



Programa de campamento para personas con discapacidad
Ministerio Pasos
Tegucigalpa, Honduras



MINISTERIO
PASOS



ÍNDICE

- I. Equipo de Programación
- II. Agradecimiento y Dedicatoria
- III. Organigrama del Personal
- IV. Resultados del Diagnóstico y las Metas de Fe
- V. Horario General Final
- VI. Descripciones del Desarrollo de cada Actividad Clave
- VII. Descripciones del Desarrollo de cada Actividad Óptima
- VIII. Horario Detallado
- IX. Presupuesto
- X. Decoraciones
- XI. Anexos
 - A. Canciones
 - B. Movimientos para las Canciones
 - C. Historia para la Fogata
 - D. Sábado Gigante
 - E. Adaptaciones para diferentes discapacidades
 - F. Formularios de Evaluación
 - G. Poster de Publicidad

I. Equipo de programación e institución que representan



MINISTERIO
PASOS



Visión:

Ministerio Pasos existe para proveer nuevas experiencias en campamentos cristianos de alta calidad para gente con discapacidad en Honduras.

Misión:

Proveemos oportunidades para que personas con discapacidad socialicen, se diviertan, aprendan y crezcan en Cristo en un ambiente de seguridad, accesibilidad, inclusión y amor.

Somos un equipo de 3 personas del Campamento Bautista Converge y Ministerio Pasos:

Michelle Crotts--Directora de Programas

Rene Chavez--Gerente de Campamento Bautista Converge, Director de Logística y Servicios

Carolina Gutiérrez—Asistente a la Directora

II. Agradecimientos

Michelle quiere agradecer: A Dios sobre todo. A mi familia en los EEUU. También quiero agradecer a mis amigas del Estudio Bíblico en la Iglesia Unión que me mantienen sana en el campo misionero. También doy gracias a Dios por el equipo que me ha dado en Rene y Carolina, y a los fieles asistentes y voluntarios que hacen posible nuestros campamentos. También a Suyapa y Delmer Delgado quienes son grandes colaboradores en la obra del Campamento Converge: mis pastores, mis colegas, mi familia Hondureña y mis amigos fieles.

Rene quiere agradecer: Primeramente a Dios, nuestro Creador. A mi esposa, Sinthya, y a mis hijos, Genevith, Said y Matías porque son mi inspiración y fuerzas para seguir adelante.

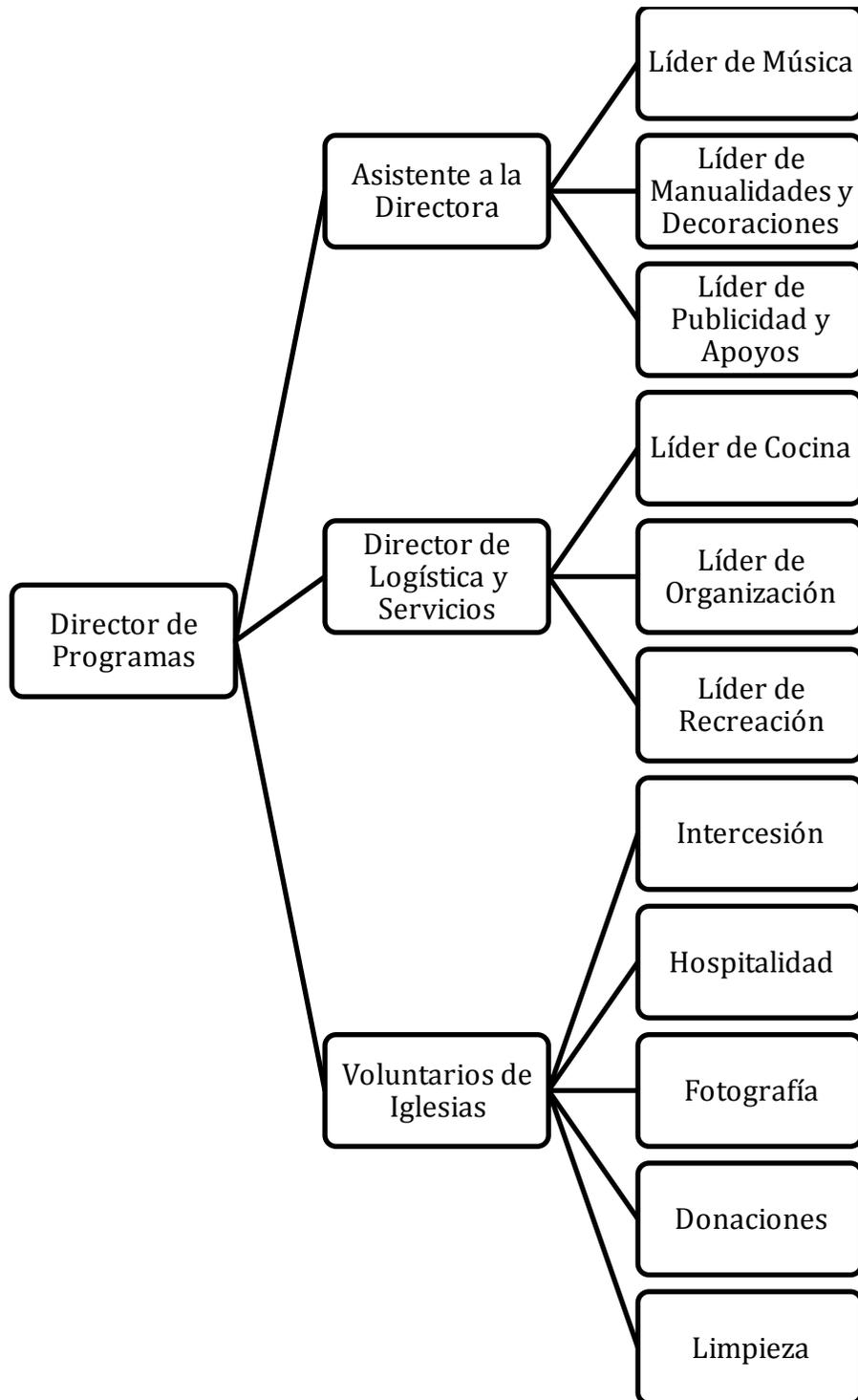
Carolina quiere agradecer: A mi Señor por haberme visto y por permitirme postrarme a sus pies y dejarme escoger la mejor parte que es estar a sus pies. A mi esposo ("Cielo") por su comprensión y apoyo y por siempre encontrar en su rostro una sonrisa. A mis hijos, Sergio y Emanuel, tesoros que adornan mi hogar, herencia del Señor. Por las horas que no estuve con ellos y aun así me apoyaron. Gracias a mi mami, papi y mis hermanos por cuidar de mis hijos. A los instructores que no solo me enseñaron sino que demostraron su amor e interés, no por un valor monetario, sino solo con el deseo que aprendiéramos, gracias. A mi grupo de trabajo, Michelle y Rene, un placer aprender con ustedes.

Dedicatoria

Este año, 2018, es el 10mo aniversario del primer campamento que hicimos para gente con discapacidad en Honduras. Empezamos con un campamento, y de allí el Señor ha crecido el ministerio tanto que este año haremos 9 campamentos para gente con diferentes discapacidades. Hemos aprendido mucho de ellos y es para nosotros un privilegio servir entre este grupo tan especial. Creemos, con todo el corazón, que el Señor tiene gran propósito para sus vidas y que existen, como todos nosotros, para reflejar la gloria de Dios. Vimos cada año el destello de la luz de Dios resplandeciendo en sus ojos.

Derechos reservados 2018 (La Asociación de Campamentos Cristianos Internacionales da libertad al usuario de hacer buen uso de estos materiales, siempre y cuando se reconozca a los autores originales.)

