

Tú



Decides

Decides

*Taller de Programación de Campamentos, CCI-AL
Primera Iglesia Reformada Central, Cofradía Cortes.
Domingo 21 de Abril del 2013*

Grupo Ke-ToCa???

Integrantes:



Keila
Rapalo



Tomasa
Caballero



Carmen
Paz



Agradecimiento

Nos encontramos infinitamente agradecidas con el Omnipotente primeramente por darnos la oportunidad y los medios para poder recibir este curso de programación, ya que aparte de enriquecer nuestros conocimientos y habilidades en la programación de Campamentos Cristianos, también enriquece nuestra vida espiritual y nuestro servicio en la obra de Dios.

Seguidamente queremos dar las gracias a todos los instructores por brindarnos sus conocimientos y por su apoyo absoluto durante este tiempo.

A nuestros amigos y compañeros de grupo durante el curso, por el tiempo que compartimos y los momentos increíbles que pasamos comentando experiencias y anécdotas de campamentos vividos en las diferentes Iglesias representadas, y de cómo Dios obra de manera especial en la vida de niños, Jóvenes y adultos.

Índice

Contenido:	Pág.
1. Logística -----	1
1.1 Publicidad -----	2
1.2. Organigrama -----	3
1.3. Diagnostico -----	4-5
1.4. Horario Vertical -----	6
1.5. Horario Horizontal -----	6
1.6. Horario Detallado -----	7-9
2. Actividad Óptima -----	10
2.1. Descripción de la Actividad Óptima -----	11
2.2 Croquis de actividad Óptima -----	12
3. Actividades Claves -----	13
3.1 Circulo de la Amistad #1 -----	14
3.2 Circulo de la Amistad #2 -----	15
3.3 Tiempo a Solas #1 -----	16
3.4 Tiempo a Solas #2 -----	17
3.5 Estudio Bíblico en Comunidad EBC -----	18
3.5.1 Inicio de Esquema de EBC -----	19
3.6 CNN -----	20
4. Estaciones -----	21
4.1 Cara de Fantasmas -----	21
4.2 La cuchara loca -----	22
4.3 La Esponja -----	23
4.4 El Cangrejo Pegajoso -----	24
4.5 El Ariete -----	25
4.6 La Cascada -----	26

4.7 La Lengua del Payaso	27
4.8. Acertijos	28
4.8.1. Los Davincis	28
4.8.2. Transporte Espacial	29
5. Finanzas	30
5.1. Presupuesto	31
5.2. Punto de Equilibrio	32
5.3. Menú	33
6. anexos	34
6.1. Fotografías de los rótulos para Actividad Óptima	35-36
6.2. Guiones para personajes de la Actividad Óptima	37
6.3. Descripción de las Estaciones	38
6.3.1 Cara de Fantasmas	38
6.3.2 La Esponja	39
6.3.3 El Cangrejo Pegajoso	40
6.3.4 La Cascada	41
6.3.5 La Lengua del Payaso	42
6.4. Descripción de los Acertijos	43
6.4.1. Los Davincis	43-44
6.4.2. Transporte Espacial	45-46



Logística

Publicidad

TÚ

Edades

Jóvenes de 18 a 24 años

Fecha

18,19 y 20 de Octubre del 2013

Tarifa

Precio ---- Lps.600.00

Incluye:

- *Ida y vuelta al sitio de Campamento
- *Comida, hospedaje, materiales.....

Cupo Limitado

Tú



Decides

Inscripción:

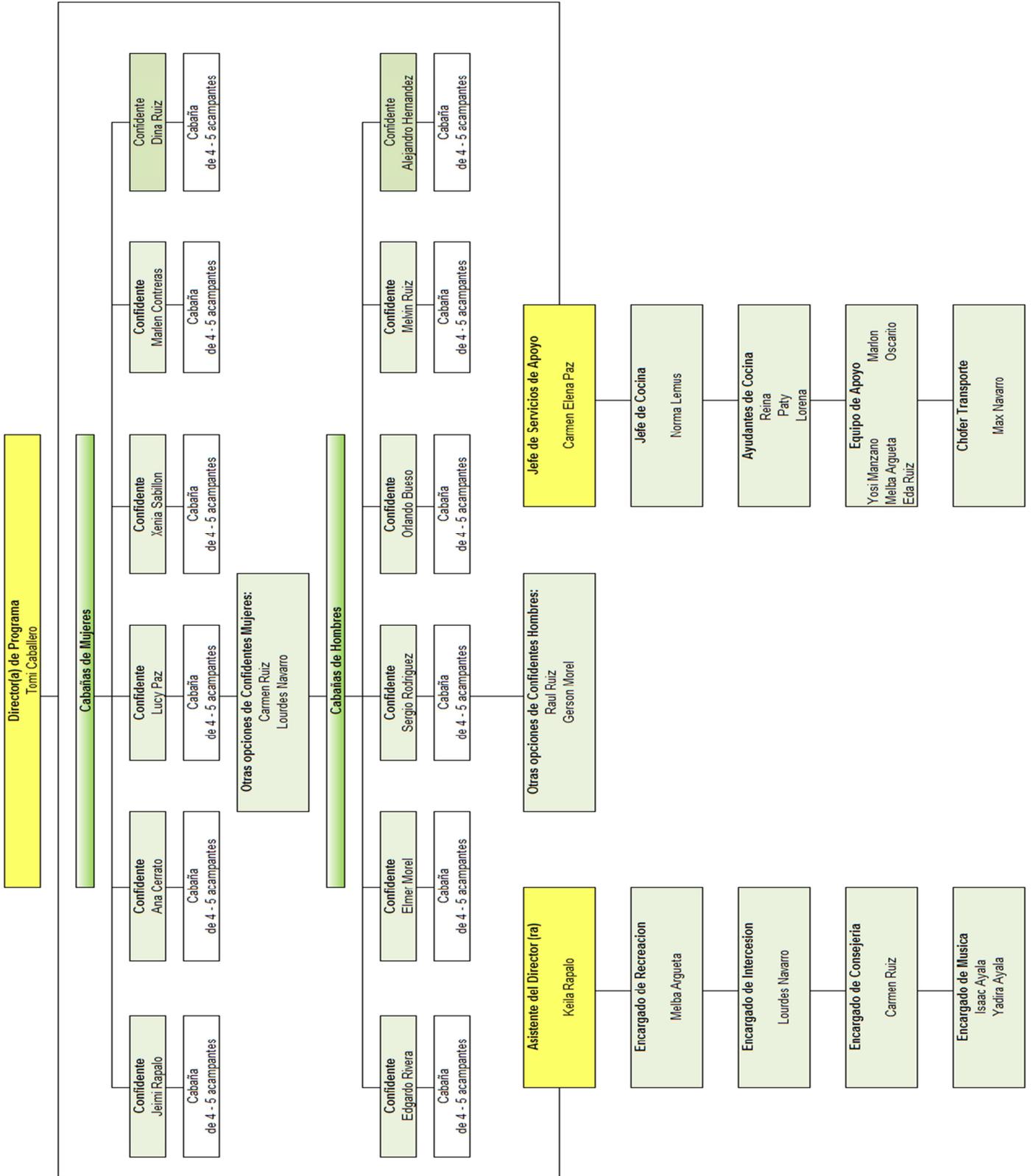
A partir del
1 de Septiembre 2013

Para mayor información comunícate a los siguientes números telefónicos:

3343-9859/9733-6993/3289-2031

ii Anímate, eres parte
de este proyecto !!

Organigrama



Diagnóstico

PRIMERA Y SEGUNDA IGLESIA, COFRADIA CORTES

<p>Características de las edades: Jóvenes de 18-24</p>	<p>Espiritualmente: Capaces de; hacer un compromiso personal con el señor, expresar sus preguntas y dudas, descubrir sus dones y talentos, pero muchas veces el mundo pecaminoso los aleja de la iglesia y en especial de Dios.</p> <p>Socialmente: Desean experimentar nuevas cosas, cambian de estados de ánimo a menudo, no tienen bien definidos sus principios, disfrutan tener uno o más cargos en la iglesia, se dejan influenciar fácilmente por el mundo y sus mentiras.</p> <p>Mentalmente: Piensan mucho en su orientación vocacional y están siempre interesados en el futuro.</p> <p>Físicamente: Tienen bastante energía y habilidades, se preocupan mucho por su apariencia, ya han alcanzado su madurez sexual, los varones son unos comelones y las muchachas cuidan su figura.</p> <p>Emocionalmente: Presentan un sube y baja emocional, y les encanta divertirse ya que les gustan las fiestas, realizar reuniones y eventos.</p>
<p>Necesidades sentidas y reales del grupo</p>	<ul style="list-style-type: none">✓ Deseo de que sus familiares conozcan y sirvan a Cristo.✓ Necesidad de renovar sus vidas, renunciando al pecado y así poner al servicio de Dios sus dones y habilidades.

	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Desean un campamento que impacte sus vidas. ✓ Necesidad de tener modelos ejemplares con ética Cristiana, que les puedan acompañar y dar seguimiento después del campamento.
Propósito general del campamento: Discipular	Fomentar un crecimiento espiritual, a través, del servicio a Dios como El lo demanda, lejos del pecado.
Inventario de experiencias vividas	Dentro de la Iglesia la mayoría ya han asistido a un campamento, pero, muchos de ellos han ido como apoyo, confidentes... Muchos ya han compartido temas de: CCI; Eres Especial, un reto increíble, Acepta el reto y cambia, Tomando el control, la amistad de David y Jonatán... Pine Cove; Cazadores de Tesoros, Tu eres Especial...
Metas de fe: al bendecir Dios, nuestro campamento vemos a los camperos:	<ul style="list-style-type: none"> ✓ Asumiendo el reto de cambiar sus vidas, un rotundo No al pecado y poniendo al servicio de Dios sus dones. ✓ Reflejando a Cristo a través de sus testimonios, siendo guiados primeramente por Dios y luego por sus líderes o modelos, permitiendo que sus familias y otros jóvenes puedan llegar a los pies de Dios.
Pasaje Bíblico	Efesios 5: 1-21 (Cómo ser hijos de Luz)

18,19 y 20 de Octubre del 2013

Horario Vertical

Horario Vertical			
Hora	Viernes	Sabado	Domingo
6:00 - 7:00 a.m.	X	Levantarse	
7:00 - 8:00 a.m.		Tiempo a Solas	
8:00 - 9:00 a.m.		Desayuno	
9:00 - 10:00 a.m.		Reunion de Confidentes	
10:00 a.m. - 12:30 p.m.		Actividad de la Mañana	
12:30 - 1:30 p.m.		Almuerzo	
1:30 - 4:00 p.m.		Actividad de la Tarde	
4:00 - 5:00 p.m.	Reunion de salida	X	
5:00 - 6:00 p.m.			
6:00 - 7:00 p.m.	Cena		
7:00 - 10:00 p.m.	Actividad de Noche		
10:00 - 11:00 p.m.	Hora de Dormir		

Horario Horizontal

Horario Horizontal			
Hora	Viernes	Sabado	Domingo
6:00 - 7:00 a.m.	X	Levantarse	
7:00 - 8:00 a.m.		Tiempo a Solas	
8:00 - 9:00 a.m.		Desayuno	
9:00 - 10:00 a.m.		Reunion de Confidentes	
10:00 a.m. - 12:30 p.m.		EBC	Acertijos
12:30 - 1:30 p.m.		Comiendo al aire Libre	Almuerzo
1:30 - 2:30 p.m.		CNN	Evaluacion
2:30 - 4:00 p.m.	Estaciones	Alistar Maletas	X
4:00 - 4:30 p.m.	Reunion de salida	Cambio de Look	
4:30 - 5:00 p.m.		Conviviendo en Grupo	
5:00 - 6:00 p.m.	Viaje (Porras, Reglamento, etc.)	Pintando Camisetas	
6:00 - 7:00 p.m.	Acomodarse Tiempo en cabana	Cena	
7:00 - 8:00 p.m.	Cena	Club	
8:00 - 10:00 p.m.	Bienvenida	Impactando Vidas	
10:00 - 10:45 p.m.	Circulo de la Amistad	Circulo de la Amistad	
10:45 - 11:00 p.m.	A Dormir zzzzzz	A Dormir zzzzzz	

Horario Detallado del Campamento "Tú Decides"

Domingo

Hora	Actividades	Lugar	Responsable	Materiales de Apoyo
6:00 - 7:00am	Aseo Personal	Baños	Confidentes/Cabañas	Material de Aseo Personal
7:00 - 8:00am	Tiempo a Solas con Dios	Lugar de Preferencia	Director/Confidentes/Cabañas	Los Confidentes deben recordar a sus camperos llevar: * Marcadores, Biblia, Lapiz, libreta, un corazon dispuesto.
8:00 - 9:00am	A Cargar Combustible (Cita persona a persona #5)	Comedor	Confidentes	Se necesita: Alimentos, Platos, vasos, cubiertos, cucharas/ Porras
9:00 - 10:00am	Reunión/Recreación a Camperos	Tabernáculo	Director/Equipo de Apoyo	Fichas
10:00 - 10:30 am	Actividades preparatorias para el acertijo: Rompehielo, formacion de equipos, aprende los nombres, seguridad, pivote	Tabernáculo	Director/facilitadores	Ninguno
10:00am - 12:30pm	Acertijos	Lugar de Preferencia	Facilitadores Alejandro, Carmen Ruiz, Raul Yaira, Ana, Tomy, Keila, Melvin, Eda	Coctel de Acertijos
12:30 - 1:30pm	Hora Feliz	Cabañas	Director/confidentes	Alimentos
1:30 - 2:30pm	Evaluación		Confidentes/Cabañas	Fichas
2:30 - 3:00pm	Alistar Maletas		Confidentes/Cabañas	Cabañas ordenadas y limpias (tal como las encontramos)
3:00pm	Regreso a Casa		Yupi!!!!!! Cristo el Rey de mi Vida	

