



**Campamento para niños de 6-12 años
(Niños de primaria)**

INDICE

- I. Equipo de Programación.
- II. Dedicatoria y Agradecimientos.
- III. Organigrama del Personal.
- IV. Diagnóstico.
- V. Horario Final.
- VI. Actividades Clave.
 - 1. Tiempo a Solas con Dios.
 - 2. Encuentro Bíblico en Comunidad.
 - 3. Aprendizaje de la Naturaleza.
 - 4. Talleres Mesozoicos.
 - 5. Dramas Creativos.
 - 6. Cadena Alimenticia.
 - 7. Citas Individuales con los Camperos.
 - 8. Círculo de la Amistad.
- VII. Actividad Óptima.
 - 1. Eres Valiente.
 - 2. Sólo para Valientes.
 - 3. Sólo para Fuertes.
 - 4. Derribando el Fuerte.
 - 5. Rally de Gedeón.
- VIII. Horario Detallado
- IX. Presupuesto.
- X. Menú.
- XI. Anexos.

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Dios primeramente por haberme llamado a este gran y hermoso ministerio que es "campamentos". Espero poder seguir sirviendo en esta área.

Agradezco a Gloria García, Hugo Martínez, Mónica Carillo, por haber estado siempre al pendiente de nosotros en la organización de este campamento.

Agradezco al equipo de programación, por todos los días que nos reunimos para organizar este campamento, por su paciencia y amor, Gracias Rocío Medina, Héctor Lugo y Laura Gómez. Igualmente a los miembros del staff de sierra linda, confidentes, cocineros.

Espero que este trabajo, pueda ser de ayuda y de bendición para los lectores del mismo.

Gracias.

Erika Martínez.

Primeramente mi agradecimiento es para mi Dios, que me ha permitido formar parte de este hermoso y fascinante ministerio donde día a día vemos las maravillas del Señor por medio de otras personas.

Gracias también a los instructores, Gloria García, muchísimas gracias por todo el apoyo que me ha brindado, por creer en mí, por motivarme y por ser una gran facilitadora en mi crecimiento en este ministerio, Mónica Carrillo por ser siempre tan asertiva en tus comentarios que me han ayudado a crecer, Hugo Martínez por su apoyo incondicional en cada paso que he dado. Cada uno de ustedes es parte importante de este crecimiento.

Gracias, al staff de sierra linda que son parte de todo esto, gracias por sus ideas, por invertir de su tiempo para que todo saliera aun mejor de como teníamos planeado. Y por ultimo pero no menos importante, Gracias al equipo de programación, por su paciencia y entrega en la realización de este campamento.

atte.: Laura A. Lozano Gómez

Gracias, gracias Señor por tu amor y el privilegio de trabajar en este maravilloso ministerio de Campamentos junto con Héctor, este trabajo es para ti Señor.

Gracias a mi esposo por todo este tiempo compartiendo tan precioso ministerio con tanto amor y entusiasmo.

Y gracias te doy Padre por la vida, sabiduría y paciencia de nuestros instructores: Gloria García, Esther Orquis, Mónica Carrillo y Hugo Martínez. Gracias Dios por los miembros del equipo de programación y de confidentes sin los cuáles no se hubiera concretado este hermoso trabajo, por su apoyo, entusiasmo y diligencia en cada junta y para cada actividad.

Hermosos compañeros de milicia me tocaron en este Curso, el Señor siga prosperando, afirmando y fortaleciendo su ministerio, mil gracias y bendiciones por su apoyo y su amor.

atte.: Rocío Medina de Lugo

EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

Staff del Campamento Sierra Linda:

1. Lozano Gómez Laura Andrea Templo Metodista "Camino de paz"
2. Lugo Briseño Héctor. Templo Metodista "Visión Apostólica Oriente"
3. Martínez Soto Erika Eunice. Templo Metodista "San Juan"
4. Medina Salas Rocío del Carmen. Templo Metodista "Visión Apostólica Oriente"

ORGANIGRAMA

**Director de Programa
Hector Briseño**

**Asistente de director
Rocio del Carmen Medina**

**Jefe de Servicios
De apoyo.
Campamento Sierra Linda**

**Recreación
Eduardo Sanchez**

**Cocina
Sra. Irma**

**Intercesión
Laura**

**Ayuda de Cocina
Sr. Gregorio**

**Musica
Daniel Alvarado**

**Ayuda Medica
Erika**

**Transporte
Hno. Hugo**

**Consejeria
Gloria Garcia**

CABAÑA 1

CABAÑA 2

CABAÑA 3

CABAÑA 4

Patsy y Sandy | Hugo y Cesar

Lucre y Adriana | Luis y Abdiel

Yazmin y Jane | Lalo Y Toño

Damariz y Laura | Shalem y Toño

Descripción de Puestos.

Director del Programa:

- . Velar en oración por que se cumpla el propósito que Dios tiene a través del campamento.
- . Supervisar que las actividades inicien en tiempo.
- . Verificar que el asistente tenga en tiempo el material requerido para cada actividad.
- . Modificar el horario de ser necesario de acuerdo a los requerimientos de los camperos.
- . Coordinar a los responsables de cada actividad.
- . Dirigir la junta de retroalimentación diaria con los confidentes.
- . Estar preparado para ministrar en cualquier momento a niños o confidentes.
- . Coordinarse con el jefe de Confidentes si existe algún inconveniente o problema.
- . Coordinarse con el Jefe de Servicios de Apoyo para el pago del transporte, la compra diaria de insumos y/o materiales faltantes.

Auxiliar del Director:

- . Proporcionar a tiempo los Manuales del Campero a cada Confidente así como el material requerido.
- . Auxiliar a los responsables de las actividades en lo que se requiera.
- . Facilitar el material requerido al responsable de la Recreación.
- . Proporcionar el material que requiera al Responsable de Música.
- . Verificar que se lleven en tiempo cada una de las actividades.
- . Auxiliar al Director del Programa en las funciones que así se le solicite.
- . Elaborar el rol de oración de intercesión para cada día.

Jefe de Confidentes:

- . Supervisar que cada confidente esté al tanto de los camperos de su cabaña.
- . Verificar que los confidentes estén en todo tiempo en las actividades con sus camperos.
- . Verificar que se lleve el uno a uno entre cada confidente y sus camperos.
- . Proporcionar el material para cada círculo de la amistad.

Confidentes:

Ver que cada Confidente tenga La Guía del Facilitador para llevar a cabo el Estudio Bíblico en Comunidad.

Verificar que se lleve a cabo el Estudio Bíblico en Comunidad.

Verificar de ser necesario a los confidentes en la ministración de los camperos.

Servicios de Apoyo:

Verificar las compras de alimentos juntamente con el Jefe de Cocina.

Verificar los faltantes de suministros y material tanto para las actividades y como para el campamento que se requieran en el transcurso del campamento.

Verificar al responsable de las compras los suministros y material previamente adquiridos.

Verificar con el responsable de la ayuda médica y con el Director del Programa para el suministro de medicamentos que se requieran.

Verificar el Transporte.

Verificar con el Responsable de Finanzas para el pago del Transporte.

Verificar conjuntamente con el Responsable de Finanzas el presupuesto.

Verificar al Jefe de Cocina y su equipo.

Verificar que las instalaciones requeridas estén en óptimas condiciones para la realización del Campamento.

Responsable de Finanzas:

Verificar las inscripciones juntamente con el responsable de dicha actividad.

Verificar el presupuesto juntamente con el Director del Programa y el Jefe de Servicios de Apoyo.

Verificar el pago del Transporte junto con el Director del Programa y el Jefe de Servicios de Apoyo.

l.

dar el dinero requerido al responsable de cada actividad que así lo requiera a

de Compras:

- las compras necesarias de alimentos conforme se requieran.
- las compras de suministros que se requieran durante el campamento.

DIAGNÓSTICO

Después de aplicar 44 cuestionarios a nuestra muestra de niños de 6 a 12 años de edad que asisten a diversas iglesias, se determinó que existen tres áreas principales en las que requieren ayuda espiritual:

- A. Temor a la muerte y a la inseguridad.
- B. Falta de una familia y aún de integración en la misma.
- C. Falta conocer a Dios y tener una relación íntima y real con Él.

Por lo tanto nuestra meta de fe es:

“Vemos al campero integrado a su grupo familiar, venciendo sus miedos por una relación diaria con Dios”



**CAMPAMENTO DE PRIMAVERA ABRIL 2011"
JURASSIC CAMP**



Hora	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
7:00-7:30		Despertarse	Despertarse	Despertarse
7:30-8:30		Devocional y tiempo a solas	Devocional Y tiempo a solas	Devocional y tiempo a solas
8:30-9:30		Desayuno ♥	Desayuno ♥	Desayuno ♥
9:30-10:00	Inscripciones	t. libre ♥	t. libre ♥	Pintura rupestre ♥
10:00-11:30	Salida	EBC	EBC	EBC
11:30-12:00	Hacia el campamento	manualidad	Cantos jocosos	Acomodo de maletas
12:00-1:00	Bienvenida Y acomodo de cabañas	Historia Misionera	Juego de cadena alimenticia	 Exposición y salida
1:00-2:00	Comida ♥	Preparar vestuario y drama creativo ♥	Historia misionera	
2:00-3:00	Juegos Rompehielos (estaciones)	Comida cavernícola ♥	Comida ♥	
3:00-3:30	Correo ♥	 Correo ♥	Correo ♥	
3:00-4:00	¿Eres valiente?	Estudio de la Naturaleza	Venciendo al enemigo	
4:00-5:00	Solo para valientes	Fósiles	Rally	
5:00-6:00	Talleres Mesozoicos.	Solo para fuertes	de Gedeón	
6:00-7:00	Búsqueda del Huevo	Derribando el fuerte	alberca	
7:00-8:00	Cena ♥	Cena♥	Cena Campestre	
8:00-9:00	Juego nocturno y fiesta de neón	Drama creativo	¿Crees estar listo? ES TU TURNO	
9:00-10:00	Circulo de la amistad	Circulo de la amistad	Circulo de la amistad	
10:00	Dormir	Dormir	Dormir	

ACTIVIDADES CLAVE

TIEMPO A SOLAS CON DIOS

Propósito: Enseñar al campero a tener un tiempo a solas con Dios y que descubran como Dios les puede hablar de forma personal a través de la oración y de su palabra.

Procedimiento: Se reúne a los camperos para tener un devocional juntos, se entonan unos cantos y después se les invita a encontrar un lugar donde ellos puedan tener su devocional personal (tronco, roca, por el río etc.)



Devocional Todos Juntos



Tiempo a Solas



ENCUENTRO BIBLICO EN COMUNIDAD

Propósito: Que el campero aprenda a escudriñar la palabra de Dios de una manera inductiva, en compañía de un grupo pequeño y que pueda comprender como Dios habla a su vida.

Procedimiento: Se reúnen en grupo pequeños, todos con su manual (APENDICE 1), el confidente tiene como requisito haberlo realizado antes. Se les da un tiempo considerable.



CITAS INDIVIDUALES CON LOS CAMPESINOS

CIRCULOS DE LA AMISTAD

Propósito: Se busca que sea un tiempo de comunicación y dialogo con el campero (no es un tiempo para mensaje, sermón o la moraleja del día) es para conocer más del campero.

Procedimiento: Es una actividad de grupo pequeño, dentro de su cabaña con su respectivo confidente, se les recomienda que estén en circulo todo viéndose a la cara.

REGLA: Cuando uno habla, todos escuchan.



CITAS INDIVIDUALES CON LOS CAMPEROS

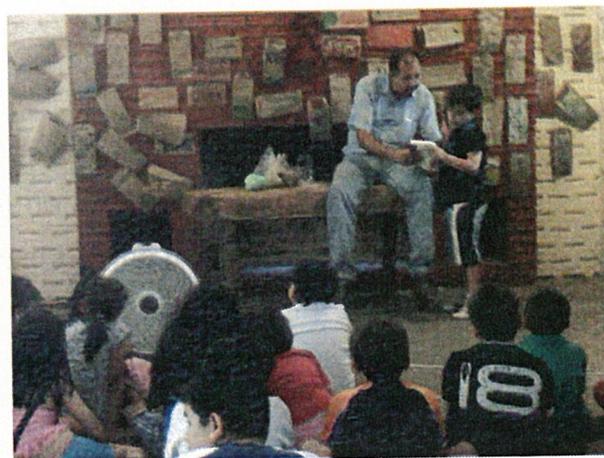
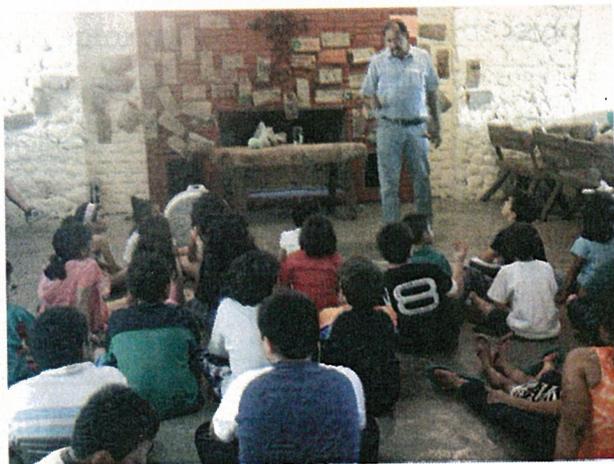
Propósito: Profundizar relaciones entre campero y confidente, tener un verdadero tiempo de conserjería a nivel personal y proveer a los campero una amistad de alguien más maduro en la fe cristiana.

Procedimiento: Se trata de estructurar encuentros individuales entre confidente y campero directamente en el horario de cada día, mejor conocido como encuentro "persona a persona" Cada día el confidente busca una oportunidad para poder conversar con los camperos de su cabaña. (En el horario hay corazones donde indica donde puedes tener la oportunidad de tener tu "persona a persona")

APRENDIZAJE DE LA NATURALEZA

Propósito: Que los camperos tengan una experiencia significativa con la naturaleza.

Procedimiento: Elegir a una persona que sepa acerca del tema a tratar, en este caso los fósiles, después elegir un lugar adecuado y cómodo, debe de despertar entusiasmo con actividades, debe de enfocar la atención hacia el tema, después tener una experiencia directa con lo que estamos viendo y al finalizar permitir al campero que comparta su experiencia. Ejemplo: preguntas de reflexión.



TALLERES MESOZOICOS

Propósito: Que el campero adquiera una habilidad con alguno de los cuatro talleres expuestos. (Arco y flecha, Pintura rupestres, Fogata, Música).

Procedimiento: Elegir a personas que conozcan realmente la destreza y buena metodología para enseñarlas, y que den un breve explicación de cómo se usaban estos en épocas pasadas.

Arco y Flecha:

Materiales:

- Un palo aproximadamente de 60cm. de largo
- Otro palo de menor tamaño
- Hilo nylon

Amarrar un cordón (nylon) tensándolo de un extremo a otro, arqueando un poco el palo. Y listo, ya quedó, el otro palo de menor tamaño se usará como flecha.

Pintura Rupestre:

Materiales:

- La parte de adentro de una caja de cereal.
- Pinturas de agua.

Se dibujan previamente dinosaurios en los cartoncillos, los camperos solo pintaran el dibujo o ellos pueden hacer sus propios diseños.

Fogata:

- Se le enseñó al campero a hacer varios tipos de fogata.

Música:

-En este taller el campero aprenderá a hacer un palo de lluvia. Se requiere de tubos de cartón aproximadamente de 60cm., clavos de una pulgada, arroz y cinta adhesiva gruesa. Se tapa un extremo del tubo con la cinta gruesa, se ensartan clavos en toda la longitud del tubo en diferentes direcciones y separados unos de otros. Se introduce un puño de arroz y se cierra el otro extremo del tubo.

CADENA ALIMENTICIA

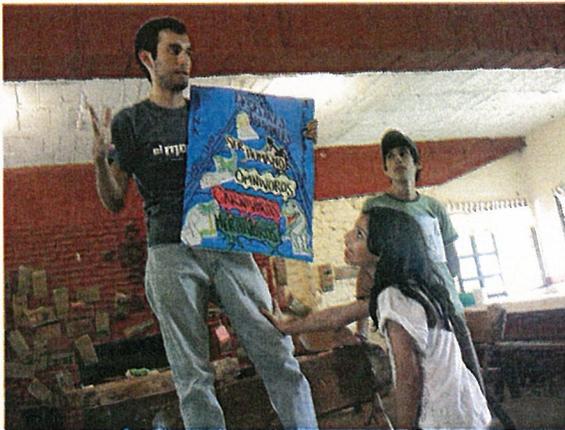
Propósito: Que los camperos tenga un tiempo de recreación todos juntos

Procedimiento: Se forman 4 grupos: Los carnívoros, omnívoros, los herbívoros y aparte habrá (este será mínimos) otro grupo de desastres naturales.

A cada equipo se le dará un brazalete que los distinga y 5 vidas (listones de colores).

Cada campero tratara de sobrevivir y cuidar sus vidas y se alejara de las animales que le puedan hacer daño al igual que de los desastres naturales. Cada vez que un desastre (campero) les toque a los demás equipos, le quitara una vida.

Este juego puede durar hasta 2 horas.



Primeros auxilios

Los comportamientos aprendidos o que se le "Voluntad" y que enseñan que tienen que ser...
...en sus padres, familia a...
...Dios en todo...
...contra los medanos con con...

Historia de la Biblia: JUECES 7:2-15

Objetivos:

Se va a trabajar con 2 personas: 1 cavernícola y 1 explorador

ACTIVIDADES ÓPTIMAS

...a sus...
...y lo invitara a que...
...de la vida de la voluntad.

...y se explicara una...
... (APÉNDICE B)

...para voluntarios, despois y...

...visuales acerca de la voluntad (dibujos, palabras clave, vestuario de cavernícola y explorador)

¿ERES VALIENTE?

Propósito:

Que los camperos aprendan o que es la "Valentía" y que entiendan que tienen que ser valientes en cualquier situación que se les presente (divorcio de sus padres, temor a cosas que no existen, enfermedad desánimo etc.) y obedeciendo a Dios en todo momento, ejemplificando la vida de Gedeón al luchar contra los madianitas con solo 300 hombres.

(Porción de la Biblia: JUECES 7:2-15.)

Procedimiento:

Se lleva a cabo con 2 personas: 1 cavernícola y 1 explorador

Aquí el cavernícola perdido aparece un poco asustado por que no encuentra a sus amigos, el explorador presentará a el cavernícola perdido y lo calmará y lo invitará a que escuche la plática de la valentía.

El cavernícola se sienta donde están los niños, y el explorador dará una explicación del tema antes mencionado (APENDICE 3)

Después de este tema se llevará a cabo la actividad solo para valientes, descrita a continuación.

Material:

Ayudas visuales acerca de la valentía (dibujos, palabras clave, vestuario de cavernícola y explorador)

SOLO PARA VALIENTES

Propósito:

Que los camperos pongan en práctica lo visto en el tema ¿eres valiente?

Procedimiento:

Participan 2 personas del equipo del campamento.

Los camperos se dirigirán a un área donde se les explicaran algunos retos.

Material:

Acertijo	Nombre	Material	Descripción	Duración
Fijo	Salto de Jane.	Cuerda, llantas	El objetivo que cada campero pase de un lado a otro usando la cuerda y caer en la llantas sin estar dos en una misma llanta.	30- 40 minutos
Portátil	Encuentra mi patito.	Tubo PVC aproximadamente de 1.70 mts, perforado sin un orden, un patito de hule o pelota que pueda entrar.	Los participantes en grupo de 10 máximos, se colocarán en círculo para darles el objetivo y reglas del Acertijo, el objetivo consiste en que tendrán que sacar por la parte superior ya sea la pelota o el patito de plástico. El objeto tiene que salir flotando con agua. Todos	30-40 minutos

			deben participar.	
Portátil	La alfombra mágica.	Puede ser tapete, alfombra o una tela uniforme. (rectangular o cuadrada)	El confidente responsable les da una introducción a los niños contándoles una historia referente a la alfombra mágica, organizándolos en círculo para darles las instrucciones correspondientes, el grupo que será de 10 a 12 participantes máximo se colocan sobre la "alfombra" y el objetivo es que tienen que pasar la "alfombra" por debajo de sus pies sin tocar el piso, tienen que pasar todos por ella.	20-30 minutos.

Nota: El Responsable: Debe estar capacitado debidamente para aplicar el Acertijo de acuerdo a los parámetros de CCI AL.

Al final se les da una reflexión y a base de preguntas se les guía para que lleguen a una aplicación para su vida.

SOLO PARA FUERTES

Propósito:

Que los camperos conozcan quien es su verdadero enemigo, que persistan a obedecer a Dios sin tener temor y que se sientan integrados en su círculo familiar (como quiera que este esté formado) y que aprendan que Dios los tiene con un propósito en esta tierra, no importa cuál sea su situación familiar, así como en la historia de Gedeón. (Jueces 6:12-15 y Jueces 6:25-31.)

Procedimiento:

Consiste en una plática del cavernícola con el explorador acerca de la Integración familiar ejemplificando con la vida de Gedeón. (Jueces 6:12-15 y Jueces 6:25-31.), Que no se sentía capaz por ser pobre, y que después enfrento a su padre derribando el altar que el tenía para otro Dios.

Aquí se habla acerca del denuedo, de creer lo que Dios nos dice aunque las circunstancias no sean las mejores. (APENDICE 4)

Lo ideal es que después de esta actividad se realice la actividad" derribando el fuerte" descrita a continuación

Material:

Ayudas visuales acerca del denuedo (dibujos, palabras clave, vestuario de cavernícola y explorador)

DERRIBANDO EL FUERTE

Propósito:

Que los camperos aprendan a utilizar la palabra de Dios en las diferentes situaciones que se presentan en la vida

Procedimiento:

Se divide al grupo 3 equipos, los cuales construirán una "muralla" (en un territorio delimitado) con diferentes materiales (tela, papel craft, hilo.) Ya que tengan su fuerte, se meterán dentro del mismo.

Algunos confidentes serán los "Opresores" (malas pensamientos,) que trataran de derribar el fuerte de los equipos con globos con agua, lodo, aspersores con agua etc.)

El equipo solo se podrá defender gritando todos juntos versículos clave que alejaran al opresor.

Material:

Tarjetas con versículos, papel craft, tela, globos con agua, lodo, aspersores.

Versículos

- Isaías 26:3 " Tú guardarás en completa paz a aquel cuyo pensamiento en ti persevera; porque en ti ha confiado."
- Josué 1 : 9 "Mira que te mando que te esfuerces y seas valiente; no temas ni desmayes, porque Jehová tu Dios estará contigo en dondequiera que vayas"
- Sal. 23: 4b "No temeré mal alguno, porque tú estarás conmigo. "

VENCIENDO AL ENEMIGO

Propósito:

Que el campero aprenda que si tenemos una relación diaria con Dios, Él nos dará fortaleza y nos ayudará a poder vencer los peligros y los obstáculos en la vida y así podremos enfrentarnos con firmeza y sin miedo las cosas malas.

Procedimiento:

Empieza con un pequeños sketch, el cavernícola entra pasando algunos obstáculos (piedras, bancas tiradas) tarareando el canto "Tú eres escudo alrededor de mí" Mientras alguien le lanza piedras de papel, el cavernícola logra llegar a la meta. (se termina la escena)

Después entra el explorador y como introducción al tema empieza a platicar con los camperos acerca de la nueva actitud del cavernícola.

Este tema trata acerca de los golpes (se hacen guantes de foami con las palabras clave) y los enemigos (se hacen rocas de foami con las palabras clave) que se nos presentan en la vida y cómo podemos vencerlos. Ejemplificar como Gedeón obtuvo la victoria por que hizo lo que DIOS le mando. (APENDICE 5)

Material:

Ayudas visuales acerca de la fortaleza, guantes y piedras de foami (dibujos, palabras clave, vestuario de cavernícola y explorador)

RALLY DE GEDEÓN

Edad: 6-12 años

Propósito: Que el campero se integre a su grupo familiar y venza sus miedos teniendo una relación diaria con Dios.

Actividad: Consistirá en una caminata de cinco estaciones. En cada estación habrá un cartelón con el versículo que afirmara como le hablo Dios a Gedeón para que él fuera esforzado y valiente. El confidente le leerá el versículo y les dará instrucciones de la actividad que estará relacionado con este. Será por equipos.

I. Estación: ¡Créele a Dios!

Lugar: Área de Fogata

Explicación: Porción Jueces 6:36-40

Cartelón: Jueces 6:37

... he aquí yo pondré un vellón de lana en la era; y si el rocío estuviera en el vellón solamente, quedando seca toda la tierra, entonces entenderé que salvaras a Israel por mi mano, como lo has dicho.

Actividad: Consistirá en que cada equipo tendrá 5 atomizadores, uno de los equipos tendrá que mojar la esponja que estará dentro de un área determinada, sin mojar dicha área. El segundo equipo tendrá que mojar su área delimitada sin mojar la esponja.

Material: Papel craf, cal, 2 esponjas y 10 atomizadores.

Tiempo: 10 minutos.

II. Estación: Se parte del equipo de Dios

Lugar: Comedor

Explicación: Porción Jueces 7: 5-7

Cartelón: Jueces 7-7

... con estos trescientos hombres que lamieron en agua os salvare, y entregare a los madianitas en tus manos..

Actividad: Consistirá en que cada equipo (2) trasladaran el agua de un lugar a otro, siguiendo ciertas instrucciones y venciendo obstáculos sin tocar los mismos.

Pregunta: ¿Seguiste las instrucciones?

Material: 4 jarras, 1 paquete de popotes, colorante de agua. (Kool-aid)

Tiempo: 10 minutos

III. Estación: Rumbo a la victoria (se necesitaran dos confidentes)

Lugar: Cancha de básquetbol

Explicación: porción Jueces 7: 9-14

Cartelón: Jueces 7:9

... Levántate y desciende al campamento; porque yo lo he entregado en tus manos.

Actividad: Consistirá en que el primer equipo (madianitas) estará dentro de la tienda de campaña, donde habrá un confidente que esperara a que llegue el equipo de Gedeón (que se desplazara en los skis, aplicando el trabajo en equipo) para poder empezar a contar el sueño. (Jueces 7:13-15). Al terminar se cambiaran los papeles.

Material: Casa de campaña, skis

Tiempo: 10 minutos

IV. Estación: Prohibido decir NO

Lugar: Alberca

Explicación: Jueces 6:15-16

Cartelón: Jueces 6:16

... Ciertamente yo estaré contigo, y derrotaras a los madianitas como a un solo hombre.

Actividad: Consistirá en que el grupo pasara a través de un túnel, en cual tendrá obstáculos y miedos (esponjas con agua, lodo, papelitos colgando que digan algunos de los miedos y debilidades que dentro de una familia pueden tener)

- Por ser menor
- Por ser hijo único
- Por ser el mayor
- Por falta de atención de mis padres
- Por no vivir con mis padres

Después del túnel, habrá 3 cajas que tendrá escrito algunos de los temores, el campero tendrá que meter su mano aunque tenga miedo demostrando valentía y así poder sacar algún objeto.

Material: Tela negra, alambre, 3 cajas, esponjas, papelitos, agua y (objetos).

Tiempo: 10 minutos

V. Estación: En Dios soy Libre

Lugar: Capilla al aire libre

Explicación: Jueces 7: 16-20

Cartelón: Jueces 7:19

... Y tocaron las trompetas, y quebraron los cantaros que llevaban en sus manos.

Actividad: Consistirá en que al llegar el grupo el confidente les entregara un cántaro en el cual cada campero escribirá su miedos (buscando un lugar a solas). Después se reunirán y

el confidente tocara la trompeta, y después aventaran el cántaro gritando "EN DIOS SOY LIBRE" se terminara con el canto Con mi Dios.

Material: 1 cántaro por cada campero, 10 plumones, letra de la canción.

Tiempo: 10 minutos.

HORARIO DETALLADO

Hora/ Tiempo de duración	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales/Notas especiales
7:00 a 7:30	Inscripción	Iglesia Camino de Paz	Rocío, Héctor y Juana María.	Estar 30 min antes, para poder recibir a los niños a tiempo, Tener las fichas de inscripción listas y si es posible una laptop. Traer los gafetes con seguritos y plumones
7:30 a 8:30	Hacia el campamento	Autobús	Damaris Yasmin y	Durante el traslado al campamento es una buena oportunidad para comenzar a convivir, y causa una buena impresión tener listos juegos para el viaje.
8:30 a 9:30	Bienvenida	Capilla	Héctor y confidentes de apoyo.	Se empieza con un sketch en la capilla con confidentes (3) vestidos de cavernícolas que estarán platicando (idioma cavernícola) alrededor de una fogata, de pronto entrara el explorador con unos binoculares tratando de encontrar cavernícolas

				<p>por que tiene curiosidad de platicar con ellos.</p>
--	--	--	--	--------------------------------------------------------

Al encontrarlos, va a tratar de acercarse a ellos para escuchar lo que están diciendo y poder traducirlo a los camperos.

CAVERNICOLAS: Creo que vendrá gente de otra era, que quiere conocer mas acerca de los dinosaurios.

EXPLORADOR: ¿Que creen que escuche???
....OHH Nos están esperando, están diciendo más.

CAVERNICOLAS: Oigan oigan se escucha algo (señas y sonidos) (se para uno y ve hacia la ventana y se sorprende, ve al explorador y lo empieza a ver raro. el explorador lo saluda y el cavernícola le da la bienvenida)

				<p>Le dice los estábamos esperando y tenemos algo preparado para ustedes</p>
--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------

(COREOGRAFIA
CAVERNICOLAS)

Tenemos un cavernícola perdido esperamos poder encontrarlo

EXPLORADOR: nosotros también, y en eso pasan los del staff y enseñamos el canto LEMA.

Después se realiza la repartición de cabañas, Se acomoda a los camperos en grupos pequeños y por edades. Cada cabaña tendrá un nombre de dinosaurio.

NOMBRE DE CABAÑAS

- ▲ BRONTOSAURIOS Y BRONTOSAURIAS
- ▲ TIRANOSAURIO Y TIRANOSAURIA
- ▲ ESPINAROSAURIOS, ESPINAROSAURIAS
- ▲ MOSASAURIO, MOSASAURIA
- ▲ DIPLODOCO, DIPLODOCA

1:00 a 2:00	Comida	Comedor	Cocinera y cada confidente,	El tiempo de la comida es de una hora y se podrán acomodar en una mesa el confidente y sus camperos. Es un tiempo para poder convivir y conocer más a tus camperos.
2:00 a 3:00	Juegos Rompehielo	Cancha de Futbol	Eduardo, Toño, Sandra.	<p><u>Nombre Rítmico:</u> este juego también sirve para aprenderse los nombres, se forman círculos, y se tienen preparados previamente globos llenos de agua.</p> <p>Se lanza el globo al aire al mismo tiempo que se dice el nombre de alguien del círculo, esa persona tendrá que atrapar el globo, después el tendrá que decir otro nombre de alguien que atrapa el globo.</p> <p><u>Cara piedra:</u> se acomodan dos filas una frente a la otra, todos deben de tener pareja.</p>

				<p>Consiste en que una fila tiene que hacer reír a su pareja y viceversa.</p> <p>Hamburguesa humana: consiste en que a cada campero se le pega en la espalda un papel con un ingrediente escrito de la hamburguesa (pan, mayonesa, jamón, carne, lechuga, tomate, queso etc.) Después que todos tengan el papel en la espalda se tienen que acomodar de acuerdo a los ingredientes. Nota no se vale ver que ingrediente eres, tienes que adivinar preguntando ¿Describeme que ingrediente soy?</p>
3:00 a 3:30	Correo	Comedor	Cada confidente	<p>Este es un tiempo en el cual se les da una bolsa de papel Craf (ponchera) para que la decoren y pongan su nombre. Después este sobre se pegara en un lugar específico para los</p>

				sobres y se dará tiempo todos los días al terminar la comida para poder realizar mensajitos a los demás camperos.
3:00 a 4:30	¿Eres valiente?	Comedor	Ana Luisa, Sandy y Cavernícola.	<p>Propósito:</p> <p>Que los camperos aprendan o que es la "Valentía" y que entiendan que tienen que ser valientes en cualquier situación que se les presente (divorcio de sus padres, temor a cosas que no existen, enfermedad desanimo etc.) y obedeciendo a Dios en todo momento, ejemplificando la vida de Gedeón al luchar contra los madianitas con solo 300 hombres. (Porción de la Biblia: JUECES 7:2-15.)</p> <p>Procedimiento:</p> <p>Se lleva a cabo con 2</p>

				<p>personas: 1 cavernícola y 1 explorador</p> <p>Aquí el cavernícola perdido aparece un poco asustado por que no encuentra a sus amigos, el explorador presentara a el cavernícola perdido y lo calmará y lo invitará a que escuche la platica de la valentía.</p> <p>El cavernícola se sienta donde están los niños, y el explorador dará una explicación del tema antes mencionado (APENDICE A)</p> <p>Después de esté tema se llevará acabo la actividad solo para valientes, descrita a continuación.</p> <p>Material: Ayudas visuales acerca de la valentía</p>
--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				(dibujos, palabras clave, vestuario de cavernícola y explorador).
4:00 a 5:00	Solo para valientes.	Diferentes áreas del campamento.	Rocío	<p>Propósito: Que los camperos pongan en practica lo visto en el tema ¿eres valiente?</p> <p>Procedimiento: Participan 2 personas del equipo del campamento. Los camperos se dirigirán a un área donde se les explicaran algunos retos.</p> <p>Material: ACERTIJOS.</p>
5:00 a 6:00	Talleres mesozoicos	Comedor, Área de fogata, Área de asadores.	Yasmin y Adriana Toño y Damaris Daniel y Abdiel Hugo y Toño	Propósito: Que el campero adquiriera una habilidad con alguno de los cuatro talleres expuestos. (Arco y flecha, Pintura rupestres, Fogata, Música).

				<p>Procedimiento: Elegir a personas que conozcan realmente la destreza y buena metodología para enseñarlas, y que den un breve explicación de cómo se usaban estos en épocas pasadas.</p> <p><u>Arco y Flecha:</u></p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Un palo aproximadamente de 60cm. de largo -Otro palo de menor tamaño -Hilo nylon <p>Amarrar un cordón (nylon) tensándolo de un extremo a otro, arqueando un poco el palo. Y listo, ya quedó, el otro palo de menor tamaño se usará como flecha.</p> <p><u>Pintura Rupestre:</u></p> <p>Materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - La parte de
--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				<p>adentro de una caja de cereal.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pinturas de agua. <p>Se dibujan previamente dinosaurios en los cartoncillos, los camperos solo pintaran el dibujo o ellos pueden hacer sus propios diseños.</p> <p><u>Fogata:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Se le enseño al campero a hacer varios tipos de fogata. <p><u>Música:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> -En este taller el campero aprenderá a hacer un palo de lluvia. Se requiere de tubos de cartón aproximadamente de 60cm., clavos de una pulgada, arroz y cinta adhesiva gruesa. <p>Se tapa un extremo del</p>
--	--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				<p>tubo con la cinta gruesa, se ensartan clavos en toda la longitud del tubo en diferentes direcciones y separados unos de otros. Se introduce un puño de arroz y se cierra el otro extremo del tubo.</p>
6:00 a 7:00	Búsqueda del Huevo	Campamento	Rocío	<p>Hacer 1 huevo por cabaña. (mini Piñata)</p> <p>Esta actividad consiste en esconder un huevo por cabaña, en todo el campamento.</p> <p>Cuando encuentren un huevo, toda la cabaña tendrá que ir con el director del campamento para leer el reto que viene dentro.</p> <p>Frases que Irán dentro del huevo:</p> <p>1-El martes te toca hacer el circulo de la amistad fuera de tu cabaña..sé valiente.</p> <p>2-El miércoles tienen que</p>

			<p>ser los primeros en el devocional y empezar a hacer relajo para despertar a todos, pues a ustedes y a tu confidente les tocan los ejercicios mañaneros.</p> <p>3-El martes en la comida a tu cabaña le toca servir a las demás cabañas..Esfuézate y hazlo con gusto.</p> <p>4-El miércoles te toca hacer el circulo de la amistad fuera de tu cabaña....sé valiente.</p> <p>5-El miércoles, esfuézate en todo lo que hagas, estarán nuestros ojos puestos en ti, al final obtendrás la recompensa..Confidente tu también eres parte del reto.</p> <p>6-Hoy en la cena te toca ceder tu lugar.... y ser el ultimo en cenar...animo, esfuézate con alegría.</p> <p>7-El miércoles antes de</p>
--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				la lección solo para fuertes.... les tocará cantar el canto LEMA DEL CAMPAMENTO pide ayuda a tu confidente....Animo entónate y se valiente.
7:00 a 8:00	Cena	Comedor	Jefe de Cocina	El tiempo de la cena es de una hora y se podrán acomodar en una mesa el confidente y sus camperos. Es un tiempo para poder convivir y conocer más a tus camperos.
8:00 a 9:00	Juego nocturno y fiesta	Área de Fogata y Capilla	Yasmin y Ana Luisa	3 Juegos diversos Al empezar se pone el canto lema para que se lo puedan aprender, después se empieza con los juegos de destreza. (Algunos de los juegos puestos se encuentran en la pagina www.youtube.com y buscar minute to win),
9:00 a	Circulo de la	Cabaña	Cada confidente	Propósito: Se busca que

10:00	Amistad			<p>sea una tiempo de comunicación y dialogo con el campero (no es un tiempo para mensaje, sermón o la moraleja del día) es para conocer mas del campero.</p> <p>Procedimiento: Es una actividad de grupo pequeño, dentro de su cabaña con su respectivo confidente, se les recomienda que estén en circulo todo viéndose a la cara. REGLA: Cuando uno habla, todos escuchan.</p> <p>Las preguntas del día de hoy son.</p> <p>1 ¿Cuál es tu nombre completo?</p> <p>2¿Cómo te gusta que te digan?</p> <p>3¿Alguna vez te ha pasado que al momento de presentar a alguien no te acordabas de su nombre?</p>
-------	---------	--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Martes

Hora/ Tiempo de duración	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales/Notas especiales
7:30 a 8:30	Tiempo a solas	Área de Fogata y lugar a elegir.	Responsable de tema y cada confidente	<p>En devocional todos juntos el tema es la valentía y la persona encargada puede elegir el personaje que Dios le muestre que debe de hablar debe de ser un personaje que haya sido valiente y que tuviera una buena relación con Dios.</p> <p>Preparar visuales y versículos clave para el tiempo a solas de ese día.</p> <p>Tiempo a solas</p> <p>Propósito: Enseñar al campero a tener un tiempo a solas con Dios y que descubran como Dios les puede hablar de forma personal a través de la oración y de su palabra.</p>

				<p>Procedimiento: Se reúne a los camperos para tener un devocional juntos, se entonan unos cantos y después se les invita a encontrar un lugar donde ellos puedan tener su devocional personal (tronco, roca, por el río etc.)</p>
10:00 a 11:30	EBC	Lugar a elegir (que no sea dentro de los dormitorios)	Cada confidente	<p>Propósito: Que el campero aprenda a escudriñar la palabra de Dios de una manera inductiva, en compañía de un grupo pequeño y que pueda comprender como Dios habla a su vida.</p> <p>Procedimiento: Se reúnen en grupo pequeños, todos con su manual (APENDICE 1), el confidente tiene como requisito haberlo realizado antes. Se les da un tiempo</p>

				considerable.
11:30 a 12:30	Manualidad	Comedor	Rocío	Se le dirá al campero que salga a buscar una hoja de árbol que ya este en el suelo (Que esté seca) después regresan al comedor y todos juntos le pondrán el versículo lema: "solamente esfuérzate y se muy valiente" Josué 1:7 Después se le pondrá a la hoja papel plástico Contac para poder protégela.
12:00 a 1:00	Historia Misionera	Comedor	Yasmin	La historia será la de la misionera AMY CARMICHEAL, la persona encargada tendrá que preparar el material con tiempo.
1:00 a 2:00	Preparando vestuario del drama creativo	Cabañas	Cada confidente	Se les proporcionara por cabaña papel de china de colores, cinta y pegamento El reto es que hagan un traje o vengan vestidos de cavernícolas para

				poder entrar a la hora de la comida.
2:00 a 3:00	Comida Cavernícola	Comedor	Jefe de cocina	Todos tendrán que ir vestidos de cavernícolas. La comida será bronto hamburguesas, Todos se sentarán en el piso y sin mesas.
3:00 a 3:30	Correo	Comedor	Rocío	Tiempo para escribir recaditos en las bolsas de correo, se les proporcionan hojas (de preferencia recicladas) y colores.
3:00 a 4:00	Estudio de la Naturaleza	Capilla al Aire libre	Hugo Martínez	Se investiga acerca del tema de los fósiles, de preferencia se trata de invitar a gente que conozco del tema.
4:00 a 5:00	Fósiles	Capilla al Aire libre	Hugo Martínez	Se lleva yeso y se coloca en platos de hielo seco, y cuando esté a punto de que fraguar se plasma la mano del campero, se deja secar por un tiempo.
5:00 a 6:00	Solo para fuertes	Capilla	Gloria García	Propósito: Que los camperos

				<p>conozcan quien es su verdadero enemigo, que persistan a obedecer a Dios sin tener temor y que se sientan integrados en su círculo familiar (como quiera que este esté formado) y que aprendan que Dios los tiene con un propósito en esta tierra, no importa cuál sea su situación familiar, así como en la historia de Gedeón. (Jueces 6:12-15 y Jueces 6:25-31.)</p> <p>Procedimiento:</p> <p>Consiste en una plática del cavernícola con el explorador acerca de la <u>Integración familiar</u> ejemplificando con la vida de Gedeón.</p>
--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				<p>(Jueces 6:12-15 y Jueces 6:25-31.), Que no se sentía capaz por ser pobre, y que después enfrente a su padre derribando el altar que el tenía para otro Dios.</p> <p>Aquí se habla acerca del denuedo, de creer lo que Dios nos dice aunque las circunstancias no sean las mejores. (APENDICE 3)</p> <p>Lo ideal es que después de esta actividad se realice la actividad” derribando el fuerte” descrita a continuación</p> <p>Material: Ayudas visuales acerca del denuedo (dibujos, palabras</p>
--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				clave, vestuario de cavernícola y explorador).
6:00 a 7:00	Derribando el fuerte	Campamento	Confidentes	<p>Propósito:</p> <p>Que los camperos aprendan a utilizar la palabra de Dios en las diferentes situaciones que se presentan en la vida</p> <p>Procedimiento:</p> <p>Se divide al grupo 3 equipos, los cuales construirán una "muralla" (en un territorio delimitado) con diferentes materiales (tela, papel craft, hilo.) Ya que tengan su fuerte, se meterán dentro del mismo.</p> <p>Algunos confidentes serán los "Opresores" (malas pensamientos,) que trataran de derribar el fuerte de los equipos</p>

				<p>con globos con agua, lodo, aspersores con agua etc.)</p> <p>El equipo solo se podrá defender gritando todos juntos versículos clave que alejaran al opresor.</p> <p>Material:</p> <p>Tarjetas con versículos, papel craft, tela, globos con agua, lodo, aspersores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Isaías 26:3 " Tú guardarás en completa paz a aquel cuyo pensamiento en ti persevera; porque en ti ha confiado." • Josué 1 : 9 "Mira que te mando que te esfuerces y seas valiente; no temas ni desmayes, porque Jehová tu Dios estará contigo en dondequiera que
--	--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				<p>vayas”</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sal. 23: 4b “No temeré mal alguno, porque tú estarás conmigo.”
7:00 a 8:00	Cena	Comedor	Jefe cocina	<p>El tiempo de la cena es de una hora y se podrán acomodar en una mesa el confidente y sus camperos. Es un tiempo para poder convivir y conocer más a tus camperos.</p>
8:00 a 9:00	Drama Creativo	Capilla	Cada confidente	<p>Propósito: Que los camperos actúen una porción de la biblia usando su creatividad.</p> <p>Procedimiento: A cada cabaña se le da una porción de la biblia, que ayude al tema del campamento, por ejemplo personajes valientes, después se las da un tiempo considerable para que preparen su sketch con</p>

ayuda de los confidentes. Nota: no pueden hacer bromas de la biblia. Una vez que cada cabaña tiene el tema a representar, el confidente los ensayara y ayudara a la presentación.

Los temas fueron

Niños	Niñas
La reina Esther	Daniel en el fosos de los leones
Ruth y Noemí	David y Goliat
La Viuda y el aceite	Daniel en el horno de fuego
	Moisés abre las aguas del mar rojo

--	--	--	--

9:00 a 10:00	Circulo de la Amistad	Cabañas	Cada confidente
--------------	-----------------------	---------	-----------------

Propósito: Se busca que sea una tiempo de comunicación y dialogo con el campero (no es un tiempo para mensaje, sermón o la moraleja del día) es para conocer más del campero.

				<p>Procedimiento: Es una actividad de grupo pequeño, dentro de su cabaña con su respectivo confidente, se les recomienda que estén en círculo todo viéndose a la cara.</p> <p>REGLA: Cuando uno habla, todos escuchan.</p> <p>Las preguntas del día de hoy son.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Qué es lo que más te gusta de ti? 2. ¿Alguna vez te has reído tanto, que te has hecho pipi? 3. Hoy, ¿Qué fue lo que más te gusto del campamento?
--	--	--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Miércoles

Hora/ Tiempo de duración	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales/Notas especiales
7:30 a 8:30	Devocional y tiempo a solas	Área de Fogata y lugar a elegir.	Responsable de tema y cada confidente.	Preparar el devocional y que el tema sea

				<p>FUERZA y como algún personaje bíblico esforzado, tenía su relación con Dios.</p> <p>Preparar visuales y versículos clave para el tiempo a solas de ese día.</p>
10:00 a 11:30	EBC	Lugar a elegir (que no sea dentro de los dormitorios)	Cada confidente	<p>Propósito: Que el campero aprenda a escudriñar la palabra de Dios de una manera inductiva, en compañía de un grupo pequeño y que pueda comprender como Dios habla a su vida.</p> <p>Procedimiento: Se reúnen en grupo pequeños, todos con su manual (APENDICE 1), el confidente tiene como requisito haberlo realizado antes. Se les da un tiempo considerable.</p>
11:30 a 12:00	Cantos Jocosos	Cancha de Futbol	Eduardo y Lucrecia	Cantos en los cuales todos participan. Lugar:

cancha de futbol

1-Yo tengo un tren:

Todos se ponen en círculo y dan vueltas el líder comienza a cantar (Líder) dice:

Líder: //Yo tengo un tren que va para el norte// .

Todos: contestan: yo tengo un tren que va //para el sur//,

Líder: para el Norte....

Y todos: para el sur.

Líder: para el norte norte norte

Todos: para el sur el sur el sur.

Así se van cambiando las palabras (arriba abajo, atrás, adelante, izquierda, derecha)

3-Pelota de ping pong:

"Yo soy pelota de ping pong y boto, boto,

				<p>boto por todo el salón, "</p> <p>"Te toco y boto; boto, boto, boto "</p> <p>En esta parte se toca a un campero y éste se Integra y empieza a saltar también mientras Cantan:</p> <p>"Yo soy pelota de ping pong y boto, boto, boto Por todo el salón,"</p> <p>"Te toco y boto; boto, boto, boto "</p> <p>Ambos tocan a otros dos camperos, los cuales se Integran dentro del círculo cantando y saltando</p> <p>Y sigue así hasta que se Integran todos saltando (botando) y cantando.</p>
12:00 a 1:00	Cadena Alimenticia	Explicación en comedor y después en todo en el campamento.	Shalem y apoyo de los confidentes.	<p>Propósito: Que los camperos tenga un tiempo de recreación todos juntos</p> <p>Procedimiento: Se forman 4 grupos: Los carnívoros, omnívoros,</p>

				<p>los herbívoros y aparte habrá (este será mínimos) otro grupo de desastres naturales.</p> <p>A cada equipo se le dará un brazalete que los distinga y 5 vidas (listones de colores).</p> <p>Cada campero tratara de sobrevivir y cuidar sus vidas y se alejara de las animales que le puedan hacer daño al igual que de los desastres naturales. Cada vez que un desastre (campero) les toque a los demás equipos, le quitara una vida.</p> <p>Este juego puede durar hasta 2 horas.</p>
1:00 a 2:00	Historia Misionera	Comedor	Yasmin	Segunda parte de la historia misionera (se elige un lugar fresco si está haciendo calor).
2:00 a 3:00	Comida	Comedor	Jefe de cocina	El tiempo de la comida

				es de una hora y se podrán acomodar en una mesa el confidente y sus camperos. Es un tiempo para poder convivir y conocer más a tus camperos.
3:00 a 3:30	Correo	Comedor	Rocío	Tiempo para escribir recaditos en las bolsas de correo, se les proporcionan hojas (de preferencia recicladas) y colores.
3:00 a 4:00	Venciendo al enemigo	Comedor	Erika Martínez	<p>Propósito:</p> <p>Que el campero aprenda que si tenemos una relación diaria con Dios, Él nos dará fortaleza y nos ayudará a poder vencer los peligros y los obstáculos en la vida y así podremos enfrentarnos con firmeza y sin miedo las cosas malas.</p> <p>Procedimiento:</p> <p>Empieza con un pequeños sketch, el</p>

				<p>cavernícola entra pasando algunos obstáculos (piedras, bancas tiradas) tarareando el canto "Tú eres escudo alrededor de mí"</p> <p>Mientras alguien le lanza piedras de papel, el cavernícola logra llegar a la meta. (se termina la escena)</p> <p>Después entra el explorador y como introducción al tema empieza a platicar con los camperos acerca de la nueva actitud del cavernícola.</p> <p>Este tema trata acerca de los golpes (se hacen guantes de foami con las palabras clave) y los enemigos (se hacen rocas de foami con las palabras clave) que se nos presentan en la vida y cómo podemos</p>
--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				<p>vencerlos. Ejemplificar como Gedeón obtuvo la victoria por que hizo lo que DIOS le mando. (APENDICE 4)</p> <p>Material:</p> <p>Ayudas visuales acerca de la fortaleza, guantes y piedras de foami (dibujos, palabras clave, vestuario de cavernícola y explorador).</p>
4:00 a 6:00	Rally	Campamento	Confidentes	<p>Edad: 6-12 años</p> <p>Propósito:</p> <p>Que el campero se integre a su grupo familiar y venza sus miedos teniendo una relación diaria con Dios.</p> <p>Actividad:</p> <p>Consistirá en una caminata de cinco estaciones. En cada estación habrá un cartelón con el versículo que afirmara</p>

				<p>como le hablo Dios a Gedeón para que él fuera esforzado y valiente. El confidente le leerá el versículo y les dará instrucciones de la actividad que estará relacionado con este. Será por equipos.</p>
--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

I. Estación: ¡Créele a Dios!

Lugar: Área de Fogata

Explicación: Porción Jueces 6:36-40

Cartelón: Jueces 6:37
... he aquí yo pondré un vellón de lana en la era; y si el roció estuviera en el vellón solamente, quedando seca toda la tierra, entonces entenderé que salvaras a Israel por mi mano, como lo has dicho.

Actividad:

Consistirá en que cada

				<p>equipo tendrá 5 atomizadores, uno de los equipos tendrá que mojar la esponja que estará dentro de un área determinada, sin mojar dicha área. El segundo equipo tendrá que mojar su área delimitada sin mojar la esponja.</p>
--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Material: Papel craft, cal, 2 esponjas y 10 atomizadores. **Tiempo:** 10 minutos.

II. Estación: Se parte del equipo de Dios

Lugar: Comedor

Explicación:

Porción Jueces 7:

5-7

Cartelón: Jueces

7-7

... con estos trescientos hombres que lamieron en agua os salvare, y

entregare a los
madianitas en tus
manos..

Actividad: Consistirá en
que cada equipo (2)
trasladaran el agua de un
lugar a otro, siguiendo
ciertas instrucciones y
venciendo obstáculos sin
tocar los mismos.

Pregunta: ¿Seguiste las
instrucciones?

Material: 4 jarras, 1
paquete de popotes,
colorante de agua. (Kool-
aid)

Tiempo: 10 minutos

**III. Estación: Rumbo
a la victoria** (se
necesitaran dos
confidentes)

Lugar: Cancha de
básquetbol

Explicación:
porción Jueces 7:

9-14

Cartelón: Jueces

7:9

... Levántate y desciende al campamento; porque yo lo he entregado en tus manos.

Actividad: Consistirá en que el primer equipo (madianitas) estará dentro de la tienda de campaña, donde habrá un confidente que esperara a que llegue el equipo de Gedeón (que se desplazara en los skis, aplicando el trabajo en equipo) para poder empezar a contar el sueño. (Jueces 7:13-15). Al terminar se cambiaran los papeles.

Material: Casa de campaña, skis **Tiempo:** 10 minutos

IV. Estación:
Prohibido decir

				<p style="text-align: center;">NO .</p> <p>Lugar: Alberca</p> <p>Explicación: Jueces 6:15-16</p> <p>Cartelón: Jueces 6:16</p> <p>... Ciertamente yo estaré contigo, y derrotaras a los madianitas como a un solo hombre.</p> <p>Actividad: Consistirá en que el grupo pasara a través de un túnel, en cual tendrá obstáculos y miedos (esponjas con agua, lodo, papelitos colgando que digan algunos de los miedos y debilidades que dentro de una familia pueden tener)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por ser menor • Por ser hijo único • Por ser el mayor • Por falta de atención de mis
--	--	--	--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				<p>padres</p> <ul style="list-style-type: none"> • Por no vivir con mis padres <p>Después del túnel, habrá 3 cajas que tendrá escrito algunos de los temores, el campero tendrá que meter su mano aunque tenga miedo demostrando valentía y así poder sacar algún objeto.</p> <p>Material: Tela negra, alambre, 3 cajas, esponjas, papelitos, agua y (objetos).</p> <p>Tiempo: 10 minutos</p> <p>V. Estación: Lugar: Capilla al aire libre Explicación: Jueces 7: 16-20 Cartelón: Jueces 7:19 ... Y tocaron las trompetas, y quebraron</p>
--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

				<p>los cantaros que llevaban en sus manos.</p> <p>Actividad: Consistirá en que al llegar el grupo el confidente les entregara un cántaro en el cual cada campero escribirá su miedos (buscando un lugar a solas). Después se reunirán y el confidente tocara la trompeta, y después aventaran el cántaro gritando "EN DIOS SOY LIBRE" se terminara con el canto Con mi Dios.</p> <p>Material: 1 cántaro por cada campero, 10 plumones, letra de la canción.</p> <p>Tiempo: 10 minutos.</p>
6:00 a 7:00	Alberca	Alberca	Confidentes	Todos los camperos tendrán derecho de meterse a la alberca, siempre y cuando este el confidente con ellos.
7:00 a 8:00	Cena campestre	Área de fogata	Jefe cocina	Esta cena es una cena diferente, es al aire libre,

				ya que los camperos preparan su propia cena, está será un hot dog. Los niños tendrán que calentar la salchicha en la fogata.
8:00 a 9:00	¿Crees estar listo? Es tu turno	Área de fogata	Invitado especial	<p>1 persona dirige el tema y todos los confidentes apoyan orando durante la actividad</p> <p>Esta actividad será durante la fogata</p> <p>Se retara a los camperos a que sean valientes y esforzados, y venzan sus miedos y compartan de Dios a los demás.</p> <p>Se dará el libro sin palabras para que puedan entender el plan de salvación y se darán llaveros a cada campero del libro sin palabras con el fin de que comparta el plan de salvación con sus amigos.</p>
9:00 a 10:00	Circulo de la Amistad	Cabañas	Cada confidente	Propósito: Se busca que sea una tiempo de comunicación y dialogo

				<p>con el campero (no es un tiempo para mensaje, sermón o la moraleja del día) es para conocer mas del campero.</p>
--	--	--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Procedimiento: Es una actividad de grupo pequeño, dentro de su cabaña con su respectivo confidente, se les recomienda que estén en circulo todo viéndose a la cara. **REGLA:** Cuando uno habla, todos escuchan.

Las preguntas del día de hoy son:

1. ¿Qué es lo que más te gusto del campamento?
2. ¿Qué es lo que más te gusto del día de hoy? Y por qué?

Jueves

Hora/ Tiempo de duración	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales/Notas especiales
7:30 a 8:30	Devocional y tiempo a solas	Área de Fogata y lugar a elegir.	Responsable de tema y cada confidente.	Preparar el devocional y que el tema sea MI DIOS FUERTE Preparar visuales y versículos clave para el tiempo a solas de ese día.
8:30 a 9:30	Desayuno	Comedor	Jefe de cocina	Procedimiento: Todos se forman y cantan "OH padre Dios" (Apéndice) realizan la oración y pasan por cabañas, la forma de pasar puede ir variando. (Por ejemplo, ahora van a pasar los últimos, ahora van a pasar con los brazos entrelazados etc).
10:00 a 11:30	EBC	Lugar a elegir (que no sea dentro de los dormitorios)	Cada confidente	Propósito: Que el campero aprenda a escudriñar la palabra de Dios de una manera inductiva, en compañía de un grupo pequeño y que pueda comprender

				<p>como Dios habla a su vida.</p> <p>Procedimiento: Se reúnen en grupo pequeños, todos con su manual (APENDICE 1), el confidente tiene como requisito haberlo realizado antes. Se les da un tiempo considerable.</p>
11:30 a 12:00	Acomodo de maletas	Comedor	Cada confidente	<p>Encargado: Cada confidente de cabaña.</p> <p>Propósito: Recoger sus pertenencias de las cabañas.</p> <p>Procedimiento: Se les da un tiempo considerable, para acomodar sus cosas y dejar las cabañas limpias, después recogen área asignada del campamento para que todo quede limpio.</p>
12:00	Salida	Comedor	Laura	Encargado: Cada

				<p>confidente de cabaña.</p> <p>Propósito: Recoger sus pertenencias de las cabañas.</p> <p>Procedimiento: Se les da un tiempo considerable, para acomodar sus cosas y dejar las cabañas limpias, después recogen área asignada del campamento para que todo quede limpio.</p>
--	--	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

PRESUPUESTO

Programa " Jurassic Camp"

Abril de 2011.

	Por campero	No. Camperos	TOTAL
INGRESOS:			\$
26,000.00			
Inscripciones	\$ 650.00	40	\$ 26,000.00
GASTOS:			\$ 47,580.00
Alojamiento (mínimo)	\$ 195.00	50	\$ 9,750.00
Alimentación	450.00	40	18,000.00
Becas	650.00	5	3,250.00
Transporte	65.00	40	2,600.00
Manual del Campero	7.00	40	280.00
Promoción	4.00	40	160.00
Costo por confidente	225.00	40	9,000.00
Materiales	30.00	40	120.00
Gastos de Administración	10.00	40	400.00
Rotulación y decoración	20.00	40	80.00
Utilidad p/futuros eventos 15%	97.50	40	3,900.00
Costo de cap. p/ el personal	1.00	40	40.00
UTILIDAD O PERDIDA			\$ 21,580.00

MENU

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves
Desayuno		Huevo con jamón, yogurt. Agua de Limón	Hot cakes, yogurt y fruta. Café Agua de Limón	Tacos de Harina, picadillo, frijoles y quesadillas. Te Lipton
Comida	Sopa de arroz con carne. Agua de Limón	Hamburguesas Brontosaurias * Agua de Limón	Espagueti y Pollo Agua de Limón	
Cena	Molletes Te Lipton	Flautas Agua de Limón	Hot dogs Agua de Limón	

- **Hamburguesa Brontosaurias:** Esta comida consistió en que todos llegaban al comedor vestidos de cavernícolas (vestuario hecho con papel china e imaginación de los niños) después entraban al comedor y estaba un pizarrón de neón con "Bienvenidos" y el menú del día. Se quitaron las mesas y todos comen en el piso.
- **Hot dogs:** Esta cena es al aire libre, se realiza cerca del área de fogata, los niños con un palito calientan su salchicha, en una mesa están preparados los demás ingredientes.

APENDICE

1. Guía del facilitador

Guía del facilitador: Gedeón		
1 de 3	Pasaje bíblico Jueces 6:1-12	Responsable:
duración	Creando comunidad	Notas/ materiales
20 a 30 min	<p>LOS DADOS</p> <p>Rueden el dado al centro del grupo y contesta la pregunta que aparece en esa cara del dado</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Describe tu semana 2. ¿Cuál es tu programa favorito de la tv.? 3. ¿Qué actividad de la casa te gusta menos? 4. ¿Qué te gusta hacer los viernes y sábados por la noche? 5. ¿Para qué cosas ahorras dinero? 6. Cuéntanos de tus amigos 	Hacer el dado pegando las preguntas en cada cara.
duración	Enfoque vivencial	Notas/ materiales
15 MIN	¿Alguna vez has sentido tanto miedo que quisieras esconderte? Cuéntanos ¿Qué fue lo que pasó ¿	
5 MIN	TRASFONDO HISTORICO	
	Los Madianitas eran gente del desierto, que descendían de la segunda esposa de Abraham, Cetura (Gen 25:1,2) De esta relación surgió una nación que siempre estuvo en conflicto con Israel	
30 min	OBSERVACION	Notas/ materiales
	<p>Ejercicios de observación a solas con el pasaje:</p> <p>1 Subraya con un color a los personajes.</p> <p>2 ¿Cuántos bandos encuentras?</p> <p>En la columna 1 escribe lo que pasó a los Israelitas</p> <p>En la columna 2 describe lo que hacían los enemigos</p> <p>Pon un Título al pasaje:</p> <p>Preguntas juntos</p> <p>¿Quién es el personaje principal?</p> <p>¿Qué dice el profeta?</p> <p>¿Cómo se encontraba Gedeón?</p> <p>¿Qué hicieron las personas para que Dios los</p>	

	escuchara?	
tiempo	INTERPRETACION	
15 min	<p>¿Cómo estaba la gente de Israel y ¿Porqué?</p> <p>¿Por qué Dios les ayudó?</p> <p>¿Cuáles eran los sentimientos de Gedeón?</p>	
	APLICACION	
15 min	<p>¿De qué te habló Dios en esta historia?</p> <p>¿En qué te pareces a Gedeón?</p> <p>¿Qué crees que piensa Dios de ti?</p>	
	PLAN DE ACCIÓN	
15 min	<p>Escibe en estos renglones las cosas que te den miedo, y lo que vas a hacer para que DIOS te escuche</p>	
	<p>Pasaje Bíblico</p> <p>Jueces 6</p> <p>Pon un Título a la historia</p>	
	<p>6:1 Los hijos de Israel hicieron lo malo ante los ojos de Jehová; y Jehová los entregó en mano de Madián por siete años.</p> <p>6:2 Y la mano de Madián prevaleció contra Israel. Y los hijos de Israel, por causa de los madianitas, se hicieron cuevas en los montes, y cavernas, y lugares fortificados.</p> <p>6:3 Pues sucedía que cuando Israel había sembrado, subían los madianitas y amalecitas y los hijos del oriente contra ellos; subían y los atacaban.</p> <p>6:4 Y acampando contra ellos destruían los frutos de la tierra, hasta llegar a Gaza; y no dejaban qué comer en Israel, ni ovejas, ni bueyes, ni asnos.</p> <p>6:5 Porque subían ellos y sus ganados, y venían con sus tiendas en grande multitud</p>	

<p>como langostas; ellos y sus camellos eran innumerables; así venían a la tierra para devastarla.</p> <p>6:6 De este modo empobrecía Israel en gran manera por causa de Madián; y los hijos de Israel clamaron a Jehová.</p> <p>6:7 Y cuando los hijos de Israel clamaron a Jehová, a causa de los madianitas,</p> <p>6:8 Jehová envió a los hijos de Israel un varón profeta, el cual les dijo: Así ha dicho Jehová Dios de Israel: Yo os hice salir de Egipto, y os saqué de la casa de servidumbre.</p> <p>6:9 Os libré de mano de los egipcios, y de mano de todos los que os afligieron, a los cuales eché de delante de vosotros, y os di su tierra;</p> <p>6:10 y os dije: Yo soy Jehová vuestro Dios; no temáis a los dioses de los amorreos, en cuya tierra habitáis; pero no habéis obedecido a mi voz.</p> <p>6:11 Y vino el ángel de Jehová, y se sentó debajo de la encina que está en Ofra, la cual era de Joás abiezerita; y su hijo Gedeón estaba sacudiendo el trigo en el lagar, para esconderlo de los madianitas.</p> <p>6:12 Y el ángel de Jehová se le apareció, y le dijo: Jehová está contigo, varón esforzado y valiente.</p>		
EBC Gedeón	Responsable:	Secuencia 2 de 3
Creando comunidad: LOS GLOBOS METICHES		
Duración		Notas/ materiales
20- 30 min	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Te comerías un emparedado de gusanos si eso significara que aparecerías en tu programa favorito de tv? 2. ¿Cuál ha sido la cosa más afortunada que te ha sucedido? 3. ¿Quiénes son tus héroes? ¿Por qué son tan formidables? 4. ¿Cuál es la mejor fiesta de cumpleaños que puedas imaginarte tener? 	Un globo mediano por cada pregunta, dardos, cinta adhesiva, un tablero

	<p>5. ¿Cuál es la cosa más atrevida que has hecho?</p> <p>6. ¿Cuál es la historia más divertida que siempre inventabas cuando no terminabas tus tareas a tiempo?</p> <p>7. Si supieras que no vas a fallar ¿Qué te atreverías a hacer?</p> <p>8. Preferirías que no existieran reglas para nada, o vivir con las reglas que ahora tienes? Si no hubiera nada de reglas ¿Qué cosas harías diferente de lo que ahora haces?</p> <p>9. Imagínate que ahorita tuvieras que escoger el trabajo a que te dedicarás cuando seas adulto. ¿Cuál es el mejor trabajo en el que puedes pensar y cuál es el peor?</p> <p>10. ¿Qué crees que sería peor: pasar una noche solo en una casa o pasarla al aire libre con un amigo pero bajo una tormenta violenta.</p>	
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--

duración	Trasfondo Histórico	Notas/materiales
----------	---------------------	------------------

5 min	<p>Después que Dios llamó a Gedeón que fuera libertador de Israel, inmediatamente le pidió que destruyera el altar de dios Baal, un hecho que probaría la fe de Gedeón y su compromiso. La religión cananea era sumamente política, así que un ataque a un dios por lo general se consideraba un ataque al gobierno local que apoyaba a ese dios. Si era sorprendido. Gedeón se enfrentaría a graves problemas sociales y probablemente a un ataque físico.</p> <p>Gedeón asumió un riesgo al seguir la suprema ley de Dios que específicamente prohíbe la idolatría.</p> <p>*Una cosa es encontrar a Dios en el secreto del lagar, pero otra muy diferente es levantarse por el Señor en público.</p> <p>*El testimonio cristiano empieza en casa.</p>	<p>Esta información es para el facilitador, no toda esta en el cuaderno del campero, es para documentarte</p>
-------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------

duración	ENFOQUE VIVENCIAL	
----------	-------------------	--

15 min	Enumera del 1 al 5 las cosas más importantes de tu vida	
--------	---------------------------------------------------------	--

Duración	OBSERVACION	Notas/materiales
----------	-------------	------------------

20 min solos, de 10 min a 15min juntos		<p>20 min a solas con el pasaje. Luego juntos comentan lo que observaron y las preguntas</p>
1. En esta columna escribe	Escribe un Título al pasaje	<p>2. aquí la contestación o acción de Gedeón, en frases cortas.</p>

<p>en frases cortas las instrucciones y conversaciones del ángel de Jehová</p>	<p>_____</p>	
	<p>JUECES 6 :12-32</p> <p>6:12 Y el ángel de Jehová se le apareció, y le dijo: Jehová está contigo, varón esforzado y valiente.</p> <p>6:13 Y Gedeón le respondió: Ah, señor mío, si Jehová está con nosotros, ¿por qué nos ha sobrevenido todo esto? ¿Y dónde están todas sus maravillas, que nuestros padres nos han contado, diciendo: ¿No nos sacó Jehová de Egipto? Y ahora Jehová nos ha desamparado, y nos ha entregado en mano de los madianitas.</p> <p>6:14 Y mirándole Jehová, le dijo: Ve con esta tu fuerza, y salvarás a Israel de la mano de los madianitas. ¿No te envió yo?</p> <p>6:15 Entonces le respondió: Ah, señor mío, ¿con qué salvaré yo a Israel? He aquí que mi familia es pobre en Manasés, y yo el menor en la casa de mi padre.</p> <p>6:16 Jehová le dijo: Ciertamente yo estaré contigo, y derrotarás a los madianitas como a un solo hombre.</p> <p>6:17 Y él respondió: Yo te ruego que si he hallado gracia delante de ti, me des señal de que tú has hablado conmigo.</p> <p>6:18 Te ruego que no te vayas de aquí hasta que vuelva a ti, y saque mi ofrenda y la ponga delante de ti. Y él respondió: Yo esperaré hasta que vuelvas.</p> <p>6:19 Y entrando Gedeón, preparó un cabrito, y panes sin levadura de un efa de harina; y puso la carne en un canastillo, y el caldo en una olla, y sacándolo se lo presentó debajo de aquella encina.</p> <p>6:20 Entonces el ángel de Dios le dijo: Toma la carne y los panes sin levadura, y ponlos sobre esta peña, y vierte el caldo. Y él lo hizo así.</p> <p>6:21 Y extendiendo el ángel de Jehová el báculo que tenía en su mano, tocó con la punta la carne y los panes sin levadura; y subió fuego de la peña, el cual consumió la carne y los panes sin levadura. Y el ángel de Jehová desapareció de su vista.</p> <p>6:22 Viendo entonces Gedeón que era el ángel de Jehová, dijo: Ah, Señor Jehová, que he visto al ángel de Jehová cara a cara.</p> <p>6:23 Pero Jehová le dijo: Paz a ti; no tengas temor, no morirás.</p> <p>6:24 Y edificó allí Gedeón altar a Jehová, y lo llamó Jehová-salom; el cual permanece hasta hoy en Ofra</p>	

de los abiezeritas.

6:25 Aconteció que la misma noche le dijo Jehová: Toma un toro del hato de tu padre, el segundo toro de siete años, y derriba el altar de Baal que tu padre tiene, y corta también la imagen de Asera que está junto a él;

6:26 y edifica altar a Jehová tu Dios en la cumbre de este peñasco en lugar conveniente; y tomando el segundo toro, sacrifícalo en holocausto con la madera de la imagen de Asera que habrás cortado.

6:27 Entonces Gedeón tomó diez hombres de sus siervos, e hizo como Jehová le dijo. Mas temiendo hacerlo de día, por la familia de su padre y por los hombres de la ciudad, lo hizo de noche.

6:28 Por la mañana, cuando los de la ciudad se levantaron, he aquí que el altar de Baal estaba derribado, y cortada la imagen de Asera que estaba junto a él, y el segundo toro había sido ofrecido en holocausto sobre el altar edificado.

6:29 Y se dijeron unos a otros: ¿Quién ha hecho esto? Y buscando e inquiriendo, les dijeron: Gedeón hijo de Joás lo ha hecho. Entonces los hombres de la ciudad dijeron a Joás:

6:30 Saca a tu hijo para que muera, porque ha derribado el altar de Baal y ha cortado la imagen de Asera que estaba junto a él.

6:31 Y Joás respondió a todos los que estaban junto a él: ¿Contenderéis vosotros por Baal? ¿Defenderéis su causa? Cualquiera que contienda por él, que muera esta mañana. Si es un dios, contienda por sí mismo con el que derribó su altar.

6:32 Aquel día Gedeón fue llamado Jerobaal, esto es: Contienda Baal contra él, por cuanto derribó su altar.

JUNTOS comentan las siguientes preguntas:

¿Qué le pidió Dios a Gedeón?

¿A quienes llamo para ayudarlo?

¿Cómo lo hizo? descríbelo

Duración	INTERPRETACION	NOTAS/MATERIALES
20 min	<ol style="list-style-type: none"> 1. ¿Por qué derribo el altar en la noche? 2. Como eran los sentimientos de Gedeón 3. Finalmente ¿De qué manera obedeció? 4. ¿Por qué crees que pidió Dios que se construyera su altar en un lugar alto? 	JUNTOS
Duración	APLICACION	Notas/materiales

20 min o más, hay flexibilidad	¿De qué te está hablando Dios en este pasaje? Recordando el enfoque vivencial, ¿Qué ocupa un lugar más importante en tu vida que el de Dios?	Solos, luego se juntan a compartir.
Duración	PLAN DE ACCION	Notas/materiales
	¿Qué cambios quieres hacer para darle el primer lugar a Dios? En actitudes: _____ En tu tiempo libre: ¿Cuántas horas le quieres dedicar a? ... Ver TV _____ Videojuegos _____ Computadora _____ Lectura bíblica _____ Oración _____ Ayudar en casa _____ Jugar _____	Nota: en actitudes puedes sugerir estas pero permite que ellos piensen y decidan. Obedecer , y con gusto Respetar Hablar sin malas palabras Perdonar O algún otro que necesites cambiar

2. EBC (Encuentro Bíblico en Comunidad)

EBC Gedeón	Responsable:	Secuencia 2 de 3
Creando comunidad: LOS GLOBOS METICHES		
Duración		Notas/ materiales
20- 30 min	<ol style="list-style-type: none"> 11. ¿Te comerías un emparedado de gusanos si eso significara que aparecerías en tu programa favorito de tv? 12. ¿Cuál ha sido la cosa más afortunada que te ha sucedido? 13. ¿Quiénes son tus héroes? ¿Por qué son tan formidables? 14. ¿Cuál es la mejor fiesta de cumpleaños que puedas imaginarte tener? 15. ¿Cuál es la cosa más atrevida que has hecho? 16. ¿Cuál es la historia más divertida que siempre inventabas cuando no terminabas tus tareas a tiempo? 17. Si supieras que no vas a fallar ¿Qué te atreverías a hacer? 18. Preferirías que no existieran reglas para nada, o vivir con las reglas que ahora tienes? Si no hubiera nada de reglas ¿Qué cosas harías diferente de lo que ahora haces? 19. Imagínate que ahorita tuvieras que escoger el trabajo a que te dedicarás cuando seas adulto. ¿Cuál es el mejor trabajo en el que puedes pensar y cuál es el peor? 20. ¿Qué crees que sería peor: pasar una noche solo en una casa o pasarla al aire libre con un amigo pero bajo una tormenta violenta. 	Un globo mediano por cada pregunta, dardos, cinta adhesiva, un tablero
duración	Trasfondo Histórico	Notas/materiales
5 min	Después que Dios llamó a Gedeón que fuera libertador de Israel, inmediatamente le pidió que destruyera el altar de dios Baal, un hecho que probaría la fe de Gedeón y su compromiso. La religión cananea era sumamente política, así que un ataque a un dios por lo general se consideraba un ataque al gobierno local que apoyaba a ese dios. Si era sorprendido. Gedeón se enfrentaría a graves problemas sociales y probablemente a un ataque físico. Gedeón asumió un riesgo al seguir la suprema ley de	Esta información es para el facilitador, no toda esta en el cuaderno del campero, es para documentarte

	<p>Dios que específicamente prohíbe la idolatría. *Una cosa es encontrar a Dios en el secreto del lagar, pero otra muy diferente es levantarse por el Señor en público. *El testimonio cristiano empieza en casa.</p>	
duración	ENFOQUE VIVENCIAL	
15 min	Enumera del 1 al 5 las cosas más importantes de tu vida	
Duración	OBSERVACION	
20 min solos, de 10 min a 15min juntos		<p>Notas/materiales</p> <p>20 min a solas con el pasaje. Luego juntos comentan lo que observaron y las preguntas</p>
1. En esta columna escribe en frases cortas las instrucciones y conversaciones del ángel de Jehová	<p>Escribe un Título al pasaje</p> <hr/>	2. aquí la contestación o acción de Gedeón, en frases cortas.

JUECES 6 :12-32

6:12 Y el ángel de Jehová se le apareció, y le dijo: Jehová está contigo, varón esforzado y valiente.

6:13 Y Gedeón le respondió: Ah, señor mío, si Jehová está con nosotros, ¿por qué nos ha sobrevenido todo esto? ¿Y dónde están todas sus maravillas, que nuestros padres nos han contado, diciendo: ¿No nos sacó Jehová de Egipto? Y ahora Jehová nos ha desamparado, y nos ha entregado en mano de los madianitas.

6:14 Y mirándole Jehová, le dijo: Ve con esta tu fuerza, y salvarás a Israel de la mano de los madianitas. ¿No te envió yo?

6:15 Entonces le respondió: Ah, señor mío, ¿con qué salvaré yo a Israel? He aquí que mi familia es pobre en Manasés, y yo el menor en la casa de mi padre.

6:16 Jehová le dijo: Ciertamente yo estaré contigo, y derrotarás a los madianitas como a un solo hombre.

6:17 Y él respondió: Yo te ruego que si he hallado gracia delante de ti, me des señal de que tú has hablado conmigo.

6:18 Te ruego que no te vayas de aquí hasta que vuelva a ti, y saque mi ofrenda y la ponga delante de ti. Y él respondió: Yo esperaré hasta que vuelvas.

6:19 Y entrando Gedeón, preparó un cabrito, y panes sin levadura de un efa de harina; y puso la carne en un canastillo, y el caldo en una olla, y sacándolo se lo presentó debajo de aquella encina.

6:20 Entonces el ángel de Dios le dijo: Toma la carne y los panes sin levadura, y ponlos sobre esta peña, y vierte el caldo. Y él lo hizo así.

6:21 Y extendiendo el ángel de Jehová el báculo que tenía en su mano, tocó con la punta la carne y los panes sin levadura; y subió fuego de la peña, el cual consumió la carne y los panes sin levadura. Y el ángel de Jehová desapareció de su vista.

6:22 Viendo entonces Gedeón que era el ángel de Jehová, dijo: Ah, Señor Jehová, que he visto al ángel de Jehová cara a cara.

6:23 Pero Jehová le dijo: Paz a ti; no tengas temor, no morirás.

6:24 Y edificó allí Gedeón altar a Jehová, y lo llamó Jehová-salom; el cual permanece hasta hoy en Ofra de los abiezeritas.

6:25 Aconteció que la misma noche le dijo Jehová: Toma un toro del ható de tu padre, el segundo toro

de siete años, y derriba el altar de Baal que tu padre tiene, y corta también la imagen de Asera que está junto a él;
 6:26 y edifica altar a Jehová tu Dios en la cumbre de este peñasco en lugar conveniente; y tomando el segundo toro, sacrifícalo en holocausto con la madera de la imagen de Asera que habrás cortado.
 6:27 Entonces Gedeón tomó diez hombres de sus siervos, e hizo como Jehová le dijo. Mas temiendo hacerlo de día, por la familia de su padre y por los hombres de la ciudad, lo hizo de noche.
 6:28 Por la mañana, cuando los de la ciudad se levantaron, he aquí que el altar de Baal estaba derribado, y cortada la imagen de Asera que estaba junto a él, y el segundo toro había sido ofrecido en holocausto sobre el altar edificado.
 6:29 Y se dijeron unos a otros: ¿Quién ha hecho esto? Y buscando e inquiriendo, les dijeron: Gedeón hijo de Joás lo ha hecho. Entonces los hombres de la ciudad dijeron a Joás:
 6:30 Saca a tu hijo para que muera, porque ha derribado el altar de Baal y ha cortado la imagen de Asera que estaba junto a él.
 6:31 Y Joás respondió a todos los que estaban junto a él: ¿Contenderéis vosotros por Baal? ¿Defenderéis su causa? Cualquiera que contienda por él, que muera esta mañana. Si es un dios, contienda por sí mismo con el que derribó su altar.
 6:32 Aquel día Gedeón fue llamado Jerobaal, esto es: Contienda Baal contra él, por cuanto derribó su altar.

JUNTOS comentan las siguientes preguntas:

- ¿Qué le pidió Dios a Gedeón?
- ¿A quienes llamo para ayudarlo?
- ¿Cómo lo hizo? descríbelo

Duración	INTERPRETACION	NOTAS/MATERIALES
20 min	5. ¿Por qué derribo el altar en la noche? 6. Como eran los sentimientos de Gedeón 7. Finalmente ¿De qué manera obedeció? 8. ¿Por qué crees que pidió Dios que se construyera su altar en un lugar alto?	JUNTOS
Duración	APLICACION	Notas/materiales
20 min o más, hay flexibilidad	¿De qué te está hablando Dios en este pasaje? Recordando el enfoque vivencial, ¿Qué ocupa un lugar más importante en tu vida que el de Dios?	Solos, luego se juntan a compartir.
Duración	PLAN DE ACCION	Notas/materiales

	<p>¿Qué cambios quieres hacer para darle el primer lugar a Dios?</p> <p>En actitudes: _____</p> <p>En tu tiempo libre:</p> <p>¿Cuántas horas le quieres dedicar a? ...</p> <p>Ver TV _____</p> <p>Videojuegos _____</p> <p>Computadora _____</p> <p>Lectura bíblica _____</p> <p>Oración _____</p> <p>Ayudar en casa _____</p> <p>Jugar _____</p>	<p>Nota: en actitudes puedes sugerir estas pero permite que ellos piensen y decidan.</p> <p>Obedecer , y con gusto</p> <p>Respetar</p> <p>Hablar sin malas palabras</p> <p>Perdonar</p> <p>O algún otro que necesites cambiar</p>
--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3 de 3	Pasaje Bíblico Jueces 7	Responsable:
duración	Creando comunidad	Notas/materiales
20 a 30 min	<p>La Bolsa</p> <p>Pegar por dentro de la bolsa cosas a las que les tienen miedo.</p> <p>Cosas que le desagraden de sus padres</p> <p>Cuál es la experiencia más aterradora q has tenido</p> <p>Q es lo q mas te preocupa</p> <p>Pegar por fuera de la bolsa cosas que les gusta hacer</p> <p>cosas o actividades que te hacen feliz</p> <p>algo por lo q te sientes orgulloso de ti mismo.</p> <p>Si pudieras revivir un momento de tu vida cual seria y porque.</p>	<p>Revistas</p> <p>Tijeras</p> <p>Pegamento</p> <p>colores</p>
Duración	ENFOQUE VIVENCIAL	Notas/materiales
15 min	Pláticanos de alguna vez q tenias q hacer algo pero tuviste muchos estorbos para hacerlo.	
Duración	TRASFONDO HISTÓRICO	Notas/materiales
5 min	Gedeón era un campesino muy pobre y por eso ellos solo podían comer pan de cebada, que era un alimento para los más humildes.	
Duración	OBSERVACIÓN	Notas/materiales
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Subraya con colores diferentes lo que diga cada personaje. 2. Subraya y escribe en la columna las ordenes que le dio Jehová a Gedeón. 3. ¿Qué instrucciones le dio Dios a Gedeón en 	

	<p>cuanto a los que estaban tomando agua?</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Pon un titulo al pasaje: 5. Preguntas juntos. 6. ¿Cuántos se fueron la primera vez 7. Cuántos la segunda vez 8. Que soñó el madianita? 9. Subraya las palabras o frases que consideres importantes. 	
Duración	INTERPRETACIÓN	Notas/materiales
15 min	<p>¿Porque Dios no quería tanta gente para luchar?</p> <p>¿Qué tiene que ver la interpretación del sueño con Gedeón?</p> <p>Según la última parte del pasaje ¿Qué instrucciones dio Gedeón para conquistar a los Madianitas?</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 2. 3. 	
Duración	APLICACIÓN	Notas/materiales
	<ol style="list-style-type: none"> 1. De que te está hablando Dios en el pasaje? 2. Comparándote con Gedeón que cosas te hacen tener miedo y que tienes que hacer con esto. 3. ¿Qué cosas te hacen distraerte y no te permiten estar listo. 4. Que usa Dios para darte confianza de que está contigo. 	
Duración	PLAN DE ACCIÓN	Notas/materiales
	<p>Cuando estés viviendo un problema o si lo estás viviendo en este momento que pasos debes seguir para tomar la victoria que Dios tiene para ti.</p>	

3. Eres Valiente

Valentía

vs. Temor

Valentía es aceptar cualquier sufrimiento que venga por hacer lo correcto sabiendo que producirá en nosotros mayor poder para amar.

Definición

Hay una riqueza de conceptos en las definiciones bíblicas de valentía. Hay tres palabras griegas que expresan cada una un aspecto distinto de esta cualidad importante.

1. *Tharréo*—Valentía ante la muerte
2. *Parresiázomai*—Valentía para hablar la verdad
3. *Tolmáo*—Valentía para lograr grandes cosas para Dios

La valentía es el coraje intrépido y sin miedo para desempeñar la obra a la cual Dios nos ha llamado. Cuando Dios le mandó a Josué "esfuérzate y sé valiente," se le decía que tuviera denuedo—valor para enfrentarse a la muerte, valor para hablar la verdad de Dios a su propio corazón y a la nación de Israel, y valor para lograr grandes cosas para Dios.

1. Valentía frente a la muerte

Ningún creyente debe temer a la muerte, por la confianza que tenemos de que al estar ausentes del cuerpo estaremos presentes con el Señor.

Uno de los propósitos de la muerte de Jesucristo fue conquistar este temor a la muerte. "Así que, por cuanto los hijos participaron de carne y sangre, él también participó de lo mismo, para destruir por medio de la muerte al que tenía el imperio de la muerte, esto es, al diablo, y

librar a todos los que por el temor de la muerte estaban durante toda la vida sujetos a servidumbre" (Hebreos 2:14-15).

El apóstol Pablo tenía este tipo de denuedo. Él se enfrentó a los azotes, a las persecuciones y a los naufragios sin temor. Su secreto era su seguridad de parte de Dios de que sería indestructible hasta que acabara su obra; y sabía que la muerte lo conduciría inmediatamente a la presencia del Señor a quien servía.

Pablo dijo, "Así que vivimos confiados [*tharréo*] siempre, y sabiendo que entre tanto que estamos en el cuerpo, estamos ausentes del Señor... pero confiamos, y más quisiéramos estar ausentes del cuerpo, y presentes al Señor" (II Corintios 5:6, 8).

Pablo consideró tanto los beneficios de seguir su obra sobre la tierra como los de gozar las recompensas de su labor en el cielo. Prefería ir al cielo, pero también sabía que sería provechoso para los creyentes que permaneciera sobre la tierra. "Porque para mí el vivir es Cristo, y el morir es ganancia... teniendo deseo de partir y estar con Cristo, lo cual es muchísimo mejor" (Filipenses 1:21, 23).

Dios promete nunca dejarnos ni abandonarnos, "de manera que podemos decir confiadamente: El Señor es mi ayudador; no temeré lo que me pueda hacer el hombre" (Hebreos 13:6).

La gente más poderosa de la tierra es aquella que no le teme a la muerte.



**El justo está
confiado como un león.**

(Véase Proverbios 28:1.)

**Cuándo fue movido
un imperio completo al
temor de Dios a causa de
la valentía de un hombre?**

Daniel llegó a Babilonia cautivo y sirvió a cuatro reyes. Antes de llegar a Babilonia, Daniel propuso en su corazón no contaminarse, ni violar ninguna de las leyes de Dios. Se mantuvo firme, aun en el foso de los leones, y como resultado de su valentía el rey Darío emitió este decreto: "Que en todo el dominio de mi reino todos teman y tiemblen ante la presencia del Dios de Daniel; porque él es el Dios viviente" (Daniel 6:26).

**"No hay nada más peligroso
sobre el planeta que la
gente que no le teme a la
muerte."**

—Joséf Tson

"Y ellos le han vencido por medio de la sangre del Cordero y de la palabra del testimonio de ellos, y menospreciaron sus vidas hasta la muerte."

—Apocalipsis 12:11

El **glotón** ilustra la valentía. Es un luchador tenaz y temerario, y no retrocede ante ningún adversario, aun ante uno que sea muchas veces más grande que él.



A los valientes es dada la honra.

Daniel valientemente anunció la palabra de Dios a Belsasar durante la fiesta en la que se usaron los utensilios sagrados del Templo de Dios. Después de escuchar el juicio de Dios sobre él y su reino, el rey honró a Daniel. (Véase Daniel 5:29.)

**“Atrévete a ser un Daniel,
Atrévete a mantenerte solo;
Atrévete a tener un propósito firme, y
Atrévete a darlo a conocer.”**

—Philip P. Bliss

“¿Quién eres tú para que tengas temor del hombre, que es mortal, y del hijo del hombre, que es como heno? Y ya te has olvidado de Jehová tu Hacedor, que extendió los cielos y fundó la tierra.” —Isaías 51:12-13

Evaluación personal

¿Qué tan valiente eres ante la muerte?

- ¿Has decidido morir a ti mismo y vivir para Cristo? “Si alguno quiere venir en pos de mí, niéguese a sí mismo, tome su cruz cada día, y sígame” (Lucas 9:23).
- ¿Has conquistado el temor del hombre cambiando tu reputación por la de Cristo, y decidiendo preocuparte sólo de que la gente vea a Cristo en ti?
- ¿Has dedicado tu vida a cumplir el llamamiento de Dios, y has determinado hacer cualquier sacrificio que Dios te requiera?
- ¿Qué convicciones bíblicas tienes por las cuales estás dispuesto a morir?
- ¿De qué maneras específicas estás muriendo a ti mismo para que los demás vean a Cristo en ti?

2. Valentía para hablar la verdad

El valor para conquistar el temor a la muerte viene con la salvación, pero el valor para hablar la verdad (valor *parresiazomai*) viene a través de las oraciones de otros creyentes. Aun Pablo pidió oración para tal valor: “[Oren] por mí, a fin de que al abrir mi boca me sea dada palabra para dar a conocer con denuedo el misterio del evangelio, por el cual soy embajador en cadenas; que con denuedo hable de él, como debo hablar” (Efesios 6:19-20).

Cuando los apóstoles fueron

amenazados con la muerte si hablaban en el Nombre de Jesús, recibieron valor por medio de la oración: “Y ahora, Señor, mira sus amenazas, y concede a tus siervos que con todo denuedo hablen tu palabra . . . Cuando hubieron orado, el lugar en que estaban congregados tembló: y todos fueron llenos del Espíritu Santo, y hablaban con denuedo la palabra de Dios” (Hechos 4:29, 31).

El valor para hablar la verdad comienza con una limpia conciencia hacia el Señor y los demás. Nada tapa tan eficazmente la boca como los fracasos no resueltos de la vida. Antes que Dios le pudiera dar un mensaje a Isaías para su pueblo, tuvo que purificar sus labios (véase Isaías 6:7-9).

Evaluación personal

¿Qué tan valiente eres para hablar la verdad?

- ¿Por qué líderes cristianos estás orando para que tengan denuedo al hablar la Palabra de Dios?
- ¿Has pedido a otros que oren por ti para que testifiques con denuedo?
- ¿Esperas que lleguen oportunidades para compartir el Evangelio, o tú mismo las propicias?
- Cuando la gente se burla de tu Señor, ¿defiendes la verdad de un modo amable?
- ¿Qué tesoros buenos estás guardando en tu corazón que después expresará tu lengua?
- ¿Has preparado tu testimonio por escrito para tener una respuesta pronta al que demande razón de tu esperanza?

3. Valentía para lograr grandes cosas

Cuando el creyente ha conquistado el temor a la muerte, y tiene valor para hablar la verdad, estará equipado para recibir el valor *tolmáo*. Dios es capaz de hacer grandes cosas por medio de tal cristiano. "Porque los ojos de Jehová contemplan toda la tierra, para mostrar su poder a favor de los que tienen corazón perfecto para con él" (II Crónicas 16:9).

Hacer grandes cosas para Dios y su reino es el resultado de conocer a Dios y entender su carácter y sus propósitos en el mundo. "Mas el pueblo que conoce a su Dios se esforzará y actuará" (Daniel 11:32).

Dios es el que inicia este valor para lograr grandes cosas, dando a sus hijos pasajes específicos de la Escritura relacionados directamente con lo que Dios desea que hagan. Estos pasajes son *rémás* y son la base de nuestra fe, porque la "fe es por el oír, y el oír por la palabra [*réma*] de Dios" (Romanos 10:17).

Cuando injertamos estos *rémás* de la Palabra de Dios en nuestras almas y meditamos en ellas, podremos reclamar su cumplimiento en obras valerosas. "Si permanecéis en mí, y mis palabras [*réma*] permanecen en vosotros, pedid todo lo que queréis, y os será hecho. En esto es glorificado mi Padre, en que llevéis mucho fruto, y seáis así mis discípulos" (Juan 15:7-8).

Gedeón mostró valentía cuando derribó el altar de su padre, dedicado a un dios falso, y luego guió con valor a un grupo pequeño de 300 valientes contra un vasto ejército. David demostró

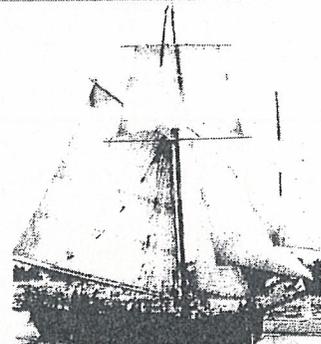
valor cuando salió contra el gigante Goliat.

Cada uno de los héroes de la fe en Hebreos 11 demostró valor *tolmáo*. "¿Y qué más digo? Porque el tiempo me faltaría contando de Gedeón, de Barac, de Sansón, de Jefté, de David, así como de Samuel y de los profetas; que por fe conquistaron reinos, hicieron justicia, alcanzaron promesas, taparon bocas de leones, apagaron fuegos impetuosos, evitaron filo de espada, sacaron fuerzas de debilidad, se hicieron fuertes en batallas, pusieron en fuga ejércitos extranjeros" (Hebreos 11:32-34).

Evaluación personal

¿Qué tan valiente eres para hacer grandes cosas para Dios?

- ¿Está bien tu corazón delante de Dios, para que él pueda obrar poderosamente por medio de ti?
- ¿Es tu meta en la vida guiar a todos los que puedas a una relación personal con Jesucristo, y luego instruirles en todas las enseñanzas de Cristo?
- ¿Qué pasajes de la Escritura (*rémás*) te ha dado Dios? ¿Meditas regularmente en ellos? (Véase el Salmo 1.)
- ¿Te ha dado Dios algún interés especial por cierta clase de gente para que puedas suplir sus necesidades?
- Cuando llegues al final de tu vida, ¿de qué quisieras poder decir, "Esto fue lo que Dios hizo por medio de mí"?



El temor del Señor destruirá el temor a los hombres.

John Knox fue uno de los reformadores del siglo XVI. Él hablaba con denuedo la verdad a una gran congregación en Escocia; pero un día fue arrestado y llevado en cadenas a las galeras.

Durante los largos meses de remar en el barco, desarrolló no sólo su fuerza física, sino también la fuerza de la oración ferviente. Su clamor era, "¡Oh Dios! ¡Dame Escocia o me muero!"

Su obra y su vida fueron tan poderosas que se le atribuye a la reina de Escocia el haber dicho, "Temo más las oraciones de John Knox que a todos los ejércitos de Europa juntos."

"Mayor es el que está en vosotros, que el que está en el mundo."

—I Juan 4:4

"Les tenemos tanto miedo a los hombres, porque le tenemos poco temor a Dios. Un temor cura al otro. Cuando el terror del hombre te espante, vuelve tus pensamientos a la ira de Dios."

—William Gurnall

4. Solo para Fuertes.

El carcaiyú

El denuedo ♦ Cartel del carácter 15

¿Qué tan tenaz es el carcaiyú?

Se sabe poco sobre la vida y el comportamiento del carcaiyú. Es el miembro de mayor tamaño de la familia de la comadreja (con la excepción de algunas nutrias marinas) y vive una vida de recluso que es muy difícil de investigar. Lo que sí se conoce claramente del carcaiyú es su gran fuerza y tenacidad. Combina el poder con el misterio y se ha convertido en la figura favorita de muchas historias.

Vivian Banci, quien llevó a cabo los primeros estudios del carcaiyú realizados de 1983 a 1985 en el Canadá, confirmó la fuerza y la determinación legendarias de esta bestia.

«Coloqué pedazos grandes de caballo muerto como carnada para un carcaiyú que estaba tratando de atrapar», informó Banci, «y los encadené a un árbol. ¡El carcaiyú sencillamente los desprendió! Son extremadamente fuertes. Los músculos de la mandíbula y los del cuello son poderosos y los dientes también son robustos. Esto tiene sentido pues para sobrevivir, el carcaiyú se dedica a buscar comida y a alimentarse de carne y huesos congelados. Pueden hasta comer huesos moléndolos con los dientes. He encontrado algunos con el estómago lleno de huesos molidos, completamente pulverizados.»

El carcaiyú caza la mitad del tiempo y la otra mitad se alimenta de carroña. Mata para comer, pero gran parte de su dieta consiste en alimentarse de animales ya muertos. Especialmente en el norte ártico y en los duros inviernos canadienses, el carcaiyú se alimenta de la carroña de ciervos y antílopes que mueren de hambre en la nieve.

¿Permite el carcaiyú que los obstáculos lo estorben?

El carcaiyú generalmente evita a la gente. Sin embargo, si a un carcaiyú se le mete en la cabeza que la gente es una fuente de alimentos, no hay manera de pararlo. Al regresar a su cabaña, algunos cazadores se han encontrado con que un carcaiyú ha mordido las paredes hasta poder entrar y una vez dentro ha devorado pieles, trampas, abastecimiento y cualquier cosa que oliera a comida.

El carcaiyú es también un experto trepador de árboles, así sirve de poco colgar la comida para evitarlo. Se ha sabido de casos en que un carcaiyú ha movido grandes rocas para

comerse los alimentos de la gente.

Las trampas tampoco funcionan. De hecho, los cazadores que usan trampas consideran al carcaiyú uno de sus peores enemigos. El astuto carcaiyú tiene tanta destreza para robar la carnada sin detonar la trampa y para devorar los animales atrapados en ellas, que los indios americanos creían en el pasado que el carcaiyú era un cazador reencarnado. Parecía conocer todos los trucos de las trampas de caza.

¿Se deja intimidar por el tamaño?

El carcaiyú no es lo suficientemente rápido como para atrapar ciervos y otros animales unguilados. Sin embargo, la evidencia sugiere que utiliza otro método. Por ejemplo, un guarda encontró las pisadas de un alce que luego de pasar por un grupo de árboles, parecía haberse echado a correr. A los lados del camino habían mechones de pelo y salpicaduras de sangre. Al seguir el rastro, encontró el cadáver de un alce muerto rodeado de las inconfundibles pisadas de un carcaiyú.

Aparentemente, el carcaiyú había esperado en un árbol que el alce pasara, y luego saltó y se asió fuertemente al lomo del alce mientras le mordía el cuello. Aunque era mucho más lento y más pequeño, el indomable carcaiyú había logrado vencer al gran alce.

¿En que forma podemos relacionar al carcaiyú con el denuedo?

El nombre científico del carcaiyú es *gulo gulo*, un término que se deriva del latín *gulosus* que significa «glotón». Es por eso que también se le conoce por el nombre de glotón de América. Pero en realidad el carcaiyú no es glotón, aunque parece serlo porque puede comer enormes cantidades de carne y luego pasarse grandes períodos de tiempo sin comer. La carne que no puede comerse inmediatamente luego de matar un animal la esconde y marca el sitio con un olor fuerte que es repulsivo para los demás. Aún los abastecimientos de comida humanos los marca con ese terrible hedor cuando los encuentra, de manera que todo queda inservible.

Equilibrio en las cualidades del carácter



El inusual paso del caracayú hace que sus cuatro patas toquen el piso al mismo tiempo. Por esa razón es más lento que su presa en el suelo seco. Sin embargo, los ciervos y otras presas se cansan rápidamente al correr sobre la nieve profunda, pero como el caracayú distribuye el peso igualmente sobre sus cuatro patas, se mantiene sobre la superficie de la nieve.

En negritas

Se pueden decir las mismas palabras con denuedo o sin denuedo.

- Las «**MISMAS PALABRAS**» se pueden escribir en un tipo de letra normal, o
- Las «**MISMAS PALABRAS**» se puede escribir en negritas.

En ambos casos, se toma la misma posición. Pero una frase tiene mayor peso y refleja una mayor convicción. El denuedo resalta igual que las negritas.

El denuedo es más bien una *posición* que asumimos; es nuestro **compromiso** con esa posición.

Es poner más de nosotros mismos en lo que decimos o hacemos, de manera que cada letra de nuestro credo se vuelva más fuerte, de la misma forma que las **negritas** dan mayor énfasis a las palabras de un texto.

Esté en lo correcto

Las personas con denuedo tienden comúnmente a utilizar generalizaciones en su forma de hablar: «Todas las personas de ese departamento son...», o «Siempre olvidamos...», o «Si este problema no se resuelve, toda la compañía se derrumbará». Aunque es posible que hayan problemas generalizados y se necesite atacarlos con denuedo, mantenga su denuedo en equilibrio con *la veracidad y el discernimiento*.

Sea sensible

La *sensibilidad* consiste en «ejercitar mis sentidos para poder percibir el verdadero espíritu y los sentimientos de los que me rodean.» Defienda los principios con denuedo, pero guíe sus palabras con sensibilidad para evitar ofensas innecesarias.

Sea discreto

Los doctores que recetan medicinas para tratar un mal necesitan tener cuidado de que esa misma medicina no cause problemas aún mayores por los efectos secundarios que produce. Lo mismo se aplica al denuedo. Actúe con *discreción* («La capacidad para evitar palabras, acciones y actitudes que podrían acarrear consecuencias indeseables.»)

Sea cauteloso

La *cautela* consiste en «entender la importancia de encontrar el momento oportuno para realizar acciones correctas». Puede ser que esté seguro de lo que debe hacer, pero cuide de seguir inexorablemente hacia delante con el tacto de un rinoceronte enfurecido. Elija con discernimiento el momento y los métodos a utilizar.

Verifique su denuedo

- ① El denuedo es «la confianza de que _____ es _____ y _____.»
- ② El denuedo es asumir una posición en base a: a. La seguridad del resultado. b. La seguridad del principio.
- ③ Puede recordar una ocasión en el último mes en la que haya tomado una decisión porque era *la correcta*, aunque parecía ir en contra de sus propios intereses? Sí No
- ④ El denuedo de Nathan Hale estaba basado en: La probabilidad del éxito Un sentido claro del deber Deseo de gloria
- ⑤ Nombre tres formas en las que se puede demostrar denuedo en el trabajo. _____ _____ _____
- ⑥ El general Patton nos recuerda que: El que posee verdadero denuedo nunca teme El verdadero denuedo enfrenta al temor, pero se sobrepone a él para seguir adelante.

3er Día / Yogis

El denuedo en el trabajo

Comprométase con el carácter

Sin principios preestablecidos, considerados y adoptados personalmente, una persona no tiene nada que defender con denuedo. Esperar que llegue el momento de tomar decisiones para decidir los principios que va a defender es esperar demasiado.

Cuando el joven George Washington mató accidentalmente al potro favorito de su madre, había decidido mucho antes lo que haría en esa circunstancia. Había adoptado 110 reglas de conducta que se caracterizaban por colocar el compromiso con la honestidad por encima de todo interés egoísta. George confesó la verdad a su madre inmediatamente en vez de esperar que la verdad saliera a relucir más adelante.

Eso es denuedo, determinar previamente nuestros principios personales y luego bajo la presión del momento adherirnos a lo que es cierto, correcto y justo, simplemente *porque es lo correcto*.

Por cierto, el fin de la historia es que la madre de Washington se entristeció por perder el caballo, pero también dijo: «Me regocijo en mi hijo, que siempre dice la verdad.»

Arriésguese a no ser popular

Es fácil actuar con denuedo cuando es glamoroso. Pero defender con denuedo algo poco popular es una verdadera prueba de carácter.

Durante su campaña de reelección, Abraham Lincoln hizo un llamado para reclutar 500,000 hombres más para el ejército de la Unión. «Eso pondrá en peligro su reelección», arguyó un líder del Congreso. Otros le aconsejaron también que la necesidad de asegurar su presidencia era mayor que la necesidad de más tropas.

«No es necesario que me reelijan», respondió Lincoln con denuedo, «pero sí es necesario que los soldados del frente tengan un refuerzo de 500,000 hombres...»

Fue el carácter de Lincoln lo que le granjeó el respeto popular, y en los momentos de crisis, el respeto popular cuenta más que la popularidad.

Cuando lo retan, el carcajú no se aleja de su atacante, aunque sea mucho más grande que él. Está dispuesto a pelear hasta la muerte para defender su comida ante un temible oso gris, ¡y hasta gana!



Sobrepóngase al miedo

La mera mención del general Patton, héroe de la Segunda Guerra Mundial, trae a la mente su denuedo y su una valentía casi temeraria. Sin embargo, Patton reconoció que experimentaba el mismo sentimiento de temor que los demás seres humanos.

«Si nos basamos en la definición generalmente aceptada de la valentía, esto es, la cualidad de no sentir miedo», dijo Patton, «nunca he conocido a un hombre valiente. Todos los hombres temen. Mientras más inteligentes somos, más tememos. El hombre valiente es aquel que se fuerza a sí mismo, a pesar de su temor, a seguir adelante.»

Dé lo mejor de sí

Un joven que consideraba una solicitud a cierta academia militar conversaba con un cadete de esa misma academia. «El secreto del éxito en la academia», le aconsejó el cadete, «es lograr no darse a notar. Si a uno le va mal, o demasiado bien, llama la atención y entonces lo acosan...»

Ese *no* es el consejo que produce denuedo; sin embargo, refleja la actitud de muchos. En vez de dar una respuesta que podría estar mal, o tratar de hacer algo que podría fracasar, muchas veces preferimos no tratar de hacer nada.

Alguien dijo: «Tropezar no es fracasar. El fracaso consiste en nunca dar un sólo paso por miedo a tropezar.» No sea imprudente, pero cuando esté seguro de estar en lo correcto, dé lo mejor de sí.

20. Día -> HCCO

COMO DESARROLLAR EL DENUEDO

Notas para el liderazgo 15

DENUEDO, NO IMPRUDENCIA

El denuedo es una cualidad cuya importancia reconocemos naturalmente al referirnos al liderazgo. Para un líder, es de particular importancia demostrar denuedo siendo *tanto* idealista *como* realista.

Cuando el denuedo está fuera de equilibrio, tiende a llevar al líder a tomar una posición *idealista* y esperar que todo salga bien automáticamente, sin considerar los pasos *realistas* que también deben darse.

Lincoln estuvo dispuesto a hacer un llamado lleno de denuedo para reclutar a 500,000 soldados más, aunque ello disminuyera sus posibilidades de reelección (vea «Arriesguese a no ser popular» en la página 3 del Boletín del denuedo). Sin embargo, no ignoró la realidad de la importancia de su reelección para el futuro éxito de la guerra. Sabía que si su contrincante ganaba las elecciones, se «opondría a la guerra de todas las formas posibles.»

Por tanto, escribió una carta al general Sherman, diciendo: «... La leva continúa, a pesar de la fuerte posibilidad de que perdamos en el estado [de Indiana]. Indiana es el único estado importante que ha de votar en las elecciones de octubre cuyos soldados no pueden votar en el campo de batalla. Cualquier cosa que pueda hacer, siempre y cuando sea seguro, para permitir que todos los soldados de ese estado, o al menos algunos de ellos puedan ir a casa a votar... será de gran ayuda...»

Lincoln ganó en Indiana por una gran mayoría, aún sin que los soldados regresaran, pero sus acciones demostraron que sabía equilibrar la atención *realista* a los detalles con decisiones *idealistas* y arriesgadas.

Guías para el crecimiento

Conozca a su verdadero enemigo

«De todas las asombrosas hazañas de la guerra,» reflexionó una vez el líder británico Winston Churchill, «considero que el desembarque personal de MacArthur en Atsugi es la más grande de todas.»

Los japoneses se habían rendido pero todavía habían tres millones de soldados armados en Japón, muchos de los cuales se creía eran fanáticos de la causa del «Sol Naciente.» Aún así, MacArthur tomó la decisión de que él mismo y sus acompañantes desembarcarían completamente desarmados.

MacArthur entendía que su vida corría peligro no sólo por las armas, sino por la *mentalidad* de aquellos que tenían las armas. Era a la mente del japonés conquistado a lo que él tenía que apelar, no a sus municiones. Por tanto, basándose en sus años de experiencia y en su comprensión exhaustiva del pueblo japonés, actuó con denuedo, quedándose indefenso físicamente, pero mucho mejor protegido psicológicamente. Sabía que eso era lo correcto y lo sabio, así que dejó de lado sus temores y lo hizo.

Las decisiones que se toman con denuedo deben tomarse comprendiendo completamente todos los factores. No deje a su compañía desprotegida por actuar con denuedo, pero no tenga miedo de colocarse en una posición vulnerable siempre y cuando esté haciendo lo correcto.

Persista sin temer

La revolución norteamericana se realizó con ciudadanos sin entrenar e indisciplinados quienes se enfrentaron a soldados profesionales, bien equipados y entrenados. No es de sorprendernos que muchas veces el ejército norteamericano se viera forzado a retirarse.

Sin embargo, la retirada no era necesariamente un fracaso. El general Washington tenía una gran habilidad para retirarse de tal forma que el enemigo se fatigara. Él y los generales que adoptaron sus métodos estorbaron el progreso del enemigo en las ocasiones en que no podían evitarlo. Su denuedo provenía, no de la confianza en su superioridad, sino de la confianza en que la suya era una causa justa. Por tanto, aún ante la retirada, no era el temor sino el denuedo lo que motivaba sus estrategias.

En el mundo de los negocios, y aún en la familia, muchas veces enfrentamos obstáculos que son verdaderamente imposibles de resolver de frente. Pero aún así, se pueden resolver cuando persistimos con denuedo.

«No permita que el miedo lo aconseje»

Tenga mucho cuidado al tomar decisiones con denuedo. Pero una vez las haya tomado, adhírase a ellas sin desmayar. Si descubre que estaba equivocado, tendrá que ser valiente para admitir su error y dar marcha atrás. Sin embargo, una vez que se comprometa a tomar una decisión, siga su plan, a menos que se le presente evidencia contundente que demande un cambio.

«Cuando me venían a la mente los planes», escribió el general Patton refiriéndose a sus operaciones de mando durante la guerra, «parecían simples, pero después de que había dado las órdenes necesarias y todo estaba en marcha, aunque sabía que no tenía reservas me acosaba un sentimiento de preocupación y, como era usual, tenía que decirme a mí mismo: 'No permitas que el miedo te aconseje'.»

Sea decisivo

Generalmente, a la hora de tomar decisiones existen numerosas presiones que nos empujan en diferentes direcciones. La toma sabia de decisiones no consiste en sucumbir a la mayor presión, sino en resistir las presiones con el fin de hacer lo correcto.

Cuando tenga presiones atacándolo desde todos los ángulos y se sienta confundido, tome un pedazo de papel y comience a identificarlas. Su lista podría parecerse a la siguiente:

Me siento presionado porque:

- Mi jefe dice que debo hacerlo (autoridad).*
- Varios compañeros de trabajo dicen que debo «enfrentarme» al jefe (presión de grupo).*
- Quiero proteger mi imagen (orgullo).*
- No estoy seguro de poderme dar el lujo de hacerlo (finanzas).*
- Me pregunto si funcionará (viabilidad).*
- Mi cónyuge pienso que debo pedir algunos cambios (familia).*
- Ya estoy muy ocupado (prioridades).*
- Realmente no encaja con mis planes profesionales (metas).*

Una vez se definen las presiones, es posible analizarlas a la luz del carácter para determinar de qué manera contribuye cada una de ellas a mi decisión o decisiones finales. Por ejemplo, la *obediencia* me requiere que siga las instrucciones de mi jefe o que apele a él para realizar cualquier cambio. La *lentitud* puede demandar que ponga mis metas de lado por el momento. La *minuciosidad* puede requerir que realice algunos proyectos piloto para ver si la idea es viable, etc.

Una vez haya analizado *por medio del buen carácter* cuáles presiones debe tomar en cuenta y cuáles debe ignorar, actúe con denuedo.

© Derechos reservados 1997 Character Training Institute, 520 West Main, Oklahoma City, OK 73102 - Character First es una marca registrada del Character Training Institute

Alabe el carácter— no los logros

Uno de los peligros de alabar los logros es que solamente se atribuyen a unas pocas de las muchas personas que han participado en el proceso. En cualquier logro, hay personas que están obviamente involucradas, y hay otras (que se encuentran «tras bastidores») cuyo carácter, aún así, es esencial.

Entre las personas que más se ignoran al alabar los logros están las familias. Abraham Lincoln daba crédito a su madrastra «por todo lo que era o lo que jamás soñ[ó] ser». Tomás Edison consultaba a menudo con su esposa sobre sus inventos.

Muchas aventuras se han iniciado con la diligente labor de los hijos ayudando a sus padres. Muchos hombres de éxito persistentes han «continuado en la batalla» solamente por el incentivo de sus familias.

Si hay rebelión, amarguras y confusión en el hogar, la persona se distrae y tiene problemas de concentración en el trabajo. Si, por el contrario, la familia de un empleado es leal, flexible, diligente, obediente y agradecida, simplemente por medio de su actitud sirve de gran apoyo al padre o cónyuge.

Cuando considere un logro, aléjese un poco y busque el carácter que hay detrás de él. Dirija su alabanza a ese carácter. Y esté especialmente alerta para encontrar el carácter invisible que generalmente pasa por desapercibido, pero que es tal vez de mayor importancia para el éxito de lo que jamás nos daremos cuenta.

Recursos adicionales

¿Cómo ilustra el carcaiyú lo que es el denuedo?

1. Lea *El Cartel del Denuedo*. Deténgase después de cada sección para conversar sobre la forma en que ese aspecto de la vida del carcaiyú ilustra la cualidad del denuedo.
2. El carcaiyú corre. Es raro ver a un carcaiyú caminando. O corre a toda velocidad o está detenido. Hable con su familia sobre la necesidad de poseer un denuedo que, como el del carcaiyú, no duda, sino que está completamente persuadido y comprometido, y actúa agresivamente.
3. Busque información sobre el oso gris en una enciclopedia. Averigüe su tamaño. Luego busque el carcaiyú y compare su tamaño. Muestre a la familia el dibujo y la leyenda que aparecen en la página tres del boletín. Hable sobre cómo el denuedo da valor para enfrentar a oponentes muchas veces mayores que uno mismo.
4. Hasta mediados de la década de los 80, no se habían conducido estudios científicos del carcaiyú. Hasta entonces, la mayoría de las características del carcaiyú se conocían sólo a través de leyendas e informes personales. Consiga un libro en la biblioteca (lo ideal sería un libro para niños con dibujos) que puedan ir mirando mientras leen más acerca del carcaiyú.

Aprenda sobre la fortaleza.

El denuedo es fortaleza de propósito. Es una fortaleza de propósito que se logra a través de confiar en la certidumbre de nuestros principios, lo *correcto* de nuestros métodos, y la *justicia* de nuestra causa. El denuedo es sólo tan fuerte como lo es el fundamento sobre el que se apoya.

Estudie los músculos del cuerpo humano. Converse sobre cómo se fortalecen solamente al usarlos hasta el límite de sus habilidades y luego empujándolos un poco más allá de ellas. Señale cuán importante es tener huesos fuertes para que la fuerza de los músculos sea efectiva. Compare estas observaciones con el denuedo.

Cómo presentar el denuedo

Lea más sobre el denuedo en los artículos titulados *Puntos Sobresalientes del Concepto*, *Lecciones Objetivas e Ilustraciones*.

Cómo desarrollar el denuedo

Lea los artículos titulados *Guías de Crecimiento y Alabe el Carácter*, *No Los Logros*. Considere cómo puede mejorar tanto los puntos fuertes como los débiles de su propio denuedo.

Proyectos familiares

Proyectos para desarrollar el carácter familiar

1. Es necesario tener denuedo para alejarnos cuando nos sentimos tentados a hacer el mal. Cuando nos ofrecen drogas, alcohol, o nos invitan a participar en actividades inmorales, es necesario tener denuedo para decir «no» y alejarnos. Incremente su denuedo comprometiéndose de antemano a decir «no» cuando le pidan que haga algo malo. Decidir ahora cómo va a responder le permitirá actuar con denuedo bajo la presión del momento.
2. Como familia, identifiquen un problema moral de su comunidad (un lugar inmoral, un establecimiento antifamiliar o cualquier otro lugar donde la libertad se abuse hasta el punto de dañar las vidas de las personas). Tenga cuidado de ser discreto al hablar de por qué ese tipo de actividad no es cierta, correcta o justa. Luego pida a cada miembro de la familia (las cartas de los niños surten un efecto especial) que escriba una carta al síndico, gobernador u otro oficial apropiado, pidiendo con denuedo y respeto que se ocupe de resolver el problema.
3. Algunos de los más grandes ejemplos de denuedo se encuentran en las historias de los mártires, hombres y mujeres que resolvieron no ceder en aquello que sabían era cierto, correcto y justo, aún cuando les costara la vida. Busque un libro en la biblioteca que contenga historias cortas sobre los mártires. Retina la familia para leer varias y hablar sobre los ejemplos de denuedo que encuentren en ellas.
4. Con un marcador negro, escriba la palabra «TEMOR» en un pedazo de papel. Coloque una brocha al lado de tres latas de pintura. En una lata de pintura amarilla aguada, escriba el título: «Lo que *quiero* que sea cierto.» En una de pintura verde fina escriba: «Lo que *podría* ser cierto.» y en una de pintura negra opaca escriba «Cierto». Luego pregunte a su familia qué pintura tiene que utilizar para remover el temor. Hable sobre la importancia de basar nuestro denuedo en lo que *sabemos* que es cierto, no en lo que queremos que sea cierto o en lo que podría serlo.
5. Haga una lista de diez verbos (tales como *caminar*, *secretar* y *lirar*) en una pizarra. Pida a su familia que piense en alternativas que demuestren denuedo, tales como *correr* en vez de *caminar*, *vocar* en vez de *secretar*, y *lanzar* en vez de *lirar*. Discutan la diferencia que existe entre actuar con incertidumbre y actuar con denuedo.

Conclusión del denuedo

Con cada una de nuestras palabras y acciones, comprometemos porciones de nuestras vidas con ciertas personas, grupos o metas. El denuedo consiste en tener la certeza de que lo que decimos o hacemos es correcto *antes* de actuar para poder terminar bien las cosas que emprendemos.

5. Venciendo al enemigo.

La Fortaleza

- Imagínate un corredor en una carrera: busca llegar a la meta, pero para lograrlo necesita saltar muchos obstáculos. Y para poder hacerlo necesita entrenar y estar fuerte.
- Así es la vida: el hombre busca ser bueno, tener muchas virtudes, huir del pecado. Todo esto para llegar al cielo. Sin embargo, la vida está llena de dificultades y obstáculos para lograr esto. Entonces, ¿Cómo le hacemos?



¿QUÉ ES LA FORTALEZA?

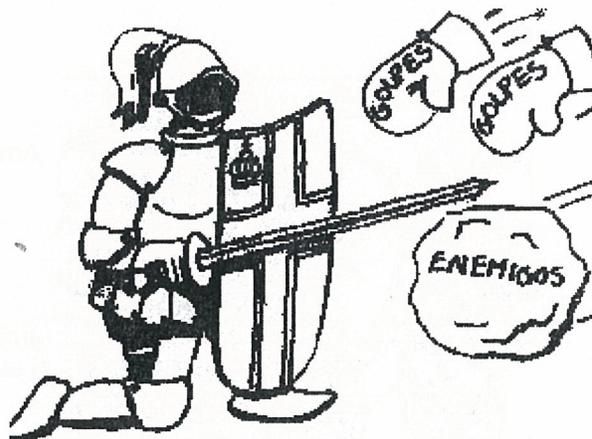
- La fortaleza es la virtud que ayuda a **VENCER** con valor los peligros y los obstáculos en la vida. La fortaleza ayuda también a **AGUANTAR** con firmeza y sin miedo las cosas malas y a no echarse para atrás cuando se ha conquistado un bien.
- La vida del hombre es una lucha: a veces hay que atacar al enemigo y otras veces hay que resistir sus ataques. La fortaleza da al hombre decisión, valor, coraje, energía, constancia y aguante para **ATACAR Y RESISTIR**.
- Puedes imaginarte a un hombre **FUERTE**, como un **SOLDADO** con una espada y un escudo. Con la espada ataca a los enemigos y con el escudo aguanta los golpes.

LOS GOLPES Y ENEMIGOS DEL CUERPO Y DEL ALMA :

a) Los **GOLPES PARA EL CUERPO** son : las necesidades, la pobreza, el hambre, el frío, los dolores y las enfermedades.

Hay personas que sufren un defecto en su cuerpo: ceguera, sordera, parálisis.

b) Los **ENEMIGOS DEL CUERPO** son cosas exteriores que lo dañan : los vicios, el alcohol, la droga, la pornografía...



c) Los **GOLPES PARA EL ALMA** pueden ser por ejemplo la inmensa tristeza de ver la enfermedad o la muerte de un ser querido, la ingratitud de un hijo, el odio de otra persona, el no lograr lo que uno busca en la vida a pesar de esforzarse mucho.

d) Los **ENEMIGOS DEL ALMA** son los defectos, las cosas malas como el egoísmo, el orgullo, la flojera, la ira, la impaciencia. Todo eso que no te deja ser mejor, acercarte más a Dios, y que por más que luchas y luchas, ahí sigue.

¿PARA QUÉ QUEREMOS LA FORTALEZA?

- Un **HOMBRE DÉBIL** no puede pasar esas dificultades, se entristece, se deprime, se desespera, cae sin remedio y no puede volver a levantarse; en cambio un **HOMBRE FUERTE**

1. LLEVA EN EL ALMA UNA GRAN ENERGÍA PARA LUCHAR:

El también siente el peso de las dificultades pero no se deja aplastar, busca lograr lo que quiere, aunque tenga que esforzarse mucho.



2. **NO ES TIBIO, NO ES MEDIOCRE** : Hay muchos hombres que se cansan y no quieren luchar por ser mejores, por acercarse más a Dios, por alejarse del pecado. Se entregan a una vida de rutina, al ¡ahí se va! , al ¡Ya ni modo así soy yo y nunca voy a cambiar!

En cambio la fortaleza no deja ser tibio, siempre hay fuerzas para volverse a levantar, para esforzarse por ser mejor.

3. **TIENE UN ALMA VALIENTE** ante toda clase de peligros y de enemigos. El hombre fuerte no le teme a nadie porque sabe que hay que obedecer a Dios antes que a los hombres.

¿Y sabes por qué es tan valiente? Porque **CONFÍA EN DIOS**: sabe que Dios es su Padre, que lo ama y que lo ayudará siempre.

4. SOPORTA LOS MAYORES DOLORES CON GOZO Y ALEGRÍA:

El dolor existe en la vida: la enfermedad la muerte, el egoísmo, la maldad.

Hay 3 formas de llevarlo:

- a) Desesperarse, deprimirse, no poder con él.
- b) Aceptarlo con resignación.
- c) Aceptarlo con gozo y alegría, porque con él purificas tu alma , te unes a Jesús en la cruz, le ofreces tu dolor a Dios porque le amas.

La **FORTALEZA** es lo que te ayuda a manejar de esta última manera el dolor



¿CÓMO LOGRAR LA FORTALEZA?

- Todos quisiéramos ser fuertes, pero eso no se logra de un día para otro, hay que ir entrenando. Para lograr la fortaleza hay que :

1. **PEDIR A DIOS** que te ayude a ser fuerte porque tú solo, eres débil. Sin su auxilio no puedes nada, pero con Él, todo lo puedes.

2. **PREVER**, ver de antemano que cuando buscas algo bueno siempre encontrarás dificultades.

Si te imaginas las dificultades desde antes, les perderás el miedo, y cuando vengan las podrás resolver mejor que si te toman por sorpresa.

3. Abrazar con generosidad las **PEQUEÑAS MOLESTIAS DE CADA DÍA**(el frío, el calor, los dolorcillos, los problemitas, las ingratitudes, las críticas de otros, las cosas que no salen como uno quiere) . Este es el único modo de ir volviendo fuerte tu espíritu para cuando venga un dolor grande (una enfermedad grave, una muerte, una tragedia, una tentación grande).
Ofrécele a Dios algunos sacrificios que te cuesten para ir teniendo más fortaleza.

4. Poner los ojos en **JESÚS**. Por grandes que sean tus sufrimientos de alma o de cuerpo, levanta tus ojos hacia El y Jesús te dará la fuerza, te enseñará cómo soportó el dolor sin queja y sin amargura.

5. Aumentar tu **AMOR A DIOS**. El amor es el que da la fuerza para superar el dolor. Piensa en los primeros hombres que siguieron a Jesús; pudieron soportar la persecución, el hambre, el peligro, la angustia y hasta la muerte porque amaban a Dios. Pregúntate: ¿Cuánto amo yo a Dios?

6. Acostúmbrate a **CUMPLIR TU DEBER** a pesar de las dificultades de cada día. Un hombre que cumple, por ejemplo con su trabajo, a pesar de que el clima está en contra, a pesar de que se siente un poco enfermo, a pesar de que amaneció con flojera, es un hombre que se vuelve fuerte.

8) Cuando tengas una pena grande, **NO PIDAS** a Dios **que te quite**, sino que te de fuerza para llevarla. ¡CONFÍA EN DIOS! Piensa en esos momentos que Dios es tu Padre, te ama y que tal vez, aunque ahora no entiendas, esa pena a la larga será para tu bien, te acercará a Dios, te ayudará en tu salvación

PROPÓSITO DEL MES:

- Este mes, todas las mañanas, ofreceré a Dios un sacrificio: algo que de verdad me cueste trabajo y que me ayude a ir entrenando mi alma para ser fuerte.
- Pediré también todas las mañanas a Jesús, que me ayude a ser fuerte en las dificultades de cada día, a llevar con alegría los dolores y sobretodo a ofrecérselos a Dios Nuestro Señor en prueba de que lo amo de verdad.
- ¡Este mes no se vale quejarse de nada!

6. Cantos

“OH Padre Dios”

OH Padre Dios
Tú que alimentas
Desde las aves, al pez del mar
Reunidos te pedimos, que bendigas este pan.

(Se repite las veces que tu decidas)

Canto Lema “Mi Gran Aventura”

Más que viajar en un avión, más que sentir esa gran emoción Más que gastar todo un millón en todos esos juegos que me hagan feliz

Nada me llena mas mi corazón que tu presencia OH Dios no hay nada más que quiera hacer que estar Yo junto a ti

Eres mi gran aventura. Mi más grande emoción no te cambio por nada

A tu lado siempre viviré de ti nunca me separare

Más que escalar nunca parar, sentir que la cima yo puedo llegar más que ganar y ser un campeón, más que anotar ese último gol

Nada llena más mi corazón que tu presencia OH Dios, no hay nada más que quiera hacer que estar yo junto a ti.

Eres mi gran aventura. Mi más grande emoción no te cambio por nada

A tu lado siempre viviré de ti nunca me separare

Nada me llena mas mi corazón que tu presencia OH Dios no hay nada más que quiera hacer que estar Yo junto a ti

Eres mi gran aventura. Mi más grande emoción no te cambio por nada

A tu lado siempre viviré de ti nunca me separare

Anexo. LUNES

BIENVENIDA: Responsable "equipo de programación"

Se empieza con un sketch en la capilla con confidentes (3) vestidos de cavernícolas que estarán platicando (idioma cavernícola) alrededor de una fogata, de pronto entrara el explorador con unos binoculares tratando de encontrar cavernícolas por que tiene curiosidad de platicar con ellos.

Al encontrarlos, va a tratar de acercarse a ellos para escuchar lo que están diciendo y poder traducirlo a los camperos.

CAVERNÍCOLAS: Creo que vendrá gente de otra era, que quiere conocer más acerca de los dinosaurios.

EXPLORADOR: ¿Que creen que escuche??? ...OHH Nos están esperando, están diciendo más.

CAVERNÍCOLAS: Oigan oigan se escucha algo (señas y sonidos) (se para uno y ve hacia la ventana y se sorprende, ve al explorador y lo empieza a ver raro. el explorador lo saluda y el cavernícola le da la bienvenida)

Le dice los estábamos esperando y tenemos algo preparado para ustedes

(COREOGRAFIA CAVERNÍCOLAS)

Tenemos un cavernícola perdido esperamos poder encontrarlo

EXPLORADOR: nosotros también, y en eso pasan los del staff y enseñamos el canto LEMA.

NOMBRE DE CABAÑAS:

- BRONTOSAURIOS Y BRONTOSAURIAS
- TIRANOSAURIO Y TIRANOSAURIA
- ESPINAROSAURIOS, ESPINAROSAURIAS
- MOSASAURIO, MOSASAURIA

- DIPLODOCO, DIPLODOCA

BUSQUEDA DEL HUEVO:

- Hacer 1 huevo por cabaña.
- Frases que Irán dentro del huevo:

1-El martes te toca hacer el circulo de la amistad fuera de tu cabaña..sé valiente.

2-El miércoles tienen que ser los primeros en el devocional y empezar a hacer relajación para despertar a todos, pues a ustedes y a tu confidente les tocan los ejercicios matutinos.

3-El martes en la comida a tu cabaña le toca servir a las demás cabañas...Esfuézate y hazlo con gusto.

4-El miércoles te toca hacer el circulo de la amistad fuera de tu cabaña.....sé valiente.

5-El miércoles, esfuérzate en todo lo que hagas, estarán nuestros ojos puestos en ti, al final obtendrás la recompensa..Confidente tu también eres parte del reto.

6-Hoy en la cena te toca ceder tu lugar.... y ser el ultimo en cenar...animo, esfuérzate con alegría.

7-El miércoles antes de la lección solo para fuertes.... les tocará cantar el canto LEMA DEL CAMPAMENTO pide ayuda a tu confidente....Animo entónate y sé valiente.

FIESTA:

3 Juegos diversos (www.youtube.com buscar minute to win),

Anexo. MARTES

HISTORIA MISIONERA

AMY CARMICHEAL.

Anexo. MIERCOLES:

DEVOCIONAL 1 PERSONA

- Preparar el devocional y que el tema sea FUERZA y como algún personaje bíblico esforzado, tenía su relación con Dios.

Preparar visuales y versículos clave para el tiempo a solas de ese día.

FOSILES: 2 personas

- Preparar moldes para hacer los fósiles.
- Llevar el material para la próxima junta.

JUEGO DE LA CADENA ALIMENTICIA: 2 PERSONAS

- Explicar detalladamente el juego y conseguir material.

VENCIENDO AL ENEMIGO:

- Se hablara de como teniendo una RELACION DIARIA con Dios el te da la fuerza para obtener la VICTORIA...Ejemplificar como Gedeón obtuvo la victoria por que hizo lo que DIOS le mando.

¿CREES ESTAR LISTO? ES TU TURNO: 1 persona y todos los confidentes

- Se retara a los camperos a que sean valientes y esforzados, y venzan sus miedos y compartan de Dios a los demás.
- Se dará el libro sin palabras

- Se darán llaveros a cada campero del libro sin palabras
- Para la próxima Junta explicar el libro.

Anexo. JUEVES:

DEVOCIONAL: 1 PERSONA

- Preparar el devocional y que el tema sea MI DIOS FUERTE
- Preparar visuales y versículos clave para el tiempo a solas de ese día.

EXPLICACION DE PINTURA RUPESTRE: 1 persona.

ENCARGADO DE ALABANZA: 3PERSONAS

- Se encargara de llevar los cantos impresos en letra grande para que puedan aprenderlo los camperos.
- y el material necesario (guitarra rotafolio, etc.)
- pasos para alabanzas.

Volante de Promoción:



CAMPAMENTO SIERRA LINDA

JURASSIC CAMP
SE PARTE DE LA AVENTURA

"Solamente esfuérzate y se muy valiente..."
Josué 1:7

Fecha: 25 al 28 de Abril **Costo:650**
Salida: Iglesia "Camino de Paz"
(Av. Palmas cruz con Av. Álamo # 401)
Hora: 10:00 a.m.
Para niños de primaria

Salida de Sierra Linda
12 pm (jueves 28)

INFORMES >
Hugo y Gloria Martínez
TEL: 83 50 60 04
Encargado:
Hector Lugo
88 81 68 49

JOSUE
1:7

Facebook
Campamento Sierra Linda

Organiza:
Staff de Sierra Linda

Ideas para la decoración:

