



Soy Luz

Programa de campamento para personas con discapacidad
Ministerio Pasos
Tegucigalpa, Honduras



MINISTERIO
PASOS



ÍNDICE

- I. Equipo de Programación
- II. Agradecimientos y Dedicatoria
- III. Organigrama del Personal
- IV. Diagnóstico y las Metas de Fe
- V. Horario General Final
- VI. Descripciones del Desarrollo de cada Actividad Clave
- VII. Descripciones del Desarrollo de cada Actividad Óptima
- VIII. Horario Detallado
- IX. Presupuesto
- X. Decoraciones
- XI. Anexos
 - A. Canciones
 - B. Movimientos para las Canciones
 - C. Enseñanza sobre el Sistema Solar y La Luna
 - D. Adaptaciones para Diferentes Discapacidades
 - E. Formularios de Evaluación
 - F. Poster de Publicidad

I. Equipo de programación e institución que representan



MINISTERIO
PASOS



Visión:

Ministerio Pasos existe para proveer nuevas experiencias en campamentos cristianos de alta calidad para gente con discapacidad en Honduras.

Misión:

Proveemos oportunidades para que personas con discapacidad socialicen, se diviertan, aprendan y crezcan en Cristo en un ambiente de seguridad, accesibilidad, inclusión y amor.

Somos un equipo de 15 personas del Campamento Bautista Converge y Ministerio Pasos:

- 1) Michelle Lee Crotts--Directora de Programas
- 2) Patricia Carolina Gutierrez Matute--Asistente a la Directora
- 3) Rene Rafael Chavez López--Gerente de Campamento Bautista Converge, Director de Logística y Servicios
- 4) Sinthya Magdalena Fonseca Vasquez
- 5) Victor Omar Mendoza Paz
- 6) Orlin Samuel Peralta Betancurt
- 7) Osmin Misael Peralta Betancurt
- 8) Sergio Mauricio Ortega Gutierrez
- 9) Valerie Marcela Rivera Pérez
- 10) Cristabel Dariana Ramírez Rivera
- 11) Dipsy Paola Armas Valladares
- 12) Williams Leonardo Cruz Vallecillo
- 13) Azly Stephanie Peralta Betancurt
- 14) Cesar Noel Peralta Betancurt
- 15) Yerlis Yesenia Gonzalez Munguia

II. Agradecimientos

Michelle quiere agradecer: A Dios sobre todo por confiarnos este ministerio tan precioso. Y al equipo que ha puesto a mi lado. Es un gozo servir con ustedes.

Carolina quiere agradecer: *Gracias--es una palabra que encierra tanto, es ser agradecido y agradezco al Señor por permitirme ser parte de todo este proyecto que yo le llamo, un proyecto de amor, para reflejar a Dios a través de nuestras vidas y mostrarles a las vidas de estas personas tan especiales a los ojos de Dios.

Rene y Sinthya quieren agradecer: Primero agradecemos a Dios por permitir conocer a muchas personas con este interés y transmitir sus conocimientos con nosotros, especialmente a Michelle, pilar fundamental de este ministerio, gracias por ese empeño y confianza que nos ha brindado. Y todo el

grupo de voluntarios que siempre están dispuestos a colaborar. Agradecemos a nuestros hijos Genevith, Said y Mathias y esperamos que lleven el mismo enfoque de servir con amor a los demás.

Victor quiere agradecer: A Dios por darme la oportunidad de poder servir en estos campamentos, y a la Iglesia Bautista Col. Las Torres por apoyarnos a los jóvenes para poder aprender a servir a Dios de una manera diferente. Los amo.

Orlin quiere agradecer: Agradezco primeramente a Dios por darme la oportunidad de servir en estos campamentos y ser un pilar más en este servicio que Dios me ha querido poner. Agradezco a mis padres por enseñarme hacer servicial y le doy gracias a Michelle porque sin ella no hubiese cumplido este sueño.

Osmin quiere agradecer: Ante todo quiero darle gracias a Dios por permitirme servir en este Ministerio Pasos y agradecer a mi familia por ayudarme y apoyarme de estar en el Ministerio Pasos y también a Michelle por ser mi guía y ejemplo para seguir y para ser mejor servidor en este ministerio.

Sergio quiere agradecer: A Dios que me permitió ser parte de este grupo, a mi familia y amigos los cuales quiero mucho.

Valerie quiere agradecer: Primeramente darle gracias a Dios porque me ha dado la oportunidad de formar parte de este gran equipo que es MINISTERIO PASOS, por medio de Michelle que es una persona admirable, también a mis padres y hermanos por ser de gran apoyo para seguir adelante siempre. GRACIAS A DIOS.

Cristabel quiere agradecer: A nuestro padre celestial por poner el querer como el hacer en mi corazón de ser parte de un grupo de personas, que junto con ellas he crecido moral y espiritualmente, trayendo bendiciones en mi vida teniendo en cuenta que a futuro me ayudará a tomar decisiones y a comprender que el amor de Dios se manifiesta de diferentes maneras.

Dipsy quiere agradecer: A Dios y al Ministerio Pasos, por permitirme ser parte del voluntariado el cual me ha ayudado a tener una relación más íntima con él, implementando el trabajo en equipo y valores morales como: amabilidad, solidaridad, amor y respeto para con el prójimo.

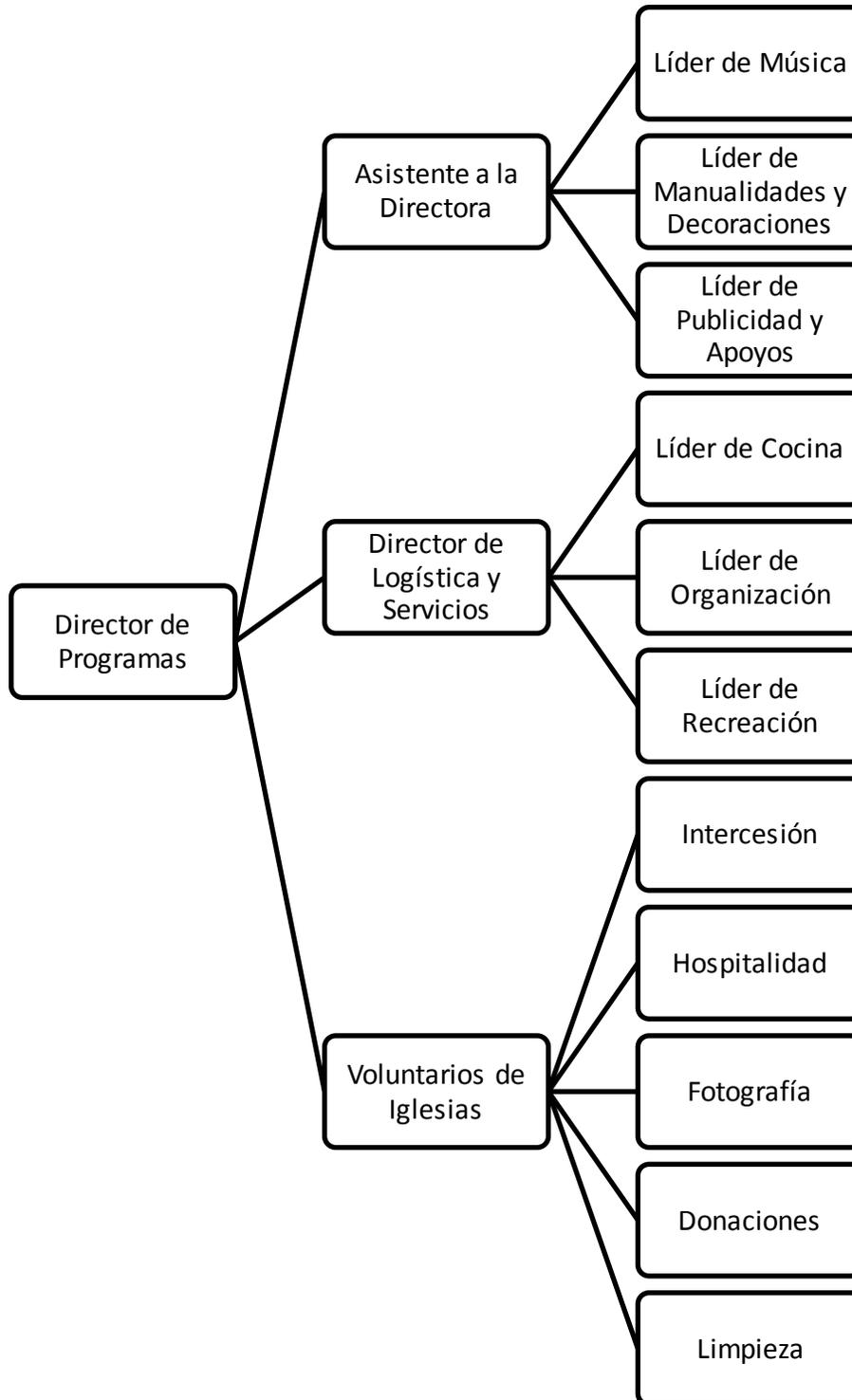
Williams quiere agradecer: Agradezco a Dios en primer lugar por darme este privilegio de servir al necesitado y animo a otros a unirse y seguir con esta bendición.

Azly quiere agradecer: Primeramente mi mayor agradecimiento a Dios por todas Sus bendiciones, y darme cada día la fuerza necesaria para mantenerme firme y no decaer a pesar de las adversidades. Agradezco a Michelle y todo el grupo de líderes del Ministerio Pasos a quienes expreso mi más profundo cariño a cada uno por hacer posible la planeación de este manual, en el cual dispusimos de nuestro tiempo dedicación y paciencia para que todo esto saliera de manera exitosa.

