



Salmo 27:1 "Jehová es mi luz y mi salvación; ¿de quién temeré? Jehová es la fortaleza de mi vida; ¿de quién he de atemorizarme?".

# Valiente

Un reto asombroso.

# Tabla de Contenidos

Acerca del Documento	3
Derechos De Autor	4
Agradecimientos	5
Formación del equipo programador	6
Informacion Inicial del evento	8
Diagnostico	11
Construcción de la dirección espiritual del campamento	15
Programa del campamento	23
Actividades óptimas y horario detallado	25
Logistica	30
Finanzas	33
Publicidad para el campamento	35
Cronograma	38
Anexos	41

# Acercas del Documento

Este documento contiene el la guía detallada correspondiente al programa de campamento Valiente, dirigido a niños de 7 a 12 años, esperando que Dios utilice las herramientas descritas para impactar la vida de los participantes.

# Derechos De Autor

Autores

Juan Carlos Andrade Esperanza.

Cecy Molina.

Marlon Galeas.

Linneth Abarca.

Dajanna Servano.

Copyright © 2016 Valiente

Publicado por primera vez, Abril 2016.

ISBN: 00000

Este libro puede ser adquirido por la educación y fines didácticos. Edición en línea también está disponible para este título. Para obtener más información, póngase en contacto con nuestro departamento de ventas corporativo / institucional.

Si bien todas las precauciones se han tomado en la preparación de este libro, el editor y los autores no asumen responsabilidad alguna por errores u omisiones, ni de los daños que resulten del uso de la información contenida en este documento.

# Agradecimientos

A la iglesia Vida Nueva Central y los Campus de Apopa y Lourdes, por permitirnos poner en practica los conocimientos adquiridos.

A CCI AL por las valiosas herramientas que nos transmitió a lo largo del curso.

A nuestra mentora Katherin Mejia por su tiempo y apoyo.

Al equipo de programacion (Marlon Galeas, Dajanna Cervano, Linneth Abarca, Cecilia Molina, Juan Andrade).

A nuestras familias por el apoyo y comprensión.

# Formación del equipo programador

## **Miembros del equipo:**

En esta sección, se indican los datos correspondientes a cada miembro que formará parte del equipo programador del campamento:

Nombre: Juan Carlos Andrade Esperanza.

Fecha de cumpleaños: 29 octubre.

Teléfonos: 22487269, 78520022.

E-mail: jandradee@outlook.com

Dirección: Ciudad Merliot, Jardines de la Hacienda.

Nombre: Cecy Molina.

Fecha de cumpleaños: 22 octubre.

Teléfonos: 23189025 79210116.

Dirección: Colonia El Milagro Lourdes Colón.

E-mail: ceci.2013molina@gmail.com

Nombre: Marlon Galeas.

Fecha de cumpleaños: 11 febrero.

Teléfonos: 79287471.

Dirección: La Gloria.

E-mail: marlonsunayoshi@gmail.com

Nombre: Linneth Abarca.

Fecha de cumpleaños: 05 diciembre.

Teléfonos: 23384769, 78610271.

Dirección: Lourdes Colón.

E-mail: linneth.abarcarivera@gmail.com

Nombre: Dajanna Servano.

Fecha de cumpleaños: 19 abril.

Teléfonos: 70629765.

Dirección: Lourdes Colon.

E-mail: Dajanna93@hotmail.com

### **Mentora del equipo programador:**

Nombre: Katherine Mejia.

Fecha de cumpleaños: 17 septiembre.

Teléfonos: 60201181.

Dirección: Zacamil.

E-mail: kt\_georgi@hotmail.com

# Información Inicial del evento

En esta sección, se da a conocer los datos principales del campamento que se realizará:

## **Fechas del evento:**

Viernes 6, Sábado 7 y Domingo 8 de enero 2017.

## **Sitio tentativo donde se llevará a cabo:**

San Ignacio Compostela.

## **¿Quiénes son los acampantes?**

Niños que forman parte de escuela dominical de la iglesia Bautista Vida Nueva Lourdes y Apopa.

## **Gama de edades:**

7 a 12 años.

## **Proporción de niños y niñas:**

Niños: 70%. Niñas: 30%.

## **Clase social:**

Media Baja.

## **Sector:**

Urbano.

## **Trasfondo cristiano:**

De acuerdo a las estadísticas, el 74% de los encuestados viven con ambos padres. El 79% de los niños asisten juntos a la iglesia. El 58% de los niños tienen seguridad en su salvación expresando que necesitan aceptar a Jesús para entrar al cielo. Adicionalmente se identificó que los niños están carentes de afecto y protección de los padres y dando como resultado múltiples temores.

## ¿Quiénes son los patrocinadores del evento?

Se buscarán patrocinadores para evento. Los tentativos Son:

- Apadrinamiento de los hermanos de la iglesia.
- Ventas durante los cultos para ejecutar un plan de pago.

## Propósito General del evento:

Se dirigirá a niños y niñas de la iglesia, por tal razón, será un campamento de discipulado.

## Plan de acompañamiento:

### Antes del evento:

Realizar una actividad de lanzamiento "Kick-Off" del campamento, presentando el nombre del campamento y un vídeo con escenas de eventos anteriores, adicionalmente se finalizará con un tiempo de recreación para lograr tener una vista rápida del campamento y su temática.

### Durante el evento:

Obsequiar al acampante una libreta de recuerdo que contenga los principios básicos de la vida Cristiana, acorde a la temática desarrollada y dentro del campamento, una fotografía de la cabaña de manera que el obsequio sea memorable.

### Después del evento:

Invitar al acampante a formar parte de un equipo de apoyo y crecimiento, conformado por los miembros de la cabaña para dar continuidad al trabajo realizado en el campamento e incorporar en el programa de escuela dominical como parte del discipulado.

## Motivos de oración y las respuestas de Dios

- Dios nos permita identificar las necesidades reales de nuestros acampantes
- Tener la sensibilidad para definir las metas de fe.

- Que los acampantes puedan ser ministrados por medio de las metas de fe identificadas por sus necesidades reales.

# Diagnostico

Con el diagnostico se pretende:

- Dar a conocer el propósito general del campamento.
- Mostrar las características de las edades.
- Dar a conocer las necesidades reales y sentidas de los acampantes
- Establecer metas de fe partiendo de las necesidades identificadas.
- Mostrar un inventario de experiencias previas que se haya realizado con el grupo de acampantes.

El discipulado en el campamento:

Se decidió llevar un enfoque de discipulado en el campamento partiendo de la encuesta realizada (Ver Anexo No. 1) cuyas estadísticas reflejan que el 56% de los encuestados tiene la seguridad de la salvación en Cristo Jesús (Ver Anexo No. 2). Esto nos permitirá fortalecer su seguridad en Dios para vencer sus temores.

## **Necesidades sentidas y reales del grupo:**

### **Necesidades sentidas:**

Gracias al análisis efectuado a los resultados de la encuesta, se logro identificar que:

- Se siente solo debido a que pasa poco tiempo con sus padres.
- No tiene buen ejemplo de sus padres.
- Hay muchos temores (Películas de miedo, la oscuridad, serpientes y enfermedades).

### **Necesidades reales:**

Las necesidades reales identificadas son:

- Afecto entre padres y hermanos.

- Protección de los padres.
- Conocer el poder de Dios y los medios que Él utiliza para cuidarnos.

### **Características de las edades:**

Para comprender mejor el comportamiento de los participantes a quienes esta dirigido nuestro campamento, se muestran algunas características importantes que se tomaran en consideración para orientar el campamento:

Participantes: 6-7 años.

1. Físicas: están creciendo de manera desigual; están cambiando dientes
2. Mental: piensan literalmente
3. Sociales: les gustan los juegos que no sean competencia. Les gusta andar juntos pero no saben todavía actuar sociablemente. Desean ser grandes. Tienden a valerse mucho de los demás, son chismosos y aun serán deshonestos con el trabajo en la escuela o en los juegos con tal de ganar.
4. Emocionales: Son impacientes y se emocionan fácilmente. Aún tienen muchos temores. Pueden perder la confianza en si mismos rápidamente.
5. Espirituales: quieren ser buenos y obedientes. Algunos están listos para recibir a Cristo como su salvador personal. tienen una fe sencilla, ven a Dios como un gran padre, fácilmente pueden recibir a Cristo. Perciben a la iglesia como un edificio santo.

Participantes: 8-9 años.

1. Físicamente: se cansan con facilidad, poco rango de atención
2. Socialmente: son grandes admiradores de grandes personajes.
3. Emocionalmente: son impacientes. Sienten compasión por el que sufre.
4. Espirituales: poseen un concepto literal de Dios tienen un deseo natural de Dios. Ora con fe grande

5. Mentales: ansia en aprender, pero no se aburre si le enseñan cosas que ya sabe. Es un Investigador interesado; tiene Mayor independencia en el modo de pensar.

### **Inventario de experiencias previas:**

A continuación se lista el conjunto de actividades que se realizaron en años anteriores:

- Buscadores de tesoros: Fue un campamento 2014 enfocado en enseñar a los niños a hacer tesoros en el cielo y no en la tierra.
- ¿Quién es primero?: Campamento realizado en 2015 enfocado a aprender que Dios debe ser la prioridad 1 en sus vidas antes que cualquier otra cosa.
- Survivor: Campamento realizado en 2016, enfocado en apartarse para Dios, sobreviviendo a las tentaciones del mundo.

### **Metas de fe**

Las metas de fe son cambios que que el señor quiere hacer en la vida de los acampantes. Estos cambios responden a las necesidades detectadas en el diagnóstico y se alinean al propósito general del campamento. Por tal razón, consideramos que:

"Al bendecir Dios abundantemente este campamento, y nosotros hacer nuestro mejor esfuerzo, esperamos que los camperos:

- Entiendan el poder de Dios para actuar en sus vidas cuando los padres y su familia fallan o se equivocan.
- Entiendan el poder de Dios al buscarle en oración creyéndole de todo corazón.
- Entiendan el poder de Dios al enfrentarse en su vida diaria a peligros y dificultades".

### **Los textos bíblicos a utilizar:**

Las metas de fe llevarán un fundamento bíblico por medio de la cual

Dios hablará a la vida de los acampantes y serán utilizados en los diferentes encuentros bíblicos y actividades diseñadas con este propósito:

- 2 Reyes 21:19 al 22:2. Este texto bíblico será utilizado para que los acampantes puedan comprender el poder de Dios para actuar en sus vidas cuando los padres y su familia fallan o se equivocan.
- 2 Reyes 22: 3-20. El pasaje sera utilizado para que los acampantes puedan comprender el poder de Dios al buscarle en oración creyéndole.
- 2 Reyes 23: 1-23. El texto bíblico muestra cuando Josías tuvo que enfrentar al pueblo mismo al quitar toda la idolatría y se atrevió sabiendo que encontraría oposición de las personas; sin embargo, su convicción lo llevó a no temer a las consecuencias. El texto nos ayudara a que los acampantes comprendan el poder de Dios al enfrentarse en su vida diaria a peligros y dificultades.

## **Motivos de oración y las respuestas de Dios**

# Construcción de la dirección espiritual del campamento

En esta sección, se mostrará los elementos de la construcción de la dirección espiritual del campamento partiendo del tema global, que unirá todo el programa bajo un solo tema. Se mostrara la descripción del sitio seleccionado para la actividad al igual que el organigrama de personas que realizaran el campamento.

## Tema Global:

Valiente.

## Lema:

Un Reto Asombroso.

## Versículo Clave:

Salmo 27:1 "Jehová es mi luz y mi salvación; ¿de quién temeré?

Jehová es la fortaleza de mi vida; ¿de quién he de atemorizarme?".

## Proceso pedagógico día por día en el campamento:

El proceso pedagógico que se seguirá a lo largo de los 3 días de duración del campamento es el siguiente:

Día 1:

Tema: Valiente al creer que Dios tiene poder para actuar en sus vidas cuando sus padres o familiares fallan.

Día 2:

Tema: Valiente al creer que Dios tiene poder para Actuar en lo que piden al Señor cuando de corazón le buscan

Día 3:

Tema: Valiente al creer que Dios tiene el poder para enfrentarse a las dificultades de la vida.

## **Descripción del sitio para el campamento.**

A continuación se muestran algunos interrogantes importantes que surgen al describir el lugar de campamento seleccionado:

### **Cabañas**

1. ¿Cuál es el cupo total?: 100 personas.
2. ¿Qué tipo de camas tienen?: Cama sencilla y colchones.
3. ¿Qué cantidad de cuartos están disponibles?: 18 cuartos.
4. ¿Cómo podemos alojar a los grupos pequeños para fines de privacidad (círculo de la amistad, consejería etc.)? Se puede atender dentro del cuarto, ya que cuenta con el espacio suficiente para realizar la consejería o círculo de la amistad.
5. ¿Cuántos huéspedes caben en cada cuarto? Es posible agruparlos de la siguiente forma: Existen 14 cuartos cuya capacidad es de 5 personas. En el lugar existen 4 cuartos en donde pueden hospedarse 8 personas.
6. ¿Qué tipo de ropa de cama proveen? El lugar de campamento no provee ropa de cama, por tal razón se incluirá en la lista del acampante. (Ver Anexo No. 18).
7. ¿Hay alojamiento para el personal, aparte de los acampantes para el conferencista o director de programa o personal de apoyo (cocina, chofer, etc)? El personal de ayuda sera distribuido entre las cabañas.

### **Servicio de Baños**

1. ¿Cuál es la ubicación de los baños en relación con los dormitorios? Existe uno en cada dormitorio.
2. ¿Hay servicio de agua potable? El lugar de campamento cuenta con servicio de agua potable.
3. ¿Hay abastecimiento de agua constante? El abastecimiento es constante.

4. ¿Cuántos lavamanos, duchas y servicios sanitarios hay por cuarto? Cada habitación cuenta con 1 lavamanos, 1 ducha y 1 sanitario.
5. ¿Hay agua caliente en las duchas? No en todas las cabañas.
6. ¿Hay enchufes eléctricos en los baños? Solo en algunos baños.

## Servicio al público

1. ¿Hay servicio de Internet? No.
2. ¿Existe un servicio de lavado en el lugar de campamento? No.
3. ¿Existe servicio de cómputo? No.
4. ¿Existe servicio de fotocopiadora? No.
5. ¿Hay buena seguridad en cuanto a peligro de robo de prendas personales? Si.
6. ¿El lugar de campamento cuenta con caja fuerte (Para objetos de valor y efectivo)? No.
7. ¿Hay problemas de seguridad con poblados cercanos? No.
8. ¿El local provee el servicio de cocina? Si.
9. ¿El servicio de cocina incluye lavado de vajilla? Si.
10. ¿Cuál es el horario de servicio de comida? La comida se sirve de acuerdo al horario previamente establecido con los encargados del lugar de campamento.
11. Tipo de Menú y Precio:
  - a. Menú normal \$3
  - b. Menú especial \$4
  - c. Merienda \$1

## Comedor

1. ¿Cuál es la capacidad del comedor? 110 personas.
2. ¿Se puede utilizar el comedor para otro tipo de reunión? Si se puede utilizar.

3. ¿Con qué tipo de asientos y mesas cuentan? Cuenta con mesas redondas con sillas y pueden sentarse 6 o 7 personas por mesa.

## Lugares de Reunión

1. ¿Cuenta el local con un auditorio capaz de albergar a la totalidad de los participantes? No.
2. ¿Cuenta el local con lugares adecuados para enseñanza por talleres? SI.
3. ¿Qué tipos de asientos tienen? la enseñanza de talleres se impartirá da al aire libre para lo cual no se necesitara mobiliario o equipo.

## Locales administrativos

1. ¿Cuentan con un local donde el Equipo de Programación puede realizar sus reuniones durante el evento? SI.
2. ¿El Sitio de campamento cuenta con una sala para reuniones del equipo de programación de campamentos? local no cuenta con una base de operaciones u oficina administrativa exclusiva para el equipo programador.
3. ¿El local cuenta con cafetería? No cuenta con cafetería ni un lugar de venta de materiales ya que por políticas del sitio de campamento, la actividad de venta no esta permitida.
4. ¿El sitio de campamento cuenta con una oficina de inscripción? No cuenta con un lugar de inscripción.

## Areas recreativas

1. Espacio para sentarse afuera (anfiteatro o capilla al aire libre). El lugar de campamento no cuenta con esta infraestructura.
2. Ubicación que se preste para las charlas. No posee este espacio.
3. Provisión para conseguir leña para las fogatas. El personal del lugar de campamento si puede facilitar la leña para llevar a cabo la fogata en los lugares asignados.
4. Áreas para acampar, cocinar al aire libre; y la disponibilidad de

utensilios para lo mismo. Si cuenta con áreas para cocinar al aire libre.

### Área verde para juegos

1. ¿El lugar de campamentos cuenta con áreas con sombra? Si.
2. ¿El lugar de campamentos cuenta con un área cerca de agua para tomar? Si.
3. ¿El área verde es espaciosa? Si.
4. ¿El área verde posee baños públicos cerca? Si.
5. ¿Qué tipo de canchas hay? No hay canchas de fútbol pero hay espacios abiertos para practicar deporte.
6. ¿Disponibilidad de materiales deportivos (bolas, juegos de mesa, etc.)? El lugar de campamento no provee de estos artículos, pero se incluirán en los materiales a utilizar en las hojas de programación de juegos.

### Actividades acuáticas.

1. El lugar de campamento cuenta 2 con Piscinas.
2. Área para la construcción de acertijos. Si cuenta con espacios abiertos para realizar acertijos.
3. Lugar para juegos por la noche o en caso de lluvia. Se utilizará los pasillos de las cabañas para realizar estas actividades.

### Términos del contrato

1. Depósito de garantía. No se paga deposito.
2. Determinar el costo de:
  - a. Hospedaje. \$4.00 (Costo por día, para cada acampante)
  - b. Alimentación. \$4.50 (Costo por tiempo, para cada acampante)
  - c. Uso de salones. No tiene cargo adicional

## Forma de cobro

- a. Pago por persona inscrita en contrato. No se elabora contrato sin embargo, el cobro se efectúa por persona que entra a las instalaciones.
- b. Pago en efectivo por participantes en el evento. El pago se recibe en efectivo dentro del tiempo establecido por el equipo programador.

## Medidas de seguridad

¿Qué medidas de seguridad existen en el sitio del campamento?

- a. Botiquín. El equipo programador lleva un Botiquín.
- b. Extintores. El lugar de campamento no cuenta con extintores.
- c. Enfermería. El lugar de campamento no cuenta con una sala de enfermería.
- d. Salidas de emergencia. No hay salidas de Emergencia señalizadas.
- e. Servicio médico cercano. El servicio medico cercano esta en la palma.
- f. Carro disponible p/emergencias. El lugar de campamento no cuenta con vehículos por lo tanto, el equipo programador llevara un vehículo para emergencias.

