

SWITCH

CAMPAMENTO JÓVENES
18 A 24 AÑOS

7 - 9 FEBRERO 2014

...DE LAS TINIEBLAS
A SU **LUZ** ADMIRABLE.



1 PEDRO 2:9

TABLA DE CONTENIDO

	Página
Información del equipo de programación	3
Dedicatoria	4
Agradecimiento	5
Información general del evento	6
Organigrama	7
Diagnóstico	8
Horario general	9
Horario detallado	11
<i>Descripción de cada actividad clave</i>	
1. Juegos Nocturnos	14
2. Retos	19
3. Acertijo	24
<i>Descripción de cada actividad óptima</i>	
1. Reflexión post juegos nocturnos	26
2. CNN (Devocional)	28
3. Caminata Evangelística	29
4. Tiempo a solas segundo día	30
Presupuesto	32
Menú	33
Afiche	34

EQUIPO DE PROGRAMACIÓN

Kenny Rivera

karf.29@gmail.com

Alejandra Suazo

alejandrasuazo@gmail.com

Emma Castro

escamal@hotmail.com

Leonel Campbell

Leonel_campbell@hotmail.com

Mentor



DEDICATORIA

A todos los muchachos que harán un “switch” en sus vidas al decidir aceptar a Jesús
como Salvador;

Y a sus valientes amigos que tomarán el reto de acompañarlos por el camino que
conduce de las tinieblas a Su luz admirable.

AGRADECIMIENTOS

A Jesús, el miembro más importante del equipo, nuestro guía y dador de toda idea creativa

A nuestras familias, por apoyar y soportar nuestras largas jornadas de trabajo

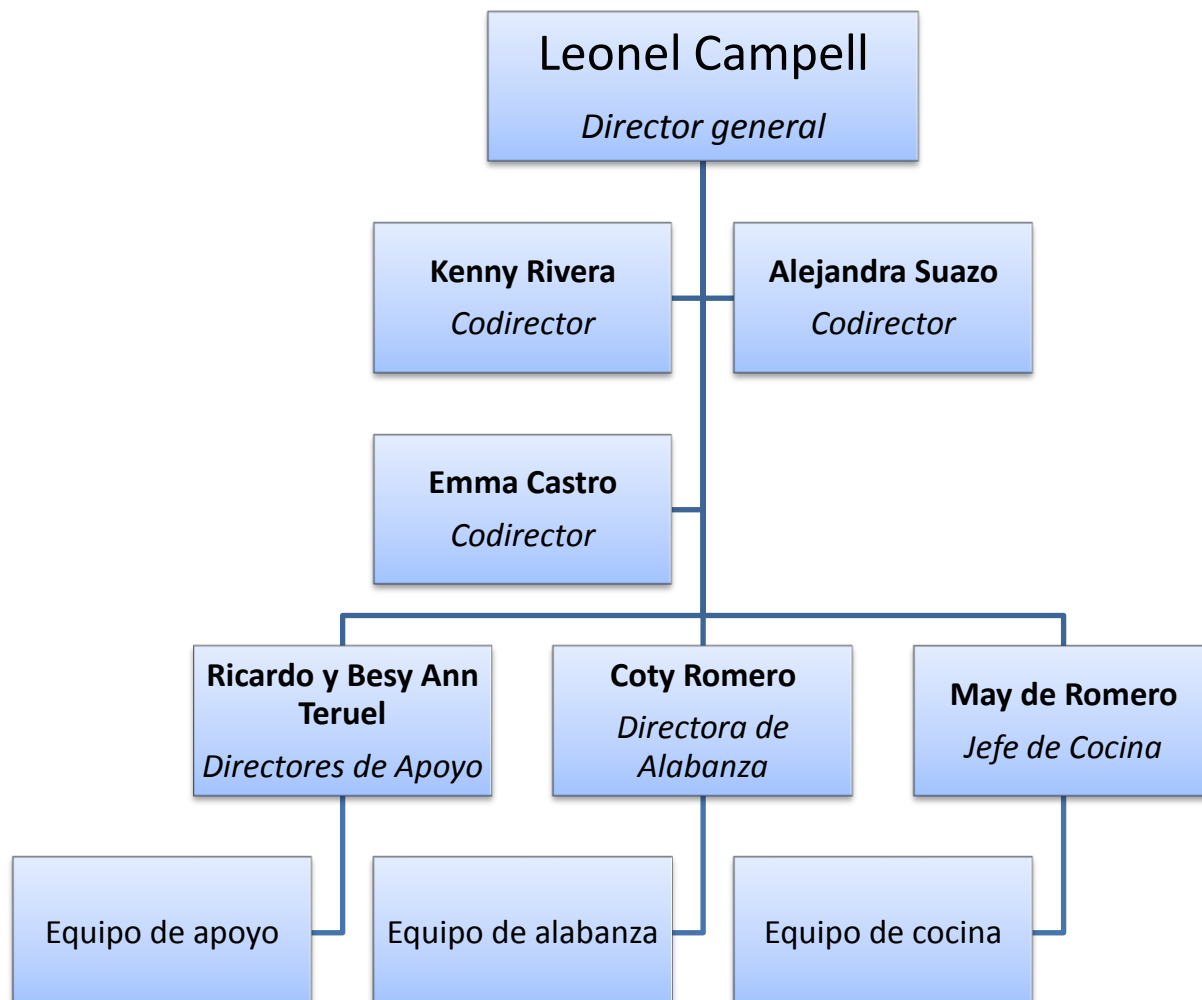
A los instructores, especialmente a nuestro mentor y pastor Leonel Campbell, por compartir sus conocimientos con nosotros y por no dudar en darnos valiosa retroalimentación.



