

S.O.I

SENDERO – OBRA – IMAGEN

DEDIOS

S.O.I

Sendero – Obra – Imagen
de Dios

Programa para Campamento
de

PRE-ADOLESCENTES

de I.C.E Jesucristo Rey

10 12 años

-AÑO 2015 -

PRESENTACIÓN

El presente programa de campamentos se prepara como requisito para graduación del curso Programación de Campamentos de CCIAL ofrecido en Córdoba, Argentina desde el 2 de mayo hasta el 6 de julio de 2015.

Para la elaboración del programa se han seguido los pasos sugeridos en los manuales del curso, en un total de 11 sesiones y dos minicampamentos incluidos, incluyendo sesiones extras de planificación. Se tuvo en cuenta la opinión de los líderes de pre-adolescentes de ICE Jesucristo Rey; también se tuvo en cuenta las normas para una buena filosofía de programa.

EQUIPO DE PROGRAMACIÓN



MAURICIO ALVAREZ
Edad: 26
e-mail: alvarez_mauricio@live.com



ABIEL CHIOSSO
Edad: 26
e-mail: abiel-chiosso@hotmail.es



JOEL BARACAT
Edad: 23
e-mail: joel.baracat@gmail.com



CARLA SERRANO
Edad: 25
e-mail: c_bs23@hotmail.com



KAREN VILLALBA
Edad: 23
e-mail: ekvillalba@gmail.com

AGRADECIMIENTOS

Estamos totalmente agradecidos a nuestro Dios primeramente por darnos la oportunidad y los medios para poder comenzar y concluir el curso de Programación; gracias a nuestro Padre celestial por guiarnos en el proceso de crear un programa de campamento, por sostenernos como grupo y en nuestras vidas personales, por acomodar nuestros tiempos y circunstancias para hacer posible poder concluir el paquete.

A la Iglesia Jesucristo Rey, a los líderes y a todo el equipo de apoyo del grupo de pre-adolescentes.

A nuestra mentora e instructora Lorena Yanello por estar continuamente a nuestro lado, por ser paciente y respetar nuestros procesos.

A nuestro instructor José Aramayo por saber respetar tiempos, por calmar ansiedades y caminar junto a nosotros en este proceso.

A todo el equipo de Bell Ville por las alegrías compartidas y el ánimo que nos han transmitido.

INDICE

PRESENTACION
EQUIPO DE PROGRAMACION
AGRADECIMIENTOS

- ①. INFORMACION INICIAL DEL EVENTO
- ②. PLAN PARA CONSERVAR LOS RESULTADOS
- ③. PROPOSITO PRIMORDIAL DEL CAMPAMENTO
- ④. INVENTARIO DE EXPERIENCIAS PREVIAS
- ⑤. METAS DE FE
- ⑥. TEMA
 - I. Tema General
 - II. Lema
 - III. Subtema por día
 - IV. Base Bíblica
- ⑦. PROGRAMA
 - I. Actividades Antes, Durante y Después del campamento
 - II. Horario general
 - III. Clasificación y descripción de las Actividades dentro del programa
 - a) ACTIVIDADES BASICAS
 - b) ACTIVIDADES CLAVES
 - i. Juegos rompe hielo y de integración
 - ii. Pacto de amigos
 - iii. Canciones recreativas.
 - iv. Detalle del tiempo a Solas
 - v. Detalle de Círculo de la Amistad
 - vi. Detalle del Rompehielos
 - vii. Detalle de Juegos Juntos
 - c) ACTIVIDADES OPTIMAS
 - IV. Horario detallado
- ⑧. Organigrama
- ⑨. Menú
- ⑩. Capacitaciones
- ⑪. Anexos
 - a) Descripción del personaje SOI
 - b) Folletos y Afiches

①. INFORMACION INICIAL DEL EVENTO

Fecha: 4 a 6 Septiembre de 2015

VIERNES 4 17.00 hs.	SABADO 5	DOMINGO 6 19.00 hs.
--------------------------------------	-----------------	--------------------------------------

Lugar: "Parque Siquiman"

Acampantes: Pre- adolescentes de la I.C.E Jesucristo Rey.

Edades: 9 a 13 años.

De zonas: Urbanas

Proporción de hombres / mujeres :

Clase Social : Baja (10%) Media (70%) Alta (20%)

Trasfondo Cristiano: el 88% de los acampanes provienen de una familia cristiana; el 12% no .

Patrocinadora del evento: I.C.E Jesucristo Rey.

②. PLAN PARA CONSERVAR LOS RESULTADOS

- ✓ Convocar una reunión con los líderes de pre-adolescentes de la iglesia donde viven los niños.
- ✓ Recordar a los líderes la importancia de hacer un seguimiento a los acampanes de la congregación.
- ✓ Formación de una planilla por acampante donde quede registro de sus necesidades específicas que no puedan ser abordadas durante el campamento. (ficha bibliográfica)
- ✓ Organización y compromiso para la realización de las actividades post-campa.

③. PROPÓSITO PRIMORDIAL DEL CAMPAMENTO

- **DISCIPULAR**

Para nosotros discipulado es un proceso para tratar de llegar a Ser como Jesús. Lo podemos ver en 4 etapas:

- 1) Observar las características de Jesús que muestra la Biblia.
- 2) Ser Ejemplo, o comenzar a cambiar actitudes personales que veo en Jesús y no las tengo en mi vida.
- 3) Imitar las mismas actitudes que Jesús tenía cuando estaba en la tierra.
- 4) Ser un Modelo o un Ejemplo para otras personas, según los cambios que Cristo hizo en mi vida.

El objetivo que tenemos para este campamento, según el Propósito de Discipulado, es que los preadolescentes se paren en la primera Etapa del proceso de discipulado y ahí puedan *encontrar* quién es Cristo para ellos, puedan identificarse con algo de lo que ÉL es en ellos y para ellos. Y una vez que eso está claro poder construir quiénes son según lo que dice Su Palabra.

En este campamento queremos *favorecer el desarrollo de la relación que tenemos con Dios y con nosotros mismos a partir de la comprensión del origen de nuestra identidad y su valor para Cristo.*

④. INVENTARIO DE EXPERIENCIAS PREVIAS

Lemas anteriores de campamentos de pre-adolescentes en la ICE

Jesucristo Rey:

* 2012: "Juegos Preolímpicos" Charlas basada en Tito 2:14 (Martin y Julia Field)

* 2013: "Siguiendo los pasos del Maestro" Charlas basadas en Lucas 2:52 (Marcos Hussey)

* 2014: "Hakunna Matatta" Charlas relacionadas con vivir tranquilos en Dios (Daniel y Miriam)

Temas desarrollados durante el año 2015 con los pre-adolescentes:

* AMISTAD: -¿Para qué sirve tener amigos?

-La mejor receta para tener buenos amigos.

-La elección de las amistades

. -Amistades en conflictos

. * LA PRESIÓN DE LA POPULARIDAD

: -A la búsqueda de la fama.

-Ellos y nosotros: las pandillas.

-Popularidad ¿a cualquier precio?

-La presión del grupo: un camino peligroso.

* FAMILIA

: -Mis padres me tratan como un niño.

-¿Por qué Dios creó hermanos y hermanas? ¿Hay alguien que pueda llevarse bien con los padres?

-¿Qué es una familia normal?

-Cuando sólo se trata de ti y Dios.

⑤. METAS DE FE

Dejando a Dios que sea el diseñador del campamento, capacitador del personal, y haciendo nuestro trabajo con excelencia,

1. Por fe vemos a los pre-A2 construyendo una imagen de Jesús como Camino que nos acerca al Dios Creador.

Jesús les dijo: “Yo soy el camino, y la verdad, y la vida; nadie viene al padre, sino por mí. Si me conocieran, también conocerían a mi padre; y desde ahora lo conocen, y lo han visto.”

JUAN 14:6,7 RVC

2. Por fe vemos a los pre-A2 entendiendo y aceptar que como hijo de Dios son creados a imagen y semejanza de Él.

“Entonces dijo Dios: Hagamos al hombre a nuestra imagen, conforme a nuestra semejanza; y señoree en los peces del mar, en las aves de los cielos, en las bestias, en toda la tierra, y en todo animal que se arrastra sobre la tierra.

Y creó Dios al hombre a su imagen, a imagen de Dios lo creó; varón y hembra los creó.”

GENESIS 1: 26-27

3. Por fe vemos a los pre-A2 sintiendo la compañía de Dios por medio de Su amor y fidelidad.

“El Señor es mi pastor; nada me faltará me da nuevas fuerzas y me lleva por caminos rectos, haciendo honor a su nombre.

Aunque pase por el más oscuro de los valles, no temeré peligro alguno, porque tú, Señor, estás conmigo tu vara y tu bastón me inspiran confianza.

Tu bondad y tu amor me acompañan a lo largo de mis días, y en tu casa, oh Señor, por siempre viviré.”

SALMO 23: 1,3,4,6 DHH

⑥. TEMA

I. TEMA GENERAL

Por medio de Jesús, el único Camino, podemos acercarnos a Dios y entender que somos una maravilla, creados a Su Imagen y Semejanza, quien nos muestra Su amor y nos acompaña siempre.

II. LEMA

S.O.I (Sendero – Obra – Imagen) de Dios.

III. SUBTEMA POR DIA

DIA	SUBTEMA	BREVE EXPLICACION
VIERNES	Soy Salvo por Dios	Jesús es el único camino para llegar a Dios.
SABADO	Soy Obra de Dios	Somos creados a Imagen y semejanza de Dios
DOMINGO	Soy Amado por Dios	Sentir el amor y compañía de Dios

IV. BASE BÍBLICA

“Porque tú formaste mis entrañas; Tú me hiciste en el vientre de mi madre.
Te alabaré; porque formidables, maravillosas son tus obras; Estoy maravillado, Y mi alma lo sabe muy bien”

Salmo 139: 13-14

⑦. PROGRAMA

I. Actividades Antes, durante y después del campamento.

ANTES	DURANTE	DESPUÉS
Aparición de artesano trabajando con artesanía. No hablará con nadie con fines de generar expectativa/incertidumbre en los chicos.	El artesano participará de ciertas actividades introduciendo las mismas.	Se presentará a algún sábado para preguntarles cómo se sienten (de acuerdo a lo visto en el campamento y sus aprendizajes).
Carteles que buscan objetos que cumplan distintas funciones, perfectos, ideales e imposibles de encontrar.	Actividad óptima 2 relacionada a la identidad, los prototipos de la sociedad y el modelo de Jesús.	Escribir cartelitos que reflejen cualidades de Jesús que ven presentes en sus propias vidas para armar un collage.

II. HORARIO GENERAL

	<i>Soy Salvo por Dios</i>	<i>Soy Obra de Dios</i>	<i>Soy Amado por Dios</i>	
	VIERNES	SABADO	DOMINGO	
07:30		EQUIPO REUNIDO		
08:30		LEVANTARSE		
09:00		DESAYUNO		
09:45		TIEMPO A SOLAS		
10:30		JUEGOS JUNTOS	SOI ASI #AO3	
11:15		PLENARIA	11:30	PLENARIA
13:00		ALMUERZO		
14:00		TIEMPO LIBRE	SIN HUELLAS	
15:00		SOI PELOTA #AO2a	JUEGOS JUNTOS	
17:00		TODOS JUNTOS EN LA IGLE	MERIENDA	16:30
18:00	SALIDA	PLENARIA	17:30	CIERRE
19:30	LLEGADA		18:00	VOLVEMOS
20:00	ROMPEHIELOS /DIVISION DE CABAÑAS	AL AGUA PATO	ACTIVIDADES BASICAS	
21:30	CENA			ACTIVIDADES CLAVES
22:30	SOI BUSCADO #AO1	PRINT DE PANTALLA # AO2b		
23:30	CIRCULO DE LA AMISTAD			ACTIVIDADES OPTIMAS
00:00	Zzzzzzzz.....			
00:15	EQUIPO de Programación REUNIDO			

III. Clasificación y descripción de las Actividades dentro del programa

a. ACTIVIDADES BÁSICAS

- Levantarse
- Tiempo de comida : (desayuno , almuerzo , merienda , cena) y el correspondiente lavado de cubiertos (rotación por cabañas para ayudar en esta tarea)
- Limpieza del predio: (a cada cabaña le tocara un sector del predio a limpiar junto a su confidente.)
- Descanso o tiempo libre después del almuerzo. Para que los acampanes no se sientan sobrecargados
- Aseo personal: Cepillado de dientes antes de dormir. Tiempo de duchas el día sábado y tiempo de lavar sus manos antes de cada comida.
- Reunión diaria de Líderes: al comienzo de cada día, dirigida por el director.
- Dormir por la noche: Luego del círculo de la amistad, se dormirá para recuperar energías y estar bien preparado para las próximas actividades.

b. ACTIVIDADES CLAVES

i. Juegos rompe hielo y de integración

Los Rompe-Hielos permiten que cada persona se exprese y al mismo tiempo reciba una cuota de atención de parte de todo el grupo.

Los Rompe-Hielos permiten que el grupo vaya conociendo más lo que piensa cada uno y cómo se expresa cada uno.

Los Rompe-Hielos crean una atmósfera de armonía y unidad en el grupo.
(*detallados en el punto vi*)

ii. Pacto de amigos

Entre todos, cada uno con su confidente establecen como le gustaría pasar el campamento y las consecuencias de no cumplir lo pactado entre todos.

Ej: Poner buena onda para todas las actividades, la consecuencia sería

iii. Canciones recreativas.

iv. Tiempo a Solas :

Es un tiempo que se separa dentro del programa para que cada acampante pueda tener un tiempo de devocional con Dios.

Este espacio es IDEAL para ayudar al acampante a formar hábitos de tener sus propios "tiempo a solas". No hay práctica más básica para el crecimiento y madurez espiritual, que el hábito de alimentarse y encontrar la respuesta en la Palabra para uno mismo. Es una experiencia conmovedora que un acampante

se dé cuenta de que el Señor puede hablarle directamente por medio de sus pensamientos y la palabra.

Hay que cuidar estos tiempos porque es el UNICO momento que tienen a solas con el Señor.

Teniendo en cuenta la edad, los acampantes estarán acompañados con su confidente para hacer el tiempo a solas donde el confidente entregara un pasaje bíblico a todos y entre todos van a tratar de analizarlo.

- En cada momento a solas se va a procurar que los confidentes estén con su cabaña en un lugar cómodo y en lo posible sin distracciones.
- En lo posible se les va a entregar una guía a cada acampante de como analizar un pasaje.
- En lo posible se les va a entregar una hoja fotocopiada del pasaje con espacios en blanco donde puedan hacer preguntas o escribir para poder analizar el texto ofreciéndoles también colores para subrayar.
- Los Tiempos a solas se van a terminar con el sonido de una canción que va a tocar el guitarrista donde todos nos vamos a juntar en el mismo lugar donde cantamos antes de empezar el tiempo a solas y si alguno quiere compartir lo que aprendieron en su momento a solas lo pueden hacer.
- El día Sábado el confidente va a tratar de ayudar a los acampantes guiándolos en su tiempo a solas, ya que no todos saben de qué se trata este momento, ya para el domingo el confidente tratara en lo posible de participar lo menos que se pueda para que las conclusiones las hagan los chicos.

Recomendaciones para el consejero y Director de Actividad:

- En cada momento a solas se va a procurar que los confidentes estén con su cabaña en un lugar cómodo y en lo posible sin distracciones.
 - En lo posible se les va a entregar una guía a cada acampante de como analizar un pasaje. (Ver Guía en Anexo.)
 - Se va a entregar una hoja con el pasaje bíblico por escrito y preguntas para que todos puedan tener la misma versión, para poder anotar cualquier aclaración de la lectura y para llegar a entender el pasaje por medio de preguntas planteadas.
 - Se recomienda que el confidente trate de que ese tiempo de lectura sea personal e incentivar a los chicos a que puedan leerlo solos. Siempre debe estar cerca de ellos el confidente por cualquier duda que surjan. Una opción es hacer el primer tiempo a solas todos juntos y el segundo tratar de que cada uno lo lea y responda personalmente.
 - El tiempo para la introducción y las canciones no debe ser más que 15 minutos, y el tiempo de lectura bíblica aprox. 30 minutos.
 - Se aconseja que a la hora de terminar la actividad se pueda citar a todo el grupo nuevamente con el sonido de la guitarra y esta sea señal para todos de ir terminando. Si el director lo desea, se puede concluir la actividad con una canción.
- A continuación se detalla cómo se realizaran los Tiempo a solas:

Día Sábado:

Materiales:

1. Afiche con imagen o foto de un chico, y otra de una chica, estereotipos .
2. Biblia
3. Visual con las canciones (algo en donde todos la puedan leer)
4. Guitarra o instrumentos necesarios para las canciones.

Tiempo a solas N°1

Se reúnen todos en un círculo (acampantes, confidentes, director, etc.) en un afiche se va a tener la imagen de un chico y una chica estereotipos de la sociedad, y se les va a preguntar a los acampantes que ellos piensen para si,

- Que les gustaría tener de los cuerpos de estos chicos que no tengan?
- Que les gustaría reemplazar de su cuerpo? (Algo que nos les guste de su Cuerpo.

Los que se animen a contar al grupo lo cuentan, sino se prosigue a leer el versículo lema: **Salmos 139:13-14** NVI o DHH

Según el Salmo de David, Quien nos formó y nos creó?

El Salmista decía te alabo porque soy una creación admirable. Hacemos silencio y por un minuto nos detenemos a escuchar y ver toda la naturaleza. Miramos el cielo, los árboles, escuchamos pájaros. (el que dirige la actividad es el que va a ser responsable de que se respete este tiempo y de guiar con preguntas al grupo) Son maravillosas las obras de Dios?

Que piensan ustedes: Si Dios hizo todo muy bien y maravilloso, seremos nosotros también algo hermoso? Dios es muy Grande y debe ser la única razón de nuestra adoración. Canciones: (La única Razón, Cuan Grande es Dios).

Luego nos separamos por cabañas para tener un tiempo a Solas con Dios. Se reparte fotocopia con pasaje bíblico y preguntas par el Tiempo a solas N°1. (Ver Anexo Tiempo a Solas).

La idea es leer Génesis 1:1-27,31 NTV. Y encontrar en la Biblia cuantas cosas creo Dios, asombrarnos de su Grandeza, y poder entender que dentro de esa grandeza esta mi cuerpo y por ende es algo hermoso para El.

Día Domingo:

Materiales:

1. Biblia
2. Visual con las canciones (algo en donde todos la puedan leer)
3. Guitarra o instrumentos necesarios para las canciones.

Tiempo a solas N°2:

Se reúnen todos en un círculo (acampantes, confidentes, director, etc.) y se abre el tema con algunas preguntas:

- Alguna vez, estando solos, sintieron la presencia de Dios a su lado?
- Escucharon alguna historia en la que Dios halla protegido a sus Hijos?

Se deja lugar a que los chicos participen. (Se recomienda a la persona que este dirigiendo la actividad, tener en mente respuestas a las preguntas que se plantean y en caso de que no se respondan responder con ellas).

Luego de un momento se lee: **Isaías 41:8-10,13,14. NVI**

Donde dice Israel cada uno va a poner su nombre. Si esto nos dice Dios. Lo Creemos? Él es ese Dios que nunca nos abandona, siempre está con nosotros. No debemos temer a nada y a nadie porque Mi Dios, tu Dios, nuestro Dios nos va a ayudar en todo momento.

Se cantan dos o 3 canciones que hablen de que Dios siempre nos acompaña, mostrando mucho amor y fidelidad hacia nosotros. (Sugerencia Mi Dios es Grande, A quien iré).

Luego nos separamos por cabañas para tener un tiempo a Solas con Dios. Se reparte fotocopia con pasaje bíblico y preguntas par el Tiempo a solas N°2. (Ver Anexo Tiempo a Solas).

La idea es leer el pasaje de **Sal.23** y a través de preguntas encontrar que Dios me ama tanto que Siempre desea estar a mi lado y guiar mis pasos como un pastor a sus ovejas. Se puede ayudar con el pasaje de **Juan 10:7-21**

Terminado este tiempo se ora y se espera a que se llame nuevamente al grupo.

v. Círculo de la Amistad:

Es una actividad de grupo pequeño (por cabaña) donde cada integrante tiene la oportunidad de exteriorizar sus experiencias, impresiones del día y sentimientos sobre algún tema. Un momento donde los acampantes reflexionan acerca de los eventos del día.

Se busca que sea un tiempo de comunicación y dialogo. Se acostumbra realizarlo cada noche antes de dormir. Cada círculo de la amistad dura entre 30-45 minutos.

Reglamento de la Actividad:

- Cuando uno tiene la palabra, los demás lo respetan y no lo interrumpen.
- No se permiten Conversaciones privadas
- No está permitido hablar mal de otros, ni de uno mismo, ni criticar.
- Cada uno tendrá su turno y cada uno va a participar.
- Su uno no está preparado cuando le toca el turno, puede pedir postergarlo, pero siempre tiene que participar.

Recomendaciones para el consejero:

1. Conocer que es el Circulo de la Amistad y Sus Reglas.
2. Todos los acampantes, incluyendo el confidente, deben estar preparados para dormir.
3. Crear un ambiente acogedor e íntimo donde todos se puedan ver. No acostados en sus camas. Se recomienda la dinámica de "Circulo" sentados en el suelo.
4. El Confidente También debe participar de la actividad y debe exponer sus respuestas en primer lugar dando ejemplo.

***Circulo Amistad /Noche Viernes: La Red de Jesús**

Meta de Fe #1: Construyendo una Imagen de Jesús como El Camino que nos acerca al Dios Creador.

Propósito de la Actividad: Que los campantes se conozcan entre ellos y que puedan conocer ellos mismos, que piensan de Jesús. Es decir, que ellos puedan reflexionar en lo que se habló en la AO#1. Es muy importante este tiempo , ya que, el confidente puede obtener sus opiniones al respecto, y saber que temas tocar en el tiempo de cita persona persona.

Materiales:

- Una lapicera para cada integrante de grupo
- 4 hojas de papel (tamaño aprox. (7,5 x 7,5)cm) por integrante.
- 1 Afiche marrón con Dibujo de la Cruz en Grande. En el centro de la Cruz el Nombre de Jesús. Y Arriba de la Cruz el nombre de DIOS (Puede o no estar recortada)
- Cinta de papel.

Actividad:

1. Se reparte a cada uno los 4 hojas y la lapicera (recordar: el confidente también). Y se enumeran las hojas del 1 – 4.
2. Cuando todos estén listos, comenzara el confidente a pedir que en la hoja **1** anoten su **nombre completo**. Una vez que todos terminaron, en la hoja **2** se anota la **actividad que más le gusta hacer**. En la hoja **3** se anota su **Comida preferida**. y en la hoja **4** se anota **Quien es Jesús para el?**

Aclaración: No es necesario escribir en cada hoja el titulo o lo que se pide solo la respuesta, y que sea legible.

3. Luego se comienza a compartir uno por uno lo que pusieron en cada una. Se recomienda responder por ejemplo, el **nombre completo**, cada uno y recién pasar al próximo papel.
4. A medida que se van respondiendo, se coloca sobre el suelo, en ese orden, y se los une (luego) con cinta por atrás, quedando así una columna de 4 hojas unidas.

Mientras el acampante va pegando con cinta, el confidente hace reflexión de que cada uno de nosotros somos distintos, tenemos distintos gustos y preferencias, pero todos somos únicos para Dios. Cada uno de nosotros es especial para Él.

5. Luego de tener todas las columnas unidas por separado, el confidente habla de que ahora nos conocemos un poco más cada uno de nosotros, y es por eso que hay una nueva relación entre nosotros. Estamos unidos como lo es una Red y comienza a unir cada columna (una alado de otra) con la cinta (siempre por atrás) hasta que quede la red formada.

6. La última reflexión es muy importante, pero ojo, hay que estar atento a las repuestas que dieron los chicos sobre la pregunta **Quien es Jesús?**. Ahí es donde se saca el afiche con la cruz dibujada y se lo pega en lugar donde todos lo vean.

- Si la mayoría de las respuestas de los chicos apuntan a que Jesús es el Camino, Salvación, u otra en la que muestren que son hijos de Dios, reflexionar en que por medio de Jesús, estamos unidos, así como una red, a Dios. Y en este momento pegar con cinta toda la red formada sobre la Cruz, mostrando el Nombre de Jesús en el centro, los la red (nosotros) debajo de Él y el de Dios en la parte Superior. Dando a entender que solo por Jesús, mediante la Cruz, nuestras vidas están unidas con Dios.
- Si la mayoría de las respuestas muestran una duda en lo que realmente es Jesús, y ellas no manifiestan de que son hijos de Dios, reflexionar en que Dios nos Ama tanto que quiere que nuestra Red y nuestra vida este unida a Él. Pero No podemos hacer eso si no creemos que solo Jesús es el Camino que nos une a Él. “Se pega Solo la Cruz en lugar visible”. *Es muy importante este momento, y tal vez es necesario invertir este tiempo para ver la seguridad de su Salvación. Según sea conveniente, se puede orar para recibir a Cristo en esa Noche o a la mañana siguiente en una cita persona a persona.*

Ojo, si no hay Seguridad de Salvación en la mayoría, No se pega la Red en la Cruz. Explicar porque. Si en la Mañana siguiente los que no tenían seguridad se Salvación, Aceptan a Cristo, en algún momento del día que este toda la cabaña junta en la pieza se va a pegar la Red sobre la Cruz y se va a explicar lo que se dijo anteriormente.

***Circulo Amistad /Noche Sábado: La Imagen de Dios**

Meta de Fe #2: Entendiendo y Aceptando que como hijos de Dio son creados a Imagen y Semejanza de Él.

Propósito de la Actividad: Que ellos se puedan aclarar todas las dudas que tengan con respecto a los temas que se van tratando en el campa, y manifestar lo que piensan con respecto a saber que son creados a Imagen y Semejanza de Dios.

Materiales:

- Mascara hecha anteriormente o alguna foto o imagen de ellos. La idea es que ellos puedan mirar su imagen

Actividad: En forma de círculo en la habitación, se comienza a interactuar con ellos a través de preguntas:

1. Cómo Están? Como se Sintieron Hoy?
2. Que opinan de la Actividades que hicieron hoy? (mencionar las actividades para que ellos recuerden)
3. Que fue lo que más les gusto de la actividad de la máscara?

Que entienden de lo que la Biblia dice, que Dios nos creó a Su imagen y semejanza, en Gn1:26,27? (En esta última pregunta le pide a cada uno que agarre su máscara y la vea).

Para responder esta pregunta podemos usar otras preguntas para guiarlos a reflexionar. Son preguntas de respuestas cortas, Si o No. Alguna de esta te pueden ayudar:

- Dios es Feo?
- Dios se siente mal por la Imagen que Tiene?
- Piensan ustedes que Dios nos Ama?
- A él agrada como sos vos y yo?
- Esta Feliz Dios por haberme creado así?

Estas preguntas y otras similares te pueden ayudar a que ellos entiendan que su Imagen (lo que ellos son físicamente), es lo que Dios diseño, formo, creo. Y la biblia dice al respecto que todo lo que Dios hizo fue Hermoso y en gran manera. Gn.1:31.

vi. Rompehielos

Día Viernes : 20 hs a 20:30

BINGO ¡!

Materiales:

- Cartones con divisiones como las del bingo.
- Papeles y lapiceras para todos los acampantes.

Duración : 20 minutos

Desarrollo:

El director del juego entrega a cada participante un papelito y les pide que anoten su nombre y la devuelven. Luego se entrega un cartón en blanco en donde el director invita a los presentes a anotar el nombre de sus compañeros, a medida que el director los va leyendo, de los papelitos entregados por el grupo. Cada uno los anota en el espacio que desee. - Cuando todos tienen listo su cartón, se explica cómo se juega: a medida que se vayan diciendo los nombres de los participantes hacen una marca en el cartón, donde aparece ese nombre. La persona que complete primero una fila, recibe diez puntos.

POROTITO POROTITO ¡!

Materiales:

- Frijoles (lentejas o garbanzos)

Duración: 10 – 15 minutos

Desarrollo:

El juego consiste en darle a cada participante 7 porotos. Se harán preguntas unos a otros, y si consiguen hacer que el otro responda con un “sí” o un “no” ganan un poroto de esa persona. El ganador será el que tenga más porotos recogidos.

A cada uno se le dan siete porotos. Todos andan alrededor del salón haciendo preguntas unos a otros. Cada vez que consiguen que la persona a quien están hablando diga “sí” o “no”, ganan un poroto de esa persona. Gana la persona que al final tenga más porotos.

vii. Juegos Juntos

Día Sábado: 45 minutos . (10: 30 hs a 11:15 hs)

JUEGO 1:

Materiales:

- 7 conos

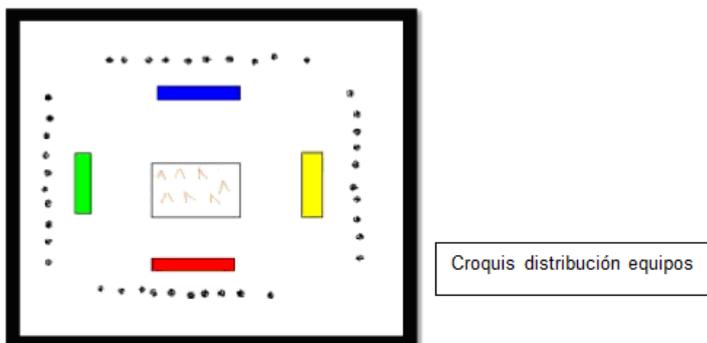
Desarrollo:

Hay siete conos en medio de 4 equipos de 10 acampantes aprox. cada uno.

Se numera a los acampantes del 1 al 10 y el director del juego dice un número para que se prepare para correr. Cuando salen, deben intentar agarrar un cono. SOLO SE PUEDE LLEVAR UN CONO A LA VEZ (por lo que tres equipos no obtendrán el cono).

El objetivo es que obtengan 3 conos. Una vez que ya se recogieron todos los conos del centro deben intentar quitarle los conos a los otros equipos pero al mismo tiempo evitar que les quiten los propios.

Cuando un equipo obtiene 5 conos finaliza el juego.



JUEGO 2:

Materiales:

- Ropa, variada y accesorios.
- 5 Canastos/ cajas.

Desarrollo:

Dividir los acampantes en 4 equipos. El objetivo del juego es sacarse una foto “lookeado” con las prendas de los canastos en el menor tiempo posible.

Se colocará los canastos con ropa en un extremo y en el otro se ubicarán los grupos. Al sonido del silbato deben dirigirse y vestirse como corresponda correr al otro extremo nuevamente y sacarse una foto con todo su equipo. Volver corriendo al canasto, quitarse las prendas y regresar. Luego pasa el siguiente, y realiza la misma actividad pero con la ropa del canasto que está al lado.

Cada grupo empezará con un canasto distinto para no "chocarse" en ningún momento.

Día Domingo: 1 hs 30 minutos . (15: 00 hs a 16:30 hs)

JUEGO 1: CARRERA DE CABALLITOS

Duración aproximada: 10 minutos

Materiales: Bancas o vigas



Desarrollo:

El juego consiste en colocarse en posición de montar a caballo, utilizando una banca como caballo, y correr hasta llegar a la meta.

Notas para el director del juego:

1. Lo puedes jugar dentro o fuera del salón. Todo lo que necesitas son bancas sin respaldo; entre más angostas mejor.
2. Debes tener cuidado de que todos los participantes tengan más o menos la misma estatura, para evitar lastimaduras.

Instrucciones para los participantes:

Colóquense en equipos y póngase "a caballo" sobre la banca al grito de "todos monten". Entonces corran hasta la línea de meta, que debe estar a unos quince metros.

JUEGO 2: TELARAÑA

Se busca una zona de juego amplia que sirva de supuesta "telaraña", cuidando identificar visiblemente y muy bien sus límites. Se estipula la duración del juego.

El Grupo se divide en 2 bandos: Los ARAÑA y los MOSCAS. Un juez acompañará en el juego a cada bando.

Los Araña salen primero a ocultarse en el lugar que crean conveniente para no ser descubiertos. Los Moscas salen X tiempo más tarde a buscarlos.

Ambos bandos pueden distribuirse como más les convenga para cumplir con su objetivo, pero deberán informar a su juez todo lo que descubran.

Si durante el tiempo de juego, los Moscas no han encontrado a ningún Araña, éstos ganan. Por lo contrario, si los Araña poseen X cantidad menos de integrantes, serán ganadores los Moscas.

Los Araña anotan los nombres de los Moscas que logren ver, y de igual manera hacen sus enemigos. Habrá que proveer "testimonios tipo vinchas con patente" que comprueben si un integrante identificó realmente a otro o no. Finalizado el juego podrán alternarse los roles para una 2º Parte del juego.

C. ACTIVIDADES ÓPTIMAS

- **META 1: SOI BUSCADO**

“Por fe vemos a los pre-A2 construyendo una imagen de Jesús como Camino que nos acerca al Dios Creador”.

Versículo: Juan 14: 6

Día: viernes a la noche.

Duración: 50 minutos.

Cantidad de participantes: 50 acampantes aproximadamente.

Lugar: salón principal.

Materiales: vendas para los ojos (buscar en iglesia y las faltantes serán reemplazadas por pañuelos o bufandas), bancos.

Inicio: 15 minutos de duración

Rompehielo “Buscadores”: los acampantes deberán escuchar las indicaciones que se den en voz alta y buscar a la persona que cumpla con los requisitos pedidos. Por ejemplo: “busca a una persona que viene por primera vez al campamento y dale un abrazo”, “busca a alguien con quien no hayas hablado todavía y saludalo”.

Desarrollo: 20 minutos.

En el salón se organizará una especie de laberinto con los bancos, se les vendarán los ojos a los acampantes y se les dirá que deben intentar salir del laberinto sin mover ningún elemento en su camino, con el fin de llegar a un lugar acogedor (donde se les ofrecerá algo para tomar, etc). En caso de necesitar ayuda pueden levantar la mano y alguien se acercará a ellos y los guiará.

Aclaración: durante el juego los integrantes del equipo de recreación realizarán estímulos auditivos y táctiles distractores para la concentración.

Cierre: 15 minutos.

Se realizará una representación teatral que atraiga la atención mediante situaciones por las cuales uno busca resolver algo, llegar al final de un camino, etc. Vincular el juego a este sketch permitirá que reflexionemos acerca de cuánto escuchamos la voz de Dios y dejamos que, relacionarnos con Jesús sea el camino para encontrar la voluntad de Dios.

- **META 2: a) SOI PELOTA**

“Por fe vemos a los pre-A2 entendiendo y aceptando que, como hijo de Dios son creados a imagen y semejanza de Él. ”

Versículo: Génesis 1.26-27

Día: Tarde de Sábado

Duración: 1 hs 20 min. + 30 minutos de souvenirs

Cantidad de Participantes: 50 aprox. 10 por equipo.

Materiales Generales:

- Papeles con dibujo de pelotas. (tenis, golf, vóley, futbol)
- Diversidad de pelotas para el personaje SOI.
- Cinta
- Carteles grandes con nombre de pelotas (tenis, golf, vóley, futbol)
- Pelotas de:
 - 2 Futbol
 - 2 Vóley
 - 2 Golf
 - 2 Pelotas pequeñas de colores (golf)
- Red de vóley.
- Fiselina que cubra la red.
- 2 Palos de escoba o secadores
- 10 Aros de fiselina con un hueco al medio (simulando un hoyo de golf) de dos colores
- 4 conos
- 2 anotadores
- lapiceras

Inicio: 10 minutos

Los A2 se ubicaran en la cache de futbol, formaran una ronda, el director de Juego dará la bienvenida mencionara el nombre del juego SOI PELOTA, y aparecerá, el personaje SOI con muchas pelotas preocupado porque no hay ningún juego que use todas las pelotas.

El personaje interactúa con los chicos preguntando para que se usa cada pelota, la de rugby , tenis, golf... entre otros ...

El personaje plantea un rompe-hielo, donde se irán pasando de a una pelota, siguiendo el mismo recorrido, el personaje se la pasa a un acampante, este a otro y así hasta que todos toquen la pelota, intentando siempre seguir el mismo recorrido. Se irá incrementando la dificultad del juego al ir agregando más pelotas y de diferentes tamaños.

||| Al mismo tiempo que los acampantes juegan, los líderes, pasando desapercibidos, pegaran en sus espaldas figuras de pelotas (tenis, vóley, futbol, golf) |||

Una vez terminada el rompe-hielo, el personaje SOI, propondrá que cada uno descubra que pelota tiene en su espalda, preguntando a sus compañeros, los

compañeros le responderán que pelota tiene, con la mímica del juego que corresponda la pelota.

||| al mismo tiempo que los acampantes descubren la pelota que tiene, 4 de los líderes tomaran un cartel grande y se ubicaran en los extremos de la cancha. El líder tendrá la pelota que corresponde a su cartel.|||

Una vez que lo descubrieron que pelota son, se dirigen al cartel que sostienen los líderes que corresponde a su pelota.

Desarrollo: 40 -50 minutos (10 minutos en cada posta y 3 minutos de desplazamiento hacia otra posta)

Una vez que cada grupo ya este dividido, el personaje SOI, explicara la dinámica de juego.

Consiste en ir pasando por las diferentes postas y jugar al juego que se propone con la pelota que les ha tocado.

Al sonido de cambiarán de posta, girando como las agujas del reloj.

Posta 1: Vóley modificado.

Materiales de posta:

- red de voley
- fiselina que cubra la red

Cantidad de Líderes: 2

El grupo se dividirá en dos por los meses de su cumpleaños y jugaran al vóley (con las reglas que ya se conocen, recordarlas por si a caso alguien no las sabe) con la pelota que les haya tocado.

A medida que se va desarrollando el juego, se van modificando las normas.

- que todos toquen la pelota antes que pase
- jugar sin poder ver hacia el otro lado (poniendo una fiselina que cubra la red)

Posta 2: Golf modificado

Materiales de posta:

- 2 palos de Golf (hechos con escobas o secadores de piso)
- pelotas (según la que corresponda al grupo)
- 5 aros de fiselina color rojo , 5 aros de fiselina color azul
- 2 anotadores
- lapiceras

(En esta posta es necesario que haya 1 pelota de vóley más, una de futbol, una de tenis y otra de golf)

El terreno estará preparado con dos caminos de 5 hoyos de golf , cada uno, hechos con fiselina, en diferentes puntos del terreno (cerca unos de otros) . Cada camino se diferenciara con un color diferente de hoyos.

Cantidad de líderes: 3 - 4

El grupo se dividirá en dos y deberán ir embocando su pelota en los hoyos con la menor cantidad de golpes posibles (un líder ira contando los golpes y anotando).

Pasaran de a dos, una vez que se haya terminado el recorrido, volverán corriendo y entregaran el mando (palo de golf) a sus compañeros. Hasta que pasen todos.

luego se sumara la cantidad de golpes por equipo.

Posta 3: Futbol modificado

Materiales de posta:

- conos (para delimitar los arcos)

Cantidad de líderes: 2

El grupo se dividirá en dos por parejas (quedando juntos mujer-barón). y jugaran al futbol (con las reglas que ya se conocen, recordarlas por si a caso alguien no las sabe) con la pelota que les haya tocado.

A medida que se va desarrollando el juego, se van modificando las normas.

- Juegan en parejas tomadas del brazo
- Meten gol solo las chicas.

Posta 4:

Materiales para la posta:

- 5 botellas de plástico cortadas
- 6 botellas iguales, llenas de arena hasta la mitad.
- pelotas de colores pequeñas

Cantidad de líderes: 3-4

Se dividirán en dos grupos.

El primer grupo tomara la pelota de color e intentara embocar en las botellas de plástico, irán variando las distancias de tiro, sumando más puntos el que más lejos este.

En paralelo, el otro grupo con la pelota que venía jugando intentara voltear las botellas de arena, irán variando las distancias de juego.

Cierre: 10 minutos

Todos juntos: Una vez que todos los equipos hayan pasado por las postas, el personaje SOL los reunirá en el centro y guiara a las mujeres con la líder _____, y a los varones con el líder _____.

Los dos grupos en paralelo, cada uno con sus líderes, se sentaran en ronda.

El líder comenzara con preguntas abiertas...

-¿Qué les pareció el juego?

-¿Qué les fue difícil?

-¿Todas las pelotas servían para lo mismo?

- el líder ira rescatando los conceptos y respuestas de los acampanes, y generando preguntas que los lleven a darse cuenta que cada pelota tiene una función diferente. -

Podemos rescatar que cada pelota tiene una función diferente, cada una sirve para una cuestión en particular y si las queremos usar en otros deportes no va a ser lo mismo porque no fueron creados con ese fin. Con nosotros pasa algo parecido, cada uno posee una IDENTIDAD, ¿Qué es la Identidad?

El diccionario define el término "identidad" como "el carácter particular o la personalidad de un individuo". También dice que es el "conjunto de rasgos propios de un individuo o de una colectividad que lo caracterizan frente a los demás".

||| Leer pasaje de Génesis 1: 26 y 27 ... DIOS CREO AL HOMBRE , a su imagen y semejanza UNICO |||

- Estos son los principios bíblicos que establecen nuestra identidad al ser creados:

1. "Hagamos al hombre a nuestra imagen"

2. "Conforme a nuestra semejanza"

3. "Y señoreen en...toda la Tierra"

4. "Llenad la Tierra y sojuzgadla"

1er. Principio - Según el modelo del creador: "A la imagen de Dios".

- La imagen tiene que ver con capacidades como la razón, el pensamiento, la personalidad y el intelecto; la capacidad de relacionarse, de ver, escuchar, hablar y comunicarse.
- La capacidad creativa, de hacer proyectos, de utilizar la palabra viva y eficaz para hacer todo lo que era bueno.

2do. Principio - Con un Corazón conforme al de Él: "A la semejanza de Dios".

- La semejanza tiene que ver con las cualidades morales como el amor, la misericordia, la justicia, la santidad, la verdad y las demás cosas relacionadas con el espíritu.
- Entre los dones que se le dieron estaba la libertad de actuar, de decidir por sí mismo, esto es, el libre albedrío de escoger según su voluntad. Esto también era un atributo del Padre.

3er. Principio - Fuimos creados con un propósito: "Señoreen en toda la Tierra".

- Dios creó al hombre para que fuera un agente de Su Reino, para gobernar y someter al resto de la creación. Dios nos hizo socios participantes en Su gobierno.
- Señorear significa ejercer absoluta autoridad y control sobre algo. El hombre tenía poder para mandar sobre la naturaleza. Era señor de la creación. Éramos valiosos para Dios.

4to. Principio - Fuimos creados con un destino: "Llenen la Tierra y sojúzguenla".

Eres único, Dios hace cosas exclusivas,
hace personas originales y tú lo eres.

"Traigan a todo el que me reconoce como su Dios, porque yo los he creado para mi gloria. Fui yo quien los formé." Isaías 43:7 (NTV)

Suvenires: 30 minutos

Actividad que se realizara por cabaña.

Materiales:

- Porcelana fría
- temperas
- hilo encerado

||| cada confidente preparara un espacio donde los acampanes estén cómodos con los materiales provistos para la actividad |||

Una vez concluida la reflexión, cada grupo se reunirá con su confidente y se dirigirán a el lugar previsto.

Realizaran un collar o pulsera con la pelota que les toco o con las diferentes pelotas, para recordar que todos somos distintos y que Dios nos creó UNICOS.

- **META 2: b) PRINT DE PANTALLA**

Materiales:

- Gasa con yeso
- Fuenton con agua
- Vaselina Sólida
- Plasticola
- Papel secante
- Toalla
- Diarios (para formar los delantales)
- Tijera
- Secador de Pelo

Nota: Cada confidente será el encargado de preparar todos los elementos necesarios para la realización de la actividad, y poner diarios en el cuello de los preA2 para evitar que su ropa se ensucie. El confidente deberá buscar un espacio para desarrollar la actividad dentro del salón. A medida que finaliza con una máscara, ese preA2 puede ayudarlo a confeccionar las otras máscaras restantes.

La actividad consiste en realizar una copia, en yeso, de su cara como Dios los ha creado. El preA2 debe sentarse con la cabeza inclinada hacia atrás. Se colocan dos capas de gasas sobre su cara, mojando la gaza en el contenedor de agua, inmediatamente colocarla sobre la cara y luego con los dedos distribuir el yeso hasta lograr una superficie lisa y homogénea. Una vez cubierto todo el rostro, dejar secar 5 minutos con aire del secador de pelo en frío y retirar la máscara mientras el preA2 hace muecas con su cara para que la misma se afloje y no se desarme al sacarla.

Al finalizar todos, el director del campamento recordara la actividad SOI pelota, y a modo de recordatorio leerá el versículo del día: génesis 1: 26 y 27. Se cierra la actividad orando y al día siguiente cuando la máscara se haya secado, la llevarán de souvenir a sus casas.

- **META 3: SOI ASI**

“Por fe vemos a los pre-A2 sintiendo la compañía permanente de Dios por medio de su amor y fidelidad”

Versículo: Deuteronomio 31:8

Duración: 1 hora.

Materiales:

- Tarjetas para las Estaciones 1 y 2.
- Lapiceras (una por preadolescente).
- 2 Cajas/cofres para colocar las tarjetas.
- Canción para la Estación 5.

Desarrollo:

Los preadolescentes se dividirán en varones y mujeres y por cabaña irán pasando por las diferentes estaciones.

ESTACIÓN 1:

En una tarjetita que anoten de forma anónima características de ellos que no les gustan, características que los definen y todas las cosas que los marcan: pecados, historias dolorosas, apodos, etc. Esas tarjetitas se van a meter en un cofre.

ESTACIÓN 2:

MUJERES

“Tenía tanto miedo. Había escuchado de las cosas que había hecho su Dios en Egipto, y sabía que nosotros estábamos en su camino. Me sentía sola y aterrada. Eran nuestros enemigos, pero esa noche que llegaron los espías los dejé entrar....”

Piensa en alguna situación en la que hayas sentido miedo, o en la que te hayas sentido solo/a y anotala en esta tarjetita.

VARONES

“Hacía mucho tiempo que había escuchado sobre este Dios y las maravillas que hacía pero al escuchar su petición los nervios y las dudas empezaron a llenar mi mente, y los recuerdos del miedo que tuve me bloquearon. ¿Qué Dios puede llamar a un asesino? ¡¿Qué Dios podía llamar a un cobarde?! No, no podía creer...”

Piensa en alguna situación en la que hayas sentido miedo, en la que hayas sentido que no eras útil o en la que te hayas sentido solo y anotala en esta tarjetita.

ESTACIÓN 3:

MUJERES

“Sí, es cierto que mi profesión atraía a muchos hombres a mi casa. Ya sé lo que todos están pensando... pero esa noche fue diferente. Yo sabía que estos muros “la gran Jericó” no eran nada para ellos; ¡SU Dios abre mares y derrota reyes! Nuestra caída tenía fecha establecida, por eso yo tenía que intentar salvar a mis padres y hermanos. Por eso escondí a los espías y les pedí que cuando llegara la hora, perdonaran la vida de mi familia y la mía.

Ahora estoy aquí, salvada de la muerte y segura, salvé a mi familia...pero ahora me pregunto ¿qué pasará conmigo? Lo único que he sabido es vivir como una ramera, provocar hombres con mi cuerpo, venderme al mejor postor... ¿Será que ese es el destino que me espera en Israel también? ¿O me espera una historia diferente? ¿Será que en Israel podrán aceptar una mujer con mi pasado? ¿Podrá alguien llegar a amarme? Yo tengo miedo de mostrar quién realmente soy...”

¿Alguna vez sentiste miedo de mostrar quién realmente sos? Piensa unos minutos en silencio.

VARONES

“Dios me pedía que liberara a su pueblo. ¡Yo liberar a su pueblo! No puedo, si regreso me matarán. No puedo hablar, soy tartamudo y si regreso me matarán. No, no puedo hablar, no me creerán, ni siquiera me escucharán. ¿Y quién soy yo para sacar a los de Israel de Egipto? ¿Cómo creerán que su Dios me ha mandado a liberarlos? Si no soy nada más que un hebreo que por cobardía salió huyendo dejando a su pueblo atrás...
Qué difícil creer que Dios puede usarme a pesar de cómo soy yo...”

¿Alguna vez sentiste miedo de mostrar quién realmente sos? ¿Has dudado de lo que Dios puede hacer con vos? Piensa unos minutos en silencio.

ESTACIÓN 4:

MUJERES

“Mi nombre es Rahab y yo pude conocer el amor y la fidelidad de ese Dios del que sólo conocía sus hazañas con el pueblo de Israel.
Pude entender que mi vida no fue salvada por esos espías a cambio de mi silencio. Pude comprender que fui salvada por su Dios, mí Dios. Porque creí en su poder. Él nunca más me dejó sola.
Yo cambié: de idólatra a creyente; de enemiga a colaboradora; de pecadora a santa...
Quizás mi nombre te parece insignificante pero seguramente no el de David, sí, el rey David, de cuyo linaje descendió Jesús. Yo soy su tatarabuela...
Dios estuvo a mi lado siempre, incluso cuando yo aún no lo podía entender...”

Dios está a nuestro lado siempre....

VARONES

“Mi nombre es Moisés y yo pude conocer el amor y la fidelidad de ese Dios del que sólo había escuchado.
Pude entender que mi vida no fue salvada por la esposa de faraón cuando mi madre por miedo a que me maten me dejó en el río Nilo en una cesta.
Pude comprender que fui salvado por el Dios de los hebreos, mí Dios. Porque creí en su poder. Porque yo lo ví. Cuando envió las plagas y abrió los mares. Él nunca me dejó solo. Cuando vagué en el desierto, Él estuvo conmigo.
Cuando creí que nadie me amaría por lo que era y había hecho me entregó a mi hermosa esposa.
Yo cambié: de idólatra a creyente; de culpable a inocente; de pecador a santo...
Quizás mi nombre te parece insignificante pero Dios me usó para liberar a su pueblo.
Dios estuvo a mi lado siempre, incluso cuando yo aún no lo podía entender...”
Dios está a nuestro lado siempre...

ESTACIÓN 5:

Todos juntos varones y mujeres escucharán el versículo Deuteronomio 31:8 que dice...

“EL SEÑOR MISMO MARCHARÁ AL FRENTE DE TI Y ESTARÁ CONTIGO; NUNCA TE DEJARÁ NI TE ABANDONARÁ. NO TEMAS NI TE DESANIMES.”

Posterior a eso comenzará a sonar la canción “Dios conmigo está” de Blest y se tirarán al fuego las tarjetas escritas en las estaciones 1 y 2. Para finalizar orarán todos juntos.

IV. HORARIO DETALLADO

<i>Soy Salvo por Dios</i>				
VIERNES				
Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales / notas especiales
17:00	Todos juntos en la igle	Iglesia Jesucristo Rey	Cada maestro confidente , pre, ayudantes de programa	No olvidar nada de los bolsos, biblia, materiales
17:30	Recibimiento - bienvenida	Igle J.R	Director de campamento y confidentes destinados	
17:40	Oración del pastor	Cancha de igle J.R	Director del campa (de ponerlos en ronda)	Hacer sentir cómodos y bienvenidos a los pre Indicación de ubicación de bolsos para cargarlos Indicar a quien le falta cargar algo <i>Aparece personaje SOI .</i> <i>mini presentación – motivación para los pre</i>
17:50	Subimos al colectivo		director	Que no quede nadie abajo Que se suban todos los bolsos
18:00 a 19:30	Viaje a Parque Siquiman	Colectivo	Confidentes y encargados. Director logística	Canciones durante el viaje dirigidas por un líder (guitarra a mano + creatividad)
19:35	Llegada	Parque Siquiman		Bajar los bolsos
19:45	ACOMODARSE	Salón central	Dire Campa. Asistente general	Designación de dormitorio Instrucciones del predio y cuidado del lugar Dar materiales por cabaña para hacer identificativo, pacto de amigos y nombres de cabañas. (hacer cada cabaña en su pieza.

				Cuando todos salen a preparar los dormitorios, se arman las mesas para la cena
20:00 a 20:30	ROMPEHIELOS	Salón Central	Equipo de Recreacion	Crear un ambiente de integración
20:30 a 20:45	División de Cabañas	Salon central	Director	Que cada grupo se junte con su confidente.
20:45 a 21:30	Tiempo Libre			Los confidentes serán los encargados de observar donde están los chicos, y velar por su seguridad.
21:30 a 22:30	CENA	Salón del comedor	Dire ver que el equipo de cocina este listo	Hacer presentación temática del campa después del postre el director dara los <i>Lineamientos del campa y la Distribución</i> para lavar los platos de forma ordenada
22:30 a 23:30	#AO 1 SOI BUSCADO		Equipo de recreación. Equipo de programación . equipo de logística	Tener todos los materiales necesarios para que no entorpezca el propósito de la actividad
23:30	Circulo de la Amistad “ La red de Jesús”	Cabañas	Confidentes	Tiempo de charlas entre todos para conocer aspectos de CADA PRE . GUSTOS, COMIDAS, SUEÑOS--- ETC.
00:10	SILENCIO	Cabañas y predio	Director	Revisar que cada cabaña este en silencio y todo el personal descansando bien
00:15	Reunión equipo de programación			

Soy Obra de Dios

SABADO

Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales / notas especiales
07:30 a 08:25	Reunión de equipo	Salón central	Equipo de programación	
08:30 - 09:00	LEVANTARSE	Cabañas	Confidente	*Siempre hacerlo de buen animo y con una actitud buena +Se puede usar trompetas, música, elementos de cocina, u otro elemento que haga ruido.
09:00 -09:30	DESAYUNO	Comedor	Dire - Cocinero	*Mostrar algún incentivo para todos los acampantes. Mostrando actitud sobresaliente de alguno de ellos. +se puede catar canciones u orar
09:45 - 10:25	TIEMPO A SOLAS - DEVOCIONAL	Aire Libre. Bajo sombra o sol	Dire , encargado de canciones . encargado de devo	*No olvidar la biblia, lápices , marcadores , lo que necesiten para escribir (explicar tiempo de devocional). *Guitarra y letras de temas (si no las saben) *10 min de alabanza . *El otro tiempo se reunirán con su confidente, leerán juntos un pasaje, luego cada uno leera , luego con la cabaña se hara una puesta en común. +Si el pre es nuevo, estar cerca de el .
10:30 - 11:05	Juegos Juntos	Cancha de Voley o futbol	Director de recreación Asistente	Materiales necesarios Silbato

11:05 a 11:15	Desplazamiento		Director y confidentes	Atender que luego de higienizarse, vayan al salón en el horario acordado
11:15 a 12:15	Plenaria #1	comedor	Dire de alabanza y predicador	*cañon preparado para proyector , compu disponible, para el predicador. +Reflexion de AO #1 *biblia, cuaderno para anotar
12:15 a 13	Tiempo Libre			
13:00 a 14:00	Almuerzo	comedor	Director – personal de cocina	
14:00 a 15:00	TIEMPO LIBRE	Afuera de la cabaña, salvo que quieran dormir	Dire, encargados de programa	*supervisar a los acampantes *no molestar a los que quieren dormir
15:00	TODOS JUNTOS YA	Cancha de Futbol	DIRECTOR	Procurar que todos los acampantes se encuentren en el lugar.
15:03	#AO 2 a SOI PELOTA Presentación	Cancha de futbol	Equipo de programación – equipo de recreación – director Participación del personaje SOI	Materiales necesarios. Lugar preparado con todos los elementos a disposición. Una vez que hayan concluido con los suvenires, dejar todo limpio y en condiciones
15:13	Pasaje por postas			
16:03	Reflexión de la #AO.		Líder de mujeres. Líder de varones	
16:13 - 16:50	Creación de Suvenires	Lugar determinado por los confidentes	Confidentes	
16:55 a 17:00	desplazamiento	A salón merienda	confidentes	Lavarse las manos para ir a merendar
17:00 a 17:30	Merienda	comedor	Director – Personal de cocina	
17:30 a 18	Tiempo libre			

18:00 a 19:15	Plenaria #2	comedor	Dire de alabanza y predicador	*cañon preparado para proyector , compu disponible, para el predicador. +Reflexion de AO #1 *biblia, cuaderno para anotar
19:30 a 21:00	Duchas	baños		
21:00 a 21:25	Tiempo libre			
21:25 a 21:30	Desplazamiento hacia comedor			
21:30 a 22:30	CENA	Salón del comedor	Dire ver que el equipo de cocina este listo	
22:30 a 23:30	#AO 2 b PRINT DE PANTALLA		Equipo de recreación. Equipo de programación . equipo de logística	Tener todos los materiales necesarios para que no entorpezca el propósito de la actividad
23:30	Circulo de la Amistad “ La imagen de Dios”	Cabañas	Confidentes	Tiempo de caharlas entre todos para conocer aspectos de CADA PRE . GUSTOS, COMIDAS, SUEÑOS--- ETC.
00:10	SILENCIO	Cabañas y predio	dire	Revisar que cada cabaña este en silencio y todo el personal descansando bien
00:15	Reunión equipo de programación			

Soy Amado por Dios

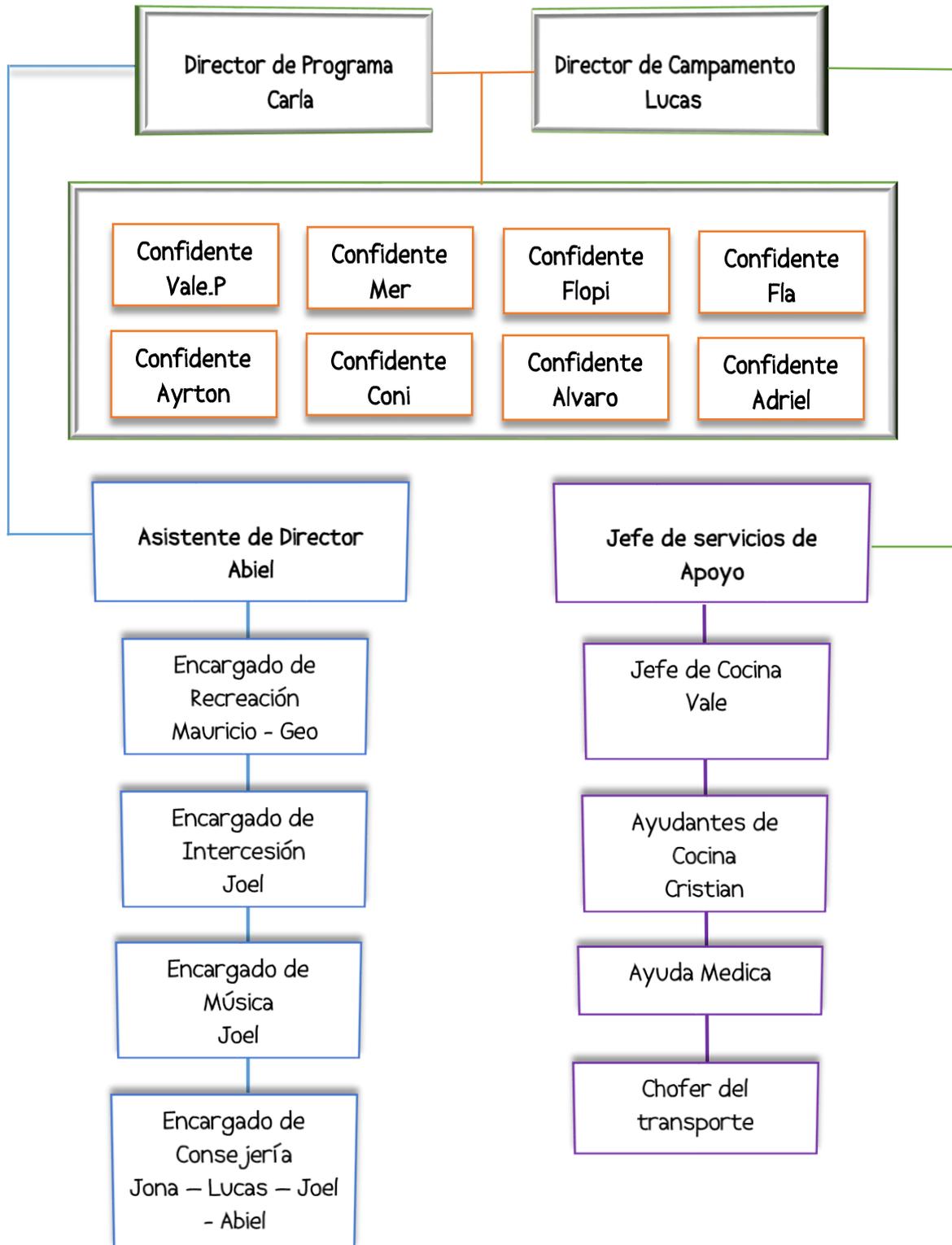
DOMINGO

Hora	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales / notas especiales
07:30 a 08:25	Reunión de equipo	Salón central	Equipo de programación	
08:30 – 09:00	LEVANTARSE	Cabañas	Confidente	*Siempre hacerlo de buen animo y con una actitud buena +Se puede usar trompetas, música, elementos de cocina, u otro elemento que haga ruido.
09:00 -09:30	DESAYUNO	Comedor	Dire – Cocinero	*Mostrar algún incentivo para todos los acampantes. Mostrando actitud sobresaliente de alguno de ellos. +se puede catar canciones u orar
09:45 – 10:25	TIEMPO A SOLAS – DEVOCIONAL	Aire Libre. Bajo sombra o sol	Dire , encargado de canciones . encargado de devo	*No olvidar la biblia, lápices , marcadores , lo que necesiten para escribir (explicar tiempo de devocional. *Guitarra y letras de temas (si no las saben) *10 min de alabanza . *El otro tiempo se reunirán con su confidente, leerán juntos un pasaje, luego cada uno leera , luego con la cabaña se hara

				una puesta en común. +Si el pre es nuevo, estar cerca de el .
10:30 – 11:25	#AO 3 SOI ASI	Cancha de Voley o futbol	Director de recreación Asistente – Equipo de programacion.	Materiales necesarios Silbato
11:25 a 11:30	Desplazamiento		Director y confidentes	Atender que luego de higienizarse, vayan al salón en el horario acordado
11:30 a 12:30	Plenaria #3	comedor	Dire de alabanza y predicador	*cañon preparado para proyector , compu disponible, para el predicador. +Reflexion de AO #1 *biblia, cuaderno para anotar
12:15 a 13	Tiempo Libre			
13:00 a 14:00	Almuerzo	comedor	Director – personal de cocina	Al finalizar el postre, se designaran las tareas que le corresponde a cada cabaña para limpiar.
14:00 a 15:00	Sin Huellas	En todo el predio	Dire, encargados. Confidentes	Dejar todo limpio mejor de lo que lo encontramos. Que los preados no olviden ninguna de sus pertenencias.
15:00	TODOS JUNTOS YA	Cancha de Futbol	DIRECTOR	Procurar que todos los acampantes se encuentren en el lugar.

15:03 a 16:20	Juegos juntos	Cancha de futbol	– equipo de recreación – director Participación del personaje SOI	Materiales necesarios. Lugar preparado con todos los elementos a disposición.
16:20 a 16:30	desplazamiento	A salón merienda	confidentes	Lavarse las manos para ir a merendar
16:30 a 17:00	Merienda	comedor	Director – Personal de cocina	
17:00a 17:30	cierre	A determinar	Director	Se puede pasar un video con fotos de lo que ha sido el campa Participación del personaje soi
18:00	Nos volvemos			
19:30	Llegada	ICE Jesucristo Rey		

⑧. ORGANIGRAMA



⑨. MENU

VIERNES

19:00 colación: 1 turrón para comer en el autobús durante el viaje (se pasa ofreciendo a

21:30 cena: hamburguesas estilo buffet autoservido).

Postre: fruta (el confidente ofrece a sus acampantes quien quiere y el confidente busca la

SABADO

09:00 desayuno: café, té, leche con pan / tostadas y criollos, acompañado de mermeladas, dulce

11:15 colación: tutuca + jugo, se va a entregar por mesa/cabaña al confidente y el reparte a cada

13:00 almuerzo: milanesa con puré y ensaladas.

19:15 merienda: durante la plenaria se reparten alfajores + jugo o te al confidente para que

21:30 cena: pizza (el confidente lleva la tabla con la pizza ya cortada a la mesa donde se

23:30 en el círculo de la amistad al confidente previamente se le va a entregar una caja con

bombones para que reparta a cada uno de sus acampantes.

DOMINGO

09:00 desayuno: café, té, leche con pan / tostadas y criollos, acompañado de mermeladas, dulce

11:30 colación: pochoclo salado o dulce + jugo (el confidente reparte una bolsita para cada uno

13:30 almuerzo: ñoquis con salsa bolognesa + queso rallado (va a ser servido por la cocinera).

Postre: palito bombón helado, entregado por el confidente.

16:30 merienda: jugo + galletitas dulces (y sobras: tostadas, criollos, etc.)

PUNTOS CLAVE.

- COLACIONES A HORARIO
- CENA DEL DIA VIERNES Y SABADO. PUNTUALIDAD PARA NO RETRASAR LAS ACTIVIDADES NOCTURNAS, YA QUE SON ESPECIALES Y CLAVES EN EL DESARROLLO DEL PROGRAMA.

⑩. Capacitaciones

Para poder dar a conocer el programa a los líderes de pre-adolescentes la Iglesia Jesucristo Rey se preparó una Jornada de capacitación de 6 hs. aproximadamente, no solo con el objetivo de que cada uno de los confidentes y colaboradores del campamento conozcan en detalle el programa, sino también, que puedan vivenciar las actividades que se realizarán con el fin de que reconozcan o afirmen su identidad en Cristo para poder enfrentar los desafíos que se presenten en el campamento.

La modalidad de la Jornada será teórico-práctico, y se vivenciarán, de manera abreviada, las metas de fe del programa SOI.

Se entregará un cuadernillo a cada participante del campamento según el área que ocupe y las consideraciones específicas de su área que debe tener en cuenta; teniendo en cuenta las áreas: director, confidentes, recreación, cocina.

Objetivo General: Que cada colaborador del campamento reconozca y afirme su identidad en Cristo.

Objetivo específico: Que cada colaborador del campamento conozca las Metas de Fe.

Día: Sábado 16 de Agosto.
Hora: de 10:30 a 17:30 hs.
Lugar: Iglesia Jesucristo Rey.

Desarrollo de la Jornada.

ANTES

Mientras los participantes de la Jornada vayan llegando se encontrarán con el personaje SOI en un lugar visible, el personaje estará trabajando y no interactuara con el público.

PRIMER PARTE. (Practica/Vivencial) 1 hs 30 min. aprox

Una vez que estén todos los presentes se formará una ronda y nos presentaremos, vendaremos sus ojos y pasaremos a la actividad SOI BUSCADO que corresponde a la meta de Fe 1, el público no sabrá que es lo que está sucediendo. Una vez concluida, haremos una pequeña reflexión de lo que se ha interpretado de la actividad.

A se comenzará con la actividad SOI PELOTA que corresponde a la meta de fe 2, se desarrollará tal como se plantea solo que modificaremos el juego e intentaremos jugar al softbol y al vóley con la misma pelota, haciendo modificaciones después de un periodo de tiempo, concluimos con una pequeña reflexión.

ALMUERZO

SEGUNDA PARTE (Teórico)

Recurso: Power Point y entrega de capacitaciones según área asignada por los Líderes de los pre-adolescentes.

- Se comenzara mencionando a la asociación CCI AL Argentina y el curso de programación que estamos realizando.
- Presentación de las necesidades encontradas en el grupo según encuestas anteriores.
- Presentación de:
 1. Información General: Fecha, Sitio y Características de los acampantes.
 2. Propósito General: Discipular.
 3. Metas de Fe: 3 Objetivos espirituales.
 4. Versículo Lema+ Tema General+ Nombre del Campamento.
 5. Subtemas por día.

TERCER PARTE (Practica/vivencial)

Experiencia PRINT DE PANTALLA, correspondiente a la meta de fe 2 (parte b)

CUARTA PARTE (Teórico)

- Explicar Antes, durante y después.
- Visualización todos juntos del Programa.
- Diferenciación entre actividades básicas, claves.
- Explicación de las actividades optimas (y su correspondiente relación con las que han realizado)

QUINTA PARTE (Practica/vivencial)

Experiencia actividad optima SOI ASI, correspondiente a la meta de fe 3.

SEXTA PARTE

Presentación del organigrama.

Espacio destinado a consultas.

11. ANEXO

1. Descripción del personaje SOI.

El personaje SOI es un artesano que lo encontraremos en el Antes, durante y después del campamento e ira apareciendo en varias situaciones.

Se pensó que este vestido con camisa blanca olgada y pantalón de trabajo, con un bolso siempre con herramientas de artesanos.

Tanto en el Antes como en el durante el campamento tendrá su propio lugar de trabajo pensado con pintura, cajones, viruta, maniquís grandes y pequeños, atril para diseñar su trabajo, papeles de colores, plasticolas, pinturas, entre lo que podamos imaginar.

2. Folletería

. CUANDO? ✓
viernes. 4 hasta domingo. 6 /septiembre. 015

. CUANTO? \$350

. DONDE? ✓
LAPEN/parque siquiman.

. QUIENES? preA2. 10 a 12 años ✓

. contacto
Ayrton R. 3513251498 /Flor S. 3512422246
/Lucas M. 3512302095

. salimos: viernes 4 a las 17hs
. volvemos: domingo 6 a las 19hs } dean funes
1000

. ficha inscripción
/cortar y entregar a: Ayrton R. + Lucas M. + Flor S. + Mer M.

x Nombre y Apellido del acampante

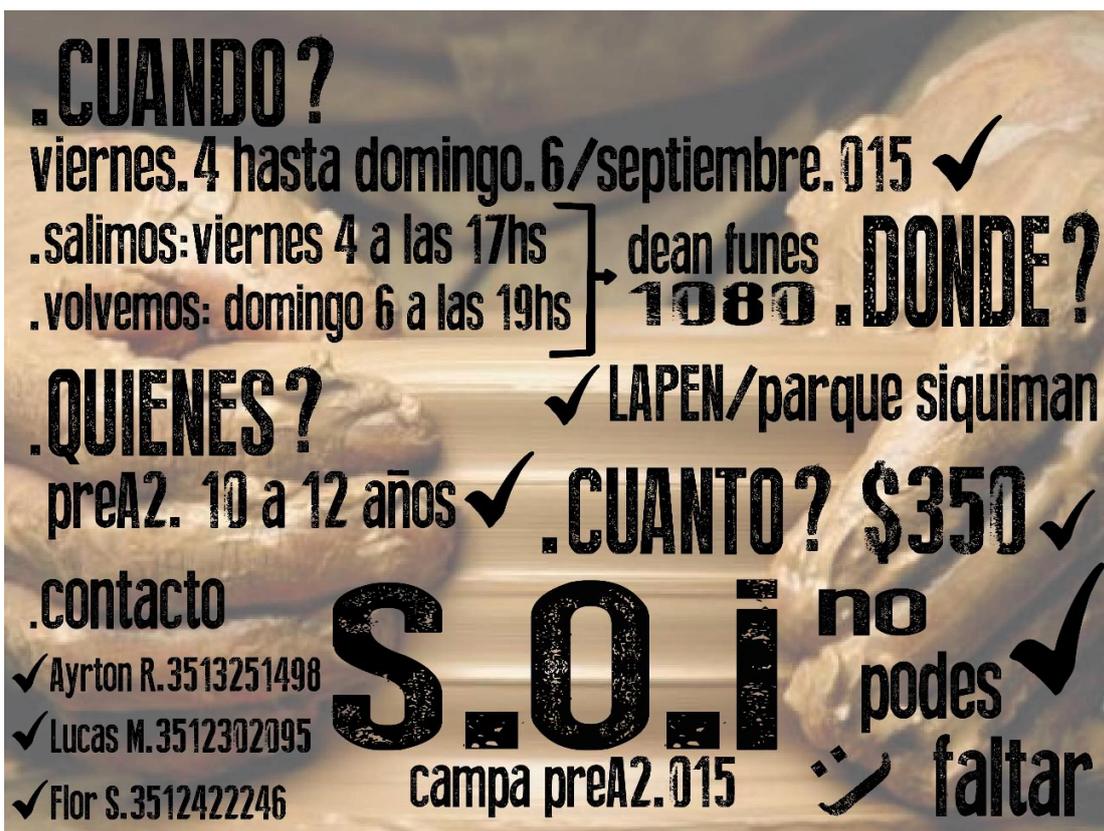
x Edad y Grado Escolar del acampante

x Nombre y Telefono del Tutor (contacto)

yo voy!

SOI
campa preA2. 015

- Afiches



.CUANDO?
viernes. 4 hasta domingo. 6 / septiembre. 015 ✓
.salimos: viernes 4 a las 17hs } dean funes
.volvemos: domingo 6 a las 19hs } ~~1080~~ **.DONDE?**
✓ LAPEN / parque siquiman

.QUIENES?
preA2. 10 a 12 años ✓ **.CUANTO? \$350** ✓

.contacto
✓ Ayrton R. 3513251498
✓ Lucas M. 3512302095
✓ Flor S. 3512422246

S.O.i no podes **faltar** ✓
campa preA2. 015