## Ubicación

- 1. Rótulos visibles en la carretera. Si, Existe un rótulo en el desvío de la carretera al sitio del campamento.
- 2. Un mapa o croquis para llegar al lugar. (Ver anexo 19).
- 3. ¿Condición de los caminos para llegar al sitio?.
- 4. Distancia entre el sitio y el punto de salida. Distancia Aprox. 97 Km

## El personal

En esta sección se muestra el equipo de colaboradores que servirán de apoyo en las diferentes áreas con sus respectivos roles:



Los roles se muestran a continuación:

Personal y roles asignados	
Nombres:	
Director de Programa:	Dajanna Servano
Asistente del Director:	Cesy Molina.
Encargado de Recreación:	Marlon Galeas
Encargado de Intercesión:	Lineth Abarca
Encargado de Música:	Juan Carlos Andrade
Encargado de Consejería:	Katherine Mejía
Otro:	

Nombres de Servicios de Apoyo:	
Jefe de Servicios de Apoyo:	Marco Umaña
Jefe de Cocina:	Cesy Molina.
Ayuda Médica:	Guadalupe Hernández
Chofer/Transporte:	Guillermo Hernández
Otro	

<b>Confidentes:</b>	
<b>Mujeres</b>	<b>Varones</b>
1. ALEJANDRA PERDOMO	1. RICARDO FUENTES
2. DAMARIS MELARA	2 BRYAN DONO
3. MARIEL CANJURA	3 ALEJANDRO ZABALETA
4. STEPHANIE JACO	4 ARTURO GARCIA
XIMENA RAUDA	5 JOSUE ZABALETA
6 PAMELA RAUDA	6 BRYAN RAMIREZ
7 STEPHANIE MENCOS	7 ENRIQUE VENTURA

<b>Miembros del Equipo de Programación:</b>
1 LINETH ABARCA
2 CESY MOLINA
3 MARLON GALEAS
4 JUAN CARLOS ANDRADE
5 DAYANA CERVANO

# Programa del campamento

En esta sección se presenta la planificación horizontal (Actividades básicas) y la planificación vertical (Actividades Claves).

## Planificación horizontal.

Contiene todas las actividades básicas y que se repiten día con día a la misma hora. Su propósito es dar una perspectiva de actividades con una secuencia continua durante todo el campamento:

HORA	VIERNES 6	SABADO 7	DOMINGO 8		
06:00 - 06:30		Levantarse / Aseo Personal			
06:30 - 07:00					
07:00 - 07:30	Convocatoria	Tiempo Devocional			
07:30 - 08:00					
08:00 - 08:30	Viaje	Desayuno			
08:30 - 09:00					
09:00 - 09:30		Fuera Caries			
09:30 - 10:00					
10:00 - 10:30					
10:30 - 11:00	Apertura del campamento	Actividad Matutina			
11:00 - 11:30					
11:30 - 12:00	Almuerzo				
12:00 - 12:30					
12:30 - 01:00	Fuera Caries				
01:00 - 01:30					
01:30 - 02:00	Actividad Vespertina				
02:00 - 02:30				Cierre del Campamento	
02:30 - 03:00					
03:00 - 03:30				REGRESO A CASA	
03:30 - 04:00					
04:00 - 04:30					
04:30 - 05:00					
05:00 - 05:30					
05:30 - 06:00					
06:00 - 06:30				Cena	
06:30 - 07:00					
07:00 - 07:30	Fuera Caries				
07:30 - 08:00					
08:00 - 08:30	Actividad Nocturna				
08:30 - 09:00					
09:00 - 09:30					
09:30 - 10:00	A dormir (Reunion de Equipo)				

## Planificación vertical

Se han creado espacios en cada día de forma estratégica para apoyar las metas de fe y a su vez responden a las necesidades sentidas y reales de los acampantes. (Ver Anexo 20)

DÍA 1		DÍA 2		DÍA 3	
HORA	Actividad	HORA	Actividad	HORA	Actividad
06:00 - 06:30		06:00 - 07:00	Levantarse / aseo personal	05:00 - 06:30	Levantarse / aseo personal
06:30 - 07:00				06:30 - 07:00	caminta hacia lugar del devocional
07:00 - 07:30	convocatoria de camperos	07:00 - 07:30	reunion conjunta	07:00 - 07:30	
07:30 - 08:00	abordaje de bus	07:30 - 08:00	devocional		
08:00 - 08:30		08:00 - 9:00	desayuno	07:30 - 09:00	desayuno campestre
08:30 - 09:00	viaje a sitio de campamento	09:00 - 09:30	fuera caries	09:00 - 09:30	regreso a compostela
09:00 - 09:30		09:30 - 10:00	Teléfono casero	09:30 - 10:00	fuera caries
09:30 - 10:00				10:00 - 10:30	
10:00 - 10:30		11:00 - 11:30	juegos con paracaídas	10:30 - 11:00	EBC 3
10:30 - 11:00	llegada al sitio de campamento			11:00 - 11:30	
11:00 - 11:30	Asignacion de confidentes y cabañas	12:00 - 12:30	almuerzo	11:30 - 12:00	tiempo libre en cabaña
11:30 - 12:45	pacto de amigos / elaboracion de estandarte nombre de cabaña / porra de cabaña	1:00 - 1:30	fuera caries	12:00 - 12:30	
12:45 - 1:45	Almuerzo			12:30 - 1:00	almuerzo
1:45 - 2:15	Presentacion de porras			1:00 - 1:30	fuera caries
2:15 - 2:30	Fuera caries	1:30 - 2:00	juegos con agua	1:30 - 2:00	alistar maletas
2:30 - 4:00	Estaciones de juegos: Catapultas, indios y vaqueros	2:00 - 3:30	tiempo de piscina	2:00 - 2:30	cierre/reflexiones final del campamento
4:00 - 4:30		3:30 - 4:00	refrigerio/ cambiarse	2:30 - 3:00	abordando el bus
4:30 - 5:00	EBC 1	4:00 - 4:30		3:00 - 3:30	
5:00 - 5:30		4:30 - 5:00		3:30 - 4:00	viaje de regreso a casa
5:30 - 6:00	Cena	5:00 - 5:30	EBC 2	4:00 - 4:30	
6:00 - 6:30		5:30 - 6:00		4:30 - 5:00	
6:30 - 7:00	Fuera caries	6:00 - 6:30	cena		
7:00 - 7:30		6:30 - 7:00			
7:30 - 8:00	canto lema "Grande y Fuerte" (Miel San Marcos)	7:00 - 7:30	fuera caries		
8:00 - 9:00	Iglesia clandestina	7:30 - 8:00	Asombroso		
9:00 - 9:30	circulo de la amistad "Desobriendo"	8:00 - 8:30			
09:30 - 10:00	A dormir	8:30 - 9:00	fogata		
10:00 - 11:00	Reunion confidentes	9:00 - 10:00	circulo de la amistad "A quien recurrir"		
		10:00 - 10:30	a dormir		
		10:30 - 11:00	reunion confidentes		

# Actividades óptimas y horario detallado

Muestra el detalle de todas las actividades óptimas elaboradas y el horario detallado que incluye las instrucciones necesarias para realizar la actividad junto con sus respectivos anexos. (Ver Anexo 21 y 22).

## Actividad óptima 1: Asombroso

Actividad Óptima 1	
<p>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD OPTIMA: ASOMBROSO.</p> <p>ES UN SHOW DE SOMBRAS JUNTO CON LA FOGATA.</p>	<p>LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: COMEDOR (AUDITORIO), DESPUÉS DE LA CENA DEL DÍA 2.</p> <p>META DE FE: ENTIENDAN EL PODER DE DIOS AL ENFRENTARSE EN SU VIDA DIARIA A PELIGROS Y DIFICULTADES.</p>
<p><b>L = LOGÍSTICA</b> Lista de chequeo <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Contar con el material a la 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</p>	<p>DURACIÓN: 1 H 30 MIN.</p> <p># DE PARTICIPANTES: 70</p> <p><b>ACTIVIDAD O JUEGO ALTERNATIVO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B)</b></p>
<p>¿CÓMO TE ORGANIZARÁS PARA DIRIGIR?</p>	<p>LO QUE HARÉ COMO DIRECTOR DEL JUEGO:</p> <p>Materiales: 2 telones negros, telón Blanco. Cañón, Parlantes para música de fondo. Lazos para sostener el telón. Camino 20 lámparas LED individuales. Leña para Fogata.</p>
<p><b>A = AGRUPACIÓN</b> ¿De qué manera novedosa los pondrás en el grupo o formación necesaria? (no olvide usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA.)</p>	<p>Los líderes de cabaña llevarán su grupo de acampantes al comedor y se sentarán ordenados en forma de auditorio, cada líder con su cabaña.</p>

<p><b>V = VOZ E INICIO</b> ¿Cómo despertarás interés en el juego, aparte de tu voz?</p>	<p>Se da la bienvenida al lugar, se dará inicio a la actividad consultando ¿Cuántos le temen a la oscuridad?</p> <p>Hablaremos sobre los miedos a las oscuridad y se mostrará la forma en la que se puede utilizar para divertirse y aprender.</p>
<p><b>E<sup>3</sup> = EXPLICACIÓN</b> ¿Cómo explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones incluyendo las reglas (audio) y con una demostración del procedimiento como ensayo para iniciar (tacto).</p>	<p>En el medio del escenario se tendrá un camino con luminaria sobre el suelo.</p> <p>Se iniciará contando la historia del niño y su contexto; el lugar en donde vive, los miedos que tiene (2 min). Luego se pide un fuerte aplauso para dar inicio con "Asombroso". Se apagan las luces. Después de 15 segundos se ilumina la pantalla, comienza la música de fondo y las figuras de sombra hacen su aparición, mostrando diversas situaciones que reflejan temores que los niños a esa edad experimentan (Ver Anexo)</p>
<p><b>D<sup>5</sup> = DIRECCIÓN</b> ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu réferi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? ¿Hay modificaciones necesarias para el juego?</p>	<p>Confidente A: Representa al personaje principal de la historia. Con la sombra de sus ademanes recreará la figura de personaje principal.</p> <p>Confidente B, C y D: Estarán detrás del reflector</p>
<p>¿Cómo detendrás el juego en el momento apropiado? ¿Llevas una buena explicación del juego de manera que otras personas podrán leerlo y jugarlo?</p>	<p>cambiando las figuras de la presentación con los escenarios cuyas sombras se proyectarán en la pantalla simulando los escenarios, a lo largo de la historia.</p> <p>Confidente E: estará a cargo de las luces y colocar la música de fondo.</p> <p>Confidente F: Narra la historia.</p> <p>Cuando termina la historia, la pantalla se apaga y se mantiene encendido el camino sobre el suelo. Se les pedirá a los niños que formen parejas y a sus confidentes que en silencio se trasladen a la zona de la fogata mientras meditan en la historia que acaban de presenciar.</p> <p>Se ubican a los niños en el lugar de la fogata con sus líderes quienes previamente los esperan.</p> <p>El confidente G: Realizará preguntas de observación de la historia que vieron con el fin de identificarse con sus propios temores.</p> <p>Y la aplicación vista en la historia con temores como la oscuridad, las enfermedades, y otros temores para dirigirlos a confiar en Jesús. Los niños comentarán momentos en los cuales se han encontrado con temores.</p> <p>Seguidamente el confidente leerá el Salmo 27:1</p> <p>Se finalizar reunión de cabaña para reflexión con el Salmo 91, y de ese pasaje se harían las preguntas a los niños. Se cierra explicando que la sombra tanto de día como noche no se va de nosotros, de la misma forma Dios nos acompaña en todo momento.</p> <p>Se realizará un llamado para recibir a Jesús. Finalmente se hará un segundo llamado a consagrar a Dios áreas de temor y miedos.</p> <p>La actividad se cierra con Alabanza: -Cambiare mi tristeza. -Tómalo.</p>
<p><b>RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO</b></p>	<p>Entregar separador con el versículo clave. Salmo 27:1.</p>

Creando Actividades óptimas (Hoja de Trabajo #10)	
NOMBRE DEL JUEGO: TELÉFONO CASERO	LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO:
<b>L = LOGÍSTICA</b> Lista de chequeo <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Contar con el material a la 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: 20 MIN
	# DE PARTICIPANTES: 10
¿CÓMO TE ORGANIZARÁS PARA DIRIGIR?	<b>ACTIVIDAD O JUEGO ALTERNATIVO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B)</b>  LO QUE HARÉ COMO DIRECTOR DEL JUEGO: <b>MATERIALES</b> VASOS DESECHABLES PLÁSTICOS (2 POR PERSONA) HILO AGUJA TROCITOS DE CARTÓN DE 0.5X 2 CM PINCELES PINTURA PARA DECORAR
<b>A = AGRUPACIÓN</b> ¿De qué manera novedosa los pondrás en el grupo o formación necesaria? (no olvide usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA.)	Los grupos serán formados por dos cabañas una de niños y una de niñas de acuerdo a edad.
<b>V = VOZ E INICIO</b> ¿Cómo despertarás interés en el juego, aparte de tu voz?	Se pondrá el sonido de una llamada telefónica entrante cuando los chicos lleguen a la estación donde se desarrollara la actividad.
<b>E<sup>3</sup> = EXPLICACIÓN</b> ¿Cómo explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones incluyendo las reglas (audio) y con una demostración del procedimiento como ensayo para iniciar (tacto).	El líder encargado de la estación tendrá listo todos los materiales. Hará unas preguntas ¿a quién le gusta hablar por teléfono? ¿con quién hablas mas por teléfono? (dar espacio para escuchar respuestas) Se explicará que los teléfonos sirven para comunicarnos con otras personas que es un canal por el cual mandamos un mensaje. A continuación elaboraremos un teléfono casero que nos servirá para divertirnos y mandar o recibir mensajes a nuestros amigos.
<b>D<sup>5</sup> = DIRECCIÓN</b> ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu réferi de seguridad para velar por las medidas de seguridad ¿Hay modificaciones necesarias para el	La persona encargada de la estación mostrará los materiales y explicara cómo se elaborara el teléfono. (Ver anexo 1), con ayuda de los confidentes los niños elaboraran cada uno un teléfono y lo decorarán.

## Horario Detallado

### Anexo 23

DÍA 1					
HORA	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales	Notas Especiales
07:00 - 07:30	convocatoria de camperos	Iglesia	I	Mesa Lista de asistentes lista	se colocara una mesa para cuando los niños lleguen a la iglesia se les pase asistencia, a la vez otra persona estara con el listado de saldos pendientes.
08:00 - 08:30	abordaje de bus	Iglesia	Lideres		asegurarse que todos los niños se suban al bus
08:30 - 09:00	viaje a sitio de campamento				Durante el viaje en el bus se realizaran cantos recreativos con los niños ademas se elaborara una espada de globos para figuras
09:00 - 09:30					
09:30 - 10:00					
10:00 - 10:30					
10:30 - 11:00	llegada al sitio de campamento	parqueo sitio de campamento	Director		primero se bajaran todos los confidentes y equipo de programacion para dar la bienvenida a los acampantes formando una pasarela desde la entrada del bus hasta donde reuniremos a los acampantes
11:00 - 11:30	Asignacion de confidentes y cabañas	Parqueo	Director / equipo programación	megafono las llaves de las cabañas carpetas de los	Tener los listados de las cabañas Los confidentes relizaran un rompehielo llamado Aunque usted no lo crea con su cabaña antes de comenzar cualquier otra actividad. Anexo 3 Ira su cabaña a dejar las maletas
11:30 - 12:45	pacto de amigos / elaboracion de estandarte nombre de cabaña / porra de cabaña	compostela / el confidente elegira el lugar mas apropiado	confidentes	carpetas de los niños materiales para el	elaborar el pacto de amigos, cada cabaña elaborara su propio estandarte los detalles estan en el anexo 4
12:45 - 1:45	Almuerzo	comedor	Director / confidentes	papiro con las normas	"Normas del comedor" se daran las reglas del comedor a traves de un personaje que llamaremos el mensajero del rey
1:45 - 2:15	Presentacion de porras	parqueo del rancho	Director	megafono	cada cabaña tendra su turno para poder decir el nombre de su cabaña y decir su porra el orden en que pasen, puede ser la que este mas animada.
2:15 - 2:30	Fuera caries	cabañas	confidentes	cepillo de dientes	asegurarse que los niños laven sus dientes
2:30 - 4:00	Estaciones de juegos: Catapultas, indios y vaqueros	área boscosa	Director y equipo de programación	bandas de hule, embudos grandes 50 globos, 2	Cada estacion durara 40 minutos y se daran 10 minutos para intercambiar estaciones. Los juegos y los lugares para realizarlos estan en el anexo 5
4:00 - 4:30	EBC 1	todo el área del sitio de campamento	confidentes	carpetas de los niños, colores, lapices	llevar los materiales para los estudios
4:30 - 5:00					
5:00 - 5:30					
5:30 - 6:00					
6:00 - 6:30	Cena	comedor	Director / confidentes		cantar una cancion infantil por cabaña para luego pasar por su comida
6:30 - 7:00	Fuera caries	Cabañas	confidentes	cepillo de dientes	asegurarse que los niños laven sus dientes
7:00 - 7:30	canto lema "Grande y Fuerte" (Miel San Marcos)	comedor	Director de programa	computadora, cañon, pantalla diapositiva con letra de canto	
8:00 - 9:00	Iglesia clandestina	área de bosque	Director	Lamparas	esta actividad se realizara en área boscosa, los lideres seran guardias que andaran en el bosque, los niños deberan encontrar una iglesia clandestina
9:00 - 9:30	circulo de la amistad "Descubriendo"	cabañas	confidentes	post it para cada acampante	anexo 7
09:30 - 10:00	A dormir	cabañas	confidentes		
10:00 - 11:00	Reunion confidentes	Rancho compostela	Director / confidentes		El primer dia un confidente se va quedar con los niños mientras el otro va a la reunion y cambian el rol al segundo dia.