INFORMACIÓN GENERAL DEL EVENTO

Nombre del campamento:	SWITCH
Edades de los acampantes:	Jóvenes entre 18 y 23 años
Lugar a realizarse:	Campamento Manantial de Vida, Pinalejo, Santa Bárbara
Fechas:	Del Viernes 7 al Domingo 9 de Febrero, 2014
Patrocinadora del evento:	Ministerio Juvenil PIER (Primera Iglesia Evangélica y Reformada)

ORGANIGRAMA



DIAGNÓSTICO	
Características de las edades <i>Jóvenes de 18 a 24 años</i>	Físicamente: Mayor resistencia, fuerza de vida, bastante energía y habilidades físicas Mentalmente: Pensamiento independiente, juicio formado. Su interés dura por más tiempo. Les gusta argumentar y debatir. Interesados en el futuro. Están en proceso de preparación para una ocupación Socialmente: Buscan diversión y emoción. Expuestos a las presiones morales externas y a la solución de problemas fácilmente. Influenciados por los medios de comunicación. Lazos familiares suelen debilitarse Emocionalmente: Desean responsabilidad pero a la vez la evitan. Emociones intensas y fluctuantes. Eligen a alguien a quien amar, están en busca de novio (a). Quieren divertirse Espiritualmente: Capaces de hacer un compromiso personal con el Señor. Pueden experimentar comunión con el Señor. Dispuesto a llevar a cabo sacrificios personales. Idealistas. Preguntas, dudas. Inquietud con respecto a sus dones. Puede que se alejen del Señor
Necesidades sentidas y reales del grupo	• La mayoría de los muchachos muestran un deseo de servir a Dios y a otros • Desean oportunidades para discipular a sus amigos y presentarles a Cristo a través de campamentos • Necesitan conocer y/o reforzar el significado de discipular siguiendo el modelo de Jesús, quien se involucraba personalmente en la vida de sus discípulos • Necesitan convencerse de que el Espíritu Santo puede usar su testimonio para alcanzar a otros, aun cuando ellos no consideren que su historia es impactante • Necesitan capacitación para saber cómo transmitir su testimonio Necesidades invitados no cristianos: • Necesitan conocer a Cristo como su Salvador • Necesitan ser discipulados, de preferencia por sus amigos cristianos
Propósito de general del campamento: <i>Evangelismo</i>	Alcanzar a los no creyentes con el mensaje de Jesucristo

Listado de temas estudiados previamente	Campamentos anteriores: Generación de Avivamiento, El Origen (morir para crecer), Extranjeros. Semanas de Jóvenes: Factor S (servicio), Respira (adoración)
Metas de Fe	1. Por fe vemos a nuestros acampantes no cristianos aceptando a Jesús como Salvador e iniciando una relación personal con Él, transformando así sus vidas para siempre 2. Por fe vemos a nuestros nuevos hermanos en Cristo integrándose a nuestra iglesia, asistiendo regularmente, creciendo y sirviendo 3. Por fe vemos a los acampantes miembros de PIER adaptando el discipular a otros como un estilo de vida
Pasaje Bíblico	1 Pedro 2:9 ...de las tinieblas a su luz admirable.

HORARIO SWITCH				
Empieza	Termina	Dia 1	Dia 2	Dia 3
7:00 AM	8:00 AM	Punto de Reunión	LEVANTARSE	LEVANTARSE
8:00 AM	9:00 AM		DESAYUNO	Recoger tiendas
9:00 AM	10:00 AM		TIEMPO DEVOCIONAL CNN	DESAYUNO
10:00 AM	10:30 AM		Preparacion/ Pivote	TIEMPO A SOLAS
10:30 AM	11:00 AM			
11:00 AM	12:00 PM		RETOS	
12:00 PM	1:00 PM			ALMUERZO
1:00 PM	1:30 PM		ALMUERZO	
1:30 PM	2:00 PM			ACERTIJO
2:00 PM	2:30 PM		DISCIPULADO /CONCLUSIÓN	
2:30 PM	3:00 PM			Viaje a SPS
3:00 PM	4:00 PM		VIAJE A MANANTIAL	
4:00 PM	5:00 PM	ALISTAR TIENDAS		
5:00 PM	6:00 PM	ASEO PERSONAL		
6:00 PM	7:00 PM	CENA	CENA	
7:00 PM	8:00 PM	JUEGOS NOCTURNOS	CAMINTA EVANGELÍSTICA	
8:00 PM	9:00 PM			
9:00 PM	10:00 PM		FOGATA	
10:00 PM	11:00 PM			
11:00 PM	12:00 PM	Reflexion SWITCH	A DORMIR	
12:00 AM	12:30 PM	A DORMIR		

	ACT. BÁSICAS
	ACT. CLAVES
	ACT. ÓPTIMAS

HORARIO DETALLADO SWITCH DÍA VIERNES						
Empieza	Termina	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales / Notas	
2:30 PM	3:00 PM	Punto de Reunión	Pablo Menzel	Leonel	Lista de inscripción, en este momento se estará cobrando los que faltan de pagar.	
				Directores y Lideres	Recibir a los chavos, hacerlos sentir bienvenidos. Dar a conocer el reglamento del campamento	
3:00 PM	4:00 PM					
4:00 PM	5:00 PM	VIAJE A MANANTIAL	Bus #1	Ricardo Teruel		
5:00 PM	6:00 PM		Bus #2	Emma Castro		
6:00 PM	7:00 PM	CENA	Comedor	Ricardo y Bessy		
7:00 PM	8:00 PM	JUEGOS NOCTURNOS	Canchas de futbol	Kenny y Emma	Ver actividad clave #1	
8:00 PM	9:00 PM		Grupo # 1	Edwin y Ale		
9:00 PM	10:00 PM		Alrededor dormitorios			
10:00 PM	11:00 PM		Grupo # 2			
11:00 PM	12:00 PM	Reflexión SWITCH	Dormitorios	Kenny y Emma	Ver actividad óptima #1	
12:00 AM		A DORMIR	Cabañas	Ricardo y Bessy		

	ACT. BÁSICAS
	ACT. CLAVES
	ACT. ÓPTIMAS

HORARIO DETALLADO SWITCH DÍA SÁBADO					
Empieza	Termina	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales / Notas
7:00 AM	8:00 AM	LEVANTARSE	Cabañas y baños	Ricardo y Bessy	
8:00 AM	9:00 AM	DESAYUNO	Comedor	Ricardo y Bessy	
9:00 AM	10:00 AM	TIEMPO DEVOCIONAL CNN	Tabernáculo y Alrededores	Edwin Lopez	Ver actividad óptima #2
10:00 AM	10:30 AM	Agrupación y Preparación	Tabernáculo	Alejandra Suazo	Ver actividad clave #2
10:30 AM	11:00 AM	Pivotes	Alrededor tabernáculo	Facilitadores de acertijos	
11:00 AM	1:00 PM	RETOS	Todo el campamento	Directores y grupo de apoyo	Ver actividad clave #2, apoyo y directores listos para andar alrededor del campamento, pendientes de la seguridad
1:00 PM	2:30 PM	ALMUERZO	Área de kioskos	Ricardo y Bessy	Estar pendientes de traslado de cosas hacia el kiosko
2:30 PM	4:00 PM	ACERTIJOS	Todo el campamento	Directores de acertijos	Ver actividad clave #3
4:00 PM	5:00 PM	ALISTAR TIENDAS	Alrededor baños y alrededor kioskos	Equipo de apoyo	Tiendas, martillos, lazos, nylon
5:00 PM	6:00 PM	ASEO PERSONAL	Cabañas y baños		
6:00 PM	7:00 PM	CENA	Comedor	Ricardo y Bessy	En la cena indicar que se sienten 2 grupos de retos juntos / Ordenar las mesas de forma que quepan 20 personas
7:00 PM	10:00 PM	CAMINATA EVANGELÍSTICA	Alrededor del tabernáculo	Directores y apoyo	Ver actividad óptima #3
10:00 PM	11:00 PM	FOGATA	Atrás del tabernáculo	Kenny y apoyo	Llevar marshmallows y palitos; leña, gas y fósforos
11:00 PM		A DORMIR	Cabañas	Ricardo y Bessy	

