

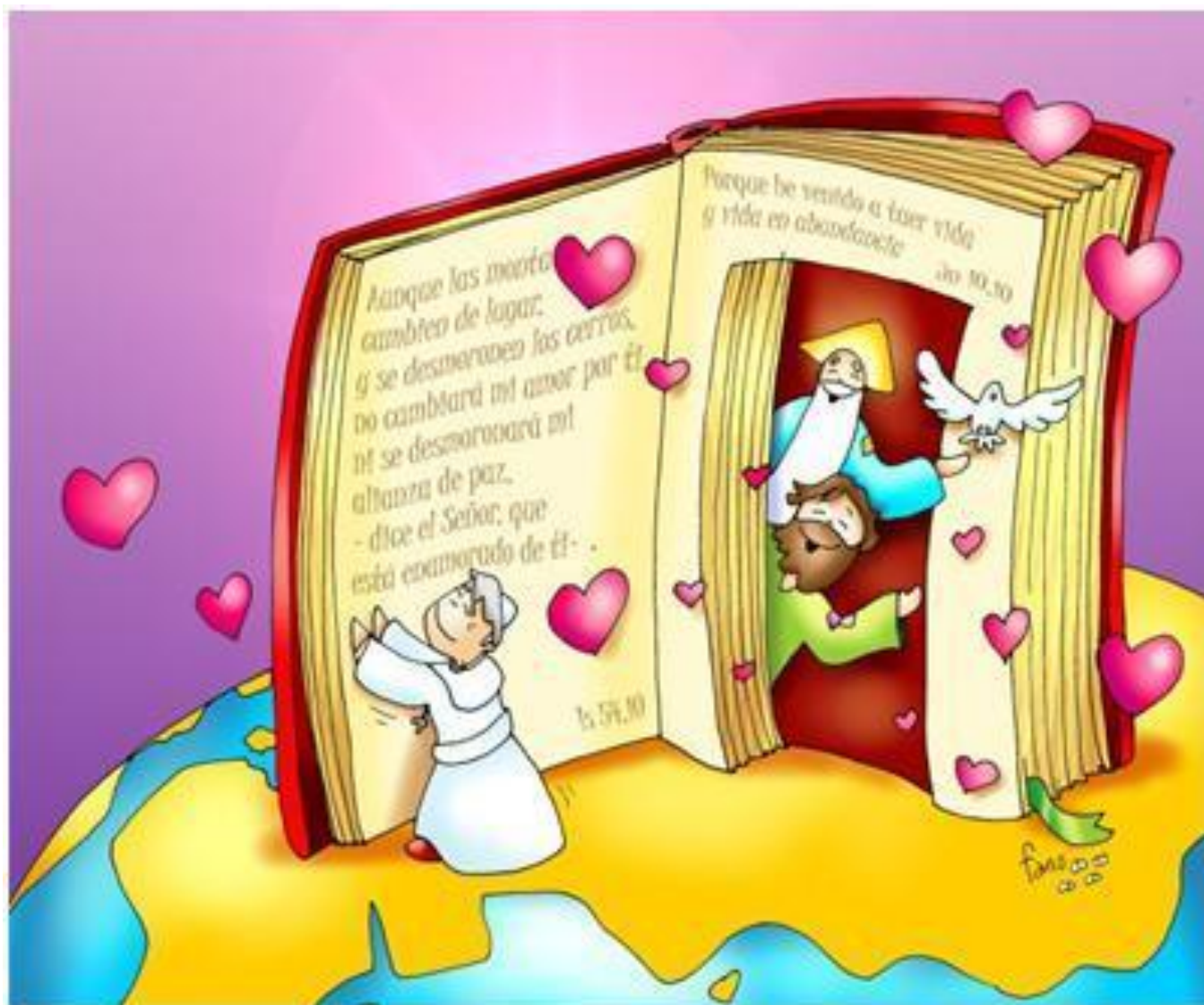
CAMPAMENTO

LOS GLOBOS 2015

16 - 26 JULIO



SOY DE.....