DÍA 2					
HORA	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales	Notas Especiales
06:00 - 07:00	Levantarse / aseo personal	cabañas	confidentes	Artículos de aseo personal	todos los niños deben de bañarse y prepararse para las primeras actividades
07:00 - 07:30	reunion conjunta devocional	compostela	Director / confidentes	carpetas de los niños/ biblia	como son niños los que realizaran el devocional al principio se les dirigira para que entiendan el pasaje y luego se les enviara a que reflexionen ellos solos
07:30 - 08:00	desayuno			comedor	Director / confidentes
08:00 - 09:00	fuera caries	cabañas	confidentes	cepillo de dientes	asegurarse que los niños laven sus dientes
09:30 - 10:00	Teléfono casero	compostela	confidentes	dos vasos desechables de durapak,	se elaborara un teléfono con vasos e hilo los detalles de cómo hacerlo. Esta en el anexo 8 Despues de realizarlo se terminara con un juego y una oracion.
11:00 - 11:30	juegos con paracaidas	cancha de futbol	Juan Carlos Andrade	Pelota, silbato	Anexo 9
12:00 - 12:30	almuerzo	comedor	Director / confidentes	Rompecabezas de estandartes	por cabaña tendran que armar un rompecabezas utilizando los estandartes que ocupamos en el desayuno.
1:00 - 1:30	fuera caries	cabañas	confidentes	cepillo de dientes	asegurarse que los niños laven sus dientes
1:30 - 2:00	juegos con agua	A orillas de la piscina	Matlon Galeas	Globos con agua Pistolas de agua	se haran juegos a la orilla de la piscina en los cuales el equipo de direccion pueda que acabe mojado, detalles en Anexo 10
2:00 - 3:30	tiempo de piscina	piscina	Director / confidentes		estar pendientes de los niños por cualquier problema que se pueda dar en la piscina
3:30 - 4:00	refrigerio/ cambiarse	comedor / cabañas	confidentes		que todos los niños se quiten la ropa mojada
4:00 - 4:30	EBC 2	compostela	confidentes	carpetas de los niños	llevar los materias para los estudios
4:30 - 5:00					
5:00 - 5:30					
5:30 - 6:00					
6:00 - 6:30	cena	rancho compostela	Director / confidentes		el director debe verificar las horas de las comidas
6:30 - 7:00	fuera caries	cabañas	confidentes	cepillo de dientes	asegurarse que los niños laven sus dientes
7:00 - 7:30	Asombroso	rancho compostela	Director		detalle de asombroso anexo 11
7:30 - 8:00	fogata	parqueo Rancho	Director		
8:00 - 8:30					
8:30 - 9:00					
9:00 - 9:30	circulo de la amistad "A quien recurrir"	cabañas	confidentes	materiales para elaborar separadores	anexo 12
10:00 - 10:30	a dormir	cabañas	confidentes		
10:30 - 11:00	reunion confidentes	rancho compostela	Director / confidentes		el confidente que no estuvo en la reunion de la noche anterior ira a la reunion y el otro confidente se quedara cuidando los niños

DÍA 3					
HORA	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales	Notas Especiales
05:00 - 06:30	Levantarse / aseo personal	cabañas	confidentes		
06:30 - 07:00	caminta hacia lugar del devocional	compostela	confidentes	carpetas de los niños/ biblia	El devocional se realizar fuera de compostela se hara un caminata de aproximadamente 2 km
07:00 - 07:30					
07:30 - 09:00	desayuno campestre	area fuera de compostrela	Director / confidentes	Tabla para picar, Naranjas, huevos, tocino, papel	se haran huevos en concha de naranja y bananos rellenos el procedimiento esta en anexo 13
09:00 - 09:30	regreso a compostela		director confidentes		asegurarse que los niños laven sus dientes
09:30 - 10:00	fuera caries	cabañas	confidentes		
10:00 - 10:30					
10:30 - 11:00	EBC 3	compostela	confidentes	carpetas de los niños/ biblia	llevar los materiales para el estudio
11:00 - 11:30					
11:30 - 12:00	tiempo libre en cabaña	compostela	confidentes		mantenerse siempre como cabaña
12:00 - 12:30	almuerzo	comedor	Director / confidentes		Se realizaran adivinanzas y pasaran al comedor en el orden en que las advinen anexo 14
12:30 - 1:00	fuera caries	cabañas	confidentes		asegurarse que los niños laven sus dientes
1:00 - 1:30	alistar maletas	cabañas	confidentes		empacar todas las cosas de los niños
2:00 - 2:30					
2:30 - 3:00	cierre/reflexiones final del campamento	rancho compostela	Director / confidentes		
3:00 - 3:30	abordando el bus	parqueo compostela	Director / confidentes		cantos recreativos anexo 15
3:30 - 4:00					
4:00 - 4:30					
4:30 - 5:00					
5:00 - 5:30					

# Logística

En esta sección se mencionan los elementos que se tomaron en cuenta a la hora de tomar decisiones sobre el alojamiento, alimentación, transporte, decoración, rotulación y fotografía.

## Alojamiento

### Condiciones

- Según el sitio de campamento elegido (“Compostela”), cuenta con cabañas adecuadas para 5 personas por cabaña.

### Recursos Materiales.

- Se pedirá a los acampantes que lleven ropa de cama y almohadas.
- No será necesario llevar colchonetas debido a que el sitio de campamento incluye 2 camas y 2 colchonetas por cada cabaña.

### Recursos Humanos

- No será necesario recurso humano para modificar infraestructura o armar tiendas de campaña ya que el lugar de campamento proporciona habitaciones que utilizaremos en función de cabañas.

## Alimentación

### Condiciones

- La contratación del lugar de campamento incluye el menú de alimentación por cada acampante por la duración del evento; (2 desayunos, 3 almuerzos y 2 cenas, incluye un refrigerio por día).

### Recursos Materiales.

- La contratación del lugar incluye los vasos y platos, cubiertos y utensilios de cocina de manera que los acampante no necesitaran llevar artículos.

### Recursos Humanos

- El establecimiento cuenta con personal que se dedicara a las siguientes actividades:
  - o Preparación de comida.
  - o Limpieza de utensilios.
  - o Servir la comida.
  - o Retirar los platos al finalizar el tiempo de comida.
- El director de programa coordinara con el personal de manera que los tiempos de comida se realicen en el horario establecido.

## Transporte

### Condiciones

- Se elaborara un contrato con la empresa que brindara el servicio de transporte de manera que cumpla con las siguientes consideraciones:
  - o Autobuses en óptimo estado.
  - o Capacidad máxima de 50 personas por unidad.
  - o Las maletas serán transportadas en las ultimas 2 filas de cada unidad de transporte.
  - o Los buses se harán presente 1.5 horas previas a la salida del evento; de manera que nos permitan subir todas las maletas.
  - o Los buses se harán presente 1.5 horas previas al retorno del evento.

### Recursos Materiales:

- Se necesitaran rótulos con numero correlativos para identificar los buses.
- Listas de asistencia para realizarlas al subir en cada bus.

### Recursos Humanos:

- Se necesitara apoyo de los confidentes para subir las maletas a las unidades de transporte y para descargar el equipaje respectivamente.

## Decoración

Costo	Decoración y dónde se colocará	Materiales	Responsable de elaborarlo	Quién y cómo lo colocará
\$12.00	<b>Estandarte de cada Cabaña.</b> Es un símbolo distintivo para cada cabaña, plasmado en la tela y se podrá utilizar como bandera. El estandarte será llevado a todas las actividades durante el campamento.	Tela para estandarte, Pinturas, Plumones.	Confidente y acampante	Los acampante se coordinaran para portarlo durante cada actividad.
\$5.00	<b>Reglamento de cabaña.</b> Contiene las normas y compromisos que los acampante deben cumplir durante el evento. Deberá tener forma de escudo.	Cartulina en forma de escudo (Proporcionada por el equipo programador )	Equipo programador proporcionara la forma de escudo. Confidente y acampante elaborara el reglamento de cabaña.	En un lugar visible dentro de cada cabaña.
\$7.50	<b>Gafetes.</b> Serán previamente elaborados por el confidente para que el acampante coloree y coloque su nombre.	Lana y se llevara previamente impresos en papel <u>Folcote</u> .	Equipo programador proporcionara el gafete	Los acampantes lo llevaran puesto en un lugar visible.
\$3.00	<b>Decoración de habitaciones y comedor.</b> Imprimir los símbolos de cada cabaña y colocarla en las mesas.  Se colocaran rótulos con la pictografía del logo que dirá: <b>Hoy será un día asombroso</b> , generando expectativa para la actividad Optima 1.  *Hay que armar rompecabezas para poder pasar al comedor. El <u>rompecabeza</u> es del escudo de cada cabaña.	Símbolos Impresos, Rótulos con el texto: <b>Hoy será un día asombroso.</b>	Equipo programador	El comedor y cabaña.
\$15.00	Colocar telón para actividad optima 1 "Asombroso"	Tela, <u>Cañon</u> , Lazo, escenario	Confidentes	Confidentes
\$3.00	<b>Colocar marco de fotografía.</b> Los acampantes se tomaran la fotografía de cabaña dentro del marco. Se construirá de cartoncillo y se colgara con hilo de pescar.	Cartoncillo, hilo de pescar y cinchos plásticos, velcro.	Equipo programador.	Confidentes

# Finanzas

En esta sección se muestra el presupuesto, al igual que el costo del campamento, las formas en las que se captarán los fondos y las medidas de control de ingresos y egresos.

<b>PRESUPUESTO DE EGRESOS</b>	
<b>COSTOS FIJOS</b>	
Construcción de actividad optima	\$ 55.00
Capacitación de confidentes	\$ 40.00
Promoción	\$ 35.00
Decoración y rotulación de sitio	\$ 50.00
Gastos para organizar el evento (llamadas viaticos)	\$ 30.00
<b>Total costos fijos</b>	<b>\$ 210.00</b>
<b>Total costos fijos por persona</b>	<b>\$ 3.00</b>
<b>COSTOS VARIABLE</b>	
Hospedaje 2 noches	\$ 8.00
Alimentación 7 tiempos de comida (\$4.50)	\$ 31.50
Transporte de acampantes /confidentes (ida y vuelta)	\$ 3.43
Materiales:fotocopias de carpetas, manualidades, gafetes materiales para la kermes) foto de grupo	\$ 3.00
<b>TOTAL COSTO VARIABLE POR PERSONA</b>	<b>\$ 42.93</b>
<b>Total esperado de personas pagando inscripción</b>	<b>\$ 70.00</b>
<b>Costos totales variables (70 acampantes x costo variable por persona</b>	<b>\$ 3,005.00</b>
<b>COSTOS TOTALES</b>	<b>\$ 3,215.00</b>
<b>Reserva para gastos imprevistos</b>	<b>\$ 321.50</b>
<b>Utilidad esperada por persona</b>	<b>\$ 210.00</b>
<b>Presupuesto de costo mas utilidades</b>	<b>\$ 3,746.50</b>

<b>PRESUPUESTO DE INGRESOS</b>	
<b>Fuente de ingresos</b>	
inscripción 70 acampantes x \$ c/u	\$ 3,746.50
Patrocinio (ventas y "Padrinos Mágicos)	\$ 300.00
<b>Total ingresos</b>	<b>4,046.50</b>

<b>CALCULO DE PUNTO DE EQUILIBRO</b>	
Total de costos fijos/(valor de inscripción (\$) menos costos variables (\$)	
Punto de equilibrio (numero de acampantes necesarios para no perder)	19.82

<b>INFORMACION FINANCIERA DEL EVENTO</b>	
Valor de la inscripción del campamento	\$ 53.52
Punto de equilibrio	
Meta de insrcpcion	

# Publicidad para el campamento

Se presenta a continuación, las consideraciones que se tomaron en cuenta para la promoción y publicidad.

## Plan Publicitario

<p>Mensaje o gancho: Valiente, un desafío asombroso</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Quiénes deben asistir:</li> <li>• Niños y niñas de 9 a 12 años.</li> <li>• Fechas: 6, 7 y 8 de Enero.</li> <li>• Precio: \$53.52</li> <li>• Lugar del evento: San Ignacio de Compostela, La Palma, Chalatenango.</li> <li>• Cupo limitado:</li> <li>• Descuentos específicos (si se inscriben temprano o más de dos miembros de la familia). *Los descuentos específicos se someterán a evaluación y no se incluirá en la publicidad.</li> <li>• Otra documentación requerida (permiso de los padres, médicos, seguros, etc.). Se solicitará Carta de permiso en el momento de la inscripción que incluya una ficha médica.</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tema global y temario.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Valiente, un desafío asombroso.</li> </ul> </li> <li>• Definir lo que es "único" o especial de su evento.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¡Prepárate para una aventura asombrosa!</li> </ul> </li> <li>• Algunas frases publicitarias para crear interés.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 3 días que no olvidarás.</li> <li>○ Las mentiras sobre los temores.</li> <li>○ ¿Quieres ser un verdadero Valiente?, Ven con nosotros.</li> </ul> </li> <li>• Mayor información con: (nombre, teléfono, dirección).             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Para más detalles puedes consultar en el centro de información de la iglesia <a href="mailto:cinfo@iglesialocal.com">cinfo@iglesialocal.com</a></li> </ul> </li> <li>• Lugar y hora de salida y regreso.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lugar de Reunión: Parqueo de la iglesia</li> <li>○ Hora de Salida: viernes 6 de enero, 8:00 am.</li> <li>○ Hora de Regreso: domingo 8 de enero, 5:00 pm.</li> </ul> </li> <li>• Lo que el acampante tiene que llevar al campamento y lo que no debe llevar al campamento.             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Lo que el acampante debe llevar:                 <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Biblia, lapicero.</li> <li>▪ Ropa cómoda para 3 días.</li> <li>▪ 2 pares de zapatos tenis (En caso que los tenga).</li> <li>▪ Ropa de Cama.</li> <li>▪ Traje de baño, toalla.</li> <li>▪ Lámpara.</li> <li>▪ Objetos de aseo personal (Cepillo dental, Pasta dental, jabón de baño, papel higiénico).</li> <li>▪ Bolsas plásticas para ropa sucia, ropa mojada y para recoger basura.</li> </ul> </li> </ul> </li> </ul>	

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Definir el proceso de inscripción y agregarlo al volante.             <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cancelar el valor de inscripción del campamento (\$5.00) no reembolsable</li> <li>2. Llenar la hoja de inscripción.</li> <li>3. Se le proporcionara al acampante un comprobante de pago por el valor de la inscripción.</li> </ol> </li> <li>• Hoja de inscripción (ver hoja aparte) Ver Anexo.</li> <li>• Forma de inscribirse:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Personalmente en el Centro de Inscripción.</li> </ul> </li> <li>• Fecha límite para inscribirse:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ 25 de diciembre 2016</li> </ul> </li> <li>• La política de cancelaciones:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Al finalizar la fecha de Inscripción, se cancela \$5.00 por recargo.</li> <li>○ No se llevara a niños que no hayan cancelado los campamentos.</li> <li>○ No se aceptaran inscripciones fuera del periodo.</li> </ul> </li> </ul>	
<p>Forma en que se va a efectuar la promoción y exactamente cuáles medios (volantes, afiches, visitas pastorales, etc.) se van a usar, junto con los costos de cada decisión.</p>	<p>Se cuenta con un presupuesto de \$35.00 divididos de la siguiente forma:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10 afiches para colocarlos en los muros de la Iglesia y salones de la escuela Dominical. El costo por Afiche es de \$1.00; haciendo un total de \$10.00</li> <li>• Se hará uso de las redes sociales en donde se publicara el Afiche del evento. Esta opción no tiene costo.</li> <li>• Se elaboraran videos para publicarlo en las redes y serán mostrados en el lanzamiento del evento. Esta opción no tiene costo.</li> <li>• Se elaborara 5 camisas promocionales que se utilizaran en el lanzamiento del evento. El costo de camisa es de \$5.00 haciendo un total de \$25.00.</li> </ul>

## Calendarizacion

Encargado	Tarea	Fecha Entrega
Juan Carlos Andrade	Diseño de Logotipos, Banner para redes sociales y Diseño de camiseta	03/10/2016
Marlon Galeas	Elaboracion de camisas, e imprimir la ficha de inscripcion	17/10/2016
Dajanna Servano	Elaboracion de Afiches	17/10/2016
Linnnet Abarca	Elaboracion de Video Publicitario	31/10/2016
Cesy Molina y Marlon Galeas	Capacitar a los hermanos del Centro de informacion, proveyendoles los datos necesarios y las fichas de inscripcion para el evento.	30/10/2016
Equipo programador	Lanzamiento del Evento (Antes de dar inicio al lanzamiento el equipo programador utilizara la camisa, colocaran los afiches y banners en las redes sociales) y se dara al informacion en los servicios de la iglesia de ese dia, en las clases de la escuela dominical y se publicaran los banner en las redes sociales	06/11/2016

## Control

<p>Supervisión del trabajo de promoción a lo largo de la campaña.</p>	<p>Estar pendiente que el video publicitario se reproduzca en cada servicio de la iglesia.</p> <p>Que los maestros de escuela dominical den el anuncio respectivo del evento durante la clase de escuela dominical.</p> <p>Asegurarse que los encargados del centro de información conozcan los datos del evento y cuenten con las hojas de inscripción necesarias para cada culto de la iglesia.</p>
---	---

# Cronograma

Calenadarización general con las tareas previas a la ejecución del evento.

	TAREA	FECHA LIMITE	NOTAS	
<b>ENERO</b>	Formación de equipo programador.	30/01/2016		
	Información Inicial del evento.	30/01/2016		
	Diseño de la encuesta.	30/01/2016		
	Realización de la encuesta.	31/01/2016		
<b>FEBRERO</b>	Clasificación y tabulación de datos.	06/02/2016		
	Identificar necesidades sentidas y reales. Investigar las características de las edades y se determinar el propósito general del campamento. Establecimiento de las metas de fe. Pasaje bíblico a estudiar durante el campamento.	13/02/2016		
	Elaborar la construcción de la dirección espiritual del campamento. Selección del sitio del campamento y personal de apoyo en el campamento.	20/02/2016		
	Planificación horizontal y vertical.	27/02/2016		
	Elaboración de Actividad Optima 1	28/02/2016		
<b>Marzo</b>	Elaboración de Actividad Optima 2. Elaboración de horario detallado	05/03/2016		
	Alojamiento, Alimentación y transporte.	12/03/2016		
	Modelaje de Actividad Optima 1.	20/03/2016		
<b>Abril</b>	Planificación de la decoración, rotulación, fotografía, finanzas, promoción	02/04/2016		
	Elaboración de plan de promoción del evento, cronograma.	09/04/2016		
	Entrega para revisión y aprobación de Programa de campamento.	13/04/2016		
	Contratación del sitio del campamento	30/04/2016		
<b>Mayo</b>	Elaboración de encuentro bíblico 1	14/05/2016		
	Elaboración de encuentro bíblico 2	28/05/2016		
	Elaboración de plan de capacitación	31/05/2016		

<b>Junio</b>				
<b>Julio</b>				
<b>Agosto</b>				
<b>Septiembre</b>				
	Diseño de carpeta para el acampante	30/09/2016		
<b>Octubre</b>	Diseño de logotipos, banner para redes sociales y diseño de camiseta.	03/10/2016		
	Elaboración de camisas; imprimir la ficha de inscripción y afiches.	17/10/2016		
	Elaboración de video publicitario	30/10/2016		
	Capacitación de encargados del centro de información y proporcionarles las fichas de inscripción del evento.	31/10/2016		
<b>Noviembre</b>	Capacitación de campamento	05/11/2016		
	Lanzamiento del campamento, e inicio de inscripciones	06/11/2016		
	Reservación de Transporte	14/11/2016		
	Adquisición de Materiales para las actividades optimas, kermes, decoración y juegos.	21/11/2016		
<b>Diciembre</b>				
	Elaborar Decoración, gafetes	23/12/2016		
	Cierre de inscripción	25/12/2016		
<b>Enero 2017</b>	Ejecución del campamento	06, 07 y 08 de Enero 2016.		



