

PROGRAMA DE CAMPAMENTO

"SOLO VOS"

PRESENTACIÓN

El presente programa de campamento se prepara como requisito para graduación del curso de programación de campamentos de CCIAL ofrecido en San Salvador, El Salvador, Febrero de 2016, de los cuales somos alumnos

Se han tomado en cuenta para la elaboración del documento todo lo aprendido a lo largo de 10 sesiones y una más con el personal de CCIAL, tomando en cuenta las normas para evaluación del programa de campamento y filosofía del mismo

EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

- ✓ Stephanie Andrea Jaco
- ✓ Kevin Javier Ayala
- ✓ Pablo Martí
- ✓ Eduardo García
- ✓ Erick Fuentes
- ✓ Juan Acevedo

Tutores

- ✓ Jacqueline Navarro de Umaña
- ✓ Marco Umaña

IGLESIA BAUTISTA VIDA NUEVA, EL SALVADOR

DIRECTOR DE PROGRAMA: Eduardo García

Email: eddgarcia@gmail.com

PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

AGRADECIMIENTOS

A DIOS

A MARCO Y EVELYN DE UMAÑA INSTRUCTORES DEL CURSO , Y A SU EQUIPO DE APOYO

A JACKIE Y MARCO POR SUS VALIOSOS APORTES COMO NUESTROS TUTORES

A CCIAL POR LAS HERRAMIENTAS QUE PONE A DISPOSICIÓN

AL EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

DEDICATORIA

A LAS PERSONAS QUE SERAN PARTE DE FUTURAS CAPACITACIONES ASI COMO A AQUELLOS A QUIENES ESPERAMOS SEA DE UTILIDAD EL PRESENTE PROGRAMA

INDICE

Presentación _____	1
Equipo de Programación _____	1
Agradecimientos _____	2
Dedicatoria _____	2
Información del Evento _____	3
I. Propósito del Campamento _____	4
Necesidades sentidas y reales _____	5
Características de las edades _____	5
II. Inventario de Experiencias Previas _____	5
III. Metas de Fe _____	6
IV. Tema _____	7
Tema General _____	7
Lema _____	7
Proceso Pedagógico _____	7
V. Base Bíblica _____	7
VI. Personal _____	7
VII. Programa _____	10
Horario General _____	11
Descripción y clasificación dentro de las actividades del programa _____	11
Actividades básicas _____	11
Actividades claves _____	11
Actividades óptimas _____	16
Horario Detallado _____	21
VIII. Alojamiento _____	24
IX. Alimentación _____	25
X. Transporte _____	25
XI. Decoración, Rotulación _____	26
XII. Finanzas _____	27
XIII. Promoción _____	28
XIV. Cronograma _____	30
XVI. Anexos _____	31

a. NECESIDADES SENTIDAS Y REALES

Necesidades sentidas (inquietudes, dudas, problemas)

- Corta Influencia espiritual a través de la música
- Falta de Interés por el estudio o trabajo
- Muchos poseen conocimiento bíblico pero no lo llevan a la práctica
- Poca Influencia de la palabra de Dios en sus vidas, llevando a una débil relación con Dios

Necesidades reales

- Necesidad de influencias bíblicas
- Leve o nulo sentido de responsabilidad por ayudar en casa
- Leve o nulo contentamiento y gratitud en sus vidas
- Leve o nulas convicciones bíblicas sobre sus relaciones interpersonales
- Leve o nulas convicciones bíblicas sobre huir de situaciones pecaminosas
- Necesidad de una relación con Dios más allá de una religión nominal

b. CARACTERÍSTICAS DE LAS EDADES***ADOLESCENTES 12-15 AÑOS***

FÍSICAS: Adolescencia, pubertad, cambios corporales rápidos, las chicas comienzan a verse como señoritas, los varones experimentan despertar sexual, Crecimiento Irregular.

MENTALES : Que son críticos , son Observadores , pueden comprender lo abstractos , creciente habilidad con palabras e ideas.

SOCIALES: Fuerte Lealtad Hacia su grupo, su primer interés está en la vida social, quiere ser reconocido , Fuerte Interés en el sexo Opuesto, buscan aprobación, relaciones intensas de corta duración, temperamentales, inestables.

EMOCIONALES: Tiene un sentido de humor a veces pesado , buscan encontrar su propia identidad, sus emociones son fluctuantes, se sienten incomprendidos.

ESPIRITUALES: Fuerte sentimiento de culpa , se rebelan contra la autoridad , temor al futuro, Necesitan Instrucción para saber defender su FE, necesitan estabilidad, dudan sobre sus creencias, a veces saben lo que deben hacer pero les cuesta hacerlo, desean servir

JOVENES 16-17 AÑOS

FÍSICAS: Los Jóvenes alcanzan a las señoritas en su desarrollo, tienen mayor resistencia y fuerza, se preocupan por su cuerpo pero a veces olvidan su cuidado.

MENTALES: Pensamiento Independiente, rechazan desde el principio las nuevas ideas, críticos, interesados en el future.

SOCIALES: Desea pertenecer e identificarse con un grupo, amistades profundas, enamoramientos pasajeros, busca diversión y emoción, influenciados por los medios de comunicación, sufren de crisis de identidad, aparentan estar crecidos pero aun inmaduros por dentro.

EMOCIONALES: Desean responsabilidad pero a veces la evitan, quieren divertirse, están en busca continua de novio(a).

ESPIRITUALES: Capaces de hacer un compromiso personal con el Señor Jesús, idealista, Fuerte deseo interno de centrarse en la dirección cristiana

II. INVENTARIO DE EXPERIENCIAS PREVIAS

2012: YA NO SOY DE ACA (1 Pedro 2:11) Se nos insta a vivir como extranjeros y peregrinos en este mundo, estamos de paso

2013: MARCADOS (IBVN MIRALVALLE) (Se estudió la Vida de Pablo , cuando te convertís no podes volver a ser el mismo al tener un encuentro con Jesús)

EL LIBRO DE TU VIDA (IBVN APOPA Y LOURDES)(La palabra de Dios es el centro de tu vida, estudio de la Vida de Josías)

2014: OUTPLUGGED: LÍNEA DE VIDA (Conectados con Dios, comunión genuina con El, Lucas 10:38-42)

2015: RENUEVA (No dar más cabida a la vieja naturaleza, crecer para ser más como Jesús)

III. METAS DE FE

- En fe vemos a los Jóvenes teniendo una **comunión** íntima y personal con Jesús
- En fe vemos a los jóvenes estableciendo sus **convicciones** en la palabra de Dios
- En fe vemos a los jóvenes **comprometiéndose** a seguir a cristo

IV. TEMA

a. TEMA GENERAL

Relaciones prácticas, a través de modelos teniendo a Jesús como experiencia y no teoría.

b. LEMA

“SOLO VOS”

c. PROCESO PEDAGÓGICO (DIA A DIA)

DIA	SUB TEMA	EXPLICACION
VIERNES	COMUNION	Que los jovenes comprendan que sin una relacion consciente y genuina con Dios no pueden afirmar sus creencias y por ende no puede haber compromiso
SABADO	CONVICCION	Mostrar que deben cimentar sus convicciones para ser mas como Jesus
DOMINGO	COMPROMISO	que adquieran un compromiso real de crecimiento en la fe para que sus vidas den el fruto esperado

V. BASE BIBLICA

a. VERSICULO CLAVE

“Le respondió Simón Pedro: Señor, ¿a quién iremos? Tú tienes palabras de vida eterna”

