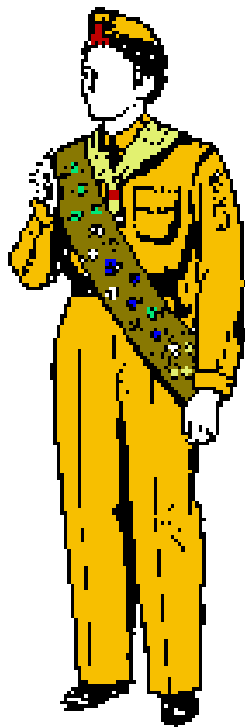


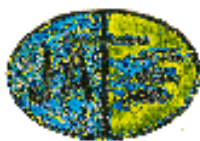
# MANUAL

## Administrativo

**G  
u  
í  
a  
s**



**M  
a  
y  
o  
r  
e  
s**



Recopilado y adaptado por  
el Departamento de  
Jóvenes de la  
Sección Centro de Chiapas



# CONTENIDO

Miremos al Guía .....	2
Actividades del Club, Objetivos espirituales .....	3
Organización básica .....	6
Deberes de los dirigentes .....	7
Financiamiento del Club .....	7
Reuniones del Club .....	8
Inicialización del Club .....	9
La primera reunión .....	10
Organización de las Unidades .....	11
El Uniforme .....	12
Colocación de Insignias .....	13
Significado de las banderas .....	15
Actividades emocionantes .....	18
La Investidura .....	21
El gozo del descubrimiento .....	26
¡Vamos al campamento! .....	33
Juegos Bíblicos para el Sábado .....	37
Promoviendo el compañerismo y la recreación .....	46

# AVREMO AL GUÍA



La Iglesia Adventista del Séptimo Día tiene la gran responsabilidad de conservar los recursos que poseen sus jóvenes y niños. El Club de Conquistadores y Aventureros constituye una parte importante en este movimiento de conservación y se organiza con el fin de alcanzar a nuestros jóvenes doquier se encuentren para guiarlos a Cristo, ayudarles a fijar sus ideales y presentarles la vida cristiana en una forma más atractiva. Estos Clubes tiene como propósito primordial el aspecto espiritual: lealtad, honestidad, y seguir a Cristo.

**El Club de Guías Mayores tiene como objetivo la formación de líderes que dirijan a los menores y niños de la Iglesia.**

A continuación se presentan cinco puntos que deben ser empleados por los adultos a fin de atraer los niños y jóvenes a la iglesia.

1. **Ayúdese a los jóvenes a sentir que son parte de la iglesia.** Demuéstreles que son apreciados; para ellos esto significa mucho. Recuerde que las grandes fuerzas que impulsan el alma hacia su destino son "la fe, la esperanza y **el amor**".

2. **Revele ante los jóvenes el destino que Dios ha fijado para ellos.** Descúbrase el velo del futuro e inspire a ellos el deseo de completar el plan divino. Sus corazones arderán con la convicción de que Dios los necesita.

"Dios pide vigor, celo y valor juveniles. El ha escogido a los jóvenes para que ayuden en el progreso de su causa" (CONSEJO PARA LOS MAESTROS, PAG.413).

"El llama a ejércitos enteros de jóvenes de mente y corazones amplios, y que tengan amor por Cristo y la verdad". (MENSAJE PARA LOS JÓVENES, PAG. 222)

3. **Procure que la iglesia sea un lugar interesante y atractivo para los jóvenes, haciendo que su asociación con la misma sea placentera.** Presénteles a Cristo como una persona viva y real. Ayúdeles a comprender que la experiencia cristiana significa vivir con Cristo; de modo que sientan el desafío de ofrecer lo mejor que poseen para bien del Maestro.

4. Ayúdeles a desarrollar varias habilidades y a adquirir conocimientos que los induzcan a cultivar sentimientos nobles.

5. Organícese a los jóvenes en grupos de acuerdo a sus edades e inclinaciones, con el fin de realizar actividades que sean de interés común para todos ellos.

## SE NECESITAN DIRIGENTES

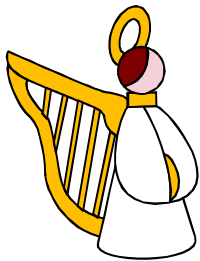
Para alcanzar el éxito como dirigentes se necesita una buena preparación. Un buen dirigente, además de cultivar las cualidades innatas que poseen necesita adquirir nuevos conocimientos por medio del estudio. De esta manera, aumentará el caudal de habilidades indispensables para una buena dirección. La edad comprendida entre los diez y los quince años es la época más importante y decisiva en la vida de toda persona. Por lo tanto, los dirigentes de menores y niños deben estar capacitados para orientar a los niños en una forma provechosa.

# ACTIVIDADES DEL CLUB

El programa del Club de Guías Mayores gira alrededor de aquellas actividades edificantes. En la preparación del programa se debe prestar atención especial al desarrollo armonioso de la mano, la mente y el corazón. Algunos de los campos de estudios se relacionan con la agricultura, las artes manuales, los "hobbies" (aficiones), las artes domésticas, la naturaleza y experimentación en diferentes campos. Al proseguir estos estudios, se ofrece al Guía Mayor la oportunidad de completar muchas de las especialidades J.A. y de compartir sus recursos con otros.

Recuerde que la clave del éxito es la variación. Un programa cuando se vuelve monótono se vuelve excesivamente aburrido. Los niños y jóvenes necesitan que siempre se incluyan actividades físicas, ya que ellos tienen exceso de energía.

También: las marchas, los campamentos, las caminatas, las excursiones, el estudio de la naturaleza, las reuniones sociales y otras actividades de interés especial para los jóvenes forman parte del programa básico de un Club de Guías Mayores. Aunque muchas de estas actividades son de índole secular, el vínculo de compañerismo y amistad forjado entre el consejero y el niño, es un medio eficaz para lograr los objetivos espirituales.



## OBJETIVOS ESPIRITUALES

Todas las actividades del club ofrecen la oportunidad de guiar la atención hacia los valores morales. Directa e indirectamente los dirigentes ayudan a los jóvenes a desarrollar cualidades nobles tales como: honradez, sinceridad, reverencia, diligencia, cortesía, veracidad, obediencia y pureza. Los miembros del Club se encuentran en una edad favorable para ingresar a las filas del Capitán Jesús y a la iglesia. EL propósito primordial del club es el de guiar a nuestra juventud a una sincera dedicación y a vivir en armonía con las normas cristianas. Para alcanzar estos objetivos, los consejeros organizarán actividades que tiendan a implantar en los corazones de los jóvenes amor y devoción a Dios y el deseo de prestar un servicio desinteresado a sus semejantes.

## PASOS PARA LA ORGANIZACIÓN.

1. **Solicitar apoyo al Pastor del Distrito:** El Pastor es la persona más interesada en ver que los Jóvenes se organicen para cumplir la misión. Cualquier miembro de iglesia que vea la necesidad de organizar un club de Guías Mayores debe solicitar consejo a su Pastor antes de seguir adelante.
2. **Solicitar consejo del Director J A de la Asociación.** El director de la Asociación/Misión es el director de todos los clubes de Guías Mayores del campo y organiza cursos de entrenamiento para directores de los Clubes.
3. **Presentar el plan a la Junta de Iglesia.** Al recibir la recomendación del Director J.A., un miembro de la iglesia local o el mismo Director J.A., debe presentar el plan ante la Junta de Iglesia. Es necesario que la Junta de Iglesia autorice la organización del club. Al autorizar también se compromete a ser ANFITRIONA del club, y es quien autoriza los planes y un presupuesto de sus fondos para apoyarlo. Enviar al departamento de Jóvenes de la Asociación **FORMATO PARA REGISTRAR** el Club, firmado por el Pastor, los miembros del Club y el director.

4. **La Iglesia elige al Director y Subdirectores.** Al finalizar el curso de capacitación, la Junta de la Iglesia debe seleccionar (entre las personas capacitadas para dirigir) un director y dos subdirectores, y recomendarlos a la iglesia. Después que la iglesia hay nombrado a estas personas, se reunirá la Comisión Directiva del Club.
5. **Informar a la congregación durante el Culto Divino.** Es necesario informar a la feligresía de la iglesia en cuanto a la organización de un Club de Conquistadores, los objetivos del mismo y las ventajas que representa. Se debe elegir a una persona capacitada que presente ante los miembros cuán necesario e importante es la organización del club. Esa persona podría ser: el Director J.A. de la Unión, el Director J.A. de la Asociación/Misión, el pastor de la Iglesia, un Guía Mayor Investido o un obrero del campo local que haya sido invitado por el pastor. Se recomienda hacer esta presentación el sábado de mañana a la hora del Culto Divino.
6. **Convocar a una reunión especial para el Sábado en la tarde.** A esta reunión deben asistir todos los interesados en la organización de un Club. Debe invitarse a todos los Guías Mayores, padres de niños de edad primaria, maestros (de escuelas públicas y de escuelas de iglesia, maestros del Departamento Primario de la escuela sabática y todo miembro adulto que tenga "hobbies" que sean de interés para los niños). Se debe aprovechar esta ocasión para ofrecer más detalles sobre las actividades del club y su organización. También se recomienda invitar a los miembros de un club vecino para que ellos presenten el uniforme del club y demuestren algunas de las habilidades de los Guías Mayores.
7. **Impartir el curso para consejero de 10 horas.** Bajo la dirección del Director J.A. se debe presentar un curso de capacitación en el vecindario de la iglesia o en otro lugar cercano, a los que deseen asistir al mismo. Conociendo que el buen funcionamiento del club depende en gran medida de la preparación que poseen sus dirigentes, el Director J.A. se encargará de dirigir ese curso a fin de entrenar el mayor número posible de directores, consejeros e instructores. Este curso requiere un mínimo de 10 horas de clase.
8. **La directiva es la que elige a los consejeros e instructores.** Los miembros de la Comisión Directiva son:
  - a. El pastor de la iglesia,
  - b. El director de la Sociedad de Jóvenes,
  - c. El Director de la Escuela de Menores o un maestro de los grados avanzados de la escuela de la iglesia,
  - d. El Director y los Subdirectores del Club.El Director del Club es el presidente de esta comisión, la cual se encargará de elegir los consejeros e instructores, y de establecer las normas y reglamentos básicos para el buen funcionamiento del club.
9. **Hacer un plan de trabajo.** Este debe ser considerado el paso más importante en la organización. La elaboración del programa consiste en hacer planes de largo alcance con el fin de impulsar y mantener vivos los objetivos del club durante los meses futuros. Un sabio reconocimiento de las características de los adolescentes ayudará al personal del club a dividir el programa total del año, en tres o cuatro secciones. En cada una de estas secciones se enfatizará una fase especial del programa del año; lo cual dará flexibilidad al programa y

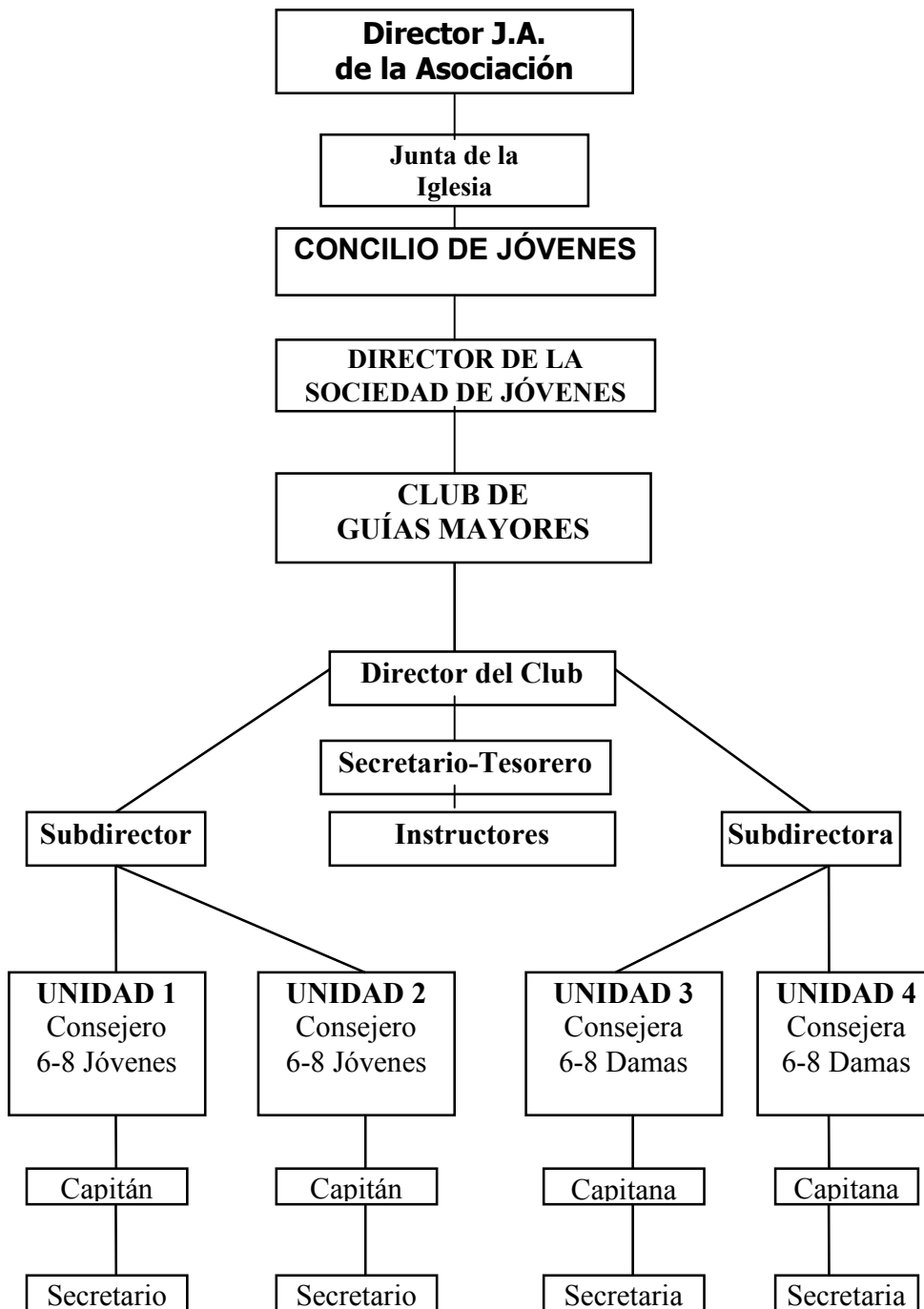
permitirá que se introduzcan nuevas ideas entre un período y otro. **Cada reunión debe ser minuciosamente planeada.**

10. **Los directivos deben conseguir uniforme.** El Director, los subdirectores, los consejeros y los instructores componen el Personal del Club. Los mismos **deben reunirse con regularidad** para hacer los planes a fin de prepararse a sí mismos para la dirección del club. Esto les ofrecerá la oportunidad de familiarizarse con los objetivos y las actividades del club, y les ayudará a conocer mejor sus responsabilidades. **Todos los miembros del personal deben usar el uniforme** de los Guías Mayores y portar las insignias correspondientes en todas las reuniones y actividades oficiales del club.
11. **Admisión de los Guías Mayores.** Ahora, el personal del club estará preparado para dar la bienvenida a los jóvenes que deseen pertenecer al club. Los primeros nueve pasos en la organización tomarán de tres a seis meses. Durante este tiempo de preparación se recomienda hacer circular la noticia de la organización del club por medio de la solicitud de admisión firmada por sus padres, éstas deben ser recibidas a fin de someterlas a estudio durante las próximas dos semanas. Luego se celebrará la **ceremonia de iniciación** de los miembros y se hará entrega oficial de las tarjetas de miembro.
12. **Se organizan las unidades y se enfatiza el uso del uniforme.** En la tercera reunión del club deben organizarse las unidades y asignarse los consejeros correspondientes. Durante los primeros meses, nuevos miembros continuarán ingresando al Club. Se recomienda, asignar de 6 a 8 miembros a cada unidad; para que los nuevos miembros que lleguen puedan unirse a la unidad que mejor armonice con su desarrollo físico y mental. Fijar una fecha para que la gran mayoría de los jóvenes posean sus uniformes. Es conveniente enfatizar en las solicitudes de ingreso que cada miembro tenga su uniforme a los sesenta días de haber ingresado al club. También se debe requerir el uso de las insignias, las cuales se consideran parte del uniforme.



# ORGANIZACIÓN BÁSICA

El siguiente es un esquema del plan básico que se recomienda para la organización de un Club de Guías Mayores:



# DEBERES DE LOS DIRIGENTES

Después de haberse elegido el Director y los Subdirectores, se formará la Comisión Directiva del Club. Esta comisión se encargará de hacer los planes, administrar las finanzas y programar las actividades del club.

**El Director:** Es responsable de la organización y el desarrollo del programa total. Debe ser un adulto que tenga interés en ayudar los jóvenes y que pueda resolver con simpatía y comprensión sus problemas. Debe ser hábil, entusiasta y un miembro fiel de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Tiene la responsabilidad de coordinar la acción entre sus miembros directivos y el resto del personal, manteniendo un espíritu de colaboración entre los mismos.

Siendo que el éxito del club dependerá en gran parte del director, éste debe ser un buen ejemplo en todo lo que concierna a espiritualidad, pulcritud, puntualidad, dominio propio y amabilidad.

**Los Subdirectores:** Generalmente hay dos subdirectores, uno encargado de los niños y otro (una dama) encargada de las niñas. Cuando el director se ausenta uno de ellos se hace cargo de las reuniones del club.