# Anexos

## ANEXO 1

### Formato de encuesta:

Instrumento para desarrollo de Programas de Campamento 31 de Enero de 2016

**Objetivo General:** Identificar las inquietudes y necesidades reales de los acampantes para desarrollo programas de campamento orientados a satisfacer las necesidades por medio del estudio de la palabra de Dios.

**Indicaciones:** Completar los datos generales del encuestado.

#### Datos Generales:

**Edad:** \_\_\_\_\_ años.

**Sexo:** \_\_\_\_\_ Femenino. \_\_\_\_\_ Masculino.

**Indicaciones:** Subrayar la respuesta que consideres apropiada. Puedes completar en el espacio **Otros**, si tu respuesta no aparece entre las opciones:

1. ¿Con quién vives?

a. Ambos Padres.

b. Solo Mamá.

c. Sólo Papá.

d. Familiares.

e. Otro: \_\_\_\_\_.

2. ¿Qué grado académico cursas?

a. Primer Grado.

b. Segundo Grado.

c. Tercer Grado.

d. Cuarto Grado.

e. Quinto Grado.

f. Sexto Grado.

g. No estoy inscrito en la escuela.

#### Datos Específicos:

**Indicaciones:** Completa las siguientes preguntas

3. ¿Cuál es tu comida preferida?

\_\_\_\_\_

4. ¿Qué programa de T.V. te gusta?

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

5. ¿Qué haces en tu tiempo libre?

a. Jugar.

b. Ver Televisión.

c. Dormir.

d. Otros: \_\_\_\_\_

Instrumento para desarrollo de Programas de Campamento 31 de Enero de 2016

6. ¿De qué manera ayudas a tus padres en casa?

---

---

7. ¿Con qué persona asistes a la iglesia?

- a. Padres.
- b. Familiares.
- c. Vecinos.
- d. Asisto solo.
- e. Otros.

8. ¿Tienes un Mejor amigo?

- a. SI.
- b. NO.

9. ¿A cuál de estos grupos pertenecen tus amigos?

- a. Iglesia.
- b. Colonia o Vecindario.
- c. Colegio.
- d. Otros: \_\_\_\_\_.

10. ¿Tienes hermanos?

- a. SI.
- b. NO.

11. En caso que tengas hermanos; ¿Cómo es tu relación con ellos?

- a. Pelean mucho.
- b. Casi no pelean.
- c. No pelean.

12. ¿En cuál de estos momentos compartes con tus padres o persona responsable?

- a. Haciendo la tarea.
- b. Jugando.
- c. En el tiempo de comida.
- d. Cuando asistes a la iglesia.
- e. No compartimos.

13. ¿Qué necesitas para entrar al cielo?

---

---

14. ¿Qué cosas te causan temor?

---

---

15. ¿A quién te gustaría parecerte cuando seas grande?

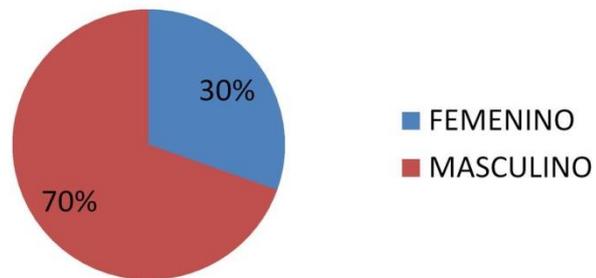
---

---

## ANEXO 2

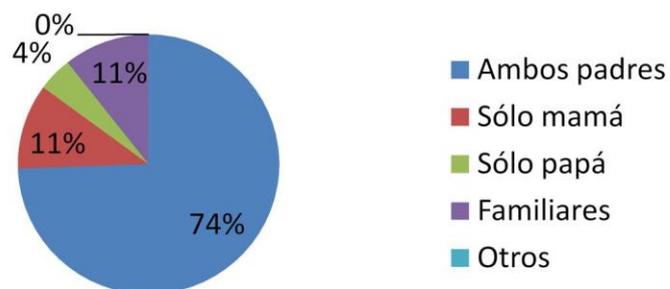
### Sexo del encuestado

	TOTALES
FEMENINO	14
MASCULINO	32
<b>TOTAL</b>	<b>46</b>



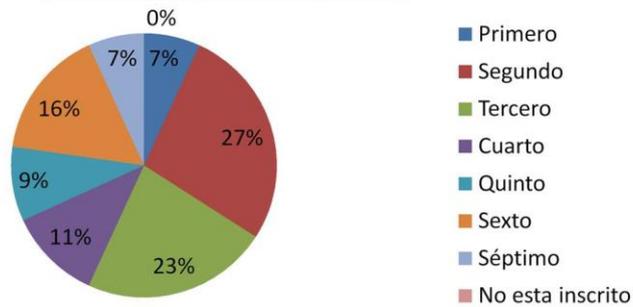
### 1. ¿Con quién vives?

Ambos padres.	35
Sólo mamá.	5
Sólo papá	2
Familiares	5
Otros	0
<b>TOTAL</b>	<b>47</b>



## 2. ¿Qué grado académico cursas?

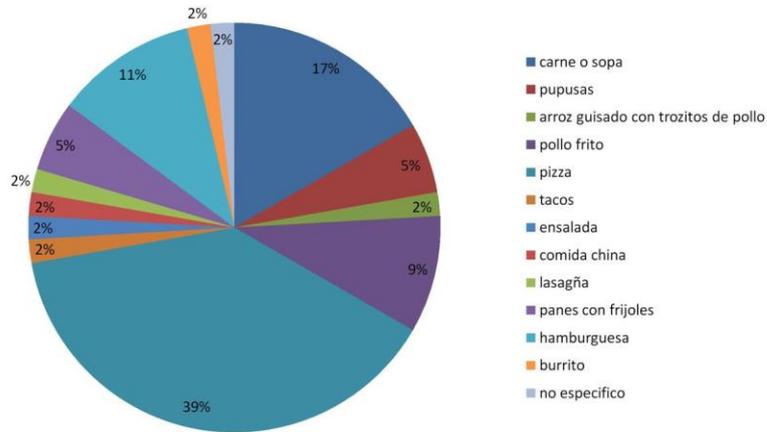
Primero	3
Segundo	12
Tercero	10
Cuarto	5
Quinto	4
Sexto	7
Séptimo	3
No esta inscrito	0
<b>TOTAL</b>	<b>44</b>



## 3. ¿Cuál es tu comida favorita?

carne o sopa	9
pupusas	3
arroz guisado con trocitos de pollo	1
pollo frito	5
pizza	21
tacos	1
ensalada	1
comida china	1
lasaña	1
panes con frijoles	3
hamburguesa	6
burrito	1
no especifico	1
<b>TOTAL</b>	<b>54</b>

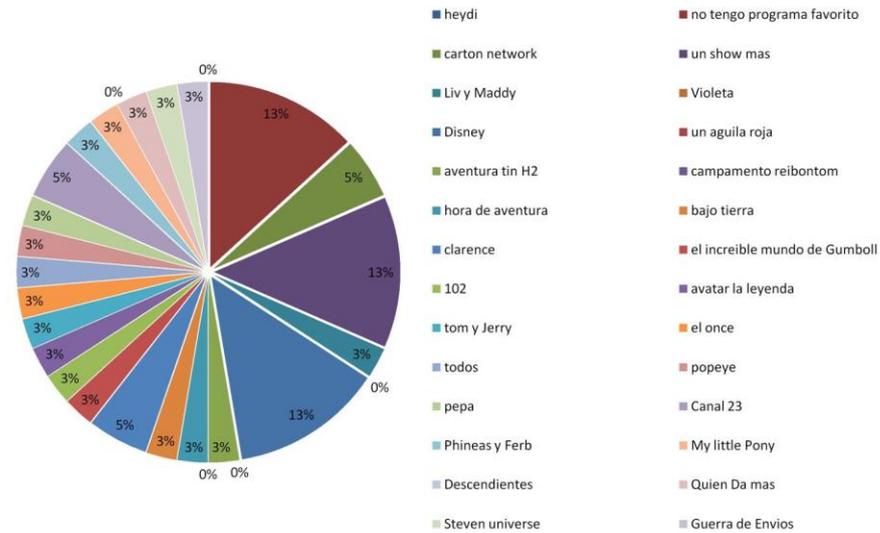
### 3. ¿Cuál es tu comida favorita?



### 4. ¿Qué programa de TV te gusta?

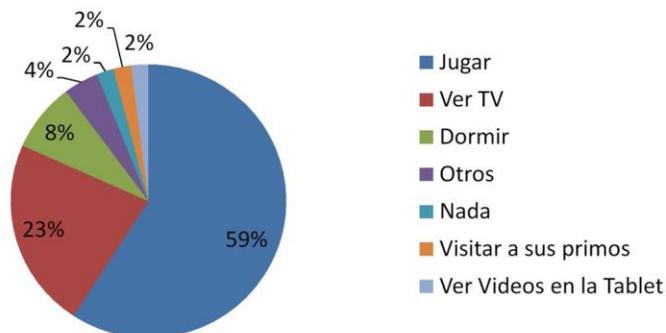
heydi	0
no tengo programa favorito	5
carton network	2
un show mas	5
Liv y Maddy	1
Violeta	0
Disney	5
un aguila roja	0
aventura tin H2	1
campamento reibontom	0
hora de aventura	1
bajo tierra	1
clarence	2
el increible mundo de Gumboll	1
	102
avatar la leyenda	1
tom y Jerry	1
el once	1
todos	1
popeye	1
pepa	1
Canal 23	2
Phineas y Ferb	1
My little Pony	1
Descendientes	0
Quien Da mas	1
Steven universe	1
Guerra de Envios	1
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>

## 4. ¿Qué programa de TV te gusta?



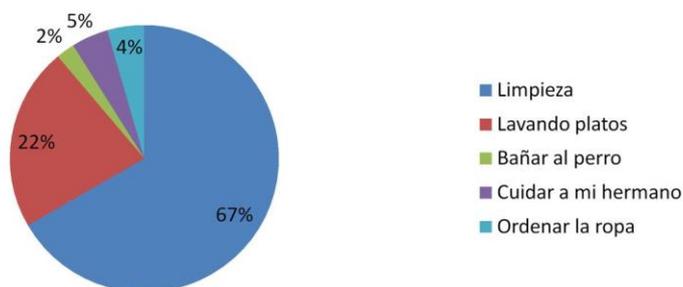
## 5. ¿Que haces en tu tiempo libre?

Jugar	29
Ver TV	11
Dormir	4
Otros	2
Nada	1
Visitar a sus primos	1
Ver Videos en la Tablet	1
<b>TOTAL</b>	<b>49</b>



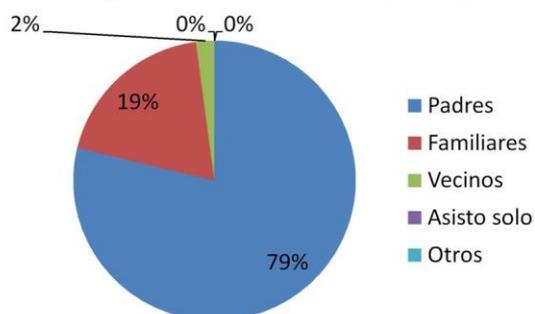
## 6. ¿De qué manera ayudas a tus padres en casa?

Limpieza	30
Lavando platos	10
Bañar al perro	1
Cuidar a mi hermano	2
Ordenar la ropa	2
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>



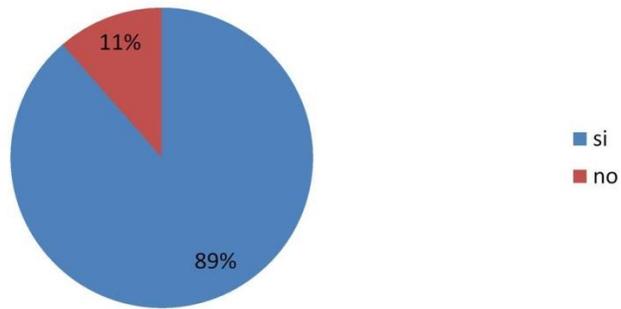
## 7. ¿Con qué persona asistes a la iglesia?

Padres	37
Familiares	9
Vecinos	1
Asisto solo	0
Otros	0
<b>TOTAL</b>	<b>47</b>



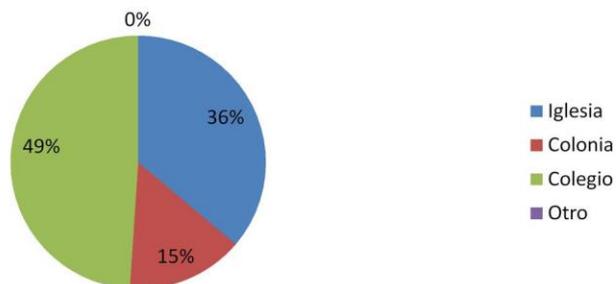
## 8. ¿Tienes un mejor amigo?

si	39
no	5
<b>TOTAL</b>	<b>44</b>



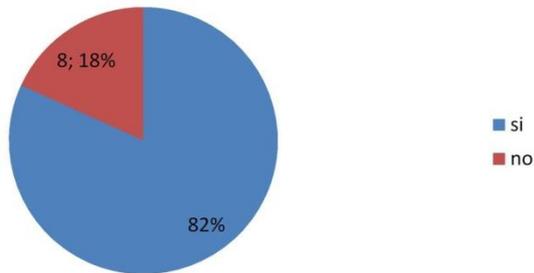
## 9. ¿A cuál de estos grupos pertenecen tus amigos?

Iglesia	17
Colonia	7
Colegio	23
Otro	0
<b>TOTAL</b>	<b>47</b>



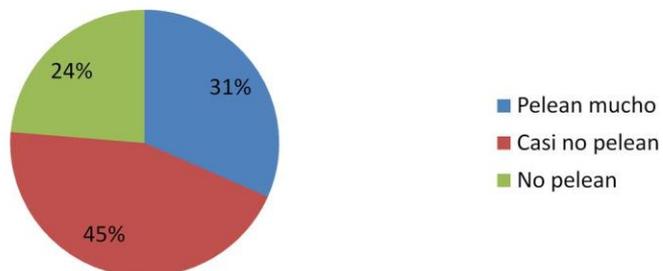
## 10. ¿Tienes hermanos?

si	36
no	8
<b>TOTAL</b>	<b>44</b>



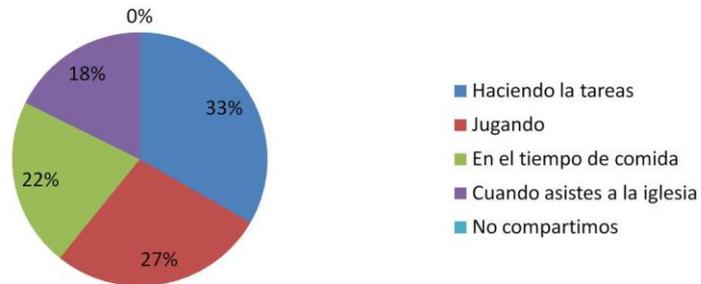
## 11. ¿En caso que tengas hermanos ¿Cómo es tu relación con ellos?

Pelean mucho	12
Casi no pelean	17
No pelean	9
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>



## 12. ¿En cuál de estos momentos compartes con tus padres o personas responsables?

Haciendo la tareas	17
Jugando	14
En el tiempo de comida	11
Cuando asistes a la iglesia	9
No compartimos	0
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>



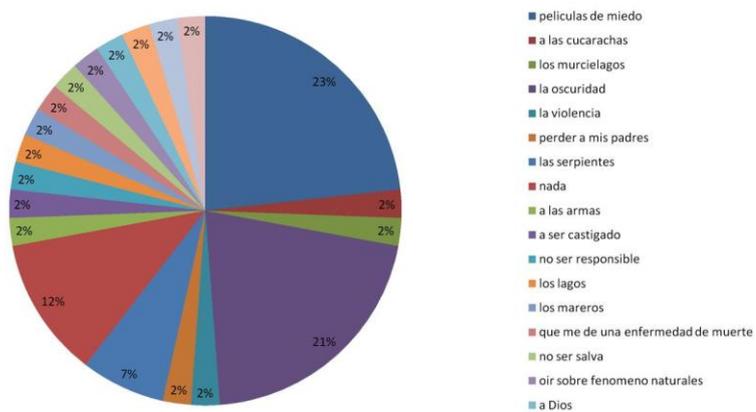
## 13. ¿Qué necesitas para entrar al cielo?

Aceptar a cristo en mi corazon	22
Ser cristiano y saber que Dios es nuestro creador	6
Obedecer	4
Ser amable, repetar a otros	1
Cumplir con todos los mandamientos	1
No molestar	1
Bautismo	1
Aprender de Dios	1
Ser bueno	1
Arrepentirte, Asistir a la iglesia, ser bien portado, querer a tus hermanos, Amarnos y respetarnos	0
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>

### 13. ¿Qué necesitas para entrar al cielo?



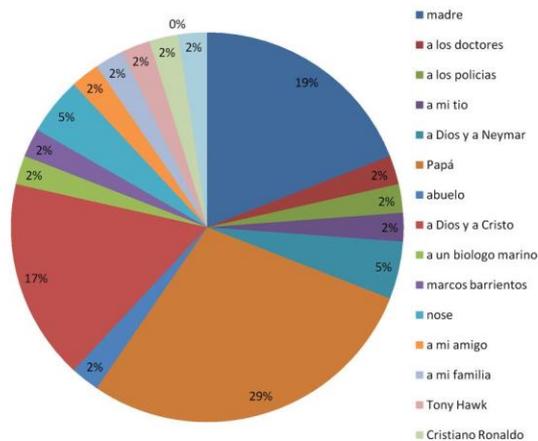
### 14. ¿A qué cosas les tienes temor?