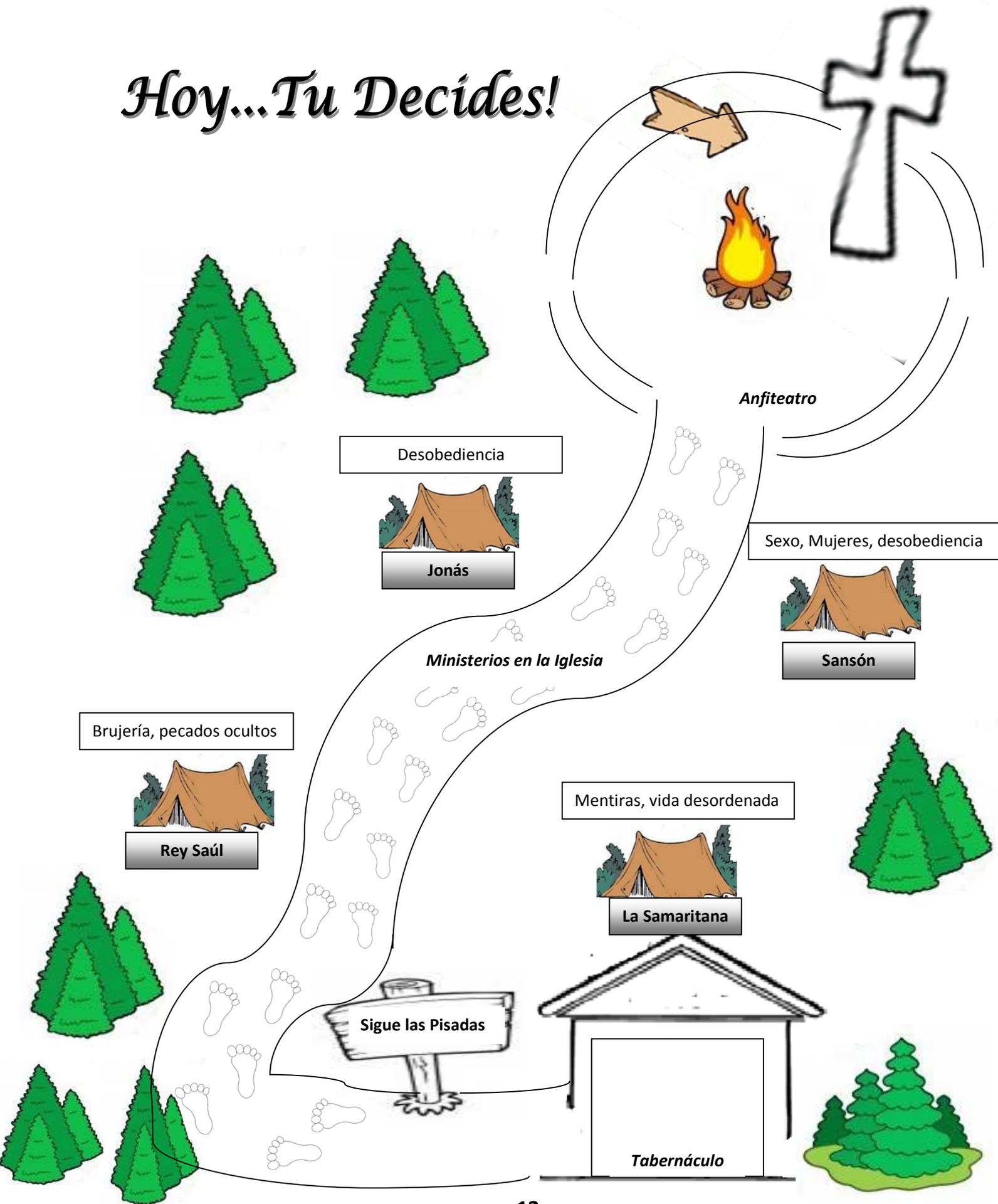


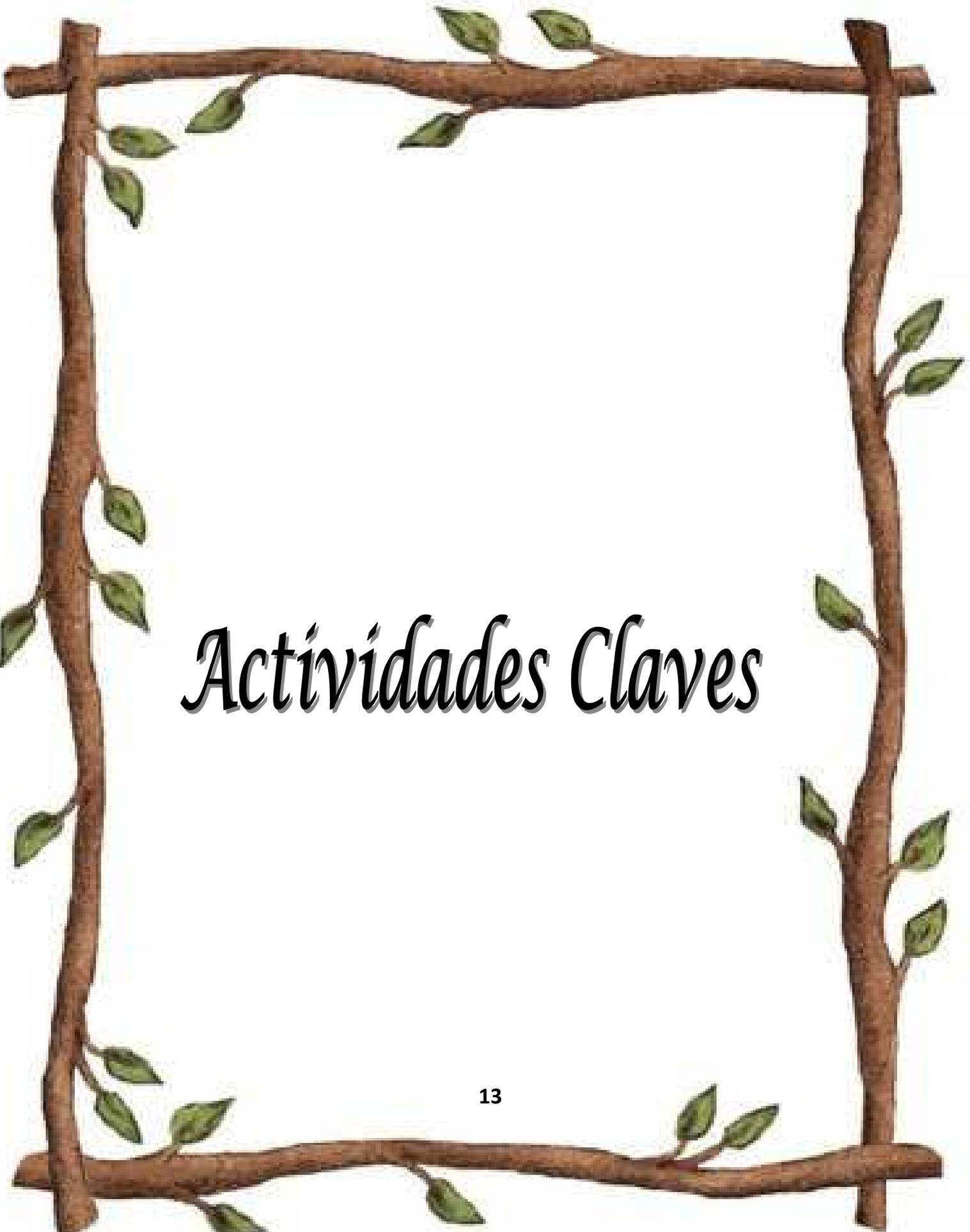
Actividad Optima

Actividad Optima

Caminata	
Nombre del juego: Caminata "Hoy.... Tú Decides "	
Lugar y ocasión del juego: De noche,	
L= Logistica Lista de chequeo <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> Tener lista el area de juego <input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes 	Duracion: 3 hras. Edad: 18-24 anos # de participantes: 50 acampantes Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (plan B)
Meta de Fe: vemos a los jovenes asumiendo el reto de cabiar sus vidas, dando un rotundo No al pecado, y asi, reflejar a Cristo a traves de su testimonio, manteniendose en el camino que nos conduce a la vida eterna.	
Como te organizaras para dirigir?	Lo que hare como director del juego:
Informacion especial del grupo:	Son jóvenes de la 1era y 2da Iglesia Evangelica de Cofradia, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en mas de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Hoy.... Tú Decides" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Descripcion de la caminata	<p>La caminata comenzara en el tabernaculo con un momento de alabanza y adoración, en el que estaran ubicados por cabañas y pasaran de igualmanera al camino, seguidamente, llegaran a un rotulo que dira: sigue las pisadas, a partir de ese instante, pasara uno a uno cada 2 min. Y observará n, por medio de rotulos, durante todo el camino la forma en que se puede servir a Dios (ministerios).Pueda que ya el campero este sirviendo en uno o mas ministerios por lo que habrán preguntas de reflexion en cada rotulo.</p> <p>Ademas encontraran, tiendas de campaña que representaran las tentaciones a las que se ve enfrentado el jóven, dentro de ellas habran objetos que ilustran dichas tentaciones en este mismo punto habra personal de apoyo(ilustrando a personajes de la biblia que cayeron en pecado en x momento) queriendo persuadir a los acampantes para que se desvien del camino, que sientan curiosidad de lo que hay dentro de las tiendas ya que no estara a simple vista, si el acampante se desvia a una de las tiendas durante el recorrido sera marcado con pintura, sin que se de cuenta, para que al momento de la reflexion final que se hara en el anfiteatro, sepa que todo pecado por mas pequeño que sea, siempre deja marcas, y acarrea una consecuencia.</p> <p>Ya una vez reunidos todos (que todas las cabañas hayan pasado), tendremos el testimonio de un miembro de la iglesia que servira de reflexion y ministracion en lo que es el tema tratando con el pecado.</p> <p>En el anfiteatro, con una fogata, y al fondo una cruz con un liston para cada campero (visualizando que por fe todos los acampantes renovaran pacto con Dios), se hara el llamado para decidir si toman el reto de cambiar sus vidas y mantenerse en el camino de Cristo como el lo demanda, apartandose del pecado, y poniendo sus dones al servicio de El.</p>

Hoy... Tu Decides!





Actividades Claves

Actividades Claves

Circulo de la Amistad # 1	
Nombre de la actividad: Fiesta de Caramelos	Lugar y ocasión del juego: De noche, en la Cabaña.
L= Logística Lista de chequeo <input type="checkbox"/>	Duración: 20 - 30 min. Edad: 18-24 años
<input type="checkbox"/> Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> Tener lista el area de juego <input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes	# de participantes: 5 camperos/Confidente
Que esperamos con la actividad?	Con esta actividad esperamos que los jóvenes de las cabañas tengan un ambiente de verdadera camaraderia, y a la vez expresando expectativas que tienen sobre el campamento.
Informacion especial del grupo:	Son jóvenes de la 1era y 2da Iglesia Evangelica de Cofradia, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en mas de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Hoy.... Tú Decides" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Como te organizaras para dirigir?	Lo que hare como director del juego:
A= Agrupacion De que manera novedosa los pondras en el grupo o Formacion necesaria? (No olvides usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA)	Se pondrá una sábana en el piso con caramelos de colores en el centro se les invitará a todos a sentarse(ojo aquí todos deben estar con su ropa ya listos para dormir), una vez todos sentados pueden tomar un caramelo de cada color(cada caramelo contendra un tema especifico)
V= Voz e Inicio Como despertaras interes en el juego, aparte de tu voz?	El confidente será el primero en sentarse sobre las sábanas y les dira a sus camperos si a ellos no se les antoja comer un rico caramelo (deben de ser caramelos irresistibles jaja) y asi invitarles a irse sentando ellos tambien sobre la sábana.
E3 = Explicacion Como explicaras el juego para obtener un 100% de comprension? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones (audio) y con una demostracion (tacto)	Visual: se tendran sobre la sabanos los irresistible caramelos de colores. Auditivo: se les dirá que tomen un caramelo de cada color (5 caramelos),y se daran a conocer las reglas ---todos deben participar, cada color lleva con si un tema en especifico, detallado asi; * Rojo = Expectativas para este campamento * Verde = Comida favorita * Azul = Hobbies Favoritos * Amarillo = Que temporada del anio te gusta mas (semana santa, navidad, etc) * Blanco = Si esa noche te tocara cambiar algo de tu vida, Que cambiarias? Tacto: Disfrutando de los deliciosos caramelos y compartiendo en grupo.
D3 = Direccion Como participaras? Quien sera tu referi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? Hay modificaciones necesarias para el juego? Como detendras el juego en el momento apropiado? Lllevas una buena explicaion del juego de manera que otras personas podran leerlo y jugarlo?	El confidente participará juntamente con los camperos, si es posible a la hora de responder a cada tema que conllevan los distintos caramelos, tiene que ser la persona que rompa el hielo.
Recomendaciones o Modificaciones del juego.	El confidentes debe decirles que no se coman todos los caramelos que mejor guarden para el siguiente dia, ya que en la noche puede provocar efectos no deseados.

Circulo de la Amistad # 2	
Nombre de la actividad: Un apoyo incondicional	Lugar y ocasión del juego: De noche, en la Cabaña.
L= Logística Lista de chequeo <input type="checkbox"/>	Duración: 20 - 30 min. Edad: 18-24 años
<input type="checkbox"/> Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> Tener lista el area de juego <input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes	# de participantes: 5 camperos/Confidente
Que esperamos con la actividad?	Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (plan B): No hay inconveniente ya que es dentro de la misma Cabaña.
Que esperamos con la actividad?	Con esta actividad esperamos que los Jóvenes de las cabañas sepan pedir ayuda cuando lo necesiten y descubran que en la vida cotidiana hay problemas, pecados y dificultades que enfrentar pero que es mejor hacerlo acompañado y no solo, y que existe un apoyo incondicional, mas que un hombro o espalda en quien apoyarse y se llama Cristo Jesus.
Informacion especial del grupo:	Son jóvenes de la 1era y 2da Iglesia Evangelica de Cofradia, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en mas de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Hoy.... Tú Decides" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Como te organizaras para dirigir?	Lo que hare como director del juego:
A= Agrupacion De que manera novedosa los pondras en el grupo o Formacion necesaria? (No olvides usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA)	Todos los participantes tendrán que quedar en parejas (el confidente es el encargado de formar las parejas), se sentaran en el suelo de espalda y entrelazando sus brazos, a el llamado Pedro dice que se paren, tienen que intentar levantarse al mismo tiempo luego lo hacen de tres , y para finalizar realizan el mismo ejercicio los seis de espaldas siempre y entrelazando los brazos.
V= Voz e Inicio Como despertarás interés en el juego, aparte de tu voz?	El confidente dira en voz alta, que les parece y hacemos algo antes de dormir les parece y nos sentamos en el suelo en parejas y tratamos de hacer esto
E3 = Explicacion Como explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones (audio) y con una demostración (tacto)	Visual: El confidente se sentará en el suelo junto con un campero de espaldas y entrelazando sus brazos, para hacer la demostración. Auditivo: se les dira que al llamo Pedro dice que se paren, cada pareja inicia el reto de levantarse en parejas, luego en cuatro, luego los seis. Tacto: Trabajar en parejas, luego, en equipo para lograr el objetivo final que es levantarse. Reflexion: El confidente preguntara; que hacen ustedes cuando hay problemas familiares, económicos, espirituales (tal vez un pecado que vas cargando), que haces, tratas de afrontarlo solo, pides ayuda sera que estaras pidiendo esa ayuda a la persona indicada, si no sabes que hacer en esta noche alguien quiere acompañarte siempre y ese es el Espíritu Santo, para que andes y sirvas a Dios conforme a los estatutos y enseñanzas que el nos demanda.
D3 = Direccion Como participarás? Quien sera tu referi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? Hay modificaciones necesarias para el juego? Como detendras el juego en el momento apropiado? Lllevas una buena explicación del juego de manera que otras personas podran leerlo y jugarlo?	El confidente participara juntamente con los camperos, pero no podra dar ideas para lograr cumplir con el objetivo que es levantarse el grupo completo a un mismo tiempo, esto es para ver que lo logren por sus propios esfuerzos y empezar a visualizar los diferentes liderazgos.
Recomendaciones o Modificaciones del juego.	Si el confidente desea, puede leer un versiculo de la Biblia, referente a la actividad realizada y que pueda ayudarlo al campero en su relacion con Dios.