	ACT. BÁSICAS
	ACT. CLAVES
	ACT. ÓPTIMAS

HORARIO DETALLADO SWITCH DÍA DOMINGO

Empieza	Termina	Actividad	Lugar	Encargado	Materiales / Notas
7:00 AM	8:00 AM	LEVANTARSE	Cabañas y baños	Ricardo y Bessy	
8:00 AM	9:00 AM	Recoger tiendas	Alrededor baños y alrededor kioskos	Equipo de apoyo	Martillos, bolsas plásticas para basura, escoba y trapitos
9:00 AM	10:00 AM	DESAYUNO	Comedor	Ricardo y Bessy	
10:00 AM	10:30 AM	TIEMPO A SOLAS	Alrededor cabañas	Ricardo	Ver actividad óptima #4
10:30 AM	1:30 PM	FORO	Tabernáculo	Leonel	Ver actividad óptima #5
1:30 PM	2:30 PM	ALMUERZO	Comedor	Ricardo y Bessy	
2:30 PM	3:00 PM	DISCIPULADO /CONCLUSIÓN ENTREGA RECUERDO	Área del comedor al tabernáculo	Directores	Ver actividad óptima #6
3:00 PM	4:00 PM	Viaje a SPS	Bus #1	Ricardo Teruel	
4:00 PM	5:00 PM		Bus #2	Emma Castro	

	ACT. BÁSICAS
	ACT. CLAVES
	ACT. ÓPTIMAS

DESCRIPCIÓN DE CADA ACTIVIDAD CLAVE

ACTIVIDAD CLAVE #1

JUEGOS NOCTURNOS					
Viernes por la noche					
	ACTIVIDAD	MATERIAL	LUGAR	TIEMPO	OTROS
VOZ E INICIO	Los directores de juego comentarán entre sí que se han extraviado ciertos dibujos animados e invitarán a los muchachos a que ayuden a buscarlos		Frente a cabañas	5 min	Se necesitará sonido para dar instrucciones de esta sección
AGRUPACIÓN	Divisiones Animadas A cada jugador se le dará un recorte de una caricatura pegado sobre una paleta de color.	Recortes de cartoons pegados en paletas de colores (12 x equipo; 8 equipos)	Frente a cabañas	25 min	Se formarán 2 grupos grandes, compuestos por 4 equipos de cartoons; grupo # 1 dirigido por Emma y Kenny, grupo #2 por Edwin y Ale.
JUEGO 1	El lince Colectar papeles en alrededores del comedor y formar palabras	Papeles con letras	Grupo#1 Cabañas Chicas	40 min	Marcar zona dentro de las cabañas para asignar lugar de trabajo a cada equipo
			Grupo #2 Cabañas chicos		
JUEGO 2	Cuenta Regresiva Juego tradicional de las escondidas pero por turnos, cada equipo tendra 5 minutos para encontrar la mayor cant. De jugadores y tomar el cinto de su color	cintas cronometro silbatos	Grupo#1 Canchas de futbol	50 min	Delimitar y fumigar áreas previamente. Capacitar a los arbitros de seguridad (equipo de apoyo)
			Grupo#2 Alrededor de cabañas		
JUEGO 3	Rescatando la bandera Los equipos estarán en busca de la bandera escondida, evitando ser eliminados por jugadores de otro equipo.	pistolas de juguete pintura de agua la bandera	Grupo#1 Canchas de futbol	1 hora	
			Grupo#2 Alrededor de cabañas		

Divisiones animadas

Fuente:

Usado con permiso de The Bob Pike Group. USA 1-800-383-9210.

Duración aproximada:

5-10 minutos

Materiales:

Un popote (pajilla) por participante, tiras cómicas o cuentos, grapas y un recipiente

Descripción:

El propósito del juego es que los participantes formen parejas con el otro miembro de su caricatura.

Notas para el director del juego:

1. De las tiras cómicas de los periódicos de los domingos o de varios cuentos, recorta las caras de dos personajes de una misma caricatura, por ejemplo: Scooby y Shaggy, Pedro y Vilma, Tom y Jerry, Pluto y Mickey, etc. Utiliza tantas tiras como parejas vayas a formar.
2. Una vez que tengas recortadas las tiras, coloca el popote o pajilla detrás de ellas y engrápalo. De esta forma tendrás como un agitador.
3. Coloca todos los popotes en el recipiente.

Instrucciones para los participantes:

1. Por turnos, uno a uno pase al frente y tome un popote (pajilla) del recipiente.
2. Cuando tengan un popote, busquen al participante que tenga al personaje que hace pareja con el suyo.
3. El juego termina cuando todos hayan encontrado a su pareja respectiva.

Variación:

Si el grupo es muy grande se pueden hacer recortes de diferentes personajes de una misma serie cómica. El número de recortes dependerá del número de participantes que se necesiten por grupo. Si el grupo necesita un nombre, pueden utilizar el mismo nombre de la serie de caricaturas o tira cómica.



EL LINCE

Duración Aproximada: 40 minutos

Materiales: Papeles con letras

Descripción:

Colectar papeles en el área de juego y luego formar la mayor cantidad de palabras con ellas.

Notas para el director del juego:

1. Indicar que al toque del silbato tienen que ir a las áreas indicadas y recoger la mayor cantidad de papeles blancos (mostrar ejemplo del papel que recogerán) (5 min.)
2. Al siguiente toque todos deben regresar al área central y esperar las indicaciones (5 min.)
3. Luego se colocarán en zonas previamente marcadas en donde deberán formar la mayor cantidad de palabras con las letras que recogieron. (15 min.)

Instrucciones para los participantes:

Durante la recolección de papeles: No es permitido correr ni quitarle a otros sus papeles.

Durante la formación de palabras:

1. Pueden escribir cualquier palabra de 2 o más letras del idioma español.
2. No son permitidos nombres, palabras ofensivas, siglas, o abreviaciones.
3. Las palabras no se pueden repetir

CUENTA REGRESIVA

Duración Aproximada: 50 minutos

Materiales: Cintas, cronómetro, silbatos, focos.