	Viernes 17	Sábado 18	Domingo 19	Miércoles 22	Jueves 23	Viernes 24	Sábado 25
Cartel menú	Leones	Saurus	Hachas 1	panda	Relámpagos 2	Relámpagos 1	Guepardas 2
Cartel horario	delfines	Leones	Saurus	Hachas 1	panda	Relámpagos 2	Relámpagos 1
Comedor-Bayetas	Hachas 2	delfines	Leones	Saurus	Hachas 1	panda	Relámpagos 2
Globo Grande-Baño	Guepardas 1	Hachas 2	delfines	Leones	Saurus	Hachas 1	panda
Material	Guepardas 2	Guepardas 1	Hachas 2	delfines	Leones	Saurus	Hachas 1
Globo Pequeño-Baño	Relámpagos 1	Guepardas 2	Guepardas 1	Hachas 2	delfines	Leones	Saurus
Finca & Basura	Relámpagos 2	Relámpagos 1	Guepardas 2	Guepardas 1	Hachas 2	delfines	Leones
Baños niñas	panda	Relámpagos 2	Relámpagos 1	Guepardas 2	Guepardas 1	Hachas 2	delfines
Baños niños	Hachas 1	panda	Relámpagos 2	Relámpagos 1	Guepardas 2	Guepardas 1	Hachas 2
Descanso	Saurus	Hachas 1	panda	Relámpagos 2	Relámpagos 1	Guepardas 2	Guepardas 1

	JUEVES 16	VIERNES 17	SÁBADO 18	DOMINGO 19	LUNES 20	MARTES 21
	LA CREACIÓN	LA BIBLIA	EL PECADO-EL DILUVIO	LA TORRE DE BABEL-JERUSALÉN	LOS PATRIARCAS	
JEFE DE DÍA	EDURNE	JAVI	LEIDA	MARTA	BEGO	ACAMPADA Comemos en la Piscina
9.00	Que no se nos olvide meter nada en la maleta...	Levantarse	Levantarse	Levantarse	Levantarse	
9.30		Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno	
10.00		Oración	Oración	Servicios		
10.30		Servicios	Servicios	Ensayo de canciones y preparación eucaristía	MISA ROCAMUNDO	
11.30	Salida desde La Lechera	GYMKHANA: LOS TEMPLARIOS DE LA BIBLIA	JUEGOS CORTOS			
12.30	Reparto de camas, presentar instalaciones, reunión por grupos...					
13.00						
14.00	Comida	Comida	Comida	Comida		
14.30	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre		
16.30	Montar tiendas	TALLERES: TRANSMITIR LA BIBLIA CON ARTE	PISCINA EL ARCA DE NOÉ	TALLERES DE BABEL		
18.00	Merienda	Merienda	Merienda	Merienda		
18.30	Juegos de presentación y pequeños	JUEGO SAURUS	TORNEOS DEPORTIVOS	GYMKHANA TORRE DE BABEL		
20.30	Asamblea	Asamblea	Juego libre	Asamblea		
21.00	Cena	Cena	Cena	Cena		
22.00	LA BÚSQUEDA DEL TESORO	JUEGO	LOS ANIMALES SAGRADOS	JUEGOS DE BROMA		
23.30	A la cama...	A la cama...	A la cama...	A la cama...		Asamblea
					Cena	
					CANCIONES	
					A la cama...	

	MIÉRCOLES 22	JUEVES 23	VIERNES 24	SÁBADO 25	DOMINGO 26
	LOS PROFETAS-EL EXILIO	ALEJANDRO MAGNO-LOS ROMANOS	JESÚS	PRIMERAS COMUNIDADES CRISTIANAS	
JEFE DE DÍA	CARMEN	EUGENIO	ANA	MARINA	JUANJO
9.00	Levantarse	Levantarse	Levantarse	Levantarse	Levantarse
9.30	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno	Desayuno
10.00	Oración	Oración	Oración	Oración	Servicios
10.30	Servicios	Servicios	Servicios	Servicios	
11.30	GYMKHANA PROFETAS	ALEJANDRO MAGNO	PISCINA	PRIMERAS COMUNIDADES CRISTIANAS	Ensayar canciones
12.30					El que no pita no pasa
13.00					Eucaristía
14.00	Comida	Comida	Comida	Comida	DÍA DE LA FAMILIA
14.30	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre	Tiempo Libre	
16.30	CRUZANDO EL JORDÁN	TALLERES DE CARROS LOCOS	TALLERES DE VELAS	PRIMERAS COMUNIDADES	
18.00	Merienda	Merienda	Merienda	Merienda	
18.30	EL REY DAVID CONTRA NABUCODONOSOR	DISFRAZARSE Y JUEGO LA FIEBRE DEL ORO	RASTREO		
20.30	Juego Libre	Asamblea	Asamblea	Arreglarse	
21.00	Cena	Cena	Cena	Cena	
22.00	LA BÚSQUEDA DEL ACOMPAÑANTE/EL SEMÁFORO	VELADA DE NAVIDAD	ROMEL Y MONTGOMERY	DISCOTECA	
23.30	A la cama...	A la cama...	A la cama...	A la cama...	

LAS AVENTURAS DE LA BIBLIA

VER

Se realizará durante todas las actividades del campamento, de manera que en todas ellas hablaremos sobre una aventura de la Biblia.