Tiempo a Solas # 1	
Nombre de la actividad: Hablando con Dios	Lugar y ocasión del juego: Bella Vista punto de reunion, luego tu eliges el lugar de encuentro con DIOS.
L= Logística Lista de chequeo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> Tener lista el area de juego <input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes	Duracion: Edad: 18-24 anos
	# de participantes: 50 acampantes/Confidentes
	Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (plan B): Tabernaculo
Materiales:	
Que esperamos con la actividad? Con esta actividad esperamos que los Jóvenes tengan un momento a solas con Dios, que puedan conversar con El, que le expresen sus problemas a El, que lo sientan como un padre, como alguien que esta dispuesto a escucharlos y guiarles siempre por el camino del bien.	
Informacion especial del grupo:	Son jóvenes de la 1era y 2da Iglesia Evangelica de Cofradía, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en mas de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Hoy.... Tú Decides" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Como te organizaras para dirigir?	Lo que hare como director del juego:
A= Agrupacion De que manera novedosa los pondras en el grupo o Formacion necesaria? (No olvides usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA)	Todo el grupo se colocara en circulo para empezar un momento de adoración luego cada acampante recibira una carta de mano de su confidente y eligira el sitio donde tener ese tiempo especial con Dios
V= Voz e Inicio Como despertarás interes en el juego, aparte de tu voz?	Con los cantos de adoración y alabanza
E3 = Explicacion Como explicaras el juego para obtener un 100% de comprension? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones (audio) y con una demostracion (tacto)	Visual: Se le entregara una carta a cada acampante para que la lea en su momento a solas con Dios. Auditivo: Dispuestos a escuchar la voz de Dios. Tacto: A merced de la naturaleza, sentir a Dios en la brisa, en el susurro de los pajaritos, el olor de de los pinos, realmete disfrutar todo lo que Dios nos a regalado, y que muchas veces en nuestro diario vivir pasamos por desapercibido.
D3 = Direccion Como participaras? Quien sera tu referi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? Hay modificaciones necesarias para el juego? Como detendras el juego en el momento apropiado? Llevas una buena explicaion del juego de manera que otras personas podran leerlo y jugarlo?	La Directora dara comienzo, luego se entrara a un momento de alabanza y adoración a nuestro Dios, seguidamente el confidente entregara la carta y por ultimo se les dira cuanto tiempo a solas con Dios tendran, y que al silbato del pito nos volvemos a reunir donde comenzamos, para compartir (si desea algun acampante), como Dios le ha hablado durante ese tiempo.
Recomendaciones o Modificaciones del juego.	Ninguna

Tiempo a Solas # 2	
Nombre de la actividad: Un Testimonio especial	Lugar y ocasión del juego: Bella Vista punto de reunion, luego tu eliges el lugar de encuentro con DIOS.
L= Logística Lista de chequeo <input type="checkbox"/>	Duracion: Edad: 18-24 anos
<input type="checkbox"/> Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> Tener lista el area de juego <input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes	# de participantes: 50 acampantes/Confidentes
	Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (plan B): Tabernáculo
Materiales: Librito de testimonios vividos , con hojas en blanco esperando que cada jóven escriba el suyo propio.	
Que esperamos con la actividad?	Con esta actividad esperamos que los Jóvenes tengan un momento a solas con Dios y que aparte de leer los diferentes testimonios que encontraran en el librito que les sera entregado, decidan escribir tambien como Dios a tocado sus vidas y si estan contentos de ser hijo de El, y si desean seguir sirviendo y si habia algo que les impida servir a Cristo como El lo demanda, que tomen la decisión y lo borren para siempre y no lo hagan mas.
Informacion especial del grupo:	Son jóvenes de la 1era y 2da Iglesia Evangelica de Cofradia, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en mas de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Hoy.... Tú Decides" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Como te organizaras para dirigir?	Lo que hare como director del juego:
A= Agrupacion De que manera novedosa los pondras en el grupo o Formacion necesaria? (No olvides usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA)	Todo el grupo se colocara en circulo para empezar un momento de adoración luego cada acampante recibirá un librito de mano del confidente y buscara un lindo lugar donde poder sentarse y leer los diferentes testimonios que este pequeño libro contiene y tomarse su tiempo para escribir el suyo propio.
V= Voz e Inicio Como despertaras interes en el juego, aparte de tu voz?	Con los cantos de adoración y alabanza
E3 = Explicacion Como explicaras el juego para obtener un 100% de comprension? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones (audio) y con una demostracion (tacto)	Visual: Se le hará entrega del librito a cada acampante (queremos que los jovenes se sientan atraidos a traves de la portada a leer dicho libro) Auditivo: Dispuestos a escuchar la voz de Dios Tacto: Poder palpar, leer y disfrutar el pequeño libro de testimonios de diferentes creyentes y puedan escribir cada uno el suyo propio.
D3 = Direccion Como participaras? Quien sera tu referi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? Hay modificaciones necesarias para el juego? Como detendras el juego en el momento apropiado? Lllevas una buena explicaion del juego de manera que otras personas podran leerlo y jugarlo?	La Directora dara comienzo, luego se entrara a un momento de alabanza y adoración a nuestro Dios, seguidamente el confidente entregara el librito y por ultimo se les dira cuanto tiempo a solas con Dios tendran, y que al silbato del pito nos volvemos a reunir donde comenzamos, para compartir (si desea algun acampante), su propio testimonio.
Recomendaciones o Modificaciones del juego.	Ninguna

Estudio Bilico en Comunidad EBC	
Nombre de la actividad: Estudio Biblico	Lugar y ocasi3n del juego: Por la ma1ana, en un lugar agradable en contacto con la naturaleza.
L= Logistica Lista de chequeo <input type="checkbox"/>	Duraci3n: 2 1/2 horas Edad: 18-24 anos
<input type="checkbox"/> Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> Tener lista el area de juego <input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes	# de participantes: 5 camperos/Confidente
Que esperamos con la actividad?	Con esta actividad esperamos que los acampantes mantengan un contacto con Dios a trav3s de la meditaci3n de la Palabra y que puedan reflejar el deseo de aprender mas acerca de vivir en armonia con Dios y sus mandatos; crecer espiritualmente y compartir con otros a traves de un estudio b3blico.
Informaci3n especial del grupo:	Son j3venes de la 1era y 2da Iglesia Evangelica de Cofradia, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en mas de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Hoy... T3 Decides" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Como te organizaras para dirigir?	Lo que hare como director del juego:
A= Agrupaci3n De que manera novedosa los pondras en el grupo o Formaci3n necesaria? (No olvides usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA)	Se mantendran en caba1as con su respectivo confidente.
V= Voz e Inicio Como despertaras interes en el juego, aparte de tu voz?	El confidente les invitara y motivara a reunirse y buscar un sitio idoneo para el desarrollo del estudio biblico en comunidad.
E3 = Explicaci3n Como explicaras el juego para obtener un 100% de compresi3n? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones (audio) y con una demostraci3n (tacto)	Visual: El confidente se sentara en el suelo junto con sus camperos (pueden colocar una manta en el suelo para que se puedan sentar) Auditivo: se desarrollara y explicara paso a paso el estudio biblico asignado. Tacto: Se le ira ejemplificando cada actividad del estudio biblico
D3 = Direcci3n Como participaras? Quien sera tu referi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? Hay modificaciones necesarias para el juego? Como detendras el juego en el momento apropiado? Llevas una buena explicaci3n del juego de manera que otras personas podran leerlo y jugarlo?	El confidente participara juntamente con los camperos en el desarrollo del estudio biblico, propiciando un ambiente agradable, mostrando sensibilidad y apoyo a las necesidades que puedan surgir en el momento de la actividad.
Recomendaciones o Modificaciones del juego.	Se recomienda al confidente conocer a cabalidad el estudio biblico y tener a la mano los materiales necesarios para el desarrollo del mismo.

Observando el Pasaje

Anota arriba el título que le darías a este pasaje

Efesios 5: 1-20



Sed, pues imitadores de Dios como hijos amados. Y andad en amor, como también Cristo nos amó y se entregó a sí mismo por nosotros, ofrenda y sacrificio a Dios en olor fragante.

Pero fornicación y toda impureza o avaricia, ni aún se nombre entre vosotros, como conviene a santos. Tampoco digáis palabras deshonestas, ni necesidades ni groserías que no convienen, sino antes bien acciones de gracia. Sabéis esto que ningún fornicario o inmundo o avaro, que es idólatra tiene herencia en el reino de Cristo y de Dios.

Nadie os engañe con palabras vanas, porque por estas cosas viene la ira de Dios sobre los hijos de desobediencia. No seáis, pues, partícipes de ellos, porque en otro tiempo erais tinieblas, pero ahora sois luz en el Señor, andad como hijos de luz (porque el fruto del Espíritu es toda bondad, justicia y verdad) comprobando lo que es agradable al Señor. Y no participéis de las obras infructuosas de las tinieblas, sino más bien reprendedlas, porque vergonzoso es aún hablar de lo que ellos hacen en secreto. Mas todas las cosas son puestas en envidia por luz, son hechas manifiestas porque la luz es lo que manifiesta todo. Por lo cual dice:

Despiértate , tú que duermes,

Y levántate de los muertos

Y te alumbrará Cristo.

Mirad pues con diligencia como andéis, no como necios sino como sabios, aprovechando bien el tiempo, porque los días son malos. Por lo tanto no seáis insensatos, sino entendidos de cuál sea la voluntad del Señor. No os embaguéis con vino en el cual hay disolución; antes bien sed llenos del Espíritu, hablando entre vosotros con salmos con himnos y cantos espirituales, cantando y alabando al Señor en vuestros corazones; dando siempre gracias por todo al Dios y Padre, en el nombre de nuestro Señor Jesucristo.

¿Qué cosas nos apartan de Dios?

Subráyalas y luego escríbelas aquí.

CNN	
Nombre de la actividad: ¿Qué es ese animalito?	Lugar y ocasión del juego: Anfiteatro y alrededores
L= Logística Lista de chequeo <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> Tener lista el area de juego <input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes 	Duración: 1 hora Edad: 18-24 años
	# de participantes: 50 acampantes
	Materiales para la actividad: Rompecabezas de colores, bombas.
	Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (plan B): Se puede hacer la misma actividad en el tabernáculo pero utilizando ayudas visuales y materiales extras para impartir un pequeño taller.
Que esperamos con la actividad?	Con esta actividad esperamos que los acampantes puedan admirar, conocer e interactuar con la naturaleza participando activamente en el desarrollo de la misma.
Informacion especial del grupo:	Son jóvenes de la 1era y 2da Iglesia Evangelica de Cofradía, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en mas de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Hoy.... Tú Decides" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Como te organizaras para dirigir?	Lo que hare como director del juego:
A= Agrupacion De que manera novedosa los pondras en el grupo o Formacion necesaria? (No olvides usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA)	Todo el grupo se colocará en circulo para escuchar las instrucciones previas. Cada acampante elegira una sección del cien pies del color que prefiera, se agruparan de acuerdo al color formando el cien pies. 10min
V= Voz e Inicio Como despertaras interes en el juego, aparte de tu voz?	Se motivará al acampante a que haga una pequeña exploración en la naturaleza, seran nombrados como "Los Defensores De La Tierra" explicandoles que como defensores son los llamados a velar por el bienestar y seguridad de todas las criaturas de la naturaleza, por muy pequeña, que esta sea, en este caso Los Insectos . 5min
E3 = Explicacion Como explicaras el juego para obtener un 100% de comprension? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones (audio) y con una demostracion (tacto)	Visual: se mostrara a los acampantes el lugar donde se realizara la actividad Audio: se les daran las instrucciones para realizar la actividad: *De acuerdo a los grupos antes organizados se desplazaran a los alrededores. *Buscaran y cazaran un insecto, sin causarle daño, observaran sus características y prepararan una pequeña explicación. *Construiran con material de la naturaleza un pequeño habitat para el insecto encontrado. *Se reuniran nuevamente en el anfiteatro para exponer los trabajos realizados y daran la explicacion del mismo, mencionando características del insecto. *Al final de la exposicion participaran en la dinámica el cien pies feliz. Tacto: Se mostrará a los acampantes una muestra del habitat que pueden hacer.
D3 = Direccion Como participaras? Quien sera tu referi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? Hay modificaciones necesarias para el juego? Como detendras el juego en el momento apropiado? Llevas una buena explicaion del juego de manera que otras personas podran leerlo y jugarlo?	Los confidentes de CNN se delegaran funciones para que ambos participen de la actividad: Confidente #1 dara la bienvenida, hará la agrupación y despertara el interés por la actividad. Confidente #2 explicara detalladamente las instrucciones de la actividad. además realizara la dinamica del cien pies feliz. Ambos confidentes estaran pendientes de detener el juego si se corre algun peligro.
Recomendaciones o Modificaciones del juego.	Los confidentes deben estar muy pendientes de la actividad para evitar que haya algun tipo de accidente; ser muy creativos.