## 15. ¿A quién te gustaría parecerte cuando seas grande?

madre	8
a los doctores	1
a los policías	1
a mi tío	1
a Dios y a Neymar	2
Papá	12
abuelo	1
a Dios y a Cristo	7
a un biólogo marino	1
marcos barrientos	1
nose	2
a mi amigo	1
a mi familia	1
Tony Hawk	1
Cristiano Ronaldo	1
Neymar	0
A nadie, porque no le hallo gracia ser como un jugador, porque uno elige y piensa y analiza como quiere ser uno ya grande	1
<b>TOTAL</b>	<b>41</b>

## 15. ¿A quién te gustaría parecerte cuando seas grande?



## 16. ¿Por qué elegiste a esa persona?

por que lo quiero mucho	2
me enseña mucho	1
porque era obediente	2
es inteligente	1
le gustan los animales	1
voy a tener hijos igual que yo	1
porque es trabajador	1
ser salmista como el	1
porque es un buen ejemplo	1
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>

## **ANEXO 3**

### **ROMPE HIELO**

Cada confidente tendrá una copia de este rompe hielo para realizarlo con su cabaña de preferencia deberán hacerlo antes entre los confidentes para que vean como podrían dirigirlo ellos, este rompe hielo solo es para lograr que los niños comiencen a hablar entre ellos y puedan reír un rato.

#### **¡Aunque Usted no lo Crea!**

Duración aproximada : 10 – 20 min.

Materiales : Hojas de papel y lápices (uno por persona).

Descripción:

El juego consiste en que los participantes escriban en una hoja el momento más penoso de su vida, pero no deben evidenciar su nombre. Al final se leen las hojas, y todos tratarán de adivinar el dueño de cada “momento penoso”.

Notas para el director del juego:

1. El participante dueño de la hoja debe confesar que es el autor del escrito en caso de que no lo adivinen.
2. Debes conocer muy bien tu gente, porque es posible que haya quien no quiera confesar. Hay gente sensible que no se siente cómoda compartiendo algo penoso; en este caso debes cambiar el tema por algo como: “Escriban la broma más chistosa de su vida.”

Instrucciones para los participantes:

1. Se le da a cada persona una hoja y un lápiz. Tienen dos minutos para escribir “el momento más penoso de su vida”. Deben escribirlo en tal forma que no se vea cuál es su identidad. Pero deben asegurarse de que lo que escriban es verdadero.
2. Después se recogen las tarjetas y se leen al grupo una por una. Finalmente se le pide al grupo que trate de adivinar la identidad de la persona que escribió cada hoja.

## ANEXO 4

Estandarte:

Para realizar el estandarte se necesitara dos barras de bambu delgadas de 1 metro de largo, y tela tipo manta de 50 centrimetros por 1 metro y un rollo de pita o lana pinturas y los logos que se le daran a cada cabaña que seran los siguientes:



Primero se deben de amarrar las dos barras de bambu para que queden firme se pondra una sobre la otra y se amarrara con la pita esta sera nuestra base para el estandarte así como se muestra en la imagen.



Después sobre la tela se dibujara el logo que le dimos a cada cabaña y luego ellos pueden ponerle cualquier otro dibujo que ellos quieran, además dentro del estandarte también ira el nombre de la cabaña.



El estandarte será lo que los identificara como cabaña deberán de andarlo todo el tiempo a donde quiera que vayan a cualquier actividad deberán de mostrarlo con orgullo porque es su símbolo esto les dará emoción a los niños.

## ANEXO 5

### JUEGOS DE ESTACIONES

#### 1-CATAPULTA

##### MATERIALES:

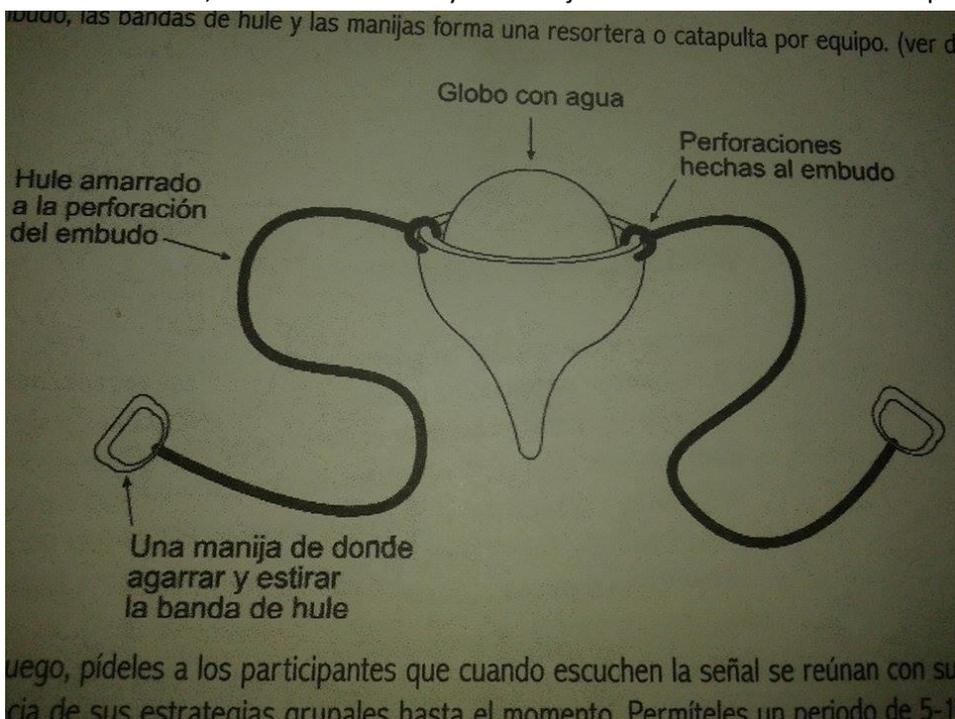
Una banda de hule grueso por equipo, un embudo grande por equipo, 50 globos con agua por equipo (tienen que caber en la boca del embudo ya llenos con agua), 2 manillas por equipo para ser amarradas en el extremo del hule, un bote de basura por equipo para guardar su arsenal de globos y una cuerda de 30 m por equipo.

##### DESCRIPCIÓN:

Esta actividad consiste en que cada equipo trate de lanzar sus globos hacia el equipo contrario, quienes estarán amarrados, todos juntos como un blanco móvil.

##### NOTAS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:

1. Traza la línea de lanzamiento y a unos 50m de distancia la línea de lanzamiento del otro equipo.
2. Coloca un bote por cada equipo lleno con globos con agua.
3. Con el embudo, las bandas de hule y las manijas forma una resorte o catapulta por equipo. (ver di



4. A la mitad del juego pídeles a los participantes que cuando escuchen la señal se reúnan con su equipo para analizar la eficacia de sus estrategias grupales hasta el momento. Permíteles un periodo de 5-10min para que elaboren nuevas estrategias grupales.

#### INSTRUCCIONES PARA LOS PARTICIPANTES:

1. Formen dos equipos, tres participantes servirán como los tiradores y el resto como el blanco móvil. Para formar el blanco móvil amárrense todos juntos de la cintura.
2. Cada equipo tome una resortera y su bote con globos con agua. Coloquen un globo dentro del embudo.
3. a la señal comiencen a estirar el embudo de tal forma que las bandas de hules se tensen y salgan disparando el globo de agua hacia el blanco móvil del equipo contrario.
4. El equipo que logre mojar más al otro equipo es el ganador.

#### MEDIDAS DE SEGURIDAD:

Tiene que haber suficiente espacio entre los dos equipos, ya que un golpe directo, a poca distancia, podría lastimar seriamente a la persona. Todo depende de la capacidad de las catapultas o resorteras.

### **INDIOS Y VAQUEROS**

#### MATERIALES:

Saco de tela, 1 kilo de arena o aserrín y dos rollos de cinta adhesiva no transparente.

#### DESCRIPCIÓN:

En este tradicional juego de indios y vaqueros, los indios tratarán de encontrar los sacos de oro para llevárselos a su aldea y los vaqueros evitarán por todos los medios que lo logren. Al mismo tiempo, ambos enemigos tratarán de quitar la cabellera a sus oponentes.

#### NOTAS PARA EL DIRECTOR DEL JUEGO:

1. Eligen a dos árbitros para que uno se encuentre en la aldea india y el otro en la hacienda de los vaqueros. Estos árbitros no necesitan estar involucrados activamente en el juego, pero necesitan llevar la cuenta de cuántas cabelleras han recibido.
2. Para formar los sacos de oro deberán rellenar los sacos de tela con un kilo de arena o aserrín. Estos sacos deberán ser lo suficientemente pesados para volar en el aire, pero no tan pesados que dañen a un jugador que no sepa atraparlos mientras corre. Deberá haber un saco por cada dos vaqueros. Así que si hay veinte vaqueros jugando, deberán haber 10 sacos de oro.
3. El área de juego necesita ser de 100m cuadrados y tener muchos árboles, rocas y arbustos donde los sacos de oro puedan ser escondidos. En un límite del área de juego se establecerá una zona libre conocida como la aldea india. Este puede ser un cuadrado de 10m por lado un círculo de 10m de diámetro. Al otro lado del área de juego deberá establecer otra área similar llamada la hacienda vaquera.
4. Si es posible, los vaqueros deberán esconder los sacos mientras los indios están involucrados en otra actividad, de tal manera que los indios no estén espiando donde son escondidos los sacos.

## INSTRUCCIONES PARA LOS PARTICIPANTES

1. Formen dos equipos de igual número de participantes. un equipo será el de los indios y el otro el de los vaqueros.
2. Cada equipo tome un rollo de cinta adhesiva. Antes de comenzar el juego, cada participante tome una tira de cinta de aproximadamente 8cm y colóquesela en la frente. Es muy importante que las puntas de la pieza de cinta no estén pegadas a la piel y que no sean presionadas. Esta piezas de cinta representan la cabellera de los jugadores. Durante el juego, guarden la cinta sobrante en la aldea india y en la hacienda vaquera.
3. Antes de que el juego comience, los vaqueros escondan los sacos de oro en toda el área de juego. Cada saco deberá estar escondido de tal manera que alguna porción de este sea visible. Si un saco esta escondido en un árbol, los jugadores deberán alcanzarlo desde el suelo. Los indios deberán robar los sacos de oro y devolverlos a la aldea.
4. Para iniciar el juego, los indios comiencen desde su aldea y los vaqueros desde su hacienda. A la señal de inicio, todos los jugadores distribúyanse a través de toda el área de juego para poder robar o proteger los sacos de oro.
5. Los indios busquen los sacos de oro escondidos, mientras que los vaqueros intenten proteger los sacos de oro quitándoles la cabellera a los indios. Entonces los indios empiecen a quitarles la cabellera a los vaqueros. Un vaquero se gana una cabellera quitándole al indio la pieza de cinta adhesiva de la frente, y viceversa.
6. cualquier jugador a quien se le ha quitado la cabellera deberá regresar a la aldea o la hacienda para conseguir una nueva pieza de cinta. Aquellos árbitros elegidos por el director de juego que están situados en a aldea y en la hacienda deberán mantener el registro de cuantas cabelleras han dado.
7. cuando los indios encuentre un saco de oro, traten de robárselo y llevarlo a la aldea para lograrlo, pueden correr con el saco, dárselo a otro indio o lanzarlo en el aire a otro de sus compañeros.
8. Si un indio es descabellado por un vaquero mientras lleva un saco de oro, el oro es llevado a la hacienda de los vaqueros. Si un saco cae al suelo mientras es pasado o lanzado entre indios, se convertirá en una posesión de los vaqueros y entonces será llevado a la hacienda.
9. El juego termina cuando todos los sacos ha sido llevados a la aldea india o a la hacienda vaquera. Entonces se determinara quien es el equipo ganador, de la siguiente manera: los indios reciben 1000 puntos por cada saco que hayan llevado a su aldea y 200 puntos por cada cabellera de un vaquero. Por otro lado los vaqueros reciben 1000 puntos por cada saco que hayan llevado a su hacienda y 200 puntos por cada cabellera india.
10. el equipo que anote mas puntos será el ganador.

## **ANEXO 6**

### **La iglesia clandestina**

#### **MATERIALES:**

Linternas

#### **DESCRIPCIÓN:**

El objetivo de este juego es que los participantes eviten ser atrapados al mismo tiempo que encuentran la iglesia clandestina.

#### **NOTAS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO:**

1. Según la geografía de tu campamento, delimita el área de juego diciéndoles a los participantes que lugares no pueden traspasar.
2. Determina un lugar para que sea la iglesia clandestina y otro lugar como la cárcel.
3. Elige a un grupo de líderes para que sean los guardianes. Entrégale una linterna a cada guardia.
4. Asigna a algunos de los guardianes el rol de “guardianes convertidos”
5. Utiliza este juego como una oportunidad para discutir la persecución de la iglesia y su trabajo clandestino en algunas partes del mundo.
6. Una forma de sacarle provecho a este juego es pedir que todos escriban la circunstancia bajo las cuales conocieron a Jesucristo.

#### **INSTRUCCIONES PARA LOS PARTICIPANTES:**

1. Distribúyanse alrededor del área de juego y comiencen a buscar la “iglesia clandestina”. Si la encuentran estarán a salvo, pero si no, deberán evitar ser alcanzados por el rayo de luz de los guardias. Nadie podrá subirse a ninguna construcción ni salirse del área de juego.
2. Cuando un guardia los ilumine con su luz, deténganse, ya que deberán ser interrogados y llevados a la cárcel.
3. Algunos guardias son cristianos, así que si ustedes preguntan “¿Dónde están mis amigos Pablo y Silas?” pueda ser que les den pistas para encontrar la iglesia clandestina y les dejen en libertad. Si el guardia no es cristiano y preguntan por Pablo y Silas irán directo a la cárcel.
4. Al llegar a la cárcel tendrán que sentarse en fila por orden de llegada. El carcelero de vez en cuando dejará salir a los primeros 2 ó 3 presos que regresen al juego.
5. Otra forma de quedar en libertad es compartir el evangelio convincentemente con los guardias explicándoles como convertirse en cristianos.
6. Continúen jugando hasta que todos encuentren la iglesia clandestina.

## ANEXO 7

### Circulo de la amistad, “descubriendo”

### noche #1

Todos los acampantes deberán de estar en pijamas, posteriormente el confidente entregara a cada uno post-it para que escriban lo que vivenciaron ese día ya sea en una forma de reflexión, o realizar preguntas sobre algo que no quedo muy claro y que durante el día no hubo tiempo de aclarar, también pueden poner que fue lo que mas les gusto.

Preguntas de inicio:

¿Qué fue lo que mas te llamo la atención de este día?

¿Qué descubriste?

¿Qué esperas aprender de este campamento?

Cuando los chico hayan escrito su comentario en el post-it se escogerá un lugar dentro de la cabaña para pegar los post-it realizando una figura en forma de un escudo o una espada.



## **ANEXO 8**

DESCRIPCIÓN:

### **TELÉFONO CASERO**

El teléfono casero con vasos y cuerda es un clásico de la infancia. Aunque comparado con la tecnología actual parece un poco anticuado, funciona de maravilla y es de lo más divertido.

#### **Materiales:**

- Dos vasos o envases de plástico, cartón o papel.
- Varios metros de cuerda fina.
- Barrena, aguja o clavo para hacer un agujero a los vasos.
- Dos clips. (Opcional).

#### **Procedimiento:**

- Haz un agujero en la base de cada vaso. Uno será el auricular y el otro el micrófono.
- Pasa una cuerda por cada agujero y asegura con un nudo o usa un clip como tope.
- Un niño habla por el vaso y el otro escucha al final de la cuerda. Para que funcione, la cuerda debe estar bien tensa y no debe tocar otros objetos..



*Hay que hacer el agujero con mucho cuidado.*



*Para que no se salga la cuerda se pueden hacer varios nudos o utilizar un clip.*



*¡A jugar y a experimentar!*

Posibles causas de que no llegue la vibración al otro extremo:

- La cuerda es muy larga y la energía de la vibración se acaba antes de llegar.
- La cuerda no vibra bien porque no está tensa.
- Si la cuerda está tocando otro objeto la vibración se “desvía”.

Después de elaborar el teléfono los niños lo decoraran de la forma que ellos quieran para ello se les proporcionara pinturas, plumones y cualquier otro implemento que se les pueda dar para que lo decoren de la mejor manera.

Luego de decorarlo ellos transmitirán un mensaje para comprobar que el teléfono funciona bien. El mensaje es el siguiente:

Mensaje completo

### **El gatito Pitusín**

Saltaba, brincaba, acechaba,

astuto no paraba de hacer trastadas,

metido siempre en un cajón.

Hacía muy lindas piruetas,

en el aire o en la alfombra,

agazapado o debajo de la mesa.

Mientras se enredaba escondido,

y metido entre mis madejas.

**Participante 1:**

**El gatito Pitusín**

1-Saltaba, brincaba, acechaba,

2- astuto \_\_\_\_\_  
trastadas,

3- metido siempre en un cajón.

4- Hacía muy \_\_\_\_\_ piruetas,

5- en el aire o en la alfombra,

6- agazapado o \_\_\_\_\_ de la mesa.

7-Mientras se enredaba escondido,  
y metido entre mis madejas.

**Participante 2:**

**El gatito Pitusín**

1- \_\_\_\_\_, acechaba,

2- astuto no paraba de hacer trastadas,

3- metido siempre en un \_\_\_\_\_.

4- Hacía muy lindas piruetas,

5- en el aire o en \_\_\_\_\_,

6- agazapado o debajo de la mesa.

7- \_\_\_\_\_ se enredaba escondido,  
y metido entre mis madejas.

Cuando todos los niños hayan terminado de pasar el mensaje deberán sentarse en un círculo, el confidente comenzara preguntándoles que les pareció este juego que si ellos ya sabían que se podía hacer este tipo de teléfono.

Luego se hablara con ellos de la comunicación cuan importe es para poder saber lo que piensan las otras personas, esta es la única forma de saber como se sienten y que quieren pero para ello nosotros debemos de hablar con ellos.

De igual manera Dios quiere hablar con nosotros quiere comunicarse con nosotros. Ahí harán la pregunta:

¿Cómo se comunica Dios con nosotros?

Ellos deberán contestar con la “oración” y si no lo saben el confidente debe de decirles, después que ellos entiendan como se comunica Dios debes de explicarles que Dios siempre ha querido que nosotros hablemos con el por medio de la oración pero nosotros no queremos comunicarnos con el, no tenemos tiempo para el no dedicamos el tiempo necesario para poder hablar con el aunque sabemos que Dios todo el tiempo nos esta viendo y sabe lo que hacemos el quiere que nosotros vayamos donde el y le contemos cada cosa que nos pasa con lujos de detalles.