III. Organigrama del personal



Diagnóstico de los Camperos de Ministerio Pasos— Campamentos para Personas con Discapacidad													
Características de personas con discapacidad intelectual	<p>Físicas: se cansan con facilidad y tienen poco rango de atención, pierden el interés con facilidad</p> <p>Mentales: la mayoría no saben leer, piensan en concreto y no entienden el simbolismo abstracto, su comprensión no es muy buena</p> <p>Sociales: demuestran afecto y cariño con facilidad y sin pena</p> <p>Emocionales: demuestran sus emociones abiertamente y fácilmente se contentan</p> <p>Espirituales: tienen conciencia de la existencia de Dios, tienen una conciencia tierna y sensible, es importante recordar que el Espíritu Santo en ellos no tiene discapacidad, el impulso de la obediencia es fuerte, ora con gran fe</p>												
Necesidades sentidas y reales del grupo	<ul style="list-style-type: none"> · Bienestar Emocional: felicidad, un concepto positivo de sí mismo, etc. · Relaciones Interpersonales: intimidad, familia, amistades, etc. · Bienestar material: pertenencias, seguridad, trabajo, etc. · Desarrollo personal: educación, habilidades, competencias, etc. · Bienestar físico: salud, nutrición, etc. · Autodeterminación: elecciones, control personal, etc. · Inclusión social: aceptación, participación en la comunidad, etc. · Derechos: privacidad, libertades, etc. · Auto-realización: nuevas experiencias, crecimiento personal, aceptación de la realidad · Vida Espiritual: tener una relación personal con Dios 												
Propósito general del campamento: Evangelizar/Fortalecer la familia y relaciones interpersonales	<p>Nuestro criterio sobre cómo evangelizar en nuestros campamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> · Buscar modos sencillos para comunicar el evangelio · Reforzar las enseñanzas con otras actividades · Reconocer que el Espíritu Santo tiene que hablar al espíritu de ellos (que no tiene discapacidad) para comprender y responder al evangelio 												
Listado de temas estudiados previamente	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;">2017</td> <td style="width: 30%;">Tema: Plantados</td> <td style="width: 20%;">Marcos 4:1-20</td> <td style="width: 40%;">Parábola del Sembrador</td> </tr> <tr> <td>2016</td> <td>Tema: Pescadores</td> <td>Lucas 5:1-11</td> <td>Pesca Milagrosa</td> </tr> <tr> <td>2015</td> <td>Tema: Realeza</td> <td>2 Samuel 9</td> <td>Historia de Mefi-boset</td> </tr> </table>	2017	Tema: Plantados	Marcos 4:1-20	Parábola del Sembrador	2016	Tema: Pescadores	Lucas 5:1-11	Pesca Milagrosa	2015	Tema: Realeza	2 Samuel 9	Historia de Mefi-boset
2017	Tema: Plantados	Marcos 4:1-20	Parábola del Sembrador										
2016	Tema: Pescadores	Lucas 5:1-11	Pesca Milagrosa										
2015	Tema: Realeza	2 Samuel 9	Historia de Mefi-boset										
Metas de Fe	<ul style="list-style-type: none"> · Veremos que aprenden a valorarse y que desarrollan una actitud de “si puedo”, que sepan que tienen propósito en la vida · Veremos que tienen un buen concepto de quien es Dios y de su amor para con ellos · Veremos que crecen en sus relaciones interpersonales y trabajan en equipo—respetándose, aceptándose, animándose, perdonándose mutuamente 												
Énfasis 2018	Veremos que nuestros camperos reconocen que sus limitaciones no les impiden para vencer sus gigantes (discapacidad, discriminación, rechazo, temores, etc.)												
Pasajes bíblicos	<table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 60%;">Juan 1:12, 1 Cor. 15:3-4, Col. 3:12</td> <td style="width: 40%;">2018--1 Samuel 17, 1 Pedro 2:21</td> </tr> </table>	Juan 1:12, 1 Cor. 15:3-4, Col. 3:12	2018--1 Samuel 17, 1 Pedro 2:21										
Juan 1:12, 1 Cor. 15:3-4, Col. 3:12	2018--1 Samuel 17, 1 Pedro 2:21												

V. Horario General Final

Campamento Ministerio Pasos 2018

Pasos de Gigantes

Día 1

3:00 – Registro

4:00 – La Apertura Gigante

6:00 – Cena

7:00 – Sábado Gigante

8:15 – Manualidad

9:00 – Fogata

10:00 – Apagar luces – ¡Buenas noches!

Día 2

8:00 – Desayuno

9:00 – Encuentro Bíblico

10:00 – Siguiendo Sus Huellas

11:30 – Tiempo Libre

12:00 – Almuerzo (entregar gafetes y evaluaciones)

1:00 – Deja tu Huella (FOTO DEL GRUPO)

2:00 – Empacar, limpiar, abrazar, adiós

VI. Descripción del Desarrollo de cada Actividad Clave

Registro: Duración: 45 minutos

Materiales:

- Dos mesas, 4 sillas
- Gafetes, con los plásticos y cordones
- Marcadores y lápices
- Stickers (para delinear equipos)
- La lista de equipos que mandó la escuela
- Camisetas organizados según talla
- Las llaves para los cuartos

Notas importantes: El tiempo de registro puede ser un tiempo caótico cuando todos entran al mismo tiempo para recibir sus gafetes y camisetas. De cada escuela u organización, nosotros pedimos de antemano la lista de participantes, organizados en 4 equipos y con la talla de camiseta para cada participante. Tratamos de evitar el caos al estar listos con los nombres ya escritos en los gafetes, con los respectivos stickers para delinear los equipos y con la talla de camiseta previamente pedida. Así, podemos llamarles por nombre y agilizar el registro. Donde encontramos problemas es cuando la gente en la lista no llega y cuando gente llega que no está en la lista. En esos casos, trate de ubicar a la gente nueva tomando el lugar de gente que no ha llegado.

Sábado Gigante: Duración: 1 hora, 15 minutos

Materiales:

- Las canciones en 4 teléfonos con 4 parlantes bluetooth o 4 CDs con 4 equipos de sonido
- Materiales para Sábado Gigante (saco para Don Francisco, traje negro para el chacal, máscara, trompeta, música de Sábado Gigante y de la trompeta del chacal ya subido al ipod y listo para poner)
- Materiales para los sketches
 - 1) El Chicle—una silla
 - 2) El Agua—una mesa, un vaso con agua, un peine
 - 3) El Doctor—una mesa/escritorio, 3 sillas
 - 4) Jimmy fue Atropellado por un Bus--nada
 - 5) El Banano del Espacio—1 banano, canción de Zarathrustra en el ipod, 2 linternas de mano
- El guion de David y Goliat y sus respectivos materiales (espada, barba, capa y corona, lonchera, armadura y casco gigante)

Descripción:

El Sábado Gigante consiste en 2 partes. La primera parte es cuando los equipos se dividen para aprender los pasos de una de nuestras canciones (vea el anexo). Ellos tienen que practicar su canción, con los asistentes y voluntarios de cada equipo quienes ya saben los pasos, para poder presentarla en frente de todos. Dar 20 minutos a cada equipo para poder practicar en varios lugares del salón y también afuera. Después todos se reúnen y cada equipo hace su presentación. Esto debería durar otros 20 minutos.

La segunda parte consiste en que los asistentes y voluntarios presentan algunos sketches chistosos (previamente practicados) y un melodrama (vea el anexo) acerca de la Historia de David y Goliat. El melodrama servirá como un vistazo a algunas cosas que enseñaremos a los camperos en el segundo día. En algunos papeles del melodrama se puede incluir algunos camperos para participar. Un melodrama es un sketch donde habla el narrador mientras los actores hacen lo que el narrador dice.

Pensamos tener un “Don Francisco” con saco para ser el maestro de ceremonia para este evento y preparar un “chacal” con trompeta que saldrá cuando uno de los sketches termina para añadir humor y emoción al evento.

El resumen y el guion para el Sábado Gigante se encuentran en el anexo.

Manualidad: ¡Llévate tu Huella! Duración: 45 minutos

Descripción: Es una manualidad que cada persona llevará a casa como recuerdo y sirve para colgar las llaves.

Meta de fe: Veremos que aprenden a valorarse y que desarrollan una actitud de “si puedo.”



Materiales:

- Una tabla de madera para cada participante de unos 20cm de largo y 15cm de ancho ya pintado de antemano con una huella de pie (usando los dos siguientes materiales...)
 - Pinturas para madera colores rojo, azul, amarillo, verde
 - Moldes con la forma de una huella de pie (nosotros usamos un zapato de niño y lo calcamos en un pedazo de filmina. Después, cortamos la huella usando un estilete y usamos el “hoyo de huella” como el molde para pintar.)
- Un taladro con varias brocas
- Marcadores
- Pegamento blanco en varios platos en las mesas
- Un pincel para cada persona
- Una variedad de semillas, pastas y granos para decorar la madera (usamos varios colores de frijoles, granos de café, varias pastas y maíz)
- Contenedores para poner y guardar los varios tipos de granos, frijoles y pastas
- 3 ganchitos con rosca para cada participante

Notas para el Director:

- 1) Se le dará a cada persona una tabla previamente lijada y ya pintada con una huella que corresponde al color de su equipo. La tabla tiene que tener 3 hoyos para ganchos ya perforados. También hay que perforar un hoyo para poder colgarlo en la pared.
- 2) Se le dará 3 ganchos a cada participante.
- 3) Se le dará a cada persona un pincel para poner el pegamento en la tabla.
- 4) Pondrá en la mesa varios contenedores con semillas, pastas y granos.
- 5) Pondrá también varios platos con pegamento blanco en las mesas.
- 6) Los voluntarios y asistentes deberían estar disponibles para ayudar a los que lo necesitan.

Instrucciones a los participantes:

- 1) Escriba su nombre en el parte de atrás de la tabla con marcador.
- 2) Atornille los ganchos en los hoyitos.
- 3) Tome un pincel y póngale pegamento a las semillas y pastas y decore la tabla como quiere.
- 4) Cuando termine, déjelo secar en el área indicado.

Fogata: Duración: 1 hora**Materiales:**

- 1.5 carga de leña de pino seco (aprox. 80 palos)
- Rajas de ocote fino
- Aserrín, colucho seco, papel o cartón
- ¼ galón de kerosene o diésel (no gasolina)
- Foco de mano

Preparación:

Notas importantes:

- Una carga de leña dura aproximadamente 40 minutos.
 - El área de fogata tiene que estar limpia (sin carbón).
 - Prepare la fogata temprano de día y tápelo con plástico si es temporada de invierno.
- 1) Coloque dos o tres palos en forma de cruz de los más gruesos (le servirán como apoyo).
 - 2) Empiece a poner la leña primero la más delgadita.
 - 3) Póngale material de rápido encendido entre medio de la leña (aserrín, pino seco, cartón, etc.)
 - 4) Siga poniendo leña y encima la más gruesa.
 - 5) Encienda las rajadas de ocote y proceda a encenderla.
 - 6) Enciéndala unos 8 minutos antes de la hora de inicio.
 - 7) Después de finalizar, asegúrese de que la fogata quede bien apagada, use agua para apagarla.