Estaciones

Estación	
Nombre de la actividad: Cara de Fantasma	Lugar y ocasión del juego: Area de juegos
L= Logística Lista de chequeo <input type="checkbox"/>	Duración: 10 min. Edad: 18-24 años
<input type="checkbox"/> Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> Tener lista el area de juego <input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes	# de participantes: 10 acampantes
Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (plan B): No hay inconveniente, si llueve se podría realizar en el tabernaculo o cocina.	
Materiales: globos, harina,hilo/lana, palillos para dientes, pañuelos 3 agujas, cabuya, cinta para marcar salida.	
Que esperamos con la actividad?	Con esta actividad esperamos que los Jovenes de las cabañas puedan aprender a trabajar en equipo y vean la importancia de saber seguir instrucciones y sobre todo la comunicación entre los miembros
Informacion especial del grupo:	Son jóvenes de la 1era y 2da Iglesia Evangelica de Cofradia, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en mas de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Hoy.... Tú Decides" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Como te organizaras para dirigir?	Lo que hare como director del juego:
A= Agrupacion De que manera novedosa los pondras en el grupo o Formacion necesaria? (No olvides usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA)	Primero preguntaremos si traen porra, y que la queremos escuchar, todos juntos....Ahora Se les dira a los participantes que necesitamos que se ubiquen en dos lineas de frente a los globos antes de iniciar el juego.
V= Voz e Inicio Como despertaras interes en el juego, aparte de tu voz?	El confidente dira en voz alta, bienvenidos a la estacion cara de fantasmas y empezara a explicar en que consiste la actividad
E3 = Explicacion Como explicaras el juego para obtener un 100% de comprension? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones (audio) y con una demostracion (tacto)	Visual: Se debe contar con un rotulo del juego y un disfraz que tenga relacion con la historia Auditivo: se contara la historia preparada previamente a la actividad Tacto: Trabajar en equipo eliminando a todos los fantasmas Historia: En este momento se nos ha notificado que en el campamento hay unos horribles y temibles fantasmas, que quieren estropear las actividades, por lo que los hemos convocado a ustedes como casafantasmas, para que los exterminen a todos, ojo, no puede quedar ninguno con vida, para realizar esta estacion tenemos que actuar y pensar como fantasmas. Reglas: * Todos los casafantasmas llevaran una venda en sus ojos, ya que los fantasmas no se ven solo podemos sentir su presencia. * No tenemos armas de fuego, solamente un palillo x casafantasma. * Tus manos nunca las debes utilizar, todo el tiempo tienen que estar atrás. * Todos los casfantasmas se ubicaran en parejas y lucharan para matar un fantasma a la vez. * A la cuenta de fantasma, inicio..... Sombrero, mascar, fantasma.
D3 = Direccion Como participaras? Quien sera tu referi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? Hay modificaciones necesarias para el juego? Como detendras el juego en el momento apropiado? Llevas una buena explicacion del juego de manera que otras personas podran leerlo y jugarlo?	Los confidentes de estaciones se delegaran funciones para que ambos participen de la actividad: Confidente #1 dara la bienvenida a la estacion y será el réferi de seguridad Confidente #2 contará la historia y dara las instrucciones del juego Ambos confidentes estaran pendientes de detener el juego si se corre algun peligro.
Recomendaciones o Modificaciones del juego.	La actividad era con alfileres o agujas, pero debido al peligro que conlleva esto se cambiaron a palillos para dientes, y unos dos alfileres solo para reventar las bombas(los fantasmas) en caso de no ser reventados. (ojo sin que el acampante se de cuenta)

Estación	
Nombre de la actividad: La Cuchara Loca	Lugar y ocasión del juego: Area de juegos
L= Logística Lista de chequeo <input type="checkbox"/>	Duración: 10 min. Edad: 18-24 años
<input type="checkbox"/> Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> Tener lista el area de juego <input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes	# de participantes: 10 acampantes
Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (plan B): No hay inconveniente, si llueve se podría realizar en el tabernaculo o cocina.	
Materiales: cabuya, 1 cuchara de metal	
Que esperamos con la actividad?	Con esta actividad esperamos que los Jóvenes de las cabañas puedan aprender a trabajar en equipo y vean la importancia de saber seguir instrucciones y sobre todo la comunicación entre los miembros
Informacion especial del grupo:	Son jóvenes de la 1era y 2da Iglesia Evangelica de Cofradia, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en mas de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Hoy.... Tú Decides" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Como te organizaras para dirigir?	Lo que hare como director del juego:
A= Agrupacion De que manera novedosa los pondras en el grupo o Formacion necesaria? (No olvides usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA)	Primero preguntaremos si traen porra, y que la queremos escuchar, todos juntos....Ahora Se les dira a los participantes que necesitamos que se ubiquen en una sola linea.
V= Voz e Inicio Como despertaras interes en el juego, aparte de tu voz?	El confidente dira en voz alta, bienvenidos a la estacion La Cuchara Loca y empezara a explicar en que consiste la actividad
E3 = Explicacion Como explicaras el juego para obtener un 100% de comprension? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones (audio) y con una demostracion (tacto)	Visual: Se debe contar con un rotulo del juego y un disfraz que tenga relacion con la historia Auditivo: se contara la historia preparada previamente a la actividad Tacto: Trabajar en equipo para que la vacuna llegue a su destino final Historia: En este momento se nos ha notificado que en cofradia, se ha desatado una peste de Dengue y a causado daños severos en la salud de muchos niños, jovenes y ancianos y los pobladores estan preocupados porque tienen solamente 7 minutos para conseguir la vacuna contra esta peste, tenemos que darnos prisa o la cosa se puede poner fea en Cofradia. Reglas: * Todos deben de conseguir la vacuna y ponersela primeramente cada uno para evitar su contagio * La vacuna es inmensa (una larga cabuya amarrada a una cuchara) asi que sera suficiente para todos y debe pasar por todo su cuerpo por dentro desde la cabeza hasta los pies. * Debemos darnos prisa solo contamos con 7 minutos, o mas de alguna persona puede morir * A la cuenta de cuchara, inicio..... tenedor, cuchillo, cuchara.
D3 = Direccion Como participaras? Quien sera tu referi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? Hay modificaciones necesarias para el juego? Como detendras el juego en el momento apropiado? Llevas una buena explicacion del juego de manera que otras personas podran leerlo y jugarlo?	Los confidentes de estaciones se delegaran funciones para que ambos participen de la actividad: Confidente #1 dara la bienvenida a la estacion y será el referi de seguridad Confidente #2 contará la historia y dara las instrucciones del juego Ambos confidentes estaran pendientes de detener el juego si se corre algun peligro.
Recomendaciones o Modificaciones del juego.	Preferiblemente que la cuchara sea de metal y asi no tienda a quebrarse y pueda rayar a algun participante.

Estación	
Nombre de la actividad: La Esponja	Lugar y ocasión del juego: Area de juegos
L= Logística Lista de chequeo <input type="checkbox"/>	Duración: 10 min. Edad: 18-24 años
<input type="checkbox"/> Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> Tener lista el area de juego <input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes	# de participantes: 10 acampantes
Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (plan B): No hay inconveniente, si llueve se podría realizar en el tabernaculo o cocina.	
Materiales: 2 cubetas (una con agua, otra vacia), 1 esponja grande,	
Que esperamos con la actividad?	Con esta actividad esperamos que los Jovenes de las cabañas puedan aprender a trabajar en equipo y vean la importancia de saber seguir instrucciones y sobre todo la comunicación entre los miembros
Informacion especial del grupo:	Son jóvenes de la 1era y 2da Iglesia Evangelica de Cofradia, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en mas de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Hoy.... Tú Decides" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Como te organizaras para dirigir?	Lo que hare como director del juego:
A= Agrupacion De que manera novedosa los pondras en el grupo o Formacion necesaria? (No olvides usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA)	Primero preguntaremos si traen porra, y que la queremos escuchar, todos juntos....Ahora Se les dira a los participantes que necesitamos que se ubiquen en una sola linea tomando distancia del punto A al punto B.
V= Voz e Inicio Como despertaras interes en el juego, aparte de tu voz?	El confidente dira en voz alta, bienvenidos a la estacion La Esponja y empezara a explicar en que consiste la actividad
E3 = Explicacion Como explicaras el juego para obtener un 100% de comprension? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones (audio) y con una demostracion (tacto)	Visual: Se debe contar con un rotulo del juego y un disfraz que tenga relacion con la historia Auditivo: se contara la historia preparada previamente a la actividad Tacto: Trabajar en equipo para que el barco no se hunda Historia: Los hemos convocado porque ha surgido una imprevisto en el campamento la gente de la cocina se quedo sin agua, y de esto depende que cenemos hoy, tenemos que hacer llegar agua aunque sea jalando de poquito en poquito desde el rio.... Reglas: *Solo contamos con una esponja para hacerlo * La esponja debe de pasar por todos, ojo no por abajo o por los lados sino por arriba desde el punto A (cubeta #1) al punto B (cubeta#2) * Si uno del equipo no ayuda, no comeremos este dia. * A la cuenta de esponja, inicio..... cubeta, maguera, esponja.
D3 = Direccion Como participaras? Quien sera tu referi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? Hay modificaciones necesarias para el juego? Como detendras el juego en el momento apropiado? Llevas una buena explicacion del juego de manera que otras personas podran leerlo y jugarlo?	Los confidentes de estaciones se delegaran funciones para que ambos participen de la actividad: Confidente #1 dara la bienvenida a la estacion y será el referi de seguridad Confidente #2 contará la historia y dara las instrucciones del juego Ambos confidentes estaran pendientes de detener el juego si se corre algun peligro.
Recomendaciones o Modificaciones del juego.	En caso de que un participante este enfermo, muy enfermo y no pueda mojarse podran pasarse la esponja siempre con las manos pero por los lados.

Estación	
Nombre de la actividad: Cangrejo Pegajoso	Lugar y ocasión del juego: Área de juegos
L= Logística Lista de chequeo <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> Tener lista el área de juego <input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes	Duración: 10 min. Edad: 18-24 años # de participantes: 10 acampantes
	Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (plan B): No hay inconveniente, si llueve se podría realizar en el tabernáculo o cocina.
Materiales: globos, tape	
Que esperamos con la actividad?	Con esta actividad esperamos que los Jóvenes de las cabañas puedan aprender a trabajar en equipo y vean la importancia de saber seguir instrucciones y sobre todo la comunicación entre los miembros
Información especial del grupo:	Son jóvenes de la 1era y 2da Iglesia Evangelica de Cofradia, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en mas de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Hoy.... Tú Decides" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Como te organizaras para dirigir?	Lo que hare como director del juego:
A= Agrupacion De que manera novedosa los pondras en el grupo o Formacion necesaria? (No olvides usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA)	Primero preguntaremos si traen porra, y que la queremos escuchar, todos juntos....Ahora Se les dira a los participantes que necesitamos que se 5 atrás de las lineas que seran los que recibiran las bombas para eliminarlas y 5 se colocaran tape sobre su estomago y desde ese momento seran cangrejos.
V= Voz e Inicio Como despertaras interes en el juego, aparte de tu voz?	El confidente dira en voz alta, bienvenidos a la estacion El Cangrejo Pegajoso y empezara a explicar en que consiste la actividad
E3 = Explicacion Como explicaras el juego para obtener un 100% de comprension? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones (audio) y con una demostracion (tacto)	Visual: Se debe contar con un rotulo del juego y un disfraz que tenga relacion con la historia Auditivo: se contara la historia preparada previamente a la actividad Tacto: Trabajar en equipo para poder eliminar todas las bobas con gases nucleares Historia: En este momento queriamos hacer una actividad en el rio de aquí del sitio, pero se nos a notificado que tiraron unas bombas con gases nucleares y que tenemos que eliminarlas, para ellos tenemos que convertirnos en cangrejos para entrar en el rio y hacer nuestro trabajo. Reglas: *Tienes que utilizar tu cuerpo pegajoso * No puede quedar ninguna tan sola bomba en el rio, porque entonces no podremos hacer la actividad * Si uno del equipo no ayuda, no lo lograremos ya que solo contamos con 7 min. * A la cuenta de cangrejo, inicio..... langosta, Camaron, Cangrejo.
D3 = Direccion Como participaras? Quien sera tu referi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? Hay modificaciones necesarias para el juego? Como detendras el juego en el momento apropiado? Llevas una buena explicacion del juego de manera que otras personas podran leerlo y jugarlo?	Los confidentes de estaciones se delegaran funciones para que ambos participen de la actividad: Confidente #1 dara la bienvenida a la estacion y será el réferi de seguridad Confidente #2 contará la historia y dara las instrucciones del juego Ambos confidentes estaran pendientes de detener el juego si se corre algun peligro.
Recomendaciones o Modificaciones del juego.	Ninguna

Estaciones	
Nombre de la actividad: El Ariete	Lugar y ocasión del juego: Por la tarde en un lugar amplio y plano limpio de raíces, piedras y otros obstáculos
L= Logística Lista de chequeo <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> Tener lista el area de juego <input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes 	Duracion: 10 min. Edad: 18-24 anos
	# de participantes: 10 acampantes por equipo
	Materiales para la actividad: necesitaran pañuelos para 9 de los 10 acampantes, material para marcar un camino(cabuya, cal), rotulo del juego y un disfraz.
	Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (plan B): se puede realizar la misma actividad en el comedor o en el tabernáculo.
Que esperamos con la actividad?	Con esta actividad esperamos que los jovenes de las cabañas tengan un ambiente de verdadera camaraderia, y a la vez participando en cada una de las actividades en equipo, mostrando verdadera ética cristiana.
Informacion especial del grupo:	Son jovenes de la 1era y 2da Iglesia Evangelica de Cofradia, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en mas de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Ahora Decides Tu" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Como te organizaras para dirigir?	Lo que hare como director del juego:
A= Agrupacion De que manera novedosa los pondras en el grupo o Formacion necesaria? (No olvides usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA)	El grupo de 10 acampantes se colocara en semicírculo para escuchar las instrucciones. Los acampantes se colocaran en dos filas y giraran para quedar frente a frente, deberan elegir una persona para que sea el guía.
V= Voz e Inicio Como despertarás interés en el juego, aparte de tu voz?	Se comenzará contando una historia llena de aventura y diversion: Son caballeros de la mesa redonda y necesitan llevar un cargamento de provisiones a un poblado vecino que no ha tenido cosecha este año, para lograrlo deben construir un medio de transporte para cargarlo, pero trabajaran a ciegas porque es de noche (vendados) y deben llevarlo lo mas pronto posible, solo uno podra llevar antorcha para guiarlos (sin venda) y los llevará a traves de un camino lleno de obstáculos y enemigos; deben trabajar rápido y en equipo.
E3 = Explicacion Como explicarás el juego para obtener un 100% de comprension? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones (audio) y con una demostracion (tacto)	Visual: Se mostrara la forma como deben cargar al acampante que ira de guía. Audio: se daran las instrucciones para el juego: Cuando ya esten formados en filas se les vendaran los ojos y con mucho cuidado y bajo la supervision del referi, subiran al acampante guia sobre sus brazos este tendra que guiar a sus compañeros de equipo a traves de un pequeño sendero marcado, sin salirse hasta llegar a la meta. Tacto: se mostrará, preferiblemente solo al guía, el recorrido que harán para que lleguen a la meta. Una vez terminado el recorrido se afirmará al equipo.
D3 = Direccion Como participarás? Quien sera tu referi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? Hay modificaciones necesarias para el juego? Como detendras el juego en el momento apropiado? Llevas una buena explicacion del juego de manera que otras personas podran leerlo y jugarlo?	Los confidentes de estaciones se delegaran funciones para que ambos participen de la actividad: Confidente #1 dara la bienvenida a la estacion y será el referi de seguridad Confidente #2 contará la historia y dara las instrucciones del juego Ambos confidentes estaran pendientes de detener el juego si se corre algun peligro.
Recomendaciones o Modificaciones del juego.	Los confidentes deben estar muy pendientes de la actividad para evitar que haya algun tipo de accidente; ser muy creativos.