JUZGAR

PROGRAMA DE TELEVISIÓN

El apartado del “JUZGAR” en este campamento se va a realizar en las asambleas siguiendo un formato similar a un programa de televisión. Este espacio se llamará: “Viaje con nosotros”

Los espacios con los que va a contar son:

- 1- **Lo mejor del día:** Dos presentadores se encargarán de sacar a 6 niños y niñas, y les harán una serie de preguntas sobre hechos que han acontecido a lo largo de ese día.*
- 2- **La línea del tiempo:** Un presentador de este espacio hará salir a alguno de los responsables encargados de la actividad que colocarán el personaje e imágenes del Día, realizados en cartulina, sobre el largo cartel que representa la línea del tiempo de todo lo que acontecerá durante el campamento.*
- 3- **Dios responde:** Se contactará con Dios para que nos haga la reflexión del día, explicando el por qué hizo esas cosas que han ocurrido en este día que hemos vivido y actualizando o trayendo el mensaje a hoy en día. Se le podrán hacer preguntas desde el público.*
- 4- **Mañana será otro día:** El presentador de este espacio se encargará de sacar a un responsable de la actividad del día siguiente para que cuente en qué va a consistir el día, sobre todo intentando captar la atracción del público sin desvelar demasiado.*

DECORACIÓN DE LOS ESPACIOS:

Lo mejor del día: Dos sillones centrales, donde se colocarán los presentadores y a ambos lados 3 sillas a la derecha y otras 3 a la izquierda donde se sentarán los invitados que salgan del público. Decorar por detrás con el cartel VIAJE CON NOSOTROS y al comenzar que suene la canción de Javier Gurruchaga “Viaje con nosotros”.

***La línea del tiempo:** En un lateral habrá un gran cartel con las fechas y el nombre de lo que va a pasar, con un par de tiras de velcro donde se pegarán grandes personajes o dibujos que hayan sido relevantes en ese día.*

***Dios responde:** Del libro saldrá Dios que hablará a los niños/as y responderá a las preguntas (valorar voz en off, o que muestre objetos, cartulinas con dibujos, PowerPoint con imágenes...)*

***Mañana será otro día:** En el mismo escenario que el primer espacio, un presentador sentado en un sillón entrevistará a un responsable sentado enfrente en el otro.*

Jefe de día: *Edurne*

LA CREACIÓN

Al principio creó Dios el cielo y la tierra. La tierra era entonces confusión, oscuridad y desorden. Y dijo Dios: “Hágase la luz” y hubo luz, así la separó de la oscuridad y llamó a la luz día y a la oscuridad noche. Este fue el primer día de la creación.

El segundo día hizo el firmamento del cielo y lo separó de las aguas.

El tercer día Dios juntó las aguas para que apareciera también lo seco, y a la reunión de las aguas llamó mares y a lo seco llamó tierra. Después hizo brotar sobre la tierra la hierba verde, las plantas y todos los árboles con sus frutos y semillas. Y vio Dios que eso era bueno.

El cuarto día creó el sol para que alumbrase el día, y la luna y las estrellas para que destacaran por la noche. También los creó para que nos señalasen la duración de los días y poder así medir los años y el tiempo.

El quinto día creó Dios las aves que vuelan por el cielo, al igual que los peces y las criaturas marinas. Y vio Dios que eso era bueno y los bendijo para que se multiplicasen por el cielo y por el mar.

El sexto día creó a todos los animales de la tierra, y tras ello dijo: “Hagamos al hombre a nuestra imagen y semejanza; y domine sobre todos los animales de la tierra, del cielo y del mar”. Y creó Dios al hombre, y con él a la mujer. Ambos fueron creados a imagen y semejanza de Dios; y les dijo: “Creced y multiplicaos y llenad la tierra y sometedla, y dominad sobre todos los animales” Al terminar ese día vio Dios que todo lo que había hecho era muy bueno.

Así pues, acabados el cielo, la tierra y todo cuanto dejó en ellos, dio por finalizada su obra creadora y el día séptimo descansó. Dios bendijo el día séptimo y lo santificó. Por eso nosotros también descansamos cada siete días y procuramos santificar ese día, que es el domingo, yendo a Misa y dedicándoselo a Dios.

12:30 Llegada

13:00 Comida

14:00 Tiempo Libre

Tarde: Montar tiendas / Tiempo de grupo / Organización:

Camas//Tiendas//Maletas//Material//

Después de subir las maletas y depositarlas en el mástil sale Dios del libro:

(Voz en off) “Y resultó que el mundo era un caos, no había nada....todo era oscuridad y tinieblas.”



