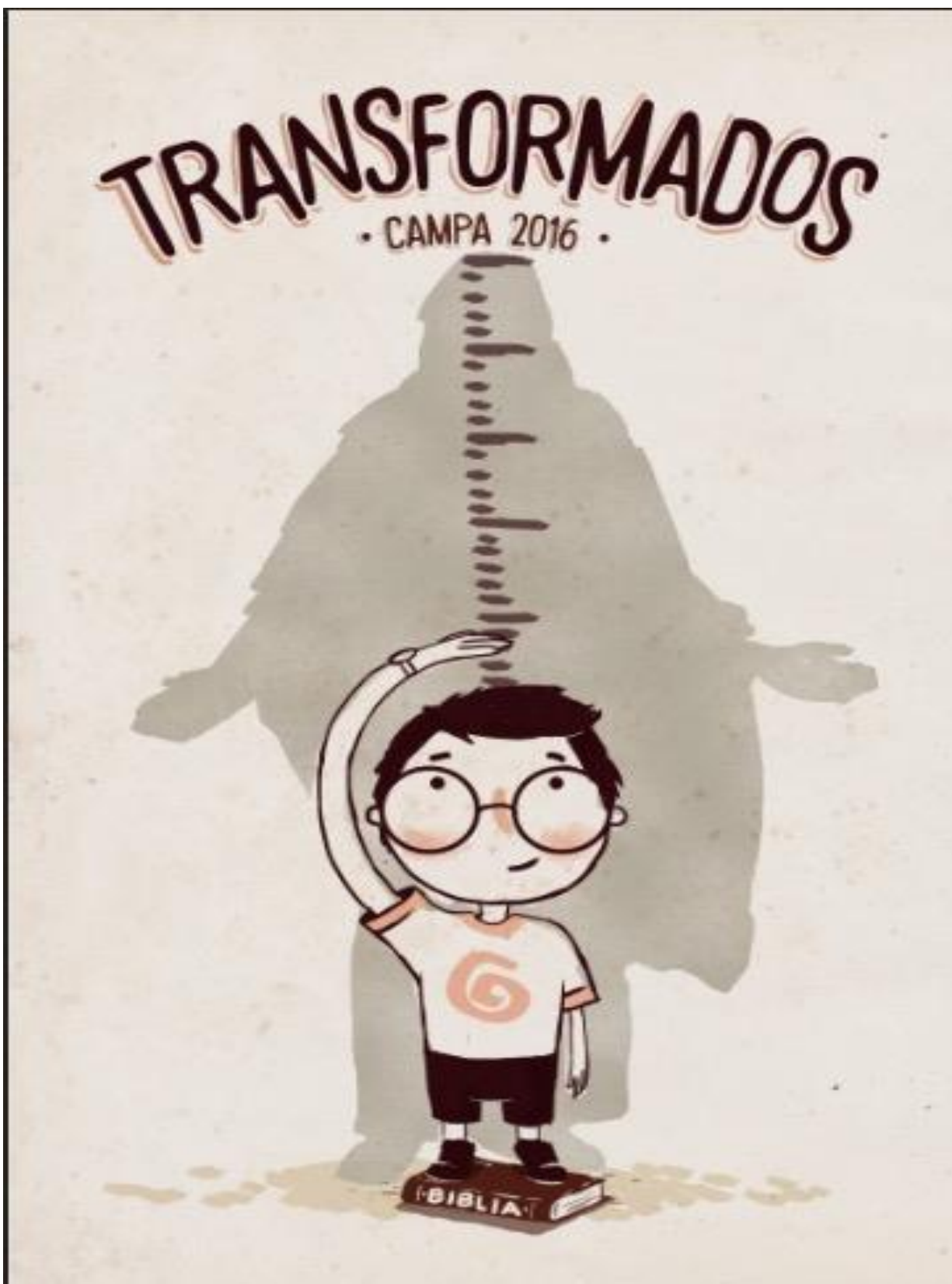




Programando Campamentos Cuaderno de trabajo

Equipo:

- ✕ Nicole Peña
- ✕ Alejandra Peña
- ✕ Leslie Monterrosa
- ✕ Ligia Morales
- ✕ Karen Guevara
- ✕ Josselyn Márquez

Contenido

FORMACIÓN DE UN EQUIPO DE PROGRAMACIÓN	5
INFORMACIÓN INICIAL DEL EVENTO	6
PLAN DE ACOMPAÑAMIENTO:.....	7
MOTIVOS DE ORACIÓN Y LAS RESPUESTAS DE DIOS	8
DIAGNÓSTICO	11
DIAGNÓSTICO	12
NECESIDADES SENTIDAS Y REALES DEL GRUPO:	12
• Características de las edades:.....	13
• Inventario de experiencias previas.....	14
METAS DE FE:	15
PASAJE BÍBLICO POR ESTUDIAR	16
CONSTRUCCIÓN DE LA DIRECCIÓN ESPIRITUAL DEL CAMPAMENTO.....	17
SELECCIÓN DE SITIO	18
ALOJAMIENTO	18
PERSONAL	24
PLANIFICACIÓN HORIZONTAL.....	26
PLANIFICACIÓN VERTICAL	26
ACTIVIDAD ÓPTIMA #1.....	27
ACTIVIDAD ÓPTIMA#2	29
ACTIVIDAD ÓPTIMA#3	32
ACTIVIDAD ÓPTIMA #4.....	34
HORARIO DETALLADO.....	37
ALOJAMIENTO	47
ALIMENTACIÓN.....	48
TRANSPORTE.....	49
DECORACIÓN, ROTULACIÓN Y FOTOGRAFÍA.....	50

FINANZAS.....	51
PROMOCIÓN	54
CRONOGRAMA	57
ANEXO #1	59
ANEXO#2	70
ANEXO#3	74
ANEXO#4	77
ANEXO#5	80
ANEXO#6	82
ANEXO#7	83
ANEXO#8	85
ANEXO#9	86
ANEXO#10	88
ANEXO#11	90
ANEXO#12	91

Programando Campamentos: Cuaderno de Trabajo

Formación de un Equipo de Programación				
Miembros del equipo	Cumpleaños	Celular	Dirección	Correo electrónico
1. Alejandra Peña	18/Junio	71079494	Res. La Cima 1	acpo.18@gmail.com
2. Karen Guevara	8/Marzo	75234131	Res. La Cima 4	Karenalex.guevara93@hotmail.com
3. Ligia Morales	2/Mayo	79296418	Col. Miralvalle pasaje nerio	Gmorales29@hotmail.com
4. Leslie Monterrosa	6/ Agosto		Col. Miralvalle pasaje nerio	
5. Josselyn Márquez	21/octubre	70120754	Metrópolis San Gabriel N Closter4 1M	Joselynmarquez.12@gmail.com
6. Nicole Peña	22/Enero	70971164	Res. La Cima 1	Nickypo85@gmail.com
Día de reunión: Martes Hora: 5:30 Lugar: Mr. Donut Campana				
Fecha para la reunión entre Sesiones #1 y 2			Fecha para la reunión entre Sesiones #5 y #6	
2/ febrero/16			1/Marzo	
Fecha para la reunión entre Sesiones #2 y #3			Fecha para la reunión entre Sesiones #6 y #7	
9/febrero/ 16			8/Marzo	
Fecha para la reunión entre Sesiones #3 y #4			Fecha para la reunión entre Sesiones #7 y #8	
16/ feb/16			15/Marzo	
Fecha para la reunión entre Sesiones #4 y #5			Fecha para la reunión entre Sesiones #8 y #9	
23/feb/16			22/Marzo	

Información inicial del evento						
Fechas del evento: 20, 21 y 22 de Julio Marcar los días de la semana de su evento.				Sitio tentativo donde se llevará a cabo: Compostela		
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes X	Sábado X	Domingo X
¿Quiénes son los a campantes? Niños y niñas de IBVN campus hotel, Miralvalle e invitados						
Gama de edades: 10-12 Años				☒ ☐ Urbano ☐ Rural		
Proporción de hombres vs. mujeres: Hombres: _____ 30 _____ Mujeres: _____ 40 _____				Clase social: Clase media		
Trasfondo cristiano (hogares cristianos, recién convertidos, no creyentes...) Hogares cristianos						
¿Quiénes son los patrocinadores del evento? Padres, padrinos, actividades pro-campamento						
Propósito general ☒ ☐ Evangelización ☒ Discipulado ☐ Desarrollo de Liderazgo ☐ Fortalecimiento de la unidad familiar				Unificación de criterios: Pónganse de acuerdo sobre lo que entienden como Propósito general. Por ejemplo, ¿qué entienden exactamente por evangelización, si deciden escoger éste? Entendemos por discipulado el crecimiento espiritual de acampante.		

<i>Plan de Acompañamiento:</i>		
Antes del evento	Durante el evento	Después del evento
Autoevaluación del niño de su vida devocional.	Durante el almuerzo, cada cabaña desarrollará un rompehielo en su mesa.	Actividad donde se pueda convocar a los que fueron los confidentes de los niños para que se reúnan con sus niños y hablen acerca de las decisiones tomadas en el campamento.
	Actividad donde simbólicamente puedan representar una decisión de cambio que hayan tomado. (Ver Anexo#12)	

Motivos de oración y las respuestas de Dios		
Motivos de oración	Sesión #1	Respuestas de Dios
- Sabiduría para elegir el tema. - Gracia para que el proyecto sea aceptado por los pastores. - Humildad y discernimiento.		Ya tenemos las metas de Fe y tenemos convicción en que cubren las necesidades reales
Motivos de oración	Sesión #2	Respuestas de Dios
Por nuestra actitud Por el pasaje Bíblico que Dios de Paz		Ya tenemos el pasaje bíblico Hechos 22 ☺
Motivos de oración	Sesión #3	Respuestas de Dios
Para que Dios nos ayude a tomar buenas decisiones		Creemos que Dios ha guiado el proceso
Motivos de oración	Sesión #4	Respuestas de Dios
Acción de Gracias por poder trabajar en el campamento		

Motivos de oración	Sesión #5	Respuestas de Dios
Por nuestra salud		Gracias A Dios ya estamos mejor
Motivos de oración	Sesión #6	Respuestas de Dios
• Por provisión económica • Por el Tema Global por que pueda ser atractivo para los niños		Ya tenemos el tema Global
Motivos de oración	Sesión #7	Respuestas de Dios
• Por los confidentes y líderes que apoyaran e campamento Por nuestra actitud	Por qué pueda ir alguien que pueda apoyar los momentos de adoración	Ya tenemos a un equipo de confidentes
Motivos de oración	Sesión #8	Respuestas de Dios
Por Salud Por Sabiduría Por provisión Económica		Confiamos en que Dios proveerá sobre todo para que los confidentes que no puedan pagarse el campa puedan ir

Motivos de oración	Sesión #9	Respuestas de Dios
.. Porque todo salga bien Por qué el Dios se Glorifique en el Campamento Por qué los niños puedan confiar en las promesas de Dios Que Dios Prepare los corazones de los niños y confidentes Que Dios use a cada una de nosotras		Un proceso en el que hemos aprendido que Dios puede usarnos y que definitivamente trabajar en equipo es de Dios
Motivos de oración	Sesión #10	Respuestas de Dios
Acción de gracias por el equipo y los diversos dones y talentos que Dios nos ha dado. Que privilegio el poder servirle junto a mis hnas. en Cristo		

<i>Diagnóstico</i>				
Propósito general del campamento:(escoge únicamente un énfasis para tu evento)				
Escoge el propósito general del campamento ☒ (uno solo)				
☐ Evangelizar (un enfoque a invitar a no creyentes)	☒ Discipular (con un enfoque de fomentar el crecimiento de los cristianos)	☐ Desarrollo de Liderazgo (con un enfoque de capacitación para un grupo específico)	☐ Fortalecimiento de la unidad familiar	☐ Otra:

Diagnóstico

Necesidades sentidas y reales del grupo: ¿Cuáles son las necesidades especiales del grupo manifestadas en las encuestas? (Ver Anexo#1)

Necesidades sentidas (inquietudes, dudas, problemas)

- Temor a la oscuridad
- Temor al infierno
- Temor a no irse al cielo
- Temor a la pérdida

Puerta a pasillo de entrada:
Necesidades sentidas

Necesidades reales

- Falta de una relación con Dios
- No creen en las promesas de Dios porque no las conocen
- No tienen a alguien que les ayude a crecer

Adentro de la casa en el corazón
Necesidades reales

Diagnóstico

- *Características de las edades:*

Sociales

- Acepta a Cristo fácilmente
- El llamamiento debería de ser individual
- Es capaz de experimentar una verdadera adoración
- Se dan cuenta de sus problemas personales y los de su familia
- Posee un concepto literal de Dios
- Son activos competitivos

Mental

- Habilidad para razonar, organizar información.
- Todavía es incapaz de comprender el lenguaje simbólico y figurativo
- Comienza a cuestionar
- Ansia por aprender, pero se aburren si se les enseña cosas que ya saben
- Tiene capacidad de lecturas más largas, un libro entero.

Espiritual

- Sentido de culpa necesita ser desarrollado
- Fácil aceptación de Cristo
- Después de la salvación tienen una necesidad de crecer en Jesús
- Posee un concepto literal de Dios
- Fácilmente moldeables

Emocional

- Es impaciente
- Los niños de 11 años pueden ser inestables
- A los varones no les gusta la expresión sentimental
- Se está desarrollando su sentido del humor

Diagnóstico

- *Inventario de experiencias previas*
-
1. “Inmutable”: Un estudio de Santiago y cómo tener convicciones firmes
 2. “Survivor”: Defender tu Fe
 3. “Siembra en mí”: Conocer el tipo de tierra y qué tan receptivo es a la palabra de Dios

Diagnóstico

Metas de Fe:

1. Por fe vemos a los niños creyendo en la promesa de la salvación

2. Por fe vemos a los niños entendiendo que su relación con Dios es importante para vivir confiadamente

3. Por fe vemos a los niños creciendo en su vida devocional

Diagnóstico

Pasaje bíblico por estudiar: A la luz de estas metas de fe, ¿qué pasaje bíblico se podría estudiar en el campamento?

El estudio de Pablo, su conversión y crecimiento en la palabra de Dios hasta el punto de llegar a ser un ejemplo. Hechos 22 Se eligió el personaje de Pablo porque podemos ver Claramente en la Biblia como Dios transformo su vida para que el fuera un instrumento, en el mismo capítulo podemos ver como Pablo enfrenta una situación difícil confiadamente y como da testimonio de su conversión

<i>Construcción de la dirección espiritual del campamento</i>				
Propósito general:		Metas de fe		
		1. Por fe vemos a los niños creyendo en la promesa de la salvación		
		2. Por fe vemos a los niños entendiendo que su relación con Dios es importante para vivir confiadamente		
		3. Por fe vemos a los niños creciendo en su vida devocional		
El pasaje seleccionado: Hechos 22				
Tema Global				
Lluvia de ideas		Tema global seleccionado:		
Proceso Transformación Mutantes		“Transformados”		
Proceso pedagógico día por día en el campamento:				
Día 1	Día 2	Día 3	Día 4	Día 5
Por su Gracia	Por su palabra	Al estar en comunión con Dios		

<i>Selección de Sitio</i>	
Alojamiento	
1. ¿Cuál es el cupo total? 108 personas	2. ¿Qué tipo de camas tienen? a. camarotes (literas) b. cama sencilla c. doble matrimonial (¿incluyen colchones?) d. otros _____
3. ¿Qué cantidad de cuartos están disponibles? 18	4. ¿Cómo podemos alojar a los grupos pequeños para fines de privacidad (círculo de la amistad, consejería etc.)?
5. ¿Cuántos huéspedes caben en cada cuarto? (Solicitar plano de ubicación de cuartos y camas) 6	6. ¿Qué tipo de ropa de cama proveen? a. Cobertor de colchón b. Fundas de almohadas c. Sábana d. Colchas e. Almohadas f. Otros Ropa para calor (Se debe aclarar qué ropa de cama es necesario llevar por el clima)
7. ¿Hay alojamiento para el personal, aparte de los acampantes para el conferencista o director de programa o personal de apoyo (cocina, chofer, etc.)? NO	Otro detalle:
Servicio de baños:	
1. ¿Cuál es la ubicación de los baños en relación con los dormitorios? a. Uno en cada cuarto b. Fuera del cuarto c. En el mismo edificio d. En otro edificio e. Otros _____	2. ¿Hay servicio de agua potable? SÍ × NO ☐ Comentarios: No hay agua caliente
3. ¿Hay abastecimiento de agua constante? SÍ × NO ☐ A veces ☐ Comentarios:	4. Número de unidades por cuarto: a. ¿Cuántos lavamanos hay por cuarto? _1_ b. ¿Cuántas duchas? _1_ c. ¿Cuántos servicios sanitarios? _1_
5. ¿Hay agua caliente en las duchas? SÍ ☐ NO ☐ Comentarios: En algunos cuartos	6. ¿Hay enchufes eléctricos en los baños? SÍ × NO ☐ Comentarios:
Servicios al público	

Selección de Sitio

1. ¿Hay servicio de internet? Sí ☐ No ☒ ×
Inalámbrico Sí ☐ No ☐ ¿Dónde? _____
Costo adicional: _____