Estaciones	
Nombre de la actividad: La Cascada	Lugar y ocasión del juego: Por la tarde en un lugar amplio y plano limpio de raíces, piedras, otros obstáculos y cerca de una fuente de agua (grifo)
L= Logística Lista de chequeo <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> Tener lista el área de juego <input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes 	Duración: 10 min. Edad: 18-24 años
	# de participantes: 10 acampantes por equipo
	Materiales para la actividad: Necesitarán agua, una cubeta, un tubo de PVC y disfraces.
	Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (plan B):
Que esperamos con la actividad? Con esta actividad esperamos que los jóvenes de las cabañas tengan un ambiente de verdadera camaradería, y a la vez participando en cada una de las actividades en equipo, mostrando verdadera ética cristiana.	
Información especial del grupo:	Son jóvenes de la 1era y 2da Iglesia Evangélica de Cofradía, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en más de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Ahora Decides Tu" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Como te organizaras para dirigir?	Lo que hare como director del juego:
A= Agrupacion De que manera novedosa los pondras en el grupo o Formacion necesaria? (No olvides usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA)	El grupo de 10 acampantes se colocara en semicírculo para escuchar las instrucciones. Para la realización del juego los acampantes se colocaran en una fila desde el punto A (donde esta el grifo) hasta el punto B donde habra una cubeta en la cual depositaran el agua que trasladen.
V= Voz e Inicio Como despertaras interes en el juego, aparte de tu voz?	Se comenzará contando una historia llena de aventura y diversión: Son un equipo de voluntarios de las Naciones Unidas que trabajan en la construcción de redes de agua en países con escases de este líquido. Esta vez fueron enviados a un país en Africa donde construirán una red provisional con tubos de PVC, pero el material no es el suficiente, por lo que tendran que buscar la manera de transportarla lo mas rapido posible haciendo uso solamente de sus manos.
E3 = Explicacion Como explicaras el juego para obtener un 100% de comprension? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones (audio) y con una demostracion (tacto)	Visual: Se debe mostrar el punto de inicio y el punto de meta para la actividad Audio: Se les explicara que deben transportar el agua en el tubo sin usar mas que sus manos, todos deben participar y lograr llenar la cubeta. Tacto: Se daran las indicaciones necesarias para hacer la fila dando el ejemplo los confidentes de la estacion.
D3 = Direccion Como participaras? Quien sera tu referi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? Hay modificaciones necesarias para el juego? Como detendras el juego en el momento apropiado? Llevas una buena explicacion del juego de manera que otras personas podran leerlo y jugarlo?	Los confidentes de estaciones se delegaran funciones para que ambos participen de la actividad: Confidente #1 dara la bienvenida a la estacion y será el réferi de seguridad Confidente #2 contará la historia y dara las instrucciones del juego Ambos confidentes estaran pendientes de detener el juego si se corre algun peligro.
Recomendaciones o Modificaciones del juego.	Los confidentes deben estar muy pendientes de la actividad para evitar que haya algun tipo de accidente; ser muy creativos.

Estaciones	
Nombre de la actividad: La Lengua del payaso	Lugar y ocasión del juego: Lugar amplio y libre de obstáculos, preferiblemente con una pendiente.
L= Logística Lista de chequeo <input type="checkbox"/> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Contar con el material a mano <input type="checkbox"/> Tener lista el área de juego <input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes 	Duración: 10 min. Edad: 18-24 años # de participantes: 10 acampantes Materiales para la actividad: agua, jabón líquido, manguera cercana a un toma de agua, Nylon rojo, una cara grande de payaso, 2 cubetas, pelotas.
	Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (plan B): No afecta la actividad, ya que la actividad requiere mojarse.
	Que esperamos con la actividad? Con esta actividad esperamos que los jóvenes de las cabañas tengan un ambiente de verdadera camaradería, y a la vez participando en cada una de las actividades en equipo, mostrando verdadera ética cristiana.
	Información especial del grupo: Son jóvenes de la 1era y 2da Iglesia Evangélica de Cofradía, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en más de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Ahora Decides Tu" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Como te organizaras para dirigir? A= Agrupación De que manera novedosa los pondras en el grupo o Formación necesaria? (No olvides usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA)	Lo que hare como director del juego: El grupo de 10 acampantes se colocara en semicírculo para escuchar las instrucciones.
V= Voz e Inicio Como despertarás interés en el juego, aparte de tu voz?	Se comenzará contando una historia llena de aventura y diversión En este momento se han convertido en los mejores chefs, especializándose en comidas para los payasos más divertidos de los circos más importantes del mundo Cada uno de ustedes prepara diferentes platillos que deleitan el paladar de los payasos y deberán llevarse los por turnos y de la forma más rápida para ser aprobados y servidos a los simpáticos payasos.
E3 = Explicación Como explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones (audio) y con una demostración (tacto)	Visual: observaran el camino que deberán recorrer para transportar la comida de los payasos (pelotas). Audio: escucharan las instrucciones en forma clara y precisa *pasaran uno a uno deslizándose sobre la lengua y tendran que pasar el mayor número de pelotas posible de un extremo al otro Tacto: todas tendran que deslizarse sobre la lengua resbalosa del payaso
D3 = Dirección Como participarás? Quien sera tu referi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? Hay modificaciones necesarias para el juego? Como detendras el juego en el momento apropiado? Llevas una buena explicación del juego de manera que otras personas podran leerlo y jugarlo?	Los confidentes de estaciones se delegaran funciones para que ambos participen de la actividad: Confidente #1 dara la bienvenida a la estación y será el referi de seguridad Confidente #2 contará la historia y dara las instrucciones del juego Ambos confidentes estaran pendientes de detener el juego si se corre algun peligro.
Recomendaciones o Modificaciones del juego.	Los confidentes deben estar muy pendientes de la actividad para evitar que haya algun tipo de accidente; ser muy creativos.

Acertijos

Acertijo #1	
Nombre de la actividad: Los Davincis	Lugar y ocasión del juego: Por la mañana, en el tabernáculo
L= Logística Lista de chequeo <input type="checkbox"/>	Duración: 1 hora Edad: 18-24 años
<input type="checkbox"/> Contar con el material a mano	# de participantes: 13 camperos
<input type="checkbox"/> Tener lista el area de juego	Materiales para la actividad: Hojas de papel bond grande, marcador, cuerdas, masking tape y un aro de metal de 4cm de diámetro, hules y muestras de dibujos que ellos tienen que firmar o replicar.
<input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias	Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (plan B): no hay ningún inconveniente si llueve, estarán bajo techo
<input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes	
Que esperamos con la actividad?	Con esta actividad esperamos que los jóvenes de las cabañas tengan un ambiente de verdadera camaradería, y a la vez participen en cada una de las actividades en equipo, mostrando verdadera ética cristiana y además que además puedan reflexionar sobre lo sucedido en el acertijo y llevarlo a la vida personal y cristiana..
Información especial del grupo:	Son jóvenes de la 1era y 2da Iglesia Evangelica de Cofradia, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en mas de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Ahora Decides Tu" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Como te organizaras para dirigir?	Lo que hare como director del juego:
A= Agrupacion De que manera novedosa los pondras en el grupo o Formacion necesaria? (No olvides usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA)	Previamente ya han sido separados por equipos, cuando esten en el acertijo se colocaran en un circulo rodeando el material que se les dará. Cuando esten ubicados se les daran las instrucciones correspondientes.
V= Voz e Inicio Como despertaras interes en el juego, aparte de tu voz?	Se les contara una historia: Ustedes pertenecen a una prestigiosa academia de arte contemporaneo, y por primera vez exhibiran sus obras en el museo mas famoso del mundo; sus obras estan protegidas por un sistema de alarmas muy sencibles al movimiento cualquier intento de robo fracasará. Pronto comenzará la exhibición y se han dado cuenta que no firmaron las pinturas, ahora busaran la manera de firmarlas con el material que encontraron, con ayuda de sus compañeros y sin activar las alarmas del museo.
E3 = Explicacion Como explicaras el juego para obtener un 100% de comprension? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones (audio) y con una demostracion (tacto)	Visual: se les mostrará el material que usarán y el área de juego. Auditivo: se les darán las instrucciones para el desarrollo del acertijo: *Cada miembro del equipo debe participar. *Solamente cuentan con el material que se les dio. *No pueden entrar al área delimitada por el papel. Tacto: no aplica ya que no le podemos hacer ninguna clase de demostracion.
D3 = Direccion Como participaras? Quien sera tu referi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? Hay modificaciones necesarias para el juego? Como detendras el juego en el momento apropiado? Llevas una buena explicaion del juego de manera que otras personas podran leerlo y jugarlo?	Los confidentes de acertijos se delegaran funciones para que ambos participen de la actividad: Confidente #1 desarrollará la primera parte del acertijo que consiste en la dirección. Confidente #2 hará la reflexion despues de la ejecucion del acertijo. Nota: aunque cada confidente tendrá una labor específica que desarrollar, ambos deben estar prestos a colaborar cuando la situacion lo amerite.
Recomendaciones o Modificaciones del juego.	Se recomienda al confidente conocer a cabalidad el acertijo y tener a la mano los materiales necesarios para el desarrollo del mismo. Solo pueden ejecutarlos los facilitadores acreditados por CCI-AL

Acertijo #2	
Nombre de la actividad: Transporte Espacial	
Lugar y ocasión del juego: Por la mañana, en una área plana, sin obstáculos	
L= Logística Lista de chequeo <input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Contar con el material a mano	
<input type="checkbox"/> Tener lista el area de juego	
<input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias	
<input type="checkbox"/> capacitar los ayudantes	
Duración: 1 hora Edad: 18-24 años	
# de participantes: 13 camperos	
Materiales para la actividad: Una llanta pequeña, muy solida que aguante el peso de una persona sentada encima, tres lazos fuertes, tres objetos planos (frisbees) ubicados separadamente adentro del círculo. Opcional: un par de guantes por persona.	
Actividad o juego alternativo en caso de lluvia (plan B): Se puede hacer en el comedor	
Que esperamos con la actividad?	Con esta actividad esperamos que los jovenes de las cabañas tengan un ambiente de verdadera camaraderia, y a la vez participen en cada una de las actividades en equipo, mostrando verdadera ética cristiana y además que además puedan reflexionar sobre lo sucedido en el acertijo y llevarlo a la vida personal y cristiana..
Informacion especial del grupo:	Son jovenes de la 1era y 2da Iglesia Evangelica de Cofradia, que ya han aceptado a Cristo como su salvador, sirven en la actualidad en mas de un cargo dentro de su Iglesia local, los cuales durante el Campamento "Ahora Decides Tu" van a ser discipulados para servir y llevar una vida como Dios lo demanda, apartados del pecado.
Como te organizaras para dirigir?	
Lo que hare como director del juego:	
A= Agrupacion De que manera novedosa los pondras en el grupo o Formacion necesaria? (No olvides usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA)	Previamente ya han sido separados por equipos, cuando esten en el acertijo se colocaran en un circulo rodeando el material que se les dará. Cuando esten ubicados se les daran las instrucciones correspondientes.
V= Voz e Inicio Como despertaras interes en el juego, aparte de tu voz?	Se les contará una historia: Han sido llamados a formar parte de la Liga Intergaláctica de lanzamientos de frisbees y deberan viajar hasta la sede de este año que está a miles de km de la Tierra, por lo que viajaran en el transporte espacial mas rápido que se ha creado hasta este momento, pero hay pequeño inconveniente, la nave todavia no ha sido ensamblada y los frisbees han desaparecido. Entonces antes de viajar deben ensamblar la nave y recuperar los frisbees desaparecidos. ¿Están listos viajeros intergalácticos?
E3 = Explicacion Como explicaras el juego para obtener un 100% de comprension? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones (audio) y con una demostracion (tacto)	Visual: se les mostrará el material que usarán y el área de juego. Auditivo: se les darán las instrucciones para el desarrollo del acertijo: *Cada miembro del equipo debe participar. *No pueden usar otra cosa que no sea a sí mismos y los objetos entregados *No pueden entrar dentro del círculo marcado donde se encuentran los objetos. Tacto: no aplica ya que no le podemos hacer ninguna clase de demostracion.
D3 = Direccion Como participaras? Quien sera tu referi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? Hay modificaciones necesarias para el juego? Como detendras el juego en el momento apropiado? Llevas una buena explicacion del juego de manera que otras personas podran leerlo y jugarlo?	Los confidentes de acertijos se delegaran funciones para que ambos participen de la actividad: Confidente #1 desarrollará la primera parte del acertijo que consiste en la dirección. Confidente #2 hará la reflexion despues de la ejecucion del acertijo. Nota: aunque cada confidente tendrá una labor especifica que desarrollar, ambos deben estar prestos a colaborar cuando sea necesario y velar por la seguridad del equipo.
Recomendaciones o Modificaciones del juego.	Se recomienda al confidente conocer a cabalidad el acertijo y tener a la mano los materiales necesarios para el desarrollo del mismo. Solo pueden ejecutarlos los facilitadores acreditados por CCI-AL Seguridad: se debe tener cuidado de no dejar caer a la persona que lleve los objetos en el transporte espacial, o que los apoyadores se lastimen las manos.