Dedicatoria

Este año, 2019, es el 11vo aniversario del primer campamento que hicimos para gente con discapacidad en Honduras. Empezamos con un campamento, y de allí el Señor ha crecido el ministerio tanto que este año haremos 9 campamentos para gente con diferentes discapacidades. Hemos aprendido mucho de ellos y es para nosotros un privilegio servir entre este grupo tan especial. Creemos, con todo el corazón, que el Señor tiene gran propósito para sus vidas y que existen, como todos nosotros, para reflejar la gloria de Dios. Vimos cada año el destello de la luz de Dios resplandeciendo en sus ojos.

III. Organigrama del Personal



IV. Diagnóstico y las Metas de Fe

Diagnóstico de los Camperos de Ministerio Pasos— Campamentos para Personas con Discapacidades	
Características de personas con discapacidad intelectual	<p>Físicas: se cansan con facilidad y tienen poco rango de atención, pierden el interés con facilidad</p> <p>Mentales: la mayoría no saben leer, piensan en concreto y no entienden el simbolismo abstracto, su comprensión no es muy buena</p> <p>Sociales: demuestran afecto y cariño con facilidad y sin pena</p> <p>Emocionales: demuestran sus emociones abiertamente y fácilmente se contentan</p> <p>Espirituales: tienen conciencia de la existencia de Dios, tienen una conciencia tierna y sensible, es importante recordar que el Espíritu Santo en ellos no tiene discapacidad, el impulso de la obediencia es fuerte, ora con gran fe</p>
Necesidades sentidas y reales del grupo	<ul style="list-style-type: none"> • Bienestar Emocional: felicidad, un concepto positivo de si mismo, etc. • Relaciones Interpersonales: intimidad, familia, amistades, etc. • Bienestar material: pertenencias, seguridad, trabajo, etc. • Desarrollo personal: educación, habilidades, competencias, etc. • Bienestar físico: salud, nutrición, etc. • Autodeterminación: elecciones, control personal, etc. • Inclusión social: aceptación, participación en la comunidad, etc. • Derechos: privacidad, libertades, etc. • Auto-realización: nuevas experiencias, crecimiento personal, aceptación de la realidad • Vida Espiritual: tener una relación personal con Dios
Propósito general del campamento: Evangelizar/Fortalecer la familia y relaciones interpersonales	<p>Nuestro criterio sobre como evangelizar en nuestros campamentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Buscar modos sencillos para comunicar el evangelio • Reforzar las enseñanzas con otras actividades • Reconocer que el Espíritu Santo tiene que hablar al espíritu de ellos (que no tiene discapacidad) para comprender y responder al evangelio
Listado de temas estudiados previamente	<p>2018 Tema: Pasos de Gigantes 1 Sam. 17, 1 Ped. 2:21 Enfrentando Gigantes</p> <p>2017 Tema: Plantados Marcos 4:1-20 Parábola del Sembrador</p> <p>2016 Tema: Pescadores Lucas 5:1-11 Pesca Milagrosa</p>
Metas de Fe	<ul style="list-style-type: none"> • Veremos que aprendan a valorarse y que desarrollen una actitud de “si, puedo.” • Veremos que tengan un concepto bueno de quien es Dios y su amor para con ellos. • Veremos que crezcan en sus relaciones interpersonales y trabajen en equipo— respetándose, aceptándose, animándose, perdonándose mutuamente.
Metas de Fe 2019	<ul style="list-style-type: none"> • Vemos que comprendan que Dios es luz. • Vemos que reconozcan que ellos también son luz. • Vemos que transmitan esa luz a los demás.
Pasajes bíblicos	<p>Juan 1:12, 1 Cor. 15:3-4, Col. 3:12-14 2019— Mateo 5:16</p>

V. Horario General Final

Campamento Ministerio Pasos 2019 Soy Luz

Día 1

3:00 – Registro

4:00 – La Apertura Alumbrada

6:00 – Cena

7:00 – Manualidad

7:45 – Noche de Luz

9:00 – Fogata

10:00 – Apagar luces – ¡Buenas noches!

Día 2

8:00 – Desayuno

9:00 – Encuentro Bíblico

10:00 – Festival Solar

11:30 – Tiempo Libre

12:00 – Marca tu Luz (FOTO DEL GRUPO)

12:45 – Almuerzo (entregar gafetes)

2:00 – Empacar, limpiar, abrazar, adiós

VI. Descripción del Desarrollo de cada Actividad Clave

Registro: Duración: 45 minutos

Materiales:

- 1) Dos mesas, 4 sillas
- 2) Gafetes, con los plásticos y cordones
- 3) Marcadores y lápices
- 4) Stickers (para delinear equipos)
- 5) La lista de equipos que mandó la escuela
- 6) Camisetas organizados según talla
- 7) Las llaves para los cuartos

Notas importantes: El tiempo de registro puede ser un tiempo caótico cuando todos entran al mismo tiempo para recibir sus gafetes y camisetas. De cada escuela u organización, nosotros pedimos de antemano la lista de participantes, organizados en 4 equipos y con la talla de camiseta para cada participante. Tratamos de evitar el caos al estar listos con los nombres ya escritos en los gafetes, con los respectivos stickers para delinear los equipos y con la talla de camiseta previamente pedida. Así, podemos llamarles por nombre y agilizar el registro. Donde encontramos problemas es cuando la gente en la lista no llega y cuando gente llega que no está en la lista. En esos casos, tratamos de ubicar a la gente nueva tomando el lugar de gente que no ha llegado. Este año, vamos a llamar la gente por grupo y preparamos juegos sencillos para entretener los demás mientras cada grupo pasará por el registro.

Juego #1: Luz Verde/Luz Rojo—Todos se ponen en un lado del campo, mientras un líder se pone al otro lado. Cuando el líder tiene su espalda al grupo, ellos pueden correr hacia él pero cuando el líder da vuelta, todos tienen que pararse inmediatamente. Si no se paren inmediatamente, el líder los puede enviar al principio otra vez. La meta es ser la primera persona para tocar el líder. Esa persona es el líder en la siguiente ronda.

Juego #2: Mímica Planetaria—Todos se forman un círculo. Hay un líder en medio del círculo que se para en frente de alguien y llama una de cinco palabras. Esa persona tiene que hacer la acción de esa palabra antes de que el líder cuente a 10. El “Sol” se distingue por tirar sus brazos por todos lados como rayos. La “Luna” se distingue por hacer un círculo con sus dos manos arriba de su cabeza. La “Tierra” se hace bajando una rodilla al suelo. La “Estrella Fugaz” se hace poniendo sus dos brazos a un lado (dabbing). “Saturno” se hace con las dos personas en ambos lados que enlazan sus brazos alrededor de la persona como un aro. Si no logra de hacer la acción antes de que la persona en medio llegue a 10, esa persona tiene que entrar al medio del círculo. Se puede añadir otras palabras y mímicas si desean que tengan que ver con el tema.

La Apertura Alumbrada: Duración: 2 horas

Descripción: Es la Bienvenida al Campamento

Introducciones de los asistentes y voluntarios, presentaciones de las canciones con coreografía, división en equipos y juegos en equipo.

Meta de Fe: Veremos que crecen en sus relaciones interpersonales y trabajan en equipo.

Materiales:

- 1) Las canciones en un playlist en un ipod conectado al equipo de sonido (con los movimientos memorizados por el equipo de música)
- 2) Marcadores

- 3) 4 Linternas
- 4) Un vela por cada persona (con falda de papel)
- 5) 4 velas grandes
- 6) Fósforos o encendedor
- 7) 1 Globo por equipo
- 8) 100 Huevos fluorescentes
- 9) Dulces
- 10) 4 canastas
- 11) 4 corchos
- 12) 4 tornillos o clavos con hilos
- 13) 4 fajas o algo para amarrar en la cintura
- 14) 4 aros grandes de poliducto o 4 Hula Hoops
- 15) 8 conos para señalar metas

Notas para el Director:

- 1) De la bienvenida al campamento de una manera muy entusiasta.
- 2) Pregunte cuántos están en el campamento por primera vez, y cuantos han estado antes. Confirme cuantos años de campamentos han tenido por grupo. Trate de encontrar la persona en asistencia que ha estado en más campamentos.
- 3) Introduzca el tema, leyendo el versículo lema y hablando un poco de qué significa.
- 4) Introduzca el equipo de programación, los asistentes, y los voluntarios, llamándoles al frente para que puedan presentarse.
- 5) Ore por el campamento y todos los participantes.
- 6) Introduzca el equipo de música/coreografía y canten juntos las canciones por primera vez, haciendo todos los movimientos. *(Tenga las canciones listas en un teléfono, ipod o mp3 y conectado al equipo de sonido).*
- 7) Divida los participantes en equipos según el símbolo en el gafete. Explique las 3 tareas del equipo:
 - a) Nombrar su equipo. (Sol, Luna, Estrella, Rayo)
 - b) Inventar una porra/sketch para apoyar su equipo.
 - c) Hacer una linterna para representar su equipo y para volar durante la Noche de Luz. *(Nosotros compramos "Sky Lanterns" por Amazon).*
- 8) Después del tiempo de preparación, cada equipo tiene que hacer una pequeña presentación en frente de todos diciendo su nombre, mostrando su porra y enseñando su linterna. Debería ser un tiempo de mucho ánimo, mostrando su espíritu de equipo.
- 9) Ahora es el tiempo de jugar en equipo, son 5 juegos:

Juego #1: Enciende Tu Luz

Ponga los participantes por equipo formando una fila india. Entrega una vela apagada a cada participante (con una faldita puesta para no caer cera al piso). El primero en la fila debe tener la vela encendida y esta persona enciende la vela del siguiente y así sucesivamente hasta llegar al último quien tiene que correr a su vela grande y encenderla. (vea la foto)



Juego #2: Soplando las Estrellas

Ya teniendo las velas encendidas, un líder de cada equipo las apaga con el aire de un globo que hay que inflar y sacar el aire hacia la llama para apagarla. Tiene que apagar cada vela de su equipo. (vea la foto)



Juego #3: Que Tu Luz No Se Apague

En el juego habrán 8 Guardianes, 2 para cada equipo donde ellos se encargan de que el fuego no se acabe. Los guardianes son los únicos capaces de prender la vela de su equipo. Ellos no podrán salir de la meta. Los equipos tendrán que ir donde ellos para que les puedan prender la vela. La labor del equipo es formar un círculo con dos personas del mismo equipo dentro. Estas personas que están dentro del círculo tendrán una vela encendida, que tendrán que trasladarla hasta el otro extremo. El grupo tiene que movilizarse junto sin dejar que su vela se apague, para así poder ganar. Los Dragones (2 de cada equipo) son personas que estarán a mitad de la cancha que al pasar por ahí los equipos tendrán que proteger su vela, porque los dragones se encargarán de apagar la luz, pero solamente soplando sin tocar. Si logran a extinguir la vela, el equipo tiene que regresar al principio para que los guardianes la prendan otra vez y empiezan de nuevo.

Juego #4: Orbita

Consiste en formar un círculo de sillas con todo el equipo sentado, menos 1 participante parado en medio que quiere obtener sentarse, mientras los demás del equipo rotan sillas para impedirle. Si el participante obtiene un asiento, la persona del lado, le tocará buscar asiento de en medio.

Juego #5: Cinturón de Orión

Es un relevo que consiste en apagar una vela con un corcho colgando con hilo en la cadera por medio de técnicas o movimientos. Todo el equipo tiene que tomar su turno, uno por uno. (vea la foto)

Juego #6: El Anillo de Saturno

Consiste en que cada equipo haga una cadena en círculo, tomados de las manos. La primera persona se pasará un aro que tendrá que pasar por todo el cuerpo de cada persona del equipo sin soltarse las manos.

Juego #7: Encuentra tu Luz

Consiste en esconder 100 huevos (que brillan) en el bosque para que los equipos puedan encontrarlos. Los llenan de antemano con dulces.

**Instrucciones para los Participantes:**

- 1) Bienvenidos al Campamento _____ 2019!!! ¡Estamos tan felices que están aquí!
¡Hemos orado y preparado mucho para este evento!
- 2) ¿Quién está aquí por primera vez? Levante la mano. Este es campamento #__ para su escuela.
¿Cuántos han estado en más de 3 campamentos? ¡Qué bien! Estamos súper alegres para dar la bienvenida a los que están aquí por primera vez y los que ya son parte de la familia de los Campamentos de Ministerio Pasos.
- 3) ¿Quién sabrá cuál es el tema de este año? Así es...Soy Luz. Nuestro versículo lema es de Mateo 5:16 y dice, "Hagan brillar su luz delante de todos, para que ellos puedan ver las buenas obras de ustedes y alaben al Padre que está en el cielo." Vamos a hablar todo este fin de semana de cómo podemos ser luz en este mundo. Nuestra luz viene de Dios y Él nos ha llamado a brillar.
- 4) Ahora quiero presentarles al equipo de programación y los voluntarios de este fin de semana. Vengan al frente voluntarios para presentarse.
- 5) Pónganse de pie porque vamos a orar para abrir este campamento hablando con nuestro Dios. (Ore).
- 6) Ustedes saben que aquí en Campamento Converte, nos gusta cantar y alabar al Señor con todo nuestro ser. Yo sé también que ustedes son buenísimos en cantar y bailar. Pónganse de pie para aprender las canciones de este año con nuestra tripulación de danzas. Sigán los movimientos que ellos les enseñarán.
- 7) ¡Que excelente participación en las danzas! Al final del campamento todos conocerán muy bien

las canciones. Ahora vamos a dividirnos en equipos para jugar. ¿Cuántos de ustedes les gusta jugar? Entonces, allí en los gafetes que recibieron en el registro, pueden ver que hay un símbolo allí. El símbolo indica su equipo. Vamos a dividirnos en cuatro equipos y en su equipo tienen que hacer 3 tareas. ¿Cuántas tareas? Ok. La primera tarea es que tienen que pensar en un buen nombre para su equipo. La segunda tarea es que todos juntos tienen que inventar una porra/sketch para apoyar a su equipo. La tercera es que todos tienen que contribuir a hacer una linterna para representar su equipo. Esta linterna vamos a volar en la noche. Entonces tenga mucho cuidado que no se rompa. ¿Cuál es su primera tarea? ¿Segunda? ¿Tercera? Ok... ¿dónde están los soles? Los soles van a reunirse _____, las lunas _____, las estrellas _____, los rayos _____. Les voy a dar 15 minutos para hacer sus 3 tareas. Después, cada equipo tiene que hacer una pequeña presentación para todos, diciéndonos su nombre, mostrándonos su porra/sketch y enseñándonos su linterna.

8) Ahora vamos a ver la presentación de cada equipo. Primero los Soles. Después las Lunas. Las Estrellas. Los Rayos. Ahora mi pregunta es: ¿¡quién va a ganar?!? ¿¡Los Soles?! ¿¡Las Lunas?! ¿¡Las Estrellas?! ¿¡Los Rayos?!

9) Ya vamos a hacer algunos juegos en equipo:

Juego #1: Enciende Tu Luz—Todos deberán tener una vela y hacer una fila india. Un voluntario encenderá la vela de la primera persona en la fila quien enciende la vela de la siguiente persona y así sucesivamente hasta la última persona quien tiene que encender la vela grande.

Juego #2: Soplando las Estrellas—La última persona de la fila deberá de apagar todas las velas encendidas con el aire de un globo. Tendrá que inflarla cada vez que se acabe el aire.

Juego #3: Que Su Luz No Se Apague—Cada equipo tiene que elegir 2 Guardianes, 2 Dragones, y 2 Porta-velas. Los demás son los Protectores de la luz y se colocan alrededor de las personas porta-velas para proteger la luz. Los guardianes están en un lado del salón con una vela prendida. Solamente allí se puede prender su luz. Los dragones están en la sección indicada en medio del salón, ellos están tratando de apagar soplando las luces de todos los demás equipos. No pueden tocar, solo soplar. Su meta es llegar con su luz prendida hasta el otro lado del salón, evitando que los dragones la apaguen. Si se apaga su luz, tienen que regresar al principio otra vez para que la prendan los guardianes otra vez.

Juego #4: Orbita Espacial—Cada equipo hará un círculo con sillas, un integrante deberá de estar de pie esperando a encontrar un asiento. Los demás del grupo tendrán que girar como una órbita. Cuando logra la persona en medio encontrar una silla, la persona a la par esta en medio y el juego empieza de nuevo. Si la persona en medio grita, “¡cambio de órbita!” todos cambian dirección.

Juego #5: Cinturón de Orión—Deberá de ponerte el Cinturón de Orión para apagar estrellas. Tu misión es usar ese aparato para apagar la luz en el otro lado del salón. Cuando regresa, hay que poner el cinturón en la siguiente persona para que él/ella lo haga también. Todo su equipo tiene que tomar su turno en apagar la luz.

Juego #6: El Anillo de Saturno—Deberá pasarse el aro por su cuerpo en cadena con todo el equipo pasándose. No se pueden soltarse las manos. Mantenga la órbita.

Juego #7: Encuentra tu Luz—Un conejo lunar ha dejado huevos brillantes alrededor de todo el bosque. Ustedes han sido elegidos para encontrarlos. El grupo en encontrar más será el ganador y tendrá más confites.

Manualidad: ¡Que Brilla Tu Luz! Duración: 45 minutos

Descripción: Pintar su propio candelero.

Meta de fe: Veremos que aprenden a valorarse y que desarrollan una actitud de "si puedo."

Materiales:

- 1) Candeleros de barro o cemento
- 2) Platos plásticos pequeños para cada persona con nombre
- 3) Marcadores
- 4) Pinturas en sus recipientes
- 5) Pinceles
- 6) Vasos con agua para limpiar los pinceles
- 7) Velitas
- 8) Una/dos mesas para dejarlos secar



Notas para el Director:

- 1) Enviar 3 voluntarios para preparar los materiales de antemano en sus respectivas mesas.
- 2) Procure que cada campista tenga un candelero, una vela, un pincel, y un plato.
- 3) Preparar la pintura en vasos chiquitos y colocar cuatro colores por cada 4-6 personas.
- 4) Colocan también 2 vasos con agua en cada mesa para que limpien sus pinceles.
- 5) Al acabar la manualidad colocar el nombre del campista en el plato que trabajo, y llevarlos a una mesa para secarse.
- 6) Recoger y guardar todos los materiales que sobraron, limpiar pinceles y mesas.

Instrucciones para los Participantes:

- 1) Busque un lugar para sentarse con su equipo donde hay un plato con un candelero, una vela, un pincel y un plato.
- 2) Cada uno puede pintar su candelero en el color que desea.
- 3) Cuando termina, coloque el candelero con el plato con su nombre en la mesa en la esquina para secarse.
- 4) Por favor, limpie los utensilios y la mesa donde estaba sentado.

Fogata: Duración: 1 hora

Descripción: La fogata se hace en varios pasos.

Meta de Fe: Veremos que crezcan en sus relaciones interpersonales y trabajen en equipo.

Paso 1: Sendero de luz hacia la fogata.

Materiales: 40 luces solares.

Descripción: Se hará un sendero de luces solares para marcar el camino y para iluminación de la puerta principal del salón hacia la fogata y de la fogata hacia los dormitorios.

Notas para el Director:

- 1) Se pondrán aproximadamente 20 luces hacia la fogata, 10 luces por cada lado del camino.
- 2) Lo mismo se hará de la fogata hacia los dormitorios. 20 luces, 10 por cada lado del camino.
- 3) Buscar las partes con menos obstáculos para el camino y más seco si es temporada de lluvia. Hágalo de día para que pueda buscar el mejor camino.

Paso 2: Show de Luces Artificiales

Materiales: Luces artificiales y luces de bengala (1 por persona), fósforos o encendedor.

Notas para el Director:

- 1) Se hará en el área de la fogata, con la fogata apagada pero ya lista para encenderla.

Medidas de Seguridad:

- 1) Al momento de tirar las luces, busque la mejor posición, ver dirección del aire y si se ponen en el suelo, posicionarlas bien.
- 2) Asegurarse de no tirar los restos de las luces ya quemados a la fogata.

Paso 3: La Fogata

Descripción: Después de haber quemado las luces, encender inmediatamente la fogata. La fogata tiene que tener materiales de rápido encendido como colcho de madera o pino seco.

Materiales:

- 1) 1.5 carga de leña de pino seco (aprox. 80 palos)
- 2) Rajas de ocote fino
- 3) Aserrín, colcho seco, pino seco, papel o cartón
- 4) ¼ galón de kerosene o diésel (no gasolina)
- 5) Fósforos o encendedor
- 6) Foco de mano

Preparación:

Notas importantes:

- Una carga de leña dura aproximadamente 40 minutos.
 - El área de fogata tiene que estar limpia (sin carbón).
 - Prepare la fogata temprano de día y tápelo con plástico si es temporada de invierno.
- 1) Coloque dos o tres palos en forma de cruz de los más gruesos (le servirán como apoyo).
 - 2) Empiece a poner la leña primero la más delgadita.
 - 3) Póngale material de rápido encendido entre medio de la leña (aserrín, pino seco, cartón, etc.)
 - 4) Siga poniendo leña y encima la más gruesa.
 - 5) Encienda las rajas de ocote y proceda a encenderla.
 - 6) Después de finalizar, asegúrese de que la fogata quede bien apagada, use agua para apagarla.

Paso 4: Sketch de “Luz en la Oscuridad”

Descripción: Es un drama que se realizará en el tiempo de la fogata, donde alrededor de ella se encuentran cuatro personajes con diferentes necesidades: sed, hambre, frío y alguien mojándose bajo la lluvia. Aparece un joven que tiene todo lo necesario para poder ayudarles (agua, pan, abrigo y sombrilla) pero no lo hace, es presumido y arrogante. Luego pasa otro joven, humilde, pero con un gran sentimiento de servicio, donde a medida pasa por cada persona con necesidad. Le brinda ayuda con lo poco que tiene y se convierte en amigo de cada uno. Cuando se encuentran todos reunidos, observan un asalto de un joven que es despojado de todas sus pertenencias y corren a auxiliarle y descubren que es el mismo joven presumido que no les ayudó y aun así, sin dudarlo le brindan abrigo, comida y agua. Después de esto, el joven presumido es el encargado de dar una reflexión a los muchachos camperos acerca de lo sucedido.

Actores:

- 1) Joven presumido
- 2) Joven humilde
- 3) Joven con sed
- 4) Joven con hambre

- 5) Joven con frio
- 6) Joven mojado de la lluvia
- 7) Un asaltante

Materiales:

- 1) 2 botellas con agua (una llena, otra a la mitad)
- 2) 2 alimentos (pan, fruta... etc.)
- 3) 2 abrigos (uno bueno y otro roto)
- 4) 2 paraguas

Notas para el Director:

- 1) Debe explicar a los camperos antes del drama conceptos de luz y oscuridad con ejemplos sencillos. (Ej. Luz: amor, bondad, humildad. Oscuridad: arrogancia, orgullo, envidia.)
- 2) Debe tener a disposición todos los materiales a utilizar y entregarlos a cada actor.

Medidas de Seguridad:

- 1) Mantener a todos los campistas a una distancia apropiada de la fogata.
- 2) Cuidar de los materiales a utilizar.

Guion:

Actuación de la persona mala/oscuridad (El Joven Presumido)

Entra en escena y se encuentra con el primer necesitado:

Sediento: Hola joven, sabes, estoy muy sediento. ¿Crees que puedas regalarme un poco de tu agua?

Joven Presumido: Oh cuanto lo siento, pero yo tengo un largo camino por recorrer y no me ajustará mi poca agua.

Se encuentra al segundo necesitado:

Hambriento: Disculpe joven, ¿tiene algo de comida que pueda darme? No he comido nada y me duele el estómago.

Joven Presumido: No, yo solo tengo un poquito y me espera un largo viaje.

Se encuentra al tercer necesitado:

Personaje con Frio: Ay! Pero que frio hace, y no tengo abrigo con el cual cubrirme. Disculpe, joven, ¿por casualidad tiene otro abrigo que prestarme?

Joven Presumido: No, mira, yo por los momentos no tengo frio, pero puede que el clima empeore y no quiero enfermarme. Adiós...

Se encuentra con el último necesitado:

Persona Mojándose: Oh no! Comenzó a llover.

Joven Presumido: Abre su paraguas...

Persona Mojándose: Hola, ¿Crees que podamos compartir tu paraguas?

Joven Presumido: Fíjate que voy a una reunión, y no tengo tiempo. Consíguete uno tú. (Se va.)

Actuación de la persona buena/luz (Joven Humilde)

Esta persona va a pasar por cada una de las personas. Les ayudará y se irá con ellos. Y dice lo siguiente:

al Sediento: Mira, te ves sediento, toma! Esto es un poco de agua; espero sacie tu sed. (Se van juntos)

al Hambriento: Oye! ¿Tienes hambre, cierto?... ¿Quieres un poco de mi burrita?...No es mucho pero, por mientras compramos algo más en el camino. (Se van juntos)

a la Persona con Frio: Mira, te prestaré mi abrigo, para que logres agarrar calor. (Se van juntos)

a la Persona Mojándose: Espera, abriré mi paraguas para que todos podamos refugiarnos en ella.

(Se quedan juntos bajo el paraguas)

Seguidamente observan que al Joven Presumido le asaltan, y le quitan todo lo que tenía, quedando en total necesidad, y todos los que se encontraban con el personaje de la luz, corren y le atienden.

Reflexión: ¿Quién en este drama representa la oscuridad? ¿Por qué piensa eso? ¿Quién de ellos representan la luz? ¿Por qué cree eso? ¿Qué significa andar en la luz?

Paso 5: Hacer S'mores

Materiales para hacer S'mores:

- 1) Malvaviscos (por lo menos 2 por cada persona)
- 2) Galletas Chickys (por lo menos 2 por cada persona)
- 3) Palitos para asar 1.5mts de largo (1 por cada 3 personas)

Procedimiento:

- 1) Entregar los palos.
- 2) Otra persona va detrás entregando dos malvaviscos a cada persona.
- 3) Otra persona va más atrás dando dos galletas.

Notas importantes:

- 1) Antes explique el peligro que pueden tener al usar los palos.
- 2) Tenga todos los asistentes y voluntarios ayudando para acercar a los muchachos a la fogata y para asegurar precaución con los palos.
- 3) Mencione una persona encargada a quien entregarle los palos.
- 4) Después de recogerlos, lave los palos con paste y jabón y guardarlos.

Estudio Bíblico—No Escondas Tu Luz Duración: 1 hora

Meta de fe: Veremos que comprendan que Dios es luz, que reconozcan que ellos también son luz y que transmitan esa luz a los demás.

Materiales:

- 1) Biblia
- 2) Linterna eléctrica

3) Cajón

Descripción:

Empieza con las canciones y después al estudio bíblico. El estudio empieza con un pequeño ilustración visual con una linterna de mano. Hable a la audiencia de la luz pero póngala abajo del escenario.

Después debajo de una silla. Después adentro de un cajón. En cada caso, siga el corriente de exhibir la luz para que ellos lo protesten porque no la vean.

Lea el pasaje: Mateo 5:14-16.

Bosquejo:

- 1) Ustedes son la luz del mundo.
 - a) Ej. Cuidad en una colina
 - b) Ej. Lámpara en un cajón
- 2) Hagan brillar su luz.
 - a) ¿A quién? Delante de todos. Dondequiera que vayamos.
 - b) ¿Para qué? Vean nuestras obras. Importa lo que hacemos.
 - c) ¿Y por qué? Alaben/Glorifiquen a Dios. Nuestras obras/nuestras vidas impactan a los demás.

Marca Tu Luz: Duración: 1 hora

Descripción: Es el cierre del campamento. Empezamos cantando las 4 canciones por la última vez. Después hacemos una actividad donde cada campero deje escrito su nombre, huella o mensaje encima de una cruz grande de madera. También, tomamos la foto del grupo y hacemos la oración final para despedirlos.

Meta de fe: Vemos que transmitan su luz a los demás.

Materiales

- 1) Una cruz de madera grande de 2 ½ metros de alto
- 2) Marcadores Sharpie fluorescentes

Notas para el director:

- 1) Encargarse de reunir a los equipos donde se realizará la actividad.
- 2) Entregar 2 marcadores por equipo al líder de cada equipo.
- 3) Hacer pasar un participante por equipo para marcar su luz en la cruz.
- 4) Pueden hacerlo por ambos lados de la cruz. Ayuden a los participantes que tienen dificultad.

Notas Finales: Después de escribir los nombres, tome una foto del grupo. Así todos juntos, haga la oración final para despedirse. Requerir que todos den 10 abrazos antes de retirarse. La cruz al finalizar los campamentos, servirá como ornato, se colocará en un lugar al aire libre en el campamento.



VII. Descripción del Desarrollo de cada Actividad Óptima

Noche de Luz: Duración: 1.5 horas (20 minutos en cada estación)

Descripción: Es una noche dedicado a experimentar y aprender de las luces grandes que Dios ha hecho en nuestro universo...el sol, la luna, las estrellas y los planetas. Es una noche de aprender de la astronomía. Queremos enfocarnos en la grandeza de Dios atreves del universo y hacer entender que a pesar de Su grandeza, Él cuida y conoce de cada uno de nosotros. Eso pasará en 4 estaciones donde todos se rotan.

Estación 1: De Visita a la Luna

Estación 2: El Planetario—Más Allá de Las Estrellas

Estación 3: Estación Científica

Estación 4: ¿Brillas Tú?

Metas de Fe: Vemos que comprendan que Dios es luz. Vemos que reconozcan que ellos también son luz.

Estación 1: De Visita a la Luna

Paso 1: El Telescopio

Descripción: Es una estación donde los muchachos podrán observar, la luna y las estrellas por medio de un telescopio, donde se les explicará de forma breve el por qué brilla y logra iluminar casi todas las noches y como Dios es el creador de ella.

Materiales:

- 1) Telescopio
- 2) Plástico grande donde se pueden sentarse para ver las estrellas y esperar su turno con el telescopio.

Notas para el Director:

- 1) Debe explicar que es el telescopio: Es un instrumento con el que es posible observar la luna y las estrellas.
- 2) Debe tener control de los muchachos, para los que no estén observando por el telescopio estén acostados sobre el plástico observando las estrellas.

Instrucciones para los Participantes:

- 1) Mantenerse en grupo, ordenadamente.
- 2) Seguir y obedecer las instrucciones que su líder de grupo imparta.
- 3) Pasar ordenadamente y ser pacientes para observar por el telescopio.
- 4) Mientras usted no esté viendo atreves del telescopio debe permanecer recostado en el plástico observando las estrellas.

Medidas de Seguridad:

- 1) Cuidar que los muchachos no se dispersen, ya que será de noche y puede ser peligroso.
- 2) Cuidar el telescopio, ya que ellos al emocionarse pueden hacer movimientos bruscos y dañarlo.

Paso 2: Volar las Linternas

Descripción: Consiste en lanzar la linterna china (que hicieron en la Apertura) al aire para que todos puedan observar.

Materiales:

- 1) La Linterna
- 2) Un Encendedor

Notas para el Director:

- 1) Formar un círculo para que los integrantes observen.
- 2) Encender la linterna con cuidado y esperar hasta que se llene y se vuele.

Instrucciones para los Participantes:

- 1) Formen un círculo en orden.
- 2) Observen mientras se llena y se vuele. ¿Piensan que va a llegar a Dios?

Estación 2: El Planetario—Más Allá de Las Estrellas

Descripción: Crear un planetario donde los camperos pueden acostarse en alfombra en el piso para ver las estrellas e imágenes del sol, luna y tierra proyectado en el cielo.

Materiales:

- 1) Un planetario (comprado en Amazon)
- 2) Discos con imágenes espaciales
- 3) Sábana blanca para proyectar las imágenes
- 4) Alfombras
- 5) Extensión
- 6) Música Espacial en CD con grabadora
- 7) Enseñanza grabada hablando de las estrellas y luces espaciales como el sol, tierra y luna. Hablando de hechos interesantes y de como Dios creó todos los universos pero también se preocupa y cuida de cada uno de nosotros, su creación suprema.
- 8) Parlante bluetooth para reproducir la enseñanza.

Notas para el Director:

- 1) Tenga todas las luces apagadas con la música del fondo cuando entran.
- 2) Instruya que todos se acuesten en el piso para ver las estrellas. Tenga algunas sillas cerca para los que no pueden/quieren acostarse.
- 3) Ponga la enseñanza cuando todos están ordenados.
- 4) Mantenga el ambiente de reverencia y silencio.
- 5) Después de la enseñanza, haga algunas preguntas para ver si captaron las ideas principales.
- 6) Cuando terminen, que vayan al siguiente estación con orden.

Instrucciones para los Participantes:

- 1) Entren y encuentren un lugar en el piso donde se pueden acostar para ver las estrellas.
- 2) Mantengan orden y silencio.
- 3) Presten atención a la enseñanza.
- 4) ¿Qué aprendieron de la enseñanza? ¿Qué aprendieron de Dios? ¿Qué aprendieron de ustedes mismos? ¿Qué aprendieron del universo?
- 5) Salgan con orden a la siguiente estación.

Estación 3: Estación Científica

Descripción: Un cuarto donde se realizará varios experimentos que enseñan algo sobre la luz. También tener una maqueta del sistema solar con cada uno de los planetas y dar una pequeña enseñanza sobre nuestro sistema solar.

Parte 1: La Maqueta del Sistema Solar

Materiales:

- 1) Bolas de Durapack de distintos tamaños
- 2) Pinturas Acrílicas
- 3) Alambre
- 4) Plasticina
- 5) Cartulina Neón para las estrellas
- 6) Cartulina Negra
- 7) Luces navideñas transparentes



Instrucciones para hacer la Maqueta:

- 1) La luna--cubrirela con plastilina para darle la forma a los cráteres y ponerla a la refri para que este fría unas horas antes y así para el grupo de no videntes puede relacionar lo helado con la luna.
- 2) El sol--ponerlo en una esfera china para poner un foco y que ilumine los demás planetas.
- 3) Colocar luces navideñas transparentes para que simulen las estrellas.
- 4) Hacer una reseña de la inmensidad del universo y sus planetas y recalcar lo afortunados que somos de vivir en un planeta único con vida y todo lo necesario para vivir ya que Dios no ubicó en el punto exacto, ni tan cerca del sol para quemarnos ni tan largo del sol para congelarnos.

Notas para el Director:

- 1) Presentar el nombre de los planetas y algunos hechos de ellos y hacer énfasis de lo grande e inmenso que es el universo y así es el amor de Dios para cada uno de nosotros. (La enseñanza se encuentra en los anexos).
- 2) Para el grupo de los no videntes detallar los planetas para que ellos los puedan tocar.

Parte 2: Experimento #1: La Vela y Agua

Materiales:

- 1) Vela
- 2) 3 Monedas
- 3) Vaso transparente
- 4) Plato hondo con agua

Instrucciones:

- 1) Pegue la vela con su misma cera en el centro del plato.
- 2) Al plato póngale agua, más o menos tres centímetros de alto, y acomode las monedas sobre las que apoyará el vaso.
- 3) Prenda la vela y ponga el vaso boca abajo, sobre las monedas, cubriéndola, cuidando que pueda pasar el agua adentro del vaso.

Explicación:

- 1) La vela va consumiendo oxígeno hasta que se apaga, y el agua entra en el vaso, dado que allí ha disminuido mucho la presión.

Parte 3: Experimento #2: El Billeto Que no Se Consume el Fuego

Materiales:

- 1) Un recipiente para mezclar las sustancias
- 2) Etanol o Alcohol Etílico
- 3) Agua
- 4) Sal común
- 5) Cuchara
- 6) Pinzas



- 7) Billeto
- 8) Fósforos o encendedor

Instrucciones:

- 1) Verter 6oz etanol en un recipiente
- 2) Verter 50% de agua en el recipiente
- 3) Agregar una cucharada de Sal común y mezclar con la cuchara.
- 4) Sujetar el billete con las pinzas y sumergir el billete por completo en la mezcla, hasta que quede totalmente mojado.
- 5) Encender el billete totalmente mojado con un fosforo o encendedor, sujetar el billete con las pinzas por seguridad.

Explicación:

- 1) El billete enciende pero no se deteriora ni se quema, la flama de fuego producida por el billete encendido dura aproximadamente 4 segundos, después la misma llama se consume evitando así que el billete se quema.
- 2) La mezcla hace que el agua se evapora a medida que el alcohol se quema por lo que nunca llega a arder. Esto se debe al poder de enfriamiento que tiene el agua al evaporarse haciendo que el billete no alcance la temperatura para quemarse.

Parte 4: Experimento #3--Atardeceres Caseros

Materiales:

- 1) Un vaso de vidrio grande
- 2) Agua
- 3) Una pared blanca
- 4) Un foco de mano
- 5) 1 cucharadita de leche

Instrucciones:

- 1) Llene 3/4 partes del vaso con agua y colóquelo frente a una pared blanca. Tome el foco y dirija el foco de luz a través del vaso. ¿De qué color se ve la luz que llega a la pared?
- 2) Ahora agréguele la leche al agua. Mezcle bien y vuelva a dirigir el foco de luz a través de este líquido. ¿Qué color observa en la pared ahora?

Explicación:

- 1) La leche sirve de filtro y no permite que todos los colores presentes en la luz blanca pasen, sólo los anaranjados y rojos llegan a la pared.
- 2) De manera semejante, la atmósfera de la tierra, con sus humos y partículas de polvo filtra la luz del sol, cuando esta entra de manera inclinada, al atardecer. Esto permite que se vean los celajes.

Estación 4: ¿Brillas tú?

Descripción: Es un cuarto donde todos los equipos podrán entrar y disfrutar de las luces de neón. Al inicio, entrarán con las luces apagadas, pero se encenderán las luces ultra violetas y podrán observar como brillan de forma increíble sus ojos, cara y dientes. Además se les dará unas pulseras que brillan en la oscuridad.



Materiales:

- 1) 2 Candelas con luces ultravioletas
- 2) Post-its de color neón
- 3) Un telón negro grande (donde pondrán sus post-its neones con sus nombres y sueños)
- 4) Pulseras brillantes

Notas para el Director:

- 1) Observar que nadie toque las candelas u otro material dentro del cuarto.
- 2) Cada persona al entrar se le dará una pulsera que brilla.
- 3) Ver que todos los miembros dejen sus nombres en los post its para pegar a la pared.

Instrucciones para los Participantes:

- 1) Entrar con sumo cuidado al no tocar las luces.
- 2) Cada uno va a recibir una pulsera.
- 3) Cada uno va a recibir un post-it para escribir su nombre y su sueño.

Festival Solar: Duración: 1.5 horas

Descripción: Un carnaval con varias estaciones. Los participantes ganan boletos en cada estación para comprarse una minuta. Cada minuta cuesta 10 boletos.

- 1) Encontrando el Sol (3 vasos, pelota pequeña, mesa)
- 2) Estrella Fugaz (aros, jabalina)
- 3) Derribar las Velas (pistola, 10 vasos o latas, mesa)
- 4) Lanza los Planetas (bolsas de frijoles, tela)
- 5) Agujero Negro (pelotas de ping pong, vasos, mesa)
- 6) Comete la Cometa (Estructura con lana, ganchos, besitos)
- 7) Encontrando las Estrellas (arena o aserrín, estrellas)
- 8) El Aro de Saturno (frisbees, Saturno)
- 9) Juntando los Planetas (rompecabezas del sistema solar, mesa)
- 10) Dirigiendo Planetas (pelota de ping pong, 3 vasos, tape, mesa)
- 11) Bolos Brillantes (bolos con luces adentro, pelota que brilla)
- 12) Donde Nace y Se Pone el Sol (juego con fichas, dulces)
- 13) Caras Encendidas (pinturas para pintar la cara, página de imágenes, mesa)
- 14) Minutas Espaciales (maquina, hielo, vasos, cucharas, jarabes, leche condensada, mesa)

Meta de Fe: Veremos que aprendan a valorarse y que desarrollen una actitud de "si, puedo."

Materiales:

- 1) Boletos
- 2) Rótulos

1. Encontrando al Sol

Descripción: En este juego se tiene que ser muy ágil. Tiene que esconder una pelota adentro de uno de los tres vasos, boca abajo, y después moverá los vasos aleatoriamente para tratar que el participante logre perder de vista a la pelota.

Materiales:

- 1) Una pelota pequeña (representando el sol)
- 2) Tres vasos color oscuro
- 3) Una mesa

Instrucciones para los Participantes:

Bienvenidos a "Encontrando el Sol." El sol se ha perdido y Dios te ha elegido a ti para encontrarlo. Tienes que poner atención en que vaso está guardado el sol.

2. Estrella Fugaz

Descripción: Este juego consiste en formar una vela (con un flotador con palo adentro) y con una mecha para que se parezca a una vela. Consiste en lanzarla como una jabalina a unos aros de distintos colores. Cada color tiene un puntaje. Los aros se hacen de manguera de poliducto y van afijados con lazos entre dos árboles.



Materiales:

- 1) 3 flotadores con palo adentro que se parecen una vela
- 2) 5 aros medianos
- 3) 1 aro pequeño
- 4) Lazo
- 5) Material para marcar punto de tiro (masking, cinta, tiza, cuerda, etc.)

Notas para el Director:

- 1) Debe estar un voluntario para recoger las velas lanzadas.
- 2) Cada jugador puede lanzar tres tiros.

3. Derribar las Velas

Descripción: El juego consiste en derribar unas latas (que tendrían pegada una imagen de una vela) con una pistola de agua.

Materiales:

- 1) 10 latas (o vasos)
- 2) Imágenes de velas
- 3) Pegamento o silicón
- 3) Pistola de agua
- 4) Material para marcar punto de tiro (masking, cinta, tiza, cuerda, etc.)
- 5) Una mesa



Instrucciones para los Participantes:

Bienvenidos a Derribar las Velas. El juego consiste en derribar todas las velas, disparándolas con la pistola de agua. ¿Lo podrás lograr?

4. Lanza a los Planetas

Descripción: Crear en una tela una especie de sistema solar y hacer agujeros para que los camperos lancen bolsitas para ver si las encestan.

Materiales:

- 1) Una tela con agujeros (se puede hacer o comprar en Amazon)
- 2) Imágenes impresos de estrellas y planetas para pegar a la tela
- 3) Bolsitas para lanzar
- 4) Material para marcar punto de tiro (masking, cinta, tiza, cuerda, etc.)

Notas para el Director:

- 1) Buscar un buen lugar donde se puede guindar la tela.
- 2) Un voluntario debe colocarse junto a la parte de la tela para recoger las bolsitas que caen y llevarlas a donde los jugadores lanzan.

5. Agujero Negro

Descripción: Se pondrán 10 vasos plásticos en la mesa en forma de pirámide con agua hasta la mitad, 2 de ellos estarán pintados en negro. Se dará un tiempo y una distancia estimada para poder realizar el juego. Tomando 5 pelotas de ping pong se dará 5 intentos por participante, tratando de que ninguna de las pelotas caiga en los vasos negros.

Materiales:

- 1) 10 vasos plásticos, 2 de ellos pintados en negro
- 2) 5 pelotas de ping pong
- 3) Una mesa
- 4) Agua para llenar los vasos
- 5) Pintura negra para pintar los vasos negros
- 6) Material para marcar punto de tiro (masking, cinta, tiza, cuerda, etc.)

Notas para el Director:

- 1) Dar las 5 pelotas al participante.
- 2) Explicar que es el agujero negro en el espacio.

Instrucciones para los Participantes:

- 1) Bienvenidos a nuestro juego “Agujero Negro Espacial” donde no tienes que dejar que te succionen.
- 2) Tiene que pararse atrás de la línea en el piso.
- 3) Se le dará 5 pelotas a cada participante.
- 4) Tienes que intentar que ninguna pelota caiga en el agujero negro.



6. Cómete la Cometa

Descripción: El juego se trata de comerse un dulce que va a estar colgando, sin usar las manos, tratando de agarrarlo con la boca.

Materiales:

- 1) Un marco de madera de aprox. 1 metro de ancho x 1.80 metros de alto.
- 2) Cuerda nylon
- 3) Ganchos de ropa
- 4) Dulces de diferentes sabores y formas (si encuentra dulces en forma de planetas sería mejor)

Notas para el Director:

- 1) Coloque cuerdas colgando del marco (pueden ser 3 o 4 cuerdas)
- 2) Amárreles un gancho a cada cuerda para sostener el dulce. Las cuerdas pueden estar a diferentes alturas, por el tamaño de los participantes.



7. Encontrando las Estrellas

Descripción: Escondan estrellas dentro de una paila con arena o aserrín para que sean encontradas por los participantes.

Materiales:

- 1) 10 estrellas de juguete
- 2) Paila grande con arena o aserrín

Notas para Director:

- 1) Estar pendiente de contar cuantas estrellas tiene el participante.



- 2) Volver a esconder las estrellas bien para el siguiente jugador.

Instrucciones para los Participantes:

- 1) Esperar su turno y esperar que el otro campero termine de jugar.
- 2) Contar sus estrellas cuando las esté encontrando.

8. El Aro de Saturno

Descripción: El juego consiste en lanzar aros a los planetas, tratando de encestarlos en ellos.

Materiales:

- 1) 10 aros fluorescentes
- 2) El blanco de Saturno (el blanco puede ser de madera, o velas, 3 en línea y tamaños diferentes)
- 3) Material para marcar el punto de tiro (masking, cinta, tiza, cuerda, etc)

Notas para el Director:

- 1) Coloque el blanco a una distancia que usted crea que es la correcta, entre el punto de tiro y el blanco.
- 2) El juego puede ser competencia entre equipos o personal.
- 3) Si al participante se le dificulta encestar, puede acercarlo hasta que enceste para que no se sienta frustrado.
- 4) Anime el juego: ¡Vamos! ¡Adelante! ¡Bien hecho! Y otros.



9. Juntando los Planetas

Descripción: En este juego la idea es que los niños puedan participar en grupos (o personal) y ordenar los planetas (simulando una maqueta del sistema solar) como un rompecabezas en una mesa.

Materiales:

- 1) Diagrama del sistema solar
- 2) Círculos de madera o foam y de distintos tamaños (para pintar los planetas o imágenes impresas)
- 3) Estrellas fluorescentes
- 4) Una mesa
- 5) Pinturas acrílicas para pintar los planetas

Notas para el Director:

Enumerar en el diagrama los espacios y pintar en blanco círculos de acuerdo al tamaño de cada planeta para que los jugadores puedan medirlos y saber dónde va cada planeta.



10. Dirigiendo Planetas

Descripción: Poner 3 vasos de plástico con tape al ras con una mesa. Empezando del otro lado de la mesa, tiene que tratar de encestar la pelota de ping pong en uno de los vasos solo por soplarla.

Materiales:

- 1) 3 vasos de plástico
- 2) Tape
- 3) 1 pelota de Ping Pong
- 4) 1 mesa

Notas para el Director:

- 1) Fijar los vasos al borde de la mesa con tape.

- 2) Poner una línea de tape en el otro lado de la mesa donde la persona tiene que empezar a soplar.
- 3) Si se cae la pelota de la mesa, la persona tiene que empezar de nuevo.

Instrucciones para los Participantes:

- 1) Soplar la pelota de ping pong para encestarla en uno de los vasos y si se le cae tiene que empezar desde el principio.

11. Bolos Brillantes

Descripción: Consiste en colocar diez botellas plásticas (previamente llenas con agua y con pulseras fluorescentes dentro de ellas) en forma triangular, simulando los pinos de los bolos, que luego serán derribados por una pelota.

Materiales:

- 1) 10 botellas plásticas de 2 litros
- 2) Agua
- 3) Pulseras fluorescentes
- 4) Pelota plástico fluorescente o brillante
- 5) Material para marcar el punto de tiro (masking, cinta, tiza, cuerda, etc.)



Notas para el Director:

- 1) Llenar las botellas con agua e introducir las pulseras fluorescentes.
- 2) Colocar las botellas plásticas en forma triangular.
- 3) Medir y marcar la distancia de las botellas hasta el punto de tiro.
- 4) Cada participante tiene 2 tiros para tratar de derribar los bolos.

12. Donde Nace y Se Pone el Sol

Descripción: El juego consiste en que el participante escogerá un número del 1 al 8 como punto de partida y dejará que la moneda (el sol) se deslice hasta caer a uno de los 8 puntos receptores, donde habrá diferentes premios, ya pueden ser dulces, boletos u otros.

Materiales:

- 1) Una lámina de plywood o fibran de 40"x48"x1/2"
- 2) Pines de madera de 3/8"x3" (50 pines aproximadamente)
- 3) Una moneda de madera de 4" circunferencia
- 4) Premios—dulces, boletos u otros

Notas para el Director:

- 1) Este juego se juega personal.
- 2) Coloque premios en 4 o 5 cubículos donde caen las monedas.
- 3) Puede darle entre 3-5 oportunidades de tiro.
- 4) Usted pregunta: "¿Dónde nace el sol...en el 1-8?"
- 5) Asegúrese que el participante haya ganado al menos una vez.
- 6) Si la moneda sol cae al suelo, repita el tiro.



13. Caras Encendidas

Descripción: Consiste en pintar figuras en las caras de los que quieren participar (estrellas, soles, arcoíris, rayos, planetas, linternas, bombillos, velas, etc.)

Materiales:

- 1) Pinturas para rostro
- 2) Brillantina para darle un toque brillante
- 3) Página mostrando opciones
- 4) Una mesa
- 5) Paila pequeña con agua y servilletas

Notas para el Director:

- 1) Enseñar la página de dibujos para que cada participante elija lo que quiere.

14. Minutas Espaciales

Descripción: Eso será la merienda de la mañana. Cada niño tiene que pagar 10 boletos (ganado en los juegos) para comprarse una. Una minuta es hielo raspado con jarabes dulces de distintos sabores y colores.

Materiales:

- 1) Vasos plásticos
- 2) Hielo
- 3) Jarabes dulces, leche condensada
- 4) Cucharas
- 5) Una mesa
- 6) Maquina Raspadora

Notas para el Director:

- 1) Los niños pagan con sus boletos ganados en los juegos. Hay que guardarlos para los siguientes campamentos.
- 2) Hay 4 sabores: Amarilla Sol, Rojo Fuego, Azul Hielo Lunar, Combinación Eclipse Solar, “a la Vía Láctea” (con leche condensada)

VII. Horario Detallado

Soy Luz—Día 1

Hora / Tiempo de duración	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales/ Notas especiales
1:00-3:00pm	Reunión de Líderes, Preparación del Lugar	Salón	Directora de Programas	Guardar maletas en la bodega cuando lleguen los voluntarios, deben tener camisetas puestas. En la reunión: 1) revisar el horario, 2) contestar preguntas, 3) orar juntos, 4) organizar en grupos (registro, decoraciones, hospitalidad), 5) practicar canciones y sketches. Cuando llegue el bus todos van afuera para dar la bienvenida.
3:00-4:00pm	Registro—para dar gafetes y camisetas a todos los participantes. Cada equipo tiene su propia mesa. Juego opcional: Mímica Planetaria	Salón-- Entrada, afuera	Voluntarios:	Se necesitan 4 mesas (1 por equipo): 1) Con los gafetes, con los plásticos, cordones, marcadores, stickers (para delinear equipos) y la lista de equipos que mandó la escuela. 2) Con camisetas organizadas según talla y las llaves para los cuartos Ponga los Banners de Registro y Bienvenida
4:00-6:00pm	La Apertura Alumbrada--La bienvenida al campamento, presentaciones, canciones, tiempo para trabajar/jugar en equipo. Actividades del Equipo: 1) Nombre, 2) Porra 3) Linterna. Juegos: 1) Enciende Tu Luz 2) Soplando Las Estrellas, 3) Que Tu Luz No Se Apague, 4) Orbita, 5) Cinturón de Orión, 6) El Anillo de Saturno, 7) Encuentra Tu Luz	Salón-- auditorio	Voluntarios:	Dar la bienvenida, introducir los voluntarios, presentación de canciones, organizar camperos en equipos, jugar en equipo. Se necesita: el ipod conectado con las canciones. Un contenedor con: 4 Linternas chinas, marcadores, velas con falditas, 4 velas grandes, fósforos o encendedor, 4 globos, 100 huevos fluorescentes con dulces, 4 canastas, 4 corchos con hilo pegados a fajas, 4 aros grandes, 8 conos.
6:00-7:00pm	Cena—pregunta para hablar en mesa: ¿Qué significa ser luz en el mundo?	Salón-- comedor	Voluntario:	Se sientan en equipos, se rotan para recoger su comida, cantamos juntos la canción/oración de gracias, todos ayudan en limpiar las mesas después (pailas, trapos).
7:00-7:45pm	Manualidad--Candelero de barro que se pintan	Salón-- comedor	Voluntario:	Candeleros, velitas, pintura en vasos, pinceles, platos, marcadores, vasos con agua
7:45-9:00pm	Noche de Luz—4 estaciones 1) El Planetario, 2) De visita a la Luna 3) Estación Científica 4) ¿Brillas tú?	Mini-Salón, cabañas, champas	Voluntarios:	El planetario, extensión, parlante bluetooth, CD, enseñanza, música, telescopio, plástico, 4 linternas, encendedor, luces neones, pulseras, cartulina negra, marcadores neones, marqueta de sistema solar, 3 experimentos
9:00-10:00pm	Fogata	Área de Fogata	Voluntario:	Sendero luces solares, fuegos artificiales, luces de bengala, 2 botellas con agua, 2 alimentos, 2 abrigos, 2 paraguas, besitos, Chickys, palos
10:00-11:00pm	A dormir para los camperos Reunión de Líderes para Voluntarios/Asistentes/Directores	Dormitorios Salón-- auditorio	Director	Limpieza salones, evaluar el día con los voluntarios, trabajar en detalles para el siguiente día. Llevar churros y coca para la convivencia. Los voluntarios llevan sus maletas a sus cabañas para dormir.

Hora / Tiempo de duración	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales/ Notas especiales
8:00-9:00am	Desayuno--pregunta para hablar en mesa: ¿Cómo muestra Dios Su Luz?	Salón-- Comedor	Voluntario:	Se sientan en sus equipos, se rotan para recoger su comida, cantamos juntos la canción/oración de gracias, todos ayudan en limpiar las mesas después (4 pailas con agua y trapos)
9:00-10:00am	Encuentro Bíblico— No Escondas Tu Luz Mateo 5:14-16	Salón— auditorio	Maestro:	Cantar, 2 linternas eléctricas, 2 cajones
10:00-11:30am	Festival Solar—Carnaval 1. Encontrando el Sol 2. Estrella Fugaz 3. Derribar las Velas 4. Lanza los Planetas 5. Agujero Negro 6. Comete la Cometa 7. Encontrando las Estrellas 8. El Aro de Saturno 9. Juntando los Planetas 10. Dirigiendo Planetas 11. Bolos Brillantes 12. Donde Nace y Se Pone el Sol 13. Caras Encendidas 14. Minutas Espaciales	Campo	Todos	1) Encontrando el Sol (3 vasos, pelota pequeña, mesa) 2) Estrella Fugaz (aros, jabalina) 3) Derribar las Velas (pistola, 10 latas, balde de agua, mesa) 4) Lanza los Planetas (bolsas de frijoles, tela) 5) Agujero Negro (pelotas de ping pong, 10 vasos, mesa) 6) Comete la Cometa (Estructura, dulces) 7) Encontrando las Estrellas (aserrín en paila, estrellas) 8) El Aro de Saturno (frisbees, Saturno) 9) Juntando los Planetas (rompecabezas del sistema solar) 10) Dirigiendo Planetas (sopla el ping pong, vasos, mesa) 11) Bolos Brillantes (bolos con luces, pelota que brilla) 12) Donde Nace y Se Pone el Sol (juego con fichas, dulces) 13) Caras Encendidas (pinturas para pintar la cara, pagina) 14) Minutas Espaciales (maquina, hielo, vasos, cucharas, jarabes, leche condensada, mesa) Boletos, Rótulos
11:30am-12:00m	Tiempo Libre	Todos lugares	Todos	Todos jugando con los camperos
12:00-12:45pm	Marca Tu Luz--donde todos escriban sus nombres en la cruz, mostrándose que quieren llevar la luz de Cristo al mundo.	Salón-- auditorio	Voluntario:	Cantar por última vez. Marcadores neones o brillantes, una cruz grande de madera. Tomar foto juntos, oración final alrededor de la cruz.
12:45-1:30pm	Almuerzo--pregunta para hablar en mesa: ¿Cómo puedes ser luz tú?	Salón-- comedor	Voluntario:	Se sientan en sus equipos, se rotan para recoger su comida, cantamos juntos la canción/oración de gracias, todos ayudan en limpiar las mesas después (4 pailas con agua y trapos) Entregar gafetes (canasta) Cantar al equipo de cocineras (practicar)
1:30-2:30pm	Empacar, Limpiar, Abrazar, Adiós	Dorms, Salón, Cabañas	Voluntario:	Cuando se van los camperos todos deberían estar afuera para despedirse. Voluntarios necesitan limpiar los salones y las cabañas, guardar los elementos, recoger la basura.
2:30-3:00pm	Reunión de Lideres	Salón-- auditorio	Director de Programas	Evaluación de Programa: 1) ¿Qué hicimos bien? 2) ¿Qué podemos mejorar? 3) ¿Hay algunos problemas que hay que resolver o algo que cambiar? agradecimiento, orar juntos

IX. Presupuesto

Gastos estimados	Por persona	No. Personas	Total
Alojamiento	0	60	0
Alimentación	L150 (\$6.25)	60	L9,000 (\$375)
Costo de staff	L200 (\$8.25)	20	L4,000 (\$165)
Camisetas	L70 (\$3)	60	L4,200 (\$180)
Materiales	L800 (\$33)		L800 (\$33)
Decoraciones	L400 (\$17)		L400(\$17)
Ofrenda para cocineras	L3000 (\$125)		L3000 (\$125)
Entrenamiento de staff	L500 (\$21)		L500 (\$21)
TOTAL			L21,900 (\$916)
Precio por Campero	L200	60	L12,000 (\$495)
Fondos para recaudar			L9,900 (\$421)

X. Decoraciones

Nosotros decoramos nuestro escenario con una cortina de luces. También guindamos unas líneas de luces con linternas chinas. En el escenario también guindamos varias líneas de estrellas y pegamos estrellas cortadas de foam con escarcha. Hicimos también dos fogatas falsas con luces que parecían llamas. Las mesas decoramos con velas. El cuarto de neon, decoramos con tela negra con estrellas neones y las que brillan en la oscuridad. El cuarto de la estación científica decoramos con sistemas solares y maquetas.

XI. Anexos

A) Canciones

- 1) Listo Para Brillar—Xtreme Kids
<https://youtu.be/Wh0j1abPQQM>
- 2) En Tu Luz—DeLuz
<https://youtu.be/SSMo2jDirAA>
- 3) Brilla—Blest
<https://youtu.be/9OabuEH2FjM>
- 4) Brinca en la Luz—Jana Alayra
<https://youtu.be/VHqGwvveoZI>

B) Movimientos para las Canciones

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLEH8pYx-7ymHsG7LSkaUH3g1V1JnteOwb>

C) Enseñanza sobre el Sistema Solar

Un planeta es un astro que no tiene luz propia, toma la luz solar para darle brillo y luz a su superficie, **todos los planetas del sistema orbitan alrededor del sol**, igual que otros astros. En general los planetas tienen movimiento de rotación y traslación el de rotación es el que realiza el planeta sobre sí mismo y el de traslación es el recorrido que tiene alrededor del sol, ambos movimientos son simultáneos y varía en tiempo según el planeta.

- **Mercurio:** es el planeta más cercano al sol, su órbita está más cercana a él y solo una cara del mismo le da el frente al sol, por lo que una de las partes es muy caliente y la otra extremadamente fría, podemos decir que es el planeta dual y el primero del sistema solar.
- **Venus:** es un planeta que ubica su órbita, justo en la segunda posición, siguiendo a mercurio, posee una atmosfera muy caliente muy nebulosa o cubierta de nubes. Gira sobre sí misma, por lo que todas sus caras miran al sol alguna vez.
- **La Tierra:** es el planeta que habitamos, tiene una atmosfera densa, pero con gases que son compatibles con la vida, de donde respiramos el oxígeno y todas sus condiciones hacen posible la vida en todas sus formas, gira sobre sí misma y alrededor del sol también.
- **Marte:** llamado planeta rojo porque se cree que hay grandes cantidades de hierro en su superficie, tiene una atmosfera parecida a la de la tierra, gira sobre sí mismo y alrededor del sol, siendo su órbita más larga que la de la tierra, este planeta puede verse desde los cielos de la tierra y se reconoce por su coloración rojiza comparada con otros astros.
- **Cinturón de asteroide:** es un conjunto de cuerpos celestes que están girando alrededor de la tierra entre marte y júpiter que no tienen forma definida, algunos creen que era un planeta que no se llegó a formar por influencia de la gravedad de júpiter.
- **Júpiter:** es el cuarto planeta y el más grande del sistema solar tiene una atmósfera gaseosa y cuenta con aproximadamente 67 satélites que giran a su alrededor.

- **Saturno:** es un planeta grande, aunque no el más grande y como su nombre lo indica tiene un sistema de anillo que está formado de polvo cósmico y otros cuerpos pequeños y que giran alrededor del planeta, su atmósfera es gaseosa y tiene 62 satélites por lo menos
- **Urano:** es un planeta grande, con atmosfera gaseosa muy frio debido a distancia al sol, también posee satélites, 27 de ellos que giran a su alrededor.
- **Neptuno:** actualmente es el último planeta del sistema solar que por lejanía es el más frio de todos, es de una atmósfera muy densa y helada.
- **Plutón:** en la actualidad no está considerado planeta como tal ya que en su órbita existe otro cuerpo girando alrededor del sol, lo que le quita la característica de planeta, ya que para cumplir con la norma debe girar un solo astro alrededor de la estrella en una sola orbita. Plutón recibe en nombre de planeta enano.

Con esta información podemos ver que los planetas no poseen luz propia, sino reflejan la luz del sol. Igual nosotros, solo podemos brillar con la luz de Dios adentro. Nosotros somos tan afortunados ya que Dios nos puso en un planeta único con vida y nos hace brillar con la luz que ha dado en cada uno de nosotros, la luz de Jesucristo. Por eso no dejemos de brillar, ya que Dios nos ha regalado el mejor lugar: el Planeta Tierra con la luz del Sol que nos calienta, y la luz de Jesús que nos salva. El universo nos muestra la grandeza y poder de nuestro Dios.

La Luna--Satélite de la Tierra

La luna es un pequeño satélite que gira alrededor de la tierra y que influye sobre ella en las mareas, la misma tiene cuatro fases, cuarto creciente, cuarto menguante luna llena y luna nueva, así son las fases de la luna:

- **Luna nueva:** en esta fase la luna no está iluminada por el sol, por lo que no se ve en el cielo.
- **Cuarto creciente:** la luna se ve iluminada solo en un espacio muy pequeño que puede ir en aumento con los días, este fenómeno se debe a que la luz del sol no llega completa porque la tierra se interpone en el camino de la luz del sol
- **Luna llena:** es cuando el sol le da la cara a la luna plenamente sin interposiciones por eso el satélite se ve iluminado por completo, esta fase se llama luna llena porque se nota circular totalmente iluminada.
- **Cuarto menguante:** la luna comienza a verse progresivamente menos iluminada y va tomando forma de “c” hasta que desaparece, para convertirse en luna nueva. Sucede de este modo porque de nuevo la tierra se va interponiendo entre el sol y la luna.

D) Adaptaciones

Nosotros haremos este campamento para 9 diferentes escuelas e instituciones que trabajan con personas con discapacidad. Actualmente, hacemos 1 campamento para personas ciegas, 2 campamentos para personas sordas, 1 campamento para personas con parálisis cerebral, 4 campamentos para personas con discapacidad intelectual, y 1 campamento para familias con un niño con una discapacidad severa. Hacemos varias adaptaciones al horario según el tipo de persona con discapacidad que vamos a recibir. Queremos que todas las personas participen en cada actividad, lo más posible. Hay algunos juegos que cambiaremos completamente, especialmente con gente ciega. Sabemos que un tema como “Soy Luz” puede ser conflictivo para gente ciega. Haremos varios cambios al programa cuando a ellos les toca el campamento. Con personas sordas, no haremos las canciones.

En cada evento lo más importante es que ellos sientan que pueden participar en todas las actividades y que haya muchos voluntarios para apoyarles en este sentido. El director tiene que siempre ver las necesidades y limitaciones de cada grupo y adaptar el programa de acuerdo a ello. Más que todo los muchachos quieren sentirse que pueden hacer las actividades que todos los demás hacen. Es decir, los muchachos ciegos se mueren por jugar futbol como los demás. Entonces buscamos una manera para hacer eso posible. Entonces tratamos todo lo posible en acomodar las actividades de una manera segura donde ellos pueden probar cosas que nunca han hecho y que lo puedan realizar con éxito. Hay que tener mucha creatividad en las adaptaciones. Si desea más información en otras adaptaciones que nosotros haremos a este programa o quiere información sobre otros programas que hemos hecho, no espere en escribir a: Michelle.crotts@onecollective.org

E) Formularios de Evaluación

Una Evaluación de Parte del Campero

Edad: _____ Sexo (M) _____ (F) _____

Querido Campero:

Ahora que has estado con nosotros en este campamento, nos gustaría saber si te gustó. Por favor, contesta las siguientes preguntas para que podamos hacer este campamento aún mejor la próxima vez. ¡Gracias!

Marca con un X la respuesta que escojas.

Mi evaluación del campamento				
Actividad	Lo máximo	Bien	Más o menos	Mal
Las Camisetas				
Las Decoraciones				
Los Juegos en Equipo				
Las Canciones				
La Manualidad				
La Noche de Luz				
La Fogata				
El Estudio Bíblico				
La Festival Solar				
La Actividad Final — Marca Tu Luz				
La Comida				
Los Voluntarios				
Las Instalaciones				

Cuéntanos lo que más te gustó del campamento:

.....

Cuéntanos algo que no te gustó:

.....

¿Cuáles temas o actividades le gustaría ver en el campamento en el futuro?

.....

Una Evaluación de Parte del Voluntario Sobre el Campamento

Edad: _____ Sexo (M) ___ (F) ___ Nombre (opcional) _____

Querido voluntario:

Gracias por haber servido como parte del personal de este campamento. Tu labor de amor es algo que no regresará vacío, ya que el Señor lo usará para su gloria. Desde tu perspectiva especial, nos interesa saber cómo podemos mejorar este campamento aún más la próxima vez. Por favor, contesta las siguientes preguntas con franqueza. ¡Gracias!

Mi evaluación del campamento
Capacitación previa
¿De qué manera pudimos haberte preparado mejor para tu labor?
Programa del campamento
¿Cuál actividad o aspecto del programa crees que te ayudó más a acercarte a los camperos?
¿Cuáles son los cambios que nos recomendarías para mejorar el programa?
Dirección del campamento
Nuestra labor como directores del programa es ayudarte a construir relaciones con los camperos y ayudarles a ellos a construir sus relaciones con Dios, consigo mismos, con los demás y con la creación. ¿Qué sugerencias nos puedes dar para seguir mejorando?

Cualquier otro comentario es bienvenido:

.....
.....
.....

Observaciones del Director de Programa sobre el Personal del Campamento

(De cada miembro del personal, hay que sacar una copia de esta ficha)

Nombre de la persona evaluada: _____

Su función: _____

Al director del programa le corresponde la tarea de supervisar y evaluar a todo el personal del campamento. La función de esta ficha es guiar las observaciones del director y proveerle un estándar con el cual pueda observar a todos en forma más objetiva.

Queda a la discreción del director del programa entregarle una copia, o solamente comentárselo en forma verbal. Es menester recordarle a la gente que la evaluación no es para ser temida, sino un medio para obtener retroalimentación y hacer las cosas mejor no para la gloria del hombre sino para Dios.

Guía de observación para el director del programa				
Aspecto	Lo máximo	Bien	Más o menos	Mal
Tiene liderazgo en el grupo				
Respeto y es respetado				
Fomenta la participación y el animo				
Da prioridad en relacionarse con los camperos				
Enfrenta y resuelve los problemas				
Es sumiso a sus superiores				
Demuestra iniciativa y disposición al cumplir sus deberes				
Se relaciona en una forma decorosa con los camperos y voluntarios de ambos sexos				
Llega a tiempo a todas las actividades				
Disfruta de las actividades recreativas				

Comentarios o ejemplos específicos para mejorar:

Comentarios o ejemplos específicos positivos para felicitar:

F) Poster de Publicidad