2. Servicio de lavado
a. Pila para lavado a mano
b. Lavadora y secadora
¿Costo? _____

3. Forma de pago del internet
☐ Inmediatamente después del uso
☐ Cargo a la cuenta del evento
☐ Otro: _____

4. Servicio de cómputo
a. ¿Qué tipo de máquina?
b. Costo:
c. Horario:

5. Servicio de fotocopidora
Costo por unidad: _____
Horario de servicio: _____
Límite de copias: _____

6. Servicio de Seguridad:
a. Caja fuerte (Para objetos de valor y efectivo)
Sí ☐ NO ☐
b. ¿Hay buena seguridad en cuanto a peligro de robo de prendas personales? Sí ☒ NO ☐
c. ¿Hay problemas de seguridad con poblados cercanos? Sí ☐ NO ☒
¿Precauciones sugeridas? _____

Servicios al público

1. ¿Provee el local servicio de cocina? Sí ☒ × NO ☐

2. ¿El servicio de cocina incluye lavado de vajilla? Sí ☒ × NO ☐

3. Pedir copia del menú
Tipo de Menú Precio
/Tiempo/Persona
a. **Menú normal** ×
b. Menú especial
c. Barbacoa
d. **Merienda** ×
e. Otro

4. Horario de servicio de comida

5. En caso de cocinar nosotros mismos, ¿a qué se tiene acceso? ¿Qué se tiene que llevar? (¿Platos, ollas, utensilios?) **Leña, área de cocinar**

Comedor

1. ¿Cuál es la capacidad del comedor?
200

2. ¿Se puede utilizar el comedor para otro tipo de reunión? **Si**

3. ¿Con qué tipo de asientos y mesas cuentan?
a. Mesas redondas ____ cupo por mesa ____
b. Mesas rectangulares __x__ cupo por mesa 6__
c. Bancas _____ d. Sillas _____

<i>Selección de Sitio</i>	
Lugares de reunión	
1. ¿Cuenta el local con un auditorio capaz de albergar a la totalidad de los participantes? SI× NO ☐	2. ¿Cuenta el local con lugares adecuados para enseñanza por talleres? SI ☐ NO×
3. ¿Qué tipos de asientos tienen? a. Bancas b. Pupitres c. Sillas movibles d. Butacas fijas e. Otros	4. ¿Con qué servicios adicionales cuenta el auditorio? a. Equipo de sonido. Pantalla (tamaño) b. Proyector i. WiFi c. Atril j. Pizarra d. Escenario k. Aire acondicionado e. Telones l. Tarima para dramas f. Cortinas que oscurecen el local g. Otros: NADA
5. ¿Cuántas aulas tiene el local? No tiene Aula Cupo 1 2 3 4 5 6	6. ¿Con qué equipo cuentan las aulas? ☐ Pizarras ☐ Marcadores ☐ Tiza ☐ Borrador ☐ Rotafolio ☐ Pantalla ☐ Cátedra [¿estrado?] ☐ Puntero ☐ Otro: _____
7. ¿Qué tipo de mobiliario tienen las aulas? a. Sillas pupitre c. Escritorio. Mesas	
Locales administrativos	

Selección de Sitio

¿Cuentan con un local donde el Equipo de Programación puede realizar sus reuniones durante el evento? Sí ☐ No ☒

1. Base de operaciones

Como oficina del Equipo, este local debe tener las siguientes condiciones o el Equipo debe conseguir (o llevar) lo siguiente:

- a. Debe cerrarse con llave**
- b. Conexiones eléctricas para equipo de oficina**
- c. Computadora para control de inscripciones**
- d. Fotocopiadora**
- e. Acceso a internet**
- f. Cajas para útiles de oficina (con llave para evitar pérdidas)**
- g. Estantes o mesas para ordenar los materiales de los talleres**
- h. Útiles de oficina.**
 - * Papel bond * Lápices
 - * Papel carbón * Plumas
 - * Clips * Sacapuntas
 - * Hules * Tijeras
 - * Grapas * Tape (cinta adhesiva)
 - * Engrapadora * Masking tape
 - * Uña * Sobres de Manila
 - * Goma * Prensas para fólder
 - * Folders

2. Local para la cafetería

- a. Mostrador
- b. Refrigerador
- c. Asientos y mesas (preferiblemente)
- d. Dispensadores de refrescos y golosinas, Cerca del lugar.
- e. Caja registradora
- g. ¿Puede el evento proveerse de fondos mediante la venta de golosinas y refrescos?
 Sí ☒ NO ☐

Locales administrativos (cont.)

3. Local de venta de materiales

Debe llenar las siguientes condiciones:

- a. Que se cierre con llave.
- b. Que esté cerca del paso de los participantes.
- c. Amplitud para la comodidad de los visitantes.
- d. Buena iluminación.
- e. Mesas o estantes de exhibición.
- f. Ubicación de la caja en un lugar que facilite el control.
- g. Caja para guardar el efectivo recibido.

4. Lugar de inscripción

- a. Cercano a la entrada principal
- b. Lugar espacioso que permita el tránsito de los asistentes.
- c. Buena iluminación
- d. Conexión para computadoras
- e. Mesas para la inscripción

Áreas recreativas

Selección de Sitio	
1. Lugares para campismo a. Espacio para sentarse afuera (anfiteatro o capilla al aire libre) b. Ubicación que se preste para las charlas c. Provisión para conseguir leña para las fogatas d. Áreas para acampar, cocinar al aire libre; y la disponibilidad de utensilios para lo mismo	2. Área verde para juegos a. Con sombra b. Cerca de agua para tomar c. Espacioso d. Cerca de baños públicos
3. ¿Qué tipo de canchas hay? a. Fútbol e. Baloncesto b. Voleibol f. Tenis c. Campo de juegos g. Béisbol (playground) d. Tiro con arco Otros:	4. ¿Disponibilidad de materiales deportivos (bolas, juegos de mesa, etc.)? a. Ping-pong b. Pelota de fútbol c. Pelotas de básquetbol d. Pelotas de voleibol e. Otros:
5. Actividades acuáticas a. Piscina (alberca) b. Río c. Resbaladillo d. Lago e. Botes f. Laguna g. mar, playa	6. Área para la construcción de acertijos a. Árboles b. Otro:
7. Lugar para juegos por la noche o en caso de lluvia:	
Términos del contrato	
1. Depósito de garantía a. Monto _____ b. ¿Con cuánta anticipación? Reservación	2. Determinar el costo de: a. Hospedaje b. Alimentación c. Uso de salones d. Alquiler de equipo e. Recargo por gastos administrativos f. Cargos por otros servicios
3. Forma de cobro a. Pago por persona inscrita en contrato. ¿Si vienen menos de todos modos tendrán que pagar por el número inscrito en el contrato? b. Pago en efectivo por participantes en el evento	
Medidas de seguridad	

<i>Selección de Sitio</i>	
1. ¿Qué medidas de seguridad existen en el sitio del campamento? a. Botiquín d. Salidas de emergencia b. Extinguidores e. Servicio médico cercano c. Enfermería f. Carro disponible p/emergencias	
Ubicación	
1. Rótulos visibles en la carretera	2. Un mapa o croquis para llegar al lugar
3. ¿Condición de los caminos para llegar al sitio?	4. Distancia entre el sitio y el punto de salida: <u>93</u> Km. Tiempo de recorrido en bus: 90Min.
Impresiones generales	
Es un sitio usado previamente por Ministerios Infantiles se considera seguro y provee el espacio necesario para poder realizar actividades al aire libre	

Personal

Nombres:
Director de Programa Alejandra Peña
Asistente del Director Nicole Peña
Encargado de Recreación Miguel Flores y Marco U.
Encargado de Intercesión Miguel Flores y Marco U.
Encargado de Música Marco U
Encargado de Consejería
Otro

Nombres de Servicios de Apoyo:
Jefe de Servicios de Apoyo Evelyn Umaña
Jefe de Cocina Lo provee el sitio
Ayudantes de Cocina Lo provee el sitio
Ayuda Médica Dr. Rebeca Guandique
Chofer/Transporte Guillermo Hernández
Otro

Confidentes:	
Mujeres	Varones
1 Josselyn Márquez	1 Pablo Martí
2 Leslie Monterrosa	2 Marlon Gáelas
3 Ligia Morales	3 Carlos Avilez
4 Nicoles Peña	4 Rodolfo Santos
5 Karen Guevara	5 Jonathan Alfaro
6 Marisol Alvarenga	6 Marco Umaña
7 Alma Zavala	7 Daniel Ayala
8 Eveliza Ochoa	8 Cristian Loucel
9 Jacquie de Umaña	9 Javier Menesses

Personal:



Miembros del Equipo de Programación:

- | |
|---------------------|
| 1 Nicole Peña |
| 2 Alejandra Peña |
| 3 Karen Guevara |
| 4 Josselyn Márquez |
| 5 Ligia Morales |
| 6 Leslie Monterrosa |

Planificación horizontal

A planificación horizontal es una forma de visualizar el programa a grandes rasgos. Es ubicar las actividades que se repiten día con día a la misma hora. Permite ver el flujo de actividades a lo largo de toda la semana.

Ver pag#37

Planificación vertical

Ver pag#37

\

Actividad óptima #1	
NOMBRE DEL JUEGO: COLORES DE VIDA (VER ANEXO#2)	LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: VIERNES EN LA NOCHE EN EL RANCHO
L = LOGÍSTICA Lista de chequeo ☒ ☐ Contar con el material a la mano ☐ Tener lista el área de juego ☐ Tomar las medidas de seguridad necesarias ☐ Capacitar los ayudantes	DURACIÓN: 2HRS
	# DE PARTICIPANTES:
	ACTIVIDAD O JUEGO ALTERNATIVO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B) SE REALIZARA ADENTRO DEL RANCHO O EN EL ÁREA DE LAS CABAÑAS EN EL PASILLO
¿CÓMO TE ORGANIZARÁS PARA DIRIGIR?	LO QUE HARÉ COMO DIRECTOR DEL JUEGO:
A = AGRUPACIÓN ¿De qué manera novedosa los pondrás en el grupo o formación necesaria? (no olvide usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA.)	El recorrido se realizara por cabañas
V = VOZ E INICIO ¿Cómo despertarás interés en el juego, aparte de tu voz?	Se Explicara a los acampantes que realizaran una caminata nocturna Llamada Colores De Vida.
E³ = EXPLICACIÓN ¿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).	- Cada campero hará el recorrido acompañando de su cabaña. - Habrà un encargado que llamara al confidente y a su cabaña para hacerle saber que es su turno antes de comenzar la caminata se daràn las siguientes indicaciones: - Tú y tu cabaña empezaran el recorrido de colores de vida te pido que guardes silencio y prestes mucha atención a cada estación, trata de no distraer a tus compañeros - En cada estación se te daràn indicaciones que debes cumplir para poder pasar a la siguiente estación

	3. Lleven sus lámparas en mano 4. Manténganse junto a su cabaña y no se separen • Se establecerá un camino, cada estación representara un color del Libro sin palabras y una persona estará en la estación designada para presentar el color (Ver Anexo #3 para ver el dialogo de cada estación) • Las estaciones estarán decoradas con una tela del color asignado y la persona que está en la estación vestirá del mismo color el número de estaciones es 5 representando los colores Amarillo, Negro, Rojo, Blanco y Verde • Cada acampante pasara acompañado de su cabaña por el recorrido • Mientras las cabañas esperan por su turno habrá un momento de adoración se preparara una lista de canciones que hablen acerca de la gracia de Dios • Cada cabaña realizara el recorrido pasando por cada estación • Al llegar al final de la estación (Comedor de abajo) el campero junto a su cabaña se sentaran juntos en una mesa y realizaran un acordeón con los colores de la caminata • Y el confidente llevara a cabo una reflexión.
D⁵ = DIRECCIÓN ¿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 manera que otras personas podrán leerlo y jugarlo?	El director estará llamando a las cabañas para hacerles saber que es su turno y dará las indicaciones previas. Habrà una persona designada en el camino que llevara el tiempo y se asegurara que los grupos van bien en la caminata. La actividad termina cuando el último grupo pase

Actividad óptima#2	
NOMBRE DEL JUEGO: CAMPO MINADO (VER ANEXO#3)	LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: EN LA CANCHA DE BASQUETBOL Y VÓLEIBOL SE CREARÁN CUATRO ESTACIONES. NOCHE DEL SEGUNDO DÍA, CON ILUMINACIÓN
Materiales: Objetos que sirvan como obstáculos: Troncos, ramas, túneles, telarañas, lazos, vendas, etc. ☐	DURACIÓN: 1 HORA 30 MINUTOS (HABRÁ TIEMPO DE REFLEXIÓN Y FOGATA).
	# DE PARTICIPANTES: 5 ESTACIONES DE 12 PARTICIPANTES
	ACTIVIDAD O JUEGO ALTERNATIVO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B)
¿CÓMO TE ORGANIZARÁS PARA DIRIGIR?	LO QUE HARÉ COMO DIRECTOR DEL JUEGO:
A = AGRUPACIÓN ¿De qué manera novedosa los pondrás en el grupo o formación necesaria? (no olvide usar el tomo “Actividades para formar grupos” de la EJCA.)	Se agruparán las cabañas por colores. En un recipiente se pondrán 4 diferentes colores de papel y cosas como arañas y ratones de mentira. Se pedirá a la cabaña que elegía a un niño para que saque un papel las cabañas que tengan los mismos colores serán un grupo y realizaran juntos el campo minado
V = VOZ E INICIO ¿Cómo despertarás interés en el juego, aparte de tu voz?	Poner la escena de “Terminator Salvation”, donde pasan por el campo de minas.
E³ = EXPLICACIÓN ¿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).	1. La meta es atravesar el campo minado de principio a fin sin tocar las minas. 2. Se les pedirá a los líderes de cada cabaña que forme parejas de niños o niñas según su cabaña, luego como una actividad que genere confianza entre las parejas, se realizará cinco minutos de pivote entre las parejas.

	3. Al tener formadas las parejas, se vendará a uno de ellos mientras el otro es posicionado fuera del área minada para que este le dé indicaciones con su voz a su pareja vendada. 4. Se ubicarán a los niños o niñas con los ojos vendados en la entrada del campo minado 5. Al dar la indicación, los niños o niñas que guían al que va a atravesar el campo minado, deberán comenzar a guiar con su voz a dichos niños. 6. Los que se encuentran ubicados fuera del área minada, pueden moverse libremente alrededor sin entrar a dicha área. 7. El participante que toque una mina, deberá regresar a la línea de partida con los ojos vendados y con la ayuda de un réferi. (confidentes) 8. El juego concluye hasta que el último participante ha llegado a la salida del área minada. 9. Cuando los primeros niños o niñas ya hayan finalizado su recorrido, se procederá a hacer el cambio y se taparán los ojos de los que fueron guías y viceversa. 10. Mismas reglas aplican.
D⁵ = DIRECCIÓN ¿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 manera que otras personas podrán leerlo y jugarlo?	Se elegirá a uno de los líderes como director de cada estación, los otros cinco líderes serán los réferis de seguridad por cada estación. Si llega un momento de saturación, donde los niños no pueden terminar el recorrido sin tocar las minas, se les permitirá terminar el recorrido a pesar de ello.
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO	• Antes del segundo encuentro bíblico • De día

	• Experiencia vivencial para introducir segundo encuentro bíblico • Domingo en la mañana
--	---

Actividad Óptima#3	
NOMBRE DEL JUEGO: SALTO DE FE (VER ANEXO#4)	LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: CANCHAS DE BASQUETBOL
L = LOGÍSTICA Lista de chequeo ☒ ☐ Contar con el material a la mano ☐ Tener lista el área de juego ☐ Tomar las medidas de seguridad necesarias ☐ Capacitar los ayudantes	DURACIÓN: 1HR Y MEDIA HR
	# DE PARTICIPANTES: 5 GRUPOS DE 12 PARTICIPANTES
	ACTIVIDAD O JUEGO ALTERNATIVO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B) SI LLEGARA A LLOVER LA ACTIVIDAD SE REALIZARÁ EN EL RANCHO
¿CÓMO TE ORGANIZARÁS PARA DIRIGIR?	LO QUE HARÉ COMO DIRECTOR DEL JUEGO:
A = AGRUPACIÓN ¿De qué manera novedosa los pondrás en el grupo o formación necesaria? (no olvide usar el tomo "Actividades para formar grupos" de la EJCA.)	Se utilizará la misma agrupación de cabaña del acertijo campo minado
V = VOZ E INICIO ¿Cómo despertarás interés en el juego, aparte de tu voz?	Para comenzar a despertar el interés, realizaremos la actividad de Pivote, que también nos preparará para comenzar el salto de fe Las reglas de Pivote se encuentran en la enciclopedia de juegos. Ver Anexo#
E³ = EXPLICACIÓN ¿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).	- Se explicarán las reglas del juego indicando los comandos que se utilizarán a la hora de realizar la actividad - Deberán ir pasando consecutivamente cada uno de los niños (Las Reglas del acertijo se encuentran en el anexo#)
D⁵ = DIRECCIÓN ¿Cómo participarás? ¿Quién será tu réferi de seguridad para	El director del juego participará animando a los niños a hacer la actividad y tendrá a su acompañante

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 manera que otras personas podrán leerlo y jugarlo?	(Réferi de Seguridad) • El líder asignado a cada cabaña será el réferi de seguridad para que los participantes hagan su salto de fe. • El juego terminará cuando todos los miembros de cada grupo hayan realizado su salto de fe
RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO	• Asignar una área previamente para que cada acampante realice su salto de Fe • Animar a los niños a dar el salto pero se debe tener mucho cuidado en no obligar a un acampante a realizar el salto si no lo desea en el tiempo de reflexión se puede discutir el por qué no quiso pasar • Mantener un ambiente de camaradería pero explicar que es una actividad seria si el grupo en algún momento pierde el enfoque el director estará encargado de recordarles la importancia de la actividad ya que si el acampante que recibe no está listo podría causar un accidente. • El salto de Fe se realizara antes del segundo EBC. • Terminada la actividad cada grupo se dividirá por cabaña para discutir unas preguntas que darán paso al 2do EBC

Actividad Óptima #4

Taller “Como hacer tu devocional”

Objetivo	Actividad	Materiales	Tiempo
Observar el pasaje	Se dividirá a los niños por cabañas con sus respectivos líderes. A cada cabaña, se le proporcionarán dos cartulinas con dibujos que, a simple vista son iguales, pero los niños deberán observar los dibujos para identificar las diferencias y deberán anotarlas en una hoja de papel. Cuando hayan terminado de encontrar las diferencias, previamente, ya se habrán distribuido papeles con preguntas dentro de globos de distintos colores alrededor de las áreas asignadas. Los niños deberán salir a buscar los globos del color que se les diga, traerlos con ellos y reventarlos una vez estén en el lugar de trabajo. Cuando los hayan encontrado, los papeles se irán leyendo en orden. Las preguntas estarán relacionadas a observar un pasaje bíblico previamente escogido. Luego de ello, se les enseñará un pasaje bíblico que le será dado a cada confidente o facilitador del taller para estudiarlo con los pasos establecidos, y ellos deberán sacar las preguntas de observación de ese pasaje para que lo lleven a la práctica.	-Cartulinas -Dibujos con diferencias -Papel para las preguntas -hojas de papel (para que los niños anoten) -Lápices -Globos	20min. Aprox.
Interpretar el pasaje	Luego de Finalizar con la observación del pasaje, se dividirán en grupos dependiendo de la cantidad de niños/as y se les dará pequeños cartones con algunos dichos salvadoreños. Se le irán dando uno por uno y se les dará la indicación de ir interpretando los dichos y dramatizarlos de acuerdo a lo que ellos creen que significan Serán aproximadamente 5-6 dichos	-Cartones -Ropa, objetos, etc para que los niños utilicen al momento de estar dramatizando los dichos.	15 min. Aprox.

	salvadoreños los que deberán interpretar. Al terminar con las interpretaciones, se les harán preguntas relacionadas a los dichos. ¿Qué significan realmente?, ¿Cuál creen que es el mensaje del dicho? ¿Cuál es su propósito?, ¿Puede tener otro significado? Una vez hechas estas preguntas, se regresará con el pasaje bíblico que se estará estudiando a lo largo del taller y se le harán a los niños las preguntas de interpretación pertinentes al pasaje que serán dadas al confidente en una hoja aparte.		
Aplicar el pasaje	AL terminar de ver la parte de interpretación, se les dará a los niños y niñas una pelota de basquetbol y se les pedirá que traten de jugar fútbol con ella. Para ellos se deberá contar con un área abierta donde pueda llevarse a cabo la actividad. Al terminar el tiempo estipulado para el juego, se dará introducción a la parte de aplicación, haciendo referencia a que cada cosa tiene su correcta aplicación en cada área, al igual que la pelota solo aplica para el juego de BKB.	-Pelotas de BKB	15 min. Aprox.

	Ahora, se le pedirá a todos los niños y niñas que formen un círculo Para la primera pregunta de aplicación, la cual es: ¿Hay alguna orden que debo obedecer?, se procederá a jugar “simón dice”, donde el confidente le pedirá a los niños que hagan o busquen objetos cuando él o ella diga la frase “Simón dice”, y si el o la confidente no dice la frase, los niños/as no deberán obedecer la orden. Luego de este juego, se pasará a discutir el pasaje y ver si hay alguna orden que Dios nos da para cumplir.	-Personas	-10 min. Aprox.
	Para ir terminando, se sentará a los niños de cada grupo en el suelo u se les dará un sobre con las siguientes preguntas de aplicación y se les dará un pliego de cartulina. Ellos deberán sacar las preguntas e ir escribiendo las respuestas en la cartulina	-Cartulina -Sobre con preguntas	-15 min. Aprox.
	Al finalizar, los grupos expondrán las respuestas a cada pregunta. Para terminar, se hará un repaso de los 3 pasos principales para hacer un devocional y se hará un separador con los pasos básicos y las preguntas relacionadas a cada paso.	-Plumones -Colores -Material duro para los separadores -Papel de colores -Tijeras -Pega -Hilo de colores -Lápices	-15 min. Aprox.

Horario detallado

VIERNES2o

Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales	Notas especiales
2:00 - 3:00 pm	Chequeo de camperitos	Mesas ubicadas en parqueo IBVN	Elsy Rosales / Ligia Morales / Persona asignada para supervisar el llenado y recepción de ficha médica/ Confidente auxiliar de cada cabaña	2 mesas para recepción, 4 sillas, 5 lapiceros, 4 plumones permanentes pulseras azules y rosadas, tablas numeradas con los listados de los camperos y fichas medicas	Se chequea que el campero este en los listados y que haya pagado por completo el campamento. Se le entrega una pulsera con su nombre, indicándole en que número de cabaña está ubicado. Se recepciona o se llena la ficha médica. Luego pasa a la recepción de maletas.
	Recepción de maletas/ ubicación maletas en camión	Parqueo IBVN	Karen Guevara/Leslie Morales	2 Tirros anchos y 4 plumones permanentes	El acampante pasa a que se le rotule su maleta. Se tendrá un equipo de 4 maleteros que ayudarán a tomar el equipaje de cada niño, una vez que haya sido chequeado en las mesas, y lo llevaran al bus designado. Se les indica a los niños que busquen su cabaña con el número designado en la tercera planta del nuevo edificio.
3:00-4:00 pm	"Encontrando a mi líder"	Tercera planta del edificio Nuevo IBVN	Confidentes auxiliares	Materiales para la elaboración de gafetes, rompecabezas fotografía de los confidentes	Mientras se espera la recepción de los camperitos, se elaborará el gafete. El confidente junior entregará a la cabaña tres rompecabezas de la fotografía de su confidente en diferentes etapas, bebé, de 5 años y en la actualidad, armaran el rompecabezas y buscaran a su confidente, que estará allí mismo.

	Bienvenida Transformados	Tercera planta Nuevo edificio IBVN	Evelyn de Umaña / pareja de confidentes en cada cabaña	sonido, video, proyector, materiales para decorar gafete,	Presentación de video "Transformaciones", en el video se explicará el significado de transformar.
4:00 - 4:30 pm	Abordando los buses	Parqueo IBVN	Directores de campamento	Señales en buses	Cada bus deberá tener rotulación indicando los números de cabaña que se transportaran en cada bus.
4:30 - 6:00 pm	De viaje al campamento	Buses	Conductores del bus / Persona encargada por cada bus para realizar cantos recreativos	Materiales para terminar los gafetes	Durante el viaje se desarrollaran los cantos recreativos, se terminaran los gafetes, elegirán nombre y grito de cabaña, comenzaran a idear su símbolo alusivo a transformación
6:00 - 7:00pm	Arribando e instalándonos	Parqueo de Compostela	Directores y confidentes	Lámparas de mano, silbatos, megáfono	Se bajan del bus y se ubican los camperos con sus confidentes, luego se dirigen a sus cabañas para recoger sus maletas.
	Acomodándonos en cabañas	Cabañas	Directores y confidentes	Lámparas de mano/ materiales para realizar el símbolo de transformación y pacto de amigos	Las maletas se acomodarán en el área de cabañas y cada confidente y su cabaña tomaran sus maletas, las llevarán a sus cabañas, se acomodarán y realizaran el pacto de amigos y su símbolo de transformación.
7:00 - 7:15 pm	Caminando al comedor	Rancho	Confidentes	Megáfono, lámparas, micrófono, música	Los confidentes llevarán a sus cabañas al rancho para la cena

7:15 - 8:00 pm	Cena	Rancho	Directores confidentes y	Cañón, aparato de sonido, pantalla, etc.	Presentar su grito, su nombre y su símbolo. Las cabañas que vayan llegando harán fila para que se les de su respectivo alimento.
8:00- 8:15 pm	Limpieza dental, preparativos en cabaña para actividad nocturna	Cabañas	Confidentes		Los camperos realizaran su limpieza dental y se alistarán para la caminata nocturna (zapatos tenis, jeans, repelente, lámparas). Al silbato los confidentes llevarán a sus cabañas al rancho para la caminata nocturna.
8:15 - 10:00 pm	Caminata "Colores de Vida"	Rancho	Equipo de Logística	Lámparas, materiales para la caminata (ANEXO #2)	Cada acampante realizara el recorrido junto a su cabaña Materiales: Telas de colores, Cruz, Corazones, Papelitos con los nombres de los camperos
10:00-10:15	Traslado del rancho a la cabaña				

10:15-10:45 pm	Preparativos para dormir, círculo de la amistad, reunión de confidentes.	Cabaña/Rancho	Confidentes	Círculo de la amistad #1: "Yo soy" (ANEXO#5)	El Confidente auxiliar se quedara en la cabaña, realizara el círculo de la amistad y el otro confidente asistirá a la reunión de confidentes en el rancho. Nota: informarles a sus camperos que el día sábado por la mañana tendrán que estar listos a la hora para completar un desafío.
11:00 pm	AL FIN LUCES OUT	Cabañas	Confidentes		DORMIR

SABADO 21

6:00-6:10 am	Levantándose y alistándose	Cabañas	Confidentes	Suena música, indicándoles que es la hora de levantarse/ Biblia/ lapiceros	Los confidentes con sus camperos se alistan para completar el desafío y se trasladan al rancho, actividad se realizará en pijamas/ llevar sus Biblias para el devocional ya que no regresaran a la cabaña
6:10-6:20 am	Desafío mañanero	Rancho	Equipo de logística	Copias del juego uno por cada cabaña (ANEXO #6)	Los camperos tendrán 10 minutos para completar el desafío: "Matemática bíblica juego uno", debe de estar la cabaña completa para iniciarlo.
6:20-6:35 am	Tiempo de alabanza	Rancho	Karen Guevara/ Javi Meneses	Equipo de sonido	Presentación de canto lema "De Gloria en Gloria / Marcos Barrientos"
6:35-6:40 am	Traslado al devocional				
6:40-7:00 am	Devocional	Zonas verdes de Compostela	Confidentes	Biblias, carpetas, lapiceros	Las cabañas se desplazaran a una de las zonas verdes y allí realizaran el devocional con su cabaña.
7:00-7:15am	Caminando para desayunar		Confidentes		Trasladarse al rancho para el desayuno
7:15-8:00 am	¡Desayuno campeones! de	Rancho	Directores confidentes y	Megáfono, micrófono, música	Se terminaran de presentar los nombres, gritos y símbolos de las diferentes cabañas. Las cabañas que vayan llegando harán fila para que se les de su respectivo alimento.

8:00-9:15 am	Aseo personal / cita 1 a 1 / preparativos para E.B.C. #1	Cabaña	Confidentes		Regresan a sus cabañas para el aseo personal de camperos y confidentes
9:15-11:00 am	E.B.C #1	Zonas verdes	Confidentes	Biblias, carpeta campero, lápices, colores, plástico o mantel para estar cómodos en el suelo	Cada cabaña se desplazara a una zona verde para realizar su encuentro bíblico #1
11:00-11:15 am	Traslado a actividad "tiempo de cabaña"/ Refrigerio	Lugar escogido por confidentes para realizar el tiempo de cabaña/ Rancho	Confidentes/ Equipo de logística	Refrigerio	Uno de los confidentes se movilizara con su cabaña al lugar donde se realizara el tiempo de cabaña y el otro pasara a recoger el refrigerio al rancho.
11:15-12:00	Tiempo de cabaña	Lugar donde van a realizar la actividad de tiempo de cabaña	Confidentes		Cada confidente con su cabaña realizara una actividad especial.
12:00 - 12:15 pm	Traslado y preparación para el almuerzo	Lugar de fogata	Confidentes		Se trasladarán con los camperos al lugar de fogata y les serán entregados los materiales para que cocinen su almuerzo.
12:15-1:30 pm	Almuerzo campestre	Lugar de fogata	Confidentes, Equipo de logística, Directores	Malla para parrillitas, carbón, fogosito, tortitas de pollo, aceite, pan de hamburguesa, queso, ketchup, mostaza, mayonesa,	Los confidentes junto a sus camperos cocinaran la tortita de pollo prepararan su hamburguesa y su postre. El sitio del campamento proveerá los ingredientes para la hamburguesa, cocinaran las papas fritas y las servirán platos para cada acampante junto con su bebida.

				lechuga, tomate, cebolla, ingredientes para el postre, s'mores cones: chocolates, marshmallows, conos, papel estaño	
1:30-2:00 pm	Descanso, limpieza de dientes, cita 1 a 1	Cabañas	Confidentes		
2:00-2:15 pm	Traslado al taller de devocionales	Rancho	Confidentes		
2:15-3:30 pm	Taller de devocionales	Rancho y comedor	Facilitadora del taller: Karen Guevara, equipo de logística, confidentes	Materiales para el taller	Se realizará el taller Ver página #33 Actividad optima#4 • Cartulinas • Dibujos con diferencias • Papel para las preguntas • hojas de papel (para que los niños anoten) • Lápicos • Globos • Pelotas de BKB • Hilos de colores • Cartones • Ropa para disfrazarse • Cartón • Tijeras • Pega • Plumones

3:30-4:00 pm	Prepararse para tiempo de piscina/ cita 1 a 1	Cabañas		Ropa para mojarse	Se alistarán los camperos para juegos mojados y tiempo de piscina
4:00-5:30 pm	Juegos mojados por estaciones/ tiempo de piscina.	Áreas verdes, piscina pequeña	Equipo de logística/confidentes	Materiales para juego	Dos estaciones de juegos: carrera de sudaderas y pants (10 min), ¿dónde quedó la bolita? (15 min) (Ver Anexo#7)
5:30 -6:00 pm	Alistarse para la cena, cita 1 a 1, traslado al rancho	Cabañas	Confidentes		
6:00-7:00 pm	Cena	Rancho	Confidentes	Detonador de la comunicación: preguntas "caras de espanto" (ANEXO #8)	Las cabañas que vayan llegando harán fila para que se les de su respectivo alimento. Por cabañas realizar el detonador de la comunicación "caras de espanto".
7:00-7:15 pm	Limpieza dental, aseo de cabaña, cita 1 a 1/ traslado a las canchas	Cabañas	Confidentes		
7:15 - 9:00 pm	Acertijo/"Campo Minado"	Canchas de Vóley y Básquetbol	Directores de acertijo, equipo de logística, confidentes, directores	Materiales para acertijo (Ver Anexo#3)	
9:00-9:15 pm	Traslado al área de fogata		Confidentes		Se trasladarán con su cabaña al área de fogata luego que se termina el acertijo
9:15-10:00 pm	Fogata, tiempo de adoración,	Área de fogata			

	transformaciones de la naturaleza		Equipo de logística/ Karen y Javi/ confidentes	Materiales para fogata, guitarra, Smores	Se tendrá un tiempo de alabanza, luego se apreciara la naturaleza a través de sus transformaciones, quemaditos
10:10-10:15 pm	Traslado a cabañas				
10:15-10:45 pm	Preparativos para dormir/círculo de la amistad / reunión de confidentes	Cabañas/rancho	Confidentes	Círculo de la amistad #1: "Zoológico" (ANEXO #9)	El Confidente auxiliar se quedara en la cabaña, realizara el círculo de la amistad y el otro confidente asistirá a la reunión de confidentes en el rancho.
10:45 pm	LUCES OUT				

DOMINGO 22

6:30-7:30 am	Aseo personal, aseo de cabaña	Cabañas	Confidentes		Luego del aseo personal trasladarse al rancho para el tiempo de cantos
7:30-7:50 am	Tiempo de alabanza	Rancho	Karen Guevara/ Javi Meneses	Equipo de sonido, guitarra	Tiempo de alabanza
7:50-7:55 am	Traslado al devocional				
7:55-8:15 am	Devocional	Zonas verdes de Compostela	Confidentes	Biblias, carpetas, lapiceros	Las cabañas se desplazaran a una de las zonas verdes y realizaran allí el devocional
8:15 - 8:25 am	Caminando al desayuno	Rancho	Confidentes		
8:25 - 9:10 am	¡Desayuno campeones!	Rancho	Confidentes		Las cabañas que vayan llegando harán fila para que se les de su respectivo alimento.

9:10 – 9:25 am	Limpieza dental, alistarse para acertijo, cita 1 a 1	Cabañas	Confidentes		Trasladarse al área asignada para el acertijo en tenis.
9:25 - 10:40 am	Acertijo "Salto de fe"	Áreas designadas	Directores del acertijo, equipo de logística, confidentes	Materiales para el acertijo	ANEXO #5 Tarimas de madera
10:40 - 10:50 am	Traslado al encuentro bíblico #2, refrigerio	Rancho/ cabañas	Confidentes		Uno de los confidentes pasa al rancho a recoger el refrigerio, mientras se recogen las biblias y lapiceros en las cabañas, luego se trasladan al E.B.C.
10:50 - 12:20 pm	E.B.C. #2	Zonas verdes	Confidentes	Biblias, carpeta campero, lápices, colores, plástico o mantel para estar cómodos en el suelo	Cada cabaña se desplazara a una zona verde para realizar su encuentro bíblico #2
12:20 - 12:30 pm	Caminando al almuerzo				
12:30 - 1:30 pm	Rico almuerzo	Rancho	Confidentes	Detonador de la comunicación: "Los dados" (ANEXO #10)	Por cabañas realizar el detonador de la comunicación "Los dados".
1:30 - 2:00 pm	Cepillarse los dientes/descanso/ cita 1 a 1	Cabañas	Confidentes		Trasladarse al rancho para la kermes.
2:00 - 3:30 pm	Kermes Transformando	Rancho	Confidentes	Latas vacías, pinturas	Por cabaña se realizara la kermes, el confidente será el encargado de mostrarle a sus camperos como realizarla. Explicar que utilizamos un objeto inservible y lo transformamos para hacerlo algo útil. Reflexionar en lo aprendido. (Ver Anexo#11) Materiales:

					• Latas • Pintura • Cuchillas • Candelas
3:30 - 4:00 pm	Alistarse	Cabañas	Confidentes		Alistar maletas.
4:00 pm	CAMINO A CASA				

Alojamiento

Según las condiciones del sitio que utilizarán para el evento, anota en el espacio de abajo las decisiones tomadas y los recursos materiales y humanos que necesitarán.

Opciones de Alojamiento:

El sitio ofrece alojamiento en cabañas.

Se le pedirá al campero que lleve su propia ropa de cama

Recursos Humanos: No es necesario

Alimentación

Anota aquí las decisiones que tomaron respecto a la alimentación, los preparativos que tendrán que hacer y los recursos materiales y humanos que necesitarán.

Opción Elegida:

Se paga por el servicio y el sitio ofrece Cocineras, asistentes, meseros y sistema de limpieza.

Sin embargo dentro del programa se

Selecciono una comida campestre es necesario llevar:

- Carbón.
- Fogosito.
- A cada cabaña se le dará una malla para que puedan asar la carne de su hamburguesa.

El resto de material de la hamburguesa se pedirán al sitio del campamento

Transporte

Anota aquí las decisiones que tomaron respecto al transporte, los preparativos que tendrán que hacer y los recursos materiales y humanos que necesitarán.

Es necesario un bus. La Iglesia provee del bus pero el costo de la gasolina se cubre dentro de nuestro presupuesto.

El equipo de Logística utilizara un vehículo para transportar materiales necesarios para las actividades.

En el camino se realizaran cantos recreativos Materiales no son necesarios

Recursos Humanos

Chofer

Encargado de cantos recreativos

Decoración, rotulación y fotografía

Conforme a las decisiones que tomaron al respecto, completa la siguiente tabla.

Costo	Decoración y dónde se colocará	Materiales	Responsable de elaborarlo	Quién y cómo lo colocará
\$3	Reglamento de cabaña	Cartulina	confidente y acampantes	ellos mismos
\$15	Rancho	Globos Chinos	Ligia y Leslie	Ligia y Leslie se colocaran colgando en el rancho
\$3	Versículos en las cabañas	Papel bond de colores	Ligia y Leslie	Ligia y Leslie se pegaran los versículos en los pasillos de las cabañas de niños y niñas
\$20	Rancho	Banner y cartulina	Ligia y Leslie	Ligia, Leslie y Titi / Banner con el nombre del campamento (Transformados) y carteles con el proceso pedagógico por día Ej. "Por su gracia"
	Puertas de cabañas	Imágenes que muestren transformaciones		

Finanzas

Decisiones por tomar: ¿Cómo se financia el evento? Escoge la opción que más les convenga.

Opciones para la captación de fondos:

Financiado por el mismo participante del evento		Financiado por donaciones y la inscripción al evento		Financiado totalmente por donaciones		Apoyado por su iglesia u otros
Pro	Contra	Pro	Contra	Pro	Contra	
Crea una independencia sana. La gente paga por lo que recibe.	A veces la gente no lo puede costear y por lo tanto la asistencia disminuye.	Permite mayor participación de personas interesadas en apoyar el evento y sus fines por medio de sus donaciones.	A veces requiere mucha inversión de tiempo buscar las donaciones y que la gente cumpla con su promesa.	Puede haber mayor asistencia al disminuir el precio de inscripción.	A veces lo regalado no se aprecia y mal acostumbra a la gente a que todo se le regale. Crea una dependencia no sostenible a largo plazo.	Una opción es considerar que el acampante debe ser capaz de cubrir su inscripción total, ya sea con fondos propios o consiguiendo el apoyo de otras personas e instituciones. Se basa en que debe ser responsabilidad de la iglesia apoyar a su gente que envíe a los eventos, en oración y en finanzas.

Decisión tomada y por qué:

Financiada por donaciones y la inscripción al evento, ya que año con año se cuenta con el apoyo de personas interesadas en aportar donaciones, además no se cuenta con un capital semilla o el apoyo financiera de la Iglesia, por lo tanto será financiado con los fondos obtenidos por cada participante del evento.

COSTOS FIJOS		INGRESOS	
	\$		\$
Gasolina	150.00	Inscripciones	3,570.00
Capacitación de confidentes		Inscripciones	\$
Refrigerio (2 capacitaciones \$30.00)	\$ 60.00	confidentes	1,110.00
Promoción	\$ 10.00		\$
Decoración del sitio	\$ 45.00	Ingresos por venta	180.00
Medicina	\$ 45.00		\$
Materiales juegos de agua	\$ 10.00	Donaciones	100.00
Materiales taller evangelístico	\$ 15.00		\$
Materiales caminata	\$ 15.00		4,960.00
Materiales kermes	\$ 25.00		
Materiales almuerzo campestre	\$ 75.00	Cto inscripción	\$ 51.00
Símorens fogata	\$ 25.00	Cto variable x campero	\$ 43.90
			\$ 7.10
			\$
			475.00
			\$
			7.10
		Punto de equilibrio	66.90

TOTAL COSTOS FIJOS	\$	475.00	Meta	70.00
TOTAL COSTOS FIJOS X PERSONA	\$	6.79		
				\$ 302.00
COSTOS VARIABLES				
	\$			
Hospedaje y alimentación	37.00			
Imprenta (Carpetas camperos)	\$	2.00		
	\$			
Camiseta	3.90			
	\$			
Imprevistos	1.00			
TOTAL COSTOS VARIABLES POR PERSONA	\$	43.90		
TOTAL COSTOS POR CAMPERO	\$	50.69	\$	3,548.00
COSTO POR CONFIDENTE (Sin camiseta)	\$	37.00	\$	1,110.00
			\$	
COSTOS TOTALES			\$	4,658.00

<i>Promoción</i>	
Decisiones a tomar	Detalles
Mensaje o gancho. ¿Te atreves al cambio? ¡Ya no serás el mismo!	☐ Quiénes deben asistir ; Niños de la IBVN de edades de 10 a 12 años ☐ Fechas: 21, 22 y 23 de mayo ☐ Precio: \$50 ☐ Lugar del evento: Compostela, San Ignacio ☐ Cupo limitado: 70 acampantes ☐ No hay reembolso a menos que el sitio del campamento acepte cambios en el número de reservaciones ☐ Otra documentación requerida (permiso de los padres, médicos, seguros, etc.)

☐ Tema global y temario

Transformados

Día#1 "Por su gracia"

Día#2 "Por su palabra"

Día#3 "Al estar en comunión con Dios"

☐ Algunas frases publicitarias para crear interés

- ¿Te atreves al cambio?
- Ya no serás el mismo

☐ Mayores informes con

- Centro de Información (Se encuentra en cada culto)
- Nicole Peña(Directora) 7907-9494

☐ Lugar y hora de salida y regreso

San Ignacio Compostela

Salida: Viernes 20 de Julio a las 3pm

Regreso: Domingo 22 de Julio a las 4pm

☐ Lo que el acampante tiene que llevar al campamento y lo que no debe llevar al campamento

- No llevar aparatos electrónicos (Ipod,Tablets,Celulares)
- Ropa cómoda para tres días
- Ropa para mojarse
- Ropa de cama
- Biblia y Lápiz
- Lámpara de mano
- Artículos de Limpieza
- Bolsa para guardar ropa Mojada

Definir el proceso de inscripción y agregarlo al volante. A través del C-Información

Hoja de inscripción El centro de Información pide los datos a los padres a la hora de la inscripción

Forma de inscribirse: Centro de Información

Fecha límite para inscribirse: Domingo

La política de cancelaciones:

- No hay reembolso a menos que el sitio del campamento acepte cambios en el número de reservaciones
- Ingresos respaldados por recibos
- Reporte de gastos

Elección de la publicidad deseada y presupuesto: Hay que definir la 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.	Afiches y anuncios a la hora de los cultos para Padres y Niños (Ver Anexo#12 Logo del campamento)
Calendarización: Hay que estipular para cuándo debe estar impresa la publicidad escrita, quiénes la van a distribuir, el medio que usarán, etc. Por ejemplo, ¿quiénes son los responsables de...?:	Para el 15 de Junio para empezar anunciar el campamento un mes antes. Se pondrán afiches en la Iglesia y se dará un anuncio para que lo puedan pasar a la hora de los cultos ese mismo anuncio se pasara a la hora de la clase de los niños
Revisión durante la campaña: El Equipo de Programación es responsable de supervisar el trabajo de promoción a lo largo de la campaña.	
Evaluación final: Con el fin de no reinventar la rueda al año siguiente, hay que preparar un informe final de la eficacia de la campaña de promoción.	El informe incluye: ☑ Una lista de todos los contactos hechos ☑ Una copia de la publicidad usada ☑ Una estimación de la eficacia de cada uno de los medios usados ☑ Un desglose de todos los costos involucrados en la campaña

Cronograma		
Tarea	Fecha límite	Notas
Trabajar en el Plan de Promoción	5/Abril	Elegir el Logo del campamento Trabajar en los anuncios para pasarlos al culto y afiches que se pegaran en la iglesia
Establecer Fecha para lanzar el plan de promoción	13/Abril	
Establecer Fechas para recoger Fondos	13/Abril	Cada miembro del equipo invertirá \$3.5 para recoger un capital semilla que nos ayudara en las ventas. Las ventas se realizaran los viernes y domingos en la iglesia y de establecerán equipos para que lleven a cabo las ventas
Iniciar las actividades para recoger Fondos	24/Abril	
Capacitación de Confidentes	15/Junio	Se realizaran 2 capacitaciones para los confidentes y el equipo de logística
Comprar los materiales necesarios para llevar acabo actividades (juegos,Kermes,taller)	15/Mayo	

Cronograma

Junio				
Mayo				
Abril				
			Establecer Fechas para recoger Fondos	
			Establecer Fecha para lanzar el plan de promoción	
			Trabajar en el Plan de Promoción	
Marzo		Definir las actividades claves		
		Crear actividades optimas		
		Planificación Vertical / Horizontal		
		Elegir el Sitio del Campamento		
Febrero	Construcción de la dirección espiritual			
	Establecer las metas de Fe			
	Detectar Necesidades			
	Pasar Encuestas			

Anexos

Anexo #1

Tabulación de la encuesta

PREGUNTAS

RESPUESTAS

28

28 respuestas



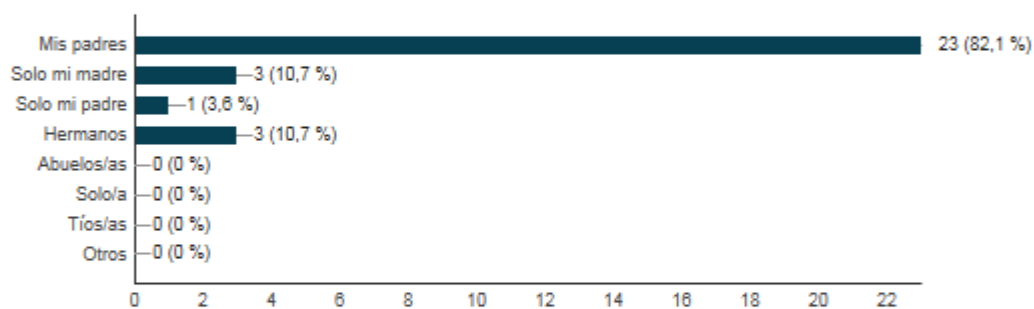
RESUMEN

INDIVIDUAL

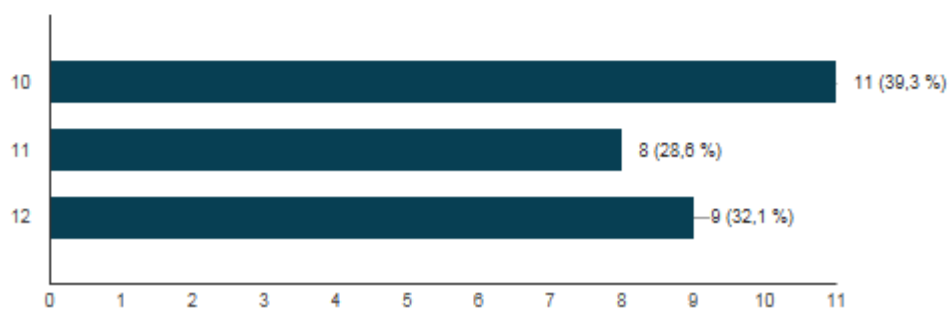
Se aceptan respuestas

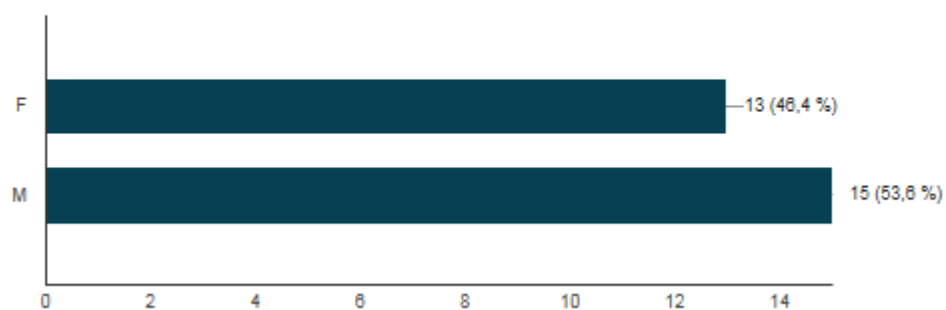
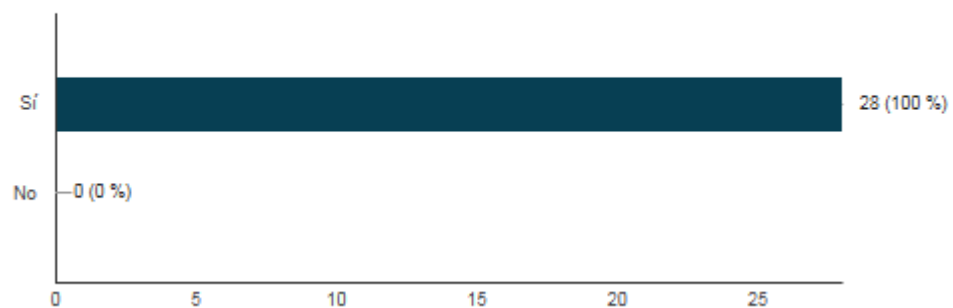


Vivo con: (28 respuestas)



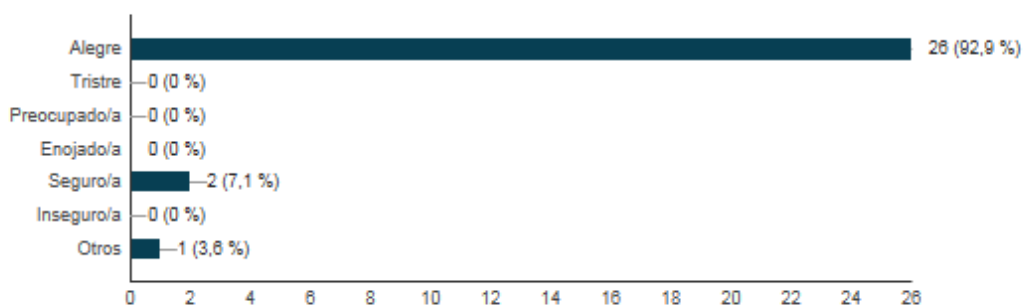
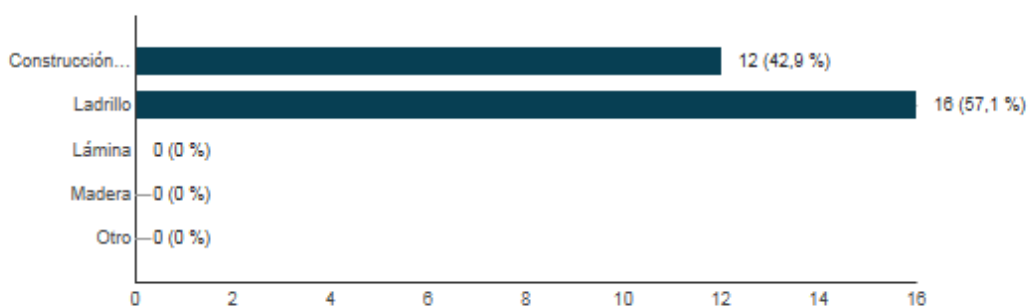
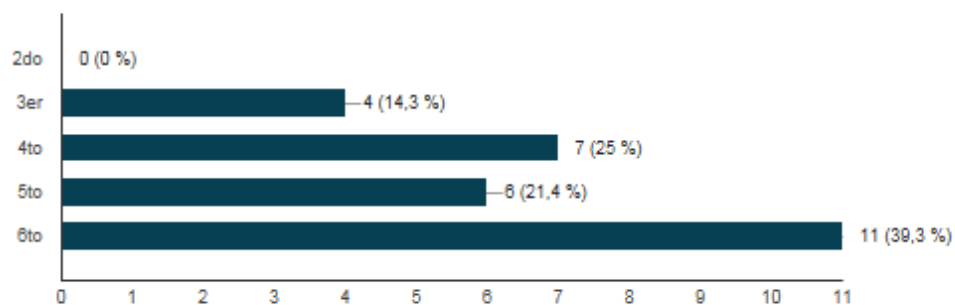
Edad (28 respuestas)



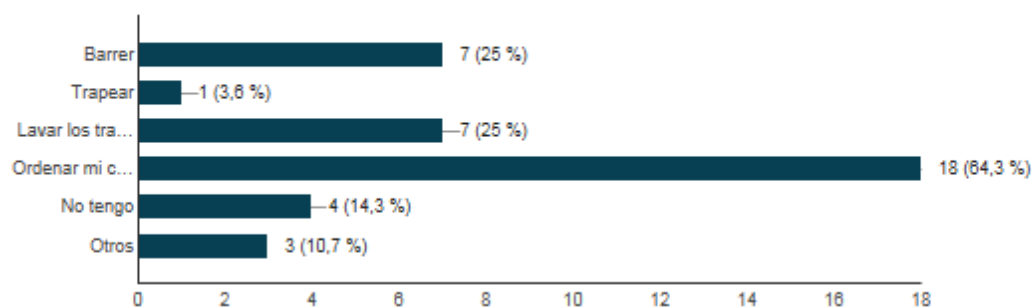
Género (28 respuestas)**Mi familia es cristiana** (28 respuestas)

Para mí, familia es: (28 respuestas)

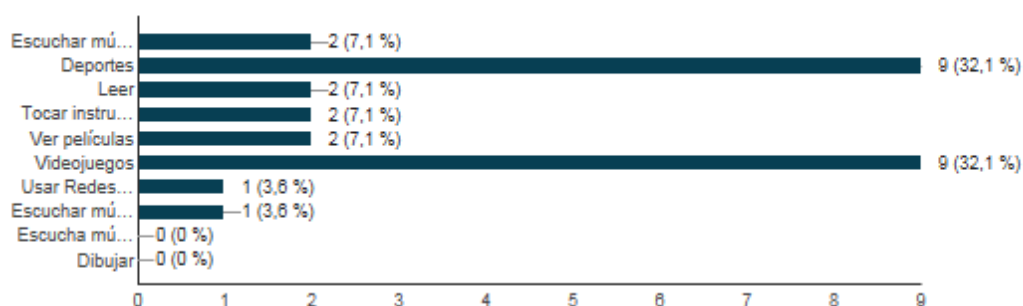
una bendicion
una bendicion
Es buena y linda
es la mas loca y unida de todas
un conjunto de personas que se aman mutuamente y estan unidos por parte de Dios
Un regalo que Dios me dio
Personas que me quieren y me cuidan
Grandes y mejores amigos
Una parte importante en la vida de una persona
El amor y la amistad
Es mi ayuda
es amarla
mi tesoro
las personas que mas quiero
Los que me ayudan
Ayudarte en mi vida
Amor
Lo que más quiero
Todo
Las personas con las que me divierto y en la que confio
Estar juntos
Ayuda
Unidad
Un grupo de personas que tiene algun parentezco
No importa si no es de sangre, familia es quien te cuida y ama, no quien te engendra.

Cuando estoy con mi familia me siento: (28 respuestas)**Mi casa es de:** (28 respuestas)**Grado** (28 respuestas)

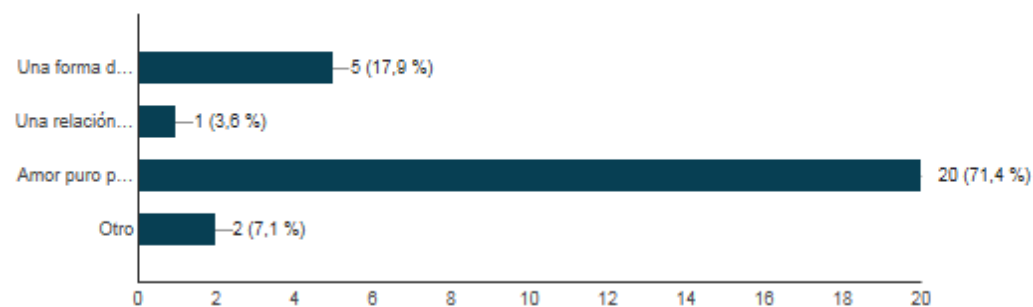
Mis responsabilidades en casa son: (28 respuestas)

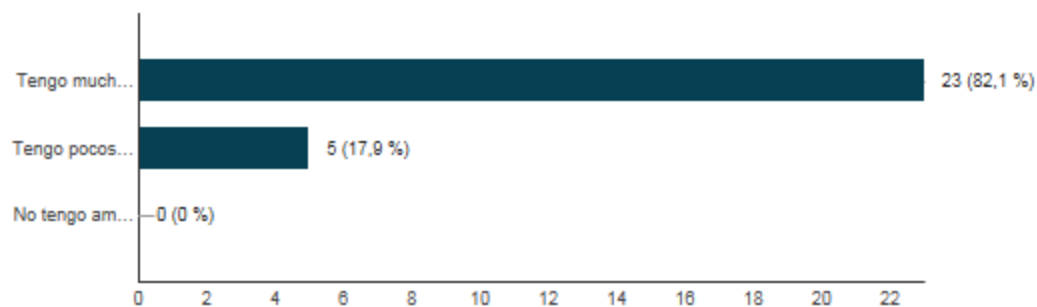
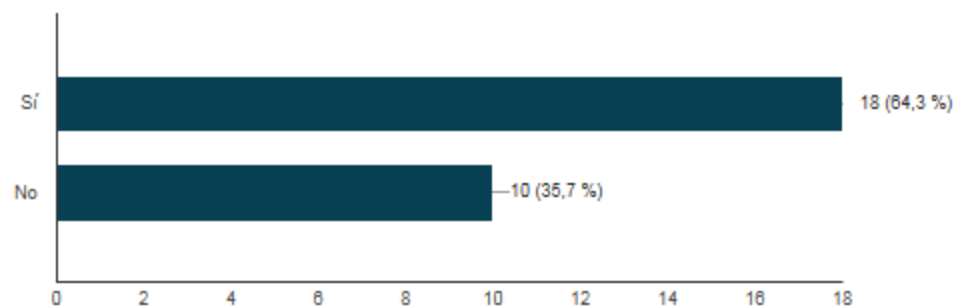
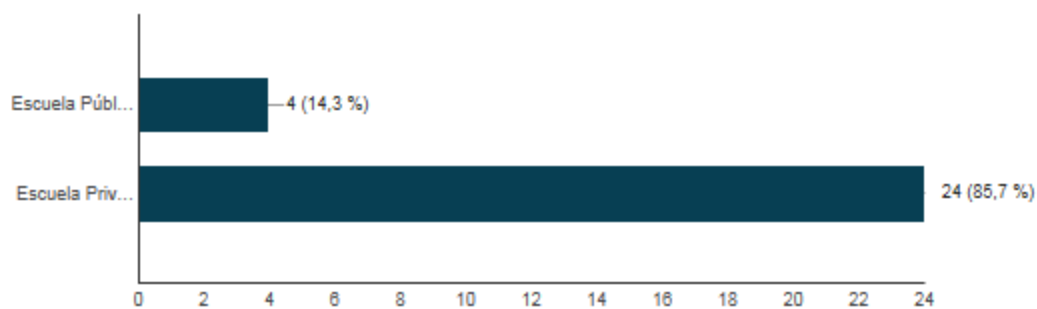


Lo que más me gusta hacer es: (28 respuestas)

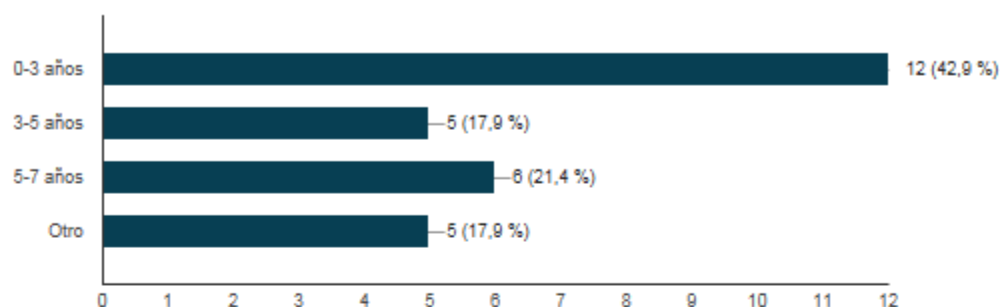


La amistad es: (28 respuestas)

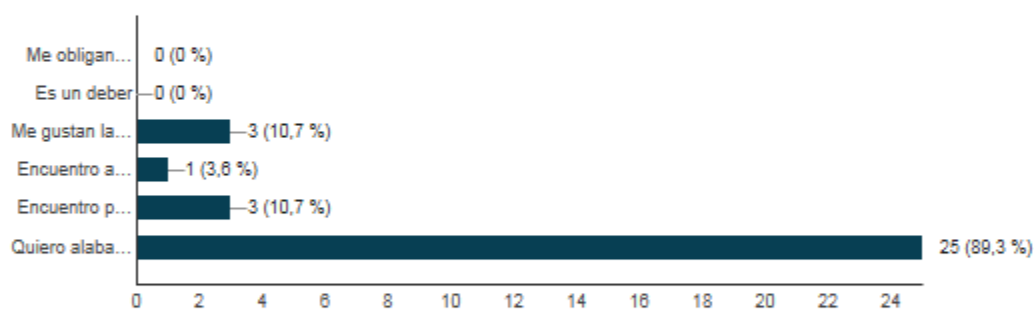


Actualmente, yo: (28 respuestas)**Tengo mascota** (28 respuestas)**Asisto a:** (28 respuestas)

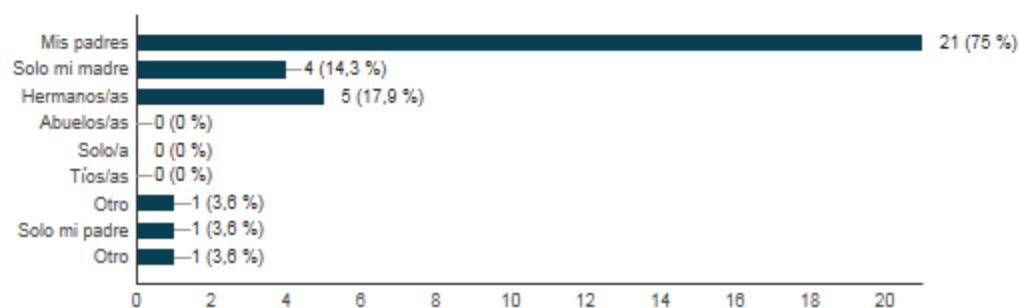
Asisto a la iglesia hace: (28 respuestas)



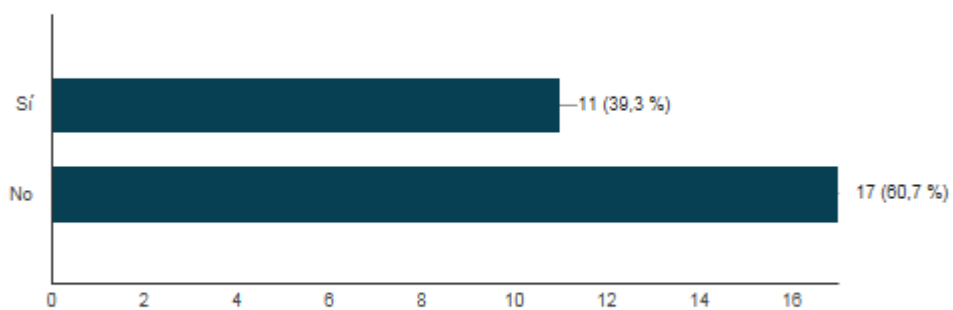
¿Por qué asisto a la iglesia? (28 respuestas)



¿Con quién vengo a la iglesia? (28 respuestas)



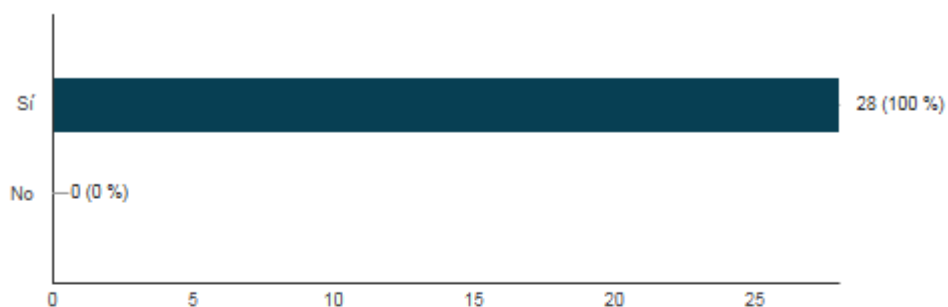
¿Soy bautizado/a? (28 respuestas)



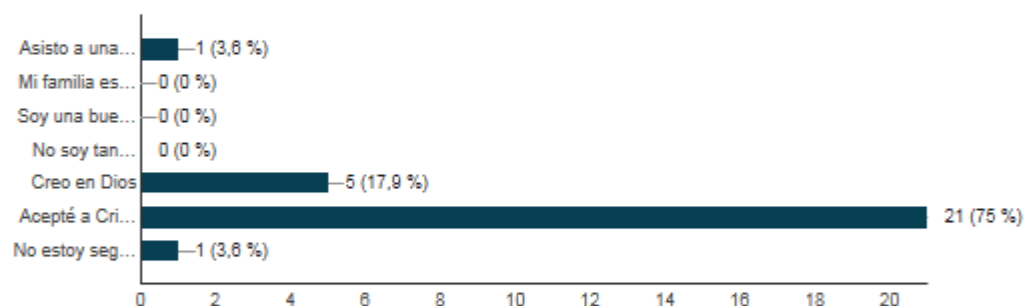
Me bauticé hace: (11 respuestas)

4 años
4 años
1 año
1 año
2 años
2 años
Después de mi cumpleaños
3 años
10 años
3 años
6 años

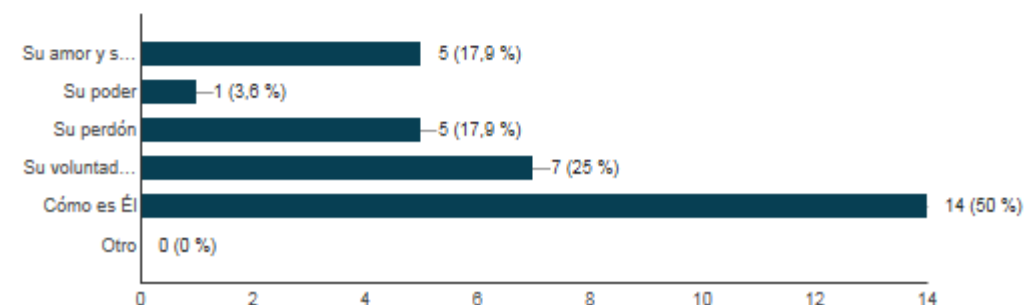
Creo que iré al cielo: (28 respuestas)



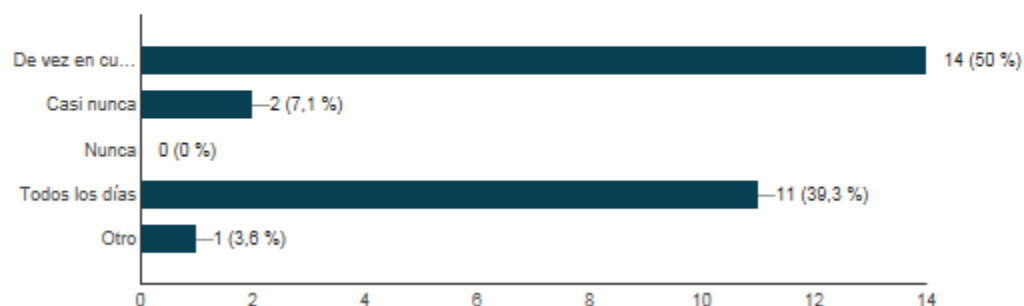
¿Por qué creo que iré al cielo? (28 respuestas)



Algo que quiero saber de Dios es: (28 respuestas)



Mi comunicación con Dios es: (28 respuestas)



Lo que más me da miedo es: (28 respuestas)

La oscuridad
La oscuridad
Son las películas de miedo
que toda mi familia y amigos mueran y yo me quede sola
No ir al cielo y quedarme con todos en el mundo y perder mi familia
no lo se
Las cucas, las ratas y la oscuridad
morir
Las pesadillas
Ir al infierno
Los guecos y ratas
Pasar enfrente del publico
La oscuridad y las cucas
la oscuridad
oscuridad absoluta
los ladrones
El infierno
Que mis Papás me dejen y arañas
No contesto
Arañas, el infierno
No tener a nadie con quien hablar que me de su opinión,etc
Morir
Perder a mi familia
Las abejas
Perderlo todo
No irme al cielo
El infierno
Irme al infierno

Cuando sea grande quiero ser: (28 respuestas)

Científico
Científico
Doctora
Doctora
diseñadora grafica
no lo se
Cantante
Diseñadora
Maestra de pintura
Cirujano o piloto
Veterinaria
Arquitecto
Padre
cientifico
Director de una escuela privada
Maestra de música
Abogado
Dentista
Chef
Científica
Deportista
Electricista
Actor
Ingeniera en sistemas
No se todavia
Sicologo

Anexo#2



1ra Estación

La historia empieza con la página dorada. La calle de oro en el cielo me recuerda de lo que habla la Biblia. ¿Sabes quién vive en el cielo?

Dios vive allí y Él quiere que vivas con Él en el cielo algún día.

Generalmente te gusta estar con personas que te aman ¿verdad? Por eso Dios quiere que estés con Él en el cielo. *¡El te ama muchísimo!* En la Biblia, la Palabra de Dios, Él dice, "Con amor eterno te he amado." (Jeremías 31:3)

¡Eso significa que Dios te amó aún antes que nacieras!

Puedes agarrar tu nombre pegado en la tela : "Dios te ha amado con un amor eterno"

Dios quiere que tú puedas vivir con Él en el cielo algún día.

Puedes continuar a la siguiente estación

2da Estación

El color oscuro me recuerda la oscuridad del pecado.

Los pecados son las cosas malas que las personas hacen. El pecado es cualquier cosa que haces, dices, piensas o aun sientes que no agrada a Dios. Son cosas como mentir, engañar, desobedecer a tus padres, pelear con tus hermanos o no ser bondadoso con alguien.

La Biblia dice que todos han pecado. Dice claramente: "Por cuantos todos pecaron" (Romanos 3:23). Cuando la Biblia dice: "Todos pecaron", nos incluye a ti y a mí, ¿verdad?

Sí, *tú y yo y cada persona en todo el mundo hemos pecado, haciendo cosas malas.* La Biblia dice que tú y yo nacimos con un "querer" hacer el mal. Tu madre no tenía que enseñarte a desobedecer, ¿es cierto? Ni tenía que hacerlo la mía.

Probablemente eres castigado por hacer cosas malas en la casa, ¿verdad? Esos son los tipos de cosas que Dios llama pecado. Dios tiene un castigo para el pecado. Es estar separado de Él en un lugar de sufrimiento que la Biblia llama el infierno.

Romanos 6:23 Dice que la Paga del pecado es muerte

Recuerda, Él te ama y quiere que estés en el cielo con Él algún día. De hecho, Él quiere ser tu Padre Celestial ahora.

Pero, parecería que nadie pudiera ir al cielo porque Dios no permitirá el pecado en el cielo y todos han pecado.

Como todos somos pecadores necesito que pongan sus nombres en la cajita de la derecha y tomen un papel. Después de haber hecho eso pueden continuar con su camino.

3ra Estación

Jesús es el Hijo perfecto de Dios. Él es Dios el Hijo. Eso quiere decir que Él es Dios y que Él creció hasta llegar a ser hombre y vivió una vida perfecta. El Señor Jesús es la única persona en toda la historia del mundo que vivió su vida entera sin pecar.

Puedes pensar que todos amarían a alguien así; pero cuando Él creció y fue hombre, hombres crueles tomaron al Señor Jesús y lo clavaron a una cruz de madera.

El color rojo me recuerda que ellos lo dejaron ahí para dar su sangre y morir.

Cuando Él murió, tomó el castigo por algo que Él no hizo. Voluntariamente tomó el castigo de cada pecado que tú y yo y todas las personas del mundo hemos hecho.

(Toma los papelitos marcados con pecado de los niños) El castigo fue la muerte. Y el Señor Jesús sabía que la única manera para que el pecado pudiera ser perdonado era si Él moriría por ti. (Pega los papelitos en la cruz) *Jesús murió por tus pecados.* La Biblia dice: sin derramamiento de sangre no se hace remisión [perdón]". (Hebreos 9:22b)

Mientras murió, el Señor Jesús dijo: "Consumado es." Él había hecho en la cruz todo lo que era necesario para quitar tus pecados.

Ellos sepultaron su cuerpo. ¡Pero tres días después Él probó que podía quitar tus pecados y darte la vida eterna, volviendo a la vida! Y sin morir otra vez, regresó al cielo donde Él vive hoy. Entrega un Cruz a cada niño ya que Cristo murió por Todos nuestros pecados en la Cruz.

4ta Estación

Recuerda que Dios te ama muchísimo y quiere ser tu Padre Celestial y tenerte viviendo con Él en el cielo algún día. Pero tu pecado te separa de Él. Por eso Él envió a su Hijo, el Señor Jesús a morir en la cruz por ti.

La Biblia dice: "Mas a todos los que le recibieron (al Señor Jesús), a los que creen en su nombre, les dio potestad de ser hechos hijos de Dios." (Juan 1:12) Eso significa que si tú crees con todo el corazón que Jesús murió por ti y resucitó y le recibes, invitándole a venir y quitar tus pecados, Él te hará parte de la familia eterna de Dios. Dios será tu Padre Celestial ahora, y algún día tú compartirás el hogar de Dios con Él en el cielo.

¿Alguna vez has creído y recibido al Señor Jesús para que puedas ser hijo de Dios?

No estoy hablando de que si asistes a la iglesia o has sido bautizado o si tus padres son cristianos. Esas son buenas cosas. Pero no pueden quitar aun un pecado. Él quiere que tú le creas y le recibas.

Si tú crees que Jesús, el Hijo de Dios murió por tus pecados en la cruz y resucitó, dirías a Dios ahora

1. *Que reconoces que has pecado.*

2. *que crees que Jesús el Hijo de Dios, murió por ti y resucitó. La Biblia dice en Juan 14:6 Jesús le dijo: Yo soy el camino, y la verdad, y la vida; nadie viene al Padre, sino*

por mí.

3. Que le invitas para que sea tu Salvador y tu Padre Celestial

Puedes orar así:

Querido Dios,

Sé que he pecado y he hecho cosas malas contra Ti. Creo que Jesús es el Hijo de Dios y que Él tomó el castigo por todos mis pecados muriendo en la cruz. Creo que Él volvió a la vida. Te recibo ahora como mi único Salvador del pecado. Gracias por hacerme tu hijo ahora como prometiste.

En el nombre de Jesús, Amén.

Si oraste estas palabras y es verdad, Dios te ha hecho parte de su familia eterna. No es porque yo lo digo, sino porque Él lo prometió (recuerda Juan 1:12) y Dios cumple sus promesas.

La biblia dice en Isaías 1:18

Isaías 1:18 Reina-Valera 1960 (RVR1960)

¹⁸ Venid luego, dice Jehová, y estemos a cuenta: si vuestros pecados fueren como la grana, como la nieve serán emblanquecidos; si fueren rojos como el carmesí, vendrán a ser como blanca lana. Entrega el corazón blanco y explica que la sangre de Cristo es capaz de limpiar nuestro pecado.

Y si antes tú ya habías tomado la decisión de creer en Jesús como tu salvador personal déjame recordarte una promesa de Dios

Romanos 8:39 Reina-Valera 1960 (RVR1960)

³⁹ ni lo alto, ni lo profundo, ni ninguna otra cosa creada nos podrá separar del amor de Dios, que es en Cristo Jesús Señor nuestro.

5ta Estación

El color verde me recuerda las cosas que crecen (como los árboles, el césped y las plantas.) Cuando llegues a ser un hijo de Dios, Él quiere que le conozcas mejor. Debes crecer en Él.

El pecado impide eso. Pero Dios promete en 1 Juan 1:9: "Si confesamos nuestros pecados, Él es fiel y justo para perdonar nuestros pecados y limpiarnos de toda maldad." Eso significa que si tú pecas, debes confesarlo (admitirlo) ante Dios. "Él es fiel" significa que Él siempre te perdonará. Y "justo" significa que Dios es recto para perdonarte porque Él ya ha castigado cada pecado que has hecho cuando Jesús murió por ti en la cruz.

Puedes conocer a Dios mejor leyendo y obedeciendo su Palabra, la Biblia. Ojalá tengas una Biblia en casa que puedas leer.

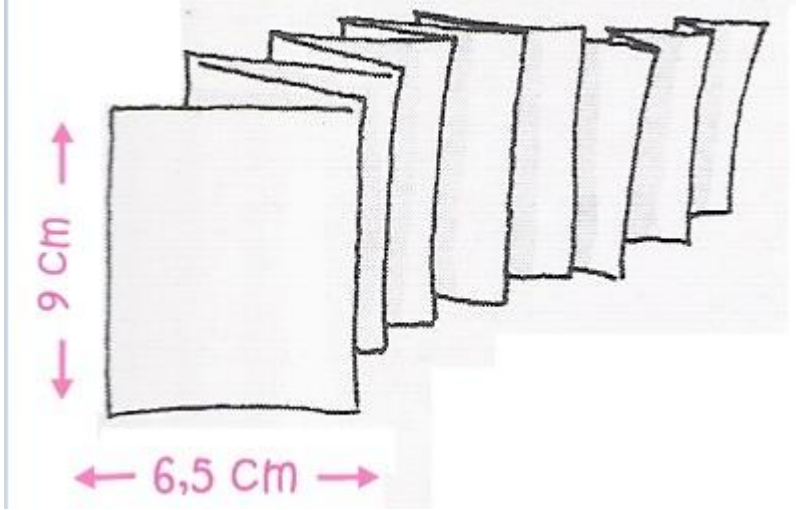
Otra cosa que te ayudará a crecer en Dios es hablar con Él en oración.

Asistir a una iglesia y escuela dominical donde se enseña de la Biblia te ayudará a conocerle mejor también.

¡También puedes contarles a otros acerca de Jesús! Si tú has llegado a ser un hijo de Dios ahorita, ¿me lo puedes decir a mí? O a tu confidente de la decisión que has tomado.

Recuerdas el video que viste en la Iglesia de las transformaciones usualmente cuando algo se transforma pasa por un proceso y siempre hay algo o alguien que inicia el cambio en nuestro Caso cuando decidimos creer y aceptar a Jesús como nuestro salvador personal el cambio comienza ahí Cuando por su gracia somos salvos
Por su gracia somos Transformados
Te agradezco tu tiempo y te pido a que pases al comedor

Cuando pasen al comedor la cabaña se sentara juntos por mesa y realizaran un acordeón de papel con los colores de vida



La parte de afuera del acordeón será de cartulina y el acordeón de hojas de color amarillo, negro. Rojo, blanco y verde.

Durante este tiempo el confidente puede preguntar a los niños

¿Qué te pareció la caminata?

¿Qué fue lo que más te gusto?

¿Qué fue lo que menos te gusto?

Te invito a que si tomaste una decisión te acerques a mí y me lo digas.

Anexo#3

ACERTIJOS PORTATILES

ENCICLOPEDIA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTILES

Temas de discusión y reflexión

Descripción

¿Qué te pareció este acertijo?
 ¿Pudieron cumplir con su objetivo?
 ¿Por qué sí o por qué no?
 ¿Qué sentiste en tu papel de ciego?
 ¿Qué sentiste en tu papel de guía?
 ¿Cuáles estrategias sirvieron y cuáles no?

Interpretación

En retrospectiva, ¿hubo algo que crees que debieras haber hecho diferente en alguno de los dos papeles? ¿En qué medida tus reacciones influyeron para el logro del objetivo? ¿En qué medida tu participación hizo posible el logro del objetivo?

Aplicación

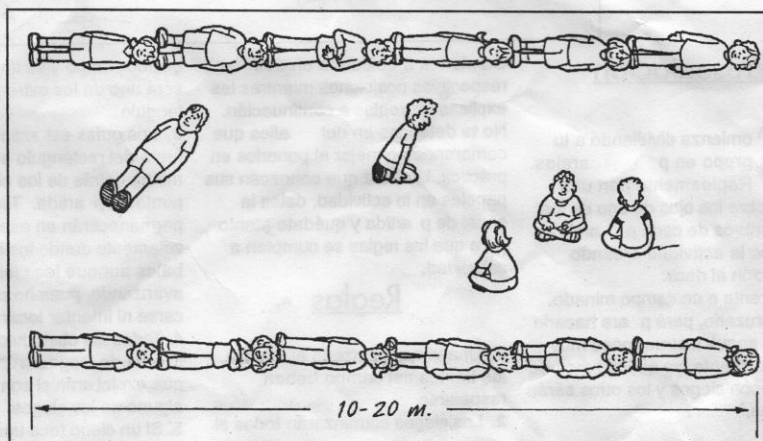
¿Con qué podrías comparar este acertijo en una situación de tu vida real: en tu casa, trabajo, escuela, iglesia? ¿Qué reacciones o sentimientos provocó en ti este acertijo, que se asemejen a algunas reacciones o sentimientos que experimentas en tu vida real? ¿Cómo estás reaccionando en situaciones de tu vida donde te enfrentas a sentimientos parecidos a los vividos en este acertijo? Durante este tiempo de discusión y reflexión, ¿a qué descubrimientos y decisiones crees que te está llevando Dios?

regresar a su punto de partida. El guía puede ayudarle a regresar tomando su mano por fuera del área de juego.

6. Cuando el ciego llegue al otro extremo del campo de minas o cuando se le acabe el tiempo asignado, los jugadores deberán cambiar de papel para que los guías también tengan la oportunidad de cruzar el campo ya convertidos en ciegos.

Medidas de seguridad

Antes de la realización de este acertijo es recomendable practicar con todos los participantes la posición "ojos cerrados, manos arriba". Esta es una posición en la que las manos se levantan a la altura de la cara o de los hombros con las palmas hacia afuera, a fin de proteger la cara mientras se camina con los ojos vendados en medio de otras personas que están haciendo lo mismo.



Responsabilidades del facilitador

Debes preparar el área de juego para que esté lista a la hora de comenzar el juego. El campo minado debe estar demarcado por una soga, de manera que tenga una forma rectangular y aproximadamente tres metros de ancho por diez de largo. A través de toda el área delimitada deberá haber obstáculos esparcidos uniformemente sobre el suelo o colgando en el aire.

Puedes usar obstáculos naturales como arbustos o troncos, y si todavía te faltan puedes colocar mochilas, bolsas, cuerdas, cajas, etc.

Cuando hagas la presentación del juego, utilizando todos los elementos que promueven la fantasía e imaginación, explica claramente el tiempo que tienen para lograr su objetivo. Por supuesto el tiempo asignado dependerá del tamaño del grupo y de tu propio criterio, pero usualmente entre 30 y 40 minutos son suficientes.

Una vez que la primera ronda del acertijo ha terminado, al cambiar de papeles y después de vendar a los "nuevos ciegos", es perfectamente aceptable que como facilitador tomes un par de minutos para reorganizar los obstáculos de manera que los que recién fueron guías no sepan dónde se encuentran esos obstáculos.

Responsabilidades de los participantes

Los participantes son responsables de cruzar el campo minado sin tropezar con las minas al seguir o dar las instrucciones al pie de la letra.

Variaciones

Mientras que utilizar solamente el piso del campo de minas es de por sí bastante emocionante, es todavía más desafiante el convertir el campo de minas en un terreno tridimensional colocando objetos que cuelguen a diferentes alturas, desde cuerdas entre los árboles hasta postes que estén en las esquinas del área rectangular.

Se puede aumentar o disminuir la dificultad de este acertijo añadiendo o quitando obstáculos. También,

mientras más ciegos se metan al campo de minas, más difícil será moverse con cuidado y escuchar las instrucciones.

Otra variante consiste simplemente en preparar el Campo Minado dentro de un área circular delimitada con cuerdas. En el centro del círculo, que sería el punto de llegada, se puede poner un juguete de hule de los que emiten un chillido al pisarse en ellos. Este chillido puede convertirse en una recompensa audible para toda pareja que termine exitosamente el acertijo.

He aquí otra variación que puedes incluir en caso de que tus participantes ya conozcan Campo Minado. El nombre de dicha variación es Hacia el muelle (What's up Dock) y fue creada por Karl Rohnke y publicada en su libro *The Bottomless Baggie*, pág. 55. El objetivo sigue siendo el mismo que el de Campo Minado, con la diferencia de que la introducción y los elementos imaginarios serán otros: en este caso el objetivo será que el remero llegue al muelle sano y salvo gracias a las indicaciones del trabajador del muelle.

1. Explica al grupo que la actividad está diseñada para probar su concentración y capacidad para dar y recibir instrucciones. Indica a los participantes que necesitarás de dos voluntarios: uno para ser el remero y otro el trabajador del muelle. El remero tratará de maniobrar a través de un canal cubierto de rocas para llegar al muelle. Explica al grupo que el remero es el único sobreviviente de un barco que explotó y debido a esto quedó ciego, pero pudo escapar en un pequeño bote. El trabajador del muelle observó la explosión y tratará de guiar al remero ciego hasta el muelle.

2. El resto de los participantes deberán formar las rocas y los lados del canal. Algunos de ellos deberán pararse en dos líneas para formar las barreras del canal y otros participantes deberán pararse, hincarse o sentarse al azar dentro del canal para representar las rocas.

3. Cuando el remero llegue exitosamente al muelle o choque contra las rocas o el canal, ambos (remero y trabajador) pierden su turno y deberán intercambiar su lugar con otros dos participantes. Entonces, el nuevo remero póngase la venda y las rocas cambien posiciones.