Finanzas

Presupuesto

PRESUPUESTO			
	Cant. X persona	# personas	Lps.
Gastos Estimados			
Costos Variables:			
Alojamiento	180.00	50	9,000.00
Alimentación	300.00	50	15,000.00
Transporte	60.00	50	3,000.00
Costo Confidentes y E. Apoyo	250.00	50	12,500.00
Materiales:	30.00	50	1,500.00
Total Costo Variable	820.00	50	41,000.00
Costos Fijos:			
Ofrenda Cocineras	60.00	50	3,000.00
Costo Capacitación para el Personal	30.00	50	1,500.00
Promoción	10.00	50	500.00
Decoración y Rotulación del Sitio	20.00	50	1,000.00
Total costos Fijos	120.00	50	6,000.00
Costos Totales	940.00	50	47,000.00
Imprevistos (10% S/ el total de gastos)	94.00	50	4,700.00
Excedente esperado	-	50	-
TOTAL	1,034.00	50	51,700.00

PRESUPUESTO DE INGRESOS				Observacion: Para no incurrir en perdidas se necesita cobrar Lps.950 x persona pero según encuesta los jovenes solo pueden pagar Lps.600.00 Lo que nos compromete a realizar actividades para poder llevar a cabo el campamento.
Fuente de ingresos	Cantidad	Valor	Total Lps.	
Inscripciones	50	950.00	47,500.00	
Donaciones	3	1,000.00	3,000.00	
Becas Recibidas	3	600.00	1,800.00	
Otros (especificar):			-	
Actividades varias	2	2,500.00	5,000.00	
Total de Ingresos			57,300.00	

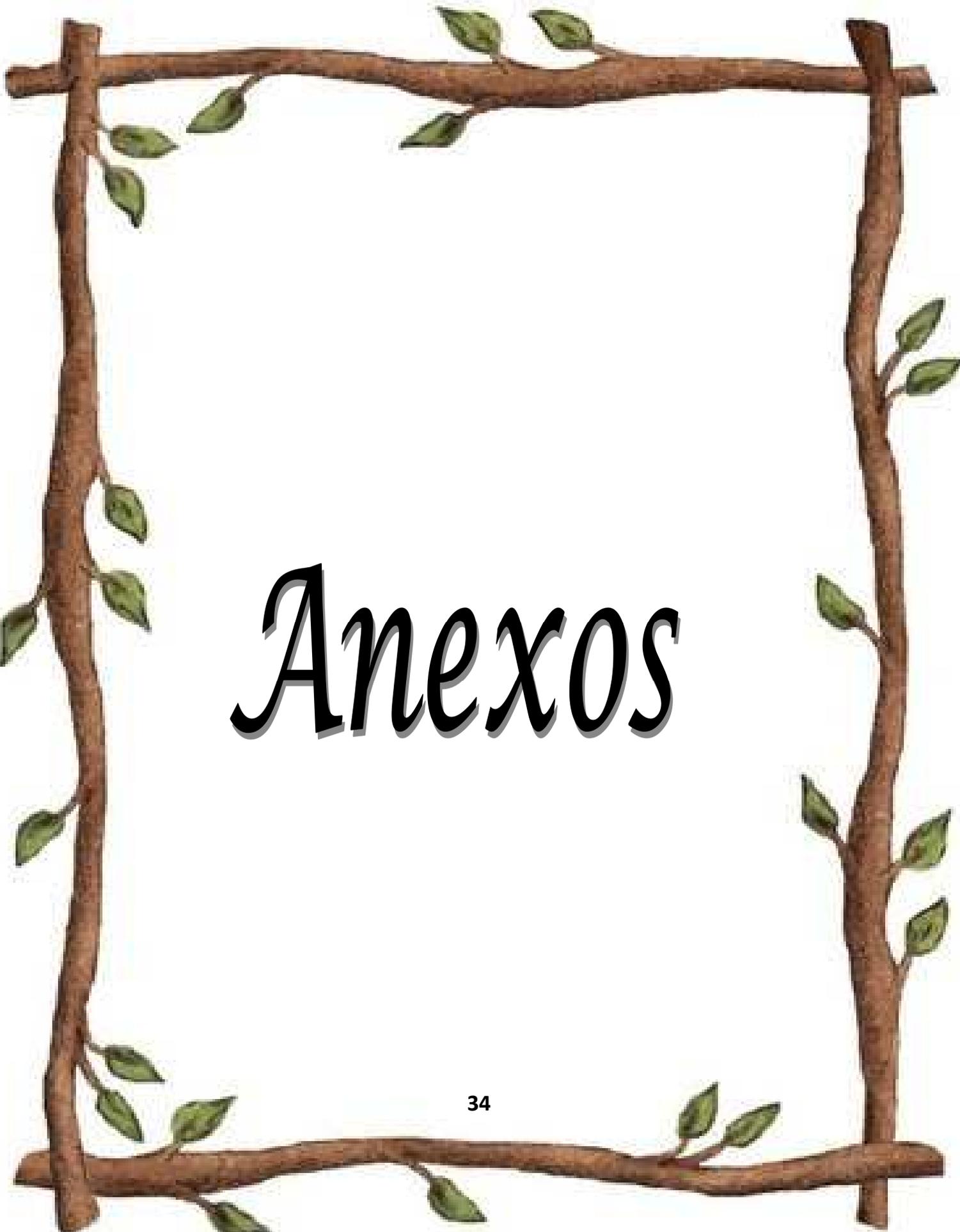
CALCULO DEL PUNTO DE EQUILIBRIO			
			Lps.
Total de Costos Fijos			6,000.00
	Inscripción Individual	Costo Variable	
Valor	950.00	820.00	130.00
Punto de Equilibrio (numero de acampantes necesario)			46

INFORMACION FINANCIERA DEL EVENTO	
Valor de la inscripción del Campamento	Lps 950.00
Punto de Equilibrio	46
Meta de Inscripción	50
Capacidad Maxima	60

LIQUIDACION FINAL DEL EVENTO	
Total de Ingresos	57,300.00
Total de Egresos	51,700.00
Saldo a favor	5,600.00

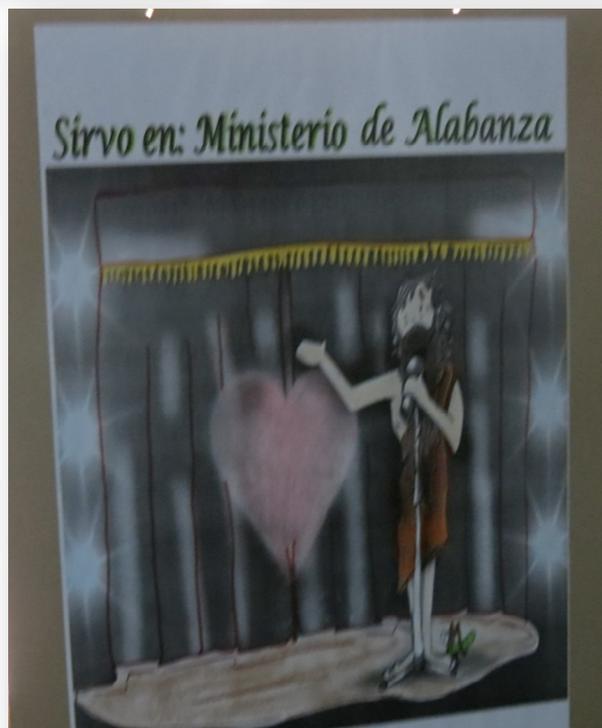
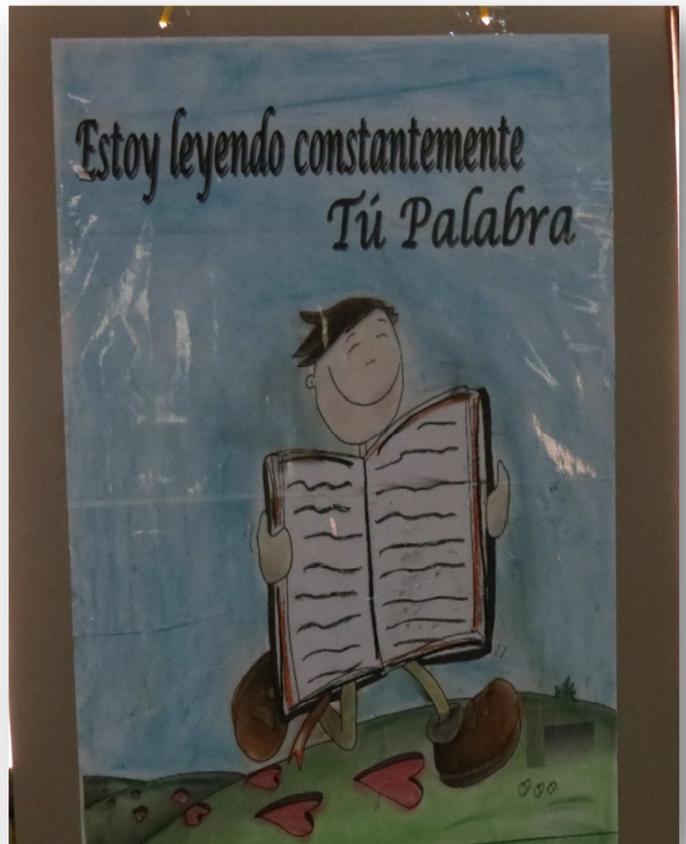
Menú

Tiempo de comida	Viernes	Sábado	Domingo
Deayuno		frijoles fritos, huevo, aguacate, tortilla+ una porcion de frutas	Omelet, frijoles fritos, queso o mantequilla y tortillas
Bebida		Jugo/café con cremora	Jugo/café con cremora
Merienda		Jugo y galletas	Manzana
Almuerzo		Pinchos, chimol, encurtido, tortilla, casamiento	Pollo frito, ensalada de repollo con mayonesa, arroz con zanahoria, tortillas
Bebida		Refresco Natural	Refresco Natural
Merienda		Naranjas	
Cena	Tacos mexicanos	Huevos rancheros, frijoles fritos, queso o mantequilla, tortillas	
Bebida	Jugo/café con cremora	Jugo/café con cremora	



Anexos

Rótulos para la Actividad Optima



Sirvo en : Intercesión
"Sobrelleved las cargas los unos a los otros"

- Oración
- Ayuno



Sirvo en :
Ministerio de Campamentos



Llevo Tu Evangelio a los que aún
No te conocen

- Grupos de Crecimiento
- Ministerio de Jóvenes
- Ministerio de Niños



Guiones de los Personajes

Personajes:	Guión	Tiendas
Rey Saúl	Hola como estas, me imagino has escuchado hablar de mi, en la Biblia, No se si sabes que fui elegido por Dios para ser nada mas y nada menos que el primer rey de Israel, quieres que te cuente un poco mas acerca de esto y de muchas cosas mas que pasaron durante este tiempo.... Ven pasa a la tienda	Habrán rótulos de que a pesar de que Saúl contaba con la bendicion de Dios, se aparto de El, visito una bruja, y muchos pecados, quiso matar a David, etc.
La Samaritana	No se si sabes que los samaritanos no se llevaban con los Judios, lo sabias?, bueno en ese tiempo asi era, pero a Jesus no le importo fijate, el me pidio agua en aquel pozo, y yo le di del agua que bebemos Tu y Yo, y mi recompensa fue muy grata... Quieres que te cuente mas acerca de esto.	Habrán rótulos, de que cosas ocultaba esta mujer según ella, como la vida desordenada que llevaba, las cuales no le permitian ser feliz, creer que podemos engañar a Dios.
Sansón	Vengan, vengan, me imagino que de mi si has escuchado hablar mucho en la Biblia, soy nada mas que el hombre mas fuerte, el gran Sanson, yo fui elegido por Dios desde pequeño, mis padres consagraron mi vida a El, y prometieron criarme en sus caminos y no dejarme ser amigo de los filisteos(as), pero sin darme cuenta empece a relacionarme con ellos, crei que eran sinseros..... Quieres saber mas acerca de esto, ven sigamos charlando	Habrán rótulos, de todo lo que conlleva desobediencia malas amistades, mujeres, sexo, etc.
Jonás	Hay que hablar de mi, yo soy aun mas conocido que Sanson, porque Dios me dio una orden y no la cumpli, quise huir de El, pero no pude fijense, simplemente no pude, al final Dios me dio un escarmiento para que entendiera.... Quieres que te cuente un poco mas acerca de Mi.....	Rótulos de desobediencia, mentir, esconderse de Dios, aparentar otra cosa que no somos ante los demas, servir aun sabiendo que tengo algo que no agrada a Dios.

Descripción de las Estaciones

Caras de fantasmas

Trabajo en equipo

Fuente:

Guía didáctica 1, Ministerio de Educación y Cultura, Convenio Ecuatoriano Alemán

Sub-categoría

Con accesorios

Duración aproximada:

5 minutos

Materiales:

Un cronómetro, un cordón, un globo lleno de harina por participante, una aguja por equipo y toallas

Descripción:

El objetivo del juego es que cada equipo logre pinchar (explotar o romper) el mayor número de globos llenos de harina.

Notas para el director del juego:

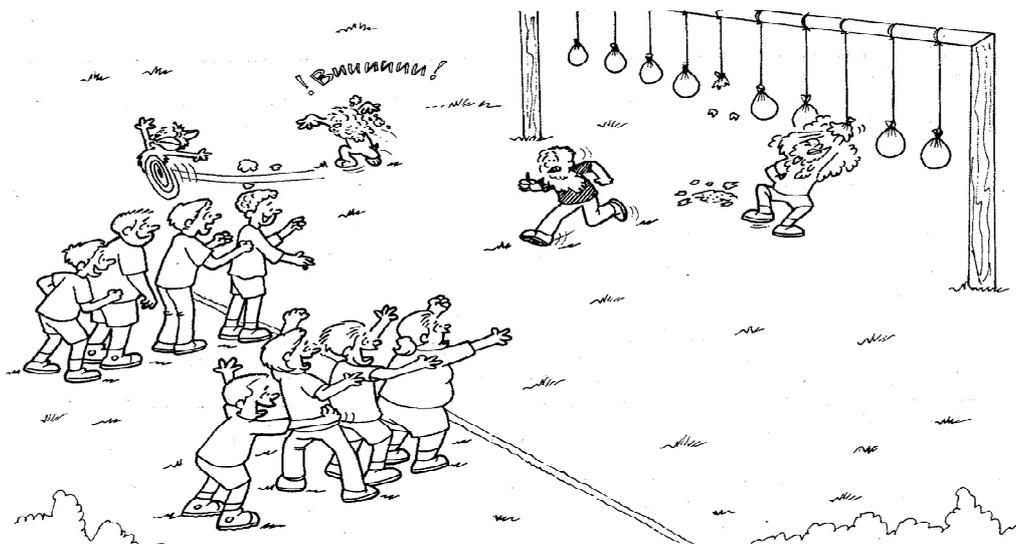
1. Amarra los globos de harina con un cordón y cuélgalos de una portería o de cualquier otro marco que tenga una altura moderada.
2. Traza la línea de salida a una distancia razonable de donde están colgados los globos.
3. No debes jugar esto con niños muy pequeños ya que se pueden lastimar con la aguja.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen equipos y hagan una fila detrás de la línea de salida. La primera persona en la fila tome una aguja entre sus manos.
2. A la señal, el primero de cada equipo corra hacia donde están los globos, y al llegar colóquese la aguja entre los dientes y trate de romper un globo lo más rápido posible.
3. Una vez reventado su globo, corra hacia su equipo y pásela la aguja al siguiente participante para que puedan continuar con el juego.
4. Repitan el procedimiento hasta que cada miembro del equipo logre explotar su globo.
5. El equipo que logre explotar sus globos en el menor tiempo es el ganador.