Habla Dios: Vuestro campamento es un caos, cuando yo cree el mundo lo hice en 7 días vosotros pondréis orden todos juntos esta tarde y así creareis vuestro mundo para estos diez días.

1º día Dios creó noche/día...Nosotros diferenciamos la noche del día conociendo donde vamos a dormir.

2º día Dios creó cielo/mar...Miramos al cielo y todos juntos izamos las banderas.

3º día Dios creó plantas...Hay muchas variedad de plantas pero al final todas tienen cosas en común...Nosotros nos dividimos en grupos somos diferentes unos de otros pero todos tenemos mucho en común formamos parte de la familia de los cristianos.

4º Día Dios creó sol/luna...Sabemos diferenciar claramente entre el sol y la luna pero sabemos diferenciar entre lo que está bien y lo que está mal? Creamos nuestras normas.

5º día Dios creó peces/aves...Los peces en el mar las aves en el cielo cada uno tiene su lugar concreto donde vivir, nosotros en estos 10 días vamos a vivir y a relacionarnos en...conocemos las instalaciones.

6º día Dios creó animales/humanos...ya estamos todos comenzamos a relacionarnos pero hay que conocerse...juegos de conocimiento.

7º día Dios descansó...nosotros también.

Todo esto lo haremos haciendo a medida que va transcurriendo la tarde. Cada vez que pasemos de una actividad a otra se pegarán los carteles haciendo la equivalencia entre lo que creó Dios y lo que hemos creado nosotros. Una vez que hayamos acabado descansaremos y tendremos juego libre.

Las tiendas se montarán durante los juegos de conocimiento.

	<i>Grupo</i>	<i>Acompañantes</i>	
<i>Globos</i>	<u>GLOBO G:</u> Delfines y Guepardas <u>GLOBO P:</u> Leones y Hachas	<i>Bego</i> <i>Ana</i> <i>Eugenio</i>	<i>Edurne</i> <i>Leida</i> <i>Marina</i> <i>Marta</i>
<i>Tiendas</i>	2 tiendas: Relámpagos 2 tiendas: Saurus 1 tienda: Acompañantes	<i>Adrián</i> <i>María</i> <i>Lara</i> <i>Fernando</i> <i>Javi</i>	
<i>CUARTO MATERIAL</i>		<i>Carmen</i> <i>Marta</i>	

20:30 Asamblea

21:00 Cena

22:00 Juego Nocturno: "LA BÚSQUEDA DEL TESORO"

Se juega en el exterior, en un jardín o zona boscosa segura.

El director del juego esconde durante el día los objetos. Se pueden esconder objetos brillantes o fluorescentes...

Se pueden declarar varios ganadores:

-El que encuentre mayor número de objetos.

-El que encuentra el objeto más difícil.

-El que encuentre el objeto estrella.

-El que encuentra 3 objetos del mismo tipo...

Nosotros relacionaremos los objetos con la creación y cada vez que un grupo encuentre un objeto tendrán que venir donde los jueces y colocarlo donde corresponda. (Por ejemplo, un pez lo tendrán que colocar en el 5º día de la creación). Damos por finalizada la búsqueda cuando hayan encontrado la mayoría de los objetos. En este momento realizaremos recuento y daremos un vencedor. Para no liarnos, cada grupo tendrá su juez (un acompañante) y será éste el que controle los objetos que va encontrando su grupo.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Javi