Actividades en la Fogata: Cantar, Contar una Historia (ve el anexo), Dar Testimonios, Hacer S'mores

Materiales para hacer S'mores:

- Malvaviscos (por lo menos 2 por cada persona)
- Galletas Chickys (por lo menos 2 por cada persona)
- Palitos para asar 1.5mts de largo (1 por cada 3 personas)
-

Procedimiento:

- 1) Entregar los palos.
- 2) Otra persona va detrás entregando dos malvaviscos a cada persona.
- 3) Otra persona va más atrás dando dos galletas.

Notas importantes:

- 1) Antes explique el peligro que pueden tener al usar los palos.
- 2) Tenga todos los asistentes y voluntarios ayudando para acercar a los muchachos a la fogata y para asegurar precaución con los palos.
- 3) Mencione una persona encargada a quien entregarle los palos.
- 4) Después de recogerlos, lave los palos con paste y jabón y guardarlos.

Deja tu Huella: Duración: 1 hora

Descripción: Esta parte es el cierre del campamento. Empezamos cantando las 4 canciones por la última vez. Después hacemos esta actividad “Deja tu Huella” para que los camperos puedan “dejar su huella” en el campamento. También, tomamos la foto del grupo y hacemos la oración final para despedirlos.

Meta de fe: Veremos que aprenden a valorarse y que desarrollan una actitud de “si puedo,” que sepan que tienen propósito en la vida.



Materiales:

- Pinturas de agua (preferiblemente los colores de los equipos --azul, verde, rojo, amarillo)
- 4 brochas de 3"
- Dos quintos de agua para lavarse las manos (dependiendo la cantidad de personas)
- Dos pailas más para echar agua en las manos
- 4 toallas de mano para secárselas

Instrucciones para líderes:

- 1) Lleve las personas al lugar para estampar su huella (en nuestro caso: atrás de la portería de la cancha).
- 2) Póngalos por grupos, preferiblemente por equipo, con la pintura de su mismo color de equipo.
- 3) Ponga pintura con la brocha en su palma.
- 4) Una vez ya con su pintura en la mano, lleve a la persona a dejar su huella en la pared una sola vez (ayúdele a presionar su mano si es necesario) y regrese con él a lavarse la mano de inmediato.
- 5) Repita hasta que todos han dejado sus huellas en la pared.
- 6) Guarde la pintura y lave lo que ensució (pailas, brochas, toallas u otras) y guárdelos.

Notas Finales: Después de que todos han terminado de dejar su huella y se han limpiado todo, tome una foto del grupo en frente de la pared de huellas. Así todos juntos, haga la oración final para despedirles. Requerir que todos den 10 abrazos antes de retirarse.

VII. Descripción del Desarrollo de cada Actividad Óptima

La Apertura Gigante: Duración: 2 horas

Descripción: Es la Bienvenida al Campamento

Introducciones de los asistentes y voluntarios, presentaciones de las canciones con coreografía, división en equipos y juegos en equipo

Meta de Fe: Veremos que crecen en sus relaciones interpersonales y trabajan en equipo.

Materiales:

- Las canciones en un playlist en un ipod conectado al equipo de sonido (con los movimientos memorizados por el equipo de música)
- 4 huellas de cemento pintadas en blanco, marcadores permanentes para cada equipo
- Un cuadro dibujado en el piso con masking, tiza o lazo
- 100 huellas de madera, 25 de cada color
- Un blanco dibujado en plástico (6'x6'), masking, papel (4), lápices (4)
- 4 calcetines "Apestosos" (con ajo por dentro), la canción "Pasos de Gigantes" en el ipod
- Un pedazo de lana y un globo para cada participante (de su color de equipo)

Notas para el Director:

1. De la bienvenida al campamento en una manera muy entusiasta.
 2. Pregunte cuántos están en el campamento por primera vez, y cuantos han estado antes. Confirme cuantos años de campamentos han tenido por grupo. Trate de encontrar la persona en asistencia que ha estado en más campamentos.
 3. Introduzca el tema, leyendo el versículo lema y hablando un poco de qué significa.
 4. Introduzca el equipo de programación, los asistentes, y los voluntarios, llamándoles al frente para que puedan presentarse.
 5. Ore por el campamento y todos los participantes.
 6. Introduzca el equipo de música/coreografía y canten juntos las canciones por primera vez, haciendo todos los movimientos. *(Tenga las canciones listas en un teléfono, ipod o mp3 y conectado al equipo de sonido).*
 7. Divida los participantes en equipos según el color de la calcomanía en el gafete.
- Explique las 3 tareas del equipo:
- a) Nombrar su equipo.
 - b) Inventar una porra para apoyar su equipo.
 - c) Hacer una huella de cemento para representar su equipo. *(Hay que dar una huella de cemento—hecho de antemano con cemento en un molde y ya pintada en blanco--a cada equipo con varios marcadores permanentes.)* (Yo compré los moldes para hacer las huellas en www.moldcreations.com). Cada equipo tiene que decorarla para representar su equipo. La huella quedará como recuerdo en el jardín del campamento después del evento. *Deles por lo menos 15 minutos para hacer estas 3 tareas.*



8. Después del tiempo de preparación, cada equipo tiene que hacer una pequeña presentación en frente de todos diciendo su nombre, mostrando su porra y enseñando su huella. Las huellas se quedan exhibidas en el escenario por el resto del campamento. Debería ser un tiempo de mucho ánimo, mostrando su espíritu de equipo.
9. Ahora es el tiempo de jugar en equipo, son 5 juegos:

Juego #1: Halla la huella. Todos los camperos salen para buscar huellas escondidas en el bosque. (Nosotros hicimos huellas de madera, que miden como 15 pulgadas, y las pintamos.) *Tiene que mandar un grupo de voluntarios de antemano para esconder las huellas. Deberían esconder por lo menos 100 huellas (25 de cada color) por todo el sitio del campamento.* Los camperos solo pueden recoger las huellas de su propio color de equipo. Si encuentran huellas de otros colores no las pueden tocar, pero deberían tratar de disimular para no avisarles a los del otro equipo. Siempre debería haber voluntarios en todos lados para asegurarse que nadie haga trampa en tratar de quitar o esconder las huellas de los

otros equipos. *Después de 15 minutos, empiece a pitar para que regresen al salón.* Ya todos en el salón, tiene que contar cuantas huellas han encontrado cada equipo. Reconozca cualquier equipo que encontró todas las huellas de su equipo.



Juego #2: Zapatos al Blanco. Los cuatro equipos están en una fila formando un cuadro...un equipo en cada lado. *(Ponga las cuatro líneas del cuadro en el piso con tiza, masking o lazo.)* Cada participante tiene que quitar un zapato. En el centro del salón, haga un blanco de 4 círculos concéntricos. (Nosotros hicimos el blanco en un pedazo de plástico de 6'x6' para reusar en todos los campamentos). Explique que cada círculo tiene diferente valor: 25, 50, 75, 100 puntos. Uno por uno en su equipo, atrás de la línea (todos los equipos tirando a la vez), todos tienen que tirar su zapato para tratar de ganar más puntos para su equipo. Elija un voluntario de cada equipo para sumar puntos. *Deles papel y lápices.*

Juego #3: Pila de Zapatos: Ahora que todos los zapatos están en una pila en el centro, mézclalos bien. El juego consiste en que todos, al mismo tiempo en la cuenta de 3, tienen que ir al centro para buscar y ponerse sus propios zapatos, amarrarlos, y regresar a sus líneas. El equipo que lo hace primero, gana.



Juego #4: Reventar el Globo. Cada persona del equipo recibirá un globo del color del equipo y un pedazo de lana. *(Tenga globos y lana cortada para cada persona).* Cada persona tiene que inflar el globo y amarrarlo a la lana y a su propio tobillo, con el globo tocando el suelo. Cuando inicie el juego, cada participante trata de reventar el globo de los demás en los otros equipos pero mantener su propio globo intacto. Nadie se puede agarrar de las personas cuando trata de reventar los globos. Y tiene que retirarse del juego cuando su globo sea reventado. Las últimas 2 personas con sus globos son los ganadores.



Juego #5: Caletín Apestoso. Este juego es como “papa caliente” pero con un caletín apestoso (*un caletín sucio o lleno de ajo que tiene que preparar de antemano*). Cada equipo formará un círculo, se sientan en el piso y mientras la música suena (*ponga alguien encargado de poner y parar la música--nosotros usamos la canción “Pasos de Gigantes” de Guary y Cleyton*), tienen que pasar el caletín de persona a persona en el círculo. La persona que tiene el caletín cuando se para la música tiene que ponerse en pie, oler el caletín y fingir que se desmaya del olor.