Medida de seguridad:

Hay que advertirles a los participantes que, antes de regresar corriendo hacia donde está su equipo, deben ponerse la aguja en la mano para evitar lastimarse en caso de caerse o tragársela. A lo mejor se puede utilizar



Alzando la cubeta = La Esponja

Trabajo en equipo

Sub-categoría

Con agua

Duración aproximada:

10-15 minutos

Materiales:

Una cubeta (balde) y dos recipientes o palanganas grandes para cada equipo

Descripción:

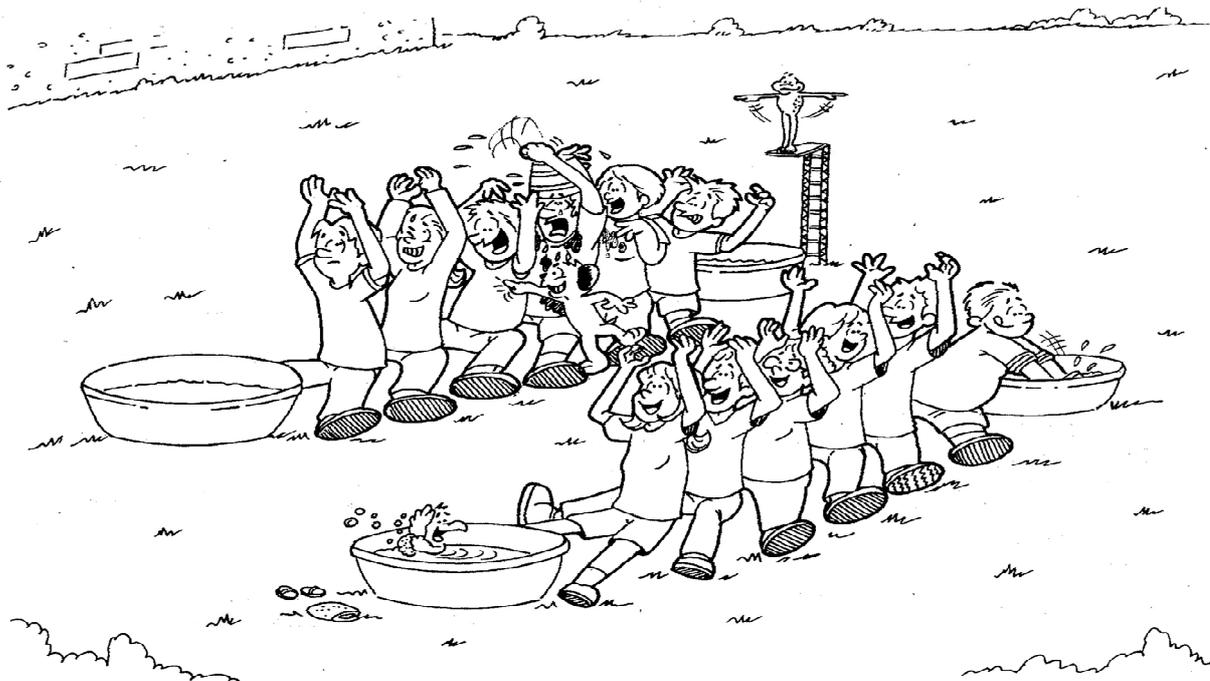
El objetivo de este juego es que los participantes se pasen a lo largo de una fila un recipiente con agua para llenar lo más pronto posible la cubeta de agua que se encuentra enfrente de ellos.

Notas para el director del juego:

Todas las cubetas y los recipientes deben ser de igual tamaño y forma para que no haya desventajas entre los equipos.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen equipos con igual número de participantes.
2. Cada equipo tome una cubeta, un recipiente grande con agua y otro recipiente grande vacío.
3. Formen una línea y siéntense en el piso uno detrás del otro (fila india).
4. Coloquen el recipiente vacío frente al primer participante de la línea, y el recipiente con agua detrás del último.
5. Al escuchar la señal, extiendan los brazos hacia arriba y los últimos de la línea, sin levantarse del piso, llenen las cubetas con el agua del recipiente que se encuentra atrás y pásenla hacia delante.
6. Los primeros de la línea depositen el agua de la cubeta en el recipiente vacío y pásenla hacia atrás para que los últimos llenen de nuevo la cubeta con agua.
7. El equipo que primero llene de agua el recipiente vacío es el ganador.



El cangrejo pegajoso

Trabajo en equipo

Sub-categoría

Con globos

Duración aproximada: 10 minutos

Materiales: Un rollo de cinta adhesiva por pareja y suficientes globos inflados

Descripción:

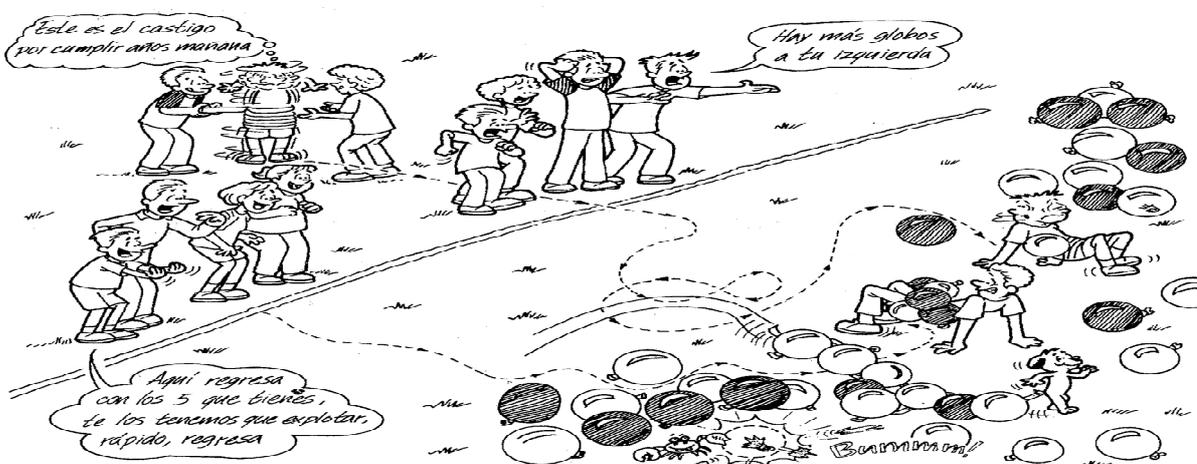
El objetivo del juego es que un miembro de la pareja levante del piso el mayor número de globos sin utilizar las manos, para luego llevárselos a su compañero.

Notas para el director del juego:

1. Traza una línea de salida, y a una distancia razonable coloca alrededor del piso un gran número de globos inflados. Entre más grandes los globos, menos se podrán quedar pegados a la cinta, así que no los inflés demasiado.
2. Si quieres puedes grabar el juego en video, ya que los participantes quedan tan mareados por las vueltas que hacen para colocarse la cinta adhesiva que se les complica demasiado poder continuar con el resto del juego.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen parejas y colóquense detrás de la línea de salida.
2. Tomen un rollo de cinta adhesiva por pareja, y la persona que realizará el papel de "cangrejo pegajoso" será el participante cuya fecha de cumpleaños esté más próxima. Entonces, a esta persona hay que enrollarle todo un rollo de cinta alrededor de su cintura, con el lado pegajoso hacia fuera.
3. A la señal, los participantes que tienen la cinta pegada alrededor de su cintura caminen como los cangrejos (boca arriba, apoyándose únicamente en sus manos y los pies) hacia los globos, y traten de hacer que se peguen el mayor número de globos sin utilizar las manos.
4. Una vez con los globos pegados en la cinta, regresen hacia la línea de salida para que sus compañero cuente los globos. Para contar los globos, el participante que se quedó esperando en la línea de salida rompa los globos y guarde la boquilla de cada uno de ellos para que al final saquen la cuenta del total de globos que juntaron. Los globos que rompa el "cangrejo" no cuentan.
5. Repitan el procedimiento hasta que ya no queden globos en el piso. La pareja que haya juntado más boquillas de globos será la ganadora.



La cascada

Trabajo en equipo

Fuente:

Teamwork & Teampay, Jim Cain & Barry Jolliff

Duración aproximada:

20 minutos

Materiales:

Un tubo de PVC de 3 metros de largo y de un diámetro de 5 cm. (2 pulgadas), una cubeta (balde) por equipo y una regla o cinta métrica

Sub-categoría
Con agua

Descripción:

El objetivo de este juego es que los miembros de un equipo se pasen entre sí un tubo de PVC lleno de agua, esforzándose por derramar la menor cantidad de agua posible.

Notas para el director del juego:

1. Mientras tú transportas el tubo con agua, desde el lugar donde se llenó hasta el círculo, coloca en la parte de abajo unas pelotas de tenis para evitar que el agua se salga. Por supuesto al entregarles a los participantes el tubo PVC, quitarás las pelotas (tapones).
2. Realiza esta actividad en un día muy caliente o cuando el grupo requiera de una actividad refrescante.

Instrucciones para los participantes:

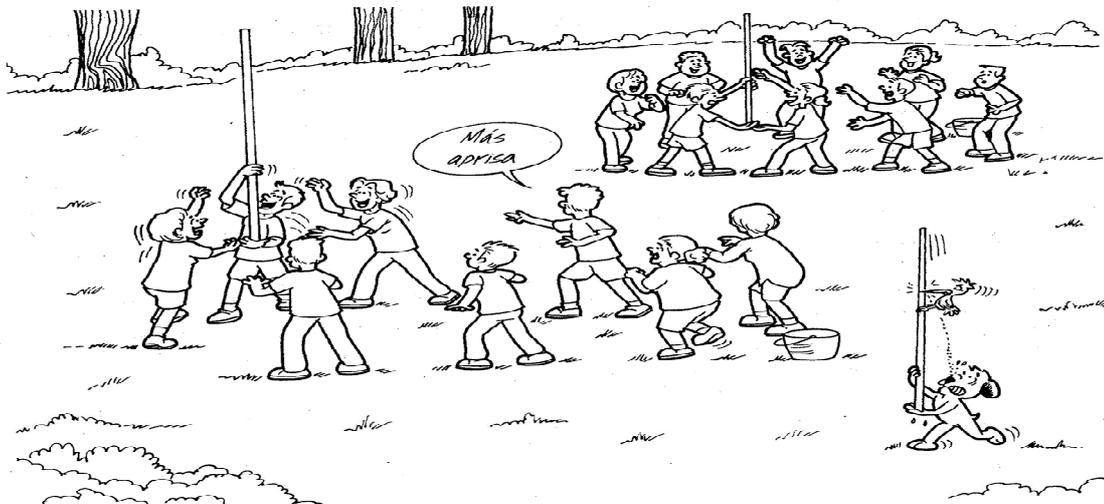
1. Formen un círculo de 5 a 10 personas.
2. Reciban el tubo PVC lleno de agua del director del juego.
3. Pasen el tubo de manera vertical, de persona a persona y procurando perder la menor cantidad de agua.
4. Al final, cuando el tubo llegue a la última persona, ésta vierta el agua en la cubeta de su equipo para medir la cantidad de agua.
5. El equipo que tenga la mayor cantidad de agua es el ganador.

Variación:

Si quieren que el juego sea más divertido, pasen el tubo girándolo de persona a persona para provocar que el agua se derrame y empape a más personas. Si optan por esta versión, deberán colocarse cuatro personas al lado del tubo para evitar que al voltearlo, el peso del agua haga que el tubo lastime a algún participante.

Medidas de Seguridad:

El tamaño del tubo debe depender de la habilidad de los participantes para sostenerlo cuando esté lleno de agua, ya que lleno pesará aproximadamente unos 3,5 kg (8 libras).



La lengua del payaso

Piscina y Playa

Fuente:

The recreation handbook: 342 games and other activities for teams and individuals © 1992 Robert L. Loeffelbein con el permiso de Mc Farland & Company, Inc., Box 611, Jefferson NC 28640. www.mcfarlandpub.com

Duración aproximada:

30-45 minutos

Materiales:

Un marco de madera cubierto, un sujetador para mantener el marco en forma vertical, tela metálica (cedazo) (con agujeros hexagonales), papel estraza o papel de construcción, marcadores, tachuelas, una resbaladilla (tobogán) de plástico o una lámina de plástico grueso, una manguera y un aspersor

Descripción:

En esta actividad los participantes se deslizarán sobre una lámina de plástico empapada con agua para pasar por en medio de la boca del payaso y caer dentro del agua de la alberca.

Notas para el director del juego:

1. Toma el marco de madera, cúbrelo con la tela metálica, y con tachuelas pega el papel estraza sobre el frente.
2. Una vez que tengas formado un cuadrado, dibuja en la parte del frente una cara de payaso con una gran boca. (Ver dibujo)
3. Recorta la boca del payaso (cortando el papel y la tela metálica) y déjala que quede colgando de la parte de arriba.
4. Coloca el marco con la cara de payaso a la orilla de la alberca, y lleva la lámina de plástico hasta la boca del payaso hacia el otro lado de la alberca. El resultado será la boca del payaso con una larga lengua. La resbaladilla será la lengua por la cual los participantes se resbalarán hasta caer dentro de la alberca.
5. Cuando tengas todo listo, conecta el aspersor a una manguera y ábrelo para tener siempre empapada la resbaladilla.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen una hilera y, por turnos, uno por uno corran hacia la "lengua del payaso" y resbáense sobre ella.
2. Cuando lleguen hasta la boca del payaso, pasen a través de ella y prepárense para un gran chapuzón.
3. Una vez que caigan dentro de la alberca, caminen hasta la orilla para evitar que el siguiente participante les caiga encima.
4. Si tienen tiempo resbáense de nuevo sobre la gran "lengua del payaso".