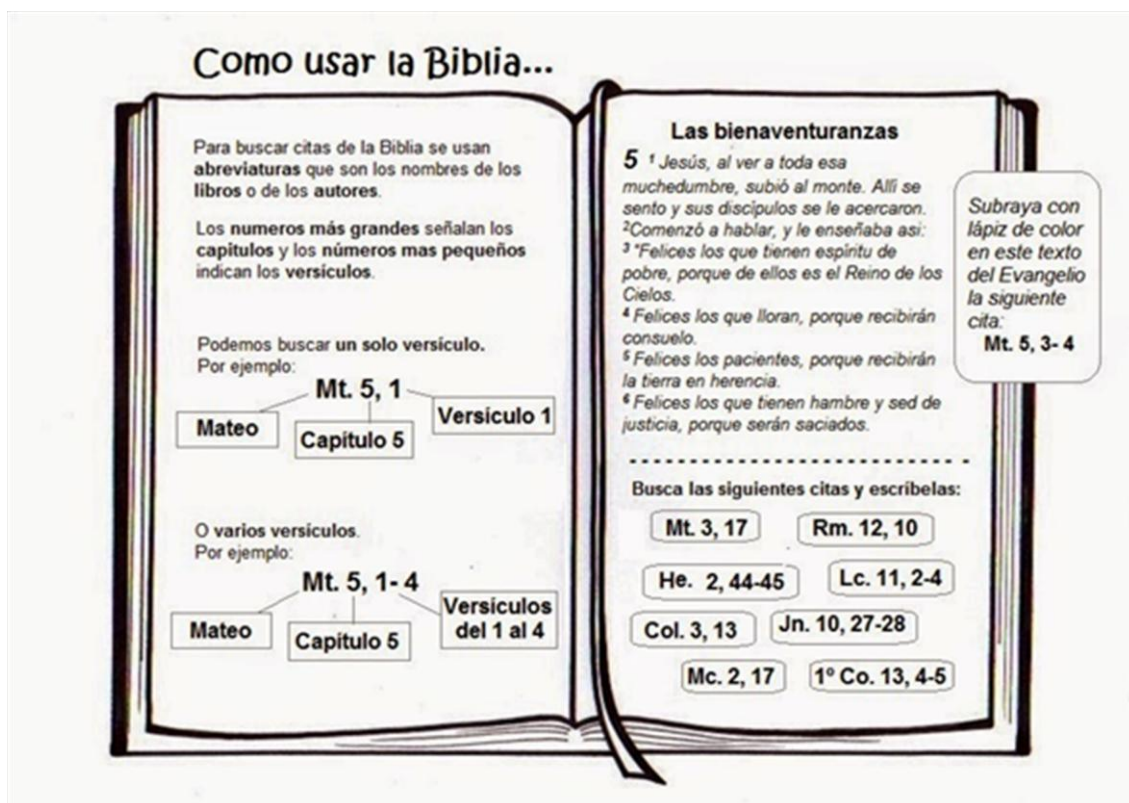
LA BIBLIA

La Biblia es la fuente literaria de la religión Cristiana. Es la Palabra de Dios inspirada e infalible; formada por 73 libros (46 en el AT y 27 en el NT), escrita por más de 40 autores diferentes, desde el año 1500 A.C. hasta el año 100 D.C.; en tres continentes y en tres idiomas: Hebreo, Arameo y Griego. Estos hombres escribieron movidos por el Espíritu Santo (2 P 1:21). Escribieron, no con palabras de humana sabiduría sino con palabras enseñadas por el Espíritu Santo (1Co2:13).

La Biblia ha jugado un papel importante en la historia de la civilización, especialmente en la Europa Occidental. Sus verdades han formado a millones de personas, ayudando a forjar naciones influyendo a sus legisladores. Ha sido mencionada en la literatura, inspirado películas y ha sido objeto de intenso debate. Es el mejor libro vendido en el mundo.

La Biblia describe el trabajo creativo de Dios tanto de la tierra como de la humanidad, la caída del hombre, la expansión de las naciones, la formación de leyes y el surgimiento y caída de muchas naciones. Pero la Biblia trata particularmente acerca del trato de Dios con la nación de Israel, Sus pactos prometidos a ellos, las profecías, y el cumplimiento de las promesas en cuanto al Mesías. En particular, el Nuevo Testamento es la revelación inspirada de Dios a través de los apóstoles, relacionada a la obra y al Ministerio de Jesús, así también como al crecimiento de la Iglesia. En otras palabras, la Biblia es acerca de Jesús (Jn 5:39).

Dentro de las páginas de la Biblia existe gran sabiduría y encontramos grandes verdades. No es un libro científico ni intenta serlo. Más bien, afirma ser la revelación de Dios a Su pueblo. Éste afirma registrar el pasado y predecir el futuro. Afirma, diciéndonos cómo será el futuro distante y que el destino final de las personas será, bien sea de salvación eterna o condenación eterna.





LOS LIBROS DE LA BIBLIA

La Biblia fue escrita bajo la inspiración del Espíritu Santo por más de 40 autores diferentes de todos los quehaceres de la vida: pastores, granjeros, fabricantes de tiendas de campaña, médicos, pescadores, sacerdotes, filósofos y reyes. Todos fueron guiados en el uso de las palabras y las formas de expresión en la comunicación de todo lo que debía formar parte de esa revelación.

Antiguo Testamento

Gn	Ex	Lv	Nu	Dt
Js	Ju	Rt	Sa ¹	Sa ²
Cr ¹	Cr ²	Es	Nh	Et
Jb	S	P	Ec	Cn
Is	Jr	Lm	Ez	Dn
Os	Jl	Am	Ab	Jn
Mq	Na	Ha	Sf	Hg
Zc	Ma			

Nuevo Testamento

M	Mr	L	J
Hc			
Rm	Co ¹	Co ²	Ga
Ef	Fi		
Co	Te ¹	Te ²	T ¹
T ²	Ti	Fm	
Hb	Sn	P ¹	P ²
J ¹	J ²	J ³	Jd
Ap			

Ab

Nombre

39

LIBROS

componen el Canon del Antiguo Testamento, la Biblia de los hebreos y la Biblia de los sirios.