Pero eso nunca lo hacemos nosotros por pensar que el lo sabe todo no creemos necesario orar para contarle todo y pedirle perdón por las cosas que hacemos mal.

Entonces se les preguntara a los niños:

¿Cuándo debemos orarle a Dios?

Debemos explicarles cuando y porque orar a Dios en salmos 5:1-3 nos habla de cómo orarle a Dios y a la ves pide que Dios escuche la oración que hacemos, a la vez dice que desde la mañana Dios oirá nuestra oración esto lo podemos interpretar que al levantarnos debemos orar.

Para terminar se hará con un tiempo de oración con los niños por peticiones que quieran hacerle a Dios al igual el confidente debe compartir con los niños sus peticiones, así los niños se animaran a compartir las suya. El confidente comenzara este tiempo guiándoles en la forma en que deben orar así ellos después podrán imitarlo.

## ANEXO 9

### Juegos con paracaídas

#### **Descripción:**

El objetivo del juego es que los participantes hagan rodar la pelota de voleibol alrededor de todo el paracaídas.

#### **Instrucciones para los participantes:**

1. Tiren una pelota de voleibol sobre el paracaídas y pàrense alrededor del paracaídas.
2. Cada uno agarre la parte del paracaídas frente a ustedes.
3. Trabajando como equipo, traten de rodar la pelota alrededor del paracaídas lo más rápido y ágilmente que puedan.
4. Esto va a requerir que ustedes cooperen y se coordinen bien para levantar y bajar su porción del paracaídas para que la pelota ruede bien.

#### **Variaciones:**

- Traten de rodar la pelota la primera vez con dirección hacia la derecha. Luego hagan lo contrario y giren la pelota una vez alrededor del paracaídas hacia la izquierda.
- Coloquen dos pelotas sobre el paracaídas y traten de rodarlas simultáneamente.

#### **Medidas de seguridad:**

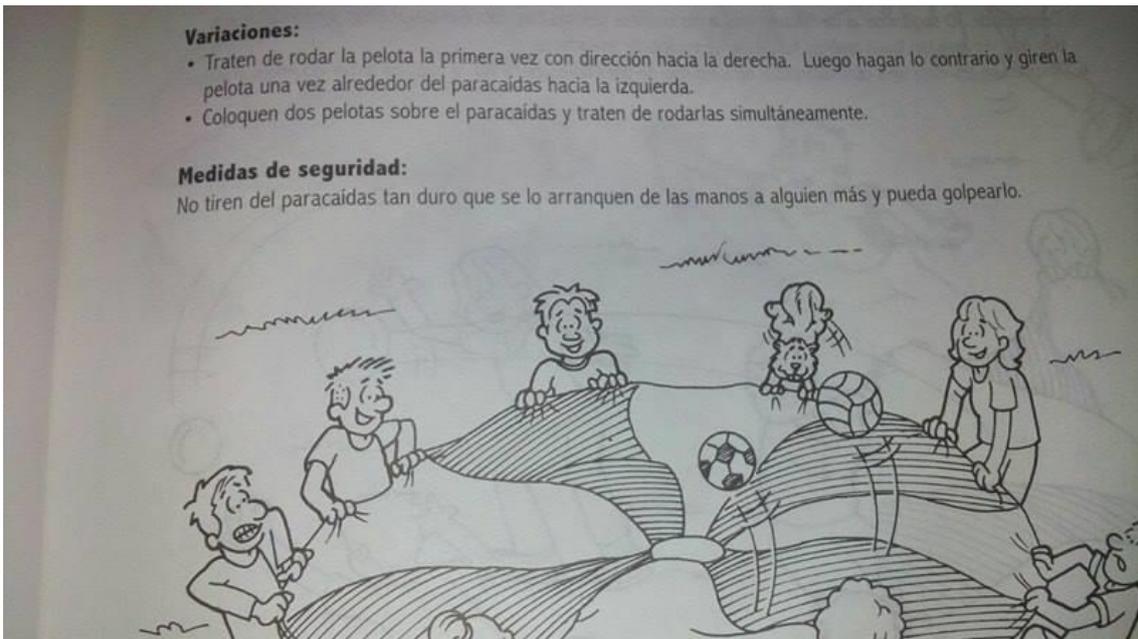
No tiren del paracaídas tan duro que se lo arranquen de las manos a alguien más y pueda golpearlo.

#### **Variaciones:**

- Traten de rodar la pelota la primera vez con dirección hacia la derecha. Luego hagan lo contrario y giren la pelota una vez alrededor del paracaídas hacia la izquierda.
- Coloquen dos pelotas sobre el paracaídas y traten de rodarlas simultáneamente.

#### **Medidas de seguridad:**

No tiren del paracaídas tan duro que se lo arranquen de las manos a alguien más y pueda golpearlo.



**Descripción:**

El propósito del juego es que los aseadores levanten rápidamente todas las pelotas que se caen del paracaídas y las regresen nuevamente a él.

**Instrucciones para los participantes:**

1. Escojan a un equipo de 3 ó 4 aseadores que se queden un poco alejados del paracaídas.
2. El resto de ustedes estire el paracaídas y tiren todas las pelotas sobre el paracaídas.
3. Ahora, levanten el paracaídas y empiecen a sacudirlo de arriba abajo para que todas las pelotas salgan volando.
4. ¡Los aseadores estarán frenéticamente tratando de tirar las pelotas de regreso sobre el paracaídas para mantener la casa aseada!
5. Después de 30 segundos al oír "¡Alto!", van a ver cuántas pelotas hay sobre el paracaídas y cuántas fuera. Hay que ver qué tan buen trabajo ha hecho el equipo de aseadores.
6. Después se les dará una oportunidad a otro equipo de aseadores para ver si pueden hacer un mejor trabajo.

## **ANEXO 10**

Juegos a la orilla de la piscina

**MATERIALES:**

Globos con agua

**DESCRIPCIÓN:**

Se le dará un globo con agua a una pareja de niños, esta pareja se pondrá enfrente uno del otro a unos 2 metros de distancia y el niño que tenga el globo se lo tirara al otro, el otro niño tendrá que cazar el globo después que lo cache dará un paso atrás cuando el otro lo cache dará un paso atrás así sucesivamente hasta que se les explote el globo.

Si se les explota demasiado rápido el globo pueden darle otra oportunidad a la pareja, la pareja ganadora es la que logre estar mas separados entre ellos sin que su globo se explote.

**MATERIALES:**

Pistolas con de agua

**DESCRIPCIÓN:**

se formara un equipo con el director de programa y el equipo de programación, luego cada cabaña de acampantes es un equipo.

El juego consiste en que el equipo del director y una cabaña se pongan enfrente a la mitad de ellos estarán las pistolas con agua, el director preguntara los nombres de los personajes principales de las películas:

Era de hielo

Los increíbles

Día de la independencia

Zootopia

Cualquier otra película que les parezca adecuada para sus acampantes si ellos les responden bien el nombre entonces la cabaña mojará al director y su equipo pero si la contestan mal el equipo del director mojará a los niños. Seguirá así hasta que todas las cabañas pasen solo el equipo del director no se moverá.

## ANEXO 11

## ANEXO 12

### Circulo de la amistad, ¿a quien recurrir?

### Noche #2

Cuando todos los acampantes se encuentren en pijamas el confidente hará una pregunta, ¿Cómo crees que puedes vencer tus miedos? ¿A quien vas a recurrir? El objetivo es que los chicos puedan afirmar su confianza en Dios, para que puedan buscarle en una situación difícil o de peligro. para ello el confidente les dará un pequeño listado de versículos animándoles a ser valientes y a poner su confianza en Dios, ellos escogerán uno con el cual se sientan identificados.

#### **Versículos:**

- ✓ Salmos 91
- ✓ Josué 1:9
- ✓ Salmos 23:4
- ✓ Salmos 27:3

Cuando los chicos ya hayan escogido el versículo con el cual se sientan identificados realizaran un separador, el confidente deberá llevar todos los materiales necesarios para elaborarlo, y debe llevar un separador de muestra para que los chicos puedan tomar una idea de cómo hacerlo.



## ANEXO 13



### HUEVOS EN CONCHA DE NARANJA

**Duración:**

15 minutos

**Materiales:**

Tabla para picar y un cuchillo con filo

**Ingredientes:**

Naranjas (usar% si son grandes y% si son pequeñas), huevos y tocino (opcional).

**Procedimiento:**

1. Corta la naranja por la mitad, quítale la pulpa y limpia las paredes de la cáscara.
2. Rompe un huevo dentro de la cáscara y coloca la naranja en las brasas para que se hornee. -
3. Si lo deseas, forra la cáscara de la naranja con tocino (tocineta).

### BANANOS RELLENOS

**Duración:**

10 minutos

**Materiales:** Papel aluminio

**Ingredientes:**

Bananos (plátanos, bananos), malvaviscos (marshmallows) miniaturas, pedacitos de chocolate (cortaditos), piña deshecha, jalea de fresa, nueces cortadas en pedazos muy finos.

**Procedimiento:**

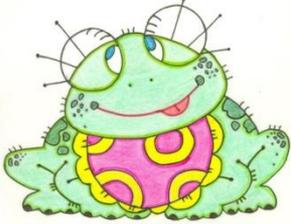
1. Corta una rajadura en un banano o pela una pequeña área del banano.
2. Coloca todos los ingredientes en la rajadura del banano, y envuélvelos con papel aluminio.
3. Coloca sobre las brasas hasta que el chocolate y los malvaviscos estén derretidos (más o menos 5 minutos.)

## ANEXO 14

### ADIVINANZAS

**ADIVINANZA**

SOY VERDE,  
ME GUSTA SALTAR,  
JUGAR EN EL CHARCO  
Y TAMBIÉN SÉ CROAR.  
¿QUIÉN SOY?



(EL RANSA)

**ADIVINANZA**

IGUAU! DE NOCHE,  
IGUAU! DE DÍA,  
CAZO Y LADRO.  
¿QUIÉN SERÍA?



(EL PERRO)

**ADIVINANZA**

LLEVO MI CASA AL HOMBRO,  
CAMINO SIN UNA PATA  
Y VOY DEJANDO MI HUELLA,  
CON UN HILITO DE PLATA.  
¿QUIÉN SOY?



(EL CARACOL)

**ADIVINANZA**

EN EL AGUA SIEMPRE VIVO,  
PLATEADO ES MI COLOR,  
VELOZ COMO EL RAYO NADO,  
¿CÓMO ME LLAMO YO?



(EL PEZ)

**ADIVINANZA**

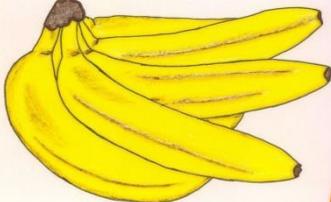
UN BICHO PEQUEÑO  
VUELA ENTRE LAS FLORES  
Y TIENE LAS ALAS DE MUCHOS  
COLORES.  
¿QUIÉN ES?



(LA MARIPOSA)

**ADIVINANZA**

AMARILLO POR FUERA,  
BLANCO POR DENTRO,  
TIENES QUE PELARLO,  
PARA COMERLO.  
¿QUÉ ES?



(EL PLÁTANO)

## ANEXO 15

### CANTOS RECREATIVOS

#### MANTECA DE IGUANA

¡¡¡Ay!!! Este brazo (gesto de dolor en el brazo) mío no lo aguanto más, lo tengo tieso como un comal, manteca 'e iguana le voy a poner (se hace el gesto de que se embarró algo en el brazo): pa' que se mueva pa'cá y pa'llá, pa' que se mueva pa'cá y pa'llá.  
(Brinca y mueve el brazo de un lado a otro muy contento).  
· (Se van agregando partes del cuerpo).

#### VIAJAR EN TREN

Viajar en tren (bis), es lo mejor (bis),  
Cuando se jala el cordel (bis) y  
Se detiene el tren (bis).

El conductor (bis) se enojara (bis)  
Y mandara (bis), a que se pare  
El tren (bis).

Viajar en tren (Bis). Es lo mejor (Bis).  
Se tira del cordón (Bis). Se para el tren (Bis).  
Viene el señor de la gorra (Bis). Se va a enfadar (Bis).  
Y nos va a hacer (Bis). Bajar del tren (Bis).

Viajar en vehículo (Bis). Es chachipirulo (Bis).  
Se tira del cordel (Bis). Se para el vehículo (Bis).  
Viene el señor de la gourra (Bis). Se va a enfadar (Bis).  
Y nos va a hacer (Bis). Bajar del vehículo (Bis)

Viajar en parato (Bis). Es lo más barato (Bis).  
Se tira del cordón (Bis). Se para el parato (Bis).  
Viene el señor de la boina (Bis). Nos va a endiñar (Bis). Y nos va a hacer (Bis). Bajar del parato (Bis).

Malandro: Viajar en nave, es burda de suave, se jala el mecate, y se achanta la nave, el conductor se engorilará, y mandará a que se achante la nave.

Sifrina: viajar , es lo mejor, se jala la cuerda, y se detiene el tren, el señor se molestará y ordenará que se pare el tren.

## **ANEXO 17**

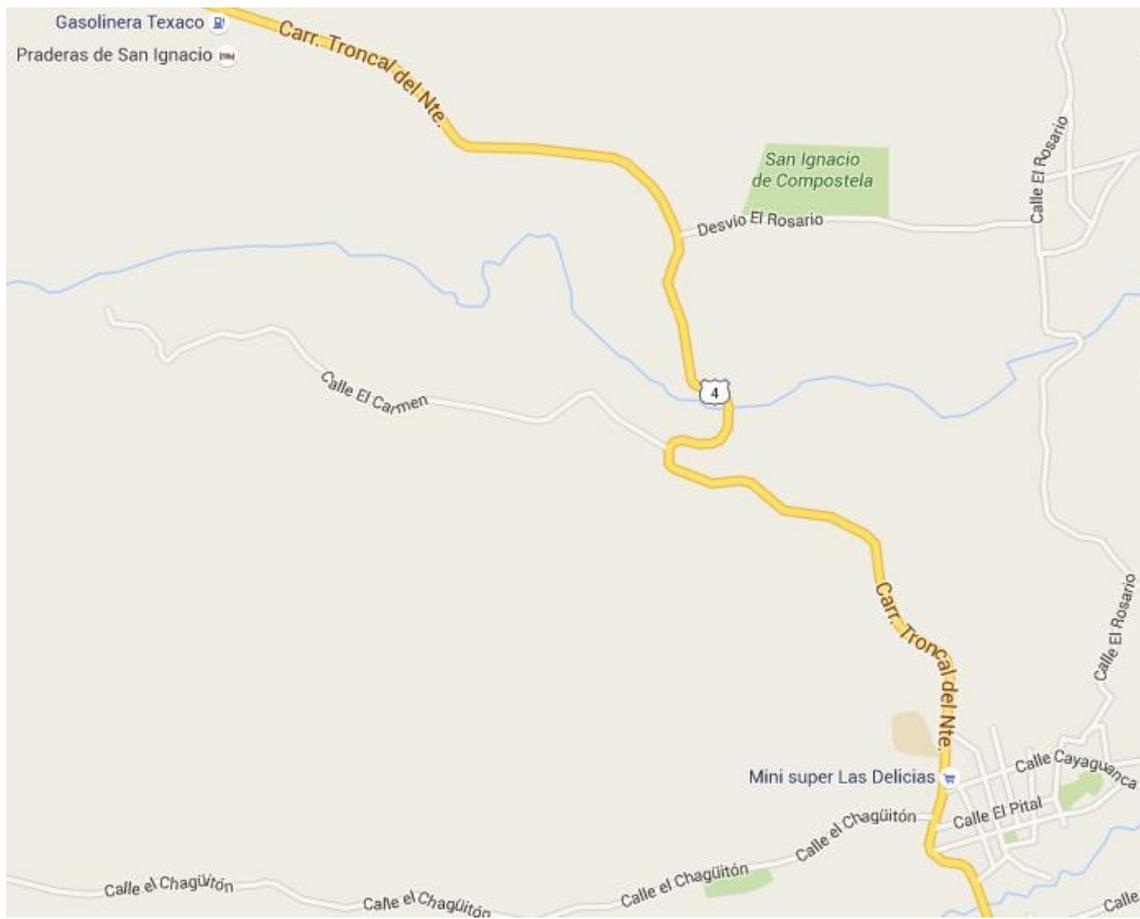
### **Lista de cosas a llevar**

1. Ropa cómoda para 3 días
2. Toalla
3. Artículos de aseo personal
4. Dos pares de zapatos (si los tiene)
5. Bolsa para basura
6. Suéter
7. Bolsón pequeño
8. Biblia
9. Lapicero
10. Lámpara
11. Repelente
12. Ropa para piscina
13. Ropa de cama

**ANEXO 18**

<b>Hoja de inscripción del acampante</b>		
Nombres:	Apellidos:	
Dirección de domicilio:		
Edad:	Fecha de nacimiento:	¿Con quien vives?
<b>Datos del encargado</b>		
Nombre del encargado:	Apellidos:	
Fecha de nacimiento:	Teléfono:	Celular:
Campus al que pertenece:	Ministerio al que pertenece:	
<b>Datos médicos</b>		
Tipo de sangre:	Es alérgico a:	
¿Padece de alguna enfermedad?	Toma algún medicamento especial:	
<b>Permiso de los padres</b>		
<p>Los padres autorizan la asistencia de su hijo(a) al Campamento comprometiéndose a presentarlo(a) y recogerlo(a) en el lugar y fechas indicadas, proveyéndole del vestuario y objetos personales según la lista adjunta, así como a liquidar totalmente la cuota de inscripción a más tardar en la fecha de salida del campamento. NOS RESERVAMOS LOS DERECHOS DE ACEPTAR O NO A LOS ACAMPANTES.</p>		
_____	_____	
Firma del padre	Firma de la madre	

## ANEXO 19



ANEXO 20

DÍA 1	
HORA	Actividad
06:00 - 06:30	
06:30 - 07:00	
07:00 - 07:30	convocatoria de camperos
07:30 - 08:00	
08:00 - 08:30	abordaje de bus
08:30 - 09:00	
09:00 - 09:30	viaje a sitio de campamento
09:30 - 10:00	
10:00 - 10:30	
10:30 - 11:00	llegada al sitio de campamento
11:00 - 11:30	Asignacion de confidentes y cabañas
11:30 - 12:45	pacto de amigos / elaboracion de estandarte nombre de cabaña / porra de cabaña
12:45 - 1:45	Almuerzo
1:45 - 2:15	Presentacion de porras
2:15 - 2:30	Fuera caries
2:30 - 4:00	Estaciones de juegos: Catapultas, indios y vaqueros
4:00 - 4:30	
4:30 - 5:00	EBC 1
5:00 - 5:30	
5:30 - 6:00	
6:00 - 6:30	Cena
6:30 - 7:00	
7:00 - 7:30	Fuera caries
7:30 - 8:00	canto lema "Grande y Fuerte" (Miel San Marcos)
8:00 - 9:00	Iglesia clandestina
9:00 - 9:30	circulo de la amistad "Descubriendo"
09:30 - 10:00	A dormir
10:00 - 11:00	Reunion confidentes