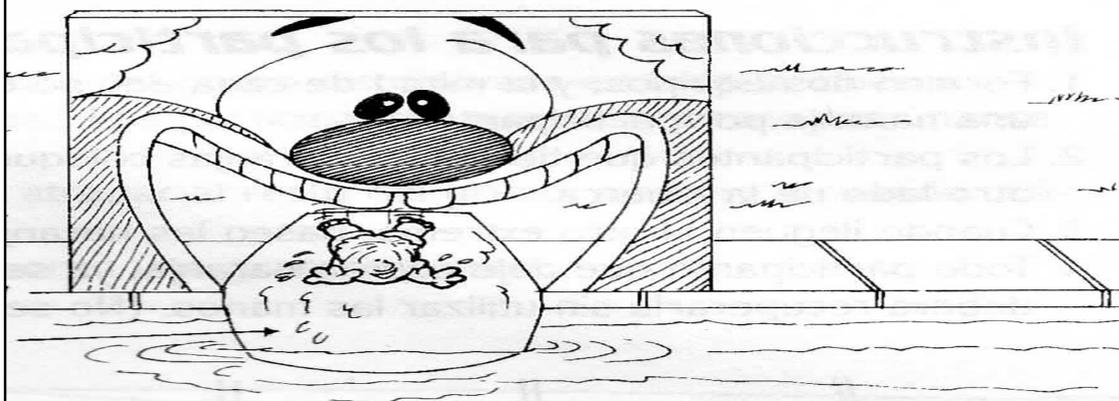
Variación:

Para hacer este juego más interesante se pueden realizar algunas de las siguientes variantes:

- Realizar un concurso en el que se elija al participante que realice la pose más divertida a la hora de deslizarse.
- Realizar un concurso en el que se elija al participante que utilice la técnica más complicada a la hora de deslizarse, por ejemplo, de rodillas, de espalda, en un solo pie, dando vueltas o deslizándose sobre el estómago.
- Realizar los deslizamientos en conjunto; por ejemplo, que varios estén agarrados de las manos o que se deslicen como si fueran en un tobogán agarrados de la cintura de la persona de enfrente.
- También se puede complicar más el deslizamiento haciendo que los participantes, antes de tirarse, salten por encima de un obstáculo o de una persona acostada a la mitad de la resbaladilla.
- Otra opción es utilizar suficientes láminas de plástico para realizar un concurso de distancia, en el que el ganador será aquel que haga el recorrido más largo antes de caer dentro de la alberca.

34

ENCICLOPEDIA
Juegos
Creadores
de ambiente

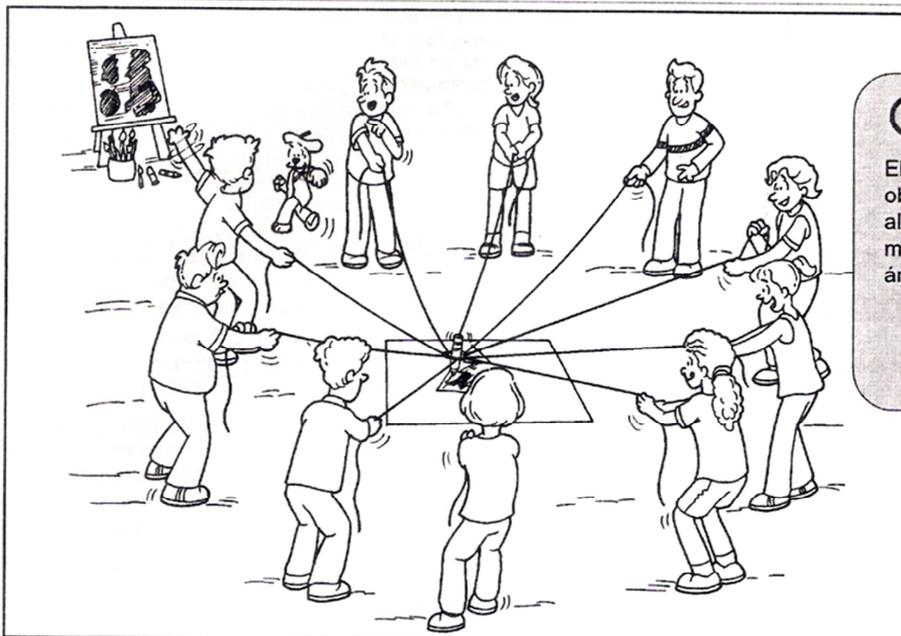


Descripción de los Acertijos

Breve descripción del acertijo:

En Los Davincis las pelotas y los objetos se eliminan totalmente, y se añade un bolígrafo o un marcador para ser manipulado haciendo uso del aro. Se trata de que cada persona del grupo tenga acceso a una sogu que a su vez irá atada al aro. El grupo decidirá la forma en la que harán que el marcador o bolígrafo quede lo suficientemente fijo al aro como para poder escribir con él al manipular el aro entre todos.

Los Davincis



Objetivo:

El equipo entero creará una obra de arte con los materiales a la mano. En ningún momento pueden entrar en el área delimitada por el papel.

Duración aproximada:
30 minutos

Presentación

(Estilo fantasía)

Tu más reciente obra de arte está finalmente en exhibición en el Museo de Arte Nacional. Tus admiradores están emocionados. Pero esa alegría se torna en incredulidad cuando te das cuenta de que olvidaste firmar tu preciosa obra de arte, y ahora está cercada con cuerdas en la sala de exhibición principal del museo. Después de muchas horas obtienes acceso al museo, y con un grupo de tus amistades, y algunos materiales, tratas de firmar tu obra por encima de todo el sistema de seguridad del museo.

Reglas

1. Cada participante deberá participar.
2. Solamente cuentan con los materiales que son entregados.
3. No pueden entrar en el área delimitada por el papel.

Medidas de seguridad

En este acertijo no existe ningún riesgo físico real para los participantes.

Responsabilidades del facilitador

1. Presenta el acertijo y sus reglas en una forma novedosa y atractiva.

2. Solamente entréales los materiales y que ellos se encargue de ver la manera de utilizarlos.
3. Es importante usar una hoja de papel bastante gruesa de manera que ni el marcador ni la pluma calen a través de la hoja o la perforan causando daño a la mesa o la superficie del piso debajo del papel. Si ponen el papel en el piso debe ser grueso el papel para que el desnivel no afecte el dibujo.
4. Si tu grupo estará coloreando una hoja de un libro de colorear, asegúrate de encontrar una forma rápida para reemplazar los marcadores y tener una variedad de colores disponibles. Antes de comenzar ten listos los materiales y el área a utilizar para "Los Davincis".
5. Nunca debes darle el aro armado con el marcador, solamente se los dejas ahí y ellos tienen que armarlo.



* Fuente: Teamwork and Teamplay Jim Cain and Barry Smith

Temas de discusión y reflexión

Descripción

¿Hubo algún momento en el que sentiste que el reto era demasiado difícil?
 ¿Qué fue lo más fácil de este acertijo?
 ¿Cómo estuvo la caligrafía de tu grupo?
 ¿Sentiste que tuviste el control del marcador, o no? ¿Cuáles fueron tus actitudes y reacciones? ¿Cuáles fueron las actitudes y reacciones del grupo?

Interpretación

¿Qué calificación darías a tu grupo en su proyecto de arte? ¿Cuál método produjo un mejor resultado: cuando te enfrentaste al grupo para controlar el movimiento de la pluma, o cuando te uniste con los demás del grupo para permitir el movimiento fácil de la pluma? ¿Por qué crees que fue así? ¿Fue mejor el resultado cuando todo el mundo estaba al mando del Aro del Toro, o cuando solo unos pocos participantes controlaban su movimiento? ¿Por qué crees que fue así? ¿A qué atribuyes el resultado final?

Aplicación

¿Cómo puedes comparar este acertijo con situaciones de la vida real? ¿En qué forma puedes aplicar a tu vida real lo aprendido en este acertijo?

Responsabilidades de los participantes

En todo momento la responsabilidad principal de los participantes será participar y encontrar la manera de utilizar los materiales para escribir trabajando como equipo para realizar su obra de arte.

Variaciones

Uno de los desafíos más simples es que el grupo rellene una página de un libro de colorear con rotuladores de diferente color, o rellenar completamente una forma geométrica sin salirse de las líneas. Otra actividad es que los grupos rápidamente deletreen palabras haciendo uso del Aro, y que un observador adivine lo que escriben. Un tercer desafío podría ser un juego de "Equis cero" (X-O) usando dos diferentes equipos. Una cuarta actividad sería que el grupo cree una obra de arte visual, ya sea en forma de una pintura o quizá un poema. Una quinta variación sería dar a una, dos o tres personas el permiso de controlar el movimiento del Aro, y que los otros en el grupo permitan simplemente que el Aro se mueva fácilmente de un lado a otro.

Una actividad final sería crear una hoja de respuestas de grandes dimensiones, con espacios para las respuestas (A) (B) (C) (D) y (E). El grupo tendría que leer una pregunta corta de examen y luego marcar la respuesta correcta usando el Aro.

Lista de Materiales

Un aro de metal de 1½ pulgada (4 cm) de diámetro como el anillo de un llavero, disponible en la mayor parte de ferreterías. Otros materiales necesarios son marcadores de punta ancha o plumones de punta de fieltro, un rollo de cinta adhesiva, unos cuantos hules o bandas de goma, un libro de colorear, o pliegos gigantes de papel "bond" adheridos a una mesa o al suelo. Una muestra de dibujos que ellos tiene que firmar, o un dibujo que ellos tiene que replicar.

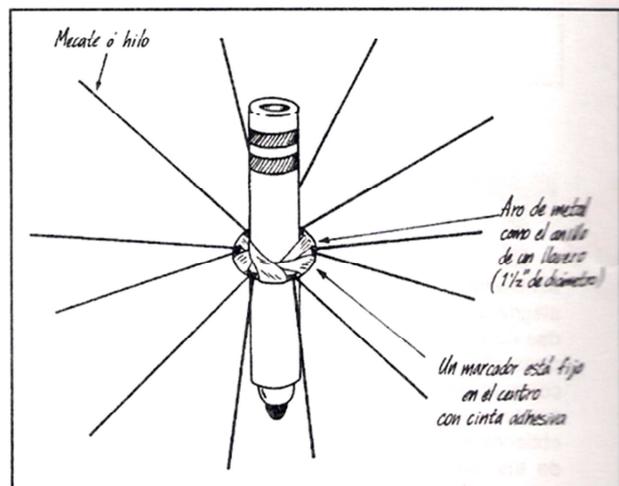
Modificación para niños

Usar un marcador más grande y un dibujo más sencillo.

Solución

El primer paso será fijar el marcador al aro utilizando la cinta adhesiva y las bandas de goma. Luego el grupo podrá utilizar este artefacto para escribir sobre el papel. Por razones de balance es mejor ubicar el marcador en el centro del Aro.

Cada persona del grupo tendrá acceso a una sog a que a su



vez irá atada al aro.

Una opción usada comunmente en "Los Davincis".

Transporte Espacial (Acertijo portátil)

Breve descripción del acertijo:

Este acertijo consiste en la construcción de un transporte espacial mediante la utilización de 2 materiales básicos: una llanta y lazos. Con este transporte el grupo tendrá que transportar 3 objetos de un punto A hacia un punto B.

Objetivo:

Transportar los tres objetos desde adentro del círculo y depositarlos en una caja sin que nadie ni nada toque adentro del círculo.

Duración aproximada: 45 minutos.

Reglas:

1. El grupo no puede entrar dentro del círculo (marcado con yeso o un lazo) donde se encuentran los objetos.
2. No pueden usar otra cosa que no sea a sí mismos (su propio cuerpo) y los objetos entregados.
3. Todos los miembros del equipo deben participar.
4. Posibles consecuencias de tocar el piso dentro del círculo (el facilitador debe escoger UNA):
 - a. Volver a meter los objetos en el círculo y que vuelvan a comenzar (bueno para niños).
 - b. Agregar un objeto más por cada toque en el piso.
 - c. Cambiar a la persona que transporta los objetos (para jóvenes fuertes).

Medidas de seguridad:

Se debe tener cuidado de no dejar caer a la persona que lleve los objetos en el transporte espacial, o que los apoyadores se lastimen las manos. Es mejor comenzar de nuevo si alguien de los apoyadores no resistiera el peso y no dejar caer a un compañero del equipo.

Responsabilidades del facilitador:

1. Presenta el acertijo y sus reglas en una forma novedosa y atractiva.
2. Solamente entrégale los materiales sin pasar los lazos por la llanta ni señalarles cómo construirlo y que ellos se encarguen de buscar la manera de utilizarlos para crear su transporte espacial.
3. Cuidar de la seguridad de la persona que es transporta así como de los apoyadores.

Responsabilidades de los participantes:

En todo momento la responsabilidad principal de los participantes será, participar y encontrar la manera de utilizar los materiales para construir su nave espacial, y transportar los materiales.

Variaciones:

Una de las variaciones podría ser establecer como objetivo únicamente, transportar a todos los miembros del equipo desde un punto A hacia un punto B, utilizando los materiales dados para construir su nave espacial.

Otra variación es que la persona que van transportando tiene que estar parada en la llanta.

Lista de materiales:

- Una pequeña llanta, muy sólida que aguante el peso de una persona sentada encima.
- Tres lasos fuertes
- Tres objetos planos como platos voladores (frisbees) ubicados separadamente adentro del círculo.
- **Opcional:** Un par de guantes por persona para que no se lastimen sus manos.

Modificación para niños:

Utilizar un círculo de menor diámetro. El diámetro depende de la edad de los participantes, ya que entre más amplio sea el círculo más fuerza requiere levantar a la persona que es transportada.

Solución:

El primer paso será sujetar la llanta por medio de los lazos, para construir su nave espacial. El equipo probará varias formas, y finalmente tendrán que sujetar la llanta horizontalmente de manera que el miembro del equipo que pilotee la nave pueda sentarse encima de la llanta. Este participante recogerá los objetos dentro del círculo para transportarlos en su nave espacial y depositarlos dentro de la caja.

Temas de discusión y reflexión**Descripción:**

¿Cuál fue el mayor reto que enfrentaron como equipo? ¿Qué fue lo más fácil? ¿Cuáles fueron tus actitudes y reacciones como apoyador? ¿Cuáles fueron tus actitudes y reacciones cuando manejaste la nave? ¿Cuáles fueron las actitudes y reacciones del grupo?

Interpretación:

¿Qué calificación darías a tu grupo en cuando a la construcción del transporte espacial y el traslado de los objetos? ¿Cuál método produjo un mejor resultado, ¿cuáles intentos fracasaron? ¿Por qué crees que fue así? ¿A qué atribuyes el resultado final?

Aplicación:

¿Cómo puedes comparar este acertijo con situaciones de la vida real? ¿En qué forma puedes aplicar a tu vida real lo aprendido en este acertijo? ¿Qué destreza de resolución de problemas pudiste aprender para aplicarla en solucionar los problemas de tu vida?