27

LIBROS

componen el Canon del Nuevo Testamento, la Biblia de los griegos y la Biblia de los latinos.

La Biblia se compone de:

- 39 libros
- 1189 capítulos
- 31,102 versículos (RV 1960)
- 773,693 palabras (RV 1960)
- 3,956,480 letras (RV 1960)

Historia de la Biblia

La Biblia fue escrita por más de 40 autores diferentes de todos los quehaceres de la vida: pastores, granjeros, fabricantes de tiendas de campaña, médicos, pescadores, sacerdotes, filósofos y reyes. Todos fueron guiados en el uso de las palabras y las formas de expresión en la comunicación de todo lo que debía formar parte de esa revelación.

La Biblia en el mundo

La Biblia es el libro más vendido y distribuido en el mundo. Se estima que se han vendido más de 5.000 millones de copias. La Biblia es el libro más leído y el más influyente en la historia de la humanidad.

10:30 Servicios

11:30 GYMKHANA: "LOS TEMPLARIOS DE LA BIBLIA"

Lugar del juego: bosque de la velilla.

Grupos: se harán seis grupos heterogéneos, cada grupo será de un color; los colores serán: rojo, verde, azul, amarillo, naranja y blanco.

A cada grupo se le asignará un espacio, que será su "fortaleza"; en cada fortaleza habrá un monitor, le denominaremos, templario para contestar a preguntas que le hagan los jugadores.

A cada grupo se le darán quince tiras de colores. Estas serán de los colores diferentes al de su casa: total cinco colores por tres tiras de cada color. en estas tiras está la respuesta a las preguntas que tendrán que contestar, de la temática propuesta en este caso, la biblia y sus libros, en el centro de las fortalezas estará el gran castillo, puesto central del juego, aquí estará el gran templario que coordinará todo el juego. El templario cuando explique las normas dará a cada grupo un pergamino que tendrán que completar y memorizar para poder ganar el juego.

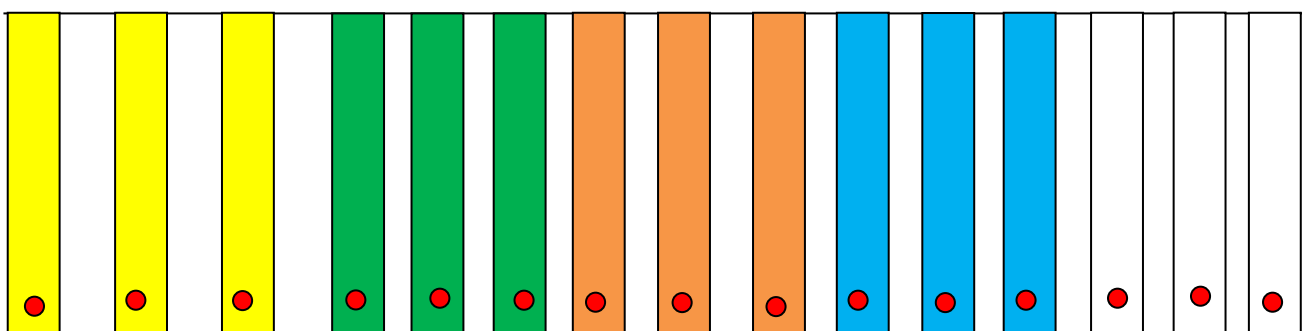
Es un juego de defensa y ataque, cada grupo tendrá que custodiar sus tiras y evitar que el resto de equipos consiga las respuestas, a la vez que tendrá que adiestrar a buenos templarios para que éstos consigan tiras de las distintas fortalezas y poder cuanto antes completar su pergamino. Nunca podrán robar de cada fortaleza dos tiras seguidas del mismo color. Tendrán que presentar al gran templario por lo menos otras dos tiras de otra fortaleza antes de entregar la segunda del mismo color o fortaleza. Por ello cada tira llevara un círculo del color de la fortaleza justo para poder comprobar esta norma.

Cuando ataquen la fortaleza pueden ser pillados y se irán colocando sujetos de la mano esperando ser liberados. Para ser liberados simplemente deberán tocarles e inmediatamente todos estarán libres y podrán volver a jugar con su equipo.

Cada tira de tela tendrá en el extremo, además del color de la fortaleza de la que llega, un número correspondiente a la pregunta para poder canjear la respuesta.