Juan 6:68

VI. PERSONAL

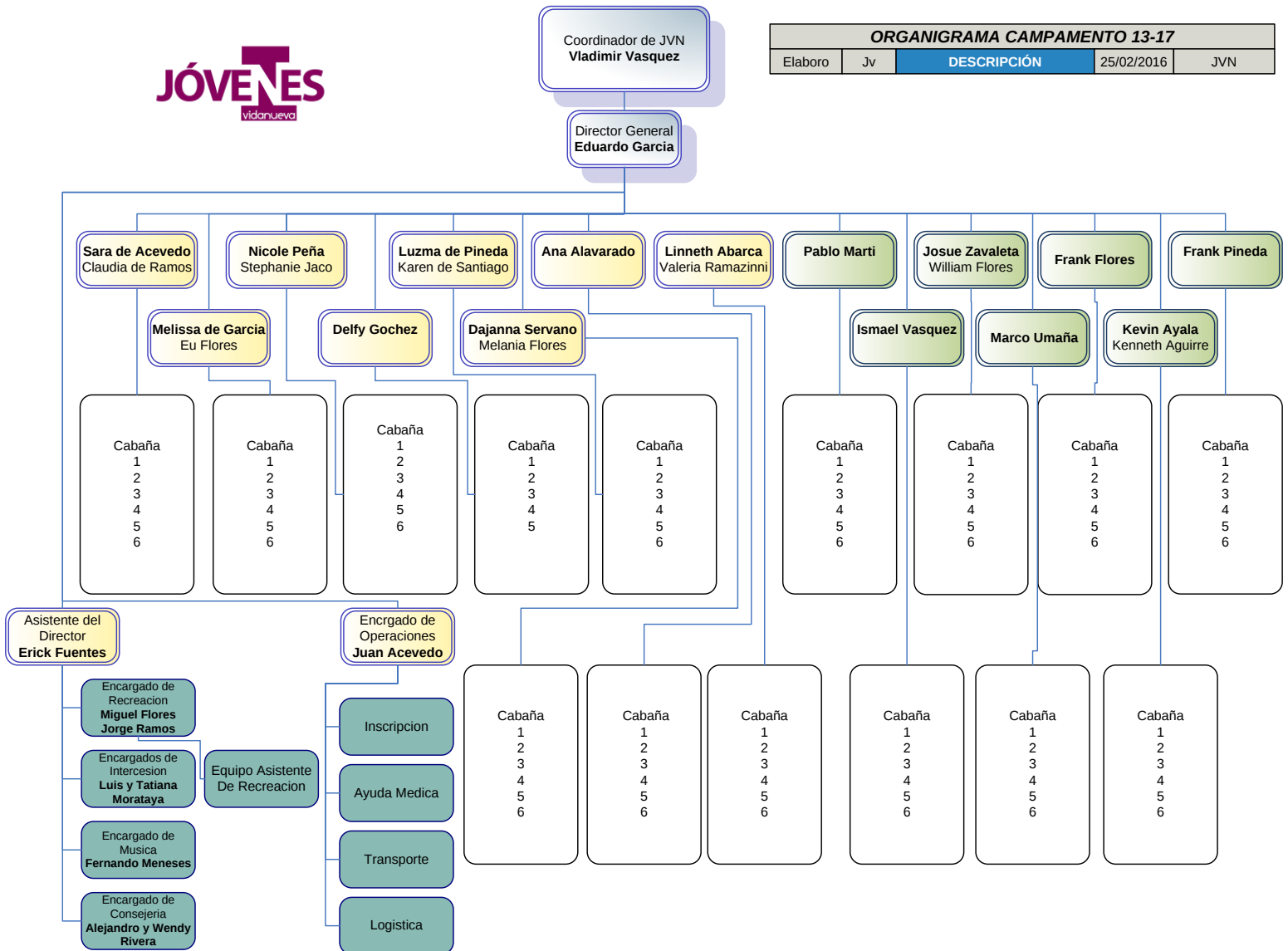
Director de Programa : EDUARDO GARCIA
Asistente del Director : ERICK FUENTES
Encargado de Recreación : MIGUEL FLORES , JORGE RAMOS
Encargado de Intercesión : LUIS MORATAYA , TATIANA DE MORATAYA
Encargado de Música : FERNANDO MENESES
Encargado de Consejería : ALEJANDRO RIVERA , WENDY DE RIVERA

Nombres de Servicios de Apoyo:
Jefe de Servicios de Apoyo : JUAN ACEVEDO
Logística
Ayuda Medica
Transporte
Otro

Confidentes:	
Mujeres	Varones
1 Ana Alvarado	1 Pablo Marti
2 Sara de Acevedo – Claudia de Ramos	2 Ismael Vasquez
3 Nicole Peña – Stephanie Jaco	3 Josue Zavaleta – William Flores
4 Delfy Gochez	4 Frank Flores
5 Linneth Abarca – Valeria Ramazinni	5 Frank Pineda
6 Luzma de Pineda – Karen de Santiago	6 Marco Umaña
7 Melissa de Garcia – Eu Flores	7 Kevin Ayala – Kenneth Aguirre
8 Dajanna Servano – Melania Flores	

PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

ORGANIGRAMA CAMPAMENTO 13-17				
Elaboro	Jv	DESCRIPCIÓN	25/02/2016	JVN



VII. PROGRAMA
a. HORARIO GENERAL

	COMUNION	CONVICCION	COMPROMISO
HORAS	VIERNES	SABADO	DOMINGO
06:00	-	LEVANTARSE	LEVANTARSE
07:00	REGISTRO	DEVOCIONAL	DEVOCIONAL
07:30			
08:00	SALIDA	DESAYUNO	DESAYUNO
08:30			
09:00	EN CAMINO		
10:00	LLEGADA AL CAMPAMENTO/BIENVENIDA	PLENARIA	PLENARIA
10:30	ROMPE HIELO		
11:00	DESCUBRE TU CABAÑA	DEPORTES EXTREMOS MODIFICA	ACERTIJO
11:30	PACTO DE AMIGOS		
12:00	EXPECTATIVAS	TIEMPO LIBRE/CITA PERSONA A PERSONA	TIEMPO LIBRE/CITA PERSONA A PERSONA
12:30			
01:00	ALMUERZO CAMPESTRE	ALMUERZO	ALMUERZO
01:30			
02:00			SNAP SHOT (CAPTURA ESPIRITUAL)
02:30			
03:00	TIEMPO LIBRE	ESTACIONES / 6 JUEGOS , DOS DE PISCINA	CIERRE
03:30			
04:00	PLENARIA	TIEMPO DE PISCINA	REGRESO
04:30			
05:00			
05:30			
06:00	TIEMPO LIBRE	ALISTARSE /CAMBIO DE ROPA	EN CASA
06:30			
07:00	CENA	CENA	
07:30			
08:00	ASEO Y CHILL	ASEO Y CHILL	
08:30	ENLAZADOS	TIEMPO DE TESTIMONIOS /VARONES SEÑORITAS (UNDERGROUND)	
09:00			
09:30			
10:00			
10:30	CIRCULO DE LA AMISTAD	CIRCULO DE LA AMISTAD	
11:00	TOQUE DE QUEDA /REUNION LIDERES		

ACTIVIDAD BASICA

ACTIVIDAD CLAVE

ACTIVIDAD OPTIMA

b. CLASIFICACION Y DESCRIPCION DE ACTIVIDADES DENTRO DEL PROGRAMA**I. ACTIVIDADES BASICAS**

- Levantarse
- Comidas (Desayuno ,Almuerzo, Cena y Refrigerio)
- Tiempo Libre (En cada tiempo libre se dará un refrigerio a excepción del programado a las 12.30 del mediodía)
- Aseo y chill : Bañarse y aseo luego de actividades claves, cepillado entre comidas)
- Reunión de Lideres (Durante el toque de queda , se reunirán para evaluación del día y discusión de)

II. ACTIVIDADES CLAVES

- Registro : el registro será el jueves del mediodía en adelante hasta las 8:30 pm y se retomara el día Viernes de 7 a 8:00 am , se le da un brazalete, para la inscripción , logística para acomodamiento de cabañas , colocar un código de varios números y los últimos dos será el número de cabaña o una aplicación de QR
- Llegada/Bienvenida: Se convocara a los Jóvenes al auditorium para darles la bienvenida al lugar
- RompeHielo : Nombres Mezclados
- Descubre tu Cabaña : Actividad para que los chicos encuentren su cabaña y sepan con quien les tocara estar durante todo el campamento
- Pacto de Amigos: Definición de normas de convivencia dentro de la cabaña , cumpliéndolas para una mejor relación entre camperos
- Almuerzo Campestre : Almuerzo al Aire Libre , se cocinara por cabañas para fomentar el ambiente y la camaradería entre la misma
- Plenarias : Tiempo de Alabanza , Oración , enseñanza de la palabra por medio del predicador Invitado , las enseñanzas serán sobre la vida de pedro , al final habrá una retroalimentación de lo aprendido por cabaña
- Circulo de la amistad : se lleva a cabo por cabañas dirigido por el confidente , las guías para dirigirlo se prepararan por el director del programa y equipo designado para ello

PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

- Devocional : Tiempo por las mañanas después del aseo personal , se reflexionara sobre una porción la biblia que preparara el terreno para el tema del día , será por cabañas e individual
- Deportes Extremos Modificados: Tiempo por Equipos (Cabañas de chicos y chicas Juntos) en Cuatro estaciones diferentes.

Deportes extremos modificados

Primera estación

Todos a la pelota

Duración: 20 Minutos

Materiales: Una Pelota de Basquetbol, una cancha de Basquetbol y gorras , bandas o bandera para distinguir entre los equipos

Descripción: en una versión del basquetbol en donde los participantes de adentro de la cancha pueden mover la pelota hacia su canasta únicamente moviéndola a través de los participantes de los lados de la cancha.

Instrucciones: ver anexo

Segunda estación

Pelota Gigante

Duración: 15 Minutos

Materiales: Una bolsa grande (de las que se usan para basura), globos inflados (tantos como quepan en la bolsa) y una Red de voleibol

Descripción: este Juego se realiza como el voleibol normal, pero en lugar de una pelota de voleibol se utiliza una gran bolsa de plástico llena de globos inflados

Notas para el director del Juego:

1. Llena la bolsa de basura con suficientes globos inflados
2. Cuando la bolsa este llena hazle un nudo para evitar que los globos se salgan

Instrucciones para los participantes:

1. Formen dos equipos con igual número de participantes
2. Cada equipo colóquese a un lado de la red y utilicen la bolsa de basura como pelota

PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

3. Comiencen a jugar siguiendo las reglas básicas del voleibol, con la excepción de que no pueden pasar la pelota al otro equipo mientras no haya sido tocada por lo menos por tres miembros del mismo equipo

*Revisar Anexo

Tercera estación

Béisbol en Línea

Duración: 30-45 Minutos

Materiales: Una pelota de voleibol, 2 bases de béisbol, una tiza y un área de Juego de 15 x 30 m(50 x 100 pies)

Descripción: la diferencia que existe entre este Juego y el béisbol tradicional consiste en que se tiene que correr en línea recta a una sola base lejana, una vez que se hace el lanzamiento golpeando la pelota de voleibol con la mano por su parte, los Jugadores de campo tienen que lanzársela al corredor, que está corriendo entre la meta y la base lejana, duración de treinta a cuarenta minutos

Instrucciones : Revisar anexo

Cuarta estación

Basquetbol Lineal

Duración: 15 -20 Minutos

Materiales: 2 Pelotas de basquetbol y 1 silbato

Descripción: El objetivo de este juego es que los participantes nombrados traten de anotar lo mas rápido posible una canasta y devolver la pelota al centro de la cancha para poder anotar un punto.

