te decides a actuar  
Comienza a trabajar.  
Tus manos pueden hoy  
hablar./

Este es el tiempo esperado.  
Este es también tu lugar.  
Si Cristo cambió tu realidad

Algo por los demás puedes  
hacer.

Tus manos pueden hablar,  
Tus manos pueden decir  
Lo que tu corazón siente  
Frente a la necesidad.  
Si te decides a actuar  
Comienza a trabajar.  
Tus manos pueden hoy hablar.

20. YO QUIERO TRABAJAR

Yo quiero trabajar por el  
Señor.  
Confiado en Su Palabra y en  
Su amor.  
Quiero yo cantar y orar  
y ocupado siempre estar  
En la viña del Señor.

21. VOY SIRVIENDO

Mientras ando por el mundo  
voy sirviendo,  
Voy sirviendo, voy sirviendo.  
Mientras ando por el mundo  
voy sirviendo,  
Voy sirviendo por amor.

Voy sembrando la semilla de  
alegría,  
La semilla de bondad,  
Porque pueda el mundo  
ver cercano el día  
En que el hombre a su  
hermano sepa amar.

Y por eso por el mundo voy  
sirviendo ...

Lo que le hace falta al mundo  
es optimismo, alegría, dicha y  
paz.  
Comencemos nuestra obra  
ahora mismo,  
Porque el hombre tenga más  
felicidad.

### C. CÍRCULO DE LA AMISTAD

El círculo de la amistad se desarrolla en las cabañas como la última actividad antes de dormir. Se tienen en cuenta los siguientes principios:

- a. Sentarse en el piso poniendo telas en el centro de la cabaña haciendo un círculo.
- b. Se da la posibilidad de que todos hablen.
- c. Se respeta la opinión de todos y nadie se burla del compañero/a.
- d. Se presta total atención a la persona que está en el uso de la palabra.

Dinámicas propuestas:

#### 1. En la primera noche se lanza la pregunta:

- ✓ Si tuvieras la posibilidad de elegir ¿qué persona que no vino al campamento te gustaría que esté y por qué?

#### 2. En la segunda noche:

- ✓ Se busca algún objeto que se pueda hacer girar que sea una especie de ruleta que apunte hacia alguno de los participantes. El líder hace girar y al que le toque la punta saca una pregunta de un recipiente...

Posibles preguntas:

- ¿Qué fue lo que más te gustó hasta ahora? ¿Por qué?
- ¿Qué fue lo que no te gustó y por qué?
- Algo que te gustaría que hagamos antes de que termine el campamento
- Algo que te puso muy contento/a en el día de hoy
- Algo que te puso triste

### D. ACTIVIDADES INTEGRADORAS Y JUEGOS

## 1. MOMENTOS DE INTEGRACIÓN (Sábado 10:30 -12:00)

### a. Canciones recreativas (rompehielos)

- Hala, Hela, Hila, Hola, Hula
- Si te sientes muy contento

### b. Juegos de integración

- Círculo de los nombres: El líder lanza una pelota hacia uno de los participantes y este debe decir su nombre completo y la comida que le gustaría comer.
- La papa caliente: Sentados en círculos mientras suena la música se pasan de mano en mano la papa (una pelota) que se calienta mientras suena la música, cuando para la música, la papa se enfría y el que la tenga en la mano debe ponerse de pie y decir su nombre y lo que le gusta jugar. Se puede incluir la variante de que hayan varias papas y que cuando pare la música los que tienen las papas en las manos pasen al centro y hagan algo juntos.
- Escucho y hago: Todo el grupo va caminando por el centro del salón en cualquier dirección y el líder o director de juego va diciendo consignas que los acampantes tienen que cumplir, como por ejemplo, formar grupos de 3, 4, 5, etc., buscar un color y tocarlo, hacer como si estuvieran volando, etc.
- División en grupos: en el techo del salón está colocada una red con globos de diferentes colores y con los nombres de todos los participantes escritos en diferentes colores que corresponden al equipo mixto del cual va a formar parte, en un momento dado, esta red se deja caer y cada acampante toma un globo, lo revienta y lee el nombre de la persona escrita en el papel, la busca y le entrega dándole la bienvenida al campamento

## 2. JUEGOS CON PARACAÍDAS

A continuación se describen una serie de actividades con paracaídas que pueden ser usadas en diferentes momentos de juegos de patio. La idea es ir haciendo las actividades de menor a mayor complejidad de acuerdo a la lista de abajo, y hacer énfasis en que con el correr de los días vamos a ir haciendo cosas con el paracaídas que son cada vez más complejas.

- a. **CARRERA A UNA MANO:** Agarramos el paracaídas a una mano, extendiendo la otra hacia afuera para equilibrar. Corremos todos juntos alrededor del círculo del paracaídas, sin soltarlo, hacia la derecha, luego hacia la izquierda.
- b. **SALUDOS:** Agarramos el paracaídas a la altura de la cintura. Nos miramos, sonreímos, nos saludamos elevando una mano. Todas las personas levantan el paracaídas y dan un paso adelante. Se colocan el paracaídas por encima de la cabeza y se sujeta por debajo de la barbilla. Desde esta postura se pueden hacer gestos con la cara, expresiones, muecas, tocarnos la nariz, hacer una foto imaginaria, unas personas a otras o individualmente, según instrucciones del director. También se puede hacer esta actividad tumbándose en el suelo desde la postura anterior estirando las piernas hacia atrás.
- c. **MAR DE OLAS:** Sujetamos el paracaídas a la altura de la cintura y lo agitan haciendo olas, primero despacio, luego más fuerte.
- d. **TE MANDO UNA OLA:** Estiramos el paracaídas y lo sujetamos con las manos en el suelo. Nos sentamos en el suelo cada una en su sitio correspondiente. Un acampante agita el paracaídas y manda una ola que se desplace hasta donde está otro acampante del lado contrario y dice: "Hola Fulana". Esta recibe una ola y luego elige otro acampante y así sucesivamente.
- e. **CARRERA DEL PARACAÍDAS:** Se saca 3 ó 4 voluntarios quienes subirán por encima del paracaídas. Mientras tanto, el resto del grupo agarra el paracaídas y se pone de rodillas con el paracaídas algo suelto. Cuando el director indique todos los acampantes hacen olas con el paracaídas mientras que los voluntarios del centro andan sobre él. El juego consiste en que el voluntario debe intentar

quedarse en pie el mayor tiempo posible. Luego pasan otros voluntarios.

- f. **SACAR LA PELOTA:** Sujetamos el paracaídas estirado a la altura de la cintura. Ponemos un balón encima y agitamos la tela para que se mueva, se eleve a lo alto sin salirse por el agujero del centro. Podemos hacerlo con diferentes tipos de pelotas: De ping-pong, de tenis, de hándbol, de fútbol, de básquet, de playa, gigante, podemos hacerlo con más de una pelota encima.
- g. **PELOTA RODANTE:** Agarramos el paracaídas a la altura de la cintura. Ponemos la pelota sobre el paracaídas y lo movemos hasta que se desplace el balón haciendo un círculo sin que se caiga al suelo. Se puede decir que la pelota está esquiando sobre las olas.
- h. **EL LAVARROPAS:** Algunos voluntarios entran debajo del paracaídas y se convierten en las "ropas". Los demás que están sujetando el paracaídas se convierten en los que controlan la "lavarropas". Primero la encienden y hacen que se llene de agua simulando el ruido. Luego hacen como si añadiesen jabón. Finalmente controlan el paracaídas haciendo varias acciones para simular el ciclo de lavado, agitando vigorosamente, rotando y dando vueltas pasando el borde a través de las manos en un sentido y luego en otro, y haciendo mientras tanto toda la clase de ruidos que hace un lavarropas. Luego dan oportunidad a otras "ropas" de meterse dentro.
- i. **PORORÓ:** Ponemos en el paracaídas unas pelotas de colores que hagan de maíz y agitamos el paracaídas para hacer que salten como palomitas de maíz.
- j. **SACA AIRES:** Subimos un poco el paracaídas y luego bajamos el borde hasta el suelo. Nos arrodillamos sobre el borde para no dejar escapar el aire. Se ha formado una especie de bóveda por el aire atrapado dentro del paracaídas. A la voz de tres todos nos estiramos sobre el paracaídas para sacar el aire entre todos.
- k. **PARAGUAS GIGANTE:** A una señal, elevamos los brazos sujetando el paracaídas lo más alto posible y dejamos que el paracaídas se llene de aire por dentro. Dejamos luego que el paracaídas vaya cayendo

por su propio peso hasta que esté plano en el suelo otra vez y se pueda repetir el juego de nuevo.

- l. **BURBUJA.** Elevamos el paracaídas con fuerza desde el suelo. Cuando está arriba todos vamos hacia el centro sin soltarlo.
- m. **INTERCAMBIO.** Hacemos el "paraguas gigante" y el director dice una característica (los que tengan algo rojo, los que lleven championes, los que...) y ellos se cambian de sitio sin que el paracaídas se caiga.
- n. **SOMOS AMIGOS:** Hacemos de nuevo el "paraguas gigante" y esta vez el director dice una característica (los que tengan algo rojo, los que championes, los que...) y aquellos que presenten la característica nombrada van hacia el centro y allí se dan un abrazo colectivo, mientras les cubre el paracaídas. Luego los abrazados vuelven a sus lugares y se repite la actividad mencionando otra característica.
- o. **LA CARPA:** Elevamos el paracaídas y cuando está bien arriba lo bajamos por encima de la cabeza, por detrás de la espalda, detrás de las rodillas, siempre estirando hacia atrás. Por fin nos sentamos sobre su borde por el interior. Todos quedamos dentro de la carpa y podemos hacer muchas cosas en su interior: contar chistes, conversar, cantar, pasarnos una pelota, etc.

### E. PISTAS PARA JUEGO NOCTURNO

Cada grupo recibe una pista (foto), identifica el lugar y se dirige hacia allí para buscar el objeto. La siguiente pista estará adherida al objeto correspondiente. Se presentan 5 pistas, en la columna de la izquierda está el lugar más exacto, y en la de la derecha está la zona donde se encuentra dicho lugar. Se puede decidir cuál será utilizado como pista.





#### F. ACTIVIDADES PARA PLAN "B"

Estas actividades están como propuestas para casos de lluvia y no poder realizar las actividades preparadas en el programa original, sobre todo las que se llevan a cabo al aire libre. Se verá cuál de ellas se aplica en los momentos más oportunos.

- a. **MANUALIDADES:** Hay dos opciones: la primera es para los más pequeños y consiste en recortar y pintar una cartulina con la forma del logo del campamento (la nube) y escribir o dibujar en ella el sueño o la meta que uno tiene o con lo que uno sueña, a la nube también se le puede pegar pedazo de algodón; la siguiente opción es armar avioncitos con broches de madera, desarmándolos de su forma

original y dándole la forma del avioncito que queremos, luego lo podemos pintar y por último, se le cuelga un cartelito con una liña donde esté escrito el sueño que tenemos. Dejando la creatividad a los chicos, se pueden llegar a armar móviles con varios aviones.

- b. **BALONMANO:** es un juego de salón que se juega con todo el grupo y se hace dividiendo el grupo grande en dos, y transformando el salón en una cancha. Cada miembro del equipo recibe un número, la cantidad de jugadores tienen que ser la misma en ambos equipos completando con alguno de los líderes de ser necesario. El director de juego nombra dos números y los llamados salen al campo de juego e intentan marcar los goles en el arco contrario. La pelota no puede ser levantada del piso y ningún momento puede ser tomada con las dos manos. Se puede incluir la variante de llamar a dos números en cuyo caso los números de un mismo equipo tienen que hacerse pases pegando la pelota, siempre sin levantarla del piso.
- c. **DANZAS FOLKLORICAS:** De acuerdo al grupo y a disponibilidad de equipos se pueden hacer varias danzas acorde y se puede hacer el énfasis mencionando el origen de las mismas y la idea de conocer las culturas y viajar con la imaginación hasta el país correspondiente.
- d. **JUEGO DE LOS EMBAJADORES:** es un juego que se hace con mímicas y por equipos. El director del juego elabora una lista con palabras relacionadas con el tema del campamento y va diciendo a un representante de cada equipo sin que nadie lo escuche. La idea es que esta persona vaya a su equipo y represente con mímicas la palabra hasta que algún otro integrante del mismo equipo la descubra. Esta persona pasa ahora a escuchar e interpretar la siguiente palabra. Y así se continúa hasta que termine la lista.

## G. FOLLETO DE PROMOCIÓN

### HORARIOS

**INICIO:**

Sábado 27/02, 9h00

**FINALIZACIÓN:**

Lunes 29/02, 14h00

### REQUISITOS

- ❖ Tener entre 8-15 años de edad
- ❖ Presentar solicitud de inscripción completada y firmada
- ❖ Inscribirse antes del 15 de febrero del 2016

### COSTO

**10.000 Gs.** (Subvencionado por la I.C.D.C. de Caacupé)

***¡TRES DIAS DE COMPARTIR Y DISFRUTAR EN COMPAÑÍA DE OTROS NIÑOS Y ADOLESCENTES CON ACTIVIDADES QUE NOS ACERCARÁN MÁS A DIOS, A LOS DEMÁS, Y A NOSOTROS MISMOS Y A LA CREACIÓN!***

***¡CON UN PROGRAMA EMOCIONANTE Y DINÁMICO PREPARADO CON MUCHO AMOR POR LÍDERES ALTAMENTE CAPACITADOS...!***

DIRECTORES: MABEL Y JORGE TEROL

Tel: (0511) 242627 y (0974) 355075

### QUE TRAER:

Ropa deportiva sencilla

- ❖ Ropa de cama
- ❖ Artículos de higiene personal
- ❖ Biblia
- ❖ Repelente
- ❖ Gorra para el sol
- ❖ Ropa de baño
- ❖ Linterna
- ❖ Toalla
- ❖ Muchas ganas de reír, jugar y aprender...

### QUE NO TRAER:

- ❖ Teléfono celular
- ❖ Otros artículos electrónicos
- ❖ Mucho dinero
- ❖ Objetos de valor

FICHA DE INSCRIPCIÓN

Nombre:.....

Edad:.....Dirección:.....

Nombre del padre/madre o encargado/a:

Teléfono:.....Celular:.....

¿Alguna enfermedad o condición física que requiere un cuidado especial? ¿Alergias?

Especificar cuidados especiales

Firma del padre

Observaciones:

No se permitirá llegar después de iniciado el evento ni salir antes de la finalización del mismo, salvo casos de fuerza mayor.

# CAMPAMENTO



Su  
Voluntad

PERSIGUIENDO

**IGLESIA DISCÍPULOS DE CRISTO  
DE CAACUPÉ**

Del 27 al 29 de FEBRERO de 2016

## Campamento "Jack Norment"

CAACUPÉ-PARAGUAY