El equipo ganador conseguirá el gran tesoro que es la biblia. Tendrán que buscarla, cogerla y con mucho celo y gran fiesta subirla hasta el campamento donde a continuación será entronizada, y acompañará con su presencia durante todo el campamento.

GRUPO ROJO:



PREGUNTAS Y RESPUESTAS SOBRE LA BIBLIA

1- ¿En qué idiomas estaba escrita originalmente la biblia?

Hebreo, arameo y griego

2- Dime las partes en las que se divide la biblia.

Antiguo testamento y nuevo testamento

3- ¿Cuál es el hecho histórico que marca la división de la biblia en estas dos partes, antiguo y nuevo testamento?

El nacimiento de Jesús

4- ¿Qué historia nos narra el antiguo testamento?

La historia del pueblo de Israel

5- ¿Sabrías decirme la historia que nos narra el nuevo testamento?

Nos narra el nacimiento, vida y mensaje de Jesús y el nacimiento de la iglesia

6- La biblia, además de estructurarse en estos dos grandes bloques, se divide en libros. ¿Sabrías decirme cuantos?

73 libros, 46 del antiguo testamento y 27 del nuevo testamento

7- Todos los nombres de los libros de la biblia tienen su abreviatura. Por ejemplo, dime la abreviatura de estos tres; Levítico, Salmos y Mateo.

Lv, sal y Mt.

8- Y estos libros a su vez se organizan en:

Capítulos y en versículos

9- ¿Quién estructuro así la biblia?

Los capítulos se los debemos a Esteban Langton y los versículos a Roberto Stefano.

10- ¿Me podrías decir cuál es el capítulo más corto de la biblia?

Salmo 117. Contiene solo 2 versículos.

11- Sabrías decirme ¿cuál es el libro que se ha traducido a más idiomas en el mundo? ¿Y el segundo?

La biblia, el quijote.

12- ¿Quién escribió la biblia?

La biblia la escribieron hombres inspirados por dios.

13- ¿Cuántas personas escribieron la biblia?

Unas cuarenta personas

14- ¿En qué período de tiempo se escribió?

La biblia se escribió en unos 1500 años

15- Dime el primero y el último de los libros de la biblia.

Génesis y Apocalipsis.

16- Nombra los tipos de géneros en los que están escritos los libros de la biblia.

Libros históricos, libros poéticos, libros proféticos y cartas.

17- Busca 5 nombres masculinos y 5 femeninos en el antiguo testamento.

18- Busca las siguientes citas en la biblia y forma una frase con ellas.

Marcos 5,34. Palabra número 10.

Jueces 14,2. Palabra número 1.

Rut 4,1. Palabra número 4.

Mateo 16, 18. Palabra número 13.

LA BIBLIA ESTÁ ESCRITA ORIGINALMENTE EN _____ Y
_____, ÉSTA SE DIVIDE EN
_____ Y _____ EL HECHO HISTÓRICO QUE
MARCA LA DIVISIÓN DE ESTAS DOS PARTES
ES _____.

LA HISTORIA QUE NOS NARRA EL ANTIGUO TESTAMENTO
ES _____ Y LA HISTORIA QUE NOS NARRA EL NUEVO
TESTAMENTO ES _____. LA BIBLIA ADEMÁS SE
DIVIDE EN

_____.

TODOS LOS LIBROS DE LA BIBLIA TIENEN ABREVIATURAS, LEVÍTICO _____ SALMOS _____
Y MATEO _____. ESTOS LIBROS A SU VEZ SE ORGANIZAN EN _____
Y _____ ESTA ESTRUCTURA LA HICIERON _____ Y
_____.

EL CAPÍTULO MAS CORTO DE LA BIBLIA ES _____. EL
LIBRO TRADUCIDO A MÁS IDIOMAS ES _____ Y EL
SEGUNDO _____.

LA BIBLIA LA ESCRIBIERON _____ NO
FUE SOLO UNO SINO _____

EN UN PERIODO DE TIEMPO DE _____. EL PRIMER LIBRO DE LA BIBLIA
ES _____ Y EL ÚLTIMO _____. LOS LIBROS DE LA BIBLIA ESTÁN
ESCRITOS EN VARIOS GÉNEROS
LITERARIOS _____
_____.

16:30 TALLERES: "TRASMITIR LA BIBLIA CON ARTE"

Se propone realizar cuatro talleres simultáneos con el tema de cómo se ha transmitido la biblia a través de los tiempos.

1º Taller "**cantos** de historias sagradas"

2º Taller "**representación teatral** de algún pasaje bíblico"

3º Taller "de **grabados y textos** bíblicos"

4º Taller de **reciclado** "creación de un retablo de cartón"

Materiales:

Rotuladores de colores, cargas de sílica caliente, pinturas de tempera, pinceles, cola de papel, cartulinas, cartones de diferentes tamaños.

18:00 Merienda

18:30 JUEGO DE TARDE: SAURUS

22:00 JUEGO NOCTURNO

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Leida

LA MALDAD DE LOS SERES HUMANOS

Aconteció que cuando comenzaron los hombres a multiplicarse sobre la faz de la tierra y les nacieron hijas, al ver los hijos de Dios que las hijas de los hombres eran hermosas tomaron para sí mujeres, escogiendo entre todas. Entonces dijo Jehová: «No contendrá mi espíritu con el hombre para siempre, porque ciertamente él es carne; pero vivirá ciento veinte años.»

Había gigantes en la tierra en aquellos días, y también después que se llegaron los hijos de Dios a las hijas de los hombres y les engendraron hijos. Éstos fueron los hombres valientes que desde la antigüedad alcanzaron renombre.

Vio Jehová que la maldad de los hombres era mucha en la tierra, y que todo designio de los pensamientos de su corazón sólo era de continuo el mal; y se arrepintió Jehová de haber hecho al hombre en la tierra, y le dolió en su corazón. Por eso dijo Jehová: «Borraré de la faz de la tierra a los hombres que he creado, desde el hombre hasta la bestia, y hasta el reptil y las aves del cielo, pues me arrepiento de haberlos hecho.»

Pero Noé halló gracia ante los ojos de Jehová.

NOÉ CONSTRUYE EL ARCA

La tierra se corrompió delante de Dios, y estaba la tierra llena de violencia. Y miró Dios la tierra, y vio que estaba corrompida, porque toda carne había corrompido su camino sobre la tierra. Dijo, pues, Dios a Noé: «He decidido el fin de todo ser, porque la tierra está llena de violencia a causa de ellos; y yo los destruiré con la tierra. Hazte un arca de madera de Gofer; harás aposentos en el arca y la calafatearás con brea por dentro y por fuera. De esta manera la harás: de trescientos codos será la longitud del arca, de cincuenta codos su anchura y de treinta codos su altura. Una ventana harás al arca, la acabarás a un codo de elevación por la parte de arriba y a su lado pondrás la puerta del arca; y le harás tres pisos. Yo enviaré un diluvio de aguas sobre la tierra, para destruir todo ser en que haya espíritu de vida debajo del cielo; todo lo que hay en la tierra morirá. Pero estableceré mi pacto contigo, y tú entrarás en el arca, con tus hijos, tu mujer y las mujeres de tus hijos. Y de todo lo que vive, de todo ser, dos de cada especie meterás en el arca, para que tengan vida contigo; macho y hembra serán. De las aves según su especie, de las bestias según su especie, de todo reptil de la tierra según su especie, dos de cada especie entrarán contigo, para que tengan vida. Toma contigo de todo alimento que se come y almacénalo, para que te sirva de sustento a ti y a ellos.»

Noé lo hizo así; todo lo hizo conforme a lo que Dios había mandado.

Este día estará dividido en dos partes. Por la mañana el pecado, la tentación y por la tarde el diluvio.

En el momento que los niños se levanten ya encontrarán colocada en un lugar visible una caja. La caja estará decorada de forma que les llame mucho la atención pero no podrán abrirla. Del gran libro saldrá el diablo y simplemente les comunicara: "Hoy os pondré a prueba, la elección está en vosotros".

10:30 Servicios

Cuando vayan a hacer los servicios todos los grupos se encontrarán tentaciones...

Saurus un móvil, Relámpagos Tablet, Guepardas un mp3, Hachas una ds y los más pequeños chuches. Todo ello acompañado de rico chocolateeeee.

Los acompañantes serán los encargados de observar la reacción de sus grupos y lo que hace cada uno de ellos con los objetos "trampa". Una vez que ya han reaccionado se recogerán los objetos y continuaremos la mañana como si nada...

11:30 JUEGOS CORTOS

BLANCOS Y AZULES

Se dividen los jugadores en dos bandos: blancos y azules. Se colocan los jugadores indistintamente en la línea central del campo, mirando cada uno a su zona de refugio. El árbitro dice, por ejemplo: blancos. Y éstos correrán a su refugio perseguidos por los azules.

Todo blanco que es tocado por un azul en la persecución, queda eliminado. El director del juego puede cambiar la dirección de la carrera dando una pítada o diciendo un nombre cualquiera y entonces los perseguidos pasarán a perseguidores y viceversa. Pierde el equipo que antes se quede sin jugadores.

PASE

Se divide al grupo en dos equipos. Cada equipo tiