

Campamento Juvenil iglesia FE viva de El Salvador

SEARCHING

CAMP

alguien te está
Buscando...





Programa de campamento para Jóvenes de 18 a 25 años



Presentado por:

Adonay Granadeño (Adonay518@hotmail.com)

Erick Hernández (eahernandezq@gmail.com)

Griselda Leiva (Igleiva2808@yahoo.com)

Propósito del campamento:

Evangelismo

Preparado para Iglesia:

Iglesia FE VIVA de El Salvador

San Salvador, 14 de abril del 2016



Contenido

PRESENTACIÓN	4
AGRADECIMIENTO	5
DEDICATORIA	6
1. Equipo de Programación	7
2. Información General del evento	7
2.1. Plan de acompañamiento	8
3. Motivos de oración y las respuestas de Dios	8
4. Diagnóstico	10
4.1. Propósito general del campamento	10
4.2. Necesidades Sentidas	10
4.3. Necesidades Reales	11
4.4. Características de las edades: 18-24 años	11
4.5. Inventario de experiencias Previas	12
4.6. Metas de FE	12
4.7. Base Bíblica del campamento	12
5. Construcción de la dirección espiritual del campamento	13
6. Selección de Sitio	14
7. Personal	19
8. Planificación Horizontal: Programar actividades básicas	20
9. Planificación vertical: Programar actividades claves	21
10. Actividades Óptimas	22
10.1. Caminata Nocturna “Un Nuevo Comienzo”	22
10.2. Acertijo “Buscando la Salida”	29
11. Horario detallado	31
12. Alojamiento	34
13. Alimentación	35
14. Transporte	35
15. Decoración, rotulación y fotografía	36
16. Finanzas	37
17. Promoción	38
18. Cronograma	40
Anexos	41

PRESENTACIÓN

El presente Programa de Campamento, es requisito para graduarse del Curso de Programación de Campamentos de CCIAL, impartido en El Salvador, en el año de 2016. El curso se llevó a cabo en 10 sesiones, de las cuales 8 sesiones fueron teórico – prácticas y 2 fueron desarrolladas en mini campamentos. En el primer minicampamento se nos capacitó sobre la creación de las actividades Óptimas y en el segundo se pusieron en práctica dichas actividades, con el objetivo de verificar su desarrollo, eficacia y sus respectivos ajustes.

Adicionalmente, para la elaboración del programa se realizaron actividades conforme a los pasos sugeridos en el manual del curso, todo ello tomando en cuenta las normas para una buena filosofía de programa



AGRADECIMIENTO

Le damos Gracias Primeramente a Dios por permitirnos formar parte de esta gran familia de CCI, a nuestro Señor y Salvador Jesucristo que nos permite transformar vidas a través del Ministerio de Campamentos y a todos aquellos Líderes Siervos que Dios ha usado para impactar nuestras vidas, al equipo con el que nos ha tocado trabajar en este Programa. A todas aquellas personas que están orando para que el presente programa sea de bendición.



DEDICATORIA

Especialmente a los jóvenes universitarios, ya que Jesús anda en búsqueda de ellos, pues estamos conscientes de la necesidad que todos tenemos de un nuevo nacimiento, el cual es a través de nuestro señor Jesucristo y estamos seguros que pueden encontrarlo mediante un ambiente de amor, aceptación, comprensión y el desafío espiritual que se les hará de aceptar a Jesús como su único Salvador.

Asimismo puedan tener un acercamiento con jóvenes cristianos los cuales modelaran lo que Jesús ha hecho en sus vidas.



1. Equipo de Programación

Miembros del equipo	Cumpleaños	Celular	Correo electrónico
1. Adonay Granadeño	13 abril	7247- 2770	adonay518@hotmail.com
2. Griselda Leiva	28 julio	7787- 6440	igleiva2807@yahoo.com
3. Erick Hernández	15 enero	7696-2340	eahernandezq@gmail.com
Día de reunión: Jueves		Hora: 6:30 pm	Lugar: Mc Salvador del Mundo
Frecuencia de reuniones			
Fecha para la reunión entre Sesiones #1 y 2: 04/02/2016		Fecha para la reunión entre Sesiones #5 y #6: 03/03/2016	
Fecha para la reunión entre Sesiones #2 y #3: 11/02/2016		Fecha para la reunión entre Sesiones #6 y #7: 10/03/2016	
Fecha para la reunión entre Sesiones #3 y #4: 18/02/2016		Fecha para la reunión entre Sesiones #7 y #8: 17/03/2016	
Fecha para la reunión entre Sesiones #4 y #5: 25/02/2016		Fecha para la reunión entre Sesiones #8 y #9: 31/03/2016	

2. Información General del evento

Fechas del evento: 3, 4 y 5 de Junio 2016	Sitio donde se llevará a cabo: Palabra de Vida, Cangrejera
Campamento dirigido a: Jóvenes de Iglesia Fe Viva y de la Universidad Evangélica de El Salvador	
Gama de edades: 18 a 25 años de edad	Tipo de Zona: Urbano
Proporción de hombres vs. mujeres: Hombres: 35% Mujeres: 65%	Clase social: Clase media
Trasfondo cristiano: Principalmente jóvenes no cristianos	
Patrocinadores del evento: Iglesia Fe Viva	Propósito General: Evangelismo

2.1. Plan de acompañamiento

Se define un plan de acompañamiento con el objetivo de presentar algunas opciones que buscan un acercamiento previo, durante y pos campamento con los acampantes:

Antes del evento	Durante el evento	Después del evento
Realizar una caminata con los jóvenes al peñón de Cayaguanca con el objetivo de conocer un poco a los posibles camperos y motivarlos para asistir.	Buscar espacios para conversar con el acampante con el objetivo de generar confianza y encontrar necesidades específicas.	Invitar al acampante a salir cada cierto tiempo a cenar, a jugar, etc., con el objetivo de ver su progreso en las decisiones tomadas en el campamento, así como tener comunicación por las diferentes redes.
Programar una tarde de películas en la casa de alguno de los chicos para generar unidad	Realizar una forma innovadora el círculo de la amistad, para que no sea monótono o repetitivo	Hacer una reunión post campamento con todos los confidentes con los chicos de las cabañas para mantener lazos de amistad con sus amigos y líderes, y hacer remembranzas haciéndoles presentaciones de las fotos tomadas en el campamento.

3. Motivos de oración y las respuestas de Dios

Motivos de oración	Sesión #1	Respuestas de Dios
<ul style="list-style-type: none"> - Para que El Señor nos haga más unidos como equipo. - Por una buena redacción de la encuesta. - Revelación de las necesidades por medio de la encuesta. 	<ul style="list-style-type: none"> - Consolidar los datos tabulados - Llevarnos mejor como equipo de programación. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dios nos permitió conocernos más conforme paso el tiempo. - La encuesta se realizó sin mayores complicaciones - Pudimos llegar a meollo del asunto en cuanto a las necesidades de los acampantes.
Motivos de oración	Sesión #2	Respuestas de Dios
<ul style="list-style-type: none"> - Construir con un buen análisis las metas de fe. - Poder identificar cuáles son las exactas necesidades por edades para poder redactar las metas de fe. 	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a llevarnos bien con equipo de programación. - Que Dios nos permita escuchar sugerencias de todos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dios utilizó a Griselda para identificar de manera más eficiente las necesidades sentidas.

Motivos de oración	Sesión #3	Respuestas de Dios
<ul style="list-style-type: none"> - Crecer como buenos programadores de campamentos. - Elaborar una buena programación Horizontal. 	<ul style="list-style-type: none"> - Asimilar con más facilidad las clases porque se están volviendo pesadas. - Creatividad para hacer una buena actividad óptima. 	<ul style="list-style-type: none"> - Estamos saliendo adelante con todo lo que es programación. - Dios nos permitió hacer un buen horario horizontal
Motivos de oración	Sesión #4	Respuestas de Dios
<ul style="list-style-type: none"> - Que podamos elaborar un buen horario Vertical acerca de todo el campamento. - Que Dios nos dé un buen lugar para realizar el campamento. - Que Dios provea un buen STAFF para el campamento aunque no lo conozcamos. 	<ul style="list-style-type: none"> - Que Dios nos siga proveyendo del tiempo para reunirnos entre semana. - Que tú le proveas el tiempo a nuestra tutora para poder asesorarnos mejor. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dios nos permitió hacer un buen horario Vertical
Motivos de oración	Sesión #5	Respuestas de Dios
<ul style="list-style-type: none"> - Que Dios nos permita elaborar un buen programa general y detallado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Que Dios nos provea del tiempo para seguir en el curso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dios nos dio más tiempo para reunirnos. - Dios le ha provisto a nuestra tutora más tiempo para estar con nosotros y asesorarnos.
Motivos de oración	Sesión #6	Respuestas de Dios
<ul style="list-style-type: none"> - Crecer más no solo en programación sino en la guianza del Espíritu Santo. - Que el entusiasmo crezca acerca de programar el campamento porque lo estamos perdiendo. - Que Dios pule nuestra actividad óptima. 	<ul style="list-style-type: none"> - Salir adelante con el tiempo en cada sesión porque todos sentimos que la carga se nos está haciendo pesada. 	<ul style="list-style-type: none"> - Salimos adelante con la programación del campamento. - Una semana más salimos adelante con el trabajo de la semana.
Motivos de oración	Sesión #7	Respuestas de Dios
<ul style="list-style-type: none"> - Que Dios nos provea los fondos suficientes para el minicampamento. - Que nuestra actividad óptima pueda ser efectiva y ministre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Que Dios nos ayude con la parte que nos toca dirigir como grupo en el minicampamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dios está proveyendonos a todos para el minicampamento. - El Espíritu Santo ministró a los compañeros por medio de la actividad óptima

Motivos de oración	Sesión #8	Respuestas de Dios
<ul style="list-style-type: none"> - Que ninguno se quede sin asistir al minicampamento. - Que a nadie le falte el dinero para asistir al mini. 	<ul style="list-style-type: none"> - Que pueda ser más que un minicampamento, que sea una experiencia inolvidable por parte del Espíritu Santo. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dios está proveyéndonos a todos para el minicampamento. - El Mini fue una experiencia de mucho aprendizaje y ministración para todos
Motivos de oración	Sesión #9	Respuestas de Dios
<ul style="list-style-type: none"> - Que Dios nos permita graduarnos del curso sin ningún problema. - Que podamos entregar todo el programa detallado del campamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Que nunca olvidemos lo aprendido en este curso. - Que Dios permita las oportunidades para poner en práctica todo el campamento. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dios nos permitió ir avanzando y entregando las partes de nuestro trabajo
Motivos de oración	Sesión #10	Respuestas de Dios
<ul style="list-style-type: none"> - Que Dios provea el total de lo que se debe para pagar el curso y que todos podamos estar solventes al final del curso. 	<ul style="list-style-type: none"> - Que Dios nos de la humildad a todos para nunca engrandecernos por este pequeño logro. 	<ul style="list-style-type: none"> - Dios ha provisto los fondos necesarios para realizar los pagos del curso y estar solventes.

4. Diagnóstico

4.1. Propósito general del campamento

En la Universidad Evangélica de El Salvador, se ha detectado, que a pesar de ser una institución Cristiana, muchos de sus estudiantes no son Cristianos, por lo que tenemos la necesidad de compartir el evangelio con ellos, dando cumplimiento a la gran comisión que nos dejó nuestro señor Jesucristo, por lo tanto nuestro propósito general del campamento a desarrollar es **Evangelismo**.

Para identificar las Necesidades sentidas y reales de los estudiantes de la Universidad Evangélica fue necesario realizar 33 encuestas (**ver anexo N°1**), de las cuales se obtuvo como resultado lo siguiente:

4.2. Necesidades Sentidas

- a. Los jóvenes universitarios prefieren pasar más tiempo con otras personas que con sus familiares o padres.
- b. Los jóvenes buscan distraerse y dedicar tiempo a diferentes actividades o hobbies.
- c. A los jóvenes no les gusta que sus padres los corrija o sobreprotejan.
- d. La mayoría de los jóvenes carecen de auto control
- e. Los jóvenes tienen relaciones sexuales por placer o costumbre.
- f. La mayoría de los jóvenes tienen la necesidad de buscar un ser supremo.
- g. Los jóvenes desconocen el camino a la salvación



4.3. Necesidades Reales

- a. Los Jóvenes buscan a otras personas para ser aceptados, sentirse en confianza y no ser juzgados.
- b. Buscan llenar sus vacíos o tiempos de soledad con las diferentes actividades para que sean aceptados y tengan una identidad.
- c. Buscan demostrar que son capaces y suficientes para hacer las cosas por su propia cuenta.
- d. Los jóvenes carecen de una relación con Dios que los lleve a dar el fruto que solo el Espíritu Santo puede producir en ellos.
- e. Tratan de llenar un vacío Espiritual con el placer físico.

4.4. Características de las edades: 18-24 años

A. Sociales

- Busca divertirse y le gusta lo emocionante
- Están expuestos a presiones morales externas
- Buscan soluciones rápidas a sus problemas
- Influenciables por los medios de comunicación
- Quieren pertenecer o identificarse con un grupo
- Tienen lazos de amistad profundos
- Relaciones amorosas pasajeras
- Sufren Crisis de identidad ¿Dónde pertenezco?

B. Espirituales

- Tienen la capacidad de hacer un compromiso personal con Dios
- Tienen muchas preguntas y dudas acerca de su fe
- Tienen el deseo de servir con acción
- Idealistas
- Pueden alejarse fácilmente del señor

C. Mentales

- Interesados en el futuro
- Fuente imaginación creadora
- Desean lograr las metas en la vida
- Desean aprovechar el tiempo
- Pensamientos independientes
- Sus interés por algo dura más
- Juicio formado

D. Físicas

- Vitalidad sin límites
- Mayor resistencia
- Bastante energía y habilidades



4.5. Inventario de experiencias Previas

1. "GAME OVER, Cuando tu juego termina" (se utilizaron diferentes imágenes de Juegos de video)
2. "#VivoAlLimite" se utilizaron las redes sociales para hablar de cuando vivimos sin pensar en las consecuencias
3. "Love, te podría pasar a ti" hablamos de las decisiones correctas en las relaciones hombre - mujer
4. "Shock, piensa diferente" hablamos de como aprender a tomar decisiones sabias en todas las áreas de la vida.

4.6. Metas de FE

1. Por fe vemos a nuestros jóvenes universitarios aceptando a Jesús como su único Salvador e iniciando una relación con él.
2. Por fe vemos a un grupo de jóvenes reconociendo la necesidad de Dios en todas sus decisiones.
3. Por fe vemos una parte de los jóvenes universitarios que asistirán al campamento, congregándose en la iglesia regularmente.

4.7. Base Bíblica del campamento

✓ **Hechos 8:26-40**

El etíope era el tesorero de la reina de Etiopia, sin embargo el sentía que necesitaba algo y sin ser judío siempre buscaba o leía acerca de las promesas mesiánicas y Jesús se interesó tanto por el que envió a Felipe para que conociera más acerca de todo lo que Jesús hizo por él, aun cuando el etíope ni si quiera entendía lo que leía.

✓ **Juan 3: 16- 21**

Habla de la necesidad de reconocer que Jesús vino a la tierra a pedir perdón por nuestros pecados, a esto se le adelanta el detalle de arrepentirse. En el momento que reconocemos que solo Jesús salva, somos libres de la condenación eterna.

✓ **Lucas 23: 33-43**

En el momento que este hombre delincuente reconoció que necesitaba ayuda de Cristo, unos minutos después de su muerte se encontró en el paraíso con Cristo sin importar lo que hubiera hecho en toda su vida. Así mismo nosotros, no importa cuán malos seamos, si aceptamos a Jesús como nuestro salvador iremos al paraíso.

Justificación: Hemos escogido estos pasajes bíblicos, dado que nuestro enfoque es el Evangelismo, y consideramos que por medio de ellos podemos reflejar la necesidad que tiene cada ser humano de conocer a Jesús como su Señor y Salvador personal, reconociendo nuestro pecado y aceptando su perdón, y así mismo recibiendo la vida eterna.



5. Construcción de la dirección espiritual del campamento

Propósito general:		Metas de fe	
Evangelismo	1. Por fe vemos a nuestros jóvenes universitarios aceptando a Jesús como su único Salvador e iniciando una relación con él		
	2. Por fe vemos a un grupo de jóvenes reconociendo la necesidad de Dios en todas sus decisiones		
	3. Por fe vemos una parte de los jóvenes universitarios que asistirán al campamento, congregándose en la iglesia regularmente.		
Base Bíblica: Hechos 8:26-40, Juan 3: 16- 21, Lucas 23: 33-43			
Tema Global	SEARCHING (En búsqueda)		
Proceso pedagógico día por día en el campamento:			
	Día 1	Día 2	Día 3
Temas por día	En búsqueda: Jesús y yo.	En búsqueda: Mi Reconocimiento y su perdón.	En búsqueda: De la vida eterna.
Objetivo de cada tema	Presentar a Jesús como salvador del mundo pero como un Dios personal que está en búsqueda de cada uno.	Concientizar a todos los acampantes que si no confesamos todos nuestros pecados y no los reconocemos humildemente no podemos ser perdonados por él.	Explicar el beneficio (Cielo) eterno que las personas recibimos cuando hemos aceptado a Jesús en el corazón y lo que le sucede a las personas que no lo aceptan (Infierno).
Base bíblica	Hechos 8:26-40 El etíope era el tesorero de la reina de Etiopia, sin embargo el sentía que necesitaba algo y sin ser judío siempre buscaba o leía acerca de las promesas mesiánicas y Jesús se interesó tanto por el que envió a Felipe para que conociera más acerca de todo lo que Jesús hizo por él, aun cuando el etíope ni si quiera entendía lo que leía.	Juan 3: 16- 21 Habla de la necesidad de reconocer que Jesús vino a la tierra a pedir perdón por nuestros pecados, a esto se le adelanta el detalle de arrepentirse. En el momento que reconocemos que solo Jesús salva, somos libres de la condenación eterna.	Lucas 23: 33-43 En el momento que este hombre delincuente reconoció que necesitaba ayuda de Cristo, unos minutos después de su muerte se encontró en el paraíso con Cristo sin importar lo que hubiera hecho en toda su vida. Así mismo nosotros, no importa cuán malos seamos, si aceptamos a Jesús como nuestro salvador iremos al paraíso.

6. Selección de Sitio

Para la selección del sitio de campamento idóneo es necesario hacer una evaluación exhaustiva de diferentes elementos como capacidad, número de habitaciones, espacios para conferencias, etc. que nos puedan dejar claras las ventajas y desventajas de un sitio comparado con otro, por lo tanto es necesario realizarlo en cada uno de los potenciales lugares. A continuación les presentamos la evaluación realizada al Lugar Palabra de Vida, ubicado en Cangrejera, la libertad:

Palabra de Vida El Salvador, cangrejera, La libertad.	
<p>1. ¿Cuál es el cupo total?</p> <p>120 personas</p>	<p>2. ¿Qué tipo de camas tienen?</p> <p>a. camarotes (literas) b. cama sencilla c. doble matrimonial (¿incluyen colchones?) d. otros _____</p>
<p>3. ¿Qué cantidad de cuartos están disponibles?</p> <p>10 cuartos en total</p>	<p>4. ¿Cómo podemos alojar a los grupos pequeños para fines de privacidad (círculo de la amistad, consejería etc.)? Se deberán buscar espacios adecuados para estas actividades</p>
<p>5. ¿Cuántos huéspedes caben en cada cuarto? (Solicitar plano de ubicación de cuartos y camas)</p> <p>El lugar cuenta con 2 edificios: 1° : 6 cuartos con capacidad para 64 personas 2°: 4 Cuartos con capacidad para 54 personas</p>	<p>6. ¿Qué tipo de ropa de cama proveen?</p> <p>a. Cobertor de colchón b. Fundas de almohadas c. Sábana d. Colchas e. Almohadas f. Otros _____</p> <p>(Se debe aclarar qué ropa de cama es Necesario llevar por el clima). Nota: No brindan la ropa de cama, por lo cual la deben llevar los acampantes.</p>
<p>7. ¿Hay alojamiento para el personal, aparte de los acampantes para el conferencista o director de programa o personal de apoyo (cocina, chofer, etc.)?</p>	<p>Otro detalle: Se puede asignar una o más habitaciones para el equipo de apoyo y el resto de personas que no sean confidentes.</p>
Servicio de baños:	
<p>1. ¿Cuál es la ubicación de los baños en relación con los dormitorios?</p> <p>a. Uno en cada cuarto b. Fuera del cuarto c. En el mismo edificio d. En otro edificio e. Otros _____</p> <p>Nota: Uno de los edificios posee 7 servicios y 8 duchas, mientras que el otro posee 5 servicios y 5 duchas.</p>	<p>2. ¿Hay servicio de agua potable? SÍ <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/></p> <p>Comentarios: El lugar brinda agua filtrada, la cual ya está considerada en el costo por persona.</p>
<p>3. ¿Hay abastecimiento de agua constante?</p> <p>SÍ <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/> A veces <input type="checkbox"/></p> <p>Comentarios:</p>	<p>4. Número de unidades por cuarto:</p> <p>a. ¿Cuántos lavamanos hay por cuarto? _____ b. ¿Cuántas duchas? _____ c. ¿Cuántos servicios sanitarios? _____</p>
<p>5. ¿Hay agua caliente en las duchas? Sí <input type="checkbox"/> NO <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Comentarios: El lugar es de playa por lo que el clima es caliente.</p>	<p>6. ¿Hay enchufes eléctricos en los baños?</p> <p>SÍ <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/></p> <p>Comentarios:</p>

Servicios al público	
<p>1. ¿Hay servicio de internet? Si <input type="checkbox"/> No <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Inalámbrico Si <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/> ¿Dónde? _____</p> <p>Costo adicional: _____</p>	<p>2. Servicio de lavado:</p> <p>a. Pila para lavado a mano</p> <p>b. Lavadora y secadora</p> <p>¿Costo? _____</p> <p>Nota: No hay servicio de lavado en el lugar</p>
<p>3. Forma de pago del internet: No se posee</p> <p><input type="checkbox"/> Inmediatamente después del uso</p> <p><input type="checkbox"/> Cargo a la cuenta del evento</p> <p><input type="checkbox"/> Otro:</p>	<p>4. Servicio de cómputo No se posee</p> <p>a. ¿Qué tipo de máquina?</p> <p>b. Costo:</p> <p>c. Horario:</p>
<p>5. Servicio de fotocopiadora: No se posee</p> <p>Costo por unidad: _____</p> <p>Horario de servicio: _____</p> <p>Límite de copias: _____</p>	<p>6. Servicio de Seguridad:</p> <p>a. Caja fuerte (Para objetos de valor y efectivo) SÍ <input type="checkbox"/> NO <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>b. ¿Hay buena seguridad en cuanto a peligro de robo de prendas personales? SÍ <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/></p> <p>c. ¿Hay problemas de seguridad con poblados cercanos? SÍ <input type="checkbox"/> NO <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>¿Precauciones sugeridas?</p> <p>Debemos solicitar a la PNC agentes para que nos apoyen durante todo el campamento.</p>
Servicios al público	
<p>1. ¿Provee el local servicio de cocina? SÍ <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/></p>	<p>2. ¿El servicio de cocina incluye lavado de vajilla? SÍ <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/></p>
<p>3. Pedir copia del menú</p> <p>Tipo de Menú Precio /Tiempo/Persona</p> <p>a. Menú normal</p> <p>b. Menú especial</p> <p>c. Barbacoa</p> <p>d. Merienda</p> <p>e. Otro</p>	<p>4. Horario de servicio de comida:</p> <p>El horario de servicio de la comida será el que nosotros les brindemos de acuerdo a nuestras actividades.</p>
<p>5. En caso de cocinar nosotros mismos, ¿a qué se tiene acceso? ¿Qué se tiene que llevar? (¿Platos, ollas, utensilios?) Ellos brindan el servicio de cocina</p>	
Comedor	
<p>1. ¿Cuál es la capacidad del comedor? 120 personas</p>	<p>2. ¿Se puede utilizar el comedor para otro tipo de reunión? Si es posible</p>
<p>4. ¿Con qué tipo de asientos y mesas cuentan?</p> <p>a. Mesas redondas _____ cupo por mesa _____</p> <p>b. Mesas rectangulares: 20 cupo por mesa: 6</p> <p>c. Bancas _____ d. Sillas _____</p>	

Lugares de reunión	
<p>1. ¿Cuenta el local con un auditorio capaz de albergar a la totalidad de los participantes? SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/></p>	<p>2. ¿Cuenta el local con lugares adecuados para enseñanza por talleres? SI <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/></p>
<p>3. ¿Qué tipos de asientos tienen? a. Bancas b. Pupitres c. Sillas movibles d. Butacas fijas e. Otros</p>	<p>4. ¿Con qué servicios adicionales cuenta el auditorio? El lugar No brinda estos equipos a. Equipo de sonido h. 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:</p>
<p>5. ¿Cuántas aulas tiene el local? Aula Cupo 1 120 personas (es un solo salón) 2 3 4 5</p>	<p>6. ¿Con qué equipo cuentan las aulas? <input type="checkbox"/>Pizarras <input type="checkbox"/>Marcadores <input type="checkbox"/>Tiza <input type="checkbox"/>Borrador <input type="checkbox"/>Rotafolio <input type="checkbox"/>Pantalla <input type="checkbox"/>Cátedra [¿estrado?] <input type="checkbox"/>Puntero <input type="checkbox"/>Otro: _____ Los equipos los debemos considerar nosotros para poder llevarlos.</p>
<p>7. ¿Qué tipo de mobiliario tienen las aulas? a. Sillas b. Pupitre c. Escritorio d. Mesas</p>	
Locales administrativos	
<p>¿Cuentan con un local donde el Equipo de Programación puede realizar sus reuniones durante el evento? Sí <input checked="" type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/></p> <p>1. Base de operaciones Como oficina del Equipo, este local debe tener las siguientes condiciones o el Equipo debe conseguir (o llevar) lo siguiente:</p> <p>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:</p> <ul style="list-style-type: none"> * Papel bond * Lápices * Papel carbón * Plumas * Clips * Sacapuntas * Hules * Tijeras * Grapas * Tape (cinta adhesiva) * Engrapadora * Masking tape * Uña * Sobres de Manila * Goma * Prensas para folder * Folders <p>Nota: Considerar los útiles de oficina, ya que no los brinda el lugar.</p>	
<p>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 <input checked="" type="checkbox"/> NO <input type="checkbox"/></p>	

Locales administrativos (cont.)	
<p>3. Local de venta de materiales: No aplica Debe llenar las siguientes condiciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> Que se cierre con llave. Que esté cerca del paso de los participantes. Amplitud para la comodidad de los visitantes. Buena iluminación. Mesas o estantes de exhibición. Ubicación de la caja en un lugar que facilite el control. Caja para guardar el efectivo recibido. 	<p>4. Lugar de inscripción: No aplica</p> <ol style="list-style-type: none"> Cercano a la entrada principal Lugar espacioso que permita el tránsito de los asistentes. Buena iluminación Conexión para computadoras Mesas para la inscripción
Áreas recreativas	
<p>1. Lugares para campismo</p> <ol style="list-style-type: none"> Espacio para sentarse afuera (anfiteatro o capilla al aire libre) Ubicación que se preste para las charlas Provisión para conseguir leña para las fogatas Áreas para acampar, cocinar al aire libre; y la disponibilidad de utensilios para lo mismo 	<p>2. Área verde para juegos</p> <ol style="list-style-type: none"> Con sombra Cerca de agua para tomar Espacioso Cerca de baños públicos
<p>3. ¿Qué tipo de canchas hay?</p> <ol style="list-style-type: none"> Fútbol Voleibol Campo de juegos (playground) Tiro con arco Otros: <p>Posee un área de campo bastante amplio para realizar diferentes actividades</p>	<p>4. ¿Disponibilidad de materiales deportivos (bolas, juegos de mesa, etc.)?</p> <ol style="list-style-type: none"> Ping-pong Pelota de fútbol Pelotas de básquetbol Pelotas de voleibol Otros: <p>Los materiales deportivos los debemos llevar nosotros.</p>
<p>5. Actividades acuáticas</p> <ol style="list-style-type: none"> Piscina (alberca) Río Resbaladillo Lago Botes Laguna mar, playa 	<p>6. Área para la construcción de acertijos</p> <ol style="list-style-type: none"> Árboles Otro: Pueden utilizarse las canchas
<p>7. Lugar para juegos por la noche o en caso de lluvia: Área del comedor o auditorio</p>	
Términos del contrato	
<p>1. Depósito de garantía</p> <ol style="list-style-type: none"> Monto: 50% del monto acordado ¿Con cuánta anticipación? <p>Debe entregarse con un mes de anticipación para reservar el lugar.</p>	<p>2. Determinar el costo de:</p> <ol style="list-style-type: none"> Hospedaje Alimentación Uso de salones Alquiler de equipo Recargo por gastos administrativos 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?

Afirmativo. Deberá cancelarse de acuerdo al número reservado.

b. Pago en efectivo por participantes en el evento

Medidas de seguridad

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

a. Botiquín d. Salidas de emergencia

b. Extinguidores e. **Servicio médico cercano (Fosalud a 6Km aprox)**

c. Enfermería f. Carro disponible p/emergencias

Ubicación

1. Rótulos visibles en la carretera

No hay muchos rótulos

2. Un mapa o croquis para llegar al lugar

No se observan

3. ¿Condición de los caminos para llegar al sitio?

Carretera en buen estado y accesible

4. Distancia entre el sitio y el punto de salida:

65 Km. Tiempo de recorrido en bus: 90 Min.

Impresiones generales

Condiciones climáticas (tiempo de lluvia, abundancia de insectos, sequía...):

- ✓ El campamento se desarrollara en junio, el cual es una temporada lluviosa, por lo que se deberán planificar otras actividades alternativas bajo techo.
- ✓ El clima es caliente debido a que es playa, por lo cual se debe considerar ropa fresca para los jóvenes.
- ✓ Tomar en cuenta que los jóvenes deben llevar repelente por los insectos.

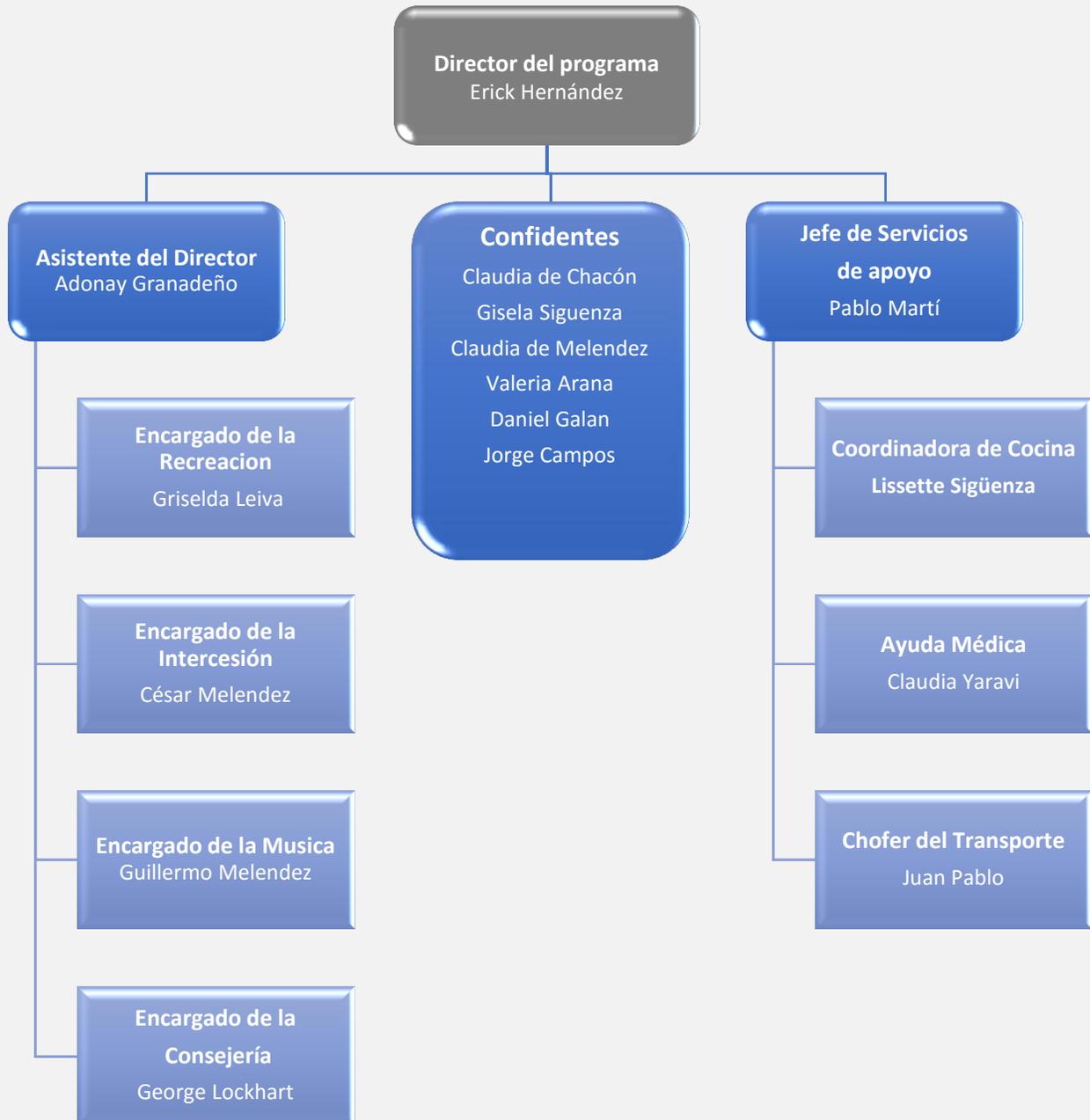
Impresiones generales:

1. El lugar es muy espacioso para desarrollar diferentes juegos y actividades, ya que cuenta con espacios engramados, cancha de básquetbol, piscinas, etc.
2. Se observa muy buen mantenimiento en los edificios, considerando las habitaciones, limpieza de los baños y duchas, pasillos, etc.
3. Se tienen suficientes baños y duchas para su uso por parte de los jóvenes y no están dentro de las habitaciones, lo cual puede ser un punto a favor.
4. Los camarotes están en buen estado.
5. El área de comedor es bastante amplio y se cuentan con mesas y sillas.
6. Se tiene mucho contacto con la naturaleza, lo cual es importante para desarrollar algunas actividades y darle el sentido de un campamento.

En términos generales es un lugar con la suficiente capacidad y espacio para desarrollar el campamento que se está programando, por lo que sugerimos que sea tomado en cuenta.

7. Personal

El Personal o equipo de campamento se detalla a continuación, con los cargos que han sido asignados a cada uno, con el objetivo de tener claras las funciones de cada uno de ellos durante todo el campamento:



8. Planificación Horizontal: Programar actividades básicas

En la Planificación Horizontal, es donde se identifican y se detallan todas las actividades que se repiten día con día, por lo que se denominan actividades básicas. Esto nos ayuda a tener una perspectiva con una secuencia continua a lo largo de todo el evento. De acuerdo a la planificación de nuestro campamento, les presentamos la planificación Horizontal definida:

PLANIFICACION HORIZONTAL				
Hora	Viernes	Sabado	Domingo	
06:00 - 07:00	X	Levantarse y aseo personal		
07:00 - 07:30		Devocional y tiempo a solas		
07:30 - 08:30		Desayuno		
08:30 - 08:45		Aseo personal		
08:45 - 10:00				
10:00 - 10:15		Refrigerio		
10:15 - 12:00				
12:00 - 12:30		Aseo personal		
12:30 - 01:30		Almuerzo		
01:30 - 02:00		Aseo personal		
02:00 - 02:30				
02:30 - 03:00				
03:00 - 04:30				
04:30 - 04:45			X	
04:45 - 05:00				
05:00 - 06:00				
06:00 - 06:15				
06:15 - 07:15	Cena			
07:15 - 07:30	Aseo personal			
07:30 - 08:30				
08:30 - 10:00				
10:00 - 10:30	Circulo de la amistad			
10:30 - 10:45	Reunion de líderes			

9. Planificación vertical: Programar actividades claves

En la Planificación Vertical, se concentra en escoger las actividades para cada día, vistas en forma vertical. Además crea espacios de tiempo de forma estratégica. De acuerdo a la planificación de nuestro campamento, les presentamos la planificación Vertical definida:

PLANIFICACION VERTICAL				
Hora	Viernes	Sabado	Domingo	
06:00 - 07:00	X	Levantarse y aseo personal		
07:00 - 07:30		Devocional y tiempo a solas		
07:30 - 08:30		Desayuno		
08:30 - 08:45		Aseo personal		
08:45 - 10:00		Reflexión N° 2	Reflexión N° 3	
10:00 - 10:15		Refrigerio		
10:15 - 12:00		Juegos acuáticos	Kermes	
12:00 - 12:30		Aseo personal		
12:30 - 01:30		Almuerzo		
01:30 - 02:00		Aseo personal		
02:00 - 02:30		Descanso	Preparar Maletas	
02:30 - 03:00			Clausura del campamento	
03:00 - 04:30		Acertijo "Buscando la Salida"	Regreso a casa	
04:30 - 04:45		Punto de reunión	Refrigerio	X
04:45 - 05:00	Bienvenida y Distribución	Juego al aire libre		
05:00 - 06:00	Salida y camino a Lugar			
06:00 - 06:15	Acomodación de maletas	Aseo personal		
06:15 - 07:15	Cena			
07:15 - 07:30	Aseo personal			
07:30 - 08:00	Reflexión N° 1	Caminata "Un Nuevo Comienzo"		
08:00 - 09:00	Presentación de porras			
09:00 - 10:00	Juegos nocturnos			
10:00 - 10:30	Círculo de la amistad			
10:30 - 10:45	Reunión de líderes			

10. Actividades Óptimas

Las actividades Óptimas en un campamento son de mucha importancia ya que son aquellas que nos ayudan a cumplir las metas de fe. Para nuestro campamento hemos pensado en dos actividades específicamente, la cuales son una caminata y un acertijo y se detallan a continuación:

10.1. Caminata Nocturna “Un Nuevo Comienzo”

<p>NOMBRE DEL JUEGO: UN NUEVO COMIENZO (CAMINATA NOCTURNA)</p>	<p>LUGAR Y OCASIÓN DEL JUEGO: CASA DE RETIRO: PALABRA VIVA, CANGREJERA.</p>
<p>L = LOGÍSTICA Lista de chequeo <input checked="" type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> Contar con el material a la mano <input type="checkbox"/> Tener lista el área de juego <input type="checkbox"/> Tomar las medidas de seguridad necesarias <input type="checkbox"/> Capacitar los ayudantes</p>	<p>DURACIÓN: 2 HORAS Y 30 MINUTOS</p> <hr/> <p># DE PARTICIPANTES: 30</p> <hr/> <p>ACTIVIDAD O JUEGO ALTERNATIVO EN CASO DE LLUVIA (PLAN B) Se buscaran lugares techados para las estaciones y se establecerá una ruta segura para cambiar de estaciones dándoles sombrillas a los acampantes. La fogata se suspendería y regresaríamos al anfiteatro.</p>
<p>¿CÓMO TE ORGANIZARÁS PARA DIRIGIR? APOYARME EN LOS 4 DIRECTORES DE ESTACIÓN PARA QUE CERCIOREN QUE TODO FLUYE BIEN EN CADA ESTACIÓN.</p>	<p>LO QUE HARÉ COMO DIRECTOR DEL JUEGO: SUPERVISAR QUE TODAS LAS ACTIVIDADES VAYAN EN ORDEN DE DESEMPEÑO.</p>
<p>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.)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se convocara a todos en el anfiteatro la cual funcionara como estación base, también con anterioridad se le dirá a los confidentes el procedimiento de la actividad. - Mientras están observando el drama estarán sentados por cabañas. - Luego del drama se reunirán por cabañas.
<p>V = VOZ E INICIO ¿Cómo despertarás interés en el juego, aparte de tu voz?</p>	<p>Habrà un maestro de ceremonias que se encargara de las siguientes actividades dentro de la estación base:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se les darà la bienvenida a la actividad de la noche y se presentara el nombre de la actividad optima: “Un Nuevo Comienzo”. - Se introducirà con la canción recreativa: “yo conozco un juego que se juega así” - Luego el maestro de ceremonias introducirà el drama con la siguiente descripción: <p><i>¿Tú estás en búsqueda de algo? Conozco una historia que me gustaría contarte. Pero en vez de contártela te la quiero mostrar. Hoy te presento la historia de un joven que buscaba de nuevo recuperar su inocencia y en el momento de encontrarla acelero a fondo... Con ustedes: “perdiendo la inocencia”</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se iniciara con el drama.

<p>E³ = EXPLICACIÓN</p> <p>¿Cómo explicarás el juego para obtener un 100% de comprensión? De manera visualizada (visual), con claras instrucciones incluyendo las reglas (audio) y con una demostración del procedimiento como ensayo para iniciar (tacto).</p>	<p>La actividad optima es una caminata nocturna y se divide de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Estación base</u>: bienvenida, introducción, presentación del drama y detonadores de conversación. - <u>Estación 1</u>: reconocimiento de pecado. - <u>Estación 2</u>: el sacrificio. - <u>Estación 3</u>: amor y perdón. - <u>Estación final</u>: habrá una fogata donde se hará el llamado de manera clara y directa a todo el grupo.
<p>D⁵ = DIRECCIÓN</p> <p>¿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?</p>	<p>Se necesitan 12 personas para esta actividad divididas de la siguiente manera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6 confidentes con sus cabañas dirigiendo la actividad de los detonadores de conversación. - 3 personas en las estaciones (1 por estación) donde servirán como: "directores de estación". (estación base: Adonay Granadeño y Daniel Galán, estaciones 1: Griselda Leiva y Pablo Martí, estaciones 2: Claudia de Galán y George campos, estaciones 3: Katherine Mejía, Valeria Arana, Cesar Melendez y Erick Hernández y estación final: Adonay Granadeño y pastor George Lockhart) - 1 persona a cargo de mantener la fogata y a los acampantes seguros del fuego (Adonay a. Granadeño) - Maestro de ceremonias que abrirá la actividad y posteriormente ayudara a desplazar a los acampantes entre las estaciones sirviendo como réferi de seguridad (Daniel galán). - La misma persona que esté haciendo el drama será la responsable de ir enviando a cada acampante de uno en uno a la estación 1, mientras los otros están comentando los detonadores de conversación. (Adonay Granadeño) <p><u>Responsabilidades.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Maestro de ceremonias (Daniel Galán): será la persona encargada de abrir la actividad optima introduciendo todo y aplicando las actividades que están dentro de la introducción y presentando el drama: "perdiendo la inocencia". - Actor: será la persona encargada de hacer el video humano solo: "perdiendo la inocencia" (Adonay Granadeño)
<p>RECOMENDACIONES O MODIFICACIONES DEL JUEGO</p>	<p>Materiales</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Equipo de sonido <input type="checkbox"/> Pista de audio video humano solo perdiendo la inocencia <input type="checkbox"/> Copias para cada cabaña de "detonadores de conversación" <input type="checkbox"/> 1 ciento de bolsas plásticas de libra llenas de arena. <input type="checkbox"/> 6 sillas. (dos sillas por estación) <input type="checkbox"/> Leña <input type="checkbox"/> Fósforos <input type="checkbox"/> Tape <input type="checkbox"/> Imágenes de gente haciendo actos ilícitos. <input type="checkbox"/> Una cruz de madera, <input type="checkbox"/> Clavos grandes o cinceles, <input type="checkbox"/> Una corona de espinas

- | | |
|--|--|
| | <input type="checkbox"/> Un trozo de tela de ceda.
<input type="checkbox"/> 1 cartel por estación que digan: estación 1, estación 2 y estación 3.
<input type="checkbox"/> 6 antorchas.
<input type="checkbox"/> Alcohol para las antorchas.
<input type="checkbox"/> Papel periódico para encender la fogata.
<input type="checkbox"/> Carteles con los versículos bíblicos.
<input type="checkbox"/> Archivo de video de "La pasión de Cristo"
<input type="checkbox"/> Sonido donde pueda haber música de fondo en la estación final
<input type="checkbox"/> Salida de audio |
|--|--|

Descripción de las estaciones:

➤ **Estación base**

NOTA: Se debe tener música alegre de fondo para amenizar la bienvenida.

1. Se dará la bienvenida a cada acampante de la noche a la actividad.
2. Se presentara el nombre de la actividad: Un nuevo comienzo
3. Se hará la canción recreativa siguiente:

*Yo conozco un juego que se juega así
 Cuando yo digo SI ustedes dicen NO
 Cuando yo digo NO ustedes dicen SI
 Este juego va a empezar no se vayan a equivocar
 SI, SI, SI.*

Nota: Las palabras "SI" y "NO" pueden sustituirse por palabras que expresen ser opuestos como: SOL Y LUNA, DIA Y NOCHE, BLANCO Y NEGRO, ARRIBA Y ABAJO, GRANDE Y PEQUEÑO, GORDO O FLACO, VIVO O MUERTO.

4. Luego de la canción recreativa se presentara el drama Video Humano Solo: "Perdiendo la Inocencia"

Sinopsis del drama: Es un video humano solo que habla acerca de cómo un niño pierde los valores morales por problemas familiares y por caer el libertinaje alejándose de Dios. Luego tiene un encuentro con Dios que le restaura por completo la inocencia.

NOTA: Mientras se desarrolla la actividad de detonadores de conversación se debe tener música de adoración de fondo.

5. Luego se reunirán por cabañas y el confidente de cada cabaña tendrá una copia de "detonadores de conversación" y serán los responsables de esa parte de la actividad óptima dando tiempo para que los acampantes pasen de uno en uno por la caminata. Los detonadores de conversación son los siguientes:

Detonadores de Conversación.

1. Si el medico te dijera que tienes una enfermedad terminal y solo tienes un aproximado de 30 días de vida ¿Qué harías en tus últimos días de vida? ¿Por qué?
2. ¿Qué harías si tu padre o madre tuviesen una enfermedad terminal y le quedan pocos días de vida?
3. Si tuvieras la oportunidad de tener frente a frente a Dios y él te dijese que puede borrar cualquier parte de tu pasado ¿Qué momento de tu pasado le pedirías que borrara?
4. ¿Cuál es el acto más vergonzoso que has cometido en tu vida?
5. Si tuvieses o si tienes novi@ ¿Qué harías si te enteraras que es infiel o que planea serte infiel con tu mejor amig@?
6. ¿Qué es lo más bondadoso que has hecho en tu vida?
7. ¿Cómo te sentirías si descubres a tu pareja en el acto de plena infidelidad?
8. Si tuvieses la oportunidad de pedirle a Dios que te conceda lo que más anhelas en la vida, ¿Qué le pedirías?
9. ¿Qué entiendes por la frase “una nueva oportunidad”?
10. ¿Puede una persona volver a nacer?

➤ **Estación 1: Reconocimiento de pecado**

Objetivo: Enseñar al acampante la importancia de reconocer la misericordia de Dios al tenerlo vivo y permitirle llegar al campamento para que pueda reconocer sus pecados y recibirle como Señor y Salvador de su vida.

Materiales: Muchas imágenes de personas haciendo cosas malas, tape o cinta adhesiva, un lugar donde pegar las imágenes para elaborar el mural, bolsas de arena y un cartel que diga: **“Estación 1: Errores”**

NOTA: El acampante llega a la estación y se sienta junto al “Director de la estación” frente el mural que tiene imágenes de gente haciendo cosas incorrectas. **El tiempo de duración de esta estación debe ser de máximo de 7 MINUTOS.**

Esta estación debe cumplir con los siguientes requerimientos:

1. El cartel con el número correlativo de la estación.
2. Dos sillas frente al mural.
3. Un mural lleno de imágenes de personas haciendo cosas malas.

Bosquejo de la reflexión.

- I. Retroalimentación del Drama *“Perdiendo la inocencia”*
 - A. ¿Te identificaste con el drama? NOTA: Esta pregunta y la siguiente son preguntas “RETORICAS” es decir que no esperes que te las respondan.
 - B. ¿En qué situación del drama te identificaste exactamente?
 - C. En las áreas que te identificaste nómbralas una a una con una sola palabra que las describa. Ejemplo:
 - Yo me identifique con la escena en donde el hijo se discute con su padre y decido nombrar esa situación como “FAMILIA”
 - Yo me identifique con la parte en donde Dios se preocupó por el muchacho y nombro a esa situación como “AMISTAD”.
- II. Lleva al acampante frente al mural de imágenes que representen los diferentes errores que pueda cometer las personas.



- A. Pregúntale: ¿Te identificas con alguno de estos? Dale un par de minutos frente al mural y que el analice en cuál de las imágenes se identifica. NOTA: Esta pregunta es RETORICA, el acampante NO está obligado a responder.

III. Preguntas clave.

- A. Acércate al acampante y pregúntale ¿Cuál es el término bíblico o religioso para describir las cosas malas que la gente comete? R// Pecado NOTA: Induce al acampante a que responda verbalmente solo esta pregunta y llegue a la respuesta deseada. ¿Sabes cómo se le llama a cada cosa con la que te identificaste en este mural que probablemente alguna vez hiciste o estás haciendo? *“Por cuantos todos pecaron están destituidos de la Gloria de Dios...” Romanos 3:23*
- B. Cuando el muchacho responda “PECADO” el director de la estación le dará una bolsa de arena y le dirá que sino confesamos nuestros pecados vamos por la vida cargando pesos innecesarios. *Romanos 6:23 Porque la paga del pecado es muerte...* Que guarde la bolsa hasta la última estación.
- C. Se le entregaran dos bolsas de arena que simbolizaran el pecado que identificaron, y se llevaran con los brazos extendidos.

NOTA: Luego pasará a la Estación 2. El director de la Estación 1 debe señalarle el camino a la Estación 2.

➤ **Estación 2: El sacrificio**

Objetivo: Enseñar el sacrificio de Cristo y la magnitud de la abnegación de este.

Materiales: Tener una computadora de buen sonido o las bocinas que puedan ayudar a la ampliación de este, y el archivo del video de “la pasión de Cristo”, una biblia abierta y marcada en Isaías 53:3-7 Un martillo, una mesa, con una vela, clavos grandes o estacas de metal, una corona de espinas, una cruz de madera, un trozo de tela de ceda, dos sillas, dos antorchas, un cartel con el letrero que diga: **“Estación 2: Sacrificio”**

NOTA: El acampante llega a la estación y se sienta junto al “Director de la estación”. **El tiempo de duración de esta estación debe ser de máximo de 7 MINUTOS.**

Descripción: Esta estación debe colocar la cruz en un lugar vistoso, al pie de este colocar el martillo, los clavos o estacas de metal, la corona de espinas y el pedazo de ceda representando la túnica de Jesús. Frente a estos elementos dos sillas, y las antorchas colocadas en un lugar donde iluminen lo suficiente los elementos, junto a este escenario una mesa con una biblia abierta y señalada en Isaías 53:3-7 con una lámpara o vela.

Bosquejo de Reflexión:

- I. Iniciar con la pregunta: ¿Cuál es el mayor sacrificio que harías por un ser querido? Seguir preguntando: ¿Estarías dispuesto a sufrir torturas por horas de maneras horribles por un ser querido?
- II. Decir hay alguien que si sufrió por nosotros sus queridos... Mostrarle el lugar donde está la Biblia abierta en Isaías 53:3-7 y hacer que lo lea en voz alta...
- III. Al terminar la lectura preguntar: ¿De quién crees que está hablando la Biblia? (Dejar que responda y piense en Jesús) NOTA: Hay que hacer mucho énfasis en TODO el sacrificio de Jesús.
- IV. Colocarle el video de la “Pasión de Cristo”
- V. Decirle al acampante que vea cada y si quiere que toque cada elemento del sacrificio (clavos, martillo, corona de espinas, cruz o madero, látigo) y hazle la siguiente sugerencia: Imagínate clavándote los clavos en las manos al punto de atravesar tus manos, imagínate perforando tu cuero cabelludo las espinas de la corona, imagínate este látigo en tu espalda



al punto de desgarrarte, imagínate sufriendo vergüenza pública al quedar desnudo en lo alto, imagínate siendo correteado cargando un madero...

- VI. Ahora imagínate cuán grande es lo que Jesús lo hizo por ti.
- VII. Y antes de marcharse le das la bolsa de arena y le recuerdas que debe ir con el brazo extendido, antes que se vaya le dices: "Jesús cargo mucho más por nosotros..."

➤ Estación 3: Nuevo comienzo

Objetivo: Hacer el llamado directo para aceptar a Cristo en el corazón.

Materiales: Dos cillas plásticas, una cruz de madera por estación, Carteles con los versículos, un cartel por estación que diga: Estación 3: "**Nuevo comienzo**"

NOTA: En esta estación cada acampante ira llegando y cada confidente le abordará y tratara de consolidar el evangelismo que se presentó a lo largo de la caminata, tomando en cuenta que la primera estación que era para identificar los pecados y la segunda para conocer el sacrificio de Cristo, así esta tratará de unir los hechos con la salvación a través de un nuevo nacimiento al confesar nuestros pecados reconociendo a Jesús como nuestro Señor y Salvador.

Bosquejo de la reflexión.

- I. Invitar al acampante que tome asiento.
- II. Unir las ideas de cada estación con preguntas de reflexión tales como: ¿De qué se trataba la 1era estación? ¿De qué se trató la 2unda estación? NOTA: Dejar que el acampante analice por si solo al recordarse de las cosas que vio, también direccionarlo para que asuma la verdad de lo confrontado en la primera estación haciendo preguntas como: ¿Identificaste alguna de las imágenes que viste en la estación como cosas que tú haces regularmente? Y enlazar estas con la estación 2 y aseverar con Isaías 53:3-7 que Jesús murió en la cruz por nuestros pecados.
- III. Preguntarle al acampante: Identificaste tus errores a lo largo de la caminata, ¿te gustaría que Dios limpiara todos esos pecados? Invitarlo a que oren juntos para que Dios por medio de Cristo perdone todos los pecados del acampante.
- IV. Invitar al acampante a dejar los pecados al pie de la cruz de madera.
- V. Explicar: Por esta razón dejaste los pecados al pie de la cruz: porque Cristo pago el precio de tu condena con su propia vida. (Romanos 5:8)
- VI. Si confiesas que él es Dios que murió y resucito por ti serás salvo (Romanos 10:9) y librado de la condenación eterna (Romanos 6:23) (Hacer énfasis que si el acampante no va al cielo, por consiguiente el día que muera irá al infierno)
- VII. Además de esto, no importa cuántos pecados tu hallas identificado a en tu vida, el amor de Jesús es más grande que tus pecados y pueden perdonar lo que sea. (1 Juan 1:9).
- VIII. Tu pasado quedará olvidado para siempre, ya que todo quedará sepultado (Miqueas 7:19)
- IX. Se hará el llamado abierto a aceptar a Cristo como salvador personal a través de una confesión pública de los pecados a través de la oración del pecador dirigida por el facilitador de la estación.

NOTA: El facilitador de esta estación debe ser sensible a la voz del Espíritu Santo y evangelizar al acampante abiertamente con respecto a su salvación.

➤ Estación final: Nuevas Criaturas

Objetivos:

- 1. Alabar a Dios en adoración por los que recibieron a Cristo en el corazón.
- 2. Preparar el ambiente a la reflexión de la palabra de Dios.
- 3. Presentar a los que recibieron a Cristo durante la caminata.



4. Aperturar un tiempo que le dé una oportunidad más a los que no han tomado su decisión de nacer de nuevo aun.

Materiales: Música de adoración como fondo, Un cartel más grande que diga: "NUEVAS CREATURAS", leña para la fogata, fósforos, periódico, troncos para sentarse alrededor de la fogata, guitarra y guitarrista.

NOTA: Al pasar la estación de "Nuevo comienzo" llegan a la estación final de "Nuevas Criaturas" que tendrá un cartel con el tema anterior a la entrada del lugar, habrá un director de la estación que se estará encargando de dar la bienvenida a la entrada del lugar y explicar que harán en ese momento, al mismo tiempo que estará pendiente de la música de fondo.

Bosquejo de la estación

- I. Se le dará la bienvenida al acampante que vaya llegando y se le explicara que se dé un tiempo para platicar con Dios mientras hay música de fondo.
- II. Cuando ya la mayoría hallan llegado a la fogata se entrara en un tiempo de alabanza por medio de coros de adoración.
- III. Se continuara con la reflexión que no durara más de 15 min.
- IV. Se presentara a los que recibieron a Cristo en el corazón durante la caminata.
- V. Se hará nuevamente el llamado a recibir a Cristo en el corazón por el hermano que llevara la reflexión.
- VI. Se ministrara si el tiempo lo permite.

10.2. Acertijo “Buscando la Salida”

<p>Nombre del juego: Acertijo “Buscando la Salida”</p>	<p>Lugar y ocasión del juego: Casa de retiro: palabra viva, cangrejera.</p>
<p>L = logística Lista de chequeo</p> <ul style="list-style-type: none"> • Contar con el material a la mano • Tener lista el área de juego • Tomar las medidas de seguridad necesarias • Capacitar los ayudantes 	<p>Duración: 30 minutos</p> <p># de participantes: 30</p> <p>Materiales: Lazos y vendas para cada uno de los camperos. Se seleccionará un área donde no haya piedras palos, vidrios y otros objetos que pongan en peligro al acampante.</p>
<p>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.)</p>	<p>Se organizarán en fila india con los ojos vendados, se necesitaran dos réferis de seguridad, el primero los dirigirá hacia el área de juego y el otro ira al final de la fila cuidando que no se vayan a golpear.</p>
<p>V = voz e inicio ¿Cómo despertarás interés en el juego, aparte de tu voz?</p>	<p>Señores ustedes han llegado a una isla en la cual hay muchos depredadores que quieren devorarlos, el que quiera salvarse no deberá de quitar su mano del lazo el cual es el único camino para encontrarse a salvo. Deberá encontrar la salida, y si ustedes sienten que alguien los devora, pueden parar para y levantar su mano en silencio como señal pidiendo ayuda.</p>
<p>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).</p>	<p>Uno por uno estando en fila india, el facilitador pondrá su mano en la cuerda. Tienen que caminar hasta encontrar la salida nunca deben de soltar la cuerda, si necesitan ayuda solo deben de detenerse levantar la mano. Alguien acudirá para ayudarles. A todas las personas quienes levanten las manos se le acercara y se le ofrecerá ayuda. Al acceder a la ayuda, se le guía hacia afuera y se le explica que ya llevo su ayuda. “Reconocer que lo necesitas” Debe de quedarse allí para observar a sus compañeros- Reflexión se realizara inmediatamente después del acertijo.</p> <p>Lo interesante del acertijo: No hay salida. La única salida es que reconozcan que necesitan ayuda para salir.</p> <p>Preguntas de reflexión ¿Qué sentiste al estar ciego por unos momentos? ¿Qué fue lo que más te frustró? ¿Cuál es la salida al final? ¿Cómo lograron encontrarla?</p>

	<p>Interpretación: ¿Qué descubrimiento hiciste al no poder contar con todos los sentidos? ¿Qué grado de dificultad represento para ti encontrar la salida? ¿Porque?</p> <p>Explicación En qué momentos de tu vida has sentido que estas caminando en círculos sin encontrar la salida ¿Qué lecciones aprendiste que puedes aplicar a tu vida diaria?</p>
<p>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?</p>	<p>El facilitador esperará pacientemente lo más cerca de cada acampante como sea posible. Los réferi de seguridad serán los otros confidentes. El juego se detendrá en el momento en que digan: “Necesito ayuda”</p>



11. Horario detallado

Día Viernes		Horario detallado		
Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales/Notas especiales
04:30 - 04:45	Punto de reunión	Iglesia FE Viva	Equipo de programación y confidentes	Materiales: Listado de jóvenes inscritos y su situación de pago. Tirro grueso y pilot permanentes. Nota especial: El listado servirá para verificar la asistencia y pagos pendientes. Las maletas serán rotuladas por los jóvenes y llevadas al pick up
04:45 - 05:00	Bienvenida y Distribución de Cabañas	Iglesia FE Viva	Pastor: César Melendez	Dará la bienvenida, dando la introducción al tema del campamento y hará un rompehielo (Ver Anexo N° 2). Además hará la distribución de las cabañas y asignación de confidentes
05:00 - 06:00	Salida y camino al lugar	En el Transporte	Griselda Leiva	Se realizarán unos cantos recreativos durante el viaje (ver Anexo N° 3). Posteriormente se les darán instrucciones sobre la creación de un nombre, reglas de la cabaña, elaboración o entrega de gafetes y creación de porra.
06:00 - 07:15	Acomodación de maletas	Habitaciones asignadas	Confidente de cada cabaña	Los confidentes guiarán a sus acampantes a las cabañas asignadas para dejar las maletas en las habitaciones que dormirán
06:15 - 07:15	Cena	Comedor	Lisette Sigüenza	Deberá estar pendiente que los alimentos se sirvan en la hora establecida y comunicará al director del programa
07:15 - 07:30	Aseo personal	años asignados y habitaciones	Confidente de cada cabaña	Cada confidente deberá velar que su cabaña cumpla con el tiempo establecido y que los acampantes dejen limpios los baños y habitaciones
07:30 - 08:00	Reflexión N° 1	Auditorio	Pastor: George Lockhart	El pastor hará una breve reflexión sobre la persona de Jesús. Llevar Biblia
08:00 - 09:00	Presentación de porras	Auditorio	Adonay Granadeño	Cada Cabaña presentará su porra o Dramatización con la participación del confidente
09:00 - 10:00	Juegos nocturnos	Canchas y área verde	Griselda Leiva	Materiales: Lámparas, papel, lápiz, ropa deportiva cómoda. (Ver anexo N° 4)
10:00 - 10:30	Círculo de la amistad	Habitaciones asignadas	Confidente de cada cabaña	A cada confidente se le entregará una tarjeta con preguntas a realizar en el círculo de la amistad
10:30 - 10:45	Reunión de líderes	Comedor	Erick Hernández	Se evaluará el desarrollo del primer día de campamento, así como observaciones e impresiones iniciales de los acampantes.

Actividades básicas	Actividades Claves	Actividades Óptimas
---------------------	--------------------	---------------------



Día Sábado		Horario detallado		
Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales/Notas especiales
06:00 - 07:00	Levantarse y aseo personal	Habitaciones	Confidente de cada cabaña	El confidente sera el responsable que su cabaña se levante a la hora programada para estar a tiempo en el devocional.
07:00 - 07:30	Devocional y tiempo a Solas	Diferentes lugares de las instalaciones	Pastor y confidentes	El pastor iniciara con una breve introducción (5 min) para que posteriormente cada acampante se distribuya en las instalaciones. Debera llevar su manual, biblia y boligrafo (Ver anexo N°10)
07:30 - 08:30	Desayuno	Comedor	Lisette Sigüenza	Deberá estar pendiente que los alimentos se sirvan en la hora establecida y comunicara al director del programa
08:45 - 10:00	Reflexión N° 2	Auditorio	Pastor: George Lockhart	El pastor dará una Breve reflexión sobre el Perdón, confesión y arrepentimiento. Llevar Biblia
10:00 - 10:15	Refrigerio	Comedor	Lisette Sigüenza	Deberá estar pendiente que los alimentos se sirvan en la hora establecida y comunicara al director del programa
10:15 - 12:00	Juegos Acuáticos	Area verde	Griselda Leiva	Los acampantes deberan llevar ropa adecuada para mojarse (Ver Anexo N° 5)
12:00 - 12:30	Aseo personal	años asignados y habitacione	Confidente de cada cabaña	Cada confidente debera velar que su cabaña cumpla con el tiempo establecido y que los acampantes dejen limpios los baños y habitaciones
12:30 - 01:30	Almuerzo	Comedor	Lisette Sigüenza	Deberá estar pendiente que los alimentos se sirvan en la hora establecida y comunicara al director del programa
01:30 - 02:00	Aseo Personal	años asignados y habitacione	Confidente de cada cabaña	Cada confidente debera velar que su cabaña cumpla con el tiempo establecido y que los acampantes dejen limpios los baños y habitaciones
02:00 - 02:30	Descanso	Canchas / Habitaciones	Confidente de cada cabaña	En confidente debera buscar intencionalmente tener una cita persona a persona con cada acampante
02:30 - 04:30	Acertijo "Buscando la Salida"	Canchas y area verde	Katherine Mejia	Los acampantes deberan llevar ropa deportiva y zapatos cerrados para realizar Acertijo. Los materiales necearios en esta actividad optima estan detallados en su hoja LAVED
04:30 - 04:45	Refrigerio	Comedor	Lisette Sigüenza	Deberá estar pendiente que los alimentos se sirvan en la hora establecida y comunicara al director del programa
04:45 - 05:00	Juegos al aire libre	Canchas y area verde	Griselda Leiva	Los acampantes deberan llevar ropa deportiva y zapatos cerrados para realizar juegos. (Ver Anexo N° 6)
05:00 - 06:00				
06:00 - 06:15	Aseo personal	años asignados y habitacione	Confidente de cada cabaña	Cada confidente debera velar que su cabaña cumpla con el tiempo establecido y que los acampantes dejen limpios los baños y habitaciones
06:15 - 07:15	Cena	Comedor	Lisette Sigüenza	Deberá estar pendiente que los alimentos se sirvan en la hora establecida y comunicara al director del programa
07:15 - 07:30	Aseo personal	años asignados y habitacione	Confidente de cada cabaña	Cada confidente debera velar que su cabaña cumpla con el tiempo establecido y que los acampantes dejen limpios los baños y habitaciones
07:30 - 08:30	Caminata Un Nuevo Comienzo	Canchas y area verde	Confidentes	Los acampantes deberan llevar ropa comoda y zapatos cerrados para realizar caminata. Los materiales necearios en esta actividad optima estan detallados en su hoja LAVED
08:30 - 10:00				
10:00 - 10:30	Circulo de la amistad	Habitaciones asignadas	Confidente de cada cabaña	A cada confidente se le entregara una tarjeta con preguntas a realizar en el circulo de la amistad
10:30 - 10:45	Reunión de líderes	Comedor	Erick Hernández	Se evaluara el desarrollo del segundo dia de campamento, asi como observaciones e impresiones del dia de los acampantes.
Actividades básicas		Actividades Claves	Actividades Óptimas	



Día Domingo		Horario detallado		
Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales/Notas especiales
06:00 - 07:00	Levantarse y aseo personal	Habitaciones	Confidente de cada cabaña	El confidente sera el responsable que su cabaña se levante a la hora programada para estar a tiempo en el devocional.
07:00 - 07:30	Devocional y tiempo a Solas	Diferentes lugares de las instalaciones	Pastor y confidentes	El pastor iniciara con una breve introducción (5 min) para que posteriormente cada acampante se distribuya en las instalaciones. Debera llevar su manual, biblia y boligrafo (Ver anexo N°10)
07:30 - 08:30	Desayuno	Comedor	Lisette Sigüenza	Deberá estar pendiente que los alimentos se sirvan en la hora establecida y comunicara al director del programa
08:45 - 10:00	Reflexión N° 3	Auditorio	Pastor: George Lockhart	El pastor dará una Breve reflexión sobre la vida eterna. Llevar Biblia
10:00 - 10:15	Refrigerio	Comedor	Lisette Sigüenza	Deberá estar pendiente que los alimentos se sirvan en la hora establecida y comunicara al director del programa
10:15 - 12:00	KERMES	Canchas y area verde	Katherine Mejia	Se tendran 3 tipo de actividades diferentes para que los acampantes elijan (Ver Anexo N° 7)
12:00 - 12:30	Aseo personal	años asignados y habitacione	Confidente de cada cabaña	Cada confidente debera velar que su cabaña cumpla con el tiempo establecido y que los acampantes dejen limpios los baños y habitaciones
12:30 - 01:30	Almuerzo	Comedor	Lisette Sigüenza	Deberá estar pendiente que los alimentos se sirvan en la hora establecida y comunicara al director del programa
01:30 - 02:00	Aseo personal	años asignados y habitacione	Confidente de cada cabaña	Cada confidente debera velar que su cabaña cumpla con el tiempo establecido y que los acampantes dejen limpios los baños y habitaciones
02:00 - 02:30	Preparar Maletas	Habitaciones	Confidente de cada cabaña	Cada acampante debera preparar sus maletas y llevarlas al pick up
02:30 - 03:00	Clausura del campamento	Auditorio	Pastor: César Melendez	El pastor dará las palabras finales sobre el campamento e invitara a los jóvenes que puedan visitar la iglesia
03:00 - 04:30	Regreso a casa	En el Transporte	Erick Hernández	Dara las indicaciones para subirse al bus y verificar que los jovenes esten completos de acuerdo a listado.

Actividades básicas	Actividades Claves	Actividades Óptimas
---------------------	--------------------	---------------------



12. Alojamiento

El lugar de alojamiento del campamento es muy importante por la seguridad y condiciones del mismo, por lo tanto el equipo de programación ha decidido realizarlo en el campus Palabra de Vida, ya que posee las características necesarias para desarrollar las actividades que se han planificado.

Consideraciones:

- ✓ Se contrataran los dos edificios que poseen las instalaciones, uno asignado para las señoritas, donde se utilizaran 4 habitaciones; y otro para los caballeros, donde se utilizaran 2 habitaciones.
- ✓ Se contara con un confidente por cabaña y cada una de ellas contara con un máximo de 5 acampantes.
- ✓ Se utilizara una habitación adicional en el edificio de los caballeros, para el director del programa, el asistente, el Pastor y el pastor invitado, así como también una habitación adicional en el edificio de señoritas, para la encargada de recreación, la jefe de servicios de apoyo, jefe de cocina y la doctora.
- ✓ Cada acampante llevara su sabana y cubrecama liviano por el calor.
- ✓ Se organizara con los diferentes confidentes las limpiezas de cabañas y de los baños.
- ✓ Para las reuniones generales se utilizara el auditorio.
- ✓ Se utilizaran las canchas y el campo de juego para desarrollar las actividades recreativas
- ✓ Para realizar las fogatas se nos proporcionara la leña y se utilizara el área designada por el lugar.
- ✓ Utilizaremos el anfiteatro para presentar el drama
- ✓ Llevaremos equipo de sonido móvil, e instrumentos
- ✓ Se ocupara la piscina para realizar las diferentes actividades acuáticas
- ✓ El área de árboles será el lugar donde se realizara el acertijo



13. Alimentación

Con respecto a la alimentación, se han definido las siguientes consideraciones:

- ✓ Para la alimentación se contratara el servicio que ofrece el lugar, seleccionando un menú normal, el cual incluye lavado de vajilla y agua filtrada.
- ✓ La entrega de la comida será tipo Bufet, ya que son jóvenes y al realizar la fila será un tiempo importante para que puedan conversar con los demás.
- ✓ Utilizaremos todas las mesas rectangulares que posee el lugar, por lo que solo será necesario llevar 50 sillas plásticas de la iglesia.
- ✓ La persona que estará encargada de la coordinación y comunicación con el área de cocina del lugar y el director del programa será la hna. Gloria de Meléndez, ya que estará pendiente de cada uno de los tiempos de comida y los refrigerios.
- ✓ Cada Confidente será responsable que se cabaña levante los platos después de cada comida y que la basura sea depositada en los lugares correspondientes.
- ✓ Se solicitara en el listado de las cosas que deben llevar los acampantes, botella de agua para que la estén llenando y evitar pedir vasos al área de cocina.

14. Transporte

Con respecto al transporte hemos definido lo siguiente:

- ✓ Se contratara un bus amarillo (no de ruta) que se encuentre en **buen estado**, con una capacidad para 50 personas aproximadamente, para que nos lleve desde la iglesia hasta el campus de Palabra de Vida en Cangrejera y viceversa. Sera importante tener referencias del propietario del bus o conductor para velar por la seguridad de todos los que asistan al campamento.
Dentro de las opciones tenemos al Sr. Juan Pablo, persona cristiana, propietario de bus, el cual ha realizado viajes a otras iglesias. Tel 7940 - 2338
- ✓ Se llevara el pick up del hno. Daniel Galán (será manejado por él) para el traslado de maletas, sillas, materiales y otro tipo de equipaje que no pueda trasladarse en el bus.
- ✓ Se deberán considerar lazos para amarrar las maletas y plástico para cubrirlas en caso de lluvia
- ✓ Se llevara el vehículo del pastor Cesar Meléndez (Manejado por él) para el caso de las emergencias.

15. Decoración, rotulación y fotografía

Costo	Decoración y dónde se colocará	Materiales	Responsable de elaborarlo	Quién y cómo lo colocará
	Reglamento de cabaña colocado en la habitación. Cada cabaña tendrá un banner pequeño con el nombre de su cabaña. Esto será conforme a la creatividad de los acampantes dentro de su cabaña.	7 pliegos de Cartulina, 7 tirros, 7 pilot	confidente y acampantes	Ellos mismos en un lugar visible
	Se utilizara logo de campamento en área de auditorio. El diseño del logo es parecido al de buscador de Google, únicamente que en vez de decir "Google" dirá "Jesús" y al pie estará la lupa que diga: "Searching" o "Búsqueda". Se iluminará con 2 reflectores y se agregaran 8 aros de tela para un mejor efecto suspendidos en el aire con hilo nilón 4 a cada lado.	Banner del logo. 8 aros de tela de 4 colores diferentes (2 de cada color). 2 reflectores de colores. Hilo Nilón. Tape grueso. Y tirro doble cara.	Comisión de decoración	Gisela Elisa Claudia
	Se realizara un marco de fotos y se colocara en el auditorio. El marco de fotos llevara diferentes logos de los buscadores de internet como: Firefox, Chrome, Opera mini, internet.	Durapax, cartón, pegamento, tijeras, pliego de papel bond. Pinturas color verde, amarillo, rojo, azul, negro y blanco.	Comisión de decoración	Gisela Elisa Claudia
	Rotulo de bienvenida en el bus y decoración. Cada bus tendrá globos dentro de cada bus. Y se pegaran por dentro con cinta adhesiva.	Cartulina Vejigas, tirros.	Comisión de decoración	Gisela Elisa y Claudia

Nota: Hay decoraciones y rótulos que se puede colocar en el momento, con los acampantes o/y confidentes, pero otras, como el escenario en el salón principal, se deben colocar desde antes.

16. Finanzas

La obtención y captación de fondos será por medio de las **inscripciones del evento y donaciones**, ya que consideramos que el costo es alto (\$60.16) para que los jóvenes, que en su mayoría no trabajan, puedan disponer de ello y poder asistir al campamento, por lo tanto se ha disminuido el precio de la inscripción a **\$50.00** lo cual está por debajo del costo. La diferencia se obtendrá por medio de donaciones, becas y ventas varias.

Cabe mencionar que se está considerando también el pago de la inscripción para cada uno de los líderes y confidentes, con el objetivo de no encarecer más el costo del campamento.

Presupuesto de Egresos				
Costos Fijos	Equipo	Acampantes	Costo unitario	Total
Promoción del campamento				\$ 100.00
Decoración del sitio				\$ 50.00
Materiales para juegos, acertijos y caminata				\$ 100.00
Combustible Pick up y Vehículo				\$ 30.00
Transporte por medio de Bus (Capacidad para 50 personas)				\$ 300.00
Total costos fijos				\$ 580.00
Total costos fijos por Persona	15	30		\$ 12.89
Costos Variables	Equipo	Acampantes	Costo unitario	Total
Alojamiento y Alimentación (2 noches y 6 tiempos de comida)	15	30	\$ 37.00	\$ 1,665.00
Manuales y gafetes	6	30	\$ 3.00	\$ 108.00
Materiales Kermes	6	30	\$ 3.00	\$ 108.00
Total costos Variables				\$ 1,881.00
Total costos Variables por Persona	15	30		\$ 41.80
Costos totales (Costo fijo + costo variable)				\$ 2,461.00
Reserva de gastos Imprevistos (10%)				\$ 246.10
Presupuesto de costos				\$ 2,707.10
Costo total por persona	15	30		\$ 60.16

Presupuesto de ingresos				
	Equipo	Acampantes	Costo unitario	Total
Inscripciones (45 personas x \$50)	15	30	\$ 50.00	\$ 2,250.00
Becas		5	\$ 50.00	\$ 250.00
Donaciones (Alcancias)				\$ 110.00
Ganancias por Ventas varias				\$ 100.00
Total Ingresos				\$ 2,710.00



17. Promoción

Decisiones a tomar	Detalles
<p>Mensaje o gancho.</p> <p style="text-align: center;">Campamento Searching “Déjate encontrar”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Quiénes deben asistir (edad, por ejemplo): Jóvenes Universitarios entre 18 y 25 años de edad. <input type="checkbox"/> Fechas 3-5 de junio <input type="checkbox"/> Precio: \$50.00 <input type="checkbox"/> Lugar del evento: Casa de retiros Palabra Viva Cangrejera. <input type="checkbox"/> Cupo limitado 30 acampantes <input type="checkbox"/> Descuentos específicos (si se inscriben temprano o más de dos miembros de la familia) No <input type="checkbox"/> Otra documentación requerida (permiso de los padres, médicos, seguros, etc.) Hoja de inscripción (Ver anexo N° 8)
<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Tema global y temario: Searching (En búsqueda), 1er día: En búsqueda: Jesús y yo, 2do. Día: En búsqueda: Mi Reconocimiento y su perdón, 3er día: En búsqueda: De la vida eterna. <input type="checkbox"/> Definir lo que es “único” o especial de su evento <p>Nuestro campamento será muy especial porque estará lleno de una experiencia revitalizante a la orilla del lago.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Algunas frases publicitarias para crear interés <p>“Sabías que te buscan”, “Te están buscando”, “Déjate encontrar”, ¿Estás perdido...? Pues creo que ya no”</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Mayores informes con: Griselda Leiva y Cesar Meléndez. Tel. 77876440. <input type="checkbox"/> Lugar y hora de salida y regreso: Iglesia Fe Viva, Hora de salida: 4:30 pm, Hora regreso:4:30pm <input type="checkbox"/> Lo que el acampante tiene que llevar al campamento y lo que no debe llevar al campamento: La ropa necesaria para 3 días, utensilios de aseo personal, ropa de cama, traje de baño, maleta pequeña, repelente y bloqueador. 	
<p>Proceso de inscripción :</p> <p>Hoja de inscripción</p> <p>Forma de inscribirse:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Comunicarse por redes sociales a “Gris Leiva”, “Cesar Meléndez” o llamar al teléfono: 77876440 y 72472770, o visitar en las oficinas de la Universidad la solicitud. 2. Solicitar la hoja de inscripción y completarla. 3. Entregar la hoja de inscripción con un 10% del costo del campamento como abono. 4. Solicitar la hoja de plan de pagos. <p>Fecha límite para inscribirse: viernes 27 de abril.</p> <p>La política de cancelaciones:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Plan de 3 pagos en efectivo. (Fecha: 30 de abril, 15 y 27 de mayo) 2. No hay reembolso. 3. Es necesario el abono del 10% al momento de entregar la hoja de inscripción. 	

<p>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.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Afiches informativos. (Costo \$10.00) 2. Creación del evento en redes sociales. (Costo \$10.00) 3. Hojas de inscripción. (Costo \$10.00) 4. Papelería con los pasos de inscripción. (Costo \$10.00) <p>(Ver anexo N° 9)</p>
<p>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...?:</p>	<p>Fecha límite para la echar andar la publicidad: 30 de abril.</p> <p>Medios de difusión de promoción: A través de los promotores oficiales del Campamento: Griselda Leiva y Cesar Meléndez.</p> <p>Responsable: Adonay A. Granadeño.</p>
<p>Revisión durante la campaña: El Equipo de Programación es responsable de supervisar el trabajo de promoción a lo largo de la campaña.</p>	<p>Una vez por semana el responsable de la campaña publicitaria y los promotores oficiales se reunirán para estudiar las mejoras de la publicidad.</p>
<p>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.</p>	<p>El informe incluye:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Una lista de todos los contactos hechos <input type="checkbox"/> Una copia de la publicidad usada <input type="checkbox"/> Una estimación de la eficacia de cada uno de los medios usados <input type="checkbox"/> Un desglose de todos los costos involucrados en la campaña

18. Cronograma

Tarea	Fecha límite	Notas/ Responsable
✓ Reservar el Lugar de campamento seleccionado	Viernes 15 de abril	Adonay Granadeño
✓ Revisar el avance de la publicidad, impresión de hojas Volantes y afiches ✓ Preparar hoja de inscripciones ✓ Preparar hoja con los artículos que debe llevar el acampante	Miércoles 20 de abril	Equipo de programación
✓ Invitar a las personas seleccionadas para participar en el campamento y formar parte del equipo	Domingo 24 de abril	Pastor César Melendez y Griselda Leiva
✓ Preparar presentación para 1ª Capacitación y revisar avance de tareas anteriores	Miércoles 27 de abril	Erick Hernández y equipo de Programación
✓ Anunciar el campamento en la Iglesia Fe Viva para inscripciones y donaciones	Domingo 01 de mayo	Pastor César Melendez
✓ Iniciar publicidad y promoción del campamento en Universidad Evangélica	Lunes 02 de mayo	Pastor César Melendez
✓ 1ª Capacitación: Presentación del tema, propósito, metas de Fe y otra información general con el equipo de campamento.	Miércoles 04 de mayo	Equipo de Programación
✓ Reservar el servicio de transporte (Bus) ✓ Preparar agenda y actividades para 2ª capacitación	Lunes 09 de mayo	Erick Hernández
✓ 2ª Capacitación: Presentación Actividades Básicas y Claves (Tiempo a solas, reflexiones, círculos de la amistad) al equipo de campamento	Miércoles 11 de mayo	Equipo de Programación
✓ Caminata al Peñón de Cayaguana	Sábado 14 de mayo	Pastor César Melendez
✓ Revisar avance de donaciones, inscripciones, adquisición de materiales de juegos y actividades. ✓ Preparar agenda y actividades para la 3ª capacitación.	Miércoles 18 de mayo	Equipo de Programación
✓ 3ª Capacitación: Presentación Actividades óptimas (Acertijo y Caminata) al equipo de campamento	Miércoles 25 de mayo	Equipo de Programación
✓ 4ª Capacitación: Desarrollo de acertijo y caminata con el equipo involucrado	Domingo 29 de mayo	Equipo de Programación
✓ Revisión y validación de materiales, avance de actividades, presupuesto, inscripciones, creación de cabañas y asignación de confidentes	Miércoles 01 de junio	Equipo de Programación

Anexos

Anexo N°1: Modelo Encuesta

Datos Generales

Edad: _____ Genero: M: _____ F: _____ Ocupación: _____

1. ¿Con quienes vives actualmente?

- a) Ambos Padres: _____
- b) Solo Madre: _____
- c) Solo Padre: _____
- d) Familiares: _____
- e) Otros: _____, especifique: _____

2. ¿Cuál es el estado civil o situación familiar de tus padres?

- a) Casados: _____
- b) Divorciados: _____
- c) Solo separados: _____
- d) Acompañados: _____
- e) Otros: _____, especifique: _____

3. ¿Tienes hermanos? Sí _____ No _____

4. ¿Cuáles son tus pasatiempos favoritos?

- a) Escuchar Música: _____
- b) Jugar Futbol: _____
- c) Leer literatura: _____
- d) Ver películas: _____
- e) Otros: _____, especifique: _____

5. ¿Quiénes son las personas con las que más tiempo te gusta pasar?

- a) Familiares: _____
- b) Novio/a: _____
- c) Compañeros: _____
- d) Prefiero estar solo: _____
- e) Otros: _____, especifique: _____

6. ¿Qué programas/ sitios te gusta ver en la TV o en el internet?

- a) Videos musicales: _____
- b) Series: _____
- c) Novelas: _____
- d) Otros: _____, especifique: _____

7. ¿Cómo es tu relación actual con tus padres?

- a) Tenemos una excelente relación: _____
- b) La relación con ellos es aceptable: _____
- c) Solo hablamos lo necesario: _____
- d) No tengo comunicación con ellos: _____

8. ¿Cuál es el sentimiento que tienes hacia tus padres?

- a) Amor: _____
- b) Odio: _____
- c) Rencor: _____
- d) Indiferente: _____

9. ¿Qué es lo que menos te gusta de tus padres?

- a) Sus regaños: _____
- b) El maltrato físico: _____
- c) Sobreprotección: _____
- d) Sus vicios: _____
- e) Otros: _____, especifique: _____

10. ¿Qué es lo que menos te gusta de tu personalidad?

- a) Exploto con Facilidad: _____
- b) Soy demasiado callado: _____
- c) El orgullo: _____
- d) Soy muy rencoroso: _____
- e) Otros: _____, especifique: _____

11. ¿Asistes actualmente a una iglesia? Sí _____ No _____, por qué?

12. ¿Qué significado tiene Dios para ti?

13. ¿Qué crees que debes hacer para ser salvo?

14. ¿Crees que la Biblia es la palabra de Dios? Sí _____ No _____, porque?

15. ¿Con qué frecuencia escuchas sobre la Palabra de Dios

- a) Nada: _____
- b) Poco: _____
- c) Mucho: _____
- e) Demasiado: _____

16. ¿Para ti que es el amor?

- a) Un cuento de hadas: _____
- b) Un lazo emocional muy poderoso: _____
- c) Otros: _____, especifique: _____

17. ¿Qué significa para ti "un amigo"?

- a) Alguien para salir: _____
- b) Un compañero de estudios: _____
- c) La familia que puedes escoger: _____
- d) No hay amigos: _____

18. ¿Te has sentido solo?

- a) Casi siempre: _____
- b) A veces: _____
- c) Nunca: _____

19. Si pudieras cumplir cualquiera de los siguientes tres deseos ¿Cual escogerías?



- a) Tener mucho dinero: _____
- b) Tener muchos amigos: _____
- c) Tener el amor de tu vida: _____
- d) Tener paz en el alma: _____
- e) Morir: _____

20. ¿Has tenido relaciones sexuales alguna vez? Sí _____ No _____

21. ¿Con qué frecuencia tienes relaciones sexuales?

- a) Más de una vez por semana: _____
- b) Una vez por semana: _____
- c) Una vez por mes: _____
- d) Esporádicamente: _____
- e) No tengo relaciones: _____

22. ¿Cuando tienes relaciones sexuales te proteges utilizando algún método anticonceptivo\ condón?

- a) Siempre: _____
- b) En algunas ocasiones: _____
- c) Nunca: _____

23. ¿Has tenido relaciones sexuales con alguien que no ha sido tu pareja\novi@?
Sí _____ No _____

24. ¿Con cuál de las siguientes afirmaciones te sientes más identificad@?

- a) Tengo sexo simplemente por placer: _____
- b) Tengo sexo porque me lo exige mi pareja: _____
- c) Tengo sexo por costumbre: _____

25. ¿Crees que las relaciones sexuales deben hacerse fuera del matrimonio?

Sí _____ No _____

Anexo N°2: Rompehielo

Actividades para
 formar grupos

Porras y divisiones

Duración aproximada: 20 minutos

Materiales: Ninguno

Descripción:

Este juego fomenta el entusiasmo en los participantes al permitirles unirse en grupos y crear una porra distintiva.

Notas para el director del juego:

Indica conforme a qué clasificación se deben agrupar los participantes; por ejemplo, manzanas y naranjas, plátanos (bananos) y piñas, árboles y arbustos, dedos y uñas o cualquier otra loca clasificación que se te ocurra.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen dos equipos según la clasificación que el director del juego les dé.
2. Una vez formados los dos equipos, piensen en una porra que identifique a su equipo.
3. Por turnos, cada equipo pase al frente e interprete su porra.



Anexo N°3: Cantos Recreativos

<p align="center">""Viajar en tren""</p> <p align="center">En Español Viajar en tren (viajar en tren) es de lo mejor (es de lo mejor) Se tira el cordel (se tira del cordel) y se para el tren (y se para el tren) El conductor, (el conductor) Se enojará, (se enojara) y mandara (y mandara) Que se pare el tren (que se pare el tren)</p> <p align="center">En italiano Viajar en treneco (viajar en treneco) es de lo mejoreco(es de lo mejoreco) Se tira el cordeleco (se tira del cordeleco) y se para el treneco (y se para el treneco) El conductoreco (el conductoreco) Se enojaráreco, (se enojareco) y mandareco (y mandarareco) Que se pare el tren eco(que se pare el treneco)</p> <p align="center">En ruso Viajar en troski(viajar en troski) es de lo mejoroski (es de lo mejoroski) Se tira el cordeloski (se tira del cordeloski) y se para el troski (y se para el troski) El conductor,oski (el conductoroski) Se enojaroski, (se enojaroski) y mandaroski (y mandaroski) Que se pare el troski (que se pare el troski)</p> <p align="center">Aleman Viajarrrrr en treen (viajarrrrr en treen) es de lo mejor (es de lo mejor) Se tirrrra el corrrrdel (se tirrrra del corrrrdel) y se parrra el trrrren (y se parrra el trrrren) El conductorr, (el conductorr) Se enojarrrrá, (se enojarrrra) y mandarrrra (y mandarrra) Que se parrrrre el trrrren (que se pareeee el trrrren)</p> <p align="center">Chino Viajal en tlen, (viajal en tlen) es de lo mejol(es de lo mejol) Se tila del coldel (se tila del coldel) y se para el tlen (y se para el tlen) El conductol, (el conductol) Se enojalá, (se enojala) y mandala (y mandala) Que se pare el tlen (que se pare el tlen)</p>	<p align="center">""Una mosca parada en la pared""</p> <p align="center">Una mosca parada en la pared.... en la pared....en la pared Una mosca parada en la pared.... en la pared....en la pared Una mosca, una mosca , una mosca parada en la pared una mosca una mosca, una mosca parada en la pared</p> <p><i>Nota: repitiendo la canción pero cambiamos todas las vocales y le decimos con la letra a, luego con la letra e, y así hasta que terminamos en las cinco vocales.</i></p>
	<p align="center">""Yo conozco un juego""</p> <p align="center">Se canta con eco Yo conozco un juego que se juega asi cuando yo digo si, ustedes me dicen no cuando yo digo no ustedes me dicen si Este juego va a empezar no se vayan a equivocar No,No,No, los acampantes contestan si,si,si El confidente canta no,si,no si,no, si</p> <p><i>Nota: el confidente comienza a cantar "cuando yo digo luna ustedes dicen sol" cuantas veces quieran cantarlo, van cambiando la palabra</i></p>
	<p align="center"><u>"El carro de mi jefe"</u></p> <p align="center">¡¡¡El carro de mi jefe tiene un hoyo en la rueda¡¡¡ Reparemolo con un Chiclee</p> <p><i>Nota: Se canta repitiendo pero con cada estrofa se va omitiendo una palabra según el siguiente orden 1. Jefe 2. Rueda. 3 carro 4.hoyo</i></p>

Anexo N°4: Juegos Nocturnos

Juegos Nocturnos

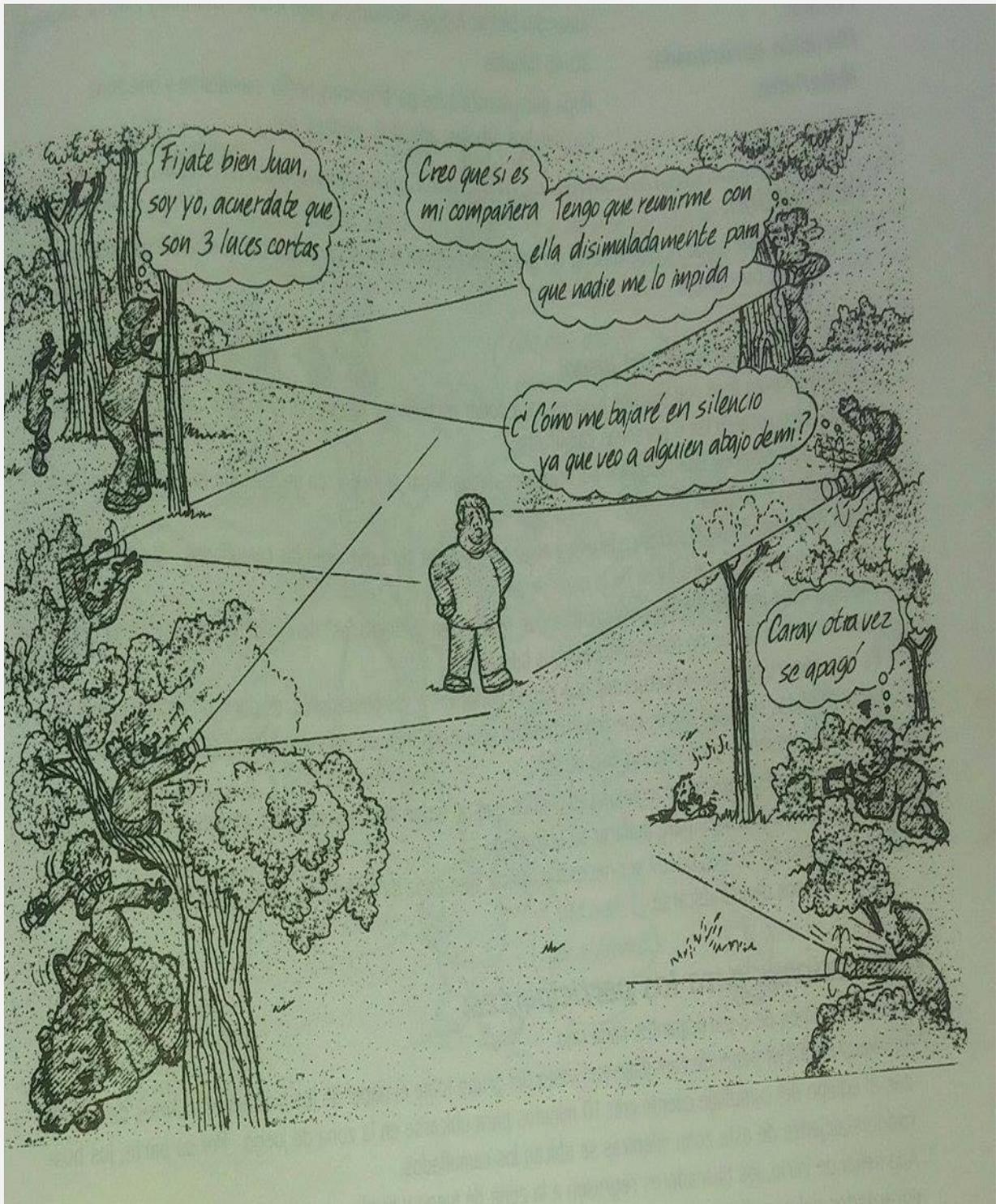
Búsqueda de señales

Duración aproximada: 10 - 15 minutos
Materiales: Un foco de mano o linterna por jugador y un campo abierto

Descripción:
 Este juego consiste en que los miembros de las parejas se reúnan en la oscuridad, guiándose únicamente por las señales de sus linternas, mientras que las demás parejas tratarán de evitar que se reúnan.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen parejas, y cada pareja póngase de acuerdo en su señal secreta. Es una señal que harán con sus linternas, por ejemplo un resplandor corto y uno largo; tres cortos, etc. Deben aprendérselo bien y debe ser bien única.
2. Todos los miembros de las parejas sepárense de tal forma que uno se vaya para un grupo y el otro para el otro, es decir, la mitad de los jugadores colóquense al final del campo abierto mientras que la otra mitad permanezca en el otro extremo. El director del juego, colocado en medio del campo de juego, servirá como la base.
3. Durante el siguiente minuto todos distribúyanse alrededor del área de juego, y una vez transcurrido comiencen a dar su señal respectiva para localizar a su compañero.
4. Traten de localizarlo lo más pronto posible señalándole su posición. Pero durante su búsqueda traten de ser lo más discretos posibles, ya que si algún contrincante se da cuenta de que se han localizado deberá correr hacia alguno de los miembros de la pareja localizada para evitar que se reúnan. Si el contrincante logra tocar con la mano a un miembro de la pareja antes de que se reúnan, el miembro de la pareja deberá dejar el juego y colocarse en la "base"; pero si la pareja logra reunirse antes de ser detectada deberán correr lo más rápido posible hacia la "base".
5. Una vez que la pareja se ha reunido, no puede ser tocada ni sacada. La primera pareja que regrese segura a la "base" es la ganadora.



Anexo N°5: Juegos acuáticos

Balaceo de la cubeta

Retos

Duración aproximada: 10-20 minutos

Materiales: Una cubeta (balde, palangana)

Descripción:

El objetivo del juego es que todos los participantes mantengan balanceada la cubeta para evitar que se derrame agua encima de ellos.

Notas para el director del juego:

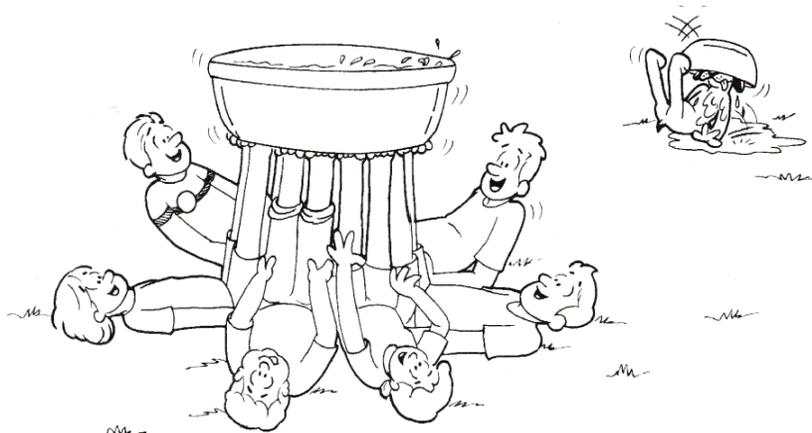
1. Procura que la cubeta sea ancha pero liviana para no lastimar a nadie en caso de que se caiga.
2. Es mejor realizar el juego cuando todos están descalzos y en traje de baño.
3. Coloca la cubeta sobre los pies de todos los participantes y sostenla hasta que quede balanceada y hasta que todos estén tocándola con los pies.

Instrucciones para los participantes:

1. Llenen completamente la cubeta con agua.
2. Acuéstense de espaldas formando un círculo, lado a lado, con las piernas apuntando hacia el centro, en el aire.
3. Una vez que tengan la cubeta sobre sus pies, manténgala balanceada para evitar que se derrame el agua. Si alguien empuja la cubeta a propósito, su castigo será un cubetazo de agua.
4. Una vez que el equipo haya podido dominar este reto, es decir mantener equilibrada la cubeta, comiencen a balancear la cubeta sin derramar el agua.

Variación:

Una vez que los participantes tengan la cubeta equilibrada sobre sus pies, podrán tocarse alguna parte del cuerpo; por ejemplo que se toquen la nariz con las rodillas, o que se toquen los dedos de los pies, o que quiten un pie sosteniendo la cubeta con un solo pie, o algo parecido para hacer que la cubeta caiga sobre ellos.



10

Flotadores

Trabajo en equipo

Fuente: Ground Loop, William M. Hazel

Duración aproximada: 10 minutos

Materiales: Un recipiente grande por equipo, 1 pelota de ping pong por recipiente, 1 objeto para cargar agua por participante (taza, bandeja, una olla con hoyos en el fondo, embudo, vasos con hoyos, un colador, etc.), una cubeta (balde) grande llena de agua y un cronómetro

Sub-categoría

Con agua

Descripción:

El objetivo de cada equipo es llenar los recipientes con agua hasta que las pelotas de ping pong floten y se salgan del recipiente.

Notas para el director del juego:

1. Elige un lugar del área de juego para colocar la cubeta grande con agua.
2. Entrega a cada equipo un recipiente según el tiempo del que dispongas; si los recipientes son muy grandes la actividad tomará mucho tiempo. Por lo tanto, puedes variar el tamaño de los recipientes para que la actividad no dure más de 10 minutos.
3. Después necesitas colocar una pelota de ping pong dentro de cada recipiente.
4. Si quieres dificultarles la actividad, hazles unos pequeños hoyos en el fondo de los recipientes para que el agua se esté saliendo paulatinamente. Ellos tendrán que darse cuenta y buscar la manera de taponarlos.
5. Si quieres impulsar la creatividad de los participantes, hazle unos hoyos a los vasos para ver cómo se las ingenian los participantes para transportar el agua.

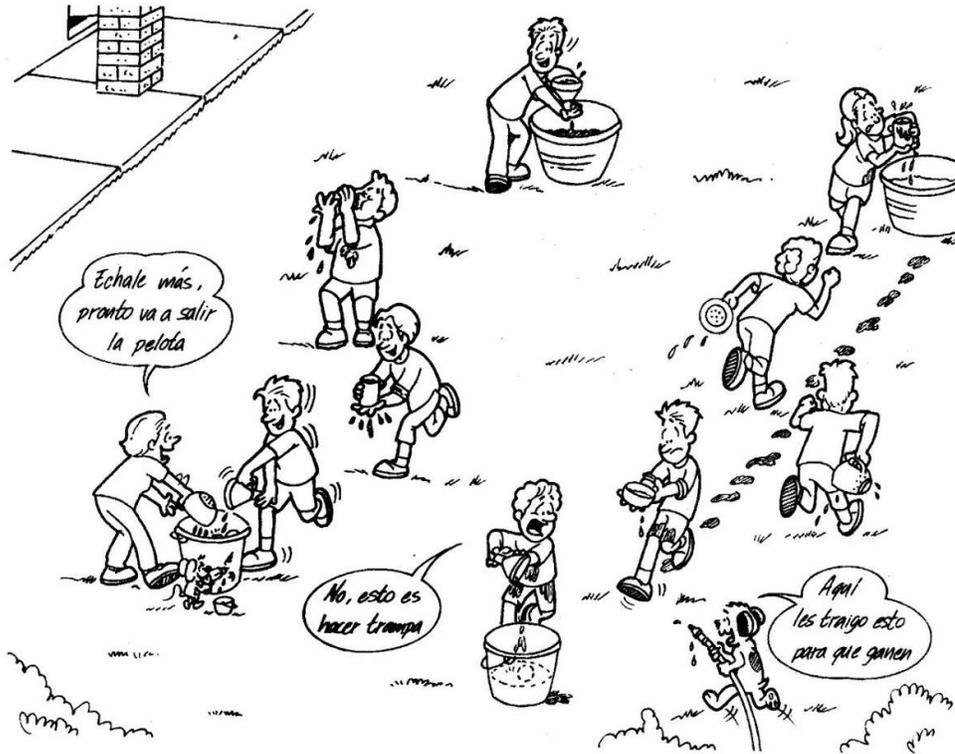
Instrucciones para los participantes:

1. Formen equipos, y cada participante tome un objeto con que cargar agua.
2. El objetivo para cada equipo es que llenen su recipiente con agua lo más rápido posible, y hasta que la pelota de ping pong esté flotando y salga de éste.
3. El agua solo puede ser transportada a través de los objetos que eligieron. Ni los recipientes ni la cubeta podrán ser movidas de su lugar.
4. A la señal, cada participante comience a llevar agua de la cubeta al recipiente de su equipo.
5. El equipo que primero logre hacer que la pelota de ping pong salga fuera de su recipiente es el ganador.

Variación:

Realicen el juego designando a algunas personas como los encargados de transportar el agua de la cubeta a los recipientes. La complejidad del juego va a consistir en que los encargados deben transportar el agua con los ojos cerrados, mientras que el resto del grupo los guía verbalmente para lograr el objetivo grupal.

Trabajo en equipo



71

Misión imposible

Estrategias grupales

Duración aproximada: 30 minutos

Materiales: Una sandía por equipo, una pistola de agua por cada miembro de los dos equipos, cal o tiza, 6 cubetas (baldes) con agua y bandas de colores para cada equipo

Descripción:

El objetivo de este juego es que dos equipos traten de encontrar la bomba secreta del equipo contrario, que ha sido robada y escondida por los agentes enemigos.

Notas para el director del juego:

1. Determina el área de juego, y dentro de ella seis círculos de 8 m de diámetro. Nombra a estos círculos como las "zonas desmilitarizadas".
2. Elige a 6 participantes para que sean los encargados de cada círculo, y coloca una cubeta con agua dentro de cada uno.
3. Dale a cada equipo una banda de color que los represente como equipo.
4. Nombra cada sandía para que cada equipo distinga la suya.
5. Llena las pistolas con agua. Estas pueden ser botellas de plástico llenas de agua, pistolas de agua, globos con agua o cualquier cosa que pueda lanzar agua.
6. A la mitad del juego, pídeles a los participantes que cuando escuchen la señal se reúnan con su equipo para analizar la eficacia de sus estrategias grupales hasta el momento. Permíteles un periodo de 5 minutos para que elaboren nuevas estrategias grupales.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen dos equipos con igual número de participantes, y cada miembro del equipo tome una pistola llena con agua.
2. Cada equipo elija un lugar dentro del área de juego para que sea su cuartel. A la señal, cada equipo trate de encontrar la "bomba" (sandía) correspondiente a su equipo para llevarla de regreso a su cuartel.
3. Durante el intento, utilicen sus pistolas para "herir" a sus contrincantes y evitar así que encuentren su propia bomba.
4. Si un participante es "herido" (mojado) con una pistola, vaya a la zona desmilitarizada más cercana para recuperarse. Entonces, el vigilante de esta zona cuenta hasta 30 para poder dejar salir nuevamente al jugador.
5. Durante su estadía dentro de la zona desmilitarizada, el jugador herido no podrá ser atacado ni tampoco podrá recargar su pistola. Si necesita recargarla, deberá recuperarse, salir de esa zona y dirigirse a otra para recargarla.
6. Si un participante es "herido" mientras iba cargando la bomba, deberá dejarla en el piso con cuidado para evitar que estalle (se rompa). El equipo que deje que se rompa la sandía perderá. Entonces el participante herido se deberá dirigir a cualquier zona desmilitarizada a recuperarse, y otro miembro del equipo la podrá levantar para continuar su recorrido hacia su cuartel.
7. Si el equipo contrario logra interceptar "la bomba enemiga", levántela y escóndala dentro del área de juego.
8. Continúen jugando hasta que un equipo logre llevar su sandía hasta su cuartel.

48



Estrategias grupales



Anexo N°6: Juegos al aire libre

Juegos con paracaídas

Alrededor del Mundo

Duración aproximada: 15 minutos
Materiales: Un paracaídas, Una o dos pelotas de voleibol.

Descripción:

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

Instrucciones para los participantes:

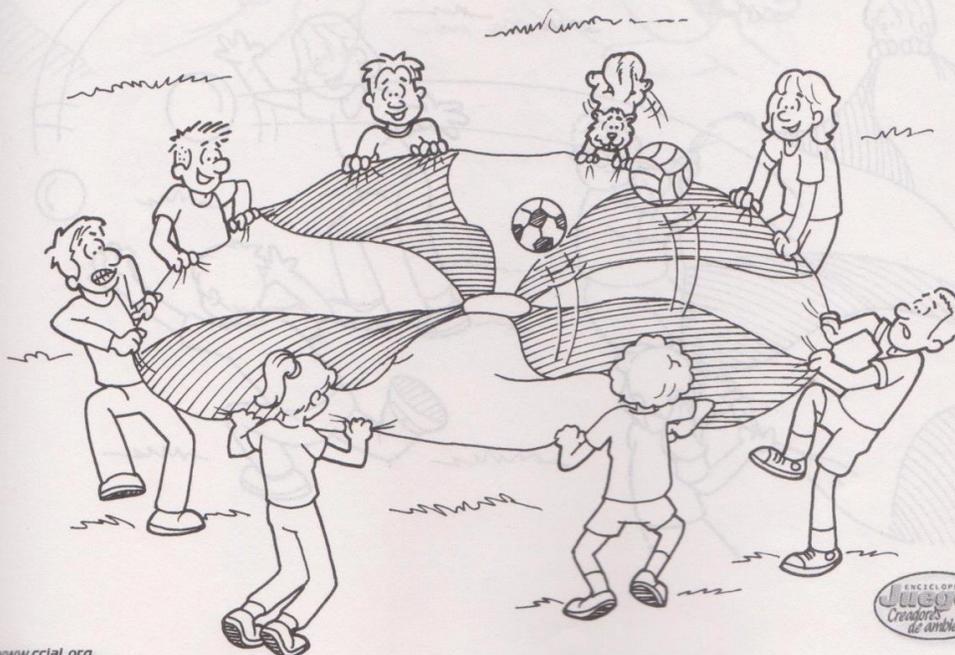
1. Tiren una pelota de voleibol sobre el paracaídas y párense alrededor del paracaídas.
2. Cada uno agarre la parte del paracaídas frente a ustedes.
3. Trabajando como equipo, traten de rodar la pelota alrededor del paracaídas lo más rápido y ágilmente que puedan.
4. Esto va a requerir que ustedes cooperen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

Variaciones:

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

Medidas de seguridad:

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



La liebre y el sabueso

Juegos con paracaídas

Fuente: Parachute Games, Todd Strong/Dale LeFevre. Usado con permiso.

Duración aproximada: 2-3 minutos

Materiales: Un paracaídas, dos pelotas diferentes la una de la otra - puede ser una de un color y otra de otro; o una pelota de tenis y otra de voleibol.

Descripción:

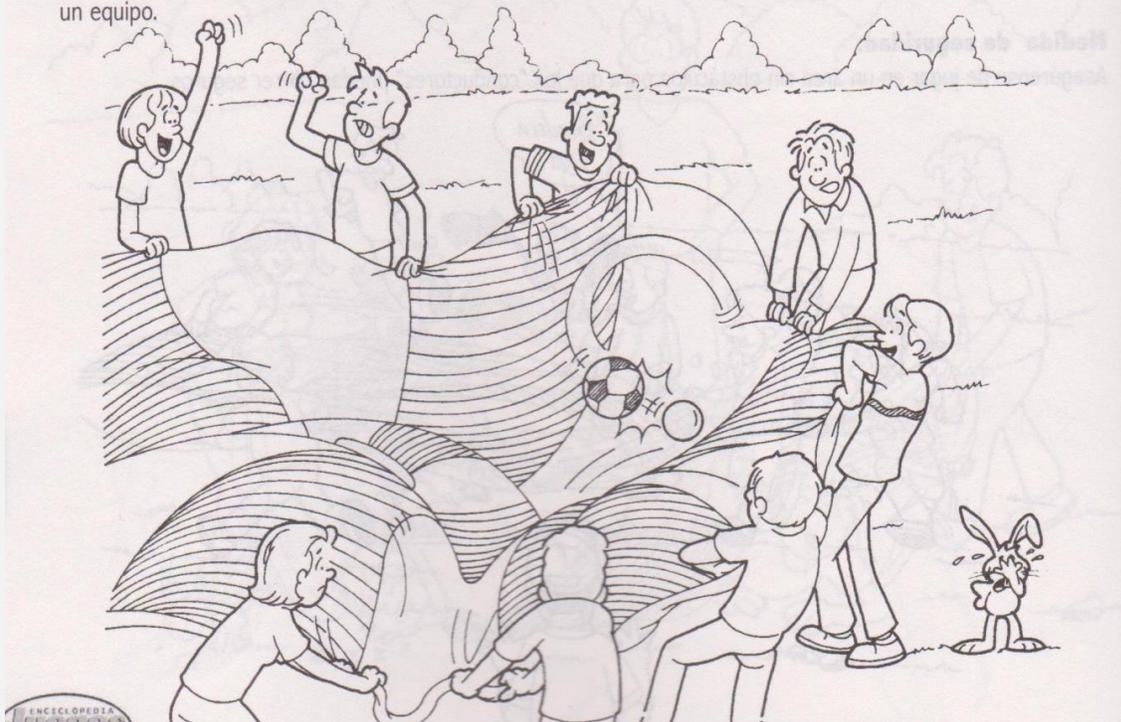
En esta actividad los participantes colocarán dos pelotas encima del paracaídas y tendrán que controlar el paracaídas para lograr que la pelota grande alcance a la pelota pequeña.

Instrucciones para los participantes:

1. Párense todos alrededor del paracaídas y levántenlo al nivel de su cintura.
2. Tiren las dos pelotas encima del paracaídas.
3. Ahora, según la posición del líder, todos los de la izquierda del paracaídas van a ser un equipo y los de la derecha van a ser otro equipo.
4. Cada equipo va a tratar de controlar las dos pelotas: una pelota va a ser la liebre y la otra el sabueso.
5. Un equipo va a procurar que el sabueso alcance a la liebre y el otro va a hacer todo lo posible para que la liebre se escape.

Variaciones:

- Para crear una estrategia diferente en el juego, puedes hacer que cada dos personas alrededor del paracaídas pertenezcan al mismo equipo. Entonces, va a quedar de modo que una persona es del Equipo #1 y la siguiente del #2, la siguiente del #1, etc.
- Puedes dividir el paracaídas en cuadrantes y hacer que los dos cuadrantes contrarios trabajen juntos como un equipo.



Juegos con paracaídas

La ola

Fuente: Parachute Games, Todd Strong/Dale LeFevre. Usado con permiso.
Duración aproximada: 10 minutos
Materiales: Un paracaídas, una pelota liviana grande

Descripción:

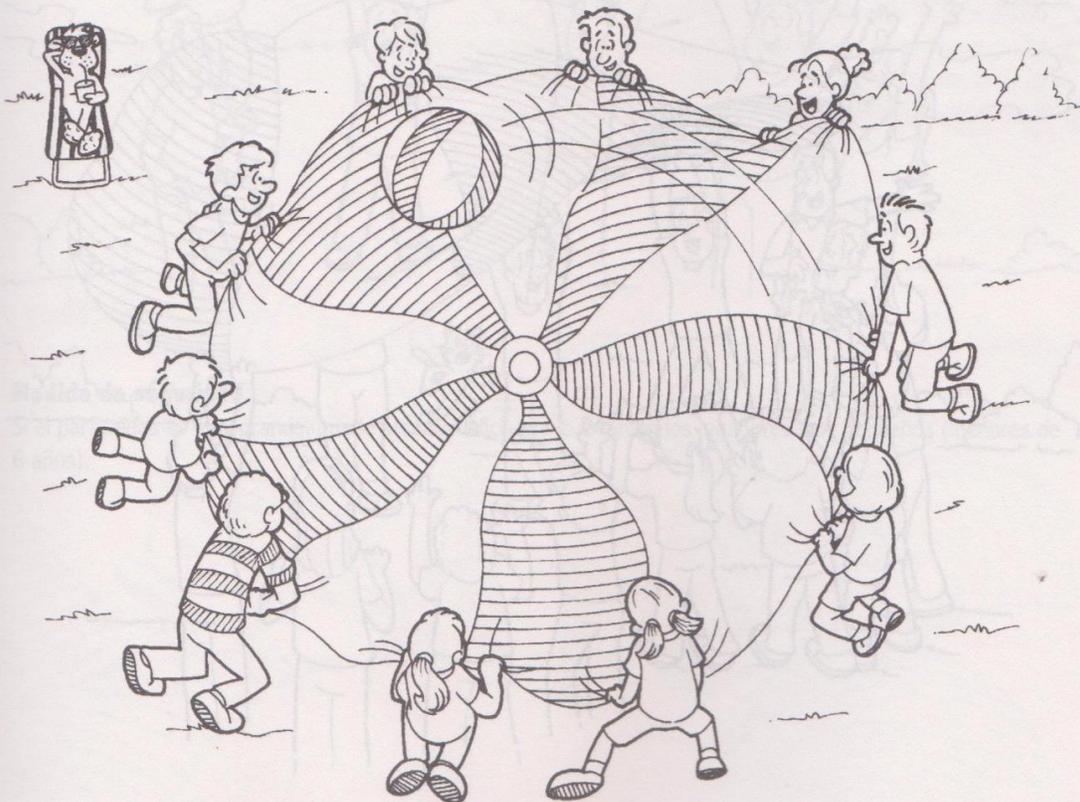
El objetivo del juego es hacer girar la pelota encima del paracaídas de un lado al otro.

Instrucciones para los participantes:

1. Párese o hínquese cada uno alrededor del paracaídas y agarren la parte del paracaídas que está frente a ustedes.
2. Pongan la pelota sobre el paracaídas y háganla rodar alrededor de la orilla.
3. Levanten el paracaídas en cuanto la pelota pase frente a ustedes. Si lo levantan muy pronto, la pelota se va a parar; y si lo levantan muy tarde, la pelota se va a venir hacia ustedes o se va a salir del paracaídas.

Variación:

Puedes usar una pelota más pequeña para que el desafío sea mayor, especialmente para los niños menores de 6 años.



El tiburón

Juegos con paracaídas

Fuente: Parachute Games, Todd Strong/Dale LeFevre. Usado con permiso.

Duración aproximada: 15 minutos

Materiales: Un paracaídas, un frisbee (platillo volador)

Descripción:

El objetivo del juego es que "el tiburón" ataque por debajo del paracaídas inesperadamente a los turistas que están en la orilla de la playa.

Instrucciones para los participantes:

1. Párense todos alrededor del paracaídas. Levántenlo al nivel de su cintura y estírenlo tanto como puedan para que esté bien tenso.
2. Uno de ustedes va a ser el tiburón - se va a ir debajo el paracaídas con un frisbee y va a correr en círculos, empujando la orilla del frisbee por debajo del paracaídas de manera que parezca una aleta de tiburón.
3. Los que están alrededor del paracaídas van a levantar el paracaídas un poquito para arriba y para abajo para hacer pequeñas "olas" y van a tararear la melodía de la película "Tiburón"! ("dum-dum dum-dum dum-dum.....")
4. ¡Cuidense! ¡Puede ser que el tiburón decida morder a uno de ustedes por debajo del paracaídas agarrándole la pierna!
5. Cuando el "mordido" termine de gritar del dolor, agárrele la "aleta" al tiburón e inmediatamente conviértase en el tiburón. El tiburón toma el lugar del mordido sosteniendo el paracaídas.
6. ¡Así van a seguir jugando hasta que todos hayan sido mordidos por el tiburón!



Variaciones:

- Si tienen varios frisbees, en vez de que el "mordido" tome la aleta del tiburón que lo mordió, tome una "aleta" adicional, de forma que haya DOS tiburones, y luego TRES, luego CUATRO, etc.
- Se puede jugar con todos los jugadores sentados con las piernas extendidas hacia el centro y el tiburón "muerte" a la gente mientras se arrastra sobre la panza.

Medida de seguridad:

Recuérdense al "tiburón" que la mordida no debe ser tan fuerte - ¡que sólo es un juego!

Los periódicos y las botellas

Juegos con frisbee

Duración aproximada: 20-25 minutos

Materiales: Dos frisbees de distintos colores o más, dos conos o botellas de plástico de 1 litro, dos sillas, un periódico enrollado por participante.

Descripción:

El objetivo del juego es derribar la botella del equipo contrario mientras se evita que el frisbee del equipo contrario esté en el aire.