4. El juego continúa hasta que todos hayan tenido la oportunidad de ser remero o trabajador del muelle.

Para mayor creatividad:

- Para agregarle un toque acústico realista a este problema de confianza/comunicación, agrega algunos sonidos auténticos de mar. Comienza a crear el sonido del aire y de la lluvia (vocalmente y



ACERTIJOS PORTATILES

ENCICLOPEDIA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTILES

con cualquier objeto que se encuentre en el lugar). Tal como se debe esperar, después de un rato el trabajador comenzará a gritar al remero que tenga cuidado con las tremendas olas y el espantoso viento. Por su parte, el remero de turno luchará por entender las direcciones. Mientras que estas acciones alterarán un poco el tono del ejercicio, el lazo entre el remero y el trabajador se fortalecerá gracias a la lucha que darán juntos para trabajar bajo circunstancias adversas.

- Permite que más de un remero trate de cruzar el canal al mismo tiempo; existirán varios trabajadores que gritando al mismo tiempo tratarán de guiar a los sobrevivientes del barco. Si durante el intento los remeros no pueden atravesar al mismo tiempo el canal debido a los obstáculos, algunos deberán regresar a la salida para evitar accidentes y esperarán hasta que los trabajadores los dirijan nuevamente.

Para ser jugada por niños, se puede implementar otra variación llamada La trampa (Pitfall) que fue creada por Karl Rohnke y Steve Butler y publicada en su libro Quicksilver, pág. 232. En esta versión un grupo de jugadores se divide de manera que la mitad quedan vendados y la otra mitad sin venda. Los jugadores vendados serán barcos a la deriva en alta mar, y los jugadores sin venda serán los faros. Si el grupo es grande se puede pedir a ciertos jugadores que se distribuyan a lo largo del área de juego y se queden en la misma posición para representar rocas en alta mar.

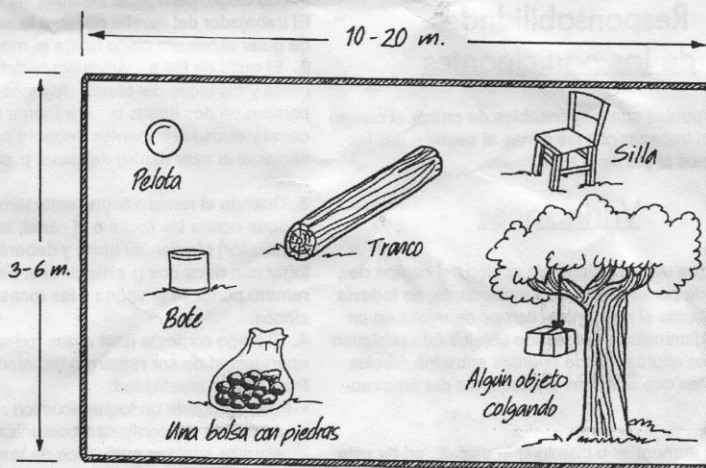
También se puede designar a dos jugadores para que sean el viento y las olas. Estos se encargarán de hacer girar a los barcos para desorientarlos. El objetivo será que los barcos, con la dirección de sus respectivos faros, lleguen a la costa sanos y salvos habiendo esquivado rocas o cualquier otro obstáculo durante su travesía.

Lista de materiales

Los materiales son los siguientes: suficientes cuerdas para delimitar el área rectangular del campo de minas; una variedad de objetos de todos los tamaños que puedan servir como minas, ya sea esparcidos en el piso o colgados en el aire; un área de juego que cuente con algunos obstáculos naturales como arbustos o troncos, y suficientes vendas para los jugadores.

Secuencia

Otras actividades que implican el agudizar nuestros sentidos son: Pulgada por pulgada, La bolsa misteriosa, Antenas y marcapasos, y Haciendo la vida de cuadritos.



Anexo#4

ACERTIJOS PERMANENTES

ENCICLOPEDIA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTILES

Breve descripción del acertijo.

LA CAIDA DE FE

Es una plataforma de 1-1,75 m (3 - 5_) sobre el suelo de donde el individuo se cae de espaldas a los brazos de los apoyadores. El tamaño del grupo debe ser de 9 personas o más (Una persona haciendo la caída y por lo menos ocho como apoyadores.)

Objetivo:

Que cada participante demuestre su fe en sus compañeros dejándose caer en sus brazos.



Duración aproximada: 1-2 horas

Presentación

Una vez en una bonita zona residencial una casa agarró fuego. El padre de familia inmediatamente procuró evacuar a sus hijos y a su esposa. Sin embargo en una habitación del segundo piso había quedado el menor de sus hijos, un niño de 3 años que mientras escuchaba música y coloreaba en sus crayones permanecía totalmente ajeno a las llamas y al humo que en el primer piso iban destrozando todo a su paso. En el momento en que todos angustiados comenzaron a gritar el nombre del niño, las escaleras que conectaban el primer piso con el segundo se desplomaron envueltas en llamas. El niño, al escuchar que lo llamaban, salió al pasillo pero el humo le nublaba

la vista. Asustado llegó a donde habían estado las escaleras, solo para comprobar que no había forma de bajar. El padre se paró justo abajo de donde estaba el niño y le gritó: "Hijo, tírate. Yo te atraparé en mis brazos." El niño respondió: "Papá, no puedo verte porque el humo no me deja." El papá entonces le dijo: "No importa, hijo. Tírate en mis brazos porque yo sí puedo verte a ti." El niño creyó en lo que su padre decía y fue rescatado del incendio.

Por medio de este acertijo probaremos la confianza que tenemos en nuestros compañeros. Cada uno de ustedes deberá tomar un turno para subir a la plataforma y ponerse de espaldas al grupo y con los brazos cruzados sobre el pecho. En el momento indicado se dejarán caer hacia atrás en los brazos de sus compañeros que estarán listos para recibirlos.



ACERTIJS PERMANENTES

INGENIERÍA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTILES



da. Si no piensas en caerte porque verdaderamente no confías en ellos, porque son niños y no tienen la fuerza para sostenerte, entonces no lo hagas. Pero si ya han demostrado la capacidad de sostener a la gente, debes demostrar tu confianza dejándote caer.

6. Asegúrate de que los participantes no tengan anillos, relojes, lápices o plumas en sus manos.

7. Trata de que todos los apoyadores cambien de posición en las líneas de apoyo mientras las cosas avanzan, y así sientan la responsabilidad de apoyar. Si tienes un grupo grande (20-40), es claro que solo algunos estudiantes funcionarán como apoyadores. Pero, para utilizar el grupo entero, el participante que cae debe mantener su cuerpo rígido para pasarlo de mano en mano por toda la línea de apoyadores. Mientras el participante está siendo levantado y pasado por la línea, le debe seguir un apoyador lateral en cada lado de la línea por si necesita más ayuda.

8. Un reto para el facilitador: Supongamos que ya has terminado el acertijo, pero tres de los 15 participantes tomaron la decisión de no dejarse caer. Tendrías que buscar un acertijo que enfatice la confianza pero a un nivel menos intimidante. Esto permitiría a esos tres participantes la oportunidad de entrar de nuevo en un nivel más cómodo.

9. Es importante que se encuentre un apoyador en la plataforma junto con el participante en turno.

10. Es importante que les demuestres la manera de cómo atrapar al participante que está realizando el salto:

- Los apoyadores deben formar dos hileras, viéndose cara a cara y con las manos alternadas como si fueran un "cierre" (zíper o cremallera).

- Las manos y los brazos no deben estar rígidos.

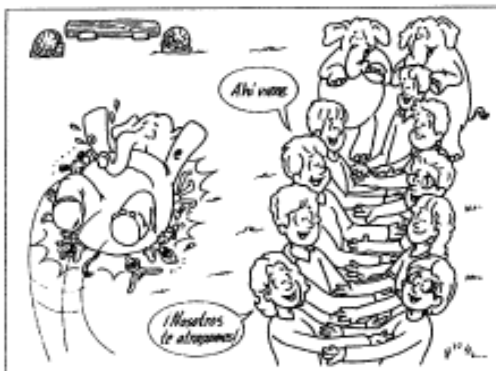
- Con las palmas hacia arriba, los brazos deben estar doblados formando un ángulo de 90° con el codo. La manos deben estar entre la mitad de la muñeca y el codo del participante contrario.

- Los pies deben estar plantados firmemente a la misma altura de los hombros, con un pie hacia adelante y las rodillas ligeramente dobladas.

- La cabeza y el tronco deben estar inclinados ligeramente hacia atrás (no arqueado) y los apoyadores deben estar observando al participante en turno.

11. Un facilitador se debe colocar a la cabeza de las dos filas y debe ser el responsable de alinear al grupo hacia el participante que se va a dejar caer. Es desde esta posición que podrá cuidar la cabeza, el cuello y los hombros del participante en turno.

12. Si durante el proceso algún participante no está siendo correctamente protegido, detén el acertijo y comenta el punto. Enfatiza la importancia de cuidar al participante que se está dejando caer. Recuerda que tu responsabilidad es proporcionar seguridad. No temas detener el proceso ni discutir las reglas de seguridad ni los problemas presentados con un grupo.



Responsabilidades de los participantes

1. El que se va a dejar caer necesita aprender a usar una serie de comandos verbales en los cuales el que cae alerta a los apoyadores de su intención de caer, y solo cae cuando los apoyadores estén listos.

El que cae: "Equipo, ¿están listos?"

Apoyadores: "¡Estamos listos, _____ (nombre de la persona)!"

El que cae: "Voy."

Apoyadores: "Ven."

2. La posición del que cae: Es responsabilidad del que cae mantener su cuerpo como una tabla, totalmente rígido. Si dobla la cintura, la fuerza de la caída se concentrará en un área (los glúteos) y eso hace más difícil agarrarlo. Para no darles cachetadas a los apoyadores, debe tener sus manos agarradas del pantalón o cruzar sus brazos al pecho. Aparte de las caídas, el accidente más frecuente con este acertijo es que el que se cae golpea a los apoyadores con las manos.

3. Una vez que se ha caído, para que lo levanten en una posición recta, debe mantener sus rodillas levemente flexibles.

4. Los apoyadores se paran en la fila con las piernas levemente flexionadas, con los brazos extendidos y doblados por los codos con las palmas viendo hacia arriba, y los pies situados un poco hacia la plataforma. Su atención debe estar enfocada siempre en la persona que cae, siguiendo los comandos indicados.

5. Los participantes que estén realizando el papel de apoyadores deben proteger al participante en turno mientras está subiendo a la plataforma, deben formar la hilera de acuerdo a la altura del participante que se va a dejar caer y después de la caída deben bajar al participante en turno, colocando primero sus pies sobre el suelo.

6. Por su parte, el participante que se va a dejar caer debe adoptar la siguiente posición:

- Las manos deben colocarse rigidamente hacia el frente, es decir, el participante debe extender los brazos hacia enfrente con las palmas de las manos viendo hacia fuera, luego debe cruzar los brazos, agarrase las manos entrelazando los dedos. Después las manos deben jalarse hacia la barbilla con un movimiento semicircular. También en lugar de llevarlas a la barbilla se pueden bajar ligeramente para la caída, procurando que queden rígidas.
- La espalda y el cuello deben estar derechos con la cabeza hecha ligeramente hacia atrás.
- Los pies deben estar juntos y las rodillas rígidas.
- Durante la caída no se debe dejar los brazos al aire ni abrir los codos.

Variaciones

Si el grupo de apoyadores tiene mucha fuerza y existe mutua confianza, en vez de poner en el suelo a la persona que se dejó caer, en el momento de atraparlo pueden levantarlo por encima de sus cabezas y cargarlo de esa forma. También pueden contar hasta tres y luego lanzarlo hacia arriba para luego agarrarlo.

Construcción del acertijo

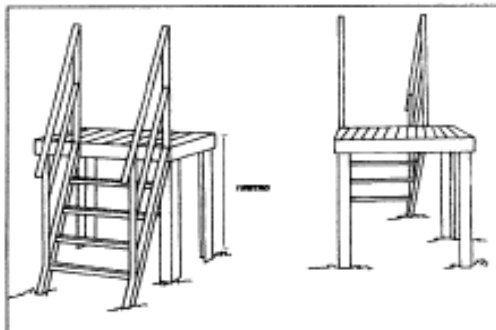
A. Construir una plataforma de madera o metal de 1,25 m (4') de alto, empotrada o cementada a suelo. No debe llegar más arriba de la barbilla del promedio de los miembros del grupo.

B. La plataforma debe contar con gradas para poder subir con facilidad.

C. La plataforma de metal o madera tratada se debe poner en la sombra, junto con los apoyadores, ya que mantenerse en el sol provocaría demasiada incomodidad, cosa que terminaría por distraerlos.

Secuencia

Este acertijo puede ser combinado con cualquier otro que implique confianza, como Sauce al viento, Todos de cabeza, La fuga por la ventana o La telaraña.



Anexo#5

Yo soy...

Actividades de afirmación

Fuente:Wellness Activities for Youth, Volume 2,
Sandy Queen**Duración aproximada:**

60-90 minutos

Materiales:

Hoja de trabajo "Yo soy..." y lápices para cada participante

Ref. catálogos
Afirmación
por algo escrito**Descripción:**

Esta actividad ayuda a descubrir las características, roles o papeles principales de cada individuo, y además ayuda a que todos los participantes reciban afirmación positiva del resto del grupo sobre estos aspectos que los identifican.

Notas para el director del juego:

1. Comienza una discusión con los siguientes puntos:

- Dios nos ha hecho a imagen y semejanza de Él, somos creados por Dios y este hecho nos hace valiosos y dignos de respeto. No tenemos que hacer algo especial; somos por naturaleza especiales.
- Es importante lo que pensamos de nosotros mismos, nuestro autoconcepto. Es bueno estimarnos a nosotros mismos; algunos llaman a esto tener una buena "autoestima", pero lo mejor es saber quién eres ante Dios, para qué te hizo y por qué estás en este mundo. Esta es la mejor forma de saber tu propia identidad. Además, hay otros aspectos de tu autoimagen y autoestima.
- Un factor son los mensajes que otras personas les dan de quiénes son ustedes.
- Para una autoestima saludable, es importante que puedan identificarse ustedes mismos en muchas formas. Por ejemplo, si un atleta es identificado solamente por su habilidad atlética, ¿qué sucedería con su autoestima si se lesiona? No tiene nada donde refugiarse; no tiene algo más con que identificarse.
- Mientras crecen, es importante que prueben diferentes funciones y actividades para darse ustedes mismos el beneficio de conocerse y desarrollar los dones y talentos que Dios les ha dado.
- Todos contamos con más identificadores de los que nos damos cuenta.
- Cómo se sienten otras personas sobre ustedes también contribuye a su identidad.
- La forma como se miran a sí mismos tiene sus raíces en la forma en que fueron tratados por sus padres y otras personas importantes durante su infancia. La forma en que su familia y amigos se relacionan con ustedes ahora todavía es un factor de peso en cómo se sienten hacia ustedes mismos.
- Durante la siguiente actividad es importante ayudarse unos a otros mostrándose tanta consideración como sea posible.
- No tienen que ser mejores amigos con todos los que conocen, pero pueden esforzarse para ver lo bueno en los demás.

2. Recoge todas las hojas de los participantes y comienza a decir los identificadores para cada persona.

3. Conforme los participantes vaya dando retroalimentación al participante de turno, escribe alrededor del cuerpo y por fuera de la línea lo que comenten de cada participante.

4. Recálcales que no se permiten comentarios negativos.

5. Motiva a los participantes a pensar en las cosas que a ellos les gustan o admiran de los demás, que no tengan que ver solamente con lo físico sino con sus fortalezas y talentos que ellos han notado en esa persona. Además, deberán comentar algo diferente de cada uno.

7. Por último, realicen una discusión en la que compartan con el resto del grupo cómo se sienten al leer las cualidades positivas que van sus compañeros en ustedes. Finalicen la sesión leyendo la lectura de Lucas 10:20 y haciendo una oración.

66



www.cci-al.org

Actividades de afirmación

Instrucciones para los participantes:

1. Cada uno tome una hoja de trabajo "Yo soy...". Escriban su propio nombre en la parte superior de la hoja y en medio del cuerpo, escriban tantas palabras como les sea posible que identifiquen quiénes son ustedes mismos; por ejemplo: hija, estudiante, padre, jugador de fútbol, miembro del coro, sobrino, hermano, músico, miembro de la familia de Dios, etc.
2. Una vez que terminen, tendrán la oportunidad de dar retroalimentación positiva a sus compañeros.
3. Cuando el director comience a leer los identificadores de uno de sus compañeros, el resto del grupo comience a ofrecer comentarios positivos sobre el desempeño de este papel, por ejemplo si alguien escribió que es músico el resto del grupo podrá comentar que toca muy bien, es muy dedicado, tiene futuro, etc. O si el indicador expresa algo como "Es hijo de Dios", pueden hacer el siguiente comentario: "Es hijo de Dios desde que aceptó a Cristo como su Salvador y Señor, tiene asegurada la vida eterna, es amado incondicionalmente."
4. Continúen este procedimiento hasta que se hayan leído todos los indicadores de cada uno de los participantes.
5. Por último, cada participante tome su propia hoja y tómense un tiempo para que la vean. Después realicen una pequeña reflexión en la que comenten:
 - ¿Cómo se sienten de tener comentarios positivos sobre ustedes?
 - ¿Cómo se sintieron de poder escribir cosas buenas de los demás?
 - ¿Qué tan difícil fue tratar de decir algo diferente de cada miembro del grupo?