**Secretario-Tesorero:** Envía un informe trimestral a la Asociación/Misión, lleva registro de las finanzas del club, recibe de los consejeros las cuotas, y el informe diario de puntajes y las concentra para elegir al Guía Mayor del año.

**Los Consejeros:** Cada unidad del club debe tener un consejero. Estos serán elegidos por la Comisión Directiva. Deben ser mayores de 18 años y, si es posible, ser Guía Mayor. Ellos son responsables de organizar las actividades especiales de sus unidades y deben orientar y dar atención individual a cada miembro de sus correspondientes unidades.

**Los Instructores:** Estos también son nombrados por la Comisión Directiva. Ellos son los encargados de enseñar las clases de las especialidades.

Todos los miembros del cuerpo directivo deben reunirse con regularidad para trazar los planes y organizar los programas. **Ellos deben estar presentes 15 minutos antes del comienzo de cada reunión.**

## **FINANCIAMIENTO DEL CLUB.**

Para que el club funcione debidamente, se necesitan fondos. Corresponde a la Comisión Directiva buscar los medios para proveer al máximo las finanzas para el evangelismo juvenil. Las principales fuentes de ingreso serán las siguientes:

1. ***Donativos particulares:*** Algunos de los miembros de la iglesia que no puedan participar y colaborar con el club en forma personal, podrán prestar su ayuda financieramente. Visítalos y preséntales un bonito proyecto a favor de los JA.
2. ***Proyectos benéficos.*** Tales como ofrendas especiales, venta de revistas, venta de los trabajos manuales, etc.
3. ***Ofrendas.*** La iglesia puede dedicar al club las ofrendas que se recojan el Día del Conquistador; o pueden subvencionar al club de su presupuesto para gastos de iglesia.
4. ***Cuota de los miembros.***



- a. Cuota de ingreso: Al entregar su solicitud de ingreso, cada jóven debe pagar la cuota de ingreso que haya sido establecida.
- b. Cuotas regulares: Se debe fijar una cuota mensual. Los consejeros deben formular un presupuesto sencillo. Algunos clubes prefieren establecer cuotas semanales en vez de cuotas mensuales. El Guía Mayor que paga regularmente su cuota, desarrollará rasgos sanos de responsabilidad y economía; sentido de independencia y confianza en sí mismo. Estar al día en sus cuotas al investirse.
- c. Cuotas especiales: Cada Guía Mayor debe pagar los materiales que utiliza en la clase de artes manuales. Cada uno es responsable por la compra de su uniforme (La Directiva buscará la forma de ayudar a los miembros pobres). No se deben financiar las excursiones con los fondos regulares del club.

Para disponer de los fondos del club se necesitará la aprobación de la Comisión Directiva. El secretario-tesorero llevará un registro exacto de los ingresos y egresos del Club, debe presentar un **informe mensualmente al pleno del club y en el formato mensual a la Asociación**, y estará preparado a informar cuando se le solicite.

Los fondos del club se emplearán en la compra de equipo para primeros auxilios, campamentos, artes manuales, libros, revistas, banderas, banderines y premios. Para mayor seguridad, y de acuerdo al Manual de la Iglesia los fondos se dejan bajo la custodia del tesorero de la iglesia (no se usan para otro fin que no sea el Club).

## **REUNIONES DEL CLUB.**

Cada reunión debe estar repleta de actividades interesantes. **Es indispensable la puntualidad** y una cuidadosa ejecución de los planes.

Las reuniones del Club constan de tres partes:

- a. Apertura                      b. Cuerpo                      c. Clausura*

Los programas pueden ser de una hora y media o dos horas. Solo en caso de que se desarrolle alguna actividad en especial se puede ampliar a un máximo de dos horas y media.

A continuación se presentan dos programas sugerentes para las reuniones del club. Aunque estos programas pueden ser cambiados de acuerdo a las circunstancias locales de cada club. Si se mantiene el desarrollo del programa sin interrupción se evitarán muchos de los problemas disciplinarios.

### **PROGRAMA No 1 (HORA Y MEDIA)**

#### ***APERTURA***

***15 minutos***

- |  |           |
|--|-----------|
| • Toque del silbato y formación  | 2 minutos |
| • Escolta pasea la bandera   | 5 minutos |
| • Himno de los Guías Mayores   | 1 minuto  |
| • Oración  | 1 minuto  |
| • Repetir el Voto y la Ley del Guía Mayor  | 1 minuto  |
| • División en unidades (pasar lista, cobrar la cuota, Planear las actividades del mes) | 5 minutos |

<b>CUERPO</b>	<b>69 minutos</b>	
• Relato o charla - Ideales alternado con especialidades		14 minutos
• Marchas, juegos o ejercicios		15 minutos
• Clases de artes manuales y/o proyectos especiales		40 minutos
<b>CLAUSURA</b>	<b>6 minutos</b>	
• Arriar la bandera		4 minutos
• Palabras finales del Director		1 minuto
• Himno de los Guías Mayores y oración		1 minuto

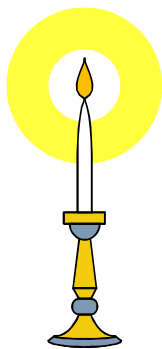
## **PROGRAMA No 2 (DOS HORAS)**

**APERTURA (Idéntica al prog. No.1) 15 minutos**

<b>CUERPO</b>	<b>99 minutos</b>
• Ideales de los JA (relato o charla)	14 minutos
• Especialidades o actividades especiales	15 minutos
• Marchas, juegos o ejercicios	20 minutos
• Clase de artes manuales	45 minutos
• Recoger los materiales	5 minutos

**CLAUSURA (Idéntica al prog. No.1) 6 minutos**

Algunos clubes que se reúnen de noche siguen la práctica de celebrar la parte que corresponde a "Ideales de los JA" al final del programa. Generalmente se reúnen en un servicio religioso alrededor de la fogata. Allí se cuentan relatos misioneros y de pioneros adventistas. Se termina con una sencilla ceremonia en la cual todos se ponen de pie y forman un círculo de compañerismo; cada uno toma la mano del vecino, para cantar un himno o corito y tener la oración. Al seguir esta costumbre se omite el arriamiento de la bandera. Este método tiene la ventaja de despedir a los jóvenes con un sentimiento de reflexión, que los hace llevar consigo los ideales espirituales. Este plan es muy popular entre los Conquistadores. En un Club se hizo una encuesta preguntando: ¿Cuál es su actividad predilecta en el programa de los Conquistadores? La gran mayoría contestó: "La fogata".



### **INICIALIZACIÓN DEL CLUB.**

Debe hacerse amplia propaganda con relación a la primera reunión del Club. Para este fin se recomienda utilizar los siguientes medios:

1. Anuncios en la Iglesia.
2. Avisos en el boletín de la Iglesia con 3 semanas de anticipación.
3. Avisos en la escuela de la Iglesia.
4. Distribución de volantes.
5. Avisos en los departamentos de menores en la Escuela Sabática.
6. Reuniones especiales con los padres.

7. En el Culto Divino, un sermón especial sobre el hogar cristiano o la necesidad del evangelismo infantil y juvenil).

¿Quiénes serán admitidos?

Los jóvenes que tengan 16 años o más de edad podrán admitirse en el Club de Guías Mayores. Los menores de 16 años no deben ser inscritos porque al hacerlo, menguará el interés de los miembros de más edad que pertenecen al Club, además existe el Club de Conquistadores para esas edades.

Todo Guía Mayor debe estar dispuesto a vivir en conformidad con los principios de la Ley y el Voto del club. Los aspirantes deben ser Bautizados y activos. No se debe cerrar la oportunidad al joven que muestra interés por el Club pero que no es bautizado. Se puede aceptar y decirle bienvenido. Cuando comprende la importancia del club se le anima a considerar la posibilidad de bautizarse. El Club es una agencia ganadora de almas. Ganémoslo para Cristo entre todos.

Con el fin de que la membresía continúe aumentando, se debe animar a los jóvenes a que lleven sus amigos a las reuniones. Se podrá ofrecer un premio al Guía Mayor que dentro de cierto tiempo lleve el mayor número de aspirantes o visitas.

## **LA PRIMER REUNIÓN**

1. **Tener el lugar de reunión con las condiciones necesarias.** Hacer una reunión oficial. Las reuniones del club pueden realizarse en un taller, en un gimnasio, en un garaje que sea amplio o en el salón dedicado a las actividades sociales de la iglesia. *Es indispensable tener un lugar* para las reuniones, pues esto contribuirá a la estabilidad, puntualidad y a que se mantenga el interés de los miembros.

2. **Tener programado el tiempo y la hora de reunión.** El club debe reunirse una vez por semana. Algunas reuniones durante el sábado, pueden ser para las actividades espirituales, como Verdades Bíblicas o Historia Denominacional. Dejar para el Domingo para representar programas y actividades de índole secular. En algunos lugares se considera el domingo el día más apropiado para las reuniones.

3. **Duración.** Al iniciarse el club conviene que las reuniones no duren más de hora y media. Cuando el tiempo no sea suficiente para el desarrollo de todas las actividades, entonces las reuniones podrán prolongarse durante dos horas. El personal directivo debe reunirse diez o quince minutos antes con el fin de repasar el bosquejo del programa y tener algunas oraciones pidiendo la ayuda y dirección de Dios en la reunión de ese día. Comience a tiempo, a la hora exacta. Si a la hora de comenzar no hay suficientes jóvenes presentes, ocupe el tiempo con marchas u otras actividades mientras llegan los demás. Cuando lleguen los retrasados insinúe discretamente que esa tardanza no se les tomará en cuenta, por ser la primera vez, pero que deben recordar que los Guías Mayores **siempre** están a tiempo.

A menos que el director de club tenga experiencia, será conveniente que el Director J.A. de la Asociación/Misión dirija las tres primeras reuniones, especialmente si la asistencia es numerosa. Es recomendable iniciar el club con la mayor asistencia posible. El ánimo de los niños disminuye cuando la asistencia es baja. Además, si los nuevos miembros continúan llegando con atraso será más difícil la organización de las unidades.

Cuando el candidato a miembro asiste por primera vez al club, se le entrega un formulario de solicitud de ingreso. El llevará ese formulario a su casa para que sus padres lo firmen y lo traerá de vuelta a la próxima reunión del club.

Emplee algún medio de motivación para lograr que todos los miembros del club obtengan sus uniformes durante las primeras cinco semanas después de la organización. Prometa alguna excursión especial para los que tengan sus uniformes para una fecha determinada. Cuando todos los miembros del club estén uniformados debe hacerse una presentación pública de los Jóvenes, en la Iglesia o en la Sociedad de Jóvenes.

## **ORGANIZACIÓN DE LAS UNIDADES**

Las unidades se deben organizar en la primera o segunda reunión. Una vez organizadas las mismas, se podrá comenzar las clases de las especialidades.

A continuación se presentan dos métodos que se recomiendan en la organización de las unidades. Cada Director escogerá el método que mejor se adapte a la situación local de su club.

- A. La Comisión Directiva estudia la lista de los miembros del club, divide los nombres en grupos de seis u ocho y asigna un consejero a cada grupo. Aunque este método es antidemocrático y algunos de los jóvenes quedarán descontentos; aquí se presenta la oportunidad de dividir los niños en grupos de acuerdo al criterio de los miembros de la directiva y será posible un mejor control de la disciplina.
- B. Una semana antes de la organización de las unidades, el director pide a los jóvenes escribir en un papel los nombres de dos amigos con quienes les gustaría salir a una excursión; y el nombre de un amigo que él considere capaz de dirigir el grupo.

Al hacer la distribución de las unidades, los dirigentes tratarán de organizar los grupos de acuerdo a las preferencias de los jóvenes; pero al mismo tiempo se separarán las agrupaciones indeseables. En la próxima reunión el director leerá la lista de las unidades y de los consejeros correspondientes. Entonces, cada unidad reunirá para elegir los oficiales (Secretario y Capitán) y el nombre que darán a su unidad.

El nombre para la unidad puede ser tomado de la Biblia o el nombre de un personaje famosos o exploradores. También puede ser el nombre de un pájaro, flor, árbol o animal. El consejero debe orientar a su unidad en la elección del nombre para evitar nombres que provoquen burlas o bromas.

### **Objetivos de la unidad.**

El director debe aprovechar cada oportunidad para infundir buen ánimo y entusiasmo en las unidades. Se deben encomendar diferentes responsabilidades y tareas a las unidades; de modo, que todos los miembros puedan colaborar en un determinado proyecto. Los objetivos que se persiguen por medio de la organización de las unidades son los siguientes:

1. Ayudar a los Jóvenes a desarrollar sentimientos de unidad y camaradería.
2. Facilitar el orden y la disciplina.
3. Facilitar la ejecución de las tareas y el desarrollo de los planes.
4. Ayudar a los jóvenes a desarrollar habilidades para dirigir.
5. Una Unidad que tiene un buen ambiente de compañerismo evita que los miembros deserten.

### **Oficiales de la unidad.**

A fin de ayudar a los menores a desarrollar habilidades para dirigir y ofrecerles la oportunidad de llevar mayores responsabilidades, el consejero y los miembros de la unidad elegirán los siguientes oficiales:

**El Capitán:** Debe ser un ejemplo por su espíritu de cooperación en las actividades del Club. En ocasiones especiales, portará el banderín de la unidad y se encargará de escribir, para el periódico del club, los artículos sobre las actividades realizadas por su unidad. Se recomienda elegir el capitán por un período de tres meses, a fin de dar a otros miembros del grupo la oportunidad de desempeñar este cargo y desarrollar sus habilidades.

**El Secretario:** Será responsable de informar la asistencia de los miembros de su unidad al secretario del club; cobrará las cuotas y entregará el dinero al tesorero del club. También se recomienda elegir el secretario cada tres meses.

## **CONCENTRACIONES DE CONQUISTADORES**

Un método extraordinario para levantar el entusiasmo es citar a todos los clubes de la Asociación - Misión a una gran concentración para pasar un día feriado juntos.

El programa del día incluirá inspección, desfile, demostraciones o competencias en marchas tipo militar, atando nudos con rapidez, haciendo fuego con materiales rústicos y exhibición de los trabajos manuales hechos por los Guías Mayores.

Se entregarán premios a las mejores demostraciones y exhibiciones. Da espléndidos resultados realizar una concentración de Guías Mayores aproximadamente dos meses después del comienzo del año escolar, pues esto estimulará a los jóvenes a preparar sus uniformes y ayudará a los clubes a comenzar con entusiasmo.

## **EL UNIFORME**

Se recomienda el uso del uniforme en todas las actividades del club; reuniones regulares, reuniones especiales, investiduras, excursiones y paseos. El uniforme oficial de los Guías Mayores es sencillo, práctico y económico. Las ventajas que ofrece el uso del mismo son las siguientes: inspira en cada miembro del club el respeto propio, contribuye a la buena apariencia del grupo, elimina los complejos de inferioridad que puedan crearse con relación a la indumentaria y ayuda a crear un sentimiento de unidad y compañerismo entre los miembros del club.

Teniendo en cuenta las ventajas que ofrece el uso del uniforme, los directores juntamente con los padres de los jóvenes harán todo lo posible hasta lograr que cada uno tenga su uniforme. Si fuere necesario, el club organizará proyectos para ayudar a algunos de los miembros a conseguir sus uniformes. Ningún miembro debería llevar las insignias del club a menos que vista el uniforme completo.

## LAS INSIGNIAS DEL UNIFORME



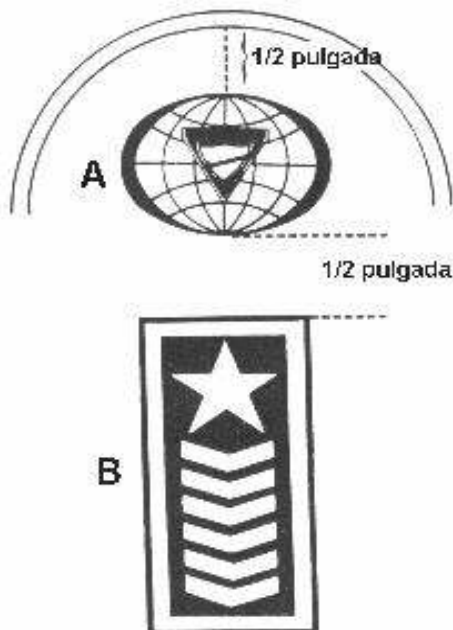
**EL MUNDO:** representa uno de nuestros ideales: el blanco, en el cual además nos hemos propuesto mostrar al mundo las maravillas de la creación y las formas saludables en las cuales se pueden disfrutar.

**EL TRIANGULO:** Hemos representado en el emblema de los Conquistadores lo que es el baluarte de cada Conquistador que vive en estos tiempos inciertos.

importante”, pues nos recuerda el desarrollo de Jesús al crecer en este mundo como lo registra el Evangelio de Lucas (2:52): “Y Jesús crecía en sabiduría y en estatura, y en gracia para con Dios y los hombres”.

## COLOCACIÓN DE ESTAS INSIGNIAS EN EL UNIFORME

### Manga Izquierda

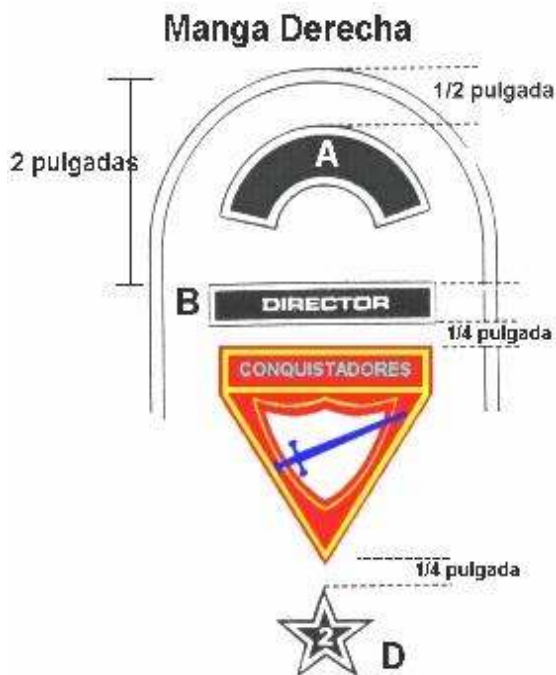


- A. **El Globo:** Lo usan conquistadores y Guías Mayores.
- B. **Galonera (Galones y estrellas):** Lo usa el Guía Mayor que ha pasado por todas las 6 clases de Conquistadores.

**Solo Estrella:** Para el Guía Mayor sin clases de Conquistadores.

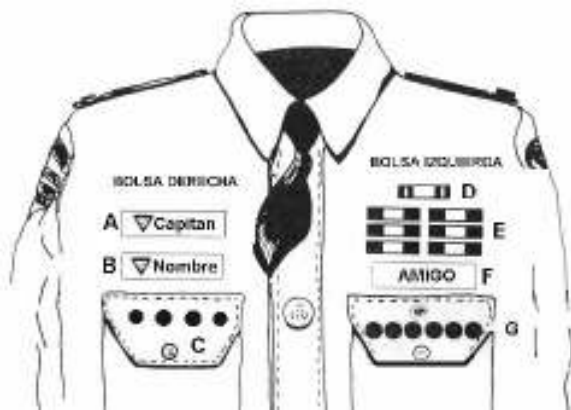
**Galones:** Se van obteniendo de acuerdo a la clase que se cursa y debe coincidir con la cinta de la bolsa de la camisa.

La medida es a partir de la costura de la manga de la camisa.



- A. **Arco:** Para identificar el Nombre del Club al Cual se pertenece. El Arco de Guías Mayores es Grande y el de Conquistadores es Chico. (Es conveniente que el Director entregue a cada uno el arco rotulado igual para todos).
- B. **Cinta de Cargo:** Debe ser propiedad de la Iglesia y ser entregada en la ceremonia de iniciación del Club o en la Investidura se traspasa al Nuevo Director o el cargo que sea.
- C. **Triángulo:** Lo usan conquistadores y Guías Mayores.
- D. **Estrella de Servicio:** Debe ser entregada por el Concilio Juvenil en ocasión de la investidura (el director del club

## LA CAMISA DEL UNIFORME



- A. **Botón de Cargo del Capitán o Secretario de la Unidad:** Se otorga en un programa especial del club en la Sociedad de Jóvenes y puede ser otorgado por periodos de un trimestre, semestre o anual (ver sus responsabilidades más adelante).
- B. **Barra de Nombre:** Puede ser del mismo tamaño del botón de Cargo y se diseña a iniciativa y creatividad del Club.
- C. **Botones de Aventureros:** El orden de izquierda a derecha es: Abejas

Industriosas, Rayos de Sol, Constructores y Manos Ayudadoras. En la bolsa derecha cuando ya es un Conquistador o Guía Mayor. En la bolsa izquierda mientras se es Aventurero.

D. **Barra de Buena Conducta o Excelencia:** Se entrega al Aventurero del Año, al Conquistador del año y al Guía Mayor del Año. También a los miembros destacados de ese año, pero no a más de 1/3 parte de los miembros del Club. La junta directiva del Club decide los nombres de los candidatos quienes lo recibirán y lo otorga (lo compra) en ocasión de la investidura. La entrega se hace por periodo de un año. Si quienes lo recibieron

siguen mostrando excelencia se les queda para el siguiente año, sino se le confiere a quien la directiva del club lo decida.

- E. **Barras de Avanzado:** Son insignias entregadas a los Conquistadores que además de su clase normal han rellenado y completado los requisitos de la parte de avanzado del Cuadernillo de Trabajo.
- F. **Cinta de Clase:** Debe colocarse la cinta de la clase correspondiente a la clase que se cursa. Las insignias de las clases ya cursadas se colocan en la banda, excepto la de Guía Mayor.

**Botones de Clase:** El orden de izquierda a derecha es: Amigo (azul), Compañero (), Explorador, Orientador, Viajero y Guía. Deben portarse solo si se han obtenido dichas clases en investiduras o conferidas por cumplir el Requisito Especial de Consejeros (entregando una carpeta con los requisitos del cuadernillo de la clase con materiales y recursos suficientes para enseñar la clase y ser consejero de tal clase por lo menos un semestre).

## LA BANDERA



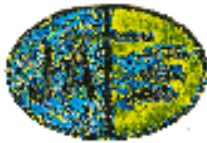
La bandera de los Guías Mayores se hace de distintos materiales: algodón, rayón o nylon. La bandera está dividida en cuatro partes iguales. Los colores de los cuadrados son vino y blanco, cosidos juntos siendo el cuadrado superior izquierdo y el cuadrado inferior derecho de color vino. Al centro tiene el emblema de los JA. La bandera de los Guías Mayores mide 1 x 1.50 metros. Su despliegue es propio en ocasión de las ferias de Guías Mayores, camporíes, Día de los Conquistadores en la Iglesia, desfiles cívicos, etc. En el extremo inferior derecho debe

colocarse en serigrafía el nombre del Club. Debe ser portada siempre por una escolta y ser colocada en el estrado al extremo izquierdo y la Bandera Nacional a la derecha de estrado. (Con referencia a las personas que están en el estrado).

Los colores describen los propósitos e ideales de los Guías Mayores.

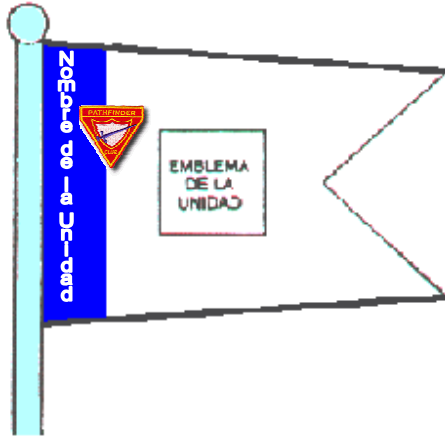
<b>BLANCO</b>	<b>PUREZA</b>	“Bienaventurados los limpios de corazón, porque ellos verán a Dios” (Mateo 5:8)
<b>AZUL</b>	<b>LEALTAD</b>	“Y Daniel propuso en su corazón no contaminarse con la porción de la comida del rey” (Daniel 1:8)
<b>VINOSANGRE DE CRISTO DERRAMADA</b>		“La sangre de Jesucristo su Hijo nos limpia de todo pecado” (I Juan 1:7)
<b>DORADO</b>	<b>FE Y AMOR</b>	“Te aconsejo que de mi compres oro refinado en fuego” (Apoc. 3:18).





**EL MUNDO:** representa uno de nuestros ideales: el blanco. El Mensaje del Advenimiento a todo el Mundo en esta Generación.

## EL BANDERÍN



El banderín mide 35 cm de ancho por 55 cm de largo, con la medida más larga junto a un asta de 1 1/2 metros de largo por lo menos, cuyo diámetro es de 2 cm.

**Composición del Banderín:** Cada Unidad de conquistadores tiene su propio banderín. Un panel azul de 10 cm de ancho va paralelo al asta. A 7 1/2 cm de la orilla superior va colocado el triángulo de 10cm del emblema de los Conquistadores, de tal manera que la línea que pasa por el centro del emblema cae verticalmente a lo largo de la orilla interior del panel azul. El espacio a la derecha del panel azul es blanco. El emblema bordado o dibujado a colores, que representa el nombre de la unidad (oso, león, ave, etc.) irá insertado al centro, entre el panel azul y las

puntas del banderín y cuya altura no debe exceder los 13 cm. Debe ser portada por el capitán o a quien él designe en toda actividad del club o de la Unidad. Cuando se acampa debe ser colocado junto a la o las carpas donde se encuentre la unidad.

## LA BANDERA NACIONAL

### Ley de los Símbolos Patrios

**ARTICULO 1.º** El Escudo, la Bandera y el Himno Nacionales son los símbolos Patrios de los Estados Unidos Mexicanos. La presente ley es de orden público y regula sus características y difusión, así como el uso del Escudo y de la Bandera, los honores a esta última y la ejecución del Himno.

#### **Del Uso, Difusión y Honores de la Bandera Nacional:**

**ART 7.º** Previa autorización de la Secretaria de Gobernación las autoridades, las instituciones o agrupaciones y los planteles educativos. podrán inscribir en la Bandera Nacional sus denominaciones. Siempre que esto contribuya al culto del Símbolo Patrio. Queda prohibido hacer cualquiera otra

inscripción en la Bandera Nacional.

**ART. 9.º** En festividades cívicas o ceremonias oficiales en que este presente la Bandera Nacional, deberán rendirsele los honores que le corresponden en los términos previstos en esta ley y los reglamentos aplicables; honores que, cuando menos, consistirán en el saludo civil simultaneo de todos los presentes, de acuerdo con el Art. 14 de esta misma ley.

**ART. 12.º** Los honores a la Bandera Nacional se harán siempre con antelación a los que deban rendirse a personas.

**ART 13.º** La Bandera Nacional saludara, mediante ligera inclinación, sin tocar el suelo, solamente a otra Bandera, nacional o extranjera; en ceremonia especial, a los restos o símbolos de los héroes de la Patria; y para corresponder el saludo del Presidente de la República o de un Jefe de

Estado extranjero en caso de reciprocidad internacional. Fuera de estos casos, no saludara a personas o símbolo alguno.

**ART 14.º** El saludo civil a la Bandera Nacional se hará en posición de firme, colocando la mano derecha extendida sobre el pecho, con la palma hacia abajo, a la altura del corazón; los varones saludaran, además con la cabeza descubierta. El Presidente de la República, como Jefe Supremo de las fuerzas armadas, la saludara militarmente.

**ART 24.º** Cuando a una ceremonia concurren la Bandera Nacional y una o mas banderas de países extranjeros, se harán primero los honores a la Nacional y, enseguida a las demás, en el orden que corresponda. La Bandera Nacional ocupara el lugar de honor cuando estén presentes una o mas banderas extranjeras.

**ART 27.º** Cuando el personal de una organización o instituto desfile con su bandera, el abanderado se colocara el portabandera, de modo que la cuja caiga sobre su cadera derecha; introducirá el regatón del asta en la cuja y con la mano derecha a la altura del hombro mantendrá la Bandera y cuidara que quede ligeramente inclinada hacia adelante, evitando siempre que la Bandera toque el suelo.

**ART 28.º** Al hacer alto, se sacara el asta de la cuja y se bajara hasta que el regatón toque el suelo a diez centímetros, aproximadamente a la derecha de la punta del pie de ese costado, sosteniéndola con la mano derecha a la altura del pecho, en posición vertical.

**ART 29.º** En ceremonia de duración prolongada, el abanderado y el personal de la escolta podrán ser substituidos.

**ART 30.º** Cuando dos grupos que lleven la Bandera Nacional se encuentren sobre la marcha, los abanderados, al llegar a seis pasos de distancia uno de otro, subirán la mano derecha en el asta a la altura de los ojos; después de haber dado dos pasos inclinaran la Bandera con lentitud hacia el frente sin que toque el suelo, y la mantendrán en esta posición hasta que hayan rebasado cuatro pasos, momento en el cual volverán a levantarla del mismo modo, y cuando hayan avanzado dos pasos mas, bajaran la mano a su puesto. Si uno de los dos grupos estuviere de pie firme, el abanderado solo contestara el saludo en la forma prevista por el Art. 13.

De la Ejecución y Difusión del Himno Nacional.

**ART. 38.** El canto, ejecución, reproducción y circulación del Himno Nacional, se apagarán a la letra y música de la versión establecida en la presente Ley. La interpretación del Himno se hará siempre de manera respetuosa y en un ámbito que permita observar la debida solemnidad.

**ART. 42.** El Himno Nacional solo se ejecutara, total o parcialmente, en actos solemnes de carácter oficial, cívico, cultural, escolar o deportivo, y para rendir honores tanto a la Bandera Nacional como al Presidente de la República. En estos dos últimos casos, se ejecutara la música del coro, de la primera estrofa y se terminara con la repetición de la del coro.

**ART. 45.** La demostración civil de respeto al Himno Nacional se hará en posición de firme. Los varones, con la cabeza descubierta.

**ART. 56.** Las contravenciones a la presente Ley que no constituyan delito conforme a lo previsto en el Código Penal para el Distrito Federal en materia de fuero común, y para toda la República en materia de fuero federal, pero que impliquen desacato o falta de respeto a los Símbolos Patrios, se castigaran, según su gravedad y la condición del infractor, con multa hasta por el equivalente a doscientas cincuenta veces el salario mínimo, o con arresto hasta por treinta y seis horas. Si la infracción se comete con fines de lucro, la multa podrá imponerse hasta por el equivalente a mil veces el salario mínimo. Procederá la sanción de decomiso para los artículos que reproduzcan ilícitamente el Escudo, la Bandera, o el Himno Nacional.

# ACTIVIDADES EMOCIONANTES

**NUDOS:** Son parte vital del conocimiento del Guía Mayor. Un nudo bien hecho es aquel que cumple con su función y que es posible deshacer sin mucha complicación y sin tener que cortarlo.

**MUEBLES DE CAMPAMENTO:** En el campamento se aprende a convivir con la naturaleza pero además, uniendo el conocimiento de los nudos y las marras se puede hacer construcciones y muebles que nos hacen la vida más fácil durante el campamento y a la vez nos permite desarrollar el trabajo en grupo al confeccionarlos, entre otras cosas se pueden hacer: torres, puentes, mesas, cocinas, entradas, refugios, juegos, otros.

**CAMPAMENTOS y CAMPOREE:** Una de las actividades más interesantes de los Guías Mayores es el campamento y el camporee. El campamento no es una simple vacación o salida campestre. Es en realidad una ocasión de recreo refrigerante y vigorizador del cuerpo y de la mente; pero al celebrar estos campamentos tenemos un propósito más abarcante, un propósito que no es simplemente de recreo, sino de adiestrar el cuerpo, la mente y el alma.

El campamento JA significa pasar entre bosques, valles, lagos, etc. unos días de compañerismo, trabajo útil y recreación, paseos al aire libre, natación, trabajos manuales, estudio de la naturaleza, instrucciones alentadores, espirituales y de cultura física, bajo directores competentes. Significa hallar el gozo de la vida física sana, recta en lo moral, útil individualmente en el servicio de Dios y de nuestros semejantes. El campamento JA está destinado a dotar a los jóvenes de cualidades que les ayudarán a crecer hasta llegar a ser adultos fuertes y vigorosos.

## ***CAMINATAS:***

**¿Por qué caminar?:** Porque eres un G.M., porque caminando es como tu sangre se despierta al espíritu del acampante.

En las grandes guerras de conquistas de nuestras tierras hace un buen tiempo, el único medio de transporte era el paseo a pie, los primeros exploradores pudieron aprender tanto de la naturaleza porque tuvieron la oportunidad de ir despacio para observar y así como ellos cruzaron grandes extensiones de nuestros terrenos salvajes sin importar los obstáculos presentes cumplieron su misión, a ellos les debemos la creación de los primeros mapas de nuestros territorios y, ese mismo espíritu de pionerismo es el que nos mueve a todos los J.A. hoy en día.

**Hay diferentes tipos de caminatas:** De exploración, de investigación, de tránsito, de pionerismo o aventura, por requisito, de observación, nocturna, de rastro y pista, de demarcación topográfica, Senda Sagrada, etc.

## ***MARCHAS:***

La disciplina, la coordinación, el trabajo en equipo son fundamentos que vienen por añadidura al practicar las marchas. Estas son muy variadas e incluyen en ocasiones especiales movimientos con fantasías que junto a la coordinación del grupo es admirable observar.

## SIETE PROPÓSITOS PARA CADA ACTIVIDAD

Cada etapa del programa del campamento, cada recreación, cada actividad, se ejecuta teniendo presente uno de los siete fines siguientes:

1. Oportunidad de aprender a trabajar y vivir en armonía con otros.
2. Sentido de confianza propia de que uno es capaz de realizar algo.
3. Cambio completo y refrigerante de la rutina diaria.
4. Fuerte fundamento espiritual basado en una relación más estrecha con Jesús y su iglesia, cuyo resultado será un carácter que perdurará durante la eternidad.
5. Nuevo conjunto de intereses que podrá desarrollar durante el tiempo libre de que disponga en el futuro.
6. Aprecio genuino de las bellezas de la naturaleza.
7. Conocimiento de habilidades y oficios que no se adquieren de otra manera.

## EMBLEMAS DE LOS GUÍAS MAYORES

Un Guía Mayor es una persona preparada para dirigir a otros y para poner sus dones en el servicio de sus semejantes.

Dentro de cada G. M. existen fuertes ideales que lo impulsan a seguir adelante, estos ideales son nuestros emblemas, los cuales llevamos en el

### HIMNO DE LOS GUÍAS MAYORES

Avancemos sin temor guías mayores,  
Investidos con valor;  
Ayudando a los jóvenes  
Que quieren de Jesús en pos seguir;  
Anunciando el mensaje a los perdidos,  
Constreñido el corazón  
Que en el cielo nos espera una corona,  
Con estrellas que Dios nos dará.

Esta lucha la inicio Lutero Warren;  
Que el pastor Kerns prosiguió,  
Levantando en alto la gloriosa antorcha;  
Que a este mundo iluminó,  
Aunque densa oscuridad nos amenace  
Caminemos sin temor,  
En la luz que los pioneros encendieron  
Para guiarnos por la senda J.A.

### EL VOTO:

**"POR LA GRACIA DE DIOS, SERÉ PURO, BONDADOSO Y LEAL. GUADARÉ LA LEY DEL CONQUISTADOR, SERÉ SIERVO DE DIOS Y AMIGO DE LA HUMANIDAD."**

**"POR LA GRACIA DE DIOS"** En todos nuestros esfuerzos por cumplir el VOTO y la LEY confiaremos en Dios, ya que solo con su fuerza lograremos alcanzar nuestros ideales.

**"SERÉ"** En nuestro corazón nos hemos propuesto cumplir todas las obligaciones presentadas en el voto y la ley, y así mismo confiamos en que mediante la gracia de Dios podremos hacerlo.

**"PURO, BONDADOSO Y LEAL", y "SERÉ SIERVO DE DIOS Y AMIGO DE LA HUMANIDAD"**, indican lo que propone la ley, que debemos estudiarla y esforzarnos por vivir de acuerdo al espíritu de Dios.

## **EL BLANCO:**

### **"EL MENSAJE DEL ADVENIMIENTO A TODO EL MUNDO EN ESTA GENERACIÓN."**

<b>"EL MENSAJE"</b>	Es aquello que los jóvenes llevarán.
<b>"A TODO EL MUNDO"</b>	Es donde los jóvenes lo llevarán.
<b>"EN ESTA GENERACION"</b>	Significa cuando lo llevarán.

El blanco demanda de cada persona un conocimiento amplio del mensaje, no solo como una concepción teórica, sino que también lo lleve en el corazón y lo ponga en práctica. Nadie puede dar a otros lo que no ha recibido.

Los jóvenes J.A. no solamente deben conocer el mensaje adventista -saber que Jesús volverá en breve- sino que sus vidas deben poner en evidencia que realmente creen en Él.

## **EL LEMA:**

### **"EL AMOR DE CRISTO NOS CONSTRIÑE."**

El amor de Cristo en nuestros corazones es el secreto del movimiento misionero voluntario. Sin amor habrá solo formalismo y seguro fracaso, con él el éxito es seguro. Ese amor no decepciona y avanza hasta que se cumplan las tareas, hasta resolver los conflictos y haber alcanzado la victoria.

## **LA LEY**

**"LA LEY DEL GUÍA MAYOR ME MANDA:**

1. Observar la devoción matutina
2. Cumplir fielmente con la parte que me toca
3. Cuidar mi cuerpo
4. Tener una mirada franca
5. Ser cortés y obediente
6. Andar con reverencia en la casa de dios
7. Conservar una canción en el corazón
8. Y trabajar para Dios.

# LA INVESTIDURA

## **REQUISITOS PARA OBTENER EL BOTÓN DE GUÍA MAYOR**

Para poder llegar a ser un Guía Mayor el o la aspirante pasan por un programa de entrenamiento y compañerismo. Este programa puede variar en su duración desde 9 meses hasta 1 año. Durante este programa se pretende la adquisición de conocimientos básicos en las distintas áreas que abarca el club: administración, naturaleza, recreación, artes y habilidades manuales, artes domésticas, actividades misioneras y áreas técnicas. Uno de los objetivos del Club es que todos sus miembros sean investidos de la clase JA de Guía Mayor, programa con un currículo especial para preparar líderes para los menores y adolescentes. En virtud de ello, el Club de Guías Mayores es el personal de apoyo para el Club de Conquistadores y, por así decirlo, es el semillero de líderes para los Conquistadores y Aventureros.

## **REQUISITOS PARA QUE UN CLUB CELEBRE INVESTIDURA**

- a) Estar registrado en la Asociación.
- b) Entrega de informes Mensuales al Departamento J. A. De la Asociación.
- c) Asistencia al Camporee de La Sección.
- d) Informar a la Junta Directiva de la Iglesia, el plan de la investidura y solicitar la Aprobación de Investidura y Entrega de Barra de Buena Conducta de todos los Aspirantes para que la misma compre los botones de investidura y las barras de buena conducta.
- e) Entregar la lista de los Candidatos a investidura y sus Tarjetas en el Departamento J.A. Después de ser aprobados el Director JA, autoriza la investidura y la compra de los botones y/o barras de Buena Conducta y para extenderle su CERTIFICADO DE INVESTIDURA.
- f) La venta de Especialidades sólo se hará al director con sus Certificado de Especialidad, mismos que se harán con las Tarjetas respectivas debidamente firmadas por los Instructores. Las insignias de especialidades pueden adquirirse tan pronto como se presenta el examen de la especialidad y el instructor firma la tarjeta.
- g) Hacer una exposición de trabajos, especialidades, actividades y manualidades, que los invitados puedan disfrutar y admirar.

## **REQUISITOS POR ASPIRANTE**

- a) Todos: Haber completado todas los requisitos de la Tarjeta (es lo mínimo).
- b) Asistencia al Camporee de la Sección.
- c) Tener sus cuotas al día en el club y cualquier otra disposición de disciplina aplicada por la directiva del club.
- d) Tener uniforme Completo 100%, estrictamente.
- e) Aprobar el examen de Investidura.

## **REQUISITOS ADICIONALES DE INVESTIDURA**

### **1. MEMORIZAR 10 PÁRRAFOS DEL HOGAR ADVENTISTA**

#### **2. Memorizar:**

- a. **Salmo 23 y 91**
- b. **1 Cor. 13**
- c. **Las Bienaventuranzas Mat. 5**
- d. **Marcos 10:44 y 45 (Texto Lema de los G. M.)**

**Presentar una Carpeta con todas los Requisitos Desarrollados que pide la Tarjeta de Guías Mayores.**

## **CEREMONIA DE INVESTIDURA**

### **PROGRAMA EN CULTO DIVINO:**

- |   |  |
|---|--|
| 1. EJERCICIO DE CANTOS<br>DINAMICOS                   |  |
| 2. ENTRADA DE ASPIRANTES<br>(marcha)                  |  |
| 3. ENTRADA DE OFICIALES                               |  |
| 4. ENTRADA Y HONORES DE<br>BANDERAS                   |  |
| a) Bandera Nacional. Canto "Dios<br>guarde a México". |  |
| b) Bandera J. A. Canto del Club,<br>Voto y Ley.       |  |
| 5. ORACIÓN DE RODILLAS                                |  |
| 6. DOXOLOGÍA.   |  |
| 7. INVOCACIÓN   |  |
| 8. BIENVENIDA   |  |
| 9. HIMNO  |  |
| 10. LECTURA BÍBLICA                                   |  |
| 11. ORACIÓN   |  |
| 12. ESPECIAL  |  |
| 13. DIEZMOS Y OFRENDAS                                |  |
| 14. RESEÑA DE ACTIVIDADES DEL<br>CLUB                 |  |
| 15. HIMNO O ESPECIAL.                                 |  |
| 16. SERMÓN  |  |
| 17. INVESTIDURA                                       |  |
| a) Certificación                                      |  |
| b) Llamado  |  |
|   | c) Investidura (Al acercarse frente<br>a quien lo investirá se debe<br>saludar y esperar hasta que se<br>conteste el saludo, así mismo, al<br>retirarse) |
|   | d) MENCION HONORIFICA<br>(Barra de buena conducta,<br>también se saluda)   |
|   | e) Encargo   |
|   | f) Protesta. (Todos<br>contestan "SI PROTESTO!!",<br>alzando la mano al frente. Se<br>saluda y se descansa hasta que se<br>le contesta el saludo).       |
|   | 18. MENCION HONORIFICA (Barra<br>de buena conducta)  |
|   | 19. AGRADECIMIENTOS  |
|   | 20. ENTREGA DE ESTRELLA DE<br>SERVICIO A DIRECTORES Y<br>CONSEJEROS.   |
|   | 21. HIMNO POR INVESTIDOS.  |
|   | 22. ORACIÓN DE<br>CONSAGRACIÓN.  |
|   | 23. SALIDA DE BANDERAS   |
|   | 24. SALIDA DE OFICIANTES   |
|   | 25. SALIDA DE ASPIRANTES   |
|   | 26. SALIDA DE LA HERMANDAD   |

## **PROGRAMA DE TARDE**

1. EJERCICIO DE CANTOS DINÁMICO
2. ENTRADA DE ASPIRANTES (marcha)
3. ENTRADA DE OFICIALES
4. ENTRADA DE BANDERAS POR ESCOLTAS (Todos de pie)
5. HONORES DE BANDERAS
- c) Bandera Nacional. Canto "Dios guarde a México".
- d) Bandera J.A. Canto del Club, Voto y Ley del club respectivo.
6. ORACIÓN DE RODILLAS DE OFICIANTES
7. RESEÑA DE ACTIVIDADES DEL CLUB.
8. DEMOSTRACIONES FÍSICAS (Campismo, Transporte de Heridos, etc.)
9. HIMNO O ESPECIAL.
10. DEMOSTRACIONES INTELLECTUALES (Nudos, Amarres, Vendajes, Cosmografía, señales semafóricas, etc.)
11. DEMOSTRACIONES ESPIRITUALES (Historia Denominacional, Biblia, Una Doctrina, etc.)
12. CORITO POR LA CONGREGACIÓN.
13. SERMÓN
14. INVESTIDURA
  - g) Certificación
  - h) Llamado
  - i) Investidura (Al acercarse frente a quien lo investirá se debe saludar y esperar hasta que se conteste el saludo, así mismo, al retirarse)
  - j) MENCIÓN HONORÍFICA (Barra de buena conducta, también se saluda)
  - k) Encargo
  - l) Protesta. (Todos contestan "SI PROTESTO!!", alzando la mano al frente. Se saluda y se descansa hasta que se le contesta el saludo).
15. AGRADECIMIENTOS
16. ENTREGA DE ESTRELLA DE SERVICIO A DIRECTORES Y CONSEJEROS.
17. HIMNO POR INVESTIDOS.
18. ORACIÓN DE CONSAGRACIÓN.
19. SALIDA DE BANDERAS
20. SALIDA DE OFICIANTES
21. SALIDA DE ASPIRANTES
22. SALIDA DE LA HERMANDAD

## **EXÁMENES.**

Se proporcionarán por el Departamento J. A. y los deberá aplicar el Pastor del Distrito, un Anciano/Encargado o quien él designe. Dichos exámenes se califican y se devuelven a la Asociación. La calificación mínima aceptable para investidura será de 7. El Guía Mayor autorizado por la Asociación para celebrar la investidura hará una certificación a todos los investidos, revisando:

1. Uniforme
2. Insignias
3. Tarjetas Firmadas
4. Preguntas al azar de los requisitos de la tarjeta y especialidades tomadas.
5. La directiva del Club debe estar presente.



## **PROTOCOLO DE INVESTIDURA.**

- a) **Certificación:** El Director J. A. De la Asociación, pregunta: "**¿Quién certifica que éstos conquistadores, etc., han cumplido satisfactoriamente los requisitos que marcan las respectivas tarjetas, y los acreditan para ser investidos ésta tarde?**" el director del Club se coloca de pie en dirección al director J.A., saluda y espera a que se le conteste el saludo, después informa: "**como director del Club \_\_\_\_\_ certifico que cada uno de éstos jóvenes, han cumplido satisfactoriamente los requisitos para ser investidos ésta tarde.**
- b) **Llamado** (El director va llamando a cada uno por clase y por su nombre mencionando una característica o cualidad positiva del candidato a ser investido)
- c) **Investidura** (Al acercarse frente a quien lo investirá se debe saludar y esperar hasta que se conteste el saludo, así mismo, al retirarse) QUIEN INVISTE DICE: "**TE INVISTO EN NOMBRE DE NUESTRO SEÑOR JESUCRISTO**", A LA VEZ QUE COLOCA LA PAÑOLETA EN SUS HOMBROS Y POSTERIORMENTE EL BOTÓN.
- d) **MENCION HONORÍFICA** (Barra de buena conducta, también se saluda)
- e) **Encargo.** Los investidos se colocan de pie y el director J.A. dice: "**HABÉIS LLEGADO EN VUESTRO ESTUDIO, AL PUNTO DE UN AUTO DESARROLLO, POR LO CUAL ESTÁIS PREPARADOS PARA ASUMIR UNA NUEVA RELACIÓN CON LA IGLESIA Y SU OBRA. HABÉIS CONCLUIDO EL TRABAJO PROGRAMADO PARA UNA DE LAS CLASES J.A. LA INSIGNIA, QUE HABÉIS RECIBIDO REPRESENTA LOS MÁS ALTOS IDEALES QUE ELLA REPRESENTA, NOBLES IDEALES QUE ESTÁN COMPRENDIDAS EN LOS IDEALES J.A. SI POR ALGÚN MOTIVO, PERDÉIS DE VISTA ESTOS IDEALES Y NO CUIDÁIS DE APRECIARLOS Y PRACTICARLOS EN VUESTRA VIDA DIARIA, ESTÁIS OBLIGADOS POR VUESTRO HONOR A DEVOLVER LA INSIGNIA A ESTA IGLESIA QUIEN OS LA CONFIERE. SIN EMBARGO, CONFÍO EN QUE DIOS SIEMPRE OS MANTENDRÁ FIELES A ÉL Y A ESTOS VALIOSOS IDEALES**".

**Protesta.** "**¿PROTESTÁIS QUE POR LA GRACIA DE DIOS, OS ESFORZAREIS TODOS LOS DÍAS EN CUMPLIR ESTOS ELEVADOS PRINCIPIOS Y QUE LOS VIVIRÉIS EN VUESTRAS PALABRAS Y EN VUESTROS ACTOS, HACIENDO LO CUAL PROBARÉIS SER UN**

**SIERVO DE DIOS Y AMIGO DE LA HUMANIDAD?** (Todos contestan "**SI PROTESTO!!**", alzando la mano al frente. Se saluda y se descansa hasta que el oficial de mayor rango baja la mano al contestar el saludo.

## DIEZ PÁRRAFOS DEL HOGAR ADVENTISTA

1. El amor es un precioso don que recibimos de Jesús. El afecto puro y santo no es un sentimiento, sino un principio. Los que son movidos por el amor verdadero no carecen de juicio ni son ciegos. III:7.
2. El amor es una planta de origen celestial. No es irrazonable, no es ciego. Es puro y santo. Pero la pasión del corazón carnal es enteramente otra cosa. Mientras el amor puro hará intervenir a Dios en todos sus planes y estará en perfecta armonía con el Espíritu de Dios, la pasión será terca, irreflexiva, irrazonable, desafiante de toda sujeción, y hará un ídolo del objeto de su elección.H.C.
3. Si gozáis de la bendición de tener padres temerosos de Dios, consultadlos. Comunicadles vuestras esperanzas e intenciones, aprended las lecciones que la vida.les.enseñó.
4. Si los hombres y las mujeres tienen el hábito de orar dos veces al día antes de pensar en el matrimonio, deberían orar cuatro veces diarias cuando tienen en vista semejante paso. El matrimonio es algo que influirá en vuestra vida y la afectará en este mundo como en el venidero... cap. III.
5. Cada paso dado hacia el matrimonio debe ser acompañado de modestia, sencillez y sinceridad, así como del serio propósito de agradar y honrar a Dios. El matrimonio afecta la vida ulterior en este mundo y en el venidero. El cristiano sincero no hará planes que Dios no pueda abrobar. \*41 H.C. III:6.
6. Hermana mía, a menos que quiera tener un hogar del que nunca se levanten las sombras, no se una con un enemigo de Dios.-----.
7. Sólo en Cristo puede formarse una unión matrimonial feliz. El amor humano debe fundar sus más estrechos lazos en el amor divino. Sólo donde reina Cristo puede haber cariño profundo, fiel y abnegado.-----.
8. Acepte la joven como compañero de la vida tan sólo a un hombre que posea rasgos de carácter puros y viriles, que sea diligente y rebose de aspiraciones, que se honrado, ame a Dios y le tema.-----.
9. Busque el joven como compañera que esté siempre a su lado a quien sea capaz de asumir su parte de las responsabilidades de la vida, y cuya influencia le ennoblezca, le comunique mayor refinamiento y le haga feliz en su amor.
10. El hábito de permanecer levantado hasta una hora avanzada de la noche es corriente, pero no agrada a Dios, aun cuando los dos seáis cristianos. Estas horas inoportunas perjudican la salud, inhabilitan la mente para desempeñar los deberes del próximo día, y tienen la apariencia del mal.

## EL GOZO DEL DESCUBRIMIENTO

Desde el momento en que el bebé descubre por primera vez sus propias manos, la vida se presenta llena de los encantos del descubrimiento.

Cuando el Joven llega por primera vez al lugar de reuniones va impulsado por la curiosidad. Lleva el propósito de descubrir muchas cosas... las actividades del club, los miembros del mismo, los dirigentes, etc.



¡Qué muchacho no levantará la mano en respuesta a la pregunta del director!: "¿Cuántos quieren explorar la Cueva del Hombre Muerto?" o ¿Cuántos desean observar las hormigas en sus actividades? Sobre los dirigentes pesa la gran responsabilidad de orientar a los menores en su deseo de explorar y descubrir lo desconocido. Ellos deben crear situaciones favorables para despertar la curiosidad en las mentes de los niños, pero al mismo tiempo, deben orientar hacia el bien el espíritu aventurero de los jóvenes para evitar que ellos dirijan sus inclinaciones hacia campos poco beneficiosos.

El Joven que va por primera vez a la playa con el fin de recoger caracoles quedará impresionado al notar que los demás miembros del club conocen los nombres de los Peces, caracoles y otros elementos marinos. "Ese es un erizo, ésta es una margarita de mar, aquel otro es un abrojín. Aquí hay una estrella de mar y más allá un bigarro." Y así se desarrollará en el joven el deseo de aprender los nombres de los peces para poder reconocerlos. La curiosidad lo llevará a explorar un nuevo campo en la naturaleza. Pronto estará encantado con el mundo marino y deseo de ampliar sus conocimientos cada día.



Muchos de los escritos de la Sra. Elena de White fueron dedicados a enseñarnos los beneficios del estudio de la naturaleza. A continuación presentamos lo que ella ha escrito al respecto:

"La ciencia natural es un tesoro de conocimiento del cual puede valerse todo estudiante de la escuela de Cristo." (Palabras de vida del gran Maestro, pág. 114).

"La naturaleza hace oír su voz en lecciones de sabiduría celestial y verdad eterna." (Ibid., Pág. 9l).

"Hasta donde sea posible, colóquese al niño, desde su más tierna edad, en situación tal que se abra ante él este maravilloso libro de texto. Contemple él las gloriosas escenas pintadas por el gran Artista maestro en las telas variables de los cielos; familiarícese con las maravillas de la tierra y el mar, observe los misterios revelados por las diversas estaciones y aprenda del Creador en todas sus obras. (La Educación, pág. 96, 97).

"El libro de la naturaleza es un gran libro de texto, que debemos usar conjuntamente con las Escrituras para enseñar a los demás acerca del carácter de Dios, y para guiar a las ovejas perdidas de vuelta al aprisco del Señor. (Palabras de vida del Maestro, pág. 15).

"Las bellezas de la naturaleza tienen una lengua que habla incesantemente a nuestros sentidos. El corazón abierto puede ser impresionado por el amor y la gloria de Dios, según se notan en las obras de sus manos. El oído atento puede oír y comprender las comunicaciones de Dios mediante las obras de la naturaleza" (Testimonios Selectos, tomo 2, pág. 155).

"Mientras contemplemos la hermosura y grandiosidad de la naturaleza, nuestros afectos se elevarán a Dios." (El Deseado de todas las gentes, pág. 51).

"Por el libro de la inspiración y el de la naturaleza hemos de obtener un conocimiento de Dios." (Patriarcas y profetas, pág. 647).

"Permitid que las mentes infantiles se relacionen con Dios en las hermosas escenas de la naturaleza... Al contemplar las bellezas que El ha creado para la felicidad del hombre, serán inducidos a considerarlo un Padre tierno y amante." (Testimonios Selectos, tomo 2, pág. 583, 584).

"Toda religión verdadera se halla en su Palabra y en la naturaleza" (Consejos para los maestros, pág. 348).

"Debería animarse a los niños a buscar en la naturaleza los objetos que ilustran las enseñanzas bíblicas y rastrear en la Biblia los símiles sacados de la naturaleza. Debería buscar, tanto en la naturaleza como en la Sagrada Escritura, todos los objetos que representan a Cristo, como también los que empleó para ilustrar la verdad. Así pueden aprender a verle en el árbol y en la vid, en el lirio y en la rosa, en el sol y en las estrellas. Pueden aprender a oír su voz en el canto de los pájaros, en el murmullo de los árboles, en el ruido del trueno y en la música del mar. Y cada objeto de la naturaleza les repetirá las preciosas lecciones del Creador". (Conducción del Niño, pág. 45).

"Todos pueden encontrar temas de estudio en la sencilla hoja de los árboles del bosque, en el pasto que cubre la tierra con su terciopelada alfombra verde, en las plantas y las flores, en los altos árboles del bosque, en las elevadas montañas, en las rocas graníticas, en el océano inquieto, en las preciosas gemas de luz que tachonan los cielos para tornar hermosa la noche, en las inagotables riquezas de la luz solar, en las solemnes glorias de la luna, en el frío del invierno, en el calor del verano, en las estaciones cambiantes, en el perfecto orden y la armonía regidos por el poder infinito; aquí hay temas que demandan el pensamiento profundo, y la expansión de la imaginación" (Ibid., Pág. 47, 48).

"Apartado (Cristo) de los caminos profanos del mundo, adquiría conocimiento científico de la naturaleza. Estudiaba la vida de las plantas, los animales y los hombres. Desde sus más tiernos años, fue dominado por un propósito: vivió para beneficiar a otros. Para ello, hallaba recursos en la naturaleza; al estudiar la vida de las plantas y de los animales concebía nuevas ideas de los medios y modos de realizarlo..." (Ibid., Pág. 49).

"Cuando nos acercamos íntimamente al corazón de la naturaleza, Cristo hace que su presencia sea real para nosotros, y habla a nuestros corazones de su paz y amor." (Palabras de vida del gran maestro, pág. 16).

## RAREZAS EN LA NATURALEZA

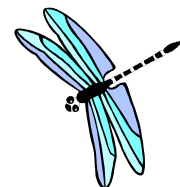
### **La Hormiga León:**

¿Sabía usted que un repugnante gusano se transforma en la Hormiga León de diáfanas alas? Si observamos debajo de los árboles en el jardín, notaremos unos pequeños agujeritos en forma de embudo. Estos agujeritos son hechos por la larva de la Hormiga León. Ese pequeño insecto tiene fuertes mandíbulas que usa para apoderarse de sus presas. Cuando es aún una larva pasa la mayor parte del tiempo en el fondo del agujerito y allí espera hasta que alguna hormiga se acerque al declive. Entonces, comienza a patlear para levantar polvo y apresurar el descenso de la hormiga. Se aferra al cuerpo de la víctima con sus fuertes mandíbulas en forma de torno y absorbe los jugos vitales de la hormiga.



Cuando esa larva está lista para transformarse en crisálida, teje un capullo sedoso y, por medio de una secreción pegajosa<sup>1</sup> lo cubre de arena y pequeñas partículas de tierra, lo cual le da un aspecto precioso. Es difícil comprender que esta delicada criatura alada haya salido de una pelotilla de barro y que tan hermoso ejemplar fuera una vez un matador con grandes mandíbulas que en el fondo de un agujero esperaba a sus víctimas.

¡Cuán maravilloso es pensar que será posible para nosotros, humildes criaturas de este mundo, experimentar una transformación parecida que nos capacitará a emprender el vuelo de un planeta a otro!



### **El Jugador de Baloncesto:**

Aunque no lleva la pelota, lleva el cesto y por lo general juega en las aguas tranquilas de una laguna. Sobre sus dos pares de alas tornasoladas y con sus seis patitas recogidas en forma de cesto, revolotea aquí y allí persiguiendo siempre a la pelota, que en este caso será un desafortunado mosquito. Se mueve con tanta rapidez que apenas se le puede seguir con la vista. Puede detenerse inmóvil en el aire. Mientras se encuentra en el estado de larva, la libélula, tiene un aspecto raro. Es el más veloz de los insectos, tanto en el agua, mientras es una larva, o en el aire, en su estado adulto. Ha dominado los principios de la retropropulsión antes de que el hombre conociera tal cosa, pues ese es el método de locomoción que emplea cuando está en el agua.

### **La Planta que Mata y Come:**

¿Has oído alguna vez en cuanto a la planta que mata y come insectos?

Esa es una de las plantas más raras. Sus hojas tienen la forma curva de un cuerno cuyo extremo angosto está en la parte inferior. Cuando los insectos van curioseando por entre las hojas de esa planta, en busca de algo para comer, de repente comienzan a deslizarse por entre las paredes resbaladizas de las hojas hacia un líquido que se halla en el fondo del cuerno. De la superficie lateral salen unas pelusas encorvadas hacia abajo que imposibilitan la salida del insecto. El jugo en el cual cae el insecto parece tener el efecto de un jugo digestivo; de modo, que la planta aprovecha la proteína que obtiene de sus víctimas y que le es imposible conseguir del terreno cenagoso donde crece.

## **EL ESTUDIO DE LA NATURALEZA**

Interesar al joven en la naturaleza es interesarlo en Dios. Es el deber de cada uno de los dirigentes del club desviar la atención de los jóvenes de lo artificial, de las obras mundanas, y fijar su admiración en lo natural, las obras divinas. Debe enseñarse a los jóvenes a amar y conocer la vida al aire libre; a ver muchas cosas que el individuo común pasaría por alto; a comprender el llamado de las aves y la voz de los animales silvestres y por ese medio oír la voz de Dios que habla a sus corazones; saludar a las estrellas amigas y leer su mensaje.

A continuación se presentan varios proyectos que deben ser empleados por consejeros con el fin de interesar a los jóvenes en el estudio de la naturaleza:

### **Paseos:**

Para tener éxito en los paseos en la naturaleza, estos se deben planear y dirigir cuidadosamente. En algunos paseos especiales será necesario tener la ayuda de un especialista en diversas ramas de la naturaleza y se debe animar a los Conquistadores a conseguir su propio equipo: lentes de aumento, red para cazar insectos, frascos para guardar insectos, tablas para disecar, cuchillo, cantimplora y anteojos larga vista (si es posible).

Algunos lugares que se recomiendan para los paseos son los siguientes:

Las montañas

Los parques

El campo

La playa

Los arroyos

El jardín zoológico

Las praderas

Los invernaderos

Los museos

### **Museos:**

Cada club de Guías Mayores debe poseer su propio museo. Este será un lugar especial donde los niños puedan colocar sus exposiciones y las colecciones de: hojas, flores, helechos, mariposas, caracoles, piedras, etc.



### **Caminatas:**

Esta es una de las actividades más interesantes del club. Antes de salir a la caminata un consejero podría salir al campo para señalar la pista que deben seguir las unidades y colocar en ciertos puntos, señalados como estaciones, algunas anormalidades que no ocurren en la naturaleza. Algunos de estos fenómenos podrían ser: una naranja colgando de un cocotero, un lirio creciendo en un árbol de mangos, un panal de abejas saliendo de la tierra, etc. Luego cuando los niños salen al campo cada unidad debe detenerse en cada una de las estaciones y observar los fenómenos que encuentren. Al fin del camino todos se reúnen para ver cuál de las unidades descubrió el mayor número de fenómenos o anormalidades. Esa será la unidad ganadora.

### **Tesoros de la Naturaleza en la Biblia**

Las siguientes actividades se aconsejan para los días lluviosos o para cuando sea imposible salir para tener actividades al aire libre.

A. El director pide que cada unidad escriba los nombres de varios árboles que se mencionan en la Biblia. Se deja cierto tiempo para que todos trabajen y luego se pide a cada unidad que lea su lista. La unidad que haya recordado el mayor número de árboles será la ganadora. También se podría utilizar para este juego los nombres de flores, animales, ríos, montañas, frutas y estrellas que se mencionan en la Biblia.



B. El director prepara de antemano una hoja de papel mimeografiada. A la hora de la clase de naturaleza da una hoja a cada niño y le pide que completen los espacios en blanco. El primer niño que termine será el ganador.

A continuación se presenta un modelo:

1. Cuando Salomón construyó el templo cubrió las paredes con madera de \_\_\_\_\_(1 Reyes 6:18).
2. La madre de Moisés escondió al niño en \_\_\_\_\_ para salvar su vida.(Éxodo 2:3).
3. Zaqueo subió a un \_\_\_\_\_ para ver a Jesús. (Lucas 19:4).
4. "Considerad a los \_\_\_\_\_ del campo, cómo crecen: no trabajan ni hilan." (Mateo 6:28).
5. Débora fue sepultada debajo de \_\_\_\_\_(Génesis 35:8).
6. Mientras el hijo pródigo se encontraba lejos de su casa sentía tanta hambre que deseaba comer \_\_\_\_\_. (Lucas 15:16).
7. En cierta ocasión Elías se quedó dormido debajo de un\_\_\_\_\_ (1 Reyes 19:5).
8. El Señor dijo que si tuviéramos fe como un grano de \_\_\_\_\_ podríamos hacer milagros. (Lucas 17:6).
9. Cristo maldijo una \_\_\_\_\_ porque no tenía frutos. (Mateo 21:9)
10. Jonás se protegió debajo de una \_\_\_\_\_ mientras estaba en Nínive. (Jonás 4:6).
11. 11. Una corona de \_\_\_\_\_ fue puesta sobre la cabeza de Jesús antes de ser crucificado. (Mateo 15:17).

12. "Yo soy la \_\_\_\_\_, vosotros los \_\_\_\_\_" (Juan 15:5).
  13. En la entrada triunfal de Jesús a Jerusalén, la multitud adornó el camino con hojas de \_\_\_\_\_. (Juan 15:5).
  14. Uvas, higos y \_\_\_\_\_ fueron traídos desde la tierra de Canaán. (Números 13:23).
  15. "Yo soy la \_\_\_\_\_ de Sarón, y el \_\_\_\_\_ de los valles" (Cantares 2:1).
- C. El director pide que cada unidad haga una lista en orden alfabético de varios elementos naturales. La primera unidad que termine, será la unidad ganadora.
- D. Otros proyectos que ayudarán en el estudio de la naturaleza son los siguientes:
1. Las Clases MV
  2. Clubes de Naturaleza
  3. Visitas a los laboratorios de ciencia
  4. El estudio de las plantas alimenticias
  5. Medios audiovisuales: películas vistas luminosas revistas periódicos

# ¡VAMOS AL CAMPAMENTO!

¡Al campamento! ¡Qué palabras mágicas para los menores que aman la naturaleza! En lo más profundo de sus corazones está el deseo de aventura. El placer de clavar las estacas para levantar las carpas, o de formar un albergue rústico en un matorral; la expectativa del descubrimiento al explorar una caverna, la satisfacción de aspirar el rico aroma que emana del asado sobre el fuego; los nuevos amigos, los árboles, los animales y los pájaros del campo son las delicias que aguardan al que va al campamento.

Las actividades de campamento ofrecen una oportunidad magnífica para ayudar a los jóvenes en su desarrollo espiritual. Estas actividades les pone en contacto directo con la naturaleza; les enseña lecciones valiosas del arte de llevarse bien con los demás; les ayuda a desarrollar disciplina propia y respeto; y les acercan a Dios.

Si comprendemos claramente las ventajas que ofrece la vida de campamento y el encanto que tiene esta experiencia para los niños, nos aseguraremos de incluir estas actividades en nuestro programa anual para el club.

Las experiencias que se adquieren con relación a la vida al aire libre serán muy provechosas para el pueblo de Dios en el tiempo de prueba. "Cuando el decreto promulgado por los diversos príncipes dignatarios de la cristiandad contra los que observan los mandamientos, suspenda la protección y las garantías del gobierno y los abandone a los que tratan de aniquilarlos, el pueblo de Dios huirá de las ciudades y de los pueblos y se unirá en grupos para vivir en los lugares más desiertos y solitarios. Muchos encontrarán refugio en puntos de difícil acceso en las montañas". (El conflicto de los siglos. Pág. 684).

## **ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE**

Los Adventistas del Séptimo Día deberían, en esta época de conmoción y diversiones mundanas, utilizar la naturaleza como medio de esparcimiento. En el libro Mensaje Para los jóvenes, pág. 378 y 379, el Señor nos aconseja:

"Hay formas de recreación muy benéficas para el cuerpo y la mente. Una mente iluminada, discernidora, hallará abundantes medios de entretenimiento y diversión, de fuentes no solo

inocentes, sino instructivas. La recreación al aire libre, la contemplación de las obras de Dios en la naturaleza, serán del mayor beneficio."

### **¿POR QUE?**

Las actividades de campamento deben ser organizadas con el fin de obtener los siguientes resultados:

1. Ayudar a los jóvenes a sentirse cerca de Dios y a comunicarse con El por medio de las obras de su creación.
2. Adaptarse a la vida al aire libre.
3. Cultivar la confianza propia.
4. Desarrollar cuerpos sanos y fuertes.
5. Preparar a los jóvenes para el tiempo de prueba.
6. Ayudar a los jóvenes a descubrir nuevas aventuras en el compañerismo cristiano a
7. Practicar los métodos de campamento.
8. Experimentar la vida al aire libre utilizando un ánimo de equipo.
9. Revivir en los menores el espíritu de los pioneros.
10. Practicar los métodos de observación y orientación.
11. Ayudar a los menores a comprender las lecciones de la vida del campo.
12. Enseñar los métodos de supervivencia.
13. Proveer la Oportunidad de que los menores y los dirigentes gocen del mutuo compañerismo.

### **¿QUE?**

Son muchas e interesantes las actividades que pueden realizarse en un campamento. La vida al aire libre ofrece gozo y satisfacción a los niños; pero estas actividades deben ser organizadas y dirigidas de una manera sabia y entusiasta si se desea lograr buenos resultados. Algunas de las interesantes actividades del campamento son las siguientes: cocina al aire libre, construcción de camas y equipo para acampar, levantamiento de tiendas, amarras, construcción de fuego con equipo rudimentario, interpretación de mapas, orientación por medio de la brújula, paseos en canoa, exploración de cavernas, caminatas, caza,

empleo de las técnicas para la conservación de alimentos, purificación del agua, métodos de comunicación, supervivencia, sanidad, seguridad; uso y cuidado del hacha, el cuchillo y otras herramientas; equitación; estudio de las plantas silvestres, pesca y navegación.

### **Medidas de Seguridad:**

Los accidentes son generalmente el resultado de un plan mal trazado o de un juicio equivocado. Aquellos que se comportan en forma descuidada y temeraria, no sólo arriesgan su propia vida, sino que también ponen en peligro las vidas de los demás. Aunque existen ciertos riesgos en la vida de campamentos, los accidentes podrán evitarse si se toman las precauciones necesarias. A continuación se presentan algunas medidas de seguridad que deben ser observadas.

1. Cada persona en el grupo debe velar por la salud y seguridad de los demás. Esta responsabilidad no debe ser pasada por alto, ni debe ser delegada a otros. Cada uno debe tener presente la seguridad ajena. Cuando los padres permiten que sus niños participen en semejante aventura, lo hacen confiados en que los consejeros harán todo lo posible por mantener a los niños sanos y salvos. Tenga tanto cuidado y diligencia en vigilar el bienestar de cada Conquistador como si éste fuera su propio hijo.
2. Habrá menos probabilidad de que ocurran accidentes cuando los menores no se sientan muy cansados. El cansancio es un factor que tiende a producir problemas en el campamento.
3. Tenga el equipo necesario para los casos en que se necesiten utilizar los primeros auxilios. Un médico o una enfermera debe acompañar al grupo. Si no se puede conseguir los servicios de estos, debe ir con el grupo por lo menos una persona entendida en tratamientos médicos y primeros auxilios. En caso de accidente es sumamente necesario conservar la serenidad, pensar con claridad y utilizar los tratamientos recomendados en cada caso.
4. Es necesario informar a los menores en cuanto a los peligros de la comarca, tales como: plantas venenosas, sitios de arena movediza, despeñaderos escarpados, derrumbamientos de tierra.
5. Manténgase a los Conquistadores en grupos y siempre en compañía de un consejero de experiencia. Enséñeles a no avanzar más allá de los límites fijados.

6. Si los menores llevan hachas, cuchillos u otras herramientas deben dárseles instrucciones en cuanto al uso de ellas.
7. Debe tomarse todas las precauciones durante las actividades acuáticas.
8. Debe conducirse a poca velocidad los vehículos de transportación. Esta medida evitará muchos accidentes.
9. El dirigente alerta podrá distinguir la diferencia que existe entre la aventura y el peligro.

Aunque por lo general se olvida este punto al hablar de medidas de seguridad, la limpieza y aseo del campamento se relacionan con las mismas. Debe hacerse lo necesario para eliminar la basura a fin de mantener el campamento limpio de botellas, papeles y demás desperdicios. Cuando los acampanes abandonan un sitio no deben quedar indicios de que ellos estuvieron allí.

### **¿DONDE?**

El llamado del campo, el monte y la selva es agradable a los oídos del amante de la naturaleza, quien hallará siempre algún lugar donde disfrutar de las maravillas que Dios ha creado.

Al elegir un lugar para acampar deben considerarse las siguientes recomendaciones:

1. Que sea un terreno alto y con buen drenaje.
2. Las carpas deben situarse en un lugar donde el sol las pueda mantener secas por dentro.
3. Donde existe el peligro de vientos, descargas eléctricas y tormentas fuertes se recomienda ubicar el campamento bajo la protección de los arboles.
4. No se debe acampar en la playa, pues esta presenta la inconveniencia de la arena y los insectos.
5. Debe elegirse un sitio donde se pueda conseguir lana seca.
6. Debe ser un lugar donde se consiga agua potable.
7. Debe ser un lugar donde se pueda tener las facilidades sanitarias necesarias.

### **¿CUANDO?**

Para el que gusta de la vida de campamento, todas las estaciones del año son propicias para acampar. La primavera, el verano, el otoño y aun el invierno ofrecen la oportunidad de estudiar los cambios que se verifican en la naturaleza durante las estaciones del año, lo cual representa una actividad muy interesante e instructiva para los menores.

## TESORO ESCONDIDO

En este tesoro escondido tiene que ir a cada lugar todo el equipo, y hacer lo que se les indique y además traer el objeto que en ese lugar deben encontrar.

Este tesoro consta de 5 etapas por lo tanto cada equipo traerá 5 cosas diferentes de cada lugar, en el ultimo lugar les dirá la clave para encontrar el tesoro.

1.- el primer paso es el siguiente: avance hacia el Norte en donde encontraras 2 Reyes 3:16 el cual esta seco, allí buscaras un: Prov. 1:31 de color Jueces 16:7 al encontrarlo dirijete a la segunda etapa.

2.- La segunda etapa se encuentra al oriente la clave es que esta Génesis 2:19 (En lugar de huerto, juego) allí buscaras una: Job 18:9 de color Levíticos 13:10 después que hallas localizado el objeto ve a la tercera etapa.

3.- en la tercera etapa dirijete mas al oriente donde encontraras la maldición del campo Génesis 3:18 del lugar de la segunda etapa al nuevo lugar son ciento Jueces 4:3 pasos, aquí buscaras y encontraras una sabrosa y riquisima Exodo 16:31 ahora dirijete a la cuarta etapa.

4.- La cuarta etapa esta donde esta mañana estuviste allí encontraras una linda y hermosa Job 14:2 allí mismo repite en voz fuerte el Salmo No. 91(si todos no lo repiten, ten cuidado por que allí esta alguien que te va a oír y te bajara puntos) ahora dirijete a la quinta etapa.

5.- la quinta etapa esta al sur del punto de partida la clave es una Números 2:2 de color Isaias 1:18 allí buscaras una Mateo 22:19

Al encontrarla te darán un papel donde te dirán donde esta el tesoro escondido, pero primero entrega todo lo que hayas recolectado así como la lista de tus integrantes y a coreeeeeerrrrrrr.....

## JUEGOS BÍBLICOS PARA EL SÁBADO

## ¿QUIÉN NACIÓ PRIMERO?

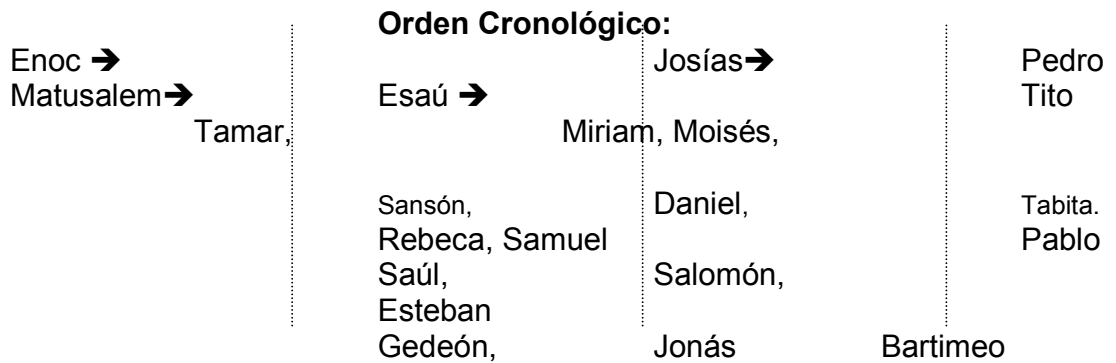
### Indicaciones:

- Dibujar una tabla cronológica en el pizarrón o en cartulinas (ver dibujo).
- Se invita a un participante a colocar los nombres de 3 personajes bíblicos en orden cronológico en que nacieron o vivieron (de acuerdo al tiempo en que vivieron).
- Los puntos de referencia son: El diluvio, David y Goliat y el Ministerio de Jesús.
- El Participante recibirá los tres nombres en cartulinas con diurex para pegarlas, en un tiempo máximo de 1 minuto.

Variante: Puede ser con la Devoción Matutina: El que lo hace correcto en un minuto recibe un premio, y el que no dice de memoria el versículo.

### Ejemplo de Personajes:

**Nombres:** Pedro, Enoc, Josías. Tito, Matusalem, Esaú.  
 Moisés, Miriam, Rebeca. Sansón, Tabita, Daniel.  
 Samuel, Pablo, Rebeca, Saúl, Esteban, Salomón.  
 Bartimeo, Gedeón, Jonás



Añade tu lista de manera creativa.

## *Pueblo Natal*

### Instrucciones:



- Dibujar un mapa grande en cartulina de Palestina, y con la ayuda del mapa de tu Biblia (al final) ubica los diferentes lugares y ciudades bíblicas.
  - Colocar una banderita señalando el lugar o ciudad.
  - Los participantes recibirán dos nombres escritos en cartulina, y las pegará en el sitio que corresponda. Tendrá 30 segundos para colocarlos, después de recibirlos.
- Variante: Puede ser el lugar en que vivió el personaje.

## PUEBLOS NATALES

María y Martha: Betania  
 Tabita:  
 Zaqueo: Jericó  
 Rahab: Jericó  
 Abraham: Ur

Pablo: Tarso  
 Pedro y Andrés: Galilea  
 José (el que enterró a Jesús): Arimatea  
 Simón el curtidor  
 David:

## Sopa de Letras

Instrucciones:

- Escribir las letras revueltas de un personaje (como aparece abajo) en un pizarrón y borrarlas después de 5 segundos.
- Pasarán dos participantes, quien conteste primero se lleva un regalito, y el otro dice el versículo de la matutina de memoria.

### ¿PUEDES DESCIFRAR ESTOS NOMBRES DEL ANTIGUO TESTAMENTO?

URT	LOJE
COBJA	SJAON
USEA	ANROA
NADA	ISOSME
ENO	BACLE

### ¿PUEDES DESCIFRA ESTOS NOMBRES DEL NUEVO TESTAMENTO?

UJNA	NAA
SOCARM	DEPOR
AIMAR	SUJAD
SULCA	LASIS
LBOAP	GOANSAIT

## LIBROS Y PERSONAJES

Instrucciones:

- Con cartulinas hacer formas de lomo de un libro, y colocar sus nombres respectivos desde Génesis hasta Apocalipsis, dividiendo en Antiguo y Nuevo Testamento.
- El participante recibirá 3 cartulinas con nombres de personajes y las colocará en el libro correspondiente.

¿EN QUE LIBRO DE LA BIBLIA SE ENCUENTRAS LA HISTORIA DE ESTAS PERSONAS?

Abraham: Génesis	Jonás: Jonás
Acab	Gedeón
Esteban	El Buen Samaritano
Eliseo	Lázaro (Hermano de María)

G	E
e	x
n	o
e	d
S	o
I	
s	

### ¿HOMBRES DEL ANTIGUO O NUEVO TESTAMENTO?

Sóstenes:	Zacarías:	Nimrod:	Isaí:	Nabal:
Mardoqueo:	Potifar:	Gamaliel:	Félix:	
Rubén:	Onésimo:	Caifás:	Ananías:	Acán:
Amón:	Hiram:	Malco:	Elimas:	Anás:

## RELACIONAR NOMBRES CON TÍTULOS ESPECIALES ¿QUIÉN FUE LLAMADO...?

Hijo de perdición	Suplantador
Hijo del Hombre	Cefas
Amigo de Dios	El Tisbita
Dulce cantor de Israel	El Incrédulo
El Discípulo a quién Jesús amó	Benjamín

### Sopa de Letra

#### PROFESIONES

Adán fue un	ONROHETAL	(Gen. 28 )
Abel fue un	TROASP	(Gen. 4:2)
Caín fue un	ORDALRAB	(Gen. 4:2)
Noé fue un	ROTGRIUALUC	(Gen. 9:20)
Andrés fue un	RODACSEP	(Mat. 4:18)
Esdras fue un	BASCERIB	(Neh. 12:36)
Mateo fue un	CAPUILBON	(Mat. 10:3)
Gamaliel fue un	ESTORNAM	(Hech. 5:34)
Lucas fue un	OCEMID	(Col. 4:14)
Tertuliano fue un	DOGOBAA	(Hech. 14:1)

## CARACTERÍSTICAS Y PERSONAJES

### Instrucciones:

- A. Hacer una corona para el rey (na), un callado de pastor, un escudo de soldado, una red de pescador, una pluma de escritor, una trompeta de profeta, un Barco de misionero, un Jesús para el discípulo, una pala de agricultor, etc. y se echarán en una bolsa. En la bolsa debe haber tantas coronas como reyes haya en la pared, tantas redes como pescadores haya en la pared, etc.
- B. Hacer los nombres de los siguientes personajes bíblicos, en cartulina o dibujos de personajes bíblicos con su respectivo nombre y se pegarán en el frente o pared.
- C. Los participantes(5) pasarán al frente y sacarán de la bolsa, sin ver, un objeto de los mencionados en el inciso A y esperarán a que todos tengan en su mano un objeto. Los Personajes ya estarán pegados en la pared.
- D. A la orden del juez, todos a la vez, colocarán su objeto sobre el nombre del personaje bíblico, relacionándolo.
- E. Los objetos no pueden repetirse. Pero un personaje puede tener varios objetos. Ejemplo: David tendrá; corona, callado y pluma.
- F. La primera persona que coloca correctamente su objeto, recibe un incentivo, y la última, dice el versículo o hace algo (cantar, decir poesía, un versículo, una historia, el próximo ejercicio bíblico).

G. Los incentivos que se entreguen deben ser mayores a medida que los objetos se van terminando.

**¿SABES TU QUIEN DE LOS SIGUIENTES NOMBRES FUE... rey, pastor, soldado, pescador, escritor bíblico, profeta, misionero, discípulo o agricultor?**

Salomón, Pilato, David  
Ruth, Esther, Atalía, Abel  
Jonás, Malaquías, Jacob  
Gedeón, Samuel, Josué  
Juan, Felipe, Lucas  
Pedro, Andrés, Zaqueo  
Pablo, Goliat, Timoteo  
Bernabé. Elimas, Pablo  
Benjamín, José, Judas  
Tomás, Santiago, Esteban

**Árboles de la Biblia**

Para un programa al aire libre o sobre naturaleza.

- a. Colocar en los árboles, una cartulina con el nombre de los árboles bíblicos.
- b. Las parejas o padre e hijo (madre e hija) caminan por el bosquecito, buscando los nombres para identificar a los árboles, y cuando lo encuentran deben quitar la cartulina y buscar una cita bíblica donde se mencione dicho árbol, terminando buscará otro, tantos como el tiempo se lo permita.
- c. Un juez estará llevando el tiempo, y al final del tiempo acordado llamará a todas las parejas quienes mostrarán las cartulinas encontradas y la cita escrita en la cartulina (pueden leer la cita).

Una lista sugerente que puedes descubrir emparejando:

- |                                |          |   |
|--------------------------------|----------|---|
| 1. Sicómoro                    | a. _____ | Absalón<br>(2 Sam. 18:10)                 |
| 2. Gopher                      | b. _____ | Jesús y sus Discípulos<br>(Mat. 21:19-21) |
| 3. Acacia                      | c. _____ | Elías<br>(1 Rey. 19:2-4)                  |
| 4. Alcornoque                  | d. _____ | Adan y Eva<br>(Gen. 2:17; 3:1-6)          |
| 5. Cedro                       | e. _____ | Zaqueo<br>(Luc. 19:1-4)                   |
| 6. Almendro                    | f. _____ | Jeremías<br>(Jer. 1-11)                   |
| 7. Palma                       | g. _____ | Tabernáculo<br>(Ex. 26:15)                |
| 8. Enebro                      | h. _____ | Arpas (Judíos)<br>(Sal. 137:1-4)          |
| 9. Árbol de la Vida            | i. _____ | Noé<br>(Gén. 6:13-14)                     |
| 10. Conocimiento del bien/ mal | j. _____ | Templo de Salomón<br>(1 Rey. 5:2-6)       |

11. Higuera k. \_\_\_\_\_ Débora  
(Jueces. 4:5)
- 12- Sauces l. \_\_\_\_\_ Juan el Revelador  
(Apoc. 22:1,2)

## Números en la Biblia

Los números en la Biblia son interesantes. El número siete parece ser un número sagrado y el número perfecto. Hay siete días en la semana el séptimo día es el sábado; Enoc fue el séptimo después de Adán y fue traspuesto. El diez parece ser un número del reino de Dios. Hay doce patriarcas para la nación escogida de Dios, Doce tribus de Israel, doce apóstoles...

### SIETE

1. Génesis. 29:18-30
2. Génesis. 2:2,37
3. Judas 14
4. Génesis 7:2
5. Génesis 7:9,10
6. Génesis 41:17-21
7. Génesis 41:22-25
8. Exodo 7:20-25
9. Josué 6:2-5

Estimado JA: te puedes inventar un ejercicio bíblico con los números de la Biblia?. Tu puedes!!! Pistas: Sumando restando, multiplicando y luego que te salga otro número, por ejemplo: 1844, 2300, 666, etc.

## Vidas Largas

### ¿CUÁNTO VIVIERON ESTOS HOMBRES?

1. \_\_\_\_\_ Abraham (Gén. 25:7) a. 175 años
2. \_\_\_\_\_ Moisés (Gén. 34:7) b. 950 años
3. \_\_\_\_\_ Tané (Gén. 11:32) c. 365 años
4. \_\_\_\_\_ Noé (Gén. 9:29) d. 205 años
5. \_\_\_\_\_ Matusalén (Gén. 5:27) e. 969 años
6. \_\_\_\_\_ Samuel (Gén. 25:17) f. 912 años
7. \_\_\_\_\_ Enoc (Gén. 5:23) g. 137 años
8. \_\_\_\_\_ Set (Gén. 5:8) h. 120 años

### ¿Cómo Murieron?

**NINGUNO DE ESTOS MURIO DE MUERTE NATURAL. ¿CÓMO MURIERON?**

- |                  |       |
|------------------|-------|
| a. Ananías       | _____ |
| b. Judas         | _____ |
| c. Elí           | _____ |
| d. Saúl          | _____ |
| e. Elías         | _____ |
| f. Zimri         | _____ |
| g. Sansón        | _____ |
| h. Acon          | _____ |
| i. Esposa de Lot | _____ |
| j. Enoc          | _____ |

### Quien lo Dijo

1. " Haced esto en memoria de mí "
- \_\_\_\_\_
2. " Sea la luz"
- \_\_\_\_\_
3. " Tu eres el Cristo el hijo de Dios Viviente"
- \_\_\_\_\_
4. " Soy yo guarda de mi hermano"
- \_\_\_\_\_
5. " Yo se que mi redentor vive "
- \_\_\_\_\_
6. " Inocente soy yo de la sangre de este justo "
- \_\_\_\_\_
7. " Si perezco que perezca "
- \_\_\_\_\_
8. " Señor si tu hubieses estado aquí mi hermano no abría muerto"
- \_\_\_\_\_
9. " Maestro: no tiene cuidado que perecemos "
- \_\_\_\_\_
10. " Si quieres puedes limpiarme"
- \_\_\_\_\_

### ¿Puedes Encontrar en tu Biblia?

**L**íder : vamos a ver quien puede encontrar en la Biblia los siguientes pasajes sin que se les dé la cita.

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| 1. El Padre Nuestro               | 9. La Historia del Nacimiento de Jesús                             |
| 2. La Gran Comisión               | 10. El Salmo del Pastor  |
| 3. Los Frutos del Espíritu        | 11. "El Pasillo de la Fama" en la Biblia<br>(Capitulo de la Fe)    |
| 4. La Armadura del Cristiano      | 12. La Ultima Cena   |
| 5. El mensaje de los Tres Ángeles | 13. El Sermón del Monte  |
| 6. Las Bienaventuranzas           | 14. La Historia de la Traición a Jesús,<br>su Tribulación y muerte |
| 7. Los Diez Mandamientos          |  |
| 8. La Regla de Oro                |  |

## 15. La Historia del Hijo Pródigo

### ¿Qué Parentesco Tenían...?

Para cuando tengas un programa sobre la Familia:

1. \_\_\_\_\_ Priscila y Aquila (Hechos 18:2)
2. \_\_\_\_\_ Saúl y Cis (1 Samuel 9:1,2)
3. \_\_\_\_\_ Jonatán Mefiboset (2 Samuel 4:4)
4. \_\_\_\_\_ Esther y Mardoqueo (Esther 2:5-7)
5. \_\_\_\_\_ Abraham y Sara (Gén. 11-22)
6. \_\_\_\_\_ Pedro y Andrés (Mat. 4:18)
7. \_\_\_\_\_ Ananías y Safira (Hech. 5:1)
8. \_\_\_\_\_ Jetro y Moisés (Ex. 3:1)¿
9. \_\_\_\_\_ Dina y Rubén (Gén. 46:8,15)
10. \_\_\_\_\_ David y Ruth (Ruth 4:13,17)
11. \_\_\_\_\_ Abraham y Lot (Gén. 11:31)
12. \_\_\_\_\_ Abiú y Aarón (Ex. 6:23)
13. \_\_\_\_\_ Finees e Icabod (1 Sam. 5:42)
14. \_\_\_\_\_ Séfora y Moisés (Ex. 2:21)
15. \_\_\_\_\_ Ofni y Finees (1 Sam. 4:11)
16. \_\_\_\_\_ Jesús y el Juan el Bautista (Luc. 1:30,31,36,63)
17. \_\_\_\_\_ David y Jonatán (1 Sam. 18:27; 19:2)
18. \_\_\_\_\_ Sofar y Job (Job. 2:11)
19. \_\_\_\_\_ Cetura y Abraham (Gén.25:1)
20. \_\_\_\_\_ Noemí y Ruth (Ruth. 1:3,4)
21. \_\_\_\_\_ Jeremías y Baruc (Jer. 45:1)
22. \_\_\_\_\_ Jocabed y Amram (Ex. 6:20)
23. \_\_\_\_\_ Anás y Caifás (Jn. 18:13)
24. \_\_\_\_\_ José y Potifar (Gén. 41:45)

### Hermanos y Hermanas

**C**on frecuencia las historias de la Biblia se tratan de hermanos y hermanas. En la lista de la izquierda hay nombres de 12 personajes Bíblicos. Seleccione los nombres de las hermanas o hermanos de esa persona de la columna.

- |    |          |         |
|----|----------|---------|
| 1. | María    | Abel    |
| 2. | Caín     | Juan    |
| 3. | Efraín   | Eliab   |
| 4. | Jacob    | Jafet   |
| 5. | Rubén    | Martha  |
| 6. | Santiago | Esaú    |
| 7. | Pedro    | Dina    |
| 8. | David    | Manasés |
| 9. | Jesús    | Absalón |

- |             |          |
|-------------|----------|
| 10. Abraham | Nacor    |
| 11. Salomón | Santiago |
| 12. Sem     | Andrés   |

### Primeros en la Biblia

**G**énesis que significa " comienzos ", y el único registro auténtico de los orígenes del hombre lo encontramos en la Biblia. En la columna de abajo están enlistados 12 "primeros" de la Biblia. En la raya de enfrente escribe el nombre correcto de la persona eligiendo de la columna de enfrente.

- |                                   |       |             |
|-----------------------------------|-------|-------------|
| 1. Primer hombre                  | _____ | Moisés      |
| 2. Primer músico                  | _____ | Noé         |
| 3. Primer Juez de Israel          | _____ | Saúl        |
| 4. Primer hombre que fue al cielo | _____ | Tubal, Caín |
| 5. Primer Escritor De la Biblia   | _____ | Rubén       |
| 6. Primer trabajador De metal     | _____ | Adán        |
| 7. Primera Mujer                  | _____ | Otoniel     |
| 8. Primer constructor De barco    | _____ | Enoc        |
| 9. Primer rey de Israel           | _____ | Eva         |
| 10. Primer muerto                 | _____ | Jubal       |
| 11. Primer Bebé                   | _____ | Abel        |
| 12. Primer hijo de Jacob          | _____ | Caín        |

### El trabajo de Cada Hombre

**A** pesar en los tiempos antiguos no había maquinarias electrónicas, y otros adelantos que se tiene hoy en día, los personajes Bíblicos tenían sus oficios, muchos de los cuales se estilan aún hoy en día. Escribe en la raya el nombre que corresponda tomando idea de los nombres en la columna de la derecha.

- |          |       |            |
|----------|-------|------------|
| 1. José  | _____ | Maestro    |
| 2. Isaac | _____ | Carpintero |
| 3. Lucas | _____ | Gobernador |
| 4. Mateo | _____ | Rancho     |
| 5. Pablo | _____ | Abogado    |
| 6. Zenas | _____ | Pescador   |

7. Gamaliel \_\_\_\_\_ Doctor  
 8. Daniel \_\_\_\_\_ Granjero  
 9. Joab \_\_\_\_\_ Músico  
 10. Pedro \_\_\_\_\_ Soldado  
 11. Booz \_\_\_\_\_ Cobrador De Impuesto  
 12. David \_\_\_\_\_ Fabricante De tienda

### ¿Quién Vio?

- 1.- Una zarza ardiendo en el desierto.
- 2.- Una escalera de la tierra al cielo.
- 3.- Cuatros hombres en horno de fuego.
- 4.- Un carnero trabado en un zarzal.
- 5.- Una arquilla de junco en el agua.
- 6.- Un príncipe colgado en un alcornoque.
- 7.- Lázaro en el seno de Abraham.
- 8.- El hijo del hombre a la diestra de Dios.
- 9.- Una nube como la palma de un hombre.
- 10.- La tierra de Canaán desde la tierra de Pisga
- 11.- El arca, una vez cada año.
- 12.- un vellón de lana mojado con rocío.

### Tríos de la Biblia

**E**l número tres con frecuencia en la Biblia. Escribe el nombre del miembro ausente de los siguientes tríos bíblicos.

1. Los tres discípulos más cercanos a Cristo fueron:  
 a) Pedro    b) Santiago    c) \_\_\_\_\_
2. Los tres jóvenes hebreos que fueron arrojados a un horno de fuego por no inclinarse ante la imagen del rey fueron:  
 a) Sadrac    b) Mesac    c) \_\_\_\_\_
3. Los tres hijos de Amram y Jocabed fueron:  
 a) Miriam    b) Aarón    c) \_\_\_\_\_
4. Los tres reyes del reino unido en Israel fueron:  
 a) Saúl    b) David    c) \_\_\_\_\_
5. A David se le ofrecieron tres alternativas de castigo por su pecado cuales fueron:  
 a) Guerra    b) Pestilencia    c) \_\_\_\_\_
6. En una de las parábolas de Cristo, tres personas venían viajando hacia Jericó fueron:  
 a) Un sacerdote    b) Un levita    c) \_\_\_\_\_
7. Las tres virtudes que menciona Pablo en 1 de Corintio 13, son:



- a) Fe      b) Esperanza      c) \_\_\_\_\_
8. Los tres Angeles que recibieron hospitalidad en las tiendas de Abraham Fueron:  
a) Dos Angeles      b) \_\_\_\_\_
9. Las tres tentaciones de Cristo fueron:  
a) " Di que estas se conviertan en pan"  
b) " Échate abajo"  
c) " \_\_\_\_\_ "
10. Las tres personas de la trinidad son:  
a) Dios el Padre b) Dios el hijo c) \_\_\_\_\_
11. Los tres hijos de Noé que se salvaron en el arca fueron:  
a) Sem      b) Cam      c) \_\_\_\_\_
12. Jesús disfruta mucho de los días de \_\_\_\_\_ descanso que tenía en la casa de sus amigos de Betania:  
a) María      b) Martha      c) \_\_\_\_\_

## PROMOVIENDO EL COMPAÑERISMO Y LA RECREACIÓN

### Juegos Sociales de Introducción

Los siguientes juegos son especialmente apropiados para iniciar una reunión social. El propósito del primer segmento de juegos es que todos se conozcan y cobren confianza entre si, practícalos y gózate.

#### BÚSQUEDA DE ANIMALES

**Materiales:** Nombres de animales escritos en pedazos de papel, suficientes para dar uno a cada uno de los invitados; alfileres.

**Instrucciones:** Al entrar los invitados se prendera en la espalda do cada uno, uno de los papeles sin que la persona se den cuenta del nombre del animal quo le corresponde. Cada uno procurara adivinarlo haciendo preguntas a las personas presentes, preguntas que deberán contestarse con "si" o "no". Cuando un jugador adivine el nombre que tiene prendido en la espalda, se le prendera en el pecho.

**Variaciones:** En lugar de nombres de animales pueden usarse nombres de flores, pájaros, árboles, nombres bíblicos, etc., de acuerdo con el tema central de la reunión social.

#### INVESTIGACIÓN

**Formación:** Formar dos círculos concéntricos, uno de varones y otro de señoritas. Los círculos deben tener el mismo número de jugadores.

**Instrucciones:** Mientras se este tocando el piano, los círculos marcharan en diferente dirección. Cuando cese la música (o suene el silbato, si no hay piano) los círculos se darán el frente y los invitados hablaran con la persona que esta mas cerca de ellos, preguntándole algunas cosas como su nombre, oficio, gustos, etc. Después de un breve periodo, el director dará la señal para que sigan marchando. Puede pedirse que una o dos de las parejas rindan informe de lo que han descubierto en la conversación.

**Variación:** La conversación puede estar de acuerdo con al tema central de la reunión.

## **SALUDOS CON BOLSAS DE PAPEL**

**Materiales:** Una bolsa de papel para cada uno de los invitados.

**Instrucciones:** Los miembros de la comisión de recepción estarán en la puerta con una bolsa de papel puesta en la mano derecha a manera de guante. La comisión saludara a los invitados a medida que vayan llegando y a cada uno de ellos le dará una bolsa de papel y le pedirá que se la ponga como guante en la mano derecha y tome su lugar en la fila de recepción para saludar a las demás personas cuando lleguen.

## **ADAGIOS**

**Materiales:** Se escribirán adagios en papel y luego se cortaran en cuatro o cinco pedazos; sobres con ocho o nueve pedazos de estos adagios para cada invitado.

**Instrucciones:** A cada invitado se le dará un sobre. Estos habrán de completar el mayor número de adagios que puedan cambiando entre si los pedazos.

## **PALABRAS COOPERATIVAS**

**Materiales:** Letras del alfabeto, recortadas; papel, lápices y alfileres.

**Instrucciones:** A cada invitado se le prendera en el pecho una letra del alfabeto y se le dará una hoja de papel y un lápiz. Cuando cada uno tenga una letra, digase a todos que procuren formar alguna palabra, para lo cual podrán agruparse con otros jugadores. Cada vez que logren formar una palabra, cada jugador la escribirá en su papel. Después harán otros grupos para intentar formar otras palabras con otras personas. Al suspender el juego, el director mencionara los nombres de los que formaron el mayor número de palabras.

**Variación:** Se podrán formar palabras relacionadas con el tema de la reunión social.

## **IDENTIFICACIÓN**

**Materiales:** Tarjetas o papeles para escribir el nombre de cada invitado que llegue.

**Formación:** Un círculo.

**Instrucciones:** A una señal dada, todos los jugadores extenderán el brazo teniendo en la mano la tarjeta y dejaran caer estas al suelo. El director entonces dará la orden de girar. Mas o menos a la mitad de la vuelta se dará la señal de que cada uno recoja una tarjeta. Una vez hecho esto, cada jugador identificara a la persona cuyo nombre esta escrito en la tarjeta. Se podrá repetir el juego hasta que todos se hayan conocido.

## **ZIG-ZAG**

**Formación:** Un círculo con un jugador en el control.

**Instrucciones:** Sin advertencia alguna, la persona que está en el centro del círculo indicará a uno de los jugadores y dirá "Zig" y este tendrá que dar el nombre de la persona que está a su derecha antes de que el director cuente diez. Si dice "Zag", entonces tendrá que dar el nombre de la persona que está a su izquierda, y si dice "zig-zag" habrá que dar los nombres de los dos compañeros que están a ambos lados. Si la persona indicada no logra dar los nombres antes de que el que está en el centro cuente diez, entonces aquella tendrá que pasar a tomar el lugar del director. De cuando en cuando todos pueden cambiar de lugar para que el grupo conozca a más personas y tomen confianza unas con otras.

## BIENVENIDOS

**Materiales:** Once pedazos de papel para cada persona. Cada pedazo tendrá escrita una de las letras de la palabra "Bienvenidos". Por ejemplo: una persona recibirá 11 pedazos que tengan la letra B, y otra 11 con la letra I, etc. Estos pedazos se pueden depositar en un sobre para entregar uno a cada invitado.

**Instrucciones:** A cada persona que llegue se le dará un sobre con las letras. Cada uno empezará a cambiar letras con los demás invitados hasta que hayan formado la palabra "Bienvenidos". La primera persona que logre completarla puede gritar "Bienvenidos".

**Variaciones:** Se usarán otras palabras de acuerdo con el tema de la reunión social.

**Título: Carrera de relevos con restricciones**  
Tamaño del grupo: 12 o más personas

Tiempo: 10 a 15 minutos  
Materiales: Ninguno.

Forme equipos de seis personas. Divida a cada equipo en dos, y pida que se coloquen frente a frente, tres personas en un extremo del salón y las otras tres en el otro extremo. Cada equipo debe dar una moneda, un calcetín y un zapato. Explíqueles que cada equipo va a realizar una carrera de relevos, usando la moneda, el calcetín y el zapato, por turno y en ese orden. El primer participante debe llevar el objeto a su compañero que está al otro lado del salón, y entregárselo, para que este compañero lo lleve de regreso al lugar de partida. El primer equipo que lleva y regresa todos los objetos es el ganador. Cada carrera tiene reglas especiales:

Primera carrera (moneda): No se puede tocar la moneda con las manos.

Segunda carrera (calcetín): No se puede tocar con las manos o los pies.

Tercera carrera (zapato): No se puede tocar con las manos o los pies, y hay que llevarlo gateando (con manos y rodillas).

**Título: Cacería de cachivaches**  
Tamaño del grupo: 6 o más personas

Tiempo: 20 a 25 minutos  
Materiales: Ninguno.

Forme equipos de tres o más personas e indíqueles que se coloquen en un extremo del salón. Cada equipo debe seleccionar un corredor. Colóquese usted en el otro extremo del salón y pida en voz alta un objeto común, tal como, un cordón de zapatos, una moneda de 25 centavos, un reloj con calendario, una licencia de conducir o manejar, goma de mascar, o cualquier cosa que los jóvenes o señoritas puedan tener. Los equipos deben tratar de conseguirlo. Entonces el corredor debe ir hasta el otro extremo del salón y poner todos los artículos en un montón separado para su propio equipo. Cuando cada montón tiene por lo menos ocho artículos, conceda 10 minutos para que cada equipo prepare un corto drama cómico improvisado, en el que deben usar todos los artículos. Luego deben presentarlo.

Esta sección de juegos de bienvenida pueden hacer que los jóvenes se conozcan, rompan el hielo, y entonces la convivencia sea más cálida.

*Seguramente no son los únicos que se pueden usar, pero le darán una idea de lo que se necesita.*

### 1) Cacería de autógrafos

**A. Materiales:** Papel y lápices para todos los Invitados.

**B. Instrucciones:** Cada jugador deberá tener un Lápiz y un papel. Se suplicará que cada uno de ellos salude al mayor número de personas que pueda y obtenga su autógrafo. Se ofrecerá un premio al que tenga el mayor número de autógrafos. Deberá darse tiempo limitado para este juego. También podrá incluirse el lugar de procedencia, dirección y otra Información de cada uno, si así se desea.

### 2) Cacería de Personas

**A. Materiales:** Papeles con número para prender a cada invitado.

Otros papeles para entregar a cada uno indicando lo que deberá hacer.

**Ejemplo:**

1. Salude a los números cuatro y siete y obtenga su autógrafo.
2. Busque al número tres y preséntelo con el número once.
3. Salude al número ocho y platique con él acerca del tiempo.
4. Busque al número nueve y pregúntele qué cenó, etc.

**B. Instrucciones:** Se dará a cada invitado un papel y se le prenderá un número. Tan pronto como se repartan estos papeles con las instrucciones, el director anunciará que cada jugador tiene que hacer lo que le indique su papel. Juéguese durante diez minutos más o menos.

### 3) Amo a todos

**Formación:** Círculo con el director en el centro.

**Desarrollo:** Al entonar un corito el director caminará alrededor del círculo saludando a cada quinta persona. Estas empezarán a saludar a cada quinta persona yendo en la dirección contraria. Cada una que es saludada caminará en la dirección opuesta al de la persona que le saludó dentro de poco todos estarán en movimiento cantando y saludando.

### 4) ¿Cómo te llamas? Únete a mi tren

**Formación:** Parados en círculo. En el centro habrá tres personas o más, dependiendo del número de grupos que deseen formar.

**Desarrollo:** Los jugadores en el centro serán las locomotoras y cada uno se acercará a un círculo y le preguntará: "¿Cómo te llamas? Al dar su nombre la locomotora lo repetirá y dirá "Únete a mi tren" Entonces esta locomotora lo agarrará por la cintura y lo seguirá en forma de tren. Pasando por el centro del círculo hasta llegar con otra persona. Se repetirá la acción anterior y al mencionar el nombre se repetirá para cada una de las personas del tren. Cada vez que se una otro vagón al tren todos tienen que atravesar el círculo pasando por un lugar que tendrá señalado con una X, el juego continuará hasta que todos formen parte de algún tren.

**Nota:** Esta actividad sirve para dividir al grupo en secciones

### 5) Saludos

**Formación:** Un círculo.

**Instrucciones:** El director se dirigirá a un jugador y lo saludará y caminará hacia la derecha saludando a cada quinta persona de las que están en el círculo. Cada jugador saludado saldrá del círculo y caminará en dirección contraria dando la mano a cada quinta persona. Por ejemplo: Si el director saluda a María, ésta caminará por la izquierda contando y saludando a Tomás que es la quinta persona. Tomás irá por la derecha y saludará a Guillermo, que es la quinta persona, etc. Cuando el director suene el silbato tienen que correr todos para ocupar su lugar original. El que quede al último tendrá que iniciar los saludos otra vez. Generalmente tres veces son suficientes para este juego.

### 6) En Busca de mi Compañera

**Materiales:** Bolsas de papel, tantas como señoritas haya. Papel y lápiz.

**Instrucciones:** En un papelito se escribirá el nombre de una señorita y se colocará en una bolsa. Se hará lo mismo con los nombres de todas las señoritas. Todos los varones que estén en la fila tendrán que pasar y tomar la bolsa que más les guste. Cuando ya todos los varones tengan en su mano la bolsa, a una orden del director deberán romperla. La señorita cuyo nombre le toque a cada jugador será su compañera para algún juego de parejas que se jugará enseguida.

### 7) Mímica de Parejas

**Materiales:** Se escribirán en pedazos de papel acciones que puedan ser ejecutadas por los jugadores. Estos papeles se harán por duplicado.

**Instrucciones:** Las señoritas se irán a un extremo del salón y los jóvenes a otro, después de habérseles dado su papel correspondiente. Se les indicará que lean mentalmente y después, a una señal, todos empezarán a hacer lo que el papel les indique. Resultará que una señorita estará haciendo lo mismo que algún joven. Ambos deberán formar una pareja y estarán listos para el siguiente juego donde necesiten parejas.

### 8) Búsqueda de Animales

**Materiales:** Nombres de animales escritos en pedazos de papel, suficientes para dar uno a cada uno de los Invitados; alfileres.

**Instrucciones:** Al entrar los Invitados se prenderá en la espalda de cada uno, uno de los papeles que la persona se dé cuenta del nombre del animal que le correspondió. Cada uno procurará adivinarlo haciendo preguntas a las personas presentes, preguntas que deberán contestarse con "sí" o "no". Cuando un jugador adivine el nombre que tiene prendido en la espalda, se le prenderá en el pecho.

**Variaciones:** En lugar de nombres de animales pueden usarse nombres de flores, pájaros, árboles, nombres bíblicos, etc., de acuerdo con el tema central de la reunión social.

### 9) Acróstico

**Materiales:** Lápiz y papel para cada Jugador.

**Instrucciones:** Al llegar cada Invitado recibirá un pedazo de papel y un lápiz. En dicho Papel cada uno escribirá su nombre Poniendo una letra al principio de cada renglón, como si fuera a escribir un acróstico. Después buscará entre el grupo a Personas cuyos nombres empiecen con las letras que él tiene en su Papel. Conforme vaya encontrando a las Personas, les pedirá que escriban su autógrafo en el lugar correspondiente.

## **AL AIRE LIBRE**

Normalmente, tenemos una colección de juegos sociales y difícilmente cambiamos, esta pequeña colección de juegos al aire libre es sólo el comienzo de una gran colección de juegos que usted debe tener.

La variedad en los juegos le darán mucho éxito como director de juegos sociales. Estos, al aire libre, son los más comunes, por lo que deben ser bien preparados y muy bien realizados

### **1) Carrera de espaldas**

**Colocación:** Dos filas de igual número de jugadores, de pie.

**Desarrollo:** A una señal del director, los dos primeros jugadores de cada fila se juntarán espalda con espalda, se entrelazarán los brazos a la altura de los codos y tan pronto hagan esto, correrán a una distancia de 5 ó 10 metros y regresarán a su fila y al llegar a ella los dos siguientes jugadores harán lo mismo: correrán a la meta, uno corriendo de frente y el otro para atrás y para regresar, el jugador que corrió para atrás vendrá de frente. La fila que termine primero, será la que gane.

### **2) Patio de hacienda.**

A pares de jugadores, que forman un círculo, se les asigna, en secreto, nombres de pájaros o animales. Al darse la orden de principiar, cada uno empieza a hacer el grito peculiar del animal que representa, y trata de encontrar a su pareja. Conforme se van formando las parejas se sientan en sus lugares, pero a uno se le asignó el burro y permanece solo, rebuznando.

### **3) El perro come.**

Se pone a un jugador en el centro de un círculo de cuatro pasos de diámetro, que protege un montón de piedras o de leña, en cuclillas sobre ellos. El resto del equipo trata de quitárselos sin ser tocados. Estos se colocan en la parte exterior del círculo, entrando a él para tomar los objetos, pero los que son tocados deben salir inmediatamente. Gana el que cuidó por más tiempo el montón de piedras o de leña u otros objetos.

### **4) Relevos de cangrejos.**

Los jugadores se forman en grupos de igual cantidad. A la palabra "ya", el número 1 toma al número 2 por el tobillo. Ambos caminan juntos, a saltos, hasta el final de la pista y regresan. Entonces el 3 y el 4 continúan y así sucesivamente.

### **5) Rey en el trono**

Un joven se sienta en un extremo del salón, para actuar como rey. El resto de los jugadores, en el otro extremo del salón, son sus súbditos. Estos se ponen de acuerdo sobre cierta cosa, se acercan al rey y actúan, por ejemplo, haciendo como que cortan el pasto. Si el rey adivina, persigue a sus súbditos y al que atrapa se convierte en su ministro y le ayuda en la cacería.

## 6) Juego de historietas

Se forman dos grupos que se colocan en fila; a cada joven se le asigna el nombre de un animal o cosa que serán mencionados en la historieta. El director comienza su relato. Cada vez que un animal o cosa es mencionado el joven que lo tiene asignado, saliendo de su hilera corre ruidosamente alrededor de un círculo imitando al animal y regresa a ocupar su lugar en la hilera. Se pueden hacer muchas variaciones a este juego, de acuerdo con la historieta y según el ingenio de quien dirige, como se verá a continuación:

"Un hombre vivía en una tienda en una selva de los indios; era feliz porque su caballo, su perro y su vaca Margarita eran muy buenos. Las tribus a su alrededor eran amigas (pueden ser varios que tengan este nombre y que salgan haciendo demostraciones de amistad). Una noche un correo nativo le avisa que la vaca se ha perdido y se ha visto un tigre en los alrededores del río. Se vistió Y tomando su rifle, ensilló su caballo y soltó al perro, el que corrió tras ellos. Conforme caminaban, el hombre comenzó a ser molestado por un mosquito que zumbaba alrededor de su nariz. "¡Ah, -pensó- esto significa que hay agua cerca; los mosquitos se ponen molestos cerca de los ríos". Espoleó su caballo y continuó su camino, sudoroso y nervioso; pero buscando las huellas del tigre. De pronto el hombre se apeó del caballo, había visto dos huellas, una de tigre y otra de vaca. Las de ésta última eran más profundas y disparejas. Pobre Margarita... iba despacio y cojeando; pero ahora ya estará formando parte del interior del tigre.

En este momento el mosquito le picó en la nariz, lo que lo hizo enojarse tanto que no se dio cuenta de que el perro tenía erizado el pelo y gruñía furiosamente. Había llegado a un pequeño claro a la orilla del río, y ahí, balanceándose de un lado a otro, se encontraba Margarita, la vaca. El hombre, sin embargo, no perdió tiempo, desenfundó su rifle. Había olvidado la picadura del mosquito, dio las riendas de su caballo a su perro, que las cogió entre sus dientes. Permanecieron en silencio escuchando un ruido en la maleza, y hacia la izquierda aparecieron un par de ojos malignos en una gran cabeza: el tigre. No había tiempo que perder, mientras éste se agazapaba, el hombre se echó el rifle a la cara y se oyó un disparo que hizo saltar al tigre por el aire, lanzando un grito infernal, mitad gruñido y mitad bramido; el animal cayó muerto a un metro de su presa. El hombre se echó el rifle en la bandolera y montó su caballo, silbó a su perro y tiró de Margarita, la vaca. Había olvidado completamente la picadura del mosquito, y regresó a su casa donde la piel del tigre es ahora una alfombra.

## 7) Globos

Un joven actúa como vendedor de globos, y otro como viento. Todos los demás, actúan como globos. El vendedor de globos recita o canta lo siguiente:

Mis globos son finos y alegres,  
y los de hoy son más grandes aún.

¡Compren! ¡Compren! ¡Compren!  
¡Compren! ¡Compren! ¡Compren!

El viento responde con estas palabras:

Tus globos son finos y alegres, pero yo te los voy a volar.

¡Ju! ¡Ju! ¡Ju!  
¡Ju! ¡Ju! ¡Ju!

Al último "Ju" todos los globos se dispersan perseguidos por el vendedor y el viento. los cautivos son llevados a distintos rincones y al final se cuentan para ver quién cautivó mayor número

### **8) Obstáculo humano**

Se ponen tres muchachos como obstáculos humanos en línea con los equipos a intervalos de 4 metros; el primero en posición de firmes, el segundo En segundo inclinado y el tercero con las piernas separadas. Se pide a los jugadores que corran alrededor del primer muchacho, brincan al segundo y se arrastren entre las piernas del tercero; entonces corran alrededor de un objeto, vuelve a tocar al próximo jugador que repite. Los equipos pueden combinarse de hombres y mujeres.

### **9) Escapando**

**Material:** de goma o plástico flexible o un trapo anudado que sirva de pelota

**Formación:** Todos los jugadores están en un círculo dibujado en el piso o sobre algo que representa el círculo. Hay dos jugadores fuera del círculo.

**Desarrollo:** Los jugadores que están fuera del círculo tiran la pelota, tratando de darle a uno de los jugadores dentro del círculo. Aquel a quien le pega la pelota saldrá del círculo, y se unirá con los dos jugadores para tratar de pegar a aquellos que aún están adentro. El que se quede adentro más tiempo es el que gana.

### **10) Carrera cuadrada**

**Formación:** Ocho o diez personas sentadas en sillas a cada lado de un cuadrado. Habrá una silla en el centro.

Al dar la señal cada líder corre hacia la silla del centro, le da la vuelta y sigue hasta llegar a la última silla de su lado. La última silla estará desocupada porque tan pronto sale el líder, los demás jugadores avanzan una silla, de tal manera que el número dos toma el lugar del líder. El segundo jugador no podrá correr hasta que no esté sentado el líder, pero tan pronto como él sale corriendo los demás deben avanzar una silla y así sucesivamente. El grupo que primero tenga al líder en su lugar original y que todos estén sentados en el orden en que comenzaron gana.

### **11) El aro**

**Material:** Dos aros.

**Formación:** Dos filas paralelas.

**Desarrollo:** A la primera persona de cada fila se le entregará un aro. Al dar la señal éstas pasarán el aro por la cabeza y lo sacarán por los pies entonces lo pasarán al siguiente jugador de la fila que hará lo mismo. El último jugador de la fila, después de haberse metido en el aro correrá a la meta señalada, dejará el aro y volverá a su lugar. triunfará la fila cuyo jugador regrese primero a su grupo.

### **12) Adivinando el oficio**



**Formación:** Dos partidos a los dos extremos del salón. Debe señalarse una zona de seguridad para cada partido.

**Instrucciones:** La primera fila escoge un oficio como el de zapatero. Estos llegan hasta el otro grupo y se entabla la siguiente conversación:

- la. fila: Aquí estamos
- 2a. fila: ¿De dónde vienen?
- la. fila: De nueva York (u otro lugar).
- 2a. fila: ¿Cuál es su oficio?
- la. fila: A ver si pueden adivinarlo.

La primera fila empieza a dramatizar lo que hace el zapatero. Si el otro lado lo adivina debe gritar "zapatero", (o el oficio que sea). En ese momento todos los de la primera fila corren hacia su lado, pero si el otro logra capturar a algunos antes de que lleguen a su zona. de seguridad éstos pasarán al lado contrario. La segunda fila escoge un oficio y se repite el juego.

### 13) El Viudo

**Formación:** Dos filas formando parejas. A un extremo entre las dos filas se coloca el "viudo".

**Instrucciones:** Al dar la señal la última pareja corre por afuera de las filas respectivas procurando pasar por delante del "viudo" sin que él los tome. Este sabrá por cuál lado viene la señorita. Si la pareja logra pasar enfrente del "viudo" y tomarse de la mano, o el "viudo" toma al joven, la pareja que acaba de correr se coloca al principio de la fila, y el mismo que esta de "viudo" sigue tratando de conseguir compañera pero si el "viudo" toma a la señorita, entonces éstos forman pareja y el otro joven se convertirá en el "viudo"

### 14) El Abecedario

**Formación:** Un círculo con una persona en el centro

**Instrucciones:** La persona que está en el centro mencionará una letra del abecedario y al mismo tiempo será a uno de los jugadores componentes del círculo. Este tendrá que mencionar el nombre de un personaje de la Biblia antes de que aquélla cuente hasta diez. Si no logra hacerlo, él pasará a tomar el lugar de la persona que está en medio del círculo.

**Varones:** Se podrán usar los nombres de los libros de la Biblia, ciudades y lugares bíblicos. En una reunión social misionera, los nombres de países podrán substituir a los de los personajes bíblicos, en tanto que las flores, los árboles, los animales, etc., sugieren otras adaptaciones al juego según el tema de la reunión.

### 15) Homenaje a la Reina

**Instrucciones:** Se escogerá una persona para que sea la "reina" la cual se sentará en un lugar determinado, de acuerdo con su rango. Se Invitará a varios de los presentes para que le rindan homenaje el que consistirá en apoyar la frente sobre un bastón y girar alrededor de él diez o quince veces para que inmediatamente, después, asiendo el bastón fuertemente, vaya a entregarlo a la "reina". La distancia entre la reina y el jugador deberá ser más o menos de ocho a diez metros, para que el jugador, después de haber dado vueltas sobre el bastón, haga esfuerzos para ir en línea recta a entregarle a la reina el bastón.

## CASTIGOS

Los castigos que se ponen a las personas que han dejado prenda son una parte importante y de mucha diversión cuando se hace bien, lamentablemente tenemos poca variedad de estos castigos y sería muy buena la aportación que se pueda hacer en este rubro. En este espacio tenemos sólo algunos pero nuestra imaginación podrá darnos algunos mejores.

### 1) Equilibrio.

Un dulce, o un terrón de azúcar, se coloca en un plato sobre el piso. Los jugadores que pagan prenda llegarán al plato, se arrodillarán sobre una rodilla y, con las manos cruzadas por la espalda, levantarán el dulce con la boca.

### 2) Prenda: levantar el corcho

De rodillas y con un corcho (ficha) a una distancia de 45 cm. delante del joven, con las manos enlazadas por la espalda, tratar de levantar el corcho con los dientes. Hay que tener cuidado con la nariz.

### 3) Dos Ciegos

**Materiales:** Dos bolsas con 15 o 20 cacahuates cada una.

**Instrucciones:** Dos personas con los ojos vendados tendrán que darse de comer, una a la otra, los cacahuates de su bolsa. Resultará muy divertido porque no será fácil hallar la boca de la otra persona.

### 4) Los Boxeadores

**Materiales:** Periódicos y dos pañuelos grandes

**Instrucciones:** Se escogerán dos jugadores y anunciarán que éstos son campeones famosos de box. Los dos lucharán en esta ocasión para ver quién es el campeón máximo. Se les vendarán los ojos; pero después, a uno de ellos se le quitará la venda, y a cada uno se le da un periódico enrollado para usarlo en la lucha. Causará mucha hilaridad verlos pelear, pues el que está vendado no se dará cuenta de lo que pasa. Deberá procurarse que no se peguen en la cara.

### 5) Los Oradores

**Personajes:** Se invitará a cinco o seis personas que pasen adelante.

**Instrucciones:** Al tener los jugadores enfrente del grupo, se les asignará un trozo muy conocido para recitarlo; pero tendrán que hacerlo de la manera que se les indique. Por ejemplo, uno tendrá que recitarlo como niño de cuatro años, otro como vendedor de periódicos, otro como tartamudo, otro como lavandera, otro como cantante de ópera, etc.