Instrucciones para los Participantes:

1. Bienvenidos al Campamento _____ 2018!!! ¡Estamos tan felices que están aquí! ¡Hemos orado y preparado mucho para este evento!
2. ¿Quién está aquí por primera vez? Levante la mano. Este es campamento #__ para su escuela. ¿Cuántos han estado en más que 3 campamentos? ¡Qué bien! Estamos súper alegres para dar la bienvenida a los que están aquí por primera vez y los que ya son parte de la familia de los Campamentos de Ministerio Pasos.
3. ¿Quién sabrá cuál es el tema de este año? Así es...Pasos de Gigantes. Nuestro versículo lema es de 1 Pedro 2:21 y dice, “Para esto fueron llamados...para que sigan sus pasos.” Vamos a hablar todo este fin de semana de cómo podemos hacer pasos de gigantes con el poder de Dios.
4. Ahora quiero presentarles al equipo de programación y los voluntarios de este fin de semana. Vengan al frente voluntarios para presentarse.
5. Pónganse de pie porque vamos a orar para abrir este campamento hablando con nuestro Dios. (Ore).
6. Ustedes saben que aquí en Campamento Convergence, nos gusta cantar y alabar al Señor con todo nuestro ser. Yo sé también que ustedes son buenísimos en cantar y bailar. Pónganse de pie para aprender las canciones de este año con nuestra tripulación de danzas. Sigán los movimientos que ellos les enseñarán.
7. ¡Que excelente participación en las danzas! Vamos a dar tiempo más tarde para que las aprendan con todos los pasos. Ahora vamos a dividirnos en equipos para jugar. ¿Cuántos de ustedes les gusta jugar? Entonces, allí en los gafetes que recibieron en el registro, pueden ver que hay una calcomanía de color puesta. El color indica el color de su equipo. Vamos a dividirnos en cuatro equipos y en su equipo tienen que hacer 3 tareas. ¿Cuántas tareas? Ok. La primera tarea es que tienen que pensar en un buen nombre para su equipo. La segunda tarea es que todos juntos tienen que inventar una porra para apoyar a su equipo. La tercera es que todos tienen que contribuir a hacer una huella para representar su equipo. Esta huella suya se va a quedar en los jardines del campamento como recuerdo. En los años venideros cuando ustedes regresan aquí, allí va a estar su huellita. ¿Cuál es su primera tarea? ¿Segunda? ¿Tercera? Ok... ¿dónde están los rojos? Los rojos van a reunirse ____, los amarillos ____, los azules ____, los verdes _____. Les voy a dar 15 minutos para hacer sus 3 tareas. Después, cada equipo tiene que hacer una pequeña presentación para todos, diciéndonos su nombre, mostrándonos su porra y enseñándonos su huella.
8. Ahora vamos a ver la presentación de cada equipo. Primero los Rojos. Después los Amarillos. Azules. Verdes. Ahora mi pregunta es: ¿jquién va a ganar?!? ¿iLos rojos?!? ¿iLos Azules?!? ¿iLos Verdes?!? ¿iLos Amarillos?!?
9. Ya vamos a hacer algunos juegos en equipo:

Juego #1: Este se llama “Hallala Huella.” Parece que varios gigantes han venido aquí al campamento y dejaron huellas de colores por todo el bosque. Un gigante dejó huellas amarillas para el equipo amarillo. Otro dejó huellas verdes para el equipo verde. Otro dejó huellas azules para el equipo azul. Y otro dejó huellas rojas para el equipo rojo. Ahora tienen que tratar de hallar las huellas del color de su equipo. No se puede tocar las huellas de otros equipos. Si ve huellas de otros colores debería tratar de disimular para no avisarles a los miembros de los otros equipos. Si vemos que alguien hace trampa en quitar o esconder huellas ajenas, nosotros quitaremos de las huellas ganadas de ese equipo. Tienen 15 minutos para tratar de hallar las huellas del color de su equipo. Cuando suena el pito, regresen al salón trayendo sus huellas. ¡En su marca, listos, fuera!

Juego #2: Este juego se llama, “Zapatos al Blanco.” Pueden ver que hay cuatro líneas en el piso, formando un cuadro. Cada equipo va a ponerse en fila en una de las líneas. Pueden ver que hay un blanco dibujado en plástico en el centro. Son 4 círculos concéntricos. El de en medio vale 100 puntos, el siguiente 75 puntos, el tercero 50 puntos, y el último 25 puntos. Tienen que quitarse un zapato y lanzarlo para tratar de que aterrice en los círculos de más puntos. Solamente una persona de su equipo tira a la vez, pero alguien de cada equipo está tirando al mismo tiempo. Entonces puede pasar que se rebota un zapato y le saca el suyo de su círculo y eso vale. Un voluntario de su equipo va a estar en

medio, sumando los puntos.

Juego #3: El siguiente juego se llama, “Pila de Zapatos.” Ya que tenemos todos los zapatos en el centro del salón. Los vamos a mezclar para formar una pila. Tienen que estar en su línea otra vez y cuando yo cuente a tres, todos tienen que correr al centro al mismo tiempo buscando el zapato suyo y ponérselo. El equipo que tiene todos sus miembros en su línea con sus zapatos puestos y amarrados, gana.

Juego #4: El cuarto juego se llama, “Revierte el globo.” Cada persona en su equipo va a recibir un pedazo de lana y un globo del color de su equipo. Hay que inflar el globo y amarrarlo a la lana y después a su propio tobillo, con el globo tocando el suelo. Los voluntarios les van a ayudar. El juego consiste en tratar de reventar los globos de todos los demás equipos, mientras protegiendo su propio globo. No reviente los globos de su propio equipo, traten de hacer estrategia para reventar los globos de los otros equipos. No se pueden salir del cuadro que está dibujado en el piso. Y no puede agarrarse de las personas cuando trata de reventar los globos. Si alguien le revienta el globo suyo, tiene que salir del juego, pero siga dando ánimo a los de su equipo que estén adentro.

Juego #5: El quinto juego se llama, “Calcetín Apestoso.” Este juego es como el juego “papa caliente” pero en vez de papa, vamos a usar un calcetín apestoso que encontramos allí tirado. Creo que son de Rene. 😊 Cada equipo va a formar un círculo y se sientan todos en el piso. Cuando empieza la música, tiene que pasar el calcetín apestoso de persona a persona en el círculo. La persona que tiene el calcetín cuando se para la música tiene que ponerse en pie, oler el calcetín, y fingir que se desmaya del olor.

Siguiendo Sus Huellas: Duración: 1.5 horas (20 minutos en cada estación)

Descripción: Es una actividad donde los participantes se mueve de estación a estación siguiendo las huellas puestas en el camino, realizando una actividad especial en cada estación.

Estación 1: “Futbol Chancletero” (Cancha)

Estación 2: “Enfrentando el Gigante” (Fogata)

Estación 3: “Pasos Sincronizados” (Campo)

Estación 4: “Tirando tus Temores” (Quiosco)

Meta de Fe: Veremos que nuestros camperos reconocen que sus limitaciones no les impiden para vencer sus gigantes (discapacidad, discriminación, rechazo, temores, etc.).

Materiales:

Estación 1: “Futbol Chancletero” (Cancha)—una chancleta para cada persona, pelota grande

Estación 2: “Enfrentando el Gigante” (Fogata)—2 hondas con pedestal, piedras de plasticina, Gigante como blanco, post its, marcadores, masking

Estación 3: “Pasos Sincronizados” (Campo)—4 tablas con lazo, 4 conos, un aro de 3’

Estación 4: “Tirando Tus Temores” (Quiosco)—2 pistolas, balines, protectores de ojos, blancos sobre foam, marcadores, tachuelos

Notas para el Director:

Estación 1: Futbol Chancletero—Cancha

1. Divida el grupo por la mitad, formando 2 equipos.

2. Reparta una chancleta a cada persona.

3. Sea el árbitro para un partido de fútbol, usando las chancletas en vez de los pies para pegar la pelota.



Estación 2: Enfrentando el Gigante—Fogata

1. Coloque el Gigante en un área donde no haya nadie detrás de él.
2. Hay que decirles que tienen que estar sentados en los troncos de la fogata cuando no están tirando.
3. Ponga una línea en el suelo unos 5 metros del Gigante.
4. De una pequeña clase de cómo usar una honda, tomando tiempo para hablar de seguridad y precauciones.
5. Instruya a cada campero que elija 5 piedras.
6. Asegúrese que un voluntario esté presente para ayudar a cada campero cuando es su turno a poder usar la honda para tirar sus piedras al Gigante.
7. Cuando terminen con su turno, que vayan a sentarse en los troncos de la fogata, dando oportunidad a la persona que sigue.
8. Ayuden que todos puedan participar en el evento y tener éxito, dándoles ánimo siempre.
9. Si no pueden lanzar con la honda, pueden lanzar con su mano y hasta podemos acercarlos más para pegar al Gigante.



Estación 3: Pasos Sincronizados—Campo

1. Divida el grupo por la mitad, formando 2 equipos que se compitan.
2. Coloque las 4 tablas en el suelo e instruya que todos suban y agarren los lazos correspondientes a su lugar en la tabla.
3. Tiene que decirles que deben trabajar en equipo para moverse juntos encima de la tabla a una meta unos 5 metros en distancia.



(Si los dos grupos terminan antes del tiempo, se pueden jugar “Pies Adentro” donde todo el grupo tiene que colocarse adentro de un aro sin ningún pie tocando el suelo afuera).

Estación 4: Tirando Tus Temores—Quiosco

1. Coloque los blancos en un área donde nadie esté atrás.
2. Hay que decirles que tienen que estar sentados en el quiosco cuando no están tirando.
3. Ponga una línea en el suelo unos 7 metros de los blancos.
4. De una pequeña clase de cómo usar una pistola, tomando tiempo para hablar de seguridad y precauciones.
5. Asegúrese que un voluntario esté presente para ayudar a cada campero cuando es su turno a usar la pistola.
6. Cuando terminen con su turno, llévenlos para ver si pegaron el blanco. Ponga una marca en los lugares que pegaron con marcador. Después mándeles a sentarse en el quiosco, dando oportunidad a la persona que sigue.
7. Ayuden que todos puedan participar en el evento y tener éxito, dándoles ánimo siempre.