Anexo#6

Matemática bíblica

PLATA

Juego uno

1. Encuentra el valor en piezas de oro, que tenían los libros que fueron quemados en Hechos 19:19.
2. Divide ese número por la edad de Abraham cuando nació Isaac (Génesis 21:5).
3. Súmale a ese número la cantidad de años que Acaz reinó en Jerusalén (2 Crónicas 28:1).
4. Súmale a ese número la cantidad de generaciones que hubieron desde Abraham hasta David (Mateo 1:17).
5. Réstale a ese número la cantidad de años que los israelitas tuvieron posesión de su tierra (Hechos 13:20).
6. Multiplica ese número por la cantidad de días que Lázaro estuvo en la tumba (Juan 11:17).
7. Réstale a ese número los años que vivió Serug después del nacimiento de su hijo Najor (Génesis 11:23).
8. Divide ese número, por la cantidad de bueyes que se mencionan en Números 7:8.

Respuesta final: _____

Anexo#7

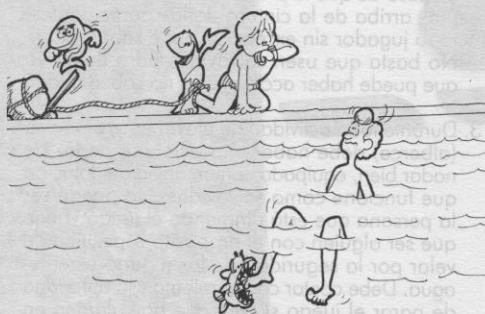
Juegos en Agua I.S.L. 2004-2

¿Dónde quedó la bolita?

Categoría: Juegos en el agua
 Duración aproximada: 15 minutos
 Materiales: Pelotas suaves que no hagan daño si golpean a alguien

Descripción:

El juego consiste en que los participantes traten de llenar la cancha contraria con tantas pelotas como sea posible, mientras su lado de la cancha queda sin pelotas.

**Notas para el director del juego:**

1. Este juego se realiza en una piscina (alberca) con una red de volibol, marcando dos canchas.
2. Adviérteles que no deben tirar las pelotas con fuerza para no lastimar a nadie.

Instrucciones para los participantes:

1. Divídanse en dos equipos y colóquense en lados opuestos de la cancha. A cada equipo se le dará toda clase de pelotas como sea posible (de ping-pong, de hule, pelotas de playa...).
2. Cuando suene el silbato deben lanzar tantas pelotas como sea posible sobre la red, para que el equipo contrario tenga en su cancha la mayoría de ellas, y ustedes en su lado de la cancha tengan la menor cantidad posible.
3. No se vale tirar las pelotas con el fin de golpear a otros; y cuando se oye el silbato por segunda vez, toda acción debe pararse inmediatamente.

Medidas de seguridad:

Cuando los jugadores no saben nadar, aun así es posible ponerlos a jugar en el agua, por ejemplo en la orilla de la playa tomando ciertas medidas

de seguridad:

1. Colocar entre los participantes, adultos capaces de nadar. Esto es con el fin de evitar que los jugadores se acerquen al agua que pasa arriba de su cintura.
2. En caso de que la profundidad del agua llegue más arriba de la cintura de los participantes, todo jugador sin excepción debe saber nadar. No basta que usen salvavidas para flotar, ya que puede haber accidentes si no saben nadar.
3. Durante toda actividad de playa, río y/o piscina (alberca) debe haber una persona, capaz de nadar bien, equipada con un anillo de flotación que funcione como salvavidas. No puede ser la persona que está dirigiendo el juego. Tiene que ser alguien con el propósito específico de velar por la seguridad de los jugadores en el agua. Debe contar con un silbato y la autoridad de parar el juego si cree que hay alguien en peligro.

Peces y tiburones

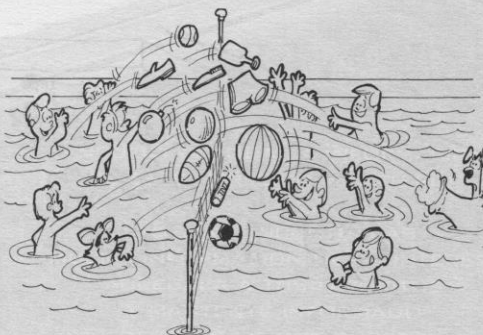
Categoría: Juegos en el agua
 Duración aproximada: 20 minutos
 Materiales: Ninguno

Descripción:

El juego consiste en formar dos equipos; uno de ellos serán los tiburones y los otros serán los peces. En el desarrollo del juego, los peces que el tiburón se va comiendo se irán convirtiendo en tiburones.

Notas para el director del juego:

1. El objeto es que los peces naden en las aguas infestadas de tiburones sin ser atacados. Al ir



Juegos en Agua I.S.L. 2004-2

- cada equipo. El director del juego les pedirá que formen una figura o una letra; tienen que usar a todos los miembros del equipo.
2. El grupo que forme más rápido la figura correcta se ganará 1.000 puntos.
 3. Después de hacer la figura, regresen a su base y comenzarán otra ronda.

Medidas de seguridad:

Cuando los jugadores no saben nadar, aun así es posible ponerlos a jugar en el agua, por ejemplo en la orilla de la playa tomando ciertas medidas de seguridad:

1. Colocar entre los participantes, adultos capaces de nadar. Esto es con el fin de evitar que los jugadores se acerquen al agua que pasa arriba de su cintura.
2. En caso de que la profundidad del agua llegue más arriba de la cintura de los participantes, todo jugador sin excepción debe saber nadar. No basta que usen salvavidas para flotar, ya que puede haber accidentes si no saben nadar.
3. Durante toda actividad de playa, río y/o piscina (alberca) debe haber una persona, capaz de nadar bien, equipada con un anillo de flotación que funcione como salvavidas. No puede ser la persona que está dirigiendo el juego. Tiene que ser alguien con el propósito específico de velar por la seguridad de los jugadores en el agua. Debe contar con un silbato y la autoridad de parar el juego si cree que hay alguien en peligro.

Carrera de sudaderas y pants

Categoría: Juegos en el agua
Duración aproximada: 10 minutos
Materiales: Unos pants y sudaderas

Descripción:

El juego consiste en que los participantes se pongan una sudadera y unos pants, naden llegando al otro extremo, se los quiten, el siguiente participante se los ponga y se metan a la piscina (alberca), y así hasta que lo hagan todos los miembros del equipo. El equipo que termine primero será el ganador.

Notas para el director del juego:

1. Cada prenda de vestir debe de ser de tamaño extra-grande.
2. Debido a que la ropa mojada pesa mucho y la mayoría de los participantes no son tan buenos nadadores, el nivel de agua no debe pasar de la cintura; eso permitirá que la gente pueda caminar.

Instrucciones para los participantes:

1. Dividirse en equipos. A la señal de comienzo, los primeros nadadores recogen una sudadera y unos pants y se los ponen, nadan a través de la distancia señalada, se salen y se quitan la sudadera y los pants.
2. El siguiente nadador se pone la sudadera y los pants y continúa la carrera. El primer equipo que termine es el ganador.
3. Si alguien se cansa, siempre puede continuar la carrera caminando o corriendo.

Medidas de seguridad:

Cuando los jugadores no saben nadar, aun así es posible ponerlos a jugar en el agua, por ejemplo en la orilla de la playa tomando ciertas medidas de seguridad:

1. Colocar entre los participantes, adultos capaces de nada. Esto es con el fin de evitar que los jugadores se acerquen al agua que pasa arriba de su cintura.
2. En caso de que la profundidad del agua llegue más arriba de la cintura de los participantes, todo jugador sin excepción debe saber nadar. No basta que usen salvavidas para flotar, ya que puede haber accidentes si no saben nadar.
3. Durante toda actividad de playa, río y/o piscina (alberca) debe haber una persona, capaz de nadar bien, equipada con un anillo de flotación que funcione como salvavidas. No puede ser la persona que está dirigiendo el juego. Tiene



Anexo#8

Cara de espanto

Detonadores de la comunicación

Fuente:

Ideas Sin Límite: Detonadores de conversación,
Bobbie Shannon de Anderson y Lisa Anderson

De todo un poco
SUB-CATEGORÍA

Duración aproximada:

20-40 minutos

Materiales:

Platos con harina, una lista de preguntas en tiras individuales, toallas húmedas y una silla por equipo

Descripción:

Esta dinámica consiste en que cada participante busque su pregunta en un plato de harina sin usar las manos, sino solamente la boca.

Notas para el director del juego:

1. Recorta las preguntas y coloca las tiras en un plato con harina en un lado del salón.
2. Al otro lado del salón coloca una silla por cada equipo.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen equipos de 5 a 6 participantes cada uno. Cada equipo tome un plato con el número correspondiente de tiras de papel con las preguntas escondidas en una pila de harina.
2. A la señal, cierren sus ojos y comiencen a soplar en el plato hasta que encuentren una tira de papel; levántenla con su boca sin usar las manos.
3. Continúen este procedimiento hasta que todos los miembros del equipo tengan sus preguntas.
4. Una vez que cada participante tiene su pregunta designada, límpiense la cara con las toallas húmedas, siéntense en un círculo por equipos y cada participante lea en voz alta la pregunta que le tocó.
5. Respondan a la pregunta lo más abiertamente posible, ya que ninguna respuesta es positiva o negativa.
6. Repitan este procedimiento hasta que todos hayan comentado su pregunta.



Anexo#9

Zoológico

Actividades de afirmación



Afirmación
a base de cuestionario

Fuente: Youth Ministry Encyclopedia, Lyman Coleman

Duración aproximada: 30-60 minutos

Materiales: Una copia de la hoja "Zoológico" por participante y un lápiz por participante

Descripción:
El propósito de esta actividad es que cada participante elija al animal con el que más se identifica debido a su aprendizaje y crecimiento en el grupo.

Notas para el director del juego:

1. Esta actividad permite que los niños expresen cómo se sienten y lo que significa este grupo para ellos.
2. Este juego funciona mejor si se hace en grupos que ya han convivido algún tiempo juntos.

Instrucciones para los participantes:

1. Tomen una copia de la hoja "Zoológico" y un lápiz por participante.
2. Cada uno elija al animal con el que se identifique más, particularmente desde que está en este grupo. De hecho, el animal debe revelar lo que este grupo significa para ustedes o la forma en que ha su vida cambiado desde que están en este grupo.
3. Cuando todos hayan elegido a su animal, cada uno comparta con el resto del grupo el animal que escogió y explique sus razones.





www.cciat.org

Actividades de afirmación



Escoge uno de los animales que mejor describa como te sientes con este grupo.

"Zoológico"

- ☐ **Boa constrictor abrazable:** porque me gustaría envolver o abrigar al grupo completo y llevarlo a casa conmigo.
- ☐ **Delfín juguetón:** Porque me han ayudado a encontrar una nueva libertad y un nuevo mundo en el cual jugar.
- ☐ **Pavo real colorido:** Porque me han dicho que soy hermoso y yo he comenzado a creerlo, y eso está cambiando mi vida.
- ☐ **Elefante safari:** Porque he disfrutado esta nueva aventura y no la voy a olvidar... ni a este grupo.
- ☐ **Hipopótamo amoroso:** Porque me han dejado salir a la superficie y gozar del cálido amor de Dios.
- ☐ **Leopardo único:** Porque me han ayudado a verme muy de cerca y ver algunas de las manchas... y me han dicho que está bien ser de esta manera.
- ☐ **Oso bailarín:** Porque me han enseñado a bailar en lo más profundo del dolor, y me han ayudado a abrazar de nuevo.
- ☐ **León rugiente:** Porque me han permitido bajarme de mi pedestal y rodar por la grama, sin siquiera preocuparme por mi melena.
- ☐ **Águila salvaje:** Porque me ha ayudado a sanar mis alas, y me enseñaron cómo volar otra vez.
- ☐ **Jirafa de gran altura:** Porque me han ayudado a mantener mi cabeza en alto y estirar mi cuello para sobrepasar los muros que he construido.
- ☐ **Pato de todo clima:** Porque me han enseñado a disfrutar el clima (aún en días lluviosos) y a celebrar los malos tiempos como un pato en la tormenta.
- ☐ **Avestruz enamorada:** Porque me han amado tanto que he sacado mi cabeza de la arena y he encontrado una razón totalmente nueva para vivir.



35

Anexo#10

Los dados

Detonadores de la comunicación

Profundizando en el alma

SUB-CATEGORÍA

Fuente:

Ideas Sin Límite: Detonadores de conversación,
Bobbie Shannon de Anderson y Lisa Anderson

Duración aproximada:

20-30 minutos

Materiales:

Un pedazo de cartón o de espuma de hule, pegamento y marcadores

Descripción:

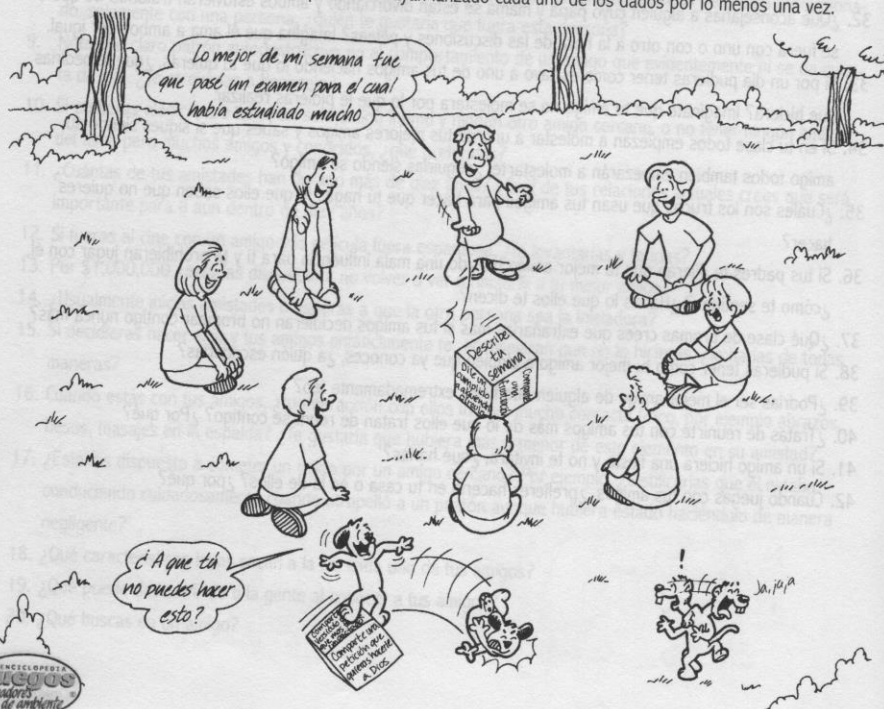
El objetivo de esta dinámica es que cada participante conteste a las preguntas que salen en los dados.

Notas para el director del juego:

1. Haz un juego de dados grandes con las hojas de cartón para cada uno de los equipos.
2. En cada uno de los dados escribe preguntas que los participantes puedan compartir con el resto de sus compañeros.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen equipos de 8 a 10 personas cada uno y tomen dos dados por equipo.
2. Formen un círculo y, un participante a la vez, tome uno de los dados y ruédelo en el piso.
3. Cuando el dado se detenga, conteste a la pregunta que aparezca en la cara superior del dado (la cara que da hacia el cielo).
4. Continúen el procedimiento hasta que todos hayan lanzado cada uno de los dados por lo menos una vez.



132

www.cciat.org

Detonadores de la comunicación**Los dados**

Lista de preguntas

1. Describe tu semana.
2. Comparte una frustración.
3. Comparte una petición que quieras hacerle a Dios.
4. Dile un cumplido a alguien del círculo.
5. Pídele un consejo a alguien del grupo sobre un problema que tengas.
6. Comparte el versículo de la Biblia que más te haya impactado.
7. Elige una metáfora o un símbolo que represente tu vida. Explica tu selección.
8. ¿Cuándo fue la última vez que te sentiste perdonado?
9. Santiago 1:19 dice: "Por esto, mis amados hermanos, todo hombre sea pronto para oír, tardo para hablar, tardo para airarse." ¿Qué es lo que hace a este versículo difícil de cumplirse?
10. ¿Qué es lo mejor de la iglesia a la que asistes?
11. Aparte de a un miembro de tu familia, ¿a quién irías a pedirle un consejo sobre un problema muy grande?
12. ¿Qué cambios ha hecho Jesús en tu vida?
13. ¿Con cuál de las siguientes relaciones estás teniendo problemas actualmente: con Dios, contigo mismo, con los demás o con el mundo?
14. ¿Cuál ha sido el mejor consejo espiritual que has recibido?
15. Viendo hacia atrás, ¿qué puedes identificar como un cambio de rumbo en tu vida espiritual?
16. Cuenta una experiencia en la que hayas sentido la presencia o intervención de un ángel.
17. ¿En qué área de crecimiento personal crees que necesitas ayuda?
18. ¿Cómo consideras tu ministerio en este momento?
19. Si pudieras escribir un libro, ¿de qué se trataría?
20. Si pudieras ser un libro, ¿cuál sería el título de este libro?
21. ¿De qué manera notas más la presencia de Dios?
22. ¿Cuál ha sido el momento o época en que más has dudado la existencia de Dios?
23. Nombre los frutos del Espíritu que claramente manifiestas.

133



Anexo#11

Cada Confidente estará encargado de la Kermes con su cabaña

Materiales:

- Latas (Recicladas)
- Cuchilla
- Regla
- Pintura
- Candelas

El propósito de la actividad es que el niño transforme algo es decir la lata de soda se transformara en un lámpara, el confidente guiara un momento de reflexión en donde el niño pueda compartir decisiones tomadas en el campamento



Anexo#12