Notas para el director del juego:

1. Realiza el juego en una cancha de basquetbol
2. Coloca las dos pelotas de basquetbol en el círculo central
3. Si un par de participantes están teniendo problemas al anotar las canastas, manda llamar a otro número para ayudarles o determina

PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

previamente el número de intentos que pueden hacer antes de regresar la pelota al centro

Instrucciones para los participantes

Revisar Anexo

Estaciones / Juegos de piscina

En busca del tesoro perdido

Duración: 20 minutos

Materiales: piscina y monedas

Descripción:

En esta actividad cada equipo de piratas buscará los tesoros que se encuentren debajo del agua.

Nota para el director de juego:

1. Distribuye varias monedas en ambos lados de la piscina
2. Deberás contar cuantas monedas tiras al agua para que sepas hasta qué momento los participantes dejarán de buscar
3. Todos deben de saber nadar bien en caso de que el agua pase de su cabeza. De otra forma, el nivel del agua no debe pasarles de la cintura.

Instrucciones para los participantes:

1. Formar 2 equipos de piratas
2. A la señal, sumérjanse debajo del agua para tratar de juntar la mayor cantidad de tesoros (monedas)
3. Cuando encuentren un tesoro tómenlo en sus manos, y sin deshacerse de él continúen buscando debajo del agua
4. Cuando todas las piezas del tesoro hayan sido encontradas, cada equipo junte el total de piezas que encontraron y cuenten su botín
5. El equipo que acumule el mayor tesoro será el ganador

Tiburones y pececillos

Duración: 20 minutos

Materiales: piscina

Descripción:

El propósito de esta actividad es que los participantes que están haciendo el papel de pececillos eviten ser atrapados por el participante que está haciendo el papel de tiburón

PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

Instrucciones para el participante

1. Un participante tome el papel del tiburón y colóquese en el centro de la piscina
2. El resto de los participantes tomen el papel de pececillos y traten de nadar a lo largo de la piscina sin ser atrapados por el tiburón
3. Cualquier pececillo que sea atrapado por el tiburón se convierte en tiburón bebé, y ayudará al tiburón padre a atrapar más pececillos
4. Continúen el juego hasta que no queden más pececillos que atrapar
5. Si quieren repetir el juego, el último pececillo en ser atrapado podrá convertirse en el nuevo tiburón padre.

- ACERTIJO (Ver Anexo)

3. ACTIVIDADES ÓPTIMAS

Enlazados

Duración:

Día: 1 (Viernes)

Meta de fe: En fe vemos a los Jóvenes teniendo una **comuni3n** íntima y personal con Jesús

Caminata nocturna por estaciones meditando sobre el pasaje en Juan 21

Iniciamos la actividad con la Observaci3n Reflexiva llamada interestelar, que durara 45 minutos, observando las estrellas y reflexionando sobre ello, saldrán los grupos cada 10 minutos, respectivamente, habrá música para reflexionar

Al salir los grupos habrán 3 estaciones, 10 Grupos, cada 5 minutos saldrá una persona hacia las estaciones dándole tiempo al confidente de poder hablar con ellos. Habrán 10 rutas simultaneas con alguien indicándole la ruta a seguir

Underground

Duraci3n: 2:15h

Día: 2 (Sábado)

Meta de fe: En fe vemos a los jóvenes estableciendo sus **convicciones** en la palabra de Dios

Objetivo

Guiar a los acampantes a reconocer la necesidad de vivir una vida fundamentada sobre convicciones bíblicas

Plática abierta

A través de una plática abierta en grupos conformados por cabañas junto con sus confidentes y un invitado especial. Tema central: **¿Por qué necesito seguir a Jesús, y cómo se hace?**

PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

Proceso

Hora	Tarea	Nota	Duración (min)
0:00	Se agruparán los acampantes en grupos.	Se hará una oración por la actividad, poniendo en manos de Dios el evento. Luego, se harán grupos de cabañas, logrando que las cabañas estén siempre reunidas. Considerando una asistencia de 120 acampantes, se formarán 6 grupos, 3 grupos de caballeros y 3 grupos de señoritas; cada grupo contará con aproximadamente 20 acampantes. Cada grupo se dirigirá a su zona de reunión.	10
0:10	Introducción	Se explicará la actividad a realizar y se introducirá al invitado. Se establecerán las normas para la actividad, buscando: - Confidencialidad - Honestidad - Respeto	5
0:15	Testimonio de invitado	Cada invitado compartirá, de manera abierta: - su historia - su testimonio de cómo aceptó a Cristo en su vida - cómo llegó a tener una comunión con El - cuándo y cómo decidió comprometerse a seguir a Jesús - el ANTES y el DESPUÉS que marcó en su vida el seguir a Cristo Ideas: - Tomar ejemplo del formato seguido en http://www.iamsecond.com - Generar un ambiente, evitando la formalidad así como el desorden. - Música de fondo, a bajo volumen que permita la conversación. - Dar bebidas calientes, como café, té, chocolate	10
0:25	Platica abierta	Uno de los confidentes será el moderador dentro de cada grupo, siendo apoyado por el resto de los confidentes. El moderador agradecerá al invitado por compartir su testimonio, y hará una serie de preguntas al invitado, junto con los demás confidentes, e incitarán a los acampantes a realizar preguntas al invitado. Los confidentes, siguiendo el mismo patrón, compartirán sus testimonios, de una manera abierta, con posibilidad de interrumpir para realizar preguntas o comentarios, incentivando (mas no presionando) a los acampantes a unirse a la conversación para que compartan sus testimonios y realicen preguntas. El moderador junto con los confidentes irán dirigiendo la conversación a modo de mantener enfocados a los acampantes.	60

PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

		Se proveerá una lista de preguntas y temas a conversar, quedando a total libertad de los confidentes la dirección de este momento. Los confidentes deben de ser capaces de: - Presentar honestidad en todo momento - Detenerse a escuchar para comprender y no para contestar - Dirigir la conversación para enfocar en el tema central - Empezar ellos mismos con la conversación, pero promover la apertura de los acampantes para que ellos puedan expresarse - No acaparar la conversación; limitando sus palabras, buscando compartir ideas de la manera más clara y sencilla posible, evitando cualquier falsa espiritualidad - Explicar lo que realmente significa seguir a Jesús - Mostrar el costo de seguir a Jesús - Mostrar vulnerabilidad, dando a entender que nadie es perfecto, y que todos somos pecadores - Explicar que, a pesar de ser pecadores, somos redimidos en Cristo Jesús, y que por Él somos capaces de ser libres y vencer al pecado - Demostrar que seguir a Jesús SI vale la pena, que una vida en santidad y sometimiento a Él y a Su Palabra SI vale la pena - Enfatizar que, para poder cambiar antes es necesario salir de la negación y aceptar que se necesita cambiar ESTO NO ES UNA PREDICA.	
1:25	Reflexión final	El moderador tomará consideración del tiempo; luego de la hora de la conversación, tomará la palabra para hacer el cierre, generando una reflexión sobre la plática. Se pueden utilizar los siguientes pasajes para hacer énfasis en el desarrollo de convicciones: - 1a Corintios 15:1-2 - Romanos 14:8-9 - Santiago 1:22	15
1:40	Oración	Se reunirán por cabañas, se hará lista de peticiones de oración (haciendo énfasis en el crecimiento en Dios) y de gratitud hacia Dios, y se orará en círculo, uno por uno, cada uno orando por la persona que tiene a su diestra en base a la solicitud que haya hecho.	20
2:00	Tiempo de compañerismo	Tiempo de compañerismo en el grupo, con bebidas y comida	15

Actividad: Snapshot

Duración: 180 minutos (1 hora y media)

Día: 3 (Domingo)

Meta de fe: En fe vemos a los jóvenes **comprometiéndose** a seguir a cristo

Objetivo

Ayudar a los acampantes a comprometerse a cambiar su realidad actual para convertirse en fieles seguidores de Jesús.

Proceso

Hora	Tarea	Duración (min)
0:00	Se reunirán a todos los acampantes en el auditorio, y se agruparán por cabañas	10
0:10	Se dará un breve repaso de todo lo que se ha aprendido durante el campamento, en las enseñanzas, en los encuentros bíblicos, y con las actividades óptimas realizadas, haciendo énfasis en la importancia de la comunión con Dios y el desarrollo de convicciones bíblicas.	10
0:20	Se entregará a los confidentes un paquete bien elaborado y decorado, donde se encontrarán las tarjetas de los acampantes de la cabaña del confidentes.	5
0:25	Los confidentes se retirarán con su cabaña a un lugar apartado. Hasta este momento no se ha abierto el paquete ni se han entregado las tarjetas a los acampantes.	10
0:35	Llegada. Los acampantes se acomodaran y el confidente dirigirá unas palabras al grupo, para recordar todo lo que se ha hecho durante el campamento, hará mención de las conversaciones dadas durante el campamento, especialmente durante la 1a y la 2a Actividades Óptimas, tratando de no hacer mención de nombre. Acto seguido, dirá a los acampantes que sin acción todo habrá sido en vano, y que es necesario comprometerse con Dios a buscar una comunión íntima con El, y a desarrollar convicciones sobre Su Palabra, y llevar todo esto a la práctica.	10
0:45	A cada acampante se le entregará su tarjeta, en la cual escribirá su compromiso y el verso bíblico que más le haya impactado durante el campamento.	5
0:50	Cada acampante compartirá lo escrito en la tarjeta. En promedio, es posible que acampante comparta su historia en 2 minutos; a este espacio de 2 minutos se suman otros 3 minutos de la posible retroalimentación de su confidente frente a los demás acampantes, y la posible respuesta que este acampante pueda dar, por lo que cada acampante tendrá un espacio de 5 minutos para compartir. Calculando un promedio de 6 acampantes por cabaña, este espacio durará alrededor de 30 minutos.	30
1:20	Oración y regreso.	10

PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

Contenido de tarjeta

- Nombre
- Apellido
- Fotografía
- Logo y slogan del campamento
- Verso bíblico del campamento
- Espacio para escribir compromiso
- Espacio para escribir verso bíblico que más impacto haya tenido en el campamento
- Al reverso contendrá un espacio donde el confidente escribirá un mensaje de aprecio, ánimo, reto y gratitud hacia el acampante (esta nota debe ser escrita por el confidente con anticipación).

PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

c. HORARIO DETALLADO

Día Viernes

HORAS	VIERNES	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES /NOTAS ESPECIALES
07:00	REGISTRO	CAMPUS MIRALVALLE/LOURDES/ APOPA	EQUIPO EN CADA CAMPUS	EL REGISTRO SERA EL JUEVES DEL MEDIODIA EN ADELANTE , SE LE DA UN BRAZALETE, PARA LA INSCRIPCION , LOGISTICA PARA ACOMODAMIENTO DE CABAÑAS , COLOCAR UN CODIGO DE VARIOS NUMEROS Y LOS ULTIMOS DOS SERA EL NUMERO DE CABAÑA O UNA APLICACIÓN DE QR
07:30				
08:00	SALIDA			
09:00	EN CAMINO			
10:00	LLEGADA AL CAMPAMENTO/BIENVENIDA	AUDITORIO	DIRECTORES /CONFIDENTES	INICIO DE ACTIVIDADES
10:30	ROMPE HIELO	AUDITORIO		NOMBRES MEZCLADOS
11:00	DESCUBRE TU CABAÑA	CANCHA DE FUTBOL	DIRECTOR	ACTIVIDAD CLAVE PARA ENCONTRAR LA CABAÑA CON QUIEN ESTARAN DURANTE TODO EL CAMPAMENTO
11:30	PACTO DE AMIGOS	AUDITORIO	CONFIDENTES	NORMAS INTERNAS POR CABAÑA
12:00	EXPECTATIVAS	TODO EL CAMPAMENTO	CONFIDENTES	ACTIVIDAD CLAVE PARA QUE LOS JOVENES PUEDAN DECIR QUE ESPERAN DEL CAMPAMENTO Y QUE DIA A DIA COLOQUEN LO APRENDIDO , SE AFIRMARAN ENTRE ELLOS
12:30				
01:00	ALMUERZO CAMPESTRE	AREA DE FOGATA	DIRECTORES /CONFIDENTES	
01:30				
02:00				
02:30				
03:00	TIEMPO LIBRE	TODO EL CAMPAMENTO	CONFIDENTES	
04:00	PLENARIA	AUDITORIO	DIRECTOR DE PROGRAMA , ASISTENTE	TIEMPO DE ALABANZA , ENSEÑANZA , RETROALIMENTACION POR CABAÑAS
04:30				
05:00				
05:30				
06:00	TIEMPO LIBRE	TODO EL CAMPAMENTO	CONFIDENTES	
06:30				
07:00	CENA	COMEDOR	CONFIDENTES	
07:30				
08:00	ASEO Y CHILL	CABAÑAS	CAMPEROS	
08:30	ENLAZADOS	SE DECIDIRA EN VISITA PREVIA AL CAMPAMENTO	DIRECTOR /CONFIDENTES	CAMINATA NOCTURNA POR ESTACIONES , SERAN TRES EN TOTAL , CON 8 DIFERENTES RUTAS , MEDITANDO SOBRE EL PASAJE EN JUAN 21 , SE COMENZARA LA ACTIVIDAD CON MIRAR A LAS ESTRELLAS
09:00				
09:30				
10:00				
10:30	CIRCULO DE LA AMISTAD			REFLEXION DE LO APRENDIDO POR CABAÑAS

PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

DIA SABADO

HORAS	SABADO	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES /NOTAS ESPECIALES
06:00	LEVANTARSE	CABAÑAS	DIRECTOR	
07:00	DEVOCIONAL	TODO EL CAMPAMENTO	CONFIDENTES	MEIDTACION DE LA PALABRA POR CABAÑAS
08:00	DESAYUNO	COMEDOR	DIRECTOR	
08:30				
09:00	PLENARIA	AUDITORIUM	DIRECTOR/ASISTENTE	TIEMPO DE ALABANZA , ENSEÑANZA , RETROALIMENTACION POR CABAÑAS
10:00				
10:30				
11:00	DEPORTES EXTREMOS MODIFICA	CANCHAS DE FUTBOL, BALONCESTO , VOLEYBALL	JUAN ACEVEDO	SE JUGARAN POR CABAÑAS EN CUATRO ESTACIONES DIFERENTES , BEISBOL EN LINEA , BIESBOL CON ESCOBAS , TODOS A LA BOLA , PELOTA GIGANTE , SE NECESITARAN PELOTA DE BASQUETBALL , BANDERAS , SILBATO , , GLOBOS , 3 BOLSAS GRANDES
11:30				
12:00				
12:30	TIEMPO LIBRE/CITA PERSONA A PERSONA	TODO EL CAMPAMENTO	CONFIDENTES	
01:00	ALMUERZO	COMEDOR	ASISTENTE DE PROGRAMA	
01:30				
02:00	ESTACIONES / 6 JUEGOS , DOS DE PISCINA	PISCINA	PABLO MARTI	
02:30				
03:00				
04:00				
04:30	TIEMPO DE PISCINA	PISCINA	DIRECTOR	
05:00				
05:30	ALISTARSE /CAMBIO DE ROPA	CABAÑAS	CONFIDENTES	
06:00				
06:30	CENA	COMEDOR	DIRECTOR /ASISTENTE	
07:00				
07:30	ASEO Y CHILL	CABAÑAS	CONFIDENTES	
08:00				
08:30	TIEMPO DE TESTIMONIOS /VARONES SEÑORITAS (UNDERGROUND)	TODO EL CAMPAMENTO	DIRECTOR/CONFIDENTES	GENERAR UNA INDUCCION CON TODOS LOS JOVENES, CREANDO EL AMBIENTE PARA LA ACTIVIDAD, COMO POR EJEMPLO QUE GUARDES UN SECRETO DEL COLOR QUE LES TOCO FIRMAR UN PACTO DE CONFIDENCIALIDAD, PREPARAR UN GUION DONDE EL CONFIDENTE CUENTE SU HISTORIA PERO EN TERCERA PERSONA , SE HARAN UNA GUIA DE PREGUNTAS , PARA QUE LOS CHICOS POR CABAÑAS SE LAS HAGAN AL CONFIDENTE SOBRE SUS LUCHAS DIARIAS , NO NOS LIMITAREMOS A SOLO ESAS PREGUNTAS , LUEGO LOS CONFIDENTES HARAN QUE LOS CHICOS COM PARTAN , CERRAREMOS CON UN TIEMPO CON EL PREDICADOR INVITADO
09:00				
09:30				
10:00				
10:30	CIRCULO DE LA AMISTAD	CABAÑAS	CONFIDENTES	QUE ANIMAL ERES ?

PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

Dia Domingo

HORAS	DOMINGO	LUGAR	ENCARGADO	MATERIALES /NOTAS ESPECIALES
06:00	LEVANTARSE	CABAÑAS	CONFIDENTES	
07:00	DEVOCIONAL	TODO EL CAMPAMENTO	CONFIDENTES	TIEMPO DE REFLEXION INDIVIDUAL
08:00	DESAYUNO	COMEDOR	ASISTENTE PROGRAMA	
08:30				
09:00	PLENARIA	AUDITORIUM	DIRECTOR/ASISTENTE	TIEMPO DE ALABANZA , ENSEÑANZA , RETROALIMENTACION POR CABAÑAS
09:30				
10:00				
10:30				
11:00	ACERTIJO	CANCHAS DE FUTBOL	EDUARDO GARCIA	CUERDA ELECTRICA
11:30				
12:00				
12:30	TIEMPO LIBRE/CITA PERSONA A PERSONA	TODO EL CAMPAMENTO	CONFIDENTES	
01:00	ALMUERZO	COMEDOR	ASISTENTE PROGRAMA	
01:30				
02:00				
02:30	SNAP SHOT (CAPTURA ESPIRITUAL)	AUDITORIUM	DIRECTOR/ASISTENTE	SOLO EL SOBRE : Y ENTREGAR UN RECUERDO COMO DE ISTAGRAM CON SU FOTO DONDE ELLOS COLOQUEN SU ESTADO ACTUAL , ENFASIS EN COM PROM ISO, ESTE SOY YO
03:00	CIERRE	AUDITORIUM	DIRECTOR/ASISTENTE	DESPEDIDA AGRADECIMIENTOS
04:00	REGRESO			
04:30				
05:00				
05:30				
06:00	EN CASA			
06:30				
07:00				
08:00				
08:30				
09:00				
09:30				
10:00				
10:30				

VIII. ALOJAMIENTO

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

Debido al sitio elegido para el campamento hemos decidido:

Tener un máximo de 120 camperos.

Debido al clima del lugar, las actividades con mayor desgaste físico serán temprano en la mañana o al final de la tarde.

Tendremos estaciones con oasis para que puedan refilar su botella con agua.

Debido a la situación del país y para poder garantizar la seguridad de los camperos, contrataremos a 2 agentes de seguridad para que estén los 3 días del campamento, cuyo costo será considerado en el presupuesto.

Los Recursos son:

- ✓ Un mínimo de 20 confidentes.
- ✓ 3 buses.
- ✓ Un vehículo exclusivo para maletas y equipo.
- ✓ Un grupo de 15 personas que colaborarán en diferentes áreas como: oración, alabanza, juegos, etc.

Llevaremos un médico para poder cubrir cualquier emergencia de salud. (el costo de su campamento será considerado en el presupuesto).

IX. ALIMENTACION

La alimentación será brindada por el equipo de cocina del lugar del campamento, previamente se elegirá el menú.

Además ellos brindarán los oasis para que los jóvenes puedan llenar sus botellas con agua.

En algunos momentos específicos habilitaremos un bar de snacks para que los jóvenes puedan comprar y de alguna manera esto generará un ingreso extra para el presupuesto del campamento.

X. TRANSPORTE

- Se utilizaran los dos Buses que posee la iglesia , más un tercer Bus que se alquilara para el evento
- Cada Bus llevara 60 chicos en promedio
- Se determinara una partida en el presupuesto para el transporte (Alquiler , Combustible , Mantenimiento)
- Se llevara un vehículo extra por cualquier emergencia que se presente

XI. DECORACION ROTULACION Y FOTOGRAFIA

Costo	Decoración y dónde se colocará	Materiales	Responsable de elaborarlo	Quién y cómo lo colocará
\$40.00	Auditórium	1.Telas blancas y azules 2-Luces 3-Lamparas 4-Extensiones 5-Guias color amarillo	Todo es accesible de obtenerlo al comprarlo.	Lo colocaron los responsables de decoración con ayuda de otras personas si así lo desean. Se colocaran las telas en el techo y en el fondo de donde se darán las plenarias. Las lámparas se colocaran en el techo de forma creativa y las guias color amarillo se pondrán alrededor de la tarima.

XII. FINANZAS

Finanzas y presupuesto			
Gastos estimados	Por persona	No. personas	Total
Alojamiento	\$35	120	\$4,200
Alimentación	Incluida	-----	-----
Transporte	\$3.33	120	\$400
Manual del acampante (fotocopias)	\$1.50	120	\$180
Promoción	\$0.41	120	\$50
Materiales (acertijos, Kermés, gafetes)	\$0.83	120	\$100
Gastos de administración (teléfono, papelería, útiles)	\$0.41	120	\$50
Rotulación y decoración	\$0.83	120	\$100
Utilidad para futuros eventos y membresía	\$2.08	120	\$250
Costos de capacitación para el personal (fotocopias, refrigerios, transporte, etc.)			
Seguridad	\$1.25	120	\$150
Médico y Botiquín	\$1.25	120	\$150

XIII. PROMOCION

Promoción	
Decisiones a tomar	Detalles
Mensaje o gancho. Un campamento donde tu Comunión, convicciones y tu compromiso serán probados a la medida de Dios	☐ Quiénes deben asistir: Adolescentes de 13 a 17 años ☐ Fechas: 11 al 13 de noviembre del 2016 ☐ Precio: \$65 ☐ Lugar del evento: Campamento ... ☐ Cupo limitado: 60 personas ☐ Descuentos específicos (si se inscriben temprano o más de dos miembros de la familia) : ----- ☐ Otra documentación requerida (permiso de los padres, médicos, seguros, etc.)
☐ Tema global y temario: <u>Relaciones prácticas a través de modelos teniendo a Jesús como experiencia y no teoría.</u>	
☐ Definir lo que es "único" o especial de su evento 	
☐ Algunas frases publicitarias para crear interés <u>Solo Vos!</u>	
☐ Mayores informes con: (nombre, teléfono, dirección) <u>Eduardo García, xxxx-xxxx,</u>	
☐ Lugar y hora de salida y regreso <u>Iglesia Bautista Vida Nueva campus Miralvalle, 8:00 AM</u>	
☐ Lo que el acampante tiene que llevar al campamento y lo que no debe llevar al campamento: <u>2 pares de tenis, ropa cómoda para 3 días, traje de baño (traje de una sola pieza las señoritas), sabana y cubrecama, lámpara, artículos de limpieza personal.</u>	
Definir el proceso de inscripción y agregarlo al volante. Hoja de inscripción (ver hoja aparte) Forma de inscribirse: <u>El acampante deberá cancelar el costo del campamento en el centro de Información donde el encargado realizara la inscripción del mismo.</u> Fecha límite para inscribirse: -- La política de cancelaciones: ---	

PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

Elección de la publicidad deseada y presupuesto: Hay que definir la forma en que se va a efectuar la promoción y exactamente cuáles medios (volantes, afiches, visitas pastorales, etc.) se van a usar, junto con los costos de cada decisión.	Se utilizara la promoción dirigida, se hará uso de la publicidad digital y la publicidad escrita, en la publicidad digital a través de las redes sociales se hará la invitación animando a los jóvenes con una campaña de expectativa de la misma forma se realizaran actividades, en redes sociales (rifas, concursos, etc) con las que se buscara promocionar el campamento. De la publicidad escrita se hará uso hojas volates, para anima r a los jóvenes, estas serán impresas de manera creativa donde la hoja volante tenga otra función más que anunciar, esta función podría ser desde un separador de páginas u otra idea que sea posible en base al presupuesto y que promueva el campamento.
Calendarización: Hay que estipular para cuándo debe estar impresa la publicidad escrita, quiénes la van a distribuir, el medio que usarán, etc. Por ejemplo, ¿quiénes son los responsables de...?:	La publicidad digital, principalmente las dinámicas y las invitaciones en las redes sociales, empezaran a circular tres meses antes del campamento, propiciando una campaña de expectativa donde el acampante se sienta interesado. La publicidad escrita se deberá imprimir 2 meses antes, las hojas volantes serán repartidas a todos los jóvenes e interesados durante los diferentes horarios de culto, estas serán repartidas por el Staff de Jóvenes vida Nueva, finalmente el encargado del are de publicidad será definido por el director de programa.
Revisión durante la campaña: El Equipo de Programación es responsable de supervisar el trabajo de promoción a lo largo de la campaña.	
Evaluación final: Con el fin de no reinventar la rueda al año siguiente, hay que preparar un informe final de la eficacia de la campaña de promoción.	El informe incluye: ☐ Una lista de todos los contactos hechos ☐ Una copia de la publicidad usada ☐ Una estimación de la eficacia de cada uno de los medios usados ☐ Un desglose de todos los costos involucrados en la campaña

PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

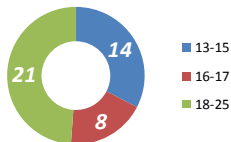
XIV. CRONOGRAMA

Mes	ENERO			MARZO			MAYO		
#Semanas	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Actividad	Retiro "Dia de campo"	Formacion Equipo	Escogitacion Lugar de campamento	Diagnostico, Metas de Fe	Construccion Espiritual	Planificacion Horizontal . Vertical	Selección de Líderes	Capacitacion Confidentes	Elaboracion Presupuesto
Mes	JUNIO	JULIO	AGOSTO		SEPTIEMBRE	NOVIEMBRE			
#Semanas	10	11	12	13	14	15			
Actividad	Promocion del evento	Horario detallado	Capacitacion confidentes		Mini campamento con confidentes	Campamento			

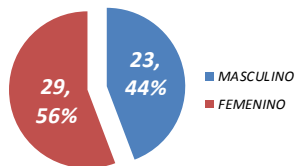
XV. ANEXOS

DIAGNOSTICO

EDADES



GENERO



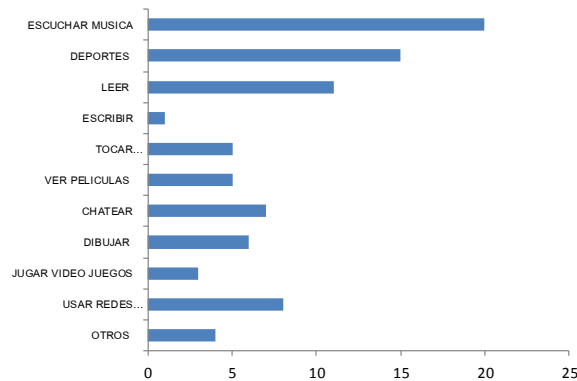
RESUMEN :

EL GRUPO DE ENCUESTADOS
ESTA DENTRO DEL RANGO AL CUAL
IBA ORIENTADO EL FORMULARIO

NECESIDADES SENTIDAS VRS REALES

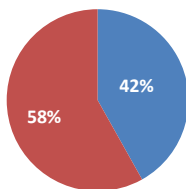
QUE ES LO QUE MAS TE GUSTA HACER

ESCUCHAR MUSICA	20	38.5%
DEPORTES	15	28.8%
LEER	11	21.2%
ESCRIBIR	1	1.9%
TOCAR INSTRUMENTOS	5	9.6%
VER PELICULAS	5	9.6%
CHATEAR	7	13.5%
DIBUJAR	6	11.5%
JUGAR VIDEO JUEGOS	3	5.8%
USAR REDES SOCIALES	8	15.4%
OTROS	4	7.7%



PREFIERO ESCUCHAR

MUSICA CON CONTENIDO CRISTIANO	18	41.9%
MUSICA SECULAR	25	58.1%



NECESIDAD SENTIDA : CORTA INFLUENCIA ESPIRITUAL A TRAVES DE LA MUSICA

NECESIDA REAL : QUE PRESTEN ATENCION A LAS INFLUENCIAS POSITIVAS ATRAVES DE LA PALABRA

QUE ESTUDIAS

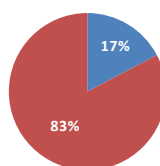
TERCER CICLO	14	26.9%
BACHILLERATO	11	21.2%
UNIVERSIDAD	24	46.2%
OTRO	3	5.8%

NECESIDAD SENTIDA : LA MAYORIA PODRIA APORTAR A LA ECONOMIA DE SU CASA PUES EL 46% ESTA EN LA

NECESIDA REAL : FALTA EL SENTIR DE RESPONSABILIDAD PARA AYUDAR EN SU CASA

APORTAS ECONOMICAMENTE A TU CASA

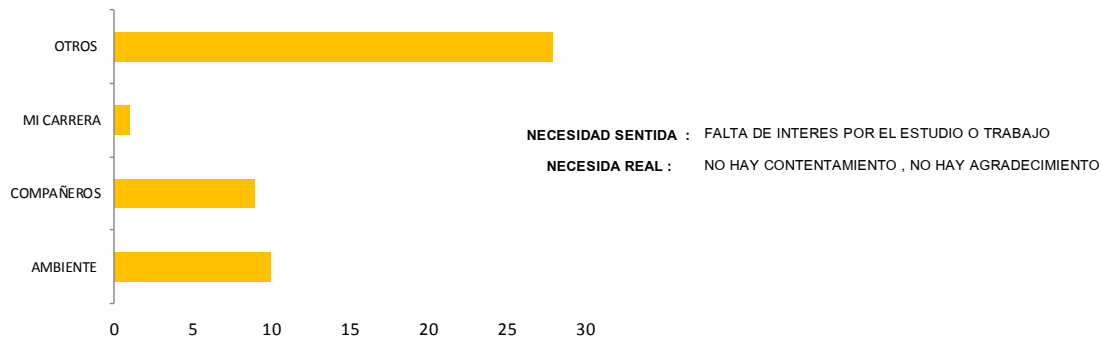
SI	9	17.3%
NO	43	82.7%



PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

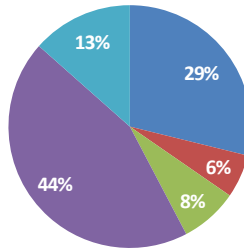
UN ASPECTO QUE NO ME GUSTA DE MI TRABAJO O ESTUDIO

AMBIENTE	10	21.3%
COMPAÑEROS	9	19.1%
MI CARRERA	1	2.1%
OTROS	28	59.6%



ANTE SITUACIONES DE CERCANIA FISICA INTENSA YO

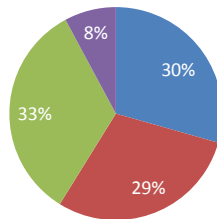
NO SE COMO REACCIONAR	15	28.8%
ME DEJO LLEVAR POR MIS IMPULSOS	3	5.8%
ME DEJO LLEVAR POR MIS IMPULSOS PERO LUEGO HUYO	4	7.7%
HUYO DE LA TENTACION	23	44.2%
OTROS	7	13.5%



NECESIDAD SENTIDA : MUCHOS TIENEN EL CONOCIMIENTO BIBLICO PERO NO LO LLEVAN A LA PRACTICA
NECESIDA REAL : NO HAY CONVICCIONES BIBLICAS CON RESPECTO A LAS RELACIONES INTERPERSONALES

MI RESPUESTA A CONVERSACIONES MORBOSAS O DE DOBLE SENTIDO ES :

PARTICIPO DE LA CONVERSACION	15	29.4%
ME APARTO CALLADAMENTE DE LA CONVERSACION	15	29.4%
CAMBIO DE TEMA	17	33.3%
RESPONDO BIBLICAMENTE AUNQUE ME QUEDE SOLO	4	7.8%

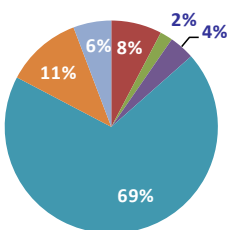


NECESIDAD SENTIDA : POCA INFLUENCIA DE LA PALABRA DE DIOS EN SUS VIDAS
NECESIDA REAL : NO HAY CONVICCIONES BIBLICAS A APARTARSE DE ESTAS SITUACIONES

PROGRAMANDO CAMPAMENTOS

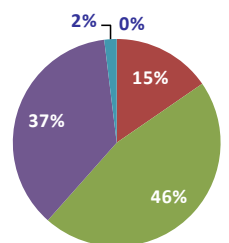
ALGO QUE QUIERO SABER DE DIOS

SU AMOR Y SUS	4	7.7%
PROMESAS		
SU PODER	1	1.9%
SU PERDON	2	3.8%
SU VOLUNTAD EN MI VIDA	36	69.2%
COMO ES EL	6	11.5%
OTRO	3	5.8%



MI COMUNICACIÓN CON DIOS ES :

SIEMPRE	8	15.4%
CASI SIEMPRE	24	46.2%
DE VEZ EN CUANDO	19	36.5%
CASI NUNCA	1	1.9%
NUNCA	0	0.0%



NECESIDAD SENTIDA : POCA RELACION CON DIOS

NECESIDA REAL : HAY RELIGION PERO UNA RELACION CON EL

NECESIDA REAL : PREOCUPADOS POR HACER Y NO SER

DEPORTES EXTREMOS MODIFICADOS

Béisbol con escoba

Deportes modificados

Fuente:

Funn Stuff Vol. III, Karl Rohnke. Usado con permiso.

Duración aproximada:

45-60 minutos

Materiales:

Una base de lanzamiento, una escoba de paja (servirá como el bate o algo parecido en caso de no contar con uno), una pelota de tenis, dos conos como de los de tránsito, uno para utilizarlo como base de bateo y otro como primera base, una área abierta; preferentemente jugarlo en el pasto.



Descripción:

Es una versión muy diferente del béisbol que permite a todos los participantes batear en cada entrada, y además no es necesario hacer contacto con la pelota para anotar una carrera.

Notas para el director del juego:

1. Coloca el cono de la primera y única base a una distancia razonable del otro cono que se utilizará como el área de bateo; la distancia depende de la edad de los participantes. Si quieres que anoten muchas carreras colócalo lo más cerca posible del área de bateo, o da diez puntos por cada recorrido.
2. Determina cuántas carreras son necesarias para ganar.
3. Toma el papel de réferi.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen dos equipos iguales (pueden ser de 10 a 35 personas cada uno). El equipo que va a batear va a ser el equipo bateador y el que va a lanzar va a ser el equipo lanzador. El equipo bateador colóquese al inicio de la cancha en una hilera, y el primer participante tome el remo. El equipo lanzador distribúyase a lo largo del campo de juego. El lanzador del equipo lanzador colóquese encima de la base de lanzamiento.
2. La primer persona en la fila del equipo bateador acérquese a la base de bateo para que el juego comience. El lanzador tire la pelota de tenis con la mano por debajo del nivel de los hombros, y sin salirse de la base de lanzamiento (si el lanzamiento se hace fuera de la base de lanzamiento, éste no cuenta), por su parte el bateador trate de golpear la pelota. Si el réferi considera el lanzamiento razonable, el juego continúa.
3. Si el lanzamiento se consideró razonable y se hizo un bateo, independientemente de que se haya o no golpeado la pelota, el bateador tendrá que correr alrededor del cono y regresar a la base de bateo; este recorrido es necesario para anotar una carrera. Durante el recorrido el bateador debe llevar consigo el bate (la escoba). Si la escoba golpea la pelota, y dependiendo de qué tan lejos llegó la pelota, el bateador puede realizar el recorrido anterior las veces que quiera y así anotar mayor cantidad de carreras.
4. Tan pronto como la pelota regrese a manos del lanzador, éste tire la pelota al área de bateo, independientemente de que esté o no un bateador en posición. Por su parte, el corredor devuelva el bate lo más pronto posible a la base de lanzamiento para que lo use el siguiente bateador.
5. Si a la hora del lanzamiento no se encontraba un bateador, el bateador al que le tocaba turno es ponchado y la persona que sigue para batear debe colocarse rápidamente en posición con el bate para evitar ser ponchado como su compañero anterior. Cada entrada termina una vez que todos los participantes del equipo hayan tenido su turno para batear.
6. El trabajo del lanzador es lanzar la pelota antes de que el bateador llegue al área de bateo y evitando así que anoten una carrera. Si el bateador llega después de que ha sido lanzada la pelota, el corredor es ponchado y continúa el juego el siguiente bateador. La persona que esté en posición de bateo debe estar muy atenta,

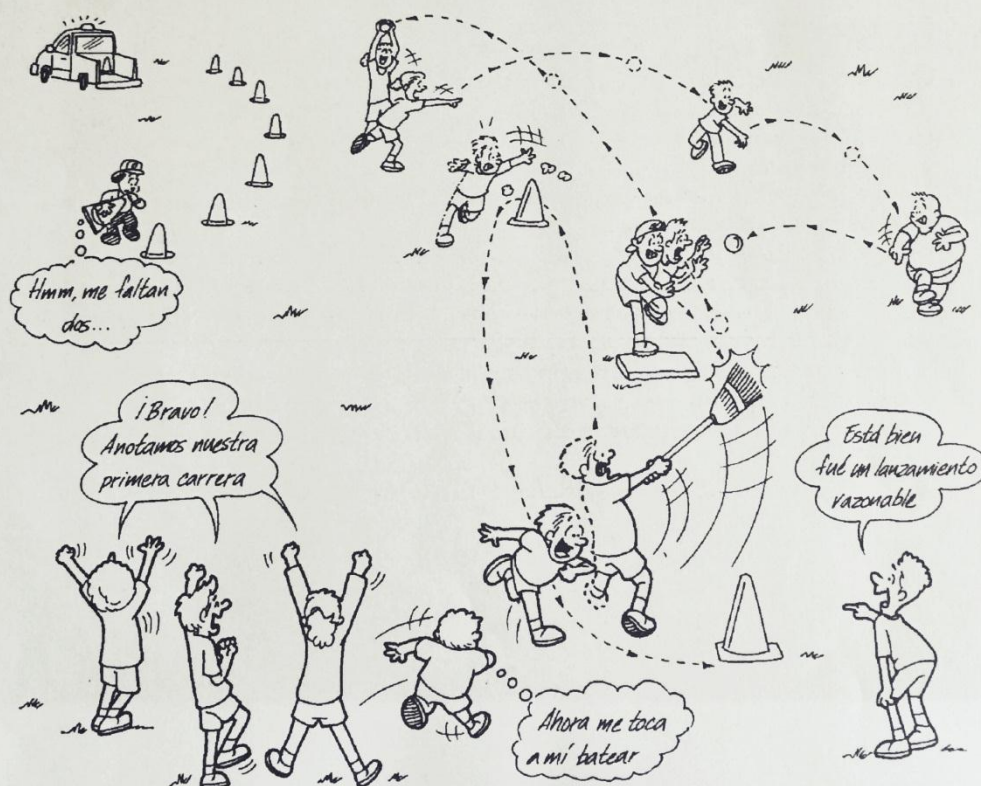
Deportes modificados

ya que la principal característica del lanzador es lanzar las pelotas lo más rápido posible y sin aviso hacia el área de lanzamiento, para lograr así que el turno de bateo le llegue más rápido a su equipo.

7. El equipo ganador será el primero que anote las carreras establecidas como meta.

8. Un repaso de las reglas son:

- No hay bolas o strikes, solamente existen malos lanzamientos. El bateador no tiene que correr si hubo un mal lanzamiento. Un mal lanzamiento es determinado y designado como tal por el réferi. Si se hace un mal lanzamiento, el réferi la recoge y el lanzador tiene que lanzar de nuevo la pelota.
- Si el bateador golpea tres fouts durante su bateo, está fuera. Se considera foul únicamente cuando la pelota sale 180° hacia atrás del área de bateo.
- No traten de pegarle a un mal lanzamiento, ya que cada vez que tratan de batear, le peguen o no a la pelota, tienen que correr hacia el cono y tratar de anotar una carrera.
- Si un lanzamiento es considerado razonable, el bateador tiene que tratar de golpear la pelota; si no lo hace queda fuera. El bateador, independientemente de que le pegue o no a la pelota, tiene que correr hacia el cono y tratar de anotar una carrera.
- Si los jugadores de campo atrapan una pelota en el aire, el bateador queda fuera.
- Si el bateador no regresa antes del siguiente lanzamiento, también queda fuera.



Básquetbol lineal

Deportes modificados

Fuente:

Are we having fun yet?, Lorraine Barbarash

Duración aproximada:

15-20 minutos

Materiales:

2 pelotas de básquetbol y 1 silbato

Sub-categoría
Básquetbol

Descripción:

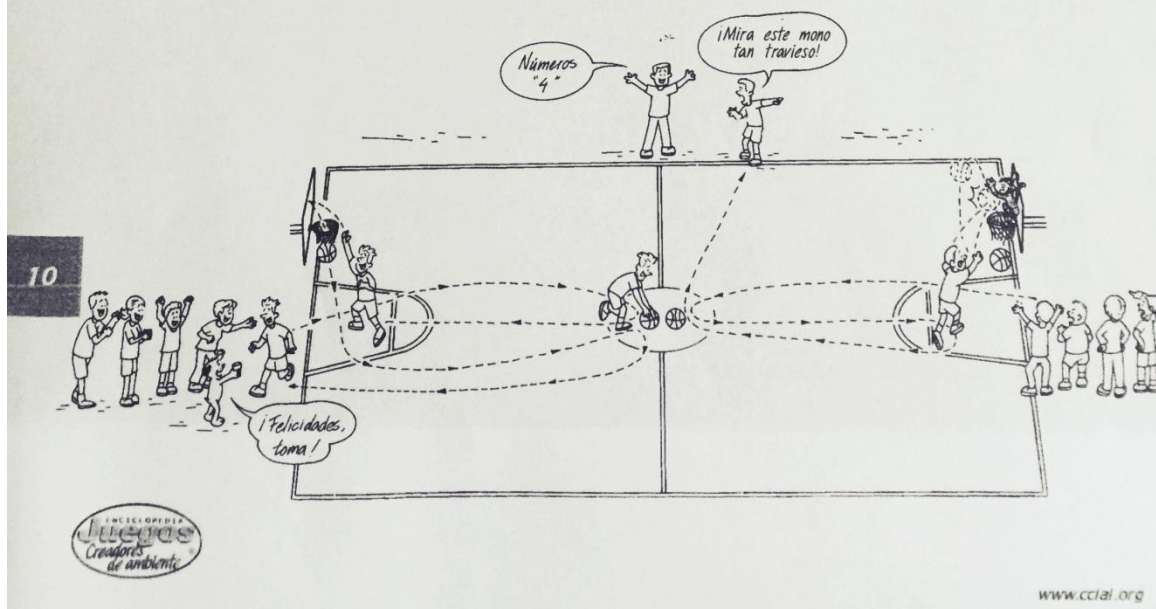
El objetivo de este juego es que los participantes nombrados traten de anotar lo más rápido posible una canasta y devolver la pelota al centro de la cancha para poder anotar un punto.

Notas para el director del juego:

1. Realiza el juego en una cancha de básquetbol.
2. Coloca las dos pelotas de básquetbol en el círculo central.
3. Si un par de participantes están teniendo problemas al anotar las canastas, manda llamar a otro número para ayudarles o determina previamente el número de intentos que pueden hacer antes de regresar la pelota al centro.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen dos equipos con el mismo número de participantes, numérense y colóquense en un extremo de la cancha debajo de la canasta.
2. Cuando escuchen mencionar un número, los participantes con dicho número corran hacia el centro de la cancha, levanten una pelota y corran hacia la canasta para tratar de encestar.
3. Después de anotar una canasta, recuperen la pelota y devuélvanla corriendo hacia la mitad de la cancha.
4. El primer participante que logre colocar la pelota en el área del centro designada anota un punto.
5. Continúen jugando hasta que todos los números hayan sido nombrados, y el equipo con más puntos gana.



Béisbol en línea

Deportes modificados

Fuente:

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

Duración aproximada:

30-45 minutos

Materiales:

Una pelota de voleibol, 2 bases de béisbol, una tiza y un área de juego de 15 x 30 m (50 x 100 pies)



Descripción:

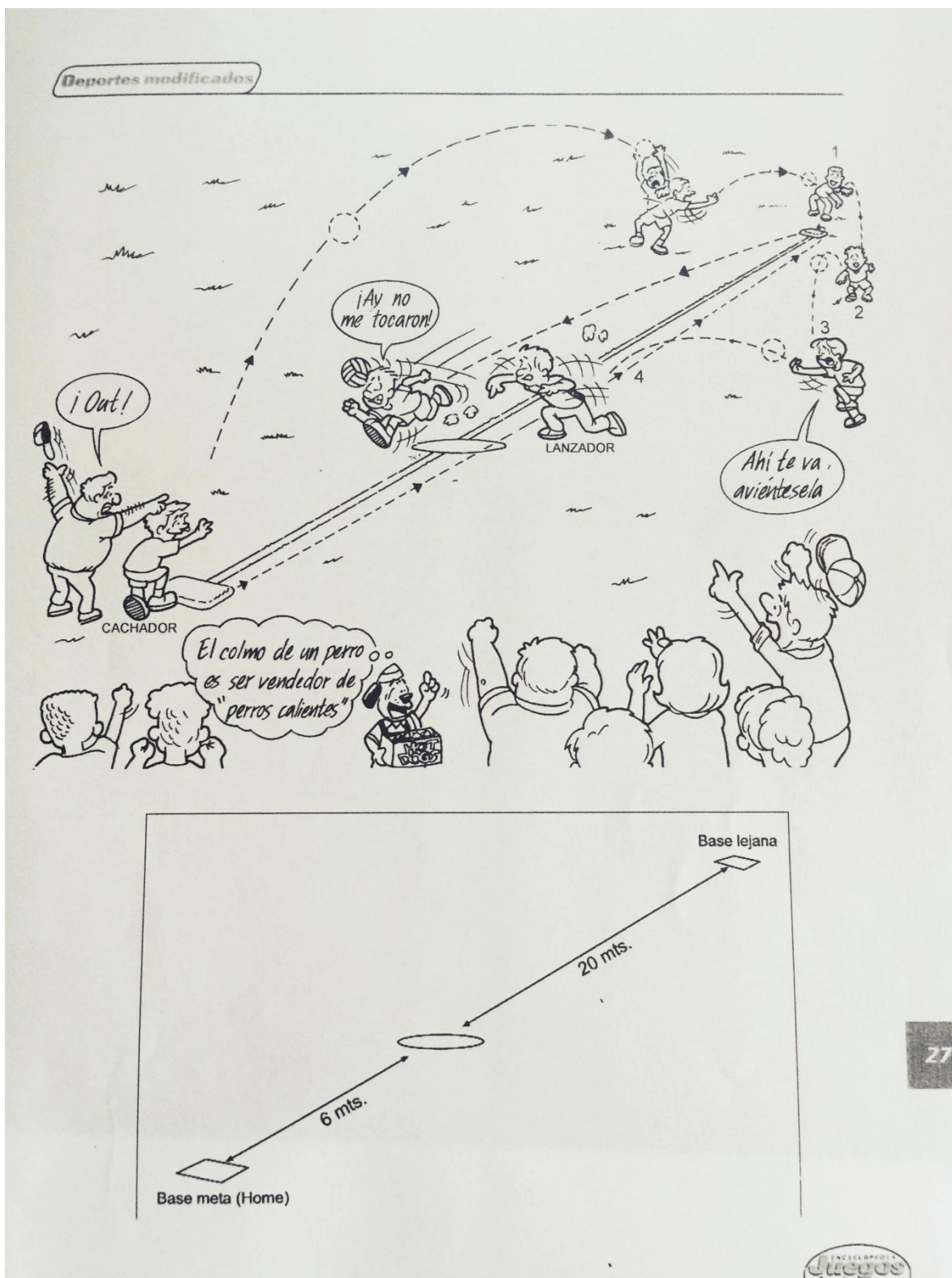
La diferencia que existe entre este juego y el beisbol tradicional consiste en que se tiene que correr en línea recta a una sola base lejana, una vez que se hace el lanzamiento golpeando la pelota de voleibol con la mano. Por su parte, los jugadores de campo tienen que lanzarse entre sí cuatro veces la pelota antes de lanzársela al corredor, que estará corriendo entre la meta y la base lejana.

Notas para el director del juego:

1. Partiendo de la base meta, más o menos a 6 m (20 pies) de distancia de ésta, dibuja el área del lanzador; y nuevamente a unos 20 m (60 pies) de distancia de esta última coloca otra base; esta última va a ser la base lejana. Solamente hay 2 bases en la línea recta (ver croquis).
2. Pídele al réferi que se coloque atrás del cachador.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen dos equipos de 10 a 15 participantes cada uno. En cada equipo debe existir un lanzador, un cachador y jugadores de campo.
2. Echen suertes para ver qué equipo batea primero. Mientras tanto el equipo lanzador tome sus lugares: el lanzador colóquense en su área, el cachador detrás del área meta, y los jugadores de campo distribúyanse a lo largo del área de juego.
3. El lanzador láncele la pelota al bateador, y éste péguele con el puño o con las manos entrelazadas.
 - Toda pelota que pasa por atrás de donde está el bateador será considerada como foul, tres foul son un out.
 - Capturar una pelota en el aire es un out seguro.
 - Tocar con la pelota al jugador que esté entre dos bases es un out, pero con la siguiente condición: antes de golpearlo los jugadores de campo deben pasar 4 veces la pelota entre ellos, pero sin que existan 2 pases consecutivos entre los mismos dos jugadores.
 - Los jugadores de campo no pueden caminar o correr con la pelota; siempre deben pasar lanzando la pelota.
4. Cuando el bateador golpea la pelota de la manera correcta, debe correr hasta la base lejana y regresar a la base meta para anotar una carrera, pero corriendo en línea recta entre las dos bases. El lanzador (pitcher) no puede estorbar el paso.
5. Si se anotan tres outs seguidos los equipos cambian de turno. El equipo ganador será el primero que anote 5, 7 o 9 carreras, conforme a lo predeterminado.



Pelota gigante

Deportes modificados

Duración aproximada:

15 minutos

Materiales:

Una bolsa grande (de las que se usan para basura), globos inflados (tantos como quepan en la bolsa) y una red de voleibol



Descripción:

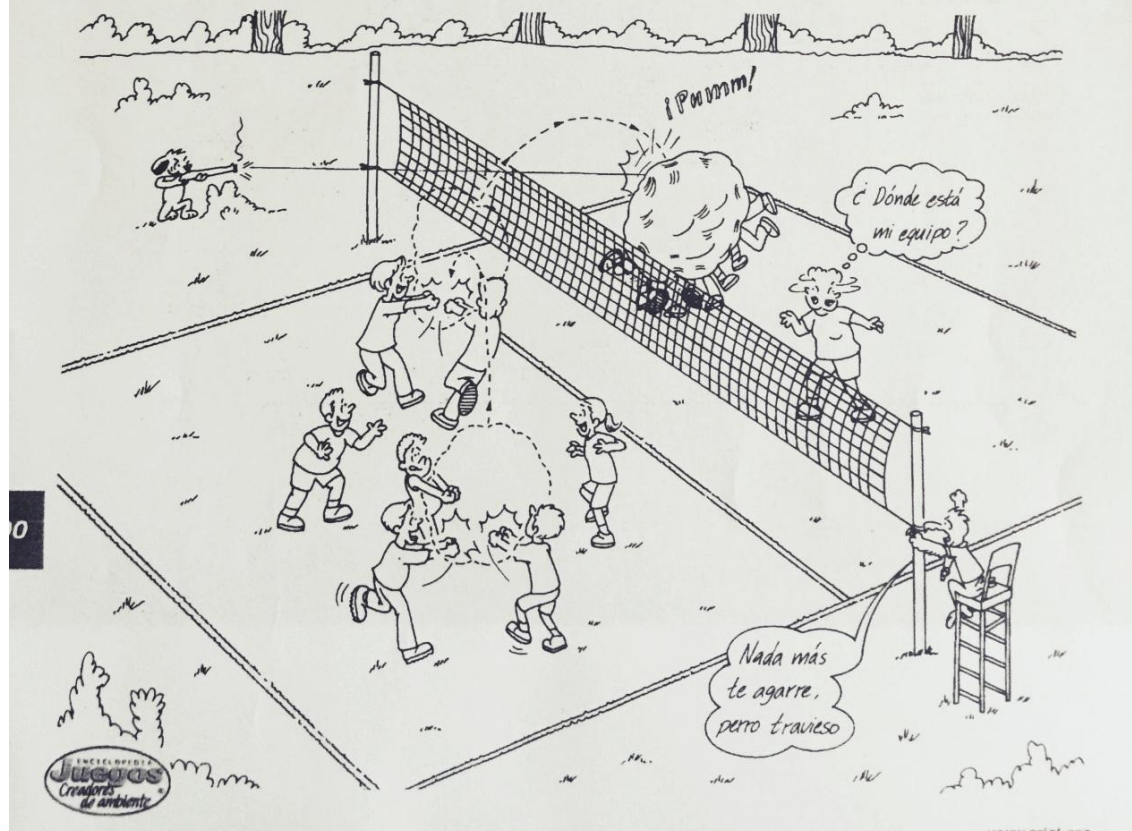
Este juego se realiza como el voleibol normal, pero en lugar de una pelota de voleibol se utiliza una gran bolsa de plástico llena de globos inflados.

Notas para el director del juego:

1. Llena la bolsa de basura con suficientes globos inflados.
2. Cuando la bolsa esté llena hazle un nudo para evitar que los globos se salgan.

Instrucciones para los participantes:

1. Formen dos equipos con igual número de participantes.
2. Cada equipo colóquese a un lado de la red y utilicen la bolsa de basura como pelota.
3. Comiencen a jugar siguiendo las reglas básicas del voleibol, con la excepción de que no pueden pasar la pelota al otro equipo mientras no haya sido tocada por lo menos por tres miembros del mismo equipo.



ACERTIJO

Construyendo Relaciones GUIA del Instructor 2012.pdf - Adobe

Ayuda

Construyendo Rela... x

152 / 304

68%

CRUZANDO LA LÍNEA DE FUEGO

Se trata de que el grupo entero salte la cuerda en movimiento, de uno en uno, de manera que gradualmente vayan pasando del lado A al lado B. La cuerda nunca debiera dar una vuelta completa sin que haya una persona saltando de un lado al otro.

Objetivo:

El grupo entero, uno por uno, debe pasar de un lado al otro de la cuerda, mientras esta va girando, sin tocarla.

Duración aproximada:
20-25 minutos

que comenzar de nuevo, aun los que ya hayan pasado con éxito.

3. En cuanto comienza el acertijo, la cuerda tiene que estar en lento movimiento continuo, dando vueltas de 360 grados.

4. Las personas que sostienen cada extremo de la cuerda haciéndola girar en círculos, también tienen que turnarse para cruzar.

Presentación

Un grupo ha sido contratado para una importantísima misión de espionaje para la cual deben probar que poseen un alto espíritu de equipo. Cuando estén seguros de poder hacerlo tendrán que exponer sus vidas para comprobarlo, pues tendrán que pasar uno por uno por un alambre electrificado, al que en código secreto llamarán la línea de fuego. Lo que dificulta cruzar esta línea de fuego es que esta nunca deja de moverse. La manera más eficiente de pasarla es saltándola cada vez que da una vuelta. Si en algún momento uno de los integrantes del equipo llega a tocar el alambre, mientras está

saltándolo, la única manera de neutralizar la electrocución es regresando todos al punto de origen. Lo mismo pasará si el alambre da una vuelta completa sin que haya alguien que salte. De manera que todos deben ser muy cuidadosos de saltar el alambre en el momento correcto para evitar tocarlo y para que nunca de una vuelta en vano.

Reglas

1. No se vale que el jugador pase la cuerda corriendo. Por fuerza debe saltarla.
2. Si la cuerda da una vuelta completa sin que alguien esté tomando su turno para cruzar al otro lado, todos tendrán

Medidas de seguridad

1. Ten cuidado de elegir un terreno plano y libre de obstáculos.
2. La cuerda no debe ser ni demasiado liviana ni demasiado pesada, para que de vuelta fácilmente sin golpear a los participantes.
3. Vigila que la cuerda dé vuelta lentamente y con el mismo ritmo en todo momento, para que los participantes puedan calcular cuando saltar.