Descripción:

Juego tradicional de las escondidas pero por turnos, cada equipo tendrá tiempo para encontrar la mayor cantidad de jugadores y tomar el cinto de su color.

Notas para el director del juego:

1. Juguemos el típico juego de las escondidas, pero por equipos de colores.
2. Cada equipo turnará para esconderse y para buscar. Tendrán 3 minutos para esconderse y 6 para buscar.
3. Se le entregarán cintas de colores de los equipos contrarios, las que deben amarrar a sus muñecas con un nudo de una vuelta.
4. El objetivo del juego es encontrar los miembros de los equipos contrarios y así obtener la cinta de tu color.

Instrucciones para los participantes:

1. Puedes esconderte dentro del área delimitada con la cinta de peligro.
2. Si te encuentran debes entregar la cinta del color que te pidan y regresar al área central.
3. No puedes correr, negar, ni luchar al entregar tu cinta.
4. Sino te encuentran debes permanecer escondido hasta el sonar del silbato.
5. Todos los tiempos serán marcados con un silbato.
6. Por tu seguridad usa tu foco al esconderte y al buscar.

RESCATANDO LA BANDERA

Duración Aproximada: 60 minutos

Materiales: Pistolas de juguete, pintura de agua, una bandera y focos.

Descripción:

Los equipos estarán en busca de la bandera escondida, evitando ser eliminados por jugadores de otro equipo.

Notas para el director del juego:

1. Todos los equipos tratarán de encontrar la bandera escondida en un área señalada por el director.
2. Cada jugador será provisto de una pistola de juguete con pintura en ella, con ésta se puede eliminar a jugadores opuestos al disparar y acertar en un área arriba de la cintura de su cuerpo.
3. El jugador que sea manchado por la pintura queda fuera y no puede jugar. Debe regresar al área central.
4. Todos los equipos empiezan al mismo tiempo, pero desde diferentes lugares, señalados por el director.
5. El juego termina hasta que un equipo obtiene la bandera

Instrucciones para los participantes:

1. No se permite contacto físico con jugadores de otros equipos.
2. El área válida a marcar por la pintura es el pecho y la espalda.
3. El jugador que sea marcado con pintura debe salir del juego
4. La pistola con pintura provista que tiene cada jugador es todo el arsenal que posee, éstas no serán recargadas
5. El equipo que logre rescatar la bandera gana el juego

ACTIVIDAD CLAVE # 2

RETOS					
Sábado por la tarde					
	ACTIVIDAD	MATERIAL	LUGAR	TIEMPO	OTROS
VOZ E INICIO	Presentación de mensaje secreto que les ha sido enviado.		Tabernáculo	5 min.	Se necesitará sonido para dar instrucciones de esta actividad
AGRUPACIÓN	El Rompecabeza Cada pareja buscará a las demás parejas que formen un rompecabeza.	10 Rompecabezas cortados en 10 piezas	Tabernáculo	10 min.	Todos los rompecabezas formaran el mensaje: HAS SIDO ESCOGIDO PARA UN DÍA DE RETOS. ¿TIENES LOS QUE SE NECESITA? ACTITUD POSITIVA
EXPLICACIÓN	Desarrollo de pivotes		Tabernáculo	30 min.	Facilitadores de acertijos
	Se entregará a cada equipo una hoja guía, un huevo, una cámara y una Biblia. Luego se explicará y contestarán preguntas.			15 min.	
Retos	Cada equipo decidirá hacer los retos que más les convenga, en el tiempo establecido.	10 huevos 10 guías 10 tableros 10 cámaras	Todo el campamento	2 horas	

Breve descripción del acertijo:

ACTIVIDADES PREPARATORIAS

PIVOTE EN PAREJA

Esta es una actividad preparatoria principal para una secuencia de acertijos donde uno aprende a apoyar a otros.

4 Comandos:

Alfredo: "Beto, ¿estás listo?"
Beto: "Sí Alfredo, estoy listo"
Alfredo: "Voy"
Beto: "Ven"

Zonas Neutrales



Pie de apoyo



Objetivo:

Aprender a apoyarse y velar por el bienestar de las demás personas

Duración aproximada:
10-15 minutos

Puntos claves de un buen apoyo (deben ser explicados mientras demuestras la destreza)

- Mantener una buena base de apoyo con los pies separados, la pierna dominante o pie de apoyo atrás porque recibirá el peso dominante, y con las piernas flexionadas.
- Tener las manos libres y con las palmas extendidas hacia adelante, listas para recibir y proteger la cabeza, el cuello

y la espalda de tu compañero para evitar cualquier caída.

· Estar alerta, listo y pendiente para amortiguar caídas, aunque a veces no es posible evitarlas.

· El uso de los siguientes 4 comandos:

1. "¿Equipo, están listos?"
2. "Sí, "Beto" estamos listos"
3. "Voy"
4. "Ven"

Responsabilidades del facilitador

1. Antes de comenzar esta actividad debes cerciorarte de que todo el grupo conozca muy bien sus posiciones, tanto la de apoyadores como la posición correcta para el sauce.
2. Como facilitador, recuerda que siempre debes poner en una posición estratégica a alguien muy responsable que sirva de soporte a los hombros y la cabeza del sauce.
3. Debes estar pendiente de que en ningún momento se relajen las posturas o las medidas de seguridad. Te toca cuidar que el ambiente siempre sea propicio para el cuidado y la seguridad del sauce.

Responsabilidades de los participantes

Todo el grupo debe trabajar unido para proveer una experiencia edificante a cada participante, en la que se coordinan el movimiento, la protección y la seguridad.