Instrucciones para los Participantes:

Estación 1: Fútbol Chancletera—Cancha

1. Bienvenidos a la Estación “Fútbol Chancletero” donde tienen que trabajar en equipo para echar goles chancleteros.
2. Pónganse en una fila para dividirles en dos grupos.
3. Cada quien va a recibir una chancleta.

4. Vamos a jugar fútbol pero con una regla especial: solo se pueden pegar la pelota con la chancleta. No se pueden usar ni los pies, ni las manos para pegar la pelota... solo con la chancleta. La excepción es el portero...que puede usar sus pies, pero no sus manos (sola la chancleta).

Pregunta Clave (después de la actividad): ¿Por qué es importante trabajar en equipo?

Estación 2: Enfrentando el Gigante—Fogata

1. Bienvenidos a la Estación “Enfrentando el Gigante” donde todos se enfrentan con los gigantes de su vida.
2. Siéntense todos en el área de fogata.
3. Cada persona va a tener una oportunidad para enfrentar a su gigante hoy. ¿Cuáles son algunos de nuestros gigantes en la vida...las cosas que nos retan o nos limitan? Hagamos una lista de los gigantes en nuestras vidas...los retos, las limitaciones, las luchas. (Coloque la lista en el gigante con masking).
4. Como David, vamos a enfrentar estas cosas con el poder de Dios. Cuando es tu turno, tiene que decir, “no con mi fuerza sino en el nombre de Jehová de los Ejércitos.”
5. Ahora, escojan 5 piedras para usar contra el gigante.
6. De dos en dos, van a poder usar la honda para tirar piedras al gigante. Un voluntario va a estar allí para ayudarles, si lo necesitan.
7. Cuando terminan con su turno, tienen que regresar a los troncos de la fogata para dar oportunidad a los demás.
8. Miren como todos podemos enfrentar y derribar a los gigantes.

Pregunta Clave (después de la actividad): *¿Cómo se sintieron al lanzar las piedras al gigante?*

Estación 3: Pasos Sincronizados—Campo

1. Bienvenidos a la Estación “Pasos Sincronizados” donde todos tienen que trabajar juntos para caminar a la meta.
2. Pónganse en una fila para dividirles en dos grupos.
3. Los grupos se van a subir en las tablas y hay que agarrar los lazos que corresponden a su lugar individual en la tabla.
4. Tienen que trabajar en equipo para moverse juntos encima de la tabla a la meta adelante.
5. Podemos llevar su tiempo con cronometro si el grupo lo quiere.

Pregunta Clave (después de la actividad): *¿Cuál fue la clave para lograr la meta?*

(Si los dos grupos terminan antes del tiempo, pueden jugar “Pies Adentro” donde todo el grupo tiene que colocarse en un aro sin ningún pie afuera tocando el suelo).

Estación 4: Tirando Tus Temores—Quiosco

1. Bienvenidos a la Estación “Tirando tus Temores” donde todos van a poder disparar a los temores que tienen.
2. Siéntense todos en el quiosco.
3. ¿Cuántos de ustedes tienen algunos temores en sus vidas? Hagamos una lista de ellos. (Escriba los temores directamente en los blancos). Vamos a disparar para derribar los temores. Cuando es tu turno, tiene que decir, “no con mi fuerza sino en el nombre de Jehová de los Ejércitos.”
4. De dos en dos, van a poder usar la pistola para disparar a los temores. Un voluntario va a estar allí para ayudarles, si lo necesitan.
5. Cuando terminen con su turno, vamos a ver dónde lo pegaron. Todas las pistolas tienen que ser guardadas con los seguros puestos. Después, regresen a sentarse en el quiosco para dar oportunidad a los demás.
6. Miren como todos podemos disparar y derribar a los temores en nuestras vidas con la ayuda del Señor.

Pregunta Clave (después de la actividad): *¿Por qué quisiera derribar los temores escritos?*

Medidas de Seguridad:

1. Hay que tener un buen control en las estaciones con hondas y pistolas. Son armas y podrían ser peligrosas.
2. Tenga estrictas medidas de seguridad y buenas explicaciones de cómo usar un arma con cuidado.
3. Haga que cada campero use los lentes de protección cuando sea su turno.
4. Deje las pistolas con el seguro puesto cuando no están en uso.

Estudio Bíblico—Como Enfrentar un Gigante Duración: 1 hora

Meta de fe: Veremos que tienen un buen concepto de quien es Dios y de su amor para con ellos.

Materiales:

- Biblia
- Ilustraciones de la Historia

Descripción:

Empieza con las canciones y después al estudio bíblico. El paisaje es de 1 Samuel 17, la historia de David y Goliat. David enfrentó el gigante, Goliat, con el poder de Dios. Pero primero tuvo que enfrentar a dos gigantes más:

- 1) Limitaciones e inseguridades personales (era joven y solo un pastor de ovejas).
- 2) Juicio, crítica, acusaciones y discriminación de los demás (su hermano se enoja con él por intervenir y opinar en asuntos tan importantes, el rey lo vio como niño, y Goliat lo vio como perro).

Pero David tuvo fe en Jehová de los Ejércitos. David sabía quién era Dios y quien era él en Dios. Que en el poder de Dios, él pudiera pelear contra cualquier gigante. Porque aunque peleaba contra un gigante poderoso, era más grande y más poderoso su Dios. No fue en su propia fuerza, sino en el nombre de Dios de los Ejércitos.

Los puntos principales de la enseñanza son:

- 1) No importa cómo la gente le ve
- 2) Saber quién es Dios
- 3) Saber quién eres tú para Dios
- 4) Saber dónde poner tu fe

Hora / Tiempo de duración	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales/ Notas especiales
1:00-3:00pm	Reunión de Líderes, Preparación del Lugar	Salón	Directora de Programas	Guardar maletas en la bodega cuando lleguen los voluntarios, deben tener camisetas puestas. En la reunión: 1) revisar el horario, 2) contestar preguntas, 3) orar juntos, 4) organizar en grupos (registro, decoraciones, hospitalidad), 5) practicar canciones y sketches. Cuando llegue el bus con los camperos todos van afuera para dar la bienvenida.
3:00-4:00pm	Registro—para dar gafetes y camisetas a todos los participantes	Salón--entrada	Voluntario:	Se necesitan 2 mesas: 1) Con los gafetes, con los plásticos, cordones, marcadores, stickers (para delinear equipos) y la lista de equipos que mandó la escuela. 2) Con camisetas organizadas según talla y las llaves para los cuartos
4:00-6:00pm	La Apertura Gigante—La bienvenida al campamento, presentaciones, tiempo para trabajar/jugar en equipo Actividades del Equipo: Nombre, Porra, Huella Juegos: Halla el Huella, Zapatos al Blanco, Pila de Zapatos, Reventar el Globo, Calcetín Apestoso	Salón--auditorio	Directora de Programa	Dar la bienvenida, introducir los voluntarios, presentación de canciones, organizar camperos en equipos, jugar en equipo. Se necesita: el ipod conectado con las canciones, 4 huellas de cemento, marcadores, mandar voluntarios a esconder las 100 huellas de madera, hacer cuadro de masking en el piso , el blanco de plástico, masking, papeles, lápices (4), pedazos de lana y un globo por persona, 4 calcetines apestosos
6:00-7:00pm	Cena—pregunta para hablar en mesa: ¿Cuáles cosas le hacen sentir feliz?	Salón--comedor	Voluntario:	Se sientan en equipos, se rotan para recoger su comida, cantamos juntos la canción/oración de gracias, todos ayudan en limpiar las mesas después
7:00-8:15pm	Sábado Gigante—cada equipo aprende los pasos de una canción para presentar a los demás, los voluntarios presentan algunos sketches, presentan el melodrama de David y Goliat	Salón--auditorio	Asistente:	Las 4 canciones con 4 parlantes, materiales para los sketches (saco, traje negro, máscara, trompeta, música de Sábado Gigante, del chacal y Zarathrustra) El Agua—una mesa, un vaso con agua, un peine El Doctor—3 sillas, un escritorio El Chicle/Banano—1 silla, 1 banano, 2 focos Melodrama de David y Goliat (guion, espada, barba, capa y corona, lonchera, armadura y casco)
8:15-9:00pm	Manualidad--llavero en madera con diseño de una huella decorado con granos	Salón--comedor	Asistente:	Se necesita las tablas, ganchos, resistol, contenedores, brochas y semillas, granos y pastas para pegar
9:00-10:00pm	Fogata	Área de Fogata	Asistente:	Cantar, contar la historia, compartir testimonios, hacer s'mores (besitos, Chickys, palos)
10:00-11:00pm	A dormir para los camperos Reunión de Líderes para Voluntarios/Asistentes/ Directores	Dormitorios Salón--auditorio	Director	Limpiar salones, evaluar el día con los voluntarios, trabajar en detalles para el siguiente día. Llevar churros y coca para la convivencia. Los voluntarios llevan sus maletas a sus cabañas para dormir.

Hora / Tiempo de duración	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales/ Notas especiales
8:00-9:00am	Desayuno--pregunta para hablar en mesa: ¿Qué más le gusta hacer?	Salón-- Comedor	Voluntario:	Todos se sientan con sus equipos, los equipos se rotan para recoger su comida, cantamos juntos la canción/oración de gracias, todos ayudan en limpiar las mesas después (tenga 4 pailas con agua y trapos)
9:00-10:00am	Encuentro Bíblico— 1 Samuel 17	Salón— Auditorio	Maestro:	Cantar, tenga ilustraciones preparadas
10:00-11:30am	Siguiendo Sus Pasos-- Actividad de 4 estaciones, se rotan cada equipo a cada estación. 20 minutos en cada lugar. Estación #1: Futbol Chanclero Estación #2: Enfrentando el Gigante Estación #3: Pasos Sincronizados Estación #4: Tirando Tus Temores	Cancha, Fogata, Champa, Campo	Asistentes: Directores:	Preparen las estaciones de antemano, poniendo las huellas que dirigen el camino de estación en estación , entregue a cada líder de estación los materiales que se necesita: Estación #1—chanclero para cada persona, pelota grande Estación #2--2 hondas en pedestal, piedras de plasticina, gigante dibujado en plywood como blanco, post-its, marcadores, masking Estación #3--4 tablas con lazo, 4 conos, aro de 3' Estación #4--pistolas, balines, protectores de ojos, blancos sobre foam, marcadores, tachuelas
11:30am-12:00m	Tiempo Libre	Todos lugares	Todos	Todos jugando con los camperos
12:00-1:00pm	Almuerzo--pregunta para hablar en mesa: ¿Cuándo piensas en Dios, que es la primera cosa que viene a tu mente?	Salón-- comedor	Voluntario:	Todos se sientan con sus equipos, los equipos se rotan para recoger su comida, cantamos juntos la canción/oración de gracias, todos ayudan en limpiar las mesas después (4 pailas con agua y trapos) Recoger gafetes (canasta) Cantar al equipo de cocineras (practicar) Repartir Evaluaciones (lápices, caja)
1:00-2:00pm	Deja Tu Huella—cierredel campamento, cada quien va a dejar su huella de mano pintado en la pared de atrás de la cancha de futbol	Salón-- Auditorio, Cancha	Directora de Programas	(1)Cantar (2) Dejar huellas en la cancha (3)Tomar Foto del Grupo (4)Orar Se necesita: 4 pailas con 4 colores de pintura, 4 brochas, bastante agua para limpiarse, pailas, 4 toallas
2:00-3:00pm	Empacar, Limpiar, Abrazar, Adiós	Dorms, Salón, Cabañas	Voluntario:	Cuando se van los camperos todos deberían estar afuera para despedirse Voluntarios necesitan limpiar los salones y las cabañas, guardar los elementos, recoger la basura
3:00-3:30pm	Reunión de Lideres	Salón-- auditorio	Directora de Programas	Evaluación de Programa 1) ¿Qué hicimos bien? 2) ¿Qué podemos mejorar? 3) ¿Hay algunos problemas que hay que resolver o algo que cambiar? agradecimiento, orar juntos

IX. Presupuesto

Gastos estimados	Por persona	No. Personas	Total
Alojamiento	0	60	0
Alimentación	L150 (\$6.35)	60	L9,000 (\$375)
Costo de staff	L200 (\$8.50)	20	L4,000 (\$170)
Camisetas	L70 (\$3)	60	L4,200 (\$175)
Materiales	L800 (\$34)		L800 (\$34)
Decoraciones	L400 (\$17)		L400(\$17)
Ofrenda para cocineras	L3000		L3000 (\$125)
Entrenamiento de staff	L500 (\$21.20)		L500 (\$21)
TOTAL			L21,900 (\$920)
Precio por Campero	L200	60	L12,000 (\$500)
Fondos para recaudar			L9,900 (\$420)

X. Decoraciones

A nosotros nos gusta decorar el auditorio para hacerlo más atractivo para los camperos. Este año decoramos con grandes huellas (hechas de plástico de colores) empezando desde la entrada del salón "caminando" hasta llegar al escenario. También hicimos huellas de foam que caminan en las paredes. En el escenario, pusimos huellas que caminan hasta una cruz que colgamos en la pared del fondo. También hicimos una "silla de gigante" (se sientan 4 personas normales en ella) de madera para poner en el salón de entrada para que los camperos puedan tomar fotos sentados en ella. Hicimos un banner con el logo también para el escenario.



XI. Anexos

A) Canciones

- 1) Siempre Que Me Muevo—Canta Alabanzas con Niños
<https://youtu.be/FKEb-6pO444>
- 2) El Guerrero David—Generación 12 Kids
<https://youtu.be/xMrQm2HtLvU>
- 3) Goliat—Jesus Freak
<https://youtu.be/PehlNx2bpcl>
- 4) Jehová de los Ejércitos—Miel San Marcos
<https://youtu.be/QZROhnf3Vxw>
- 5) Pasos de Gigantes—Guary y Cleyton
https://youtu.be/F5D4OoCE_TQ

B) Movimientos para las Canciones

- 1) Siempre Que Me Muevo: <https://youtu.be/DQzohG3Id9M>
- 2) El Guerrero David: <https://youtu.be/TJNG9WglImA>
- 3) Goliat: https://youtu.be/VxGUc_pi4S8
- 4) Jehová de los Ejércitos: <https://youtu.be/pY5IOkQvOIA>

C) Historia para la Fogata: Huellas en la Arena

Una noche soñé que caminaba por la playa con Dios. Durante la caminata, muchas escenas de mi vida se iban proyectando en la pantalla del cielo. Con cada escena que pasaba notaba que unas huellas de pies se formaban en la arena: unas eran las mías y las otras eran de Dios. A veces aparecían dos pares de huellas y a veces un solo par. Esto me preocupó mucho porque pude notar que, durante las escenas que reflejaban las etapas más tristes de mi vida, cuando me sentía apenado, angustiado y derrotado, solamente había un par de huellas en la arena.

Entonces, le dije a Dios: “Señor, Tú me prometiste que si te seguía siempre caminarías a mi lado. Sin embargo, he notado que en los momentos más difíciles de mi vida, había sólo un par de huellas en la arena. ¿Por qué, cuándo más te necesité, no caminaste a mi lado?”

Entonces Él me respondió: “Querido hijo. Yo te amo infinitamente y jamás te abandonaré en los momentos difíciles. Cuando viste en la arena sólo un par de pisadas es porque yo te cargaba en mis brazos...”.

D) Sábado Gigante

Resumen:

1. Empieza la canción del Sábado Gigante y sale Don Francisco.
2. Don Francisco hace introducción y bienvenida y da instrucciones a los equipos para ensayar.
3. Después de 15 minutos regresan los equipos al salón principal.
4. Don Francisco introduce las presentaciones de cada equipo.
5. Después de las presentaciones de los equipos, Don Francisco introduzca el primer sketch, "El Chicle."
6. Don Francisco presenta el segundo sketch, "El Agua."
7. Suena la trompeta del chagal y sale el chagal.
8. Don Francisco presenta el sketch, "El Doctor."
9. Don Francisco presenta el sketch, "Jimmy fue atropellado por un bus."
10. Don Francisco anuncia el último sketch y da instrucciones para apagar las luces. Apagar las luces.
11. Empezar la Canción: "R Strauss: Zarathustra."
12. En el primer sonido fuerte, prenda una luz de foco encima del banano en el escenario. En el segundo sonido fuerte, prenda una luz en la persona.
13. Al final, prenda las luces principales.
14. Suena el sonido del chagal. Y sale el chagal a sacar la actriz.
15. Don Francisco anuncia el melodrama de David y Goliat. Y lo lee mientras los actores lo actúan.
16. Don Francisco cierre el programa y sale con la música de Sábado Gigante.

Guion:

Música de Sábado Gigante.

Don Francisco hace introducción y bienvenida.

Entra Don Francisco. "Buenas noches, damas y caballeros, y bienvenidos a esta edición especial de Sábado Gigante! Soy su anfitrión, Don Francisco, y tenemos preparados un programa de miedo esta noche que va a ser aún más especial porque toda la audiencia...eso significa usted, y usted...va a participar! Pero cuidadito, siempre ese chagal está escondiéndose por allí. **Música de chagal.** Parece que anda cerca pero no quiere salir todavía. Entonces sin demora les voy a dar 15 minutos para que cada equipo aquí en la audiencia pueda ensayar una canción que después se presentarán a todo el público. El equipo amarillo en la entrada, el equipo azul aquí en el salón principal, el equipo rojo en el comedor y el equipo verde en el porch que está conectado al comedor. Sus líderes tienen la canción que les toca a cada grupo. Al ensayar!" **Música de Sábado Gigante.**

Después de 15 minutos regresan los equipos al salón principal.

Don Francisco presenta los ensayos de cada equipo.

"Ok y bienvenida de nuevo a esta edición especial de Sábado Gigante!" (**Música.** Don Francisco baila.)

"Primeramente vamos a ver la canción presentada por el equipo rojo. Vengan aquí en frente. Un aplauso para los rojos. Después...azul, verde, amarillo."

Don Francisco: Después de los ensayos de los equipos ahora introduzca los voluntarios y el primer sketch, "El Chicle."

“Que noche de talento hemos tenido esta noche! Y que buena presentación de cada equipo! Ahora estamos en el tiempo de nuestro programa donde vamos a disfrutar del talento de los actores que tenemos aquí entre nuestros voluntarios. El primer sketch se llama: El Chicle. (Señala al escenario).”

El Chicle:

(<https://youtu.be/4OI7HZIFyDU>)

(4 personas): una silla en el escenario.

Una muchacha sentada masticando chicle. Saca el chicle de su boca y lo deja en la silla. Sale.

Entra segunda chica y se sienta en la silla encima del chicle. Se da cuenta y se levanta tratando de quitar el chicle de sus pantalones. Lo quita y lo tira atrás. Sale.

Se cae el chicle en el pelo de una tercera chica, quien lucha para secárselo. Lo deja en el piso enfrente de la silla. Sale.

Entra la cuarta muchacha y se para encima de pupu de perro. Lo descubre y hace muecas de mal oler pero sigue caminado y se para en el chicle. Lo quita de su zapato y lo pone otra vez en la silla. Sale.

Entra la primera chica quien dejó el chicle en la silla. Ella ve el chicle y exclama, “oh, mi chicle!” y lo devuelve a su boca.” Sale.

Don Francisco presenta el segundo sketch, “El Agua.”

Don Francisco. “Pobre chica. Me imagino que este chicle ya tiene diferente sabor. Bien. Entonces ahora vamos a ver el segundo sketch que se llama, ‘El Agua.’”

El Agua:

(<https://youtu.be/Jp393-Wy0YU>)

(4 personas, la última persona tiene que ser varón). Hay un vaso con agua en una mesa en el escenario.

La primera entra. Cansado, casi gateando de tanto sed, diciendo “agua” tratando de alcanzar el vaso. Llega a la mesa y se colapsa de sed.

La segunda persona igual. La tercera persona igual.

Entra la cuarta persona (un varón) en la misma manera. Llega a la mesa con mucho esfuerzo como que ya se desmaya. Pero lo agarra el vaso, saca un peine, lo pone en el agua y empieza a peinarse. El fin.

Suena la trompeta del chacal.

Entra el chacal para sacar ese último hombre.

Don Francisco dice: “¡Y FUERA!” Parece que el chacal no le gustó ese último sketch...a ver lo que piensa del siguiente, ‘El doctor!’”

Don Francisco presenta el sketch, “El Doctor”

El Doctor:

(<https://youtu.be/gEBexnEYE1E>)

6 personas (el primero paciente tiene que ser varón y la última tiene que ser mujer)

Hay una mesa con una secretaria atrás. Un paciente entra y pide ver el doctor. La secretaria lo dice que tome un asiento. Él se sienta.

Entra la segunda persona, rascándose furiosamente. Pide ver el doctor y la secretaria le dice que tome un asiento. Se sienta al lado del primer paciente y el primero empieza a rascarse también. El segundo se siente mejor, y se va. Sigue rascándose el hombre.

Entra la tercera paciente, vomitando. La secretaria le dice que tome asiento. El contamina el primer hombre quien empieza a vomitar. Pero se siente mejor la tercera persona y se va. Ahora el hombre está rascándose y vomitando.

Entra la cuarta persona que tiene un tic y se patea la pierna involuntariamente. La secretaria le dice que tome un asiento e igual, él se sana, y pasa el tic al hombre. Ahora él está rascándose, vomitando y pateando su pierna.

Ahora entra una mujer embarazada a la oficina. El hombre la ve y sale corriendo y gritando.

Don Francisco. “Yo correría también, hombre. Bien. Parece que el chagal gustó ese sketch pues no apareció.”

Don Francisco presenta el sketch, “Jimmy fue atropellado por un bus.”

Jimmy fue Atropellado por un Bus:

6 personas (Jimmy, amigo, bus, mamá, doctor, director)

Jimmy está jugando pelota con su amigo. Viene una persona representando un bus y lo atropella. El amigo corre para decirlo a la mamá de Jimmy. (“Mama de Jimmy, Mama de Jimmy! Jimmy fue atropellado por un bus!”) Ella sale para ver a su hijo (“Oh no! Mi pobre hijito.” *por teléfono* “Doctor, Doctor, venga! Mi hijo fue atropellado por un bus!”) y llama el doctor quien llega enseguida a ayudar. (“Aquí estoy. Hagamos RCP.”) Entra el director para cortar la escena.

“Corten, corten...puchica ustedes. Que aburrido esa escena. Casi me duermo. Miren, aceléralo. Más rápido! dele! Me aburro!”

Siguiente escena, lo mismo que la primera vez pero hipér-rápido. Sale el director.

“Corten, corten...ay Dios mío...que pasa con ustedes?! Suenan puro muñecos ratoncitos. Más lento! Que barbaridad!”

Siguiente escena, lo mismo pero en cámara lenta. Sale el director.

“Corte, corte. Trabajo con bobos. Dios me da fuerza. Miren. Vamos a verlo con otros ojos. Miren, esta escena es una tragedia. Jimmy está atropellado por un bus, tienen que sentir la emoción del drama. Dame emoción, quiero sentir el dolor. Con emoción, pues.”

Siguiente escena, pero con emociones por el cielo, todo súper exagerado. Sale el director.

“Corte, corte. Ustedes me van a matar con estas escenas históricas. Miren, ya no los soporto...es su última oportunidad. Miren. Hoy en día están populares las películas musicales. Hagámoslo otra vez pero esta vez como musical. Por favor, en serio esta vez.”

Siguiente escena, cantada estilo ópera, exagerado. Sale el director.

“Corte, corte. Ya me rindo. Están despedidos todos. Ya me renuncio. Ya no puedo más.”

Los actores reaccionan con quejas y se termina el sketch.

Don Francisco: “Yo no sé, pero me gustó el último cantado. El director quizás no reconoce talento verdadero.”

Don Francisco anuncia el último sketch y da instrucciones para apagar las luces.

“Ahora sigue un sketch más...para este tenemos que apagar las luces por un rato, pero no se preocupe, damas y caballeros, enseguida las prendamos de nuevo.”

Luces apagadas.

Canción: “R Strauss: Zarathustra.”

En el primer sonido fuerte, prenda una luz de foco encima del banano en el escenario. En el segundo sonido fuerte, prenda una luz en la persona.

Al final, prenda las luces principales.

Suena el sonido del chacal. Y sale el chacal a sacar la actriz.

Don Francisco dice: “¡Y FUERA! Parece que el chacal no le gustan los bananos.”

Don Francisco anuncia el melodrama de David y Goliat.

“Vaya, vaya. Ok. Para el gran final tenemos un melodrama que nos va a enseñar algo muy importante de la Biblia. Este sketch cuenta una historia real de un hombre quien se enfrentó con un hombre gigante. Se supone que el hombre gigante ganaría contra tal hombre pequeño y joven pero no era así porque este muchacho tuvo a Dios en su lado. Y con Dios tenemos mucho más poder que cualquier enemigo que nos enfrente. Para este sketch necesitamos un voluntario. Tengo _____ para ser Goliat, el gigante. Y tengo a _____ para ser David. Tengo _____ para representar los soldados de Israel y los hermanos de David. Pero necesito alguien de la audiencia para ser el Rey Saúl. También van a participar ustedes, el público...este lado derecho va a ser los filisteos. Cada vez que diga “los filisteos” ustedes tienen que responder con gruñidos y ceños fruncidos. Así. Este otro lado va a ser los israelitas. Cada vez que yo diga “los israelitas” ustedes tienen que gritar “Gloria a Dios.” Listos? Empezamos. Todos los actores tienen que actuar lo que yo les diga...”

Sigue con el melodrama...

Melodrama Espontáneo—David y Goliat

Seleccione a voluntarios para ocupar los papeles nombrados abajo. Usted es el Narrador. Usted lea el guion y dirija mientras los jóvenes actúan la historia.

Sugerencias:

**Cuando leas una cita entre comillas, la persona debe de decir la frase también.*

**Cuando sean nombrados los Filisteos e Israelitas, el público debe de hacer los sonidos respectivos.*

**Dígalas a todos los actores que en todo tiempo miren al público.*

**No se necesitan accesorios. Dígalas a los actores que se imaginen que ellos tienen los accesorios que se dice que tienen y usen su imaginación.*

**Haga una pausa cuando sea tiempo para que los actores o el público respondan.*

Actores

David

Goliat

Hermanos de David – 3

Rey Saúl

Filisteos – ½ publico: gruñidos y ceños fruncidos

Israelitas - ½ publico: "Gloria a Dios"

Accesorios (opcionales)

Espada (para Goliat)

Lonchera (para David)

Barba, Capa y Corona (para Rey Saúl)

Casco y Armadura (el Rey lo pone a David)

GUION

Los Filisteos y los Israelitas estaban listos para la batalla. Los Filisteos ocupaban un lado del cerro mientras los Israelitas acampaban en el otro lado del cerro. Entre ellos había un valle grande.

Los Filisteos tenían un guerrero campeón llamado Goliat. ¡Goliat era enorme! Él tenía músculos repletos que él exhibía todo el tiempo para mostrar su fuerza. Él cargaba una espada pesada y la giraba enfrente de él mientras él **gritaba insultos** a sus enemigos.

Goliat salió, con pasos fuertes, fuera del campamento y hacia el valle. Él se paraba muy alto y derecho. Él aclaró su garganta. Él giró su espada y gritó, en una voz fuerte e intimidante, "**¿Por qué no salen a pelear? ¡Escojan a su mejor hombre! Si él me gana entonces nosotros seremos sus siervos; pero si yo le gano, ustedes serán nuestros siervos.**" Goliat empezó con una carcajada malvada. Y luego todos los Filisteos (publico) se rieron.

Los Israelitas (publico) estaban aterrorizados. Los soldados Israelitas y los hermanos de David tenían tanto miedo que empezaron a temblar. Se comieron sus propias uñas. Y luego se empezaron a comerse las uñas de uno al otro. No tenían a nadie dispuesto a pelear contra Goliat.

Esta rutina fue repetida diariamente. Todos los días Goliat gritaba, "**¡Alguien venga a pelear conmigo!**" Y todos los días los hermanos de David y los soldados Israelitas estaban tan aterrorizados que temblaban e intentaban esconderse detrás del uno al otro.

Un día David vino al campamento con comida para sus hermanos. Cuando él llegó al frente de la línea de batalla, Goliat salió gritando y burlándose de ellos. Los soldados Israelitas y los hermanos de David se asustaron y empezaron a temblar otra vez. David les preguntó a los soldados, "**¿Quién se cree que es? ¡Él no puede hablar de nosotros y de Dios de esa manera!**" Los hermanos de David le dijeron a David "**¿Y tú, niño pastor, que haces aquí? ¡Eres malcriado! Tu solo estás aquí para ver la batalla.**"

Rey Saúl oyó todo lo que estaba pasando y llamó a David. David vino a Saúl y dijo en una voz poderosa y confiada, **“¡No tengas miedo! Yo iré y pelearé contra ese gigante.”**

Pero el Rey Saúl dijo, **“¡Tú no puedes pelear contra él; solo eres un niño!”**

Pero David le dijo a Saúl, **“Yo cuido de las ovejas de mi padre. Cuando un oso o león intentaba tomar una oveja, yo lo derrotaba. El Dios que me dio la victoria con ellos, me dará la victoria con este enorme bully.”**

Saúl dijo, **“Entonces yo te daré mi armadura.”** (Ponga la camisa y casco enorme). David probó la armadura pero era demasiado grande para él y le dijo al Rey Saúl, **“Yo no puedo usar esto porque no estoy acostumbrado.”**

Saúl pensó por un momento. Él se rascó la cabeza. Él estiraba su barba. Luego Saúl le dijo a David, **“Ve y el Señor esté contigo.”**

David fue al río y recogió 5 piedras lisas. Y luego esperó a Goliat. Goliat llegó para encontrarse con David.

Cuando Goliat vio cuán joven y pequeño era David, Goliat se rió y apuntó a David, llamándolo “Chaparrito y perrito” y todos los Filisteos (publico) se rieron y se burlaron de él también. Pero David dijo, **“Tu quizás eres más grande y tienes armas mejores, pero yo vengo a ti no en mi fuerza sino en el nombre de Jehová de los Ejércitos. Tú serás derrotado y todo el mundo sabrá que Dios lo hizo.”**

Goliat levantó sus brazos y rugió. Los hermanos de David se desmayaron. David metió su mano en su bolso y sacó una piedra. Él puso la piedra en su honda y lo giró sobre su cabeza varias veces. David tiró la piedra hacia Goliat. Mientras la piedra volaba en el aire, Goliat esquivaba hacia la izquierda y luego hacia la derecha. Luego Goliat clamó a su Dios, **“¡Ay Dagón mío!”** Pero la piedra golpeó la frente de Goliat. Él gritó. Él gimió. Él lloró. Luego él cayó al piso, boca abajo. Muerto.

Los Israelitas (publico) dieron un gran suspiro de alivio. Los Filisteos (publico) ahora son los que tenían miedo. Todos empezaron a tener mucho pánico. David se paró sobre Goliat mientras los Israelitas (publico) le echaban porras.

Don Francisco: “Esto concluye nuestro programa para esta noche. Gracias por ser una buena audiencia. Ojalá que disfrutaron participar y ver el talento aquí en el sitio de Campamento Converge. Buenas noches, damas y caballeros! Nos vemos en el próximo programa de...Sábado Gigante!”

Música Sábado Gigante.

E) Adaptaciones

Nosotros haremos este campamento para 9 diferentes escuelas e instituciones que trabajan con personas con discapacidad. Actualmente, hacemos 1 campamento para personas ciegas, 2 campamentos para personas sordas, 1 campamento para personas con parálisis cerebral, 4 campamentos para personas con discapacidad intelectual, y 1 campamento para familias con un niño con una discapacidad severa. Hacemos varias adaptaciones al horario según el tipo de persona con discapacidad que vamos a recibir. Queremos que todas las personas participen en cada actividad, lo más posible. Por ejemplo si hay personas en silla de rueda, atamos el globo a su silla y a la persona que lleva la silla para que ellos jueguen “Reviente el Globo.” Adaptamos las hondas en una estructura fija donde la persona solo necesita halar el hule para tirar la piedra al gigante. Nosotros los apoyamos si necesitan ayuda en halar el hule. Haremos lo mismo con la estación de pistolas para hacerlo más seguro y más posible que le peguen al blanco. Igual con personas ciegas, tenemos una pelota de futbol con campanita adentro para que sigan el sonido. También usamos campanitas para señalar blancos, etc. Hay algunos juegos que cambiaremos completamente. Igual, con personas sordas, no haremos las canciones y usaremos sketches que no tienen palabras para que ellos entiendan sin explicación. En cada evento lo más importante es que ellos sientan que pueden participar en todas las actividades y que haya muchos voluntarios para apoyarles en este sentido. El director tiene que siempre ver las necesidades y limitaciones de cada grupo y adaptar el programa de acuerdo a ello. Más que todo los muchachos quieren sentirse que pueden hacer las actividades que todos los demás hacen. Es decir, los muchachos ciegos se mueren por jugar futbol como los demás. Entones buscamos una manera para hacer eso posible. También quieren usar las pistolas, etc. Entonces tratamos todo lo posible en acomodar las actividades de una manera segura donde ellos pueden probar cosas que nunca han hecho y que lo puedan realizar con éxito. Hay que tener mucha creatividad en las adaptaciones. Si desea más información en otras adaptaciones que nosotros haremos a este programa o quiere información sobre otros programas que hemos hecho, no espere en escribir a: Michelle.crotts@onecollective.org

F) Formularios de Evaluación

Una Evaluación de Parte del Campero

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

Querido Campero:

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

Marca con un X la respuesta que escojas.

Mi evaluación del campamento				
Actividad	Lo máximo	Bien	Más o menos	Mal
Las camisetas				
Las decoraciones				
Los juegos en equipo				
Las canciones				
Los sketches				
La manualidad				
La fogata				
El estudio bíblico				
Las estaciones de actividades especiales				
El tiempo libre				
La comida				
Los voluntarios				
Las instalaciones				

Cuéntanos lo que más te gustó del campamento:

.....

Cuéntanos algo que no te gustó:

.....

¿Cuáles temas o actividades le gustaría ver en el campamento en el futuro?

Una Evaluación de Parte del Voluntario Sobre el Campamento

Edad: _____ Sexo (M) ___ (F) ___ Nombre (opcional) _____

Querido voluntario:

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

Mi evaluación del campamento
<p>Capacitación previa</p> <p>¿De qué manera pudimos haberte preparado mejor para tu labor?</p>
<p>Programa del campamento</p> <p>¿Cuál actividad o aspecto del programa crees que te ayudó más a acercarte a los camperos?</p> <p>¿Cuáles son los cambios que nos recomendarías para mejorar el programa?</p>
<p>Dirección del campamento</p> <p>Nuestra labor como directores del programa es ayudarte a construir relaciones con los camperos y ayudarles a ellos a construir sus relaciones con Dios, consigo mismos, con los demás y con la creación. ¿Qué sugerencias nos puedes dar para seguir mejorando?</p>

Cualquier otro comentario es bienvenido:

.....

Observaciones del director de programa sobre el personal del campamento

(De cada miembro del personal, hay que sacar una copia de esta ficha)

Nombre de la persona evaluada: _____

Su función: _____

Al director del programa le corresponde la tarea de supervisar y evaluar a todo el personal del campamento. La función de esta ficha es guiar las observaciones del director y proveerle un estándar con el cual pueda observar a todos en forma más objetiva.

Queda a la discreción del director del programa entregarle una copia, o solamente comentárselo en forma verbal. Es menester recordarle a la gente que la evaluación no es para ser temida, sino un medio para obtener retroalimentación y hacer las cosas mejor no para la gloria del hombre sino para Dios.

Guía de observación para el director del programa				
Aspecto	Lo máximo	Bien	Más o menos	Mal
Tiene liderazgo en el grupo				
Respetado y respeta				
Fomenta la participación y el ánimo				
Da prioridad en relacionarse con los camperos				
Enfrenta y resuelve los problemas				
Es sumiso a sus superiores				
Demuestra iniciativa y disposición al cumplir sus deberes				
Se relaciona en una forma decorosa con los camperos y voluntarios de ambos sexos				
Llega a tiempo a todas las actividades				
Disfruta de las actividades recreativas				

Comentarios o ejemplos específicos para mejorar:

Comentarios o ejemplos específicos positivos para felicitar:

G) Poster de publicidad:

Mayo 11-12, 2018

Campamento Converge

