

Programa de Campamento—

“PAZEANDO CON DIOS”

Campamento Jack Normentt, Paraguay

PRESENTACIÓN

El presente programa de campamento se prepara como requisito para graduación del curso de Programación de Campamentos de CCIAL ofrecido en Arequipa, Perú, en noviembre de 2011, del que es alumna la directora de programa.

Para la elaboración del mismo se trató de seguir los pasos sugeridos en los manuales del curso, en un total de 11 sesiones del equipo de programación y una sesión con otros miembros del personal. También se trató de tener en cuenta las normas para una buena filosofía de programa.

EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

Víctor Ovelar
Elizabeth de Ovelar
César Fariña
Kaori Terol
Xochitl Terol
Jorge Terol
Mabel de Terol

IGLESIA CRISTIANA DISCÍPULOS DE CRISTO EN EL PARAGUAY
DIRECTORA DE PROGRAMA: Mabel Aveiro de Terol
Correo electrónico: campjack@click.com.py
Teléfono: 595- 971 -795 118

AGRADECIMIENTOS

A Dios,
A la Iglesia Cristiana Discípulos de Cristo,
Al Campamento Jack Norment,
A Bessy Macotto de Cofre, Instructora del Curso, y a su equipo de apoyo,
A los hermanos peruanos que me recibieron en Arequipa,
A CCIAL, por las valiosas herramientas que comparte,
Al equipo de programación,
A mi familia, por su amor y apoyo constantes
Mabel Aveiro de Terol

DEDICATORIA

A todos aquellos que prepararon los campamentos que tanto disfrutamos y que nos ayudaron a crecer en nuestra vida como cristianos...

A los que trabajan actualmente en campamentos y desean seguir capacitándose para pasar un legado óptimo a las siguientes generaciones...

A los acampantes que disfrutarán y crecerán...

Y a aquellos que querrán tomar la posta...

ÍNDICE

PRESENTACIÓN

EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

AGRADECIMIENTOS

DEDICATORIA

I. INFORMACIÓN INICIAL DEL EVENTO

II. PLAN PARA CONSERVAR LOS RESULTADOS

III. PROPÓSITO PRIMORDIAL DEL CAMPAMENTO

IV. INVENTARIO DE EXPERIENCIAS PREVIAS

V. METAS DE FE

VI. TEMA

A. Tema general

B. Lema

C. Subtemas (Temas día por día)

VII. BASE BÍBLICA

A. Versículo clave

B. Base bíblica día por día

VIII. PROGRAMA

A. Horario general

B. Clasificación y descripción de actividades dentro del Programa

1. ACTIVIDADES BÁSICAS

2. ACTIVIDADES CLAVES

3. ACTIVIDADES ÓPTIMAS

C. Horario detallado

IX. FINANZAS

A. Transporte

B. Presupuesto

C. Subvención

X. MENÚ

XI. AUTOEVALUACIÓN DEL EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

ANEXO 1: PACTO DE AMIGOS

ANEXO 2: CACIONERO

ANEXO 3: MANUALIDADES

ANEXO 4: CÍRCULO DE LA AMISTAD

ANEXO 5: DEVOCIONALES

ANEXO 6: ESTUDIOS BÍBLICOS

ANEXO 7: ESTUDIO DEL MEDIO

ANEXO 8: JUEGOS

ANEXO 9: VELADAS

ANEXO 10: FOLLETO DE PROMOCIÓN

ANEXO 11: DISTRIBUCIÓN DE LÍDERES Y AGRUPACIÓN DE ACAMPANTES

INFORMACIÓN INICIAL DEL EVENTO

FECHA: 16 al 21 de enero de 2012

LUNES 16	MARTES 17	MIÉRCOLES 18	JUEVES 19	VIERNES 20	SÁBADO 21
----------	-----------	--------------	-----------	------------	-----------

LUGAR: Campamento "Jack Norment"

ACAMPAMENTES: Niños relacionados con cualquiera de las congregaciones de la Iglesia Cristiana Discípulos de Cristo en el Paraguay

GAMA DE EDADES: a 11 años

DE ZONAS: URBANAS

PROPORCIÓN DE HOMBRES VS. MUJERES

Varones: 50% / Mujeres: 50%

CLASE SOCIAL: alta (5%), media (80%) y baja (15%)

TRASFONDO CRISTIANO: El 70% de los acampantes provienen de familias de la iglesia y el 30% no

PATROCINADORA DEL EVENTO: Iglesia Cristiana Discípulos de Cristo en el Paraguay

I. PLAN PARA CONSERVAR LOS RESULTADOS

- Convocar por lo menos a 1 líder por cada congregación de donde vienen los niños
- Crear conciencia/recordar a los líderes sobre su responsabilidad en cuanto a hacer seguimiento de los acampantes de su congregación (velar por su asistencia a la iglesia, por su crecimiento en los principios cristianos impartidos en el campamento, y hasta donde esté a su alcance, velar por su bienestar físico y emocional)
- Hacer una planilla con los datos de los participantes para poder seguir en contacto
- Crear un grupo en una red social
- Intentar asistir a eventos especiales de las diferentes congregaciones en los que podríamos reencontrarnos líderes y acampantes.

II. PROPÓSITO PRIMORDIAL DEL CAMPAMENTO

Discipular

III. INVENTARIO DE EXPERIENCIAS PREVIAS

LEMAS ANTERIORES DE CAMPAMENTOS DE NIÑOS DE LA ICDC EN EL PARAGUAY

2008: “Comprometidos con la fe”

2009: “Creer, Crecer, Crear”

2010: “Somos parte de la familia de Dios”

2011: “En lo esencial unidad, en lo no esencial libertad y en todo amor” (Lema de la Iglesia Cristiana Discípulos de Cristo”

Contamos con el archivo completo del programa y actividades realizados el año pasado con ellos, ya que todo el equipo de programación estuvo participando de dicho campamento. En los campamentos de 2010 y 2009, estuvo participando Kaori Terol y podrá colaborar informándonos sobre el programa llevado a cabo.

IV. METAS DE FE

Al bendecir Dios y hacer nosotros nuestro trabajo con excelencia para glorificar a Dios y edificar a nuestros hermanos,

1. En fe vemos niños buscando a Dios como fuente de paz.
2. En fe vemos niños en paz con Dios y con ellos mismos.
3. En fe vemos niños promoviendo la paz siguiendo el ejemplo de Jesús.
4. En fe vemos niños en paz con la Creación de Dios y promoviendo su cuidado.

V. TEMA

A. TEMA GENERAL

La paz de Dios que afecta todas nuestras relaciones y nos motiva a ser pacificadores y embajadores de esa paz

B. LEMA

“PAZEANDO CON DIOS”

C. SUBTEMAS (Temas día por día)

DÍA	SUBTEMA	BREVE EXPLICACIÓN
LUNES	QUÉ ES LA PAZ Y POR QUÉ LA NECESITAMOS	Comprendemos el significado de la verdadera paz y por qué la necesitamos (el plan original para el ser humano roto por el pecado – se acabó la paz en las 4 relaciones).
MARTES	DIOS COMO FUENTE DE PAZ	Recordamos que Dios, la fuente de paz, está siempre disponible, y es la base para la paz en todas nuestras relaciones. Podemos acceder a Él (es decir, a la fuente de paz) a través de la lectura bíblica y la oración.
MIÉRCOLES	PAZEANDO CON DIOS Y CON NOSOTROS MISMOS	Alcanzamos la paz con Dios y con nosotros mismos mediante el arrepentimiento y el perdón.
JUEVES	PAZEANDO CON LA NATURALEZA	Como servidores de Dios, cuidamos de Su Creación. Cuidando la naturaleza promovemos la paz con la Creación.
VIERNES	PAZEANDO CON LOS DEMÁS	Tomamos a Jesús y sus enseñanzas como ejemplo/modelo en nuestra relación con los demás.
SÁBADO	CONCLUSIÓN REPASO	Volvemos a nuestra realidad dispuestos a promover la paz (dispuestos a pazear con Dios).

VI. BASE BÍBLICA

A. VERSÍCULO CLAVE

“Bienaventurados los pacificadores, porque ellos serán llamados hijos de Dios.”

(Mateo 5:9)

B. BASE BÍBLICA DÍA POR DÍA

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
TEMA DEL DÍA	PRESENTACIÓN DEL TEMA Y QUÉ ES LA PAZ Y POR QUÉ LA NECESITAMOS	DIOS-FUENTE DE PAZ	PAZEANDO CON DIOS Y CON NOSOTROS MISMOS	PAZEANDO CON LA NATURALEZA	PAZEANDO CON LOS DEMÁS	CONCLUSIÓN, REPASO, ENVÍO
BREVE EXPLICACIÓN DEL TEMA	Presentación del tema y de la ruptura de las 4 relaciones- QUÉ ES LA PAZ y cómo dejó de existir en las 4 relaciones, la necesidad de que sea restaurada	DIOS ES LA FUENTE DE PAZ La búsqueda diaria de Dios como fuente de paz en oración y en la lectura de Su Palabra nos trae paz, y nos hace fuertes en las dificultades.	Somos pecadores y esto nos aparta de Dios, y nos impide estar en paz con nosotros mismos. Dios puede restaurar la paz con Él y con nosotros mismos a través del arrepentimiento y el perdón.	Dios entregó la naturaleza a nuestra administración. La paz con ella en gran parte depende de nuestra buena administración.	Dios quiere que estemos en paz con otros y ayudemos a otros a estar en paz entre sí.	Repasamos brevemente lo aprendido durante la semana y somos desafiados a aplicarlo en nuestras realidades: A ser pacificadores y a anunciar a Dios como única fuente de paz
DEVOCIONAL	-	Génesis 1:2 El orden como señal de paz, y Dios como fuente de orden- de paz Y DESECHANDO EL AFÁN Y LA ANSIEDAD Mateo 6:25-34	Génesis 2:25 Génesis 3.8-11	Génesis 1:26-30 Génesis 2:15	Génesis 2 (especialmente Génesis 2:23) Génesis 3 (especialmente Génesis 3:12)	
ESTUDIO BÍBLICO	Génesis 3 (Todavía no hay Estudio Bíblico en grupos pequeños. Presentación general del tema del campamento) Mateo 5:9	DANIEL EN EL FOSO DE LOS LEONES Daniel 6:1-23 y 6:25-28	CONVERSIÓN DE SAULO Hechos 9:1-20 PABLO PACIFICADOR Hechos 26:19-20	SALIDA: ESTUDIO DEL MEDIO Ver e investigar cómo se están utilizando las materias primas en las pequeñas industrias de Caacupé	JESÚS Y ZAQUEO Lucas 19:1-10	Mateo 5:9 Romanos 10:11-15
PUESTA DE SOL	Juan 14:27 Mateo 5:9 Jesús nos ofrece Su paz, verdadera y única. Nosotros somos llamados a colaborar para que otros también la reciban.	SALMO 23	PARÁBOLA DEL HIJO PRÓDIGO Lucas 15:11-32 1 Juan 1:9	Pacificadores entre el hombre y la naturaleza	BERNABÉ EL PACIFICADOR Hechos 9:26-28	

VII. PROGRAMA

A. HORARIO GENERAL

	PRESENTACION DEL TEMA QUE ES LA PAZ Y POR QUÉ LA NECESITAMOS	"DIOS - FUENTE DE PAZ"	"PAZEANDO CON DIOS Y CON NOSOTROS MISMOS"	"PAZEANDO CON LA NATURALEZA"	"PAZEANDO CON LOS DEMÁS"	CONCLUSIÓN, REPASO, ENVÍO
	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO
6:30		LEVANTARSE	LEVANTARSE	LEVANTARSE	LEVANTARSE	LEVANTARSE
7:00		DEVOCIONAL	DEVOCIONAL	DEVOCIONAL	DEVOCIONAL	DEVOCIONAL
7:30		DESAYUNO	DESAYUNO	DESAYUNO	DESAYUNO	DESAYUNO
08:15		LIMPIEZA	LIMPIEZA	LIMPIEZA	LIMPIEZA	LIMPIEZA
8:30						
09:00	LLEGADA Y REGISTRO	ESTUDIO BIBLICO	ESTUDIO BIBLICO	SALIDA: ESTUDIO DEL MEDIO (PEQUEÑAS INDUSTRIAS DE LA ZONA)	ESTUDIO BIBLICO	REFLEXIÓN DE ENVÍO
10:30	MERIENDA	MERIENDA	MERIENDA		MERIENDA	MERIENDA
10:45	DISTRIBUCION EN CABAÑAS REUNIÓN EN EL SALÓN: PRESENTACIÓN DEL TEMA, JUEGOS DE INTEGRACIÓN, FORMACIÓN DE GRUPOS, PACTO DE AMIGOS, PRESENTACIÓN DE HINCHADA, HURRAS, ETC.	PILETA (campa-destrezas)	PILETA (campa-destrezas)		PILETA (campa-destrezas)	PILETA (campa-destrezas)
12:00		PREPARACION P/ ALMUERZO	PREPARACION P/ ALMUERZO	PREPARACION P/ ALMUERZO	PREPARACION P/ ALMUERZO	PREPARACION P/ ALMUERZO
12:30	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO	ALMUERZO
13:30	PACTO DE AMIGOS POR CABAÑAS	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	DESCANSO	LIMPIEZA, EQUIPAJE
14:30	CANCIONES Y TALLERES (Kermés)	CANCIONES Y TALLERES (Kermés)	CANCIONES Y TALLERES (Kermés)	CANCIONES Y ALDEAS DE PAZ	PILETA	CIRCULO FINAL
16:00	MERIENDA	MERIENDA	MERIENDA	MERIENDA	MERIENDA	
16:15	GRAN JUEGO DE LA CAMPANA	GRAN JUEGO: El pastor y las ovejas	JUEGOS JUNTOS	PRESENTACIÓN DE LAS ALDEAS	GRAN JUEGO: ¿Cómo sigue la historia?	
17:15	PILETA	PILETA	PILETA	PILETA	ASEO PERSONAL	
18:15	ASEO PERSONAL	ASEO PERSONAL	ASEO PERSONAL	ASEO PERSONAL	PUESTA DE SOL	
19:15	PUESTA DE SOL	PUESTA DE SOL	PUESTA DE SOL	MOTIVACIÓN PARA VELADA	PREPARACIÓN DE VELADA	
20:00	CENA	CENA	CENA	CENA		
21:15	VELADA: JUEGOS DE SALON Y DANZAS.	JUEGO NOCTURNO: Busquemos la paz	VELADA: FOGÓN	VELADA DE DRAMATIZACIONES: PROMOVRIENDO EL PAZEO CON LA NATURALEZA	VELADA FINAL: Misión Posible	
22:45	CIRCULO FINAL	CIRCULO FINAL	CIRCULO FINAL	CIRCULO FINAL	CIRCULO FINAL	
23:00	CÍRCULO DE LA AMISTAD/ REUNIÓN CON CONFIDENTES (A)	CÍRCULO DE LA AMISTAD/ REUNIÓN CON CONFIDENTES (B)	CÍRCULO DE LA AMISTAD/ REUNIÓN CON CONFIDENTES (A)	CÍRCULO DE LA AMISTAD/ REUNIÓN CON CONFIDENTES (B)	CÍRCULO DE LA AMISTAD/ REUNIÓN CON CONFIDENTES (A)	



B. CLASIFICACIÓN Y DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES DENTRO DEL PROGRAMA

1. ACTIVIDADES BÁSICAS

- **Levantarse**
- **Comidas (desayuno, almuerzo, cena y meriendas)** y su correspondiente **lavado de cubiertos** en grupos pequeños: cada grupo come y luego lava sus cubiertos con un sistema de trabajo en equipo.
- **Limpieza del predio:** cada grupo limpia un sector del predio y las tareas se van rotando día a día.
- **Descanso después del almuerzo**
- **Aseo personal:** Figura en el programa impreso el correspondiente a la ducha de la tarde, pero también hay tiempo de aseo personal al levantarse (lavado de cara y cepillado de dientes) y después de las comidas (cepillado de dientes).
- La **reunión de líderes** se hace por turnos, intercalándose los grupos de líderes A y B. El líder que no está en la reunión es porque está en la cabaña con los chicos y vice-versa.
- **Dormir por la noche** no se refleja en el programa impreso por razones de espacio solamente. Se entiende que todos duermen después del Círculo de la Amistad y reunión de líderes respectivamente.

2. ACTIVIDADES CLAVES

- **Juegos rompehielo y de integración:** Se realizan a cabo al iniciar el campamento, la primera tarde con el **Gran Juego de la Campana**(que es parecido a las **estaciones**) y la primera noche: **juegos de salón**.
- **Pacto de amigos:** Se elabora uno por grupo mixto y otro por grupo de cabaña.
- **Canciones recreativas:** Se cantan antes de las manualidades y en otras ocasiones como al reunirse antes de un gran juego, o antes de la salida.
- **Fogón recreativo:** Cada cabaña prepara algún número jocoso, o serio, o artístico, y con la ayuda de animadores se comparte un lindo momento junto al fuego. En este caso se termina con una reflexión, parte de una actividad óptima que se explica más abajo.
- **Talleres de Manualidades:** Con la misma modalidad que la kermés, los niños hacen manualidades los tres primeros días después del descanso/siesta.
- **Pileta:** Si bien es un horario donde se puede disfrutar libremente del agua, también es una oportunidad para desarrollar destrezas en lo que a **natación** se refiere y se refleja el avance individual a través de cintas de colores (**campa-destrezas**).
- **Devocional:** Se tiene una breve reflexión al iniciar la jornada, como introducción al tema del día. La reflexión es dirigida por un líder (o por la directora de programa en este caso).

- **Estudio Bíblico:** Se tiene cuatro en total, en horario de la mañana. El mismo es dirigido por un líder en los distintos grupos mixtos de unos 7-8 niños por grupo. Como cada grupo tiene dos líderes, por lo general, éstos comparten la responsabilidad de dirigir/facilitar los estudios en forma intercalada mientras el otro líder lo apoya. Se cuenta con una guía para los líderes y con los textos bíblicos y alguna pregunta o ejercicio de aplicación impresos en hojas para los niños, los cuales utilizan lápices de colores para resaltar las respuestas a las preguntas que hace el líder. No es exactamente un EBC, pero se parece en algunas cosas. Está elaborado de acuerdo a la capacidad de la diseñadora y se trata de adecuarlo al nivel académico y el tiempo de atención de los niños que nos toca guiar. **GUÍAS DE ESTUDIOCREADAS PARA ESTE CAMPAMENTO**
- **Puesta de sol:** Es un momento de reflexión dirigido por uno de los líderes **CADA CUAL LO PREPARA**. En esta ocasión, cuatro de las puestas de sol incluirán actividades óptimas descritas más adelante.
- **Canciones que expresan específicamente la fe cristiana:** Se entonan, en especial, durante el devocional, antes del estudio bíblico, durante la puesta de sol, antes de las comidas para dar gracias a Dios, durante el círculo final cada noche.
- **Danzas:** Se realizan la primera noche, en la velada de juegos y danzas. Son **danzas folklóricas internacionales** (también **integradoras**) dentro del salón. También pueden realizarse antes de otra actividad o inmediatamente antes del cierre de las actividades. Por su esencia, con el tema de la paz podrían considerarse también una **actividad óptima**.
- **Círculo final:** Tiene lugar al final de cada día con todo el grupo. Consiste en la formación de una ronda entre todos, acampantes, líderes, ayudantes, y directores, tomados de la mano. Se tiene un brevísimo resumen de lo vivido y reflexionado ese día, una oración grupal, y alguna canción.
- **Círculo de la Amistad:** Se lleva a cabo en las cabañas bajo la facilitación de uno de los líderes de cabaña, mientras el otro se encuentra en la reunión de líderes. Al día siguiente intercambian responsabilidades. **ALGUNAS PREGUNTAS DISEÑADAS PARA ESTE CAMPAMENTO.**
- **Círculo final de cierre del campamento:** Es un espacio de despedida y de agradecimiento a Dios, y a todos los que colaboraron para que el campamento se pudiera realizar (capellán, líderes, ayudantes, enfermero y acampantes). Se entrega como muestra de gratitud a cada miembro del equipo una tarjeta con una foto de todo el grupo.
- **Juegos juntos y grandes juegos:** Se llevan a cabo en horario de la tarde, generalmente después de la merienda, y una de las noches (**gran juego nocturno**). Se trata de relacionar al máximo los grandes juegos con el tema del día, tal es así que en algunos casos se transforman en actividades óptimas.

- **juegos adaptados al tema/los subtemas:**

a. Gran juego: EL PASTOR, LAS OVEJAS Y LOS LOBOS (“Dios como fuente de paz”- Jehová es mi Pastor) ACTIVIDAD CREADA PARA ESTE CAMPAMENTO

MOTIVACIÓN: Se llevan al sector dos ovejitas de la granja, y el que las cuida siempre hace demostraciones de la confianza que tienen ellas en él. Se hace relación con el Salmo 23 mencionado/estudiado en la mañana. Y se invita a todos los niños a convertirse en ovejas.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO: Con cintas, se delimitan 5 espacios en el patio, uno en el medio y tres a su alrededor: el corral, la guarida de los lobos, el lugar de delicados pastos, el lugar de las aguas de reposo y la enfermería.

Se nombra a uno de los líderes como pastor, a otros como sus ayudantes y a algunos como lobos. Todos los niños serán ovejas.

En el corral las ovejas siempre podrán estar a salvo.

De la misma forma se delimitan otros 2 espacios en los que las ovejas podrán estar a salvo: uno en el que las ovejas puedan encontrar “delicados pastos” (cartulina verde) y otro donde podrán encontrar “aguas de reposo” (un recipiente grande con agua). El pastor animará a sus ovejas a ir hasta los lugares de “delicados pastos” y de “aguas de reposo”. Éstas deberán ir hasta el lugar correspondiente donde recibirán los pastos de cartulina y vasitos (no descartables) con agua que podrán llevar hasta su redil para compartir con sus compañeras o almacenar. Cuanto más agua y más pasto puedan llevar al corral, mejor.

En el camino de ida, se encontrarán con los lobos que les saldrán al paso e intentarán hacerles daño. Pero como el pastor estará cerca, lo máximo que los lobos podrán hacer a las ovejas es herirlas (quitarles la cola- cinta de tela puesta a uno de los lados de la persona, atajada por la pretina del pantalón).

El pastor podrá proteger a las ovejas y eliminar a los lobos arrancándoles a ellos las colas (cintas de tela). Si el pastor logra arrancarle la cola a un lobo, lo elimina del juego. Pero los lobos podrán resguardarse en su “guarida” (otro espacio delimitado).

Pero si un lobo logra sacarle la cola a una oveja, como sólo está herida, ella podrá recuperarse. Para ello, deberá ir a un cuarto espacio llamado “Enfermería” donde será recibida por algunos líderes ayudantes del pastor. Éstos avisarán al pastor, y éste vendrá a proveerle “los cuidados médicos” (le dará una nueva cola). De este modo, la oveja recuperada podrá seguir jugando.

El juego termina cuando el pastor logre eliminar a todos los lobos y las ovejas se encuentren totalmente a salvo.

Recursos necesarios: cintas para vinchas y colas, oscuras para los lobos y blancas para las ovejas, cintas para delimitar los distintos lugares, tiras de cartulina verde, vasitos, dos recipientes grandes para aguas.

b. Juego nocturno: “BUSQUEMOS LA PAZ” (Subtema: “Dios- fuente de paz”, METAS 1 y META 4)

MOTIVACIÓN: Dramatización de el MARCHANTE (Ver Anexo 8): Aparece una mujer barriendo en su casa cuando alguien llama a la puerta. Es un vendedor con su ayudante que trae consigo un montón de mercaderías y distintos tipos de servicios, los cuales ofrece con un gran toque de humor. Después de escuchar su larga lista de ofrecimientos, la mujer justo desea algo que él no tiene, y termina la escena.

El director del juego se dirige al grupo y le recuerda que en la vida cotidiana se nos ofrece constantemente un sin número de cosas y servicios, entre ellos algunos que, supuestamente, pueden ser herramientas para proporcionarnos paz.

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO:Cada pequeño grupo saldrá a buscar en la oscuridad de la noche (META 4) “herramientas” adecuadas para hallar la paz verdadera. Hallarán esas “herramientas” acercándose a las diferentes luces de colores que podrán ver en la oscuridad. Las luces se verán en forma intermitente, y podrán moverse de lugar. Al llegar a la persona que tiene la luz, ésta le ofrecerá una “herramienta” que cada grupo deberá decidir (según los principios cristianos, y según lo que hemos podido aprender hasta ahora en el campamento) si es adecuada o no. La persona les dirá qué herramienta les está ofreciendo, y les mostrará la herramienta cuando se pueda (ej. una Biblia) y les dará una cartulina con la herramienta escrita en ella. (Las tiras de cartulina forman un rompecabezas, pero los niños no lo saben.) Cada grupo aceptará la herramienta y desechará en una bolsita que llevarán consigo las que no considere válidas.

Herramientas a ser ofrecidas

- Oración
- Biblia para su lectura
- Colección de promesas bíblicas
- Reunión con otros cristianos
- Alabanza
- Buenas obras para servir a Dios
- El horóscopo
- Un amuleto
- Una cinta roja para cada miembro del grupo
- Billeto de lotería
- Fama
- Ropa de moda
- Último modelo de celular
- Riquezas

Cuando suena la campana se da por terminado el juego. Todos los grupos se reúnen en el salón y se sientan por equipos. El director les pregunta cuántas herramientas encontraron útiles para hallar la verdadera paz. Les pide que armen un rompecabezas con las cartulinas y luego lean lo que dice detrás (para qué nos sirven esas herramientas): “Encontramos paz en Dios”. (relacionado con la META 1)

Luego les pide que saquen de la bolsita lo que desecharon, y que sigan el mismo proceso. Detrás de ese rompecabezas estará escrito: “No encontramos la paz verdadera”.

Si a algún grupo le faltó alguna/s de las palabras, se les provee la/s misma/s para esta actividad.

Recordamos todos juntos que Dios es nuestra fuente de paz, y cuáles son herramientas útiles para llegar a ella.

3. ACTIVIDADES ÓPTIMAS (por orden de aparición en el programa)

a. META 1 (BUSCANDO A DIOS COMO FUENTE DE PAZ)

TIEMPO A SOLAS, AL FINAL DE LA PUESTA DE SOL- martes

Tras haber reflexionado en Dios como fuente de paz, en el devocional (basado en Génesis 1:2 y el Salmo 23), en el Estudio Bíblico (basado en la historia de Daniel en el foso de los leones – Daniel 6:1-23 y Daniel 6:25-28) y en la Puesta de Sol (sobre desear el afán y la ansiedad – Mateo 5:25-34), se invita a los niños a pensar en aspectos de su vida en los que necesitan paz. Se les provee de una hoja donde se hallan copiados los pasajes del Salmo 23 y el de Mateo, y se les anima a ir a sentarse en algún lugar del patio a estar a solas con Dios y escribirle una oración respecto a algo en lo cual no sientan paz, entregándoselo a Dios y estando dispuestos a recibir Su paz.

Recursos necesarios: Fotocopia, lápiz, carpeta para apoyar (para cada uno)

b. META 2 (EXPERIMENTANDO LA PAZ CON DIOS Y CON UNO MISMO)

1) TIEMPO A SOLAS, AL FINAL DE LA PUESTA DE SOL- miércoles

Tras haber reflexionado sobre la necesidad de estar en paz con Dios y con uno mismo, en el devocional (basado en Génesis 2:25 y Génesis 3:8-11), en el Estudio Bíblico (Saulo- Hechos 9:1-20 y Pablo- Hechos 26:19-20) y en la Puesta de Sol en la parábola del hijo pródigo Lucas 15:11-32), se invita a los niños a pensar en pecados no confesados que deseen presentar a Dios y por lo cuales deseen pedirle perdón. Se les provee de un trozo de papel y un lápiz para que escriban todo aquello que sienten que les quita la paz con Dios, con otros o consigo mismos (pecados de cualquier tipo).

Después de unos 10 minutos, se les invita a acercarse nuevamente y a depositar sus papeles en una caja. Se les recuerda que Dios ya ha perdonado aquello por lo cual han pedido perdón, y que por lo tanto, cada uno también debe perdonarse a sí mismo. (Si el pecado fue contra otra persona, se les anima a acercarse a ella cuando tenga oportunidad-si la tiene- a pedirle perdón también.) De esta manera pueden experimentar la paz con Dios y consigo mismos.

Si no recuerdan nada por lo cual arrepentirse, pueden escribir una oración de gratitud a Dios por Su paz, y por la paz consigo mismos.

Recursos necesarios: papel, lápiz, y carpeta para apoyar (para cada uno) y una caja (para depositar los papelitos al final)

2) MOMENTO REFLEXIVO AL FINAL DEL DÍA, EN EL FOGÓN- miércoles

Para reforzar lo aprendido/experimentado anteriormente, al final del fogón el líder que tendrá a cargo el cierre tiene consigo la caja con los papelitos y las confesiones y pedidos de perdón, y con una breve explicación de lo que hará, arroja al fuego los papelitos, y recuerda a los participantes que Dios los ha perdonado, y, por lo tanto, pueden seguir “pazeando” con Dios y consigo mismos. Y que, como pacificadores, si conocen a alguien que esté sufriendo por algún pecado cometido, puedan compartir con ellos esta experiencia y ayudarlos a que su paz con Dios y consigo mismos sea restaurada.

Recursos necesarios:caja con las confesiones, fuego encendido

c. META 4 (EXPERIMENTANDO PAZ CON LA NATURALEZA Y PROMOVRIENDO SU CUIDADO)

1) ESTUDIO DEL MEDIO (SALIDA)- jueves

Cada grupo (equipo) visitará una pequeña industria situada cerca del Campamento (en la ciudad de Caacupé, o camino a Tobatí). Allí podrán observar y recibirán explicación de cómo cada industria utiliza la materia prima correspondiente. Llevarán un cuestionario básico para tener una idea del tipo de preguntas que pueden hacer a la persona que les atiende, y podrán agregar sus propias preguntas espontáneamente. La idea es que los niños sean testigos de cómo cada industria utiliza los recursos naturales que el Señor provee y saquen sus propias conclusiones. De vuelta en el Campamento tendrán oportunidad de contar su experiencia a los demás grupos.

2) ALDEAS DE PAZ – juevesA cada grupo (equipo) se le asignará un claro en el bosque donde podrá delimitar un lugar para construir su “Aldea de Paz”. Con elementos de la naturaleza, sin dañarla, podrán construir casitas, y todo lo que deseen incluir en su “Aldea de Paz”. Cada grupo le dará un nombre a su “aldea” y pensará en qué tipo de cosas suceden y qué tipo de actitudes pueden encontrarse en ella. Nombrará uno o dos representantes que presentarán su aldea a los integrantes de grupos cuando éstos vayan a visitarla. Cada grupo visitará otras 2 aldeas.

3) VELADA DE PRESENTACIONES –“Pazeando con la naturaleza”- JuevesCada grupo pensará en consejos prácticos para presentar a los demás grupos en forma creativa sobre el cuidado de la naturaleza. Se asignará a cada grupo algún recurso en especial en el cual enfocarse. Ej- el agua, el suelo, el aire, las plantas. Podrán utilizar la dramatización, títeres, canciones, etc..

Recursos necesarios:Los que estén disponibles en las piecitas de manualidades y de programa, o aquellos que hayan traído los acampantes y líderes

d. META 3(PROMOVRIENDO LA PAZ SIGUIENDO EL EJEMPLO DE JESÚS)

1) GRAN JUEGO: ¿CÓMO SIGUE LA HISTORIA? -“Pazeando con los demás”- viernes

Luego de una breve motivación sobre los cuentos y las historias que uno puede llegar a escuchar, cada grupo recibirá un papelito en el que figurará el inicio de una historia/cuento. Se les animará a conocer como sigue la historia que se les dio, siguiendo la pista que va incluida en ese breve párrafo que se les entregó. Al llegar al lugar donde indica la pista, se les pedirá que observen qué necesidad existe en ese lugar, y de qué manera podrían “pazear” (colaborar para la paz: cosas que si la gente hiciera, ayudarían a que haya más paz en el mundo). Una vez que ven qué acción práctica pueden hacer, se les entregará otro párrafo del cuento, que contendrá otra pista, y así sucesivamente hasta completar la historia. Podrán saber que la historia está terminada cuando lean la palabra “FIN”.

Al tener la historia/cuento completa/o, volverán al lugar de reunión y cuando todos se encuentren en dicho lugar, con su cuento/historia completo/a, terminará el juego.

PUESTOS: (Teniendo en cuenta que ayudar a otros es una forma de pazear con ellos)

- PORTÓN: Alguien queriendo entrar o salir por el portón. Ayudamos a abrirlo.
- PARQUE: Cabritas necesitan tomar su leche en biberón. Ayudamos al granjero a alimentar a las cabritas.
- CAMINO A LA PISCINA: Una persona viene subiendo, pero renguea porque tiene el pie herido. La ayudamos a llegar hasta la cancha.
- COMEDOR: Las plantas de los canteros necesitan ser regadas. Ayudamos al jardinero.
- CANCHA DE FÚTBOL: Don Germán está marcando la cancha con cal pero le duele mucho la espalda. Le ayudamos a pintar.
- FOGÓN: Es necesario juntar leña para el próximo grupo que la use. Juntamos leña seca, no verde.
- DETRÁS DE SAN DIEGO: Hay basura esparcida por el predio. Ayudamos a quien la está recogiendo.

El circuito recorrido por todos los grupos será el mismo, pero comenzarán en diferentes puntos, y, por lo tanto, terminarán en diferentes puntos.

(Estos cuentos se utilizarán en la velada, pero los acampantes no lo sabrán hasta mucho más tarde.)

Recursos necesarios:

- Cuentos con pistas incluidas en la redacción y cortados según dichas pistas.
- Personas en cada puesto con alguna necesidad de “pazeo”, y la siguiente pista correspondiente para cada grupo.
- Camioneta o tractor con chofer en el portón
- Manguera instalada en el jardín del comedor
- Balde, cal, brocha
- Leña en los alrededores del fogón
- Basura para esparcir alrededor de la cabaña San Diego

2) VELADA FINAL “MISIÓN POSIBLE”- (“Pazeando con los demás”)- viernes

En el juego de la tarde, los grupos fueron armando/siguiendo un cuento de reconciliación, de “pazeo” / de pacificadores.

MOTIVACIÓN: Al final de la Puesta de Sol, aparece “una señora” pidiendo ayuda. Ya no encuentra el modo de que su esposo perdona a su vecino que lo ofendió. Debido al rencor que experimenta su esposo, las cosas en su casa ya no están bien tampoco, se ha ido la alegría y la armonía. Pregunta si se nos ocurre algo para cambiar esta situación.

Uno del equipo le cuenta a la señora lo que se ha estado estudiando en el campamento, y que tal vez si los niños pudieran compartir algo de lo aprendido con su esposo, este podría comprender algunas cosas y, tal vez, cambiar de actitud. La señora se muestra esperanzada, y pide que, por favor, vayan hasta “su casa” a hacer eso. Da la hora (21h00) y el lugar de la cita (COMEDOR), y el grupo acepta prepararse para ir a hacer lo que se pueda. La señora se retira agradecida y contenta.

El director da las sugerencias de cómo hacerlo (indicaciones para la preparación) y los anima a esmerarse en esta MISIÓN POSIBLE. Cada grupo tomará el cuento que pudo seguir durante el juego de la tarde y lo pondrá en escena, con la técnica que quiera o con alguna sugerida por el equipo de programación.

VELADA:A la hora y en el lugar convenidos, son recibidos por la señora/anfitriona, quien los organiza como para que se sientan cómodos y bienvenidos. Les ofrece unos bocaditos (sándwiches de milanesa, con jugo), y música. Pero el lugar se ve muy triste y lúgubre (como resultado de la falta de paz). El esposo, un tanto gruñón acepta escuchar/ver lo que los niños vinieron a compartir. De a poco el hombre va cambiando su semblante, al igual que todo el ambiente (aún el ambiente físico) va cambiando. Finalmente, reconoce que estuvo equivocado al no haber arreglado su situación con la persona que le ofendió (su vecino), y haber dejado pasar tanto tiempo. Siente el impulso de ir verlo y pedirle perdón. Vuelve tras reconciliarse con él, y lo trae con él para participar de la fiesta.

Todos disfrutamos del postre y de danzas folklóricas internacionales.

Recursos necesarios:

- una copia limpia de cada cuento utilizado en el juego
- lo que haya disponible en la piecita de manualidades y la piecita de disfraces
- Salón ambientado
- Disfraces para anfitriones
- Comida (sándwiches, jugo, postre)
- Equipo de sonido

C. HORARIO DETALLADO

LUNES

HORA	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
09h00-10h30	Recibimiento y bienvenida	Taller	Todos los líderes Jorge Mabel , Xochitl Kaori	El grupo de líderes es como un comité de recepción. Debe: <ul style="list-style-type: none"> • Hacerle sentir bienvenido y cómodo a cada niño. • Indicarle que deje su equipaje en el área del taller. • Indicar a padres/responsables dónde inscribir a su hijo, abonar o presentar ficha de inscripción. • Compartir con los niños mientras llegan los demás. Cobra Forma los grupos y las cabañas. Escribe los nombres en los portanombres. (Materiales necesarios: portanombres con distintos colores, marcadores)
10h30-10h45	Merienda	Taller	Todos los líderes	Personal del Campamento acerca la merienda al taller.
10h45-11h00	Bienvenida oficial y Distribución en cabañas	Taller	Directores Líderes de cabaña	
11h00-11h20	Acuerdos generales y Presentación del tema	Salón o Taller	Directores	El lugar donde nos reunamos depende de la temperatura que haga.
11h20-11h50	Juegos de integración y formación de grupos mixtos	Salón o taller	Víctor O., Víctor R. y César	El lugar donde nos reunamos depende de la temperatura que haga.
11h50-12h15	Pacto de amigos, elección de nombre de grupo y hurra	Patio – lugar a elección	Líderes de grupo	Hoja para Pacto de Amigos, Lápices o bolígrafos
12h15-12h30	Presentación de nombres y hurras	Fogón	Jorge y líderes de grupo	
12h30-12h35	Traslado al comedor		Todos	
12h35-13h30	Lavado de manos Explicación de sistema de lavado de platos Almuerzo Lavado de platos	Baños Comedor Comedor Comedor	Líderes Víctor y César Todos por grupos	Planilla de limpieza, lápices o bolígrafos Materiales provistos por el Campamento
13h30-13h45	Traslado al sector		Todos	
13h45-14h30	Tiempo de cabañas: Cepillado Arreglar sus cosas (si no terminaron antes) Presentarse brevemente Pacto de Amigos	Dentro de las cabañas o bajo o un árbol cercano	Líderes de cada cabaña	Cartel para Pacto de Amigos Marcadores Cinta del pintor para pegar en un lugar visible (puerta de madera)
14h30-14h45	Canciones recreativas	Frente al taller	Mabel y Jorge (todos apoyan)	Guitarra Bancos
14h45-16h00	Presentación de talleres de manualidades	Taller	Líderes designados	Muestra hecha con anticipación

	Talleres en sí			Mesas previamente forradas Materiales correspondientes para cada manualidad, pedidos y preparados con anticipación
	Limpieza			Motivar a los niños para ayudar.
16h00-16h15	Merienda	Patio frente al taller	Líderes que no tienen a su cargo un taller de manualidades	Personal del Campamento acerca la merienda al taller.
16h15-17h00	Gran Juego de la Campana	Patio	Preparación y explicación: Jorge Pizarra: Kaori Puestos: Líderes asignados	Pizarra y tiza Materiales para cada puesto Campana
17h00-17h20	Recomendaciones y Cambiarse para la pileta	Gradas frente al taller Cabañas	Jorge Líderes	
17h20-18h00	Pileta (Campa-destrezas)	Sector paraíso	Trini, Belén, Dany Kaori, Víctor R. y Víctor O. Y todos los líderes	Se motivará y enseñará a lo niños a nadar/ mejorar sus habilidades en el agua con el sistema de cintas de colores. Materiales, cintas, cartel
18h00-18h15	Traslado			
18h15-19h15	Aseo	Baños	Líderes de cabaña	Asegurarse de que los niños no estén solos ni en el baño ni en la cabaña.
19h15-19h55	Puesta de sol	Salón o patio	Canciones: Martita Reflexión: Jorge	Cancioneros Guitarra
19h55-20h00	Traslado al comedor			
20h00-21h00	Cena Y lavado de platos	comedor	Líderes de grupo	Planilla de limpieza
21h00-21h30	Traslado al sector Cantina			Coordinar con su co-líder de cabaña para que siempre uno esté en el sector
21h30-22h45	Velada de juegos y danzas	Salón	Víctor R. y César	Materiales para los juegos Computadora, equipo de sonido
22h45-23h00	Círculo final	Salón o patio	Mabel	Enseñar "Por el mundo caminemos"
23h00-23h45	Círculo de la Amistad	Cabañas	Líderes de cabaña	Preguntas para CONOCIÉNDONOS Carpetas de líderes
	Reunión de líderes	Taller	Jorge y Mabel	Mientras un líder está en la cabaña, el otro está en la reunión.
24h00	Dormir	Cabañas		

MARTES

HORA	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
------	-----------	-------	-----------	-----------------------------

/TIEMPO DE DURACIÓN				
06h30-07h00	Levantarse y asearse	Cabañas y baños	Líderes de cabañas	
07h00-07h30	Devocional	Frente al taller	Canciones: César Reflexión: Mabel y Jorge	Cancioneros y guitarra Bancos preparados
07h30-07h45	Explicación de tareas de limpieza	Frente al taller	Víctor O.	Cartel de limpieza
07h45-08h30	Traslado al comedor Desayuno y lavado de platos	Comedor	Líderes de grupo	planilla de limpieza
08h30-09h00	Limpieza	Sectores	Todos- líderes de grupo	Artículos de limpieza
09h00-09h15	Canciones	Salón	Mabel y Jorge	Cancioneros y guitarra
09h15-10h30	Estudio Bíblico	Patio	Líderes de grupo	Mesas, sillas, hojas de estudio, lápices, Biblia, borrador, sacapuntas, carpetas
10h30-10h45	Merienda	Taller	Líderes	
10h45-12h00	Prepararse y Pileta	Sector paraíso	Trini, Belén, Dany, Víctor O., Víctor y Kaori Otros líderes	Cartel y cintas
12h00-12h30	Traslado y aseo para el almuerzo	Baños Cabañas	Líderes de cabaña	
12h30-13h30	Almuerzo y lavado de platos	Comedor	Líderes de grupo Todos	Planillas de limpieza
13h30-14h30	Tiempo de descanso por cabañas/ Lectura y juegos didácticos	Cabañas o lugar cercano	Líderes de cabañas	Libros de cuentos Juegos didácticos
14h30-14h45	Canciones	Frente al taller	Mabel y Jorge	Guitarra
14h45-16h00	Talleres de manualidades Limpieza	Taller	Líderes designados	Materiales correspondientes a cada taller
16h00-16h15	Merienda	Taller	Líderes sin manualidades	
16h15-17h15	Gran Juego EL PASTOR, LAS OVEJAS Y LOS LOBOS	Patio	Preparación y explicación: Jorge	Cintas de colores para vinchas y colas Cinta para delimitar espacios Vasitos y recipientes para agua Trozos de cartulina verde
17h15-18h00	Traslado, pileta	Sector paraíso	Trini, Belén, Víctor O. Dany, Víctor y Kaori Otros líderes	Cartel y cintas
18h00-19h15	Traslado y Aseo	Baños y cabañas	Líderes de cabañas	Asegurarse que no queden solos los niños, ni en el baño, ni en la cabaña

19h15-19h55	Puesta de sol	Salón o patio	Canciones: Trini Reflexión: Mariela	Cancionero y guitarra Hojas de papel Bolígrafos o lápices carpetas
19h55-21h15	Traslado Cena Lavado de platos	Comedor	Líderes de grupo- todos	Planilla de limpieza
21h15-22h45	Juego Nocturno BUSQUEMOS LA PAZ	Patio	Motivación: Kaori Explicación: Jorge Líderes	Parlamento de "marchante" y amplificador de sonido Linternas Carteles - rompecabezas Bolsas para basura (1 por grupo)
22h45-23h00	Círculo final	Salón	Mabel	guitarra
23h00-23h45	Círculo de la Amistad	Cabañas	Líderes de cabañas distintos al día anterior	Hojita de emociones Lápices
	Reunión de líderes	Taller	Líderes que no estuvieron ayer	carpetas
24h00	Dormir	Cabañas		

MIÉRCOLES

HORA /TIEMPO DE DURACIÓN	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
06h30-07h00	Levantarse y asearse	Cabañas y baños	Líderes de cabañas	
07h00-07h25	Devocional	Frente al taller	Canciones: Eli Reflexión: Mabel y Jorge	Cancioneros y guitarra Bancos preparados
07h25-07h30	Distribución de tareas de limpieza	Frente al taller	Víctor O.	Cartel de limpieza
07h30-08h15	Traslado al comedor Desayuno y lavado de platos	Comedor	Líderes de grupo	planilla de limpieza
08h15-09h00	Limpieza	Sectores	Todos- líderes de grupo	Artículos de limpieza
09h00-09h15	Canciones	Salón	Mabel y Jorge	Cancioneros y guitarra
09h15-10h30	Estudio Bíblico	Patio	Líderes de grupo	Mesas, sillas, hojas de estudio, lápices, Biblia, borrador, sacapuntas, carpetas
10h30-10h45	Merienda	Taller	Líderes	
10h45-12h00	Prepararse y Pileta	Sector paraíso	Trini, Belén, Dany, Víctor O., Víctor y Kaori Otros líderes	Cartel y cintas
12h00-12h30	Traslado y aseo para el almuerzo	Baños Cabañas	Líderes de cabaña	
12h30-13h30	Almuerzo y lavado de platos	Comedor	Líderes de grupo Todos	Planillas de limpieza
13h30-14h30	Tiempo de descanso por cabañas/ Lectura y juegos didácticos	Cabañas o lugar cercano	Líderes de cabañas	Libros de cuentos Juegos didácticos
14h30-14h45	Canciones	Frente al taller	Mabel y Jorge	Guitarra
14h45-15h00	Motivación para el fogón	Frente al taller	Víctor y César	
15h00-16h00	Talleres de manualidades Limpieza	Taller	Líderes designados	Materiales correspondientes a cada taller
16h00-16h15	Merienda	Taller	Líderes sin Man.	
16h15-17h15	JUEGOS JUNTOS	Patio	Víctor, César y Víctor	
17h15-18h00	Traslado, pileta	Sector paraíso	Trini, Belén, Dany, Víctor O., Víctor y Kaori Otros líderes	Cartel y cintas
18h00-	Traslado y Aseo	Baños y	Líderes de	Asegurarse que no queden solos

19h15		cabañas	cabañas	los niños, ni en el baño, ni en la cabaña
19h15-19h55	Puesta de sol	Salón o patio	Canciones: Dany Reflexión: Víctor O.	Cancionero y guitarra Hojas de papel Bolígrafos o lápices Carpetas
19h55-21h15	Traslado Cena Lavado de platos	Comedor	Líderes de grupo- todos	Planilla de limpieza
21h15-21h45	Preparación para el fogón			
21h45-22h45	FOGÓN RECREATIVO	Patio	Motivación y antorcha: los muchachos Dirección: Leña y kerosene: Campamento	Leña, kerosene, antorcha
22h45-23h00	Círculo final	Salón	Jorge y Mabel	Caja con confesiones guitarra
23h00-23h45	Círculo de la Amistad	Cabañas	Líderes de cabañas distintos al día anterior	
	Reunión de líderes	Taller	Líderes que no estuvieron ayer	Carpetas
24h00	Dormir	Cabañas		

JUEVES

HORA /TIEMPO DE DURACIÓN	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
06h30-07h00	Levantarse y asearse	Cabañas y baños	Líderes de cabañas	
07h00-07h25	Devocional	Frente al taller	Canciones: Mariela Reflexión: Mabel y Jorge	Cancioneros y guitarra Bancos preparados
07h25-07h30	Distribución de tareas de limpieza	Frente al taller	Víctor O.	Cartel de limpieza
07h30-08h15	Traslado al comedor Desayuno y lavado de platos	Comedor	Líderes de grupo	planilla de limpieza
08h15-09h00	Limpieza	Sectores	Todos- líderes de grupo	Artículos de limpieza
09h00-12h00	SALIDA: ESTUDIO DEL MEDIO Visita a pequeñas industrias de Caacupé	Caacupé y camino a Tobati	Líderes de grupo	Cuestionario y bolígrafo
12h00-12h30	Traslado y aseo para el almuerzo	Baños Cabañas	Líderes de cabaña	
12h30-13h30	Almuerzo y lavado de platos	Comedor	Líderes de grupo Todos	Planillas de limpieza
13h30-14h30	Tiempo de descanso por cabañas/ Lectura y juegos didácticos	Cabañas o lugar cercano	Líderes de cabañas	Libros de cuentos Juegos didácticos
14h30-14h45	Canciones	Frente al taller	Mabel y Jorge	Guitarra
14h45-16h00	ALDEAS DE PAZ	Distintos claros en el bosque	Líderes de grupo	Objetos sin vida de la naturaleza encontrados en el bosque
16h00-16h15	Merienda	Taller	Líderes sin manualidades	
16h15-17h15	Presentación de Aldeas de Paz	bosque	Líderes de grupo	
17h15-18h00	Traslado, pileta	Sector paraíso	Trini, Belén, Dany, Víctor O., Víctor y Kaori Otros líderes	Cartel y cintas
18h00-19h15	Traslado y Aseo	Baños y cabañas	Líderes de cabañas	Asegurarse que no queden solos los niños, ni en el baño, ni en la cabaña
19h15-19h55	Canciones y Motivación para la velada Preparación para la velada	Salón o patio Todo el sector	Canciones: Víctor R. Explicación: Jorge	Cancionero y guitarra Materiales disponibles en piecitas de manualidades y de programa

19h55-21h15	Traslado Cena Lavado de platos	Comedor	Líderes de grupo- todos	Planilla de limpieza
21h15-21h45	Últimos preparativos para la velada	Todo el Sector	Líderes de grupo	Materiales disponibles en piecitas de manualidades y de programa
21h45-22h45	VELADA DE PRESENTACIONES Sugerencias para el cuidado de la naturaleza	SALÓN	Anfitrión: Jorge Líderes de grupo	Cada grupo buscará disfraces o materiales, según su presentación Equipo de sonido
22h45-23h00	Círculo final	Salón	Jorge y Mabel	Guitarra
23h00-23h45	Círculo de la Amistad	Cabañas	Líderes de cabañas distintos al día anterior	
	Reunión de líderes	Taller	Líderes que no estuvieron ayer	Carpetas
24h00	Dormir	Cabañas		

VIERNES

HORA /TIEMPO DE DURACIÓN	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
06h30-07h00	Levantarse y asearse	Cabañas y baños	Líderes de cabañas	
07h00-07h25	Devocional	Frente al taller	Canciones: Leila Reflexión: Mabel y Jorge	Cancioneros y guitarra Bancos preparados
07h25-07h30	Distribución de tareas de limpieza	Frente al taller	Víctor O.	Cartel de limpieza
07h30-08h15	Traslado al comedor Desayuno y lavado de platos	Comedor	Líderes de grupo	planilla de limpieza
08h15-09h00	Limpieza	Sectores	Todos- líderes de grupo	Artículos de limpieza
09h00-09h15	Canciones	Salón	Mabel y Jorge	Cancioneros y guitarra
09h15-10h30	Estudio Bíblico	Patio	Líderes de grupo	Mesas, sillas, hojas de estudio, lápices, Biblia, borrador, sacapuntas, carpetas
10h30-10h45	Merienda	Taller	Líderes	
10h45-12h00	Prepararse y Pileta	Sector paraíso	Trini, Belén, Dany, Víctor O., Víctor y Kaori Otros líderes	Cartel y cintas
12h00-12h30	Traslado y aseo para el almuerzo	Baños Cabañas	Líderes de cabaña	
12h30-13h30	Almuerzo y lavado de platos	Comedor	Líderes de grupo Todos	Planillas de limpieza
13h30-14h30	Tiempo de descanso por cabañas/ Lectura y juegos didácticos	Cabañas o lugar cercano	Líderes de cabañas	Libros de cuentos Juegos didácticos
14h30-14h40	Canciones	Frente al taller	Mabel y Jorge	Guitarra
14h40-15h40	Preparación y PILETA	Sector paraíso	Trini, Belén, Dany, Víctor O., Víctor y Kaori Otros líderes	Cartel y cintas
15h40-16h00	Traslado y preparación para el juego	Cabañas y baño	Líderes de cabaña	
16h00-16h15	Merienda	Taller	Líderes	
16h15-17h15	Gran Juego: ¿CÓMO SIGUE LA HISTORIA?	Patio	Mabel y Jorge	Pistas 7 Líderes en diferentes puestos, asegurándose de que queden líderes para correr con los chicos
17h15-	Aseo	Baños y	Líderes de	Asegurarse que no queden solos

18h15		cabañas	cabañas	los niños, ni en el baño, ni en la cabaña
18h15-19h00	Puesta de sol	Salón o patio	Canciones: Belén Reflexión: José	Cancionero y guitarra
19h00-19h15	Motivación para la velada	Lugar de la Puesta de sol	Víctor y Eli	Disfraz para la mujer
19h15-21h15	Preparación para la velada	Lugar a elección	Líderes de grupo	
21h15-23h30	Velada Final: MISIÓN POSIBLE	COMEDOR	Víctor y Eli	Cada grupo buscará disfraces o materiales, según su historia. Equipo de sonido Tela para sombras chinas Reflector
23h30-23h45	Círculo final	Salón	Jorge y Mabel	Guitarra
24h00	Dormir	Cabañas		

SÁBADO

HORA /TIEMPO DE DURACIÓN	ACTIVIDAD	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES/NOTAS ESPECIALES
06h30-07h00	Levantarse y asearse	Cabañas y baños	Líderes de cabañas	
07h00-07h25	Devocional	Frente al taller	Canciones: César Reflexión: Mabel y Jorge	Cancioneros y guitarra Bancos preparados
07h25-07h30	Distribución de tareas de limpieza	Frente al taller	Víctor O.	Cartel de limpieza
07h30-08h15	Traslado al comedor Desayuno y lavado de platos	Comedor	Líderes de grupo	planilla de limpieza
08h15-09h00	Limpieza	Sectores	Todos- líderes de grupo	Artículos de limpieza
09h00-09h15	Canciones	Salón	Mabel y Jorge	Cancioneros y guitarra
09h15-10h30	CIERRE- Conclusión, repaso, envío	A confirmar	Jorge	
10h30-10h45	Merienda	Taller	Líderes	
10h45-12h00	Prepararse y Pileta	Sector paraíso	Trini, Belén, Dany, Víctor O., Víctor y Kaori Otros líderes	Cartel y cintas
12h00-12h30	Traslado y aseo para el almuerzo	Baños Cabañas	Líderes de cabaña	
12h30-13h30	Almuerzo y lavado de platos	Comedor	Líderes de grupo Todos	Planillas de limpieza
13h30-14h30	CÍRCULO FINAL	Mabel y Jorge		Cancioneros para entregar a los niños Tarjetas para entregar al equipo (líderes, ayudantes, enfermero)
	DESPEDIDA			