Variaciones

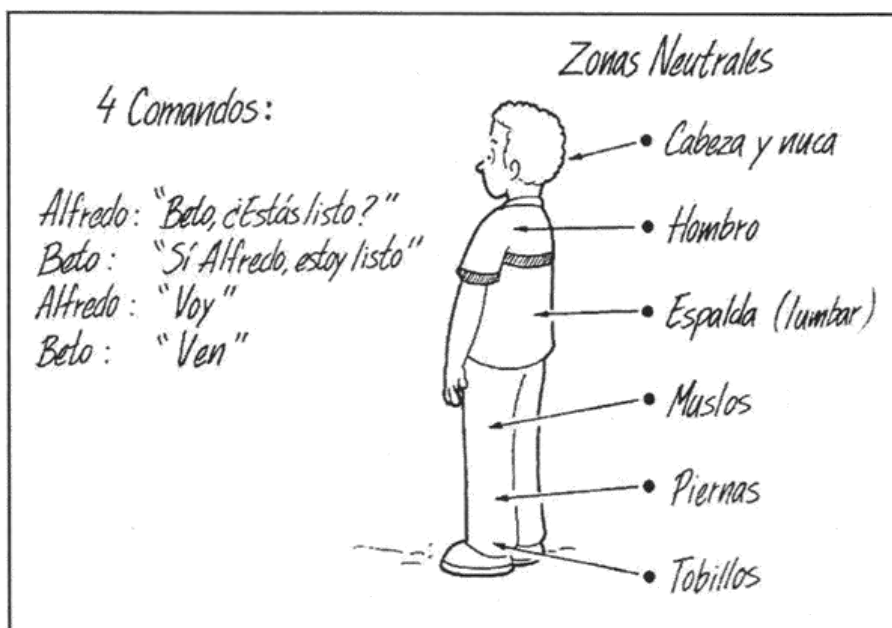
Esta actividad puede hacerse en parejas, como se muestra en la actividad preparatoria Pivote en parejas en donde uno será apoyador y el otro hará el papel del sauce. Luego pueden intercambiar los papeles. El hacerlo en parejas también te provee la oportunidad de cerciorarte de que todos los miembros del grupo conocen las posturas correctas y las pueden practicar cuando que les toque estar en el círculo de participantes o ser el sauce.

Lista de materiales

No se necesitan materiales más que la fuerza de los brazos y la postura correcta de todos los miembros del grupo.

Secuencia

Esta actividad puede usarse como una secuencia de entrenamiento o una actividad independiente. Puede combinarse con cualquier otra actividad que implique confianza, como La caída de fe, La fuga por la ventana, La telaraña.



Demostración práctica del instructor con un voluntario

El instructor y un voluntario demuestran cómo apoyar, haciendo énfasis específicamente en cada uno de los puntos claves. El voluntario se para dando la espalda al instructor, siguiendo el orden de los cuatro comandos, y al finalizar el cuarto comando es cuando se deja caer hacia atrás. El instructor, obviamente, deberá agarrarlo, mostrando la postura adecuada para ello. Luego el voluntario se deja caer hacia el frente y hacia los costados.

La primera vez la persona pone la mano sobre el hombro. La segunda vez quita su mano.

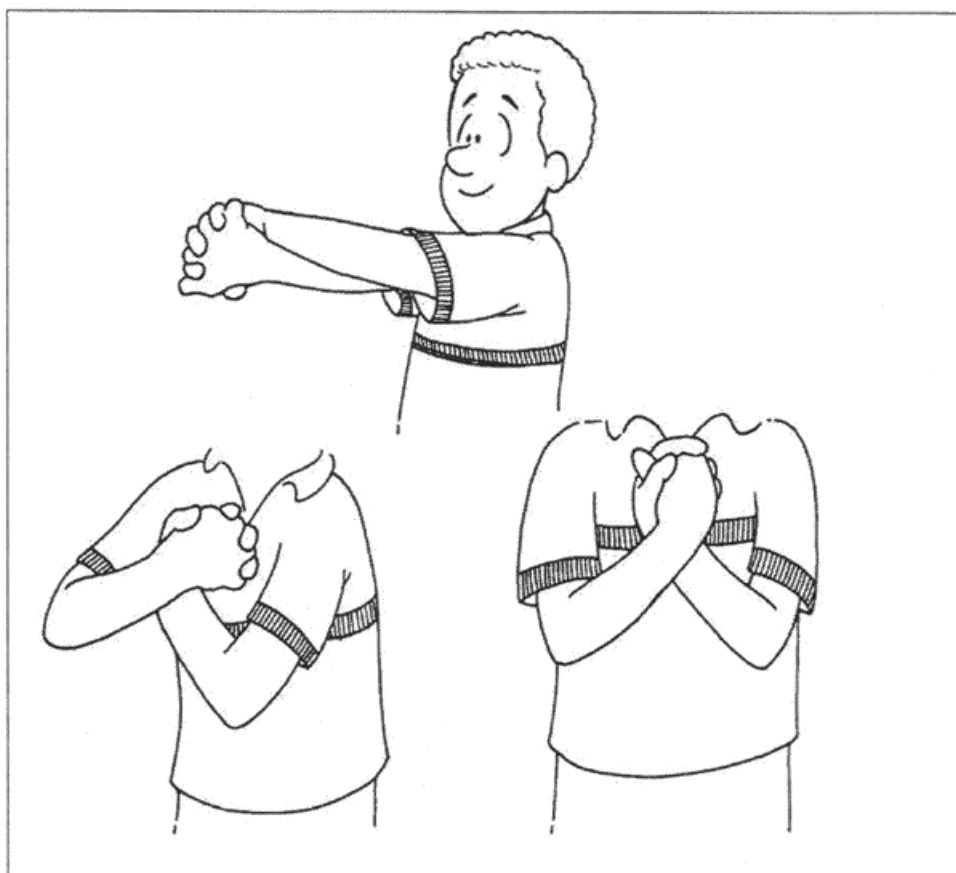
tra vida sentimos una responsabilidad tan real, y nos hace bien tener que velar por la seguridad de los demás. Con ocho personas, este ejercicio dura aproximadamente diez minutos.

Medida de seguridad:

Esta dramática actividad preparativa solo debe ser intentada sobre césped o sobre un colchón y solamente con participantes que puedan manejar la responsabilidad de conocer límites.

Ensayo en parejas

Todos los integrantes del equipo, en parejas, practicarán el mismo ejercicio dejándose caer hacia el frente, hacia atrás y hacia los costados, uno recogiendo al otro. Aprenden a apoyar y a sostener a su pareja completamente. Se les informa que son totalmente responsables de su pareja; si algo le pasa, es su responsabilidad, y si se lastima por un descuido será culpa suya y del equipo. Es cosa muy seria; no hay que temer que sientan el peso de esto. En pocas áreas de nues-



RETOS

Duración Aproximada: 2 horas

Materiales: Huevos de ganso, cámaras fotográficas, Biblia y hoja guía.

Descripción:

Realizar la mayor cantidad de retos para obtener un puntaje alto al final de las 2 horas.

Notas para el director del juego:

Cada equipo tiene 2 horas para realizar la mayor cantidad de retos en su lista. Cuando el tiempo haya terminado deben entregar la cámara fotográfica para comprobar el cumplimiento de los retos y sumar puntos.