DÍA 2	
HORA	Actividad
06:00 - 07:00	Levantarse / aseo personal
07:00 - 07:30	reunion conjunta
07:30 - 08:00	devocional
08:00 - 9:00	desayuno
09:00 - 09:30	fuera caries
09:30 - 10:00	Teléfono casero
11:00 - 11:30	juegos con paracaídas
12:00 - 12:30	almuerzo
1:00 - 1:30	fuera caries
1:30 - 2:00	juegos con agua
2:00 - 3:30	tiempo de piscina
3:30 - 4:00	refrigerio/ cambiarse
4:00 - 4:30	
4:30 - 5:00	EBC 2
5:00 - 5:30	
5:30 - 6:00	
6:00 - 6:30	cena
6:30 - 7:00	
7:00 - 7:30	fuera caries
7:30 - 8:00	Asombroso
8:00 - 8:30	
8:30 - 9:00	fogata
9:00 - 9:30	
9:30 - 10:00	circulo de la amistad "A quien recurrir"
10:00 - 10:30	a dormir
10:30 - 11:00	reunion confidentes

DÍA 3	
HORA	Actividad
05:00 - 06:30	Levantarse / aseo personal
06:30 - 07:00	caminta hacia lugar del devocional
07:00 - 07:30	
07:30 - 09:00	desayuno campestre
09:00 - 09:30	regreso a compostela
09:30 - 10:00	fuera caries
10:00 - 10:30	
10:30 - 11:00	EBC 3
11:00 - 11:30	
11:30 - 12:00	tiempo libre en cabaña
12:00 - 12:30	
12:30 - 1:00	almuerzo
1:00 - 1:30	fuera caries
1:30 - 2:00	alistar maletas
2:00 - 2:30	cierre/reflexiones final del campamento
2:30 - 3:00	abordando el bus
3:00 - 3:30	
3:30 - 4:00	
4:00 - 4:30	viaje de regreso a casa
4:30 - 5:00	

**ANEXO 21**

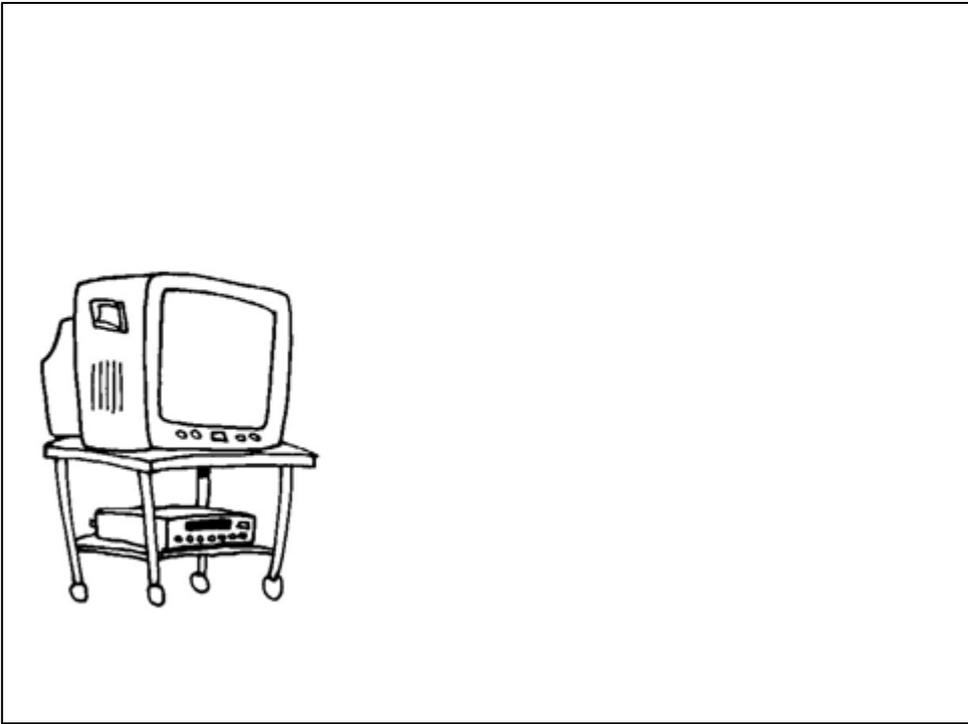
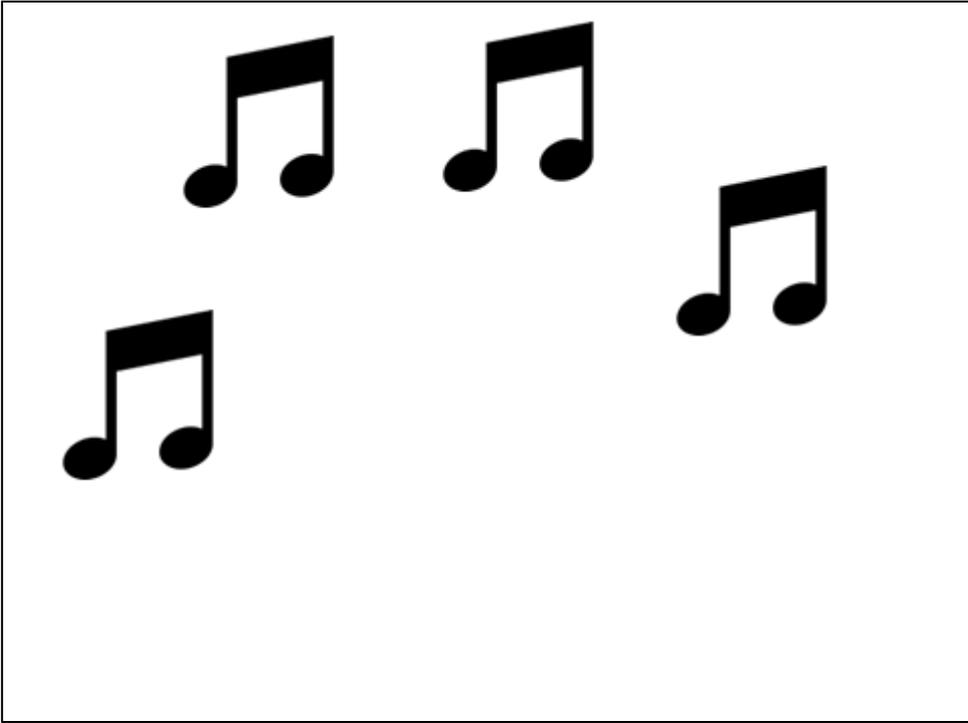
<b>Actividad Óptima 1</b>	
<p>NOMBRE DE LA ACTIVIDAD OPTIMA: ASOMBROSO. ES UN SHOW DE SOMBRAS JUNTO CON LA FOGATA.</p>	<p>LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: COMEDOR (AUDITORIO), DESPUÉS DE LA CENA DEL DÍA 2. META DE FE: ENTIENDAN EL PODER DE DIOS AL ENFRENTARSE EN SU VIDA DIARIA A PELIGROS Y DIFICULTADES.</p>
<p><b>L = LOGÍSTICA</b> Lista de chequeo <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Contar con el material a la 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</p>	<p>DURACIÓN: 1 H 30 MIN. # DE PARTICIPANTES: 70 <b>ACTIVIDAD O JUEGO ALTERNATIVO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B)</b></p>
<p>¿CÓMO TE ORGANIZARÁS PARA DIRIGIR?</p>	<p>LO QUE HARÉ COMO DIRECTOR DEL JUEGO: Materiales: 2 telones negros, telón Blanco. Cañón, Parlantes para música de fondo. Lazos para sostener el telón. Camino 20 lámparas LED individuales. Leña para Fogata.</p>
<p><b>A = AGRUPACIÓN</b> ¿De qué manera novedosa los pondrás en el grupo o formación necesaria? (no olvide usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA.)</p>	<p>Los líderes de cabaña llevarán su grupo de acampantes al comedor y se sentaran ordenados en forma de auditorio, cada líder con su cabaña.</p>
<p><b>V = VOZ E INICIO</b> ¿Cómo despertarás interés en el juego, aparte de tu voz?</p>	<p>Se da la bienvenida al lugar, se dará inicio a la actividad consultando ¿Cuántos le temen a la oscuridad?  Hablabremos sobre los miedos a las oscuridad y se mostrará la forma en la que se puede utilizar para divertirse y aprender.</p>
<p><b>E<sup>3</sup> = EXPLICACIÓN</b> ¿Cómo explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones incluyendo las reglas (audio) y con una demostración del procedimiento como ensayo para iniciar (tacto).</p>	<p>En el medio del escenario se tendrá un camino con luminaria sobre el suelo.  Se iniciará contando la historia del niño y su contexto; el lugar en donde vive, los miedos que tiene (2 min). Luego se pide un fuerte aplauso para dar inicio con "Asombroso". Se apagan las luces. Después de 15 segundos se ilumina la pantalla, comienza la música de fondo y las figuras de sombra hacen su aparición, mostrando diversas situaciones que reflejan temores que los niños a esa edad experimentan (Ver Anexo)</p>
<p><b>D<sup>5</sup> = DIRECCIÓN</b> ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu réferi de seguridad para velar por las medidas de seguridad? ¿Hay modificaciones necesarias para el juego? ¿Cómo detendrás el juego en el momento apropiado? ¿Llevas una buena explicación del juego de</p>	<p>Confidente A: Representa al personaje principal de la historia. Con la sombra de sus ademanes recreará la figura de personaje principal.  Confidente B, C y D: Estarán detrás del reflector cambiando las figuras de la presentación con los escenarios cuyas sombras se proyectarán en la</p>

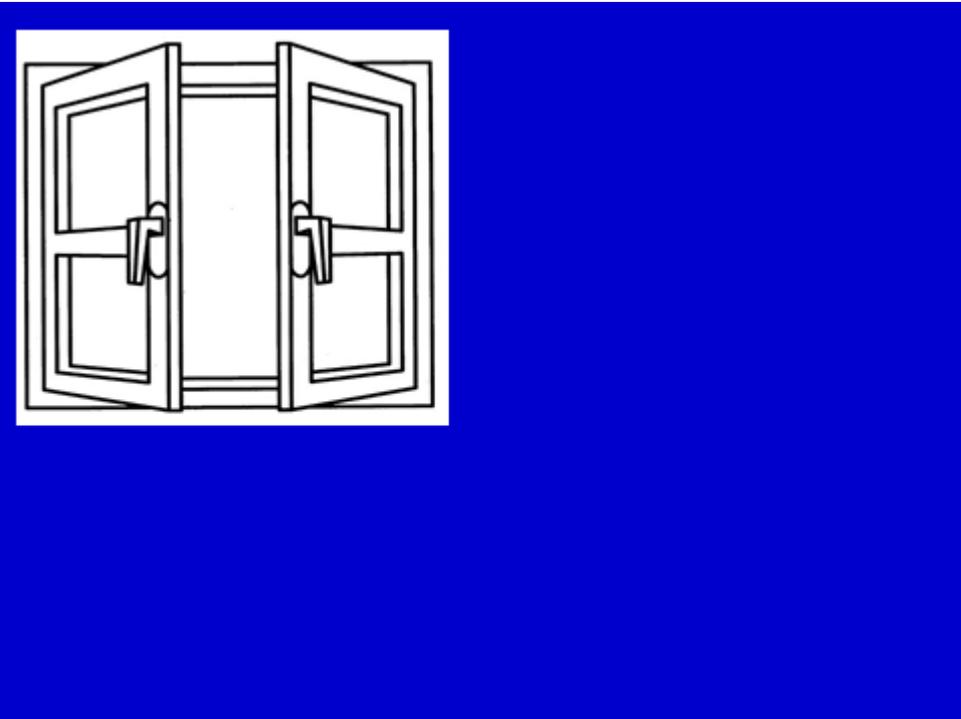
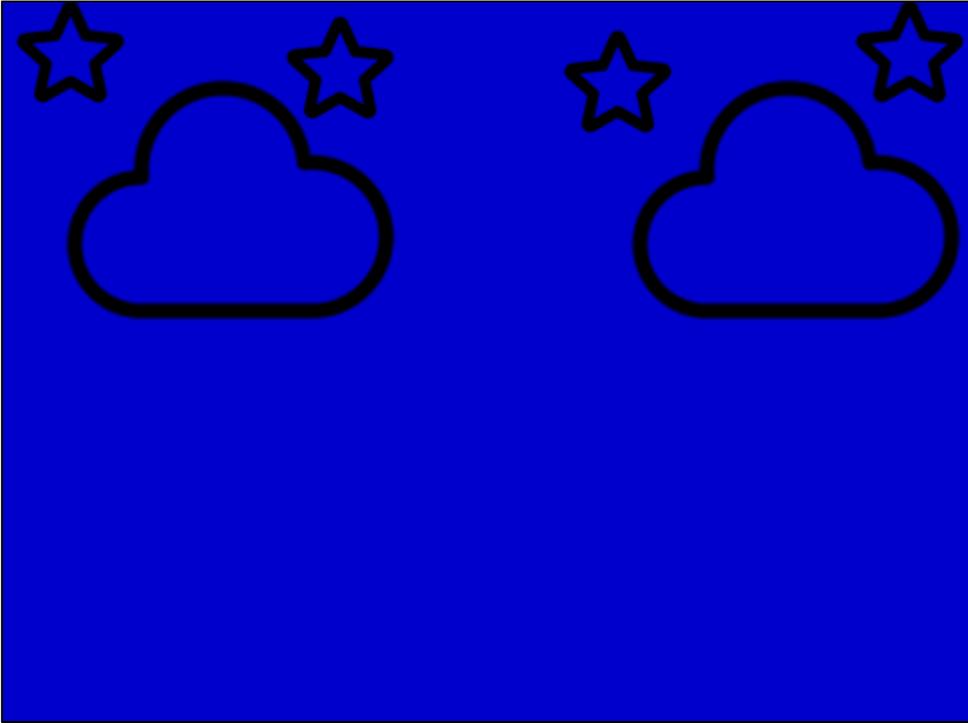
<p>manera que otras personas podrán leerlo y jugarlo?</p>	<p>pantalla simulando los escenarios, a lo largo de la historia.</p> <p>Confidente E: estará a cargo de las luces y colocar la música de fondo.</p> <p>Confidente F: Narra la historia.</p> <p>Cuando termina la historia, la pantalla se apaga y se mantiene encendido el camino sobre el suelo. Se les pedirá a los niños que formen parejas y a sus confidentes que en silencio se trasladen a la zona de la fogata mientras meditan en la historia que acaban de presenciar.</p> <p>Se ubican a los niños en el lugar de la fogata con sus líderes quienes previamente los esperan.</p> <p>El confidente G: Realizará preguntas de observación de la historia que vieron con el fin de identificarse con sus propios temores.</p> <p>Y la aplicación vista en la historia con temores como la oscuridad, las enfermedades, y otros temores para dirigirlos a confiar en Jesús. Los niños comentarán momentos en los cuales se han encontrado con temores.</p> <p>Seguidamente el confidente leerá el Salmo 27:1</p> <p>Se finalizar reunión de cabaña para reflexión con el Salmo 91, y de ese pasaje se harían las preguntas a los niños. Se cierra explicando que la sombra tanto de día como noche no se va de nosotros, de la misma forma Dios nos acompaña en todo momento.</p> <p>Se realizará un llamado para recibir a Jesús. Finalmente se hará un segundo llamado a consagrar a Dios áreas de temor y miedos.</p> <p>La actividad se cierra con Alabanza: -Cambiare mi tristeza. -Tómalo.</p>
<p><b>RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO</b></p>	<p>Entregar separador con el versículo clave. Salmo 27:1.</p>

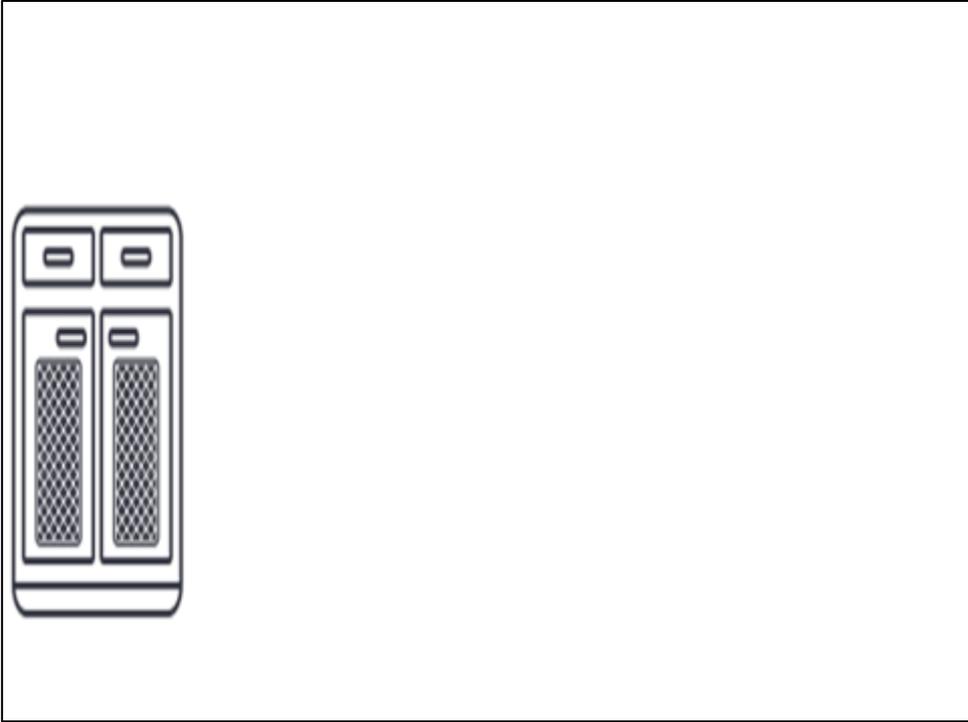
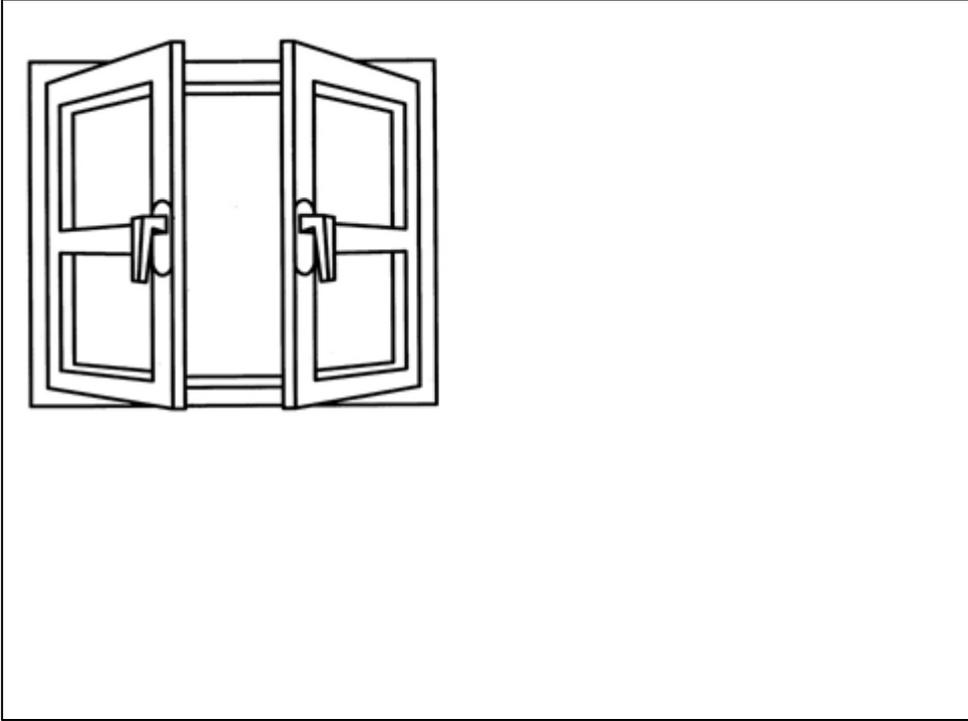
**DIAPOSITIVAS**

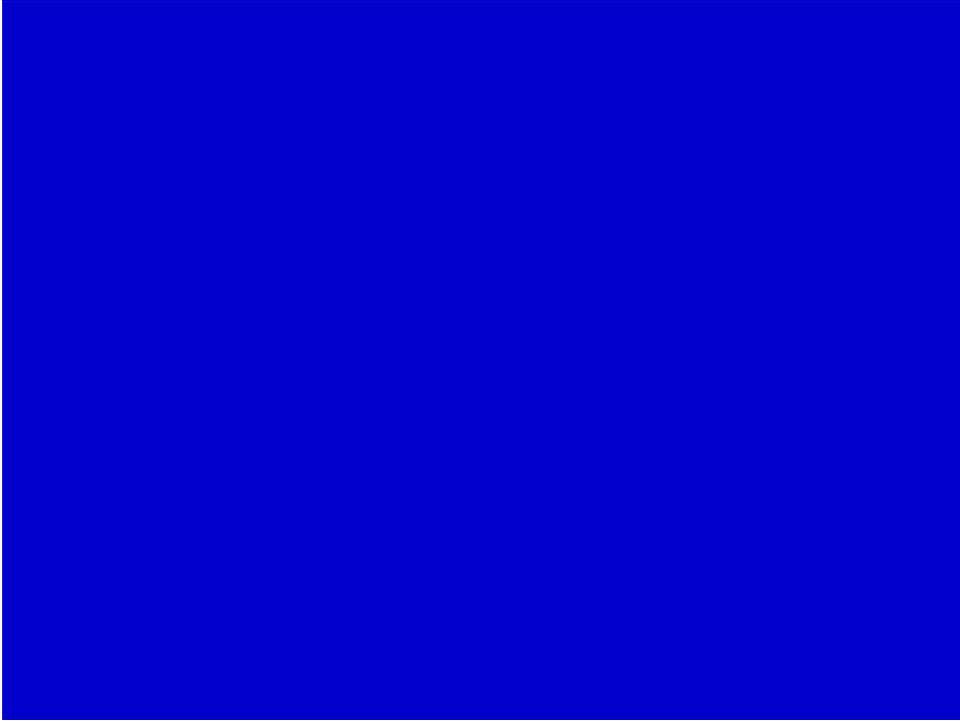
OSORBMOSA











**HISTORIA: ASOMBROSO**

PARTE 1

Cuentos con sombras Narrador: esta es la historia de un niño pequeño llamado Kevin. Kevin tiene seis años de edad y vive en una bonita casa con sus papas, Marco y Evelyn, y con sus hermanas mayores y un perro llamado Spike. A Kevin Le gusta ver el futbol con su papá e imaginar que juega en un gran estadio de España siendo toda una super estrella del futbol. Le gusta tambien cantar con la música a todo volumen, aun cuando no se puede bien la letra de la canción. Otra cosa que le gusta es ver películas con sus hermanas mayores, sobre todo le gusta cuando es su turno de escoger la película. Él siempre escoge ver películas de superhéroes y luego se imagina que el mismo es el protagonista de una de esas películas. Superkevin, ósea el mismo Kevin pero más súper. Un héroe valiente que no le tiene miedo a nada. Pero en la realidad Kevin no siempre es tan valiente. Una noche oscura de esas en las que sopla fuerte el viento y las nubes tapan las nubes y las estrellas y hacen que la noche sea todavía más oscura. Esa noche Kevin no podía dormir bien. Un viejo árbol frente a su ventana se mecía con el viento y las sombras de sus ramas entraban por la ventana de la habitación dibujando unas espeluznantes manos sobre la cama donde dormía el pequeño.

Kevin: Deben ser las ramas del viejo árbol. Eeso eespeero. Y ese ruido debe ser el viento. Creo

Narrador: pero por más que se lo repetía. No podía dejar de temblar, porque seguía pensando que había algo allá afuera y cuando algo está afuera en una noche tan tenebrosa. Seguramente será algo muy pero muy tenebroso.

Kevin: sea lo que sea no podrá entrar aquí. Estoy seguro.

Narrador: pero de pronto se escuchó algo espantoso. En la habitación se escuchó un ruido que hizo que a Kevin se la pararan todos los pelos de punta. Era un chirrido como de uñas arañando algo.

Kevin: ¿quiiquiiien esta allii?

Narrador: se volvió a escuchar el terrible sonido de uñas esta vez se escuchó dos veces y un sonido como el de un lamento se escuchó como a lo lejos

Kevin: no tengo miedo Narrador: pero mientras decía esto comenzó a llorar e hizo lo que todo niño en su lugar haría.

Kevin: ¡¡mamaaá, paaapaá!!

Narrador: en poco tiempo sus dos papás llegaron y encendieron las luces,

Kevin estaba bajo una sábana temblando del miedo. Cuando escucho a su mamá se hecho en sus brazos y por un buen rato solamente la abraso. Sus hermanas también llegaron muy molestas por que las habían despertado.

Papá: ¿que fue lo que te paso kevincito?

Narrador: el niño tardo un rato entre las lágrimas pero al final explico todo lo que le había sucedido.

Mamá: ya no tienes por qué asustarte, no hay nada aquí que te pueda asustar

Lessy: excepto la cara de Joselyn cuando se levanta

Joselyn: a, sí pues deberías verte al espejo

Lessy, si hay algo que asusta sos vos

Papá: ya niñas, no es momento de estar peleando, regresen a sus camas y vuélvanse a dormir

Lessy: y si de verdad hay algo en la casa.

Joselyn: no, pues yo me quedo aquí con ustedes por si acaso

Papá: no hay nada aquí, es solos que Kevin está un poco asustado y a veces nuestra mente nos hace pensar que hay cosas que no están allí.

Kevin: pero yo lo escuche ¡te lo juro! Mamá: creo que ya se que es lo que escuchaste, y si no me equivoco está allí en tu armario.

Narrador.: al decir esto, la mamá señalo la puerta del armario y una vez más se escuchó el ruido de rasguños.

Lessy: pero que es eso (brinca detrás de la Mamá)

Papá: ya veo (se levanta y va a la puerta y la abre) así que tu eres quien estaba asustando a Kevin

Narrador: del armario salió Spike, que se había quedado dormido en el armario sobre un viejo suéter de Kevin

Lessy: Spike eres muy malo, mira que despertarnos a todos

Joselyn: no lo regañes. Es culpa de este miedoso Papá: pues creo que tú también nos llamabas cuando llovía fuerte y se iba la luz

Joselyn: peor eso era todo diferente, estaba todo oscuro y no se veía nada.

Mamá: es normal que le temamos a la oscuridad por que no conocemos lo que hay en ella, pero la luz siempre hace que la oscuridad se vaya y recuerden lo que nos enseña la palabra de Dios que nos dice que Jesús es la luz de este mundo y que el que le sigue no andará en tinieblas. Si seguimos a Jesús. No debemos de temer de lo que hay en la oscuridad porque él siempre nos protege.

Papá: recuerdan el salmo 23 que dice, aunque ande en valle de sombra de muerte no temeré mal alguno. Porque tú estás conmigo.

Kevin: si, ese lo aprendí en el campamento. Si hubiera recordado eso yo mismo habría ido a ver que era ese ruido.

Mamá: siempre recuerda que Dios te protege, él lo prometió en su palabra así que no tengas miedo y duérmete.

Narrador: así fue como SuperKevin aprendió a no temer nuevamente a la oscuridad, y a revisar cada noche si Spike no se había quedado dormido en su armario otra vez

DÍA 1

HORA	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales	Notas Especiales
07:00 - 07:30	convocatoria de camperos	Iglesia		Mesa Lista de asistentes lista de pagas pendientes	se colocara una mesa para cuando los niños lleguen a la iglesia se les pase asistencia, a la ves otra persona estara con el listado de saldos pendientes.
07:30 - 08:00					
08:00 - 08:30	abordaje de bus	Iglesia	Lideres		asegurarse que todos los niños se suban al bus
08:30 - 09:00	viaje a sitio de campamento				Durante el viaje en el bus se realizaran cantos recreativos con los niños ademas se elaborara una espada de globos para figuras
09:00 - 09:30					
09:30 - 10:00					
10:00 - 10:30					
10:30 - 11:00	llegada al sitio de campamento	parqueo sitio de campamento	Director		primero se bajaran todos los confidentes y equipo de programacion para dar la bienvenida a los acampantes formando una pasarela desde la entrada del bus hasta donde reuniremos a los acampantes
11:00 - 11:30	Asignacion de confidentes y cabañas	Parqueo	Director / equipo programación	megafono las llaves de las cabañas carpetas de los niños listado de cabañas previamente elaborado	Tener los listados de las cabañas  Los confidentes relizaran un rompehielo llamado Aunque usted no lo crea con su cabaña antes de comenzar cualquier otra actividad. Anexo 3 Ir a su cabaña a dejar las maletas
11:30 - 12:45	pacto de amigos / elaboracion de estandarte nombre de cabaña / porra de cabaña	compostela / el confidente elegira el lugar mas apropiado	confidentes	carpetas de los niños materiales para el estandarte	elaborar el pacto de amigos, cada cabaña elaborara su propio estandarte los detalles estan en el anexo 4

12:45 - 1:45	Almuerzo	comedor	Director / confidentes	papiro con las normas trompeta	"Normas del comedor" se daran las reglas del comedor a traves de un personaje que llamaremos el mensajero del rey
1:45 - 2:15	Presentacion de porras	parqueo del rancho	Director	megafono	cada cabaña tendra su turno para poder decir el nombre de su cabaña y decir su porra el orden en que pasen, puede ser la que este mas animada.
2:15 -2:30	Fuera caries	cabañas	confidentes	cepillo de dientes	asegurarse que los niños laven sus dientes
2:30 - 4:00	Estaciones de juegos: Catapultas, indios y vaqueros	área boscosa	Director y equipo de programación	bandas de hule, embudos grandes 50 globos, 2 manillas, bote de basura,lazo de 30m bolsa de tela, 3 libras de aserrin, rollo de cinta adhesiva. ( esto por cada equipo que se forme)	Cada estacion durara 40minutos y se daran 10 minutos para intercambiar estaciones. Los juegos y los lugares para realizarlos estan en el anexo 5
4:00 - 4:30	EBC 1	todo el área del sitio de campamento	confidentes	carpetas de los niños, colores, lapices	llevar los materiales para los estudios
4:30 - 5:00					
5:00 - 5:30					
5:30 - 6:00					
6:00 - 6:30	Cena	comedor	Director / confidentes		cantar una cancion infantil por cabaña para luego pasar por su comida
6:30 - 7:00					
7:00 - 7:30	Fuera caries	Cabañas	confidentes	cepillo de dientes	asegurarse que los niños laven sus dientes
7:30 - 8:00	canto lema "Grande y Fuerte" (Miel San Marcos)	comedor	Director de programa	computadora, cañon,pantalla diapositiva con	

				letra de canto lema	
8:00 - 9:00	Iglesia clandestina	área de bosque	Director	Lamparas	esta actividad se realizara en área boscosa, los lideres seran guardias que andaran en el bosque, los niños deberan encontrar una iglesia clandestina detalles en Anexo 6
9:00 - 9:30	circulo de la amistad "Descubriendo"	cabañas	confidentes	post it para cada acampante	anexo 7
09:30 - 10:00	A dormir	cabañas	confidentes		
10:00 - 11:00	Reunion confidentes	Rancho compostela	Director / confidentes		El primer dia un confidente se va quedar con los niños mientras el otro va a la reunion y cambiarian el rol al segundo dia.
11:00 - 11:30					

DÍA 2

HORA	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales	Notas Especiales
06:00 - 07:00	Levantarse / aseo personal	cabañas	confidentes	Articulos de aseo personal	todos los niños deben de bañarse y prepararse para las primeras actividades
07:00 - 07:30	reunion conjunta	compostesla	Director / confidentes	carpetas de los niños/ biblia	como son niños los que realizaran el devocional al principio se les dirigira para que entiendan el pasaje y luego se les enviara a que reflexionen ellos solos
07:30 - 08:00	devocional				
08:00 -9:00	desayuno	comedor	Director / confidentes	estandartes impresos	Al llegar al comedor estaran establecidos las figuras de los estandartes en diferentes mesas para que los niños busquen su respectivo estandarte
09:00 - 09:30	fuera caries	cabañas	confidentes	cepillo de dientes	asegurarse que los niños laven sus dientes
09:30 - 10:00	Teléfono casero	compostesla	confidentes	dos vasos desechables de durapax,	se elaborara un teléfono con vasos e hilo los detalles de cómo hacerlo. Esta en el anexo 8 Despues de realizarlo se terminara con un juego y una oracion.
11:00 - 11:30	juegos con paracaidas	cancha de futboll	Juan Carlos Andrade	Pelota, silbato	Anexo 9
12:00 -12:30	almuerzo	comedor	Director / confidentes	Rompecabezas de estandartes	por cabaña tendran que armar un rompecabezas utilizando los estandartes que ocupamos en el desayuno.
1:00 - 1:30	fuera caries	cabañas	confidentes	cepillo de dientes	asegurarse que los niños laven sus dientes
1:30 - 2:00	juegos con agua	A orillas de la piscina	Marlon Galeas	Globos con agua Pistolas de agua	se haran juegos a la orilla de la piscinaen los cuales el equipo de direccion pueda que acabe mojado, detalles en Anexo 10

2:00 - 3:30	tiempo de piscina	piscina	Director / confidentes		estar pendientes de los niños por cualquier problema que se pueda dar en la piscina
3:30 - 4:00	refrigerio/ cambiarse	comedor / cabañas	confidentes		que todos los niños se quiten la ropa mojada
4:00 - 4:30					
4:30 - 5:00	EBC 2	compostesla	confidentes	carpetas de los niños	llevar los materias para los estudios
5:00 - 5:30					
5:30 - 6:00					
6:00 - 6:30	cena	rancho compostela	Director / confidentes		el director debe verificar las horas de las comidas
6:30 - 7:00					
7:00 - 7:30	fuera caries	cabañas	confidentes	cepillo de dientes	asegurarse que los niños laven sus dientes
7:30 - 8:00	Asombroso	rancho compostela	Director		detalle de asombroso anexo 11
8:00 - 8:30					
8:30 - 9:00	fogata	parqueo Rancho	Director		
9:00 - 9:30					
9:30 - 10:00	circulo de la amistad "A quien recurrir"	cabañas	confidentes	materiales para elaborar separadores	anexo 12
10:00 - 10:30	a dormir	cabañas	confidentes		
10:30 - 11:00	reunion confidentes	rancho compostela	Director / confidentes		el confidente que no estuvo en la reunion de la noche anterior ira a la reunion y el otro confidente se quedara cuidando los niños
11:00 - 11:30					

DÍA 3

HORA	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales	Notas Especiales
05:00 - 06:30	Levantarse / aseo personal	cabañas	confidentes		
06:30 - 07:00	caminta hacia lugar del devocional	compostesla	confidentes	carpetas de los niños/ biblia	El devocional se realizar fuera de compostela se hara un caminata de aproximadamente 2 km
07:00 - 07:30					
07:30 - 09:00	desayuno campestre	area fuera de compostrela	Director / confidentes	Tabla para picar, Naranjas, huevos, tocino, papel aluminio, babanos, malvaviscos, chocolate, jalea de fresa, y nueces	se haran huevos en concha de naranja y bananos rellenos el procedimiento esta en anexo 13
09:00 - 09:30	regreso a compostela		director confidentes		asegurarse que los niños laven sus dientes
09:30 - 10:00	fuera caries	cabañas	confidentes		
10:00 - 10:30	EBC 3	compostesla	confidentes	carpetas de los niños/ biblia	llevar los materiasles para el estudio
10:30 - 11:00					
11:00 - 11:30					
11:30 - 12:00	tiempo libre en cabaña	compostesla	confidentes		mantenerse siempre como cabaña
12:00 -12:30	almuerzo	comedor	Director / confidentes		Se realizaran adivinanzas y pasaran al comedor en el orden en que las adivinen anexo 14
12:30 - 1:00					
1:00 - 1:30	fuera caries	cabañas	confidentes		asegurarse que los niños laven sus dientes
1:30 - 2:00	alistar maletas	cabañas	confidentes		empacar todas las cosas de los niños
2:00 -2:30	cierre/reflexiones final del campamento	rancho compostela	Director / confidentes		

2:30 - 3:00					
3:00 - 3:30	abordando el bus	parqueo compostela	Director / confidentes		cantos recreativos anexo 15
3:30 - 4:00	viaje de regreso a casa				
4:00 - 4:30					
4:30 - 5:00					
5:00 - 5:30					