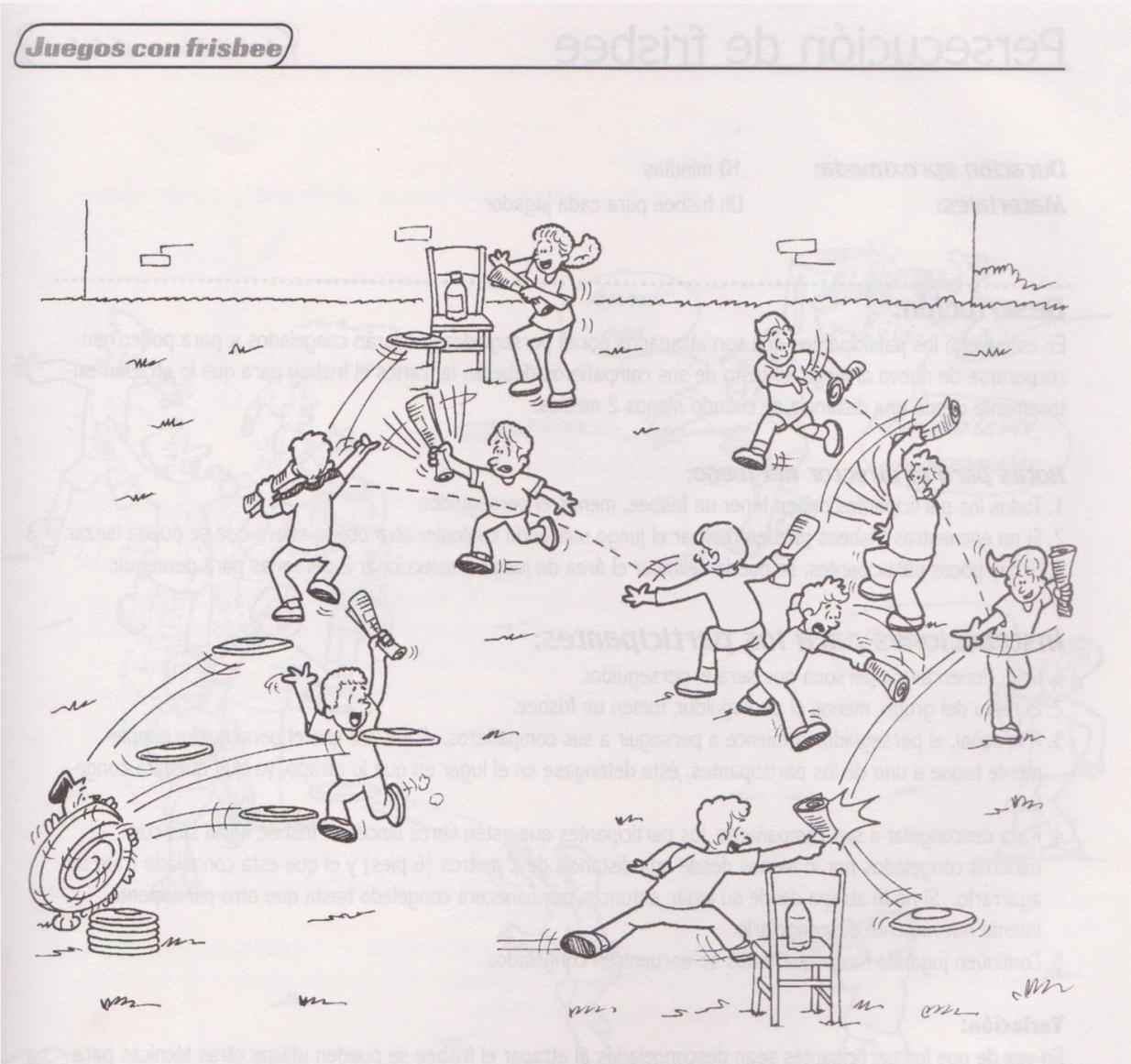
Notas para el director del juego:

1. Determina el área de juego y en cada extremo coloca una botella encima de una silla.
2. Si quieres hacer el juego mucho más divertido, los equipos pueden utilizar más de un frisbee.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen dos equipos, tomen un frisbee por equipo y un periódico enrollado por participante.
2. Al darse la señal, comiencen a lanzarse el frisbee entre los mismos miembros del equipo para posicionarse de manera que logren derribar la botella que se encuentra encima de la silla del equipo contrario (al otro extremo de la cancha).
3. El equipo que logre derribar la botella del equipo contrario anota 1000 puntos y comenzará de nuevo desde el otro extremo de la cancha.
4. Durante el juego, ningún participante puede correr con el frisbee en sus manos; únicamente podrán avanzar hacia el objetivo pasándose el frisbee. Al mismo tiempo y sin perder de vista su propio frisbee, cada participante trate de derribar, con el periódico que tiene en una mano, el frisbee del equipo contrario que está en el aire.
5. Continúen jugando hasta que un equipo anote 10.000 puntos en este juego de continua ofensiva y defensiva.

Juegos con frisbee



Enganchados

Juegos con frisbee

Fuente:

Del libro The Recreation Handbook: 342 Games and Other Activities for Teams and Individuals © 1992 Robert L Loeffelbein usado con el permiso de McFarland & Company, Inc., Box 611, Jefferson NC 28640. www.mcfarlandpub.com.

Duración aproximada:

30 minutos

Materiales:

Varios ganchos (perchas) para colgar la ropa y 2 frisbees por cada 2 personas

Descripción:

Esta actividad consiste en que los participantes traten de lanzar los frisbees a través de los aros formados por los ganchos de ropa que están enterrados en el suelo.

Notas para el directo del juego:

1. Con los ganchos de ropa haz varias formas; por ejemplo, puedes hacer un óvalo, un círculo o una especie de embudo (ver dibujo).
2. Traza la línea de lanzamiento, y a una distancia de aproximadamente 15 metros traza la línea meta. Coloca los ganchos dentro de estas dos líneas.

Instrucciones para los participantes:

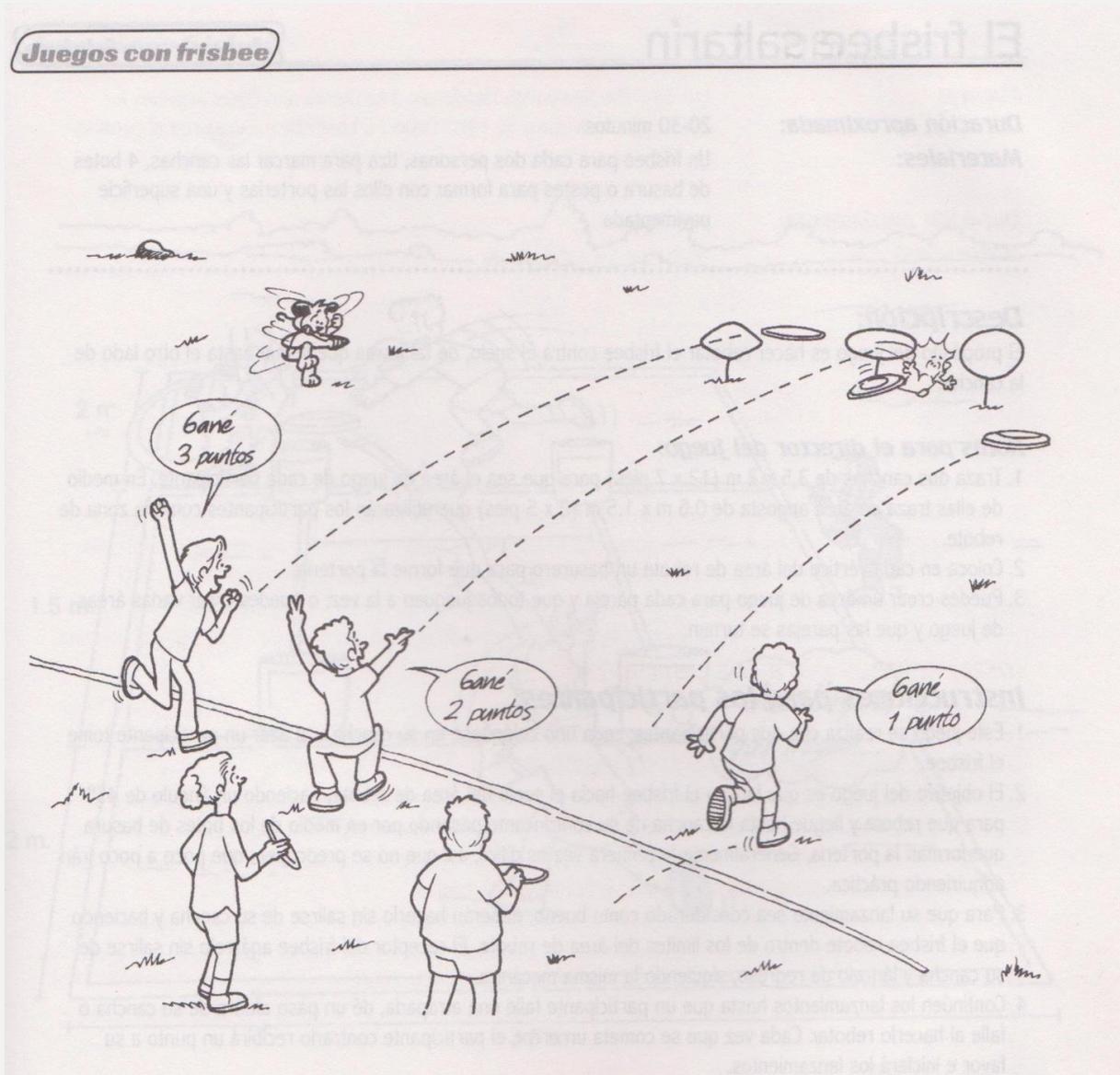
1. Por turnos, un participante tome dos frisbees y colóquese en la línea de lanzamiento. Desde ahí lance el frisbee hacia la línea meta, tratando de que el frisbee pase a través de los ganchos que están enterrados en el suelo.
2. Por cada frisbee que atraviese un gancho el participante recibe 3 puntos, por cada frisbee que golpee a un gancho y se quede al lado de éste, recibe 2 puntos; y por cada frisbee que aterrice a un frisbee de distancia del gancho, recibe 1 punto.
3. Continúen jugando hasta que un participante logre anotar 21 puntos.

Variaciones:

Cazando murciélagos: Para esta versión se deben colgar a diferentes distancias y alturas de 6 a 8 ganchos en las ramas de los árboles de un bosque o jardín. Cada participante debe tener de 4 a 6 frisbees. Los participantes se imaginarán que están cazando murciélagos. Por cada frisbee que atraviese un aro reciben un punto. El participante que anote más puntos es el ganador.

Policías al rescate: Esta versión es muy similar a la anterior, pero en lugar de utilizar ganchos se deben colgar alrededor del área de juego cartulinas con caras o cuerpos completos de gánsteres para que sean "fusilados" con los frisbees de los participantes.

Juegos con frisbee



Anexo N°7: KERMES

La Kermes contara con 3 opciones para los acampantes:

1. Zentangle art. → Encargada: Gisela Elisa Sigüenza Leiva
2. Diseñando camisetas → Encargado: Adonay Granadeño
3. Pulsera que cuenta una historia → Encargada: Claudia de Galán

Consideraciones:

- ✓ Cada kermes tendrá un número máximo de 10 acampantes
- ✓ Se hará un letrero por cada estación llamativo y cada confidente instructor deberá ser propaganda a cada kermes para incentivarlos que se anoten en su kermes.
- ✓ hacer tres listados en donde cada acampante se anotara hasta llenar el cupo de 10 personas.
- ✓ al terminar su manualidad cada uno hará una breve descripción de lo que hizo en su kermes y la mostrara a los demás participantes.
- ✓ Duración: 2 horas

1. Pintura de Zentangle Art

Materiales:

- Palito de madera
- 10 Páginas mágicas color negro las cuales al dibujar van cambiando de color
- 10 Marcos o cuadros para poner las pinturas

Procedimiento:

Se les distribuirá una página, un palito de madera y un cuadro, y se les enseñará la técnica de la Zentangle Art. una vez terminado los pondrán en cuadro colocando la fecha y el nombre del campamento



2. Diseñando camisetas

Materiales:

- 10 camisas blancas de diferentes tallas
- 5 botes de pintura spray en diferentes colores
- 5 rollos de tirro
- Plantillas varias con diseños de moda

Procedimiento:

Para diseñar una camiseta el acampante podrá utilizar las plantillas disponibles o podrá crear su propio diseño utilizando tirro en las camisetas. Para ellos tendrá el apoyo del encargado de la estación, quien le podrá explicar cómo realizar su diseño.

Al terminar, dejamos secar y listo!



3. Pulsera que cuenta una historia

Materiales:

- 10 Piezas de cada color: verdes, amarillo, negro, blanco y rojo
- Hilo para hacer la pulsera

Procedimiento:

Dichos materiales se les darán y se les narrará la historia de acuerdo al orden de colores. Hasta terminar la pulsera.

La pulsera que cuenta una historia

El color oscuro nos recuerda del pecado. Nuestro pecado. Pecado significa todo lo que pensamos, decimos y hacemos que no le agrada a Dios. La Biblia dice en Romanos 3:23 "por cuanto todos pecaron..." Esto significa que toda persona ha pecado sin excepción alguna. Tú y yo somos pecadores. El pecado nos separa de Dios. Pero sabes, Dios proveyó una solución.

El color rojo nos habla de la solución que Dios proveyó. El rojo nos recuerda del color de la sangre. Dios envió a su único Hijo Jesucristo a morir en la cruz por todos nosotros para limpiarnos de toda maldad. Jesús derramó su sangre y murió, pero no se quedó muerto; resucitó al tercer día para probar que Él realmente era Hijo de Dios. 1 Corintios 15:3,4; Romanos 6:23

El color blanco nos recuerda que todos podemos ser limpios del pecado, puros y sin mancha. La Biblia dice en Hechos 10:43 que "todos los que en Él (Jesús) creyeren, recibirán perdón de pecados por su nombre". Cuando creemos en nuestro corazón que Jesucristo murió por nosotros, entonces podemos ser limpios de pecado y también pasamos a ser hijos de Dios. Romanos 5:8

El color verde nos recuerda las plantas. ¿Qué necesitan para crecer?--agua y sol. De la misma forma tu relación con Dios es como una semillita que necesita de cuidados para que crezca, el hablar con Él diariamente (orar), el leer tu Biblia, el decir a otros acerca de Cristo, y el tener comunión con otros cristianos son formas de cuidar nuestra relación con Dios.

El color amarillo nos recuerda del oro. La Biblia dice que en el cielo hay calles de oro. (Apocalipsis 21:21). Cuando confiamos en Jesús como nuestro Salvador, entonces podremos vivir en ese maravilloso lugar como hijos de Dios para siempre.

Otras presentaciones incluyen el color azul después del color blanco, que representa el bautismo en agua.



Anexo N°8: Hoja de Inscripción



CCI AL
El Salvador

FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN



Información personal

Nombre Completo	
Domicilio	
Teléfono Particular	
Teléfono particular	
Teléfono móvil o celular	
Dirección de correo electrónico	
Fecha de nacimiento (DD/MM/AAAA)	



Información médica y de emergencia

En caso de emergencia, pónganse en contacto con	
Número de contacto en caso de emergencia	
Enfermedades conocidas	
Alergias conocidas	
Medicación habitual	

Anexo N°9: Material de promoción

Afiche

Campamento Juvenil Iglesia FE Viva de El Salvador

SEARCHING *CAMP*

alguien te está

Buscando...



PUNTO DE REUNION IGLESIA FE VIVA | COSTO POR PERSONA: \$50.00

03.04.05 | **LUGAR DE CAMPAMENTO**
DE JUNIO | CASA DE RETIRO PALABRA VIVA, CANGREJERA

PARA MAYOR INFORMACIÓN: FACEBOOK SEARCHING CAMP.

TAMBIÉN EN LA OFICINA DE INFORMACIÓN DE LA UEES
CELULAR: 7888-0639 / 6420-3128 / 7787-6740



Banner



Gafete

Campamento Juvenil iglesia FE viva de El Salvador

SEARCHING *CAMP*

alguien te está *Buscando...*

My name is:



Anexo N°10: tiempo a solas

Día 1

Tiempo a solas con Dios

1. Lee.

Proverbios 28:3

“El que encubre sus pecados no prosperará, más el que los confiesa y los abandona hallará misericordia.”

2. Reflexiona.

Amigo, te invitamos a que respondas las siguientes preguntas:

- ✓ ¿Qué es “prosperar” en tus propias palabras?
- ✓ ¿En qué cosas te gustaría prosperar?
- ✓ Según proverbios, ¿Qué debes hacer para que prosperes?

3. Habla con Dios.

- ✓ Cierra tus ojos y platica con Dios confesando con él todas aquellas cosas a las que tú llamarías “pecados”.
- ✓ Platica con Dios y prométele que te alejaras de todas las cosas que tú llamaste pecado.

4. Adora.

- ✓ Junto con tu confidente canten una alabanza de adoración y trata de hacerlo de todo corazón.

Día 2

Tiempo a solas con Dios

1. Lee.

Salmos 103:3 y 5

Él perdona todos tus pecados y sana todas tus dolencias; él rescata tu vida del sepulcro y te cubre de amor y compasión; él colma de bienes tu vida.

2. Reflexiona.

Amigo, te invitamos a que respondas las siguientes preguntas:

- ✓ ¿De quién está hablando la cita anterior?
- ✓ ¿Cuáles son las cosas que Dios hace por tí?
- ✓ Medita en cuantas veces Dios te ha rescatado y hoy te da una nueva oportunidad.

3. Habla con Dios.

- ✓ Ora agradeciéndole a Dios por la oportunidad de vivir que te ha dado hoy.
- ✓ Pídele que te dé suficiente tiempo para que SIEMPRE puedas acercarte a él.

4. Adora

- ✓ Junto con tu confidente canten una alabanza de adoración y trata de hacerlo de todo corazón