Instrucciones para los participantes:

1. Todos deben participar y hacer lo que el reto pide.
2. En todas las fotos y videos debe aparecer su huevo.
3. Solo se puede utilizar el área dentro del campamento.
4. No dañar la naturaleza durante los retos.
5. En las fotos o videos solo puede faltar quien la esté tomando. Pero si el equipo sale completo obtendrá doble puntaje por ese reto.

Retos:

Puntos:

- | | |
|--|----|
| 1. Tomen una foto del equipo en un área totalmente natural | 20 |
| 2. Tomen una foto con una persona que trabaje en el campamento | 20 |
| 3. Tomen una foto del grupo frente a lo que llevaba la gente en Juan 12:13 | 30 |
| 4. Tomen una foto donde todos tengan la cara pintada | 20 |
| 5. Tomen una foto cargando uno de los animales mencionados en Gen. 31:38 | 30 |
| 6. Tomen una foto con una persona del equipo de cocina | 20 |
| 7. Tomen una foto haciendo lo que hizo el personaje en Lucas 19:4 | 30 |
| 8. Tomen una foto con el logo de SWITCH. | 20 |
| 9. Tomen una foto con todos <u>sobre</u> el elemento mencionado en Marcos 16:4 | 30 |
| 10. Tomen una foto formando una pirámide | 30 |
| 11. Tomen una foto con las manos en lo que Jesús uso en Juan 9:16 | 30 |
| 12. Tomen una foto con todos arriba de la muralla | 20 |
| 13. Tomen una foto con el animal mencionado en Lucas 22:60 | 30 |
| 14. Tomen una foto de todos descalzos en el río | 20 |
| 15. Tomen una foto dentro de un barranco | 20 |
| 16. Tomen una foto con todos los grupos participantes | 90 |
| 17. Tomen una foto formando las siglas CMV con sus cuerpos | 30 |
| 18. Grabar un video dramatizando y narrando una historia bíblica | 50 |
| 19. Grabar un video donde todos hagan lo que dice Isaías 35:6 | 40 |
| 20. Grabar un video de todos lavándose los dientes | 30 |
| 21. Grabar un video haciendo la mímica de cómo camina el animalito en Proverbios 30:26 | 40 |
| 22. Grabar un video donde todos rueden por una colina | 40 |

ACTIVIDAD CLAVE # 3

ACERTIJO

ENCICLOPEDIA DE ACTIVIDADES CAMPAMENTILES

ACERTIJOS PORTATILES

Breve descripción del acertijo:

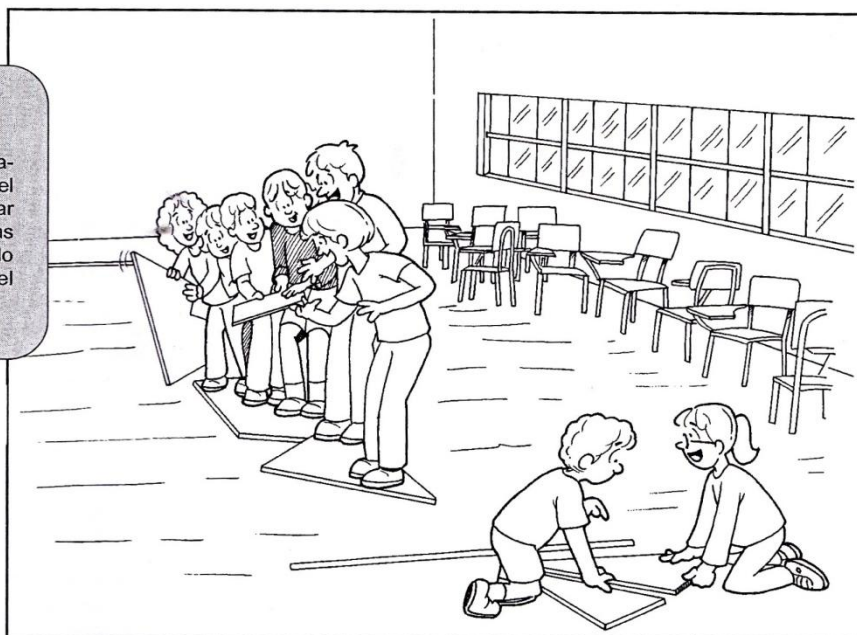
Esta actividad funciona mejor con grupos de 12 personas aproximadamente. Se trata de que el grupo entero cruce el río haciendo uso solamente de las seis piezas del rompecabezas. Después de ser usadas, las piezas deben ser transportadas al otro lado del río para formar el rompecabezas, que debe encajar como un cuadro perfecto.

PISADAS ARMABLES

Objetivo:

Cruzar el río haciendo uso solamente de las seis piezas del rompecabezas. Después de usar las piezas como piedras, éstas deben ser llevadas al otro lado del río para ensamblar el rompecabezas.

Duración aproximada:
30-45 minutos



Presentación

(Estilo Fantasía)

Tu grupo tiene que cruzar el caudaloso Amazonas valiéndose solamente de seis piedras que, una vez utilizadas, deberán ser transportadas hasta la otra orilla. Deben tener la precaución de organizarse de manera eficaz, pues no se permite que un solo participante cargue más de una pieza a la vez y tampoco les será permitido caminar hacia atrás más de una vez. Deben pararse con cuidado, porque si por algún motivo pierden el equilibrio y caen al agua, todos deberán regresar al lugar donde comenzaron. Al cruzar el río, el grupo

completo debe apresurarse a ensamblar las "rocas" en las que se han estado parando porque deben formar un cuadrado perfecto.

Reglas

1. Nadie puede caminar para atrás más de una vez.
3. Nadie puede cargar más de una pieza a la vez.
4. Si algún jugador se cae al "río" o toca el "agua", el equipo entero debe comenzar desde el principio.
5. Para que el acertijo se considere completado con éxito, el rompecabezas debe quedar armado en la forma de un cuadrado.

Medidas de seguridad

El facilitador debe intervenir en caso de que los participantes estén utilizando un método peligroso para realizar el acertijo. Aún así, el facilitador debe sugerir que el grupo busque otro método más seguro, sin especificar qué método puede ser.

Si los materiales se deslizan fácilmente ya sea sobre el piso o que se deslizen los pies sobre el material, habrá que usar otro material para las piezas o exigir que ellos se mantengan en contacto físico en todo momento.

Temas de discusión y reflexión

Descripción

¿En qué formas trabajaron juntos como equipo para el logro del objetivo? ¿Hubo alguien que tuvo que sacrificar mucho para el éxito del grupo? ¿Cuál fue la mayor dificultad que enfrentaron? ¿Hubo algún momento en el que sentiste frustración? ¿Cuál fue? ¿Cuál fue tu mayor aporte al grupo? ¿Hubo alguien que sobresalió como líder?

Interpretación

¿Por qué sí o por qué no lograron cumplir con lo que se propusieron? ¿Qué importancia tuvo la comunicación para el logro de sus objetivos? ¿Hubo algún tipo de actitud negativa en la práctica de este acertijo? ¿Cómo estuvo tu comunicación? ¿y tu actitud?

Aplicación

Viendo tu experiencia en este acertijo, ¿de qué manera podrías aplicar lo aprendido a tu vida cotidiana? ¿Qué destreza de resolución de problemas pudiste aprender para aplicarla en solucionar los problemas de tu vida?

Responsabilidades del facilitador

Delimita el área con líneas de comienzo y de final que tengan por lo menos 10 metros (30 pies) entre sí para que tu grupo sepa dónde comienza y dónde termina el río (o el pantano).

Responsabilidades de los participantes

Los participantes deben responsabilizarse por cruzar "el río" o "el pantano" utilizando las piezas del rompecabezas de manera apropiada y sin pararse en el "agua." Luego deben ensamblar el rompecabezas para finalizar el acertijo.

Lista de materiales

Seis (6) piezas de rompecabezas que juntas forman un cuadrado perfecto. Estas piezas pueden ser hechas de plywood, de espuma de hule, o alfombra. Además dos cuerdas de diez (10) metros de largo para marcar los límites del área de juego, o se puede usar yeso o cal para marcar el río.

Secuencia

Puesto que esta actividad promueve los logros individuales que se alcanzan con el apoyo de todos los participantes fomentando el espíritu de equipo, se puede relacionar con actividades que tienen el mismo fin tales como Bienes raíces, Cuadrícula, La telaraña, o Cruzando la línea de fuego.

Modificación para niños

Este acertijo es apropiado tal como está para niños.

Solución

El grupo entero cruza el río haciendo uso de las seis piezas del rompecabezas a manera de piedras o pisadas en las que se paren. Luego transportan las piezas al otro lado del río para formar el rompecabezas como lo es indicado en el dibujo de al lado.

DESCRIPCIÓN DE CADA ACTIVIDAD ÓPTIMA

ACTIVIDAD ÓPTIMA #1

SWITCH (REFLEXIÓN POST JUEGOS NOCTURNOS)			
Tema:	Reconocer que hay una diferencia entre la luz y la oscuridad y que pueden escoger ser parte de la luz.	Meta de Fe:	Vemos a nuestros acampantes no cristianos aceptando a Jesús como Salvador e iniciando una relación personal con El, transformando sus vidas para siempre.
ORGANIZACIÓN <i>Domingo por la tarde</i>		Participantes: 100 jóvenes	Edades: 18 a 24 años
		Duración Total: 30 min	
AGRUPACIÓN			TIEMPO
Formados en parejas de amigos (cada chavo del MJP con su invitado), se instruirá a los líderes previamente capacitados que busquen otras dos parejas, formando así grupos de 6 personas			10 min
	ACTIVIDAD	LUGAR	
ETAPA 1	Sentados en un círculo, los líderes guiarán a los muchachos a reflexionar en la actividad nocturna siguiendo las preguntas de discusión provistas.	Mujeres: Adentro de las cabañas Varones: afuera, alrededor de las cabañas	20 min

SWITCH

(Reflexión Post Juegos Nocturnos)

Materiales: Una vela, fósforos

En la oscuridad (con las luces apagadas) y tomando turnos, discute con tus amigos estas preguntas:

1. ¿Qué te parecieron los juegos nocturnos? ¿Sentiste alguna diferencia entre jugar de día y de noche?
2. ¿Qué pensabas mientras te escondías? ¿Le tienes (o has tenido) miedo a la oscuridad?
3. Además de la oscuridad física (ausencia de luz), ¿existen en la vida otros tipos de oscuridad? ¿Cuáles? (ejemplo de posibles respuestas: la ignorancia, la mentira, el pecado etc.)

Enciende una vela, comenta sobre las expresiones que solemos escuchar cuando llega la luz después de un largo apagón, y continúa con estas preguntas:

4. ¿Prefieres la luz o la oscuridad?
5. Además de la luz (del sol, del foco, de una lámpara, etc.) ¿Existen otros tipos de luz? ¿Cuáles? (ejemplo de posibles respuestas: el conocimiento, la verdad, etc.)
6. Comenta sobre una experiencia en la que fuiste luz (marcaste la diferencia al no hacer lo que los otros hacían)

ACTIVIDAD ÓPTIMA # 2

DEVOCIONAL CNH			
Tema:	Conocer a Dios como el Dios Creador. Exploración de la naturaleza	Meta de Fe:	Vemos a nuestros acampantes no cristianos aceptando a Jesús como Salvador e iniciando una relación personal con El, transformando sus vidas para siempre.
ORGANIZACIÓN <i>Sábado por la mañana</i>		Participantes: 100 jóvenes	Edades: 18 a 24 años
		Duración Total: 1 hora	
AGRUPACIÓN			TIEMPO
En el suelo habrá 5 tipos de tarjetas representando cada uno de los sentidos (olfato, vista, tacto, oído, gusto). Cada quien tomará una y buscarán a los otros del mismo sentido, formando así 5 grupos.			10 min
	ACTIVIDAD	LUGAR	
ETAPA 1	Cada grupo tendrá la tarea de buscar cosas novedosas en la creación que puedan explorar con el sentido que les tocó	Alrededor del tabernáculo	10 min
ETAPA 2	Formarán un grupo de 5 con un miembro de cada sentido y compartirán lo que exploraron.	Alrededor del tabernáculo	10 min
ETAPA 3	Tomarán un tiempo corto a solas para reflexionar en lo que han explorado, pensar en una enseñanza que pueden extraer de ello y aplicar a sus vidas.	Alrededor del tabernáculo	10 min
ETAPA 4	Buscarán una persona de un sentido diferente al suyo para compartir la enseñanza encontrada.	Alrededor del tabernáculo	10 min
ETAPA 5	Reunidos todos los grupos se concluye con una alabanza cuyo tema identifique a Dios como Creador.	Tabernáculo	10 min

ACTIVIDAD ÓPTIMA # 3

CAMINATA EVANGELÍSTICA			
Tema:	Caminata de testimonios seleccionados de jóvenes con diferentes trasfondos	Meta de Fe:	Vemos a nuestros acampantes no cristianos aceptando a Jesús como Salvador e iniciando una relación personal con El, transformando sus vidas para siempre.
ORGANIZACIÓN <i>Viernes por la noche</i>		Participantes: 100 jovenes	Edades: 18 a 24 años
		Duracion Total: 3 horas	
AGRUPACIÓN			
A la hora de la cena se unirán dos grupos de los retos de la tarde, formando un total de 5 grupos. Previamente se preparará un guía por grupo que conozca el recorrido.			
	ACTIVIDAD	LUGAR	TIEMPO
ETAPA 1	Después de la cena, de sorpresa se apagarán las luces y con el reflector se apuntará al asignado de dar el testimonio principal (1ra parte)	Comedor	15 min
ETAPA 2	Concluido el primer testimonio dará inicio la caminata. Serán 5 estaciones simultáneas con diferentes testimonios, compartidos por chavos del MJP. Los grupos rotarán por las estaciones aproximadamente cada 10 minutos.	Alrededor del tabernáculo	1 hora
ETAPA 3	Se traslada todo el grupo al tabernáculo. Con las luces apagadas, el reflector se apuntará al asignado de dar el testimonio principal (2da parte).	Tabernáculo	15 min
ETAPA 4	Presentación del Evangelio por Leonel Campbell. Llamado a recibir a Jesús como Salvador. Ministración.	Tabernáculo	80 min

ACTIVIDAD ÓPTIMA # 4

PROMESAS (TIEMPO A SOLAS SEGUNDO DÍA)			
Tema:	Saber que Dios ha prometido estar con ellos. Conocer la importancia de leer la Biblia y estar cerca de Dios.	Metas de Fe:	Vemos a nuestros acampantes no cristianos aceptando a Jesús como Salvador <i>e iniciando una relación personal con El, transformando sus vidas para siempre.</i>
ORGANIZACIÓN <i>Domingo por la mañana</i>		Participantes: 100 jóvenes Duración Total: 30 min	Edades: 18 a 24 años
AGRUPACIÓN			TIEMPO
Tiempo de alabanza: todos juntos en las gradas Tiempo a solas: solos alrededor de las cabañas			
	ACTIVIDAD	LUGAR	
ETAPA 1	Tiempo de alabanza, canciones que trate sobre agradecer lo que Jesús hizo en la cruz y su promesa de estar con sus hijos. Explicación de en qué consistirá el tiempo a solas.	En las gradas	15 min
ETAPA 2	Tiempo a solas, individualmente, siguiendo la guía que se les proporcionará.	Alrededor de las cabañas	15 min

Lee:

PROMESAS

Josué 1:8-9

⁸ Nunca se apartará de tu boca este libro de la ley, sino que de día y de noche meditarás en él, para que guardes y hagas conforme a todo lo que en él está escrito; porque entonces harás prosperar tu camino, y todo te saldrá bien.

⁹ Mira que te mando que te esfuerces y seas valiente; no temas ni desmayes, porque Jehová tu Dios estará contigo en dondequiera que vayas.

Reflexiona:

Cada uno de estos versículos demanda que hagas algo y a cambio dan una promesa.

Versículo 8:

¿Qué es lo que pide que hagas?

¿Cuál es la promesa que Dios te ofrece a cambio? (*Pista: busca la palabra “porque” en el versículo*)

Versículo 9:

¿Qué es lo que pide que hagas?

¿Cuál es la promesa que Dios te ofrece a cambio? (*Pista: busca la palabra “porque” en el versículo*)

¿Hay alguna situación en tu vida en la que necesitas que las cosas salgan bien o que te vendría bien saber que Dios está de tu lado? Según estos versículos, ¿qué tienes que hacer para obtener esas promesas?

Ora:

Si nunca lo has hecho, esta es una buena ocasión para hablar con Dios. Como si estuvieras hablando con un amigo, cuéntale sobre cualquier decisión o situación difícil que estés viviendo. Dios está dispuesto a escuchar y ha prometido estar contigo.

PRESUPUESTO			
Gastos Estimados	Por Persona	Total Personas	Total Lempiras
Alimentación	250.00	100	25,000.00
Transporte	80.00	100	8,000.00
Materiales	50.00	100	5,000.00
Ofrenda <i>Cocineras</i>	8.00	100	800.00
Compra <i>Materiales</i>	20.00	100	2,000.00
Promoción	10.00	100	1,000.00
Logística	20.00	100	2,000.00
Imprevistos <i>(10% S/ el total de gastos)</i>	43.80	100	4,380.00
Excedente esperado	5.00	100	500.00
TOTAL	486.80		48,680.00

MENÚ			
Horario	Viernes	Sábado	Domingo
Desayuno Sábado 8:00-9:00 a.m. Domingo 9:00-10:00 a.m.		Panqueques • 3 pancakes por persona • Mantequilla • Jalea • Margarina • Fruta: un pedazo de sandía • Jugo de naranja • Café	Desayuno Catracho • Plátanos fritos • Frijoles molidos • Huevo • Queso rallado • Mantequilla • Juego de naranja • Café
Almuerzo Sábado 1:00-2:00 p.m. Domingo 1:30-2:30 p.m.		Pollo frito (Empacado para comer en los kioscos) • Pollo • Papas fritas • Repollo • 1 pan blanco • Salsa de tomate • Limonada	Arroz con pollo • Arroz • Ensalada • 1 pan blanco • Té frío
Cena Viernes y Sábado 6:00-7:00 p.m.	Chuleta con tajadas • Chuleta • Tajadas de guineo verde • Repollo • Salsa • Té frío	Tortillas con quesillo • 2 tortillas por mujer, 3 para los hombres • Salsa y queso rayado • Jugo ponche de frutas	

AFICHE

A poster for the SWITCH Campamento Jóvenes. The background is blue. At the top, the word "SWITCH" is in a large, white, bold font on a red rectangular background. Below it is a silver push-button. Under the button, the text "CAMPAMENTO JÓVENES" and "18 A 24 AÑOS" is written in white on a red background. Below that, the dates "7 - 9 FEBRERO 2014" are written in white on a red background. To the left of the button, the text "¿Querés ir?" is written in white, followed by "Llama al" and the phone number "2550-0750" in a large, bold, white font. To the right of the button, the text "Inscripción hasta" is written in white, followed by "2 de FEBRERO" in a large, bold, white font. Below the button, the text "Mas información con Emma Castro o Leonel Campbell" is written in white. At the bottom left, the text "¡Alistá tu maleta!" is written in white, followed by "Nos vamos el Viernes 7 de Febrero a las 2:30 pm, salimos de la Esc. Pablo Menzel." in white. At the bottom right, the MJP logo is shown, featuring the letters "MJP" in a bold, white font with a crown above the "M", and the text "ministerio juvenil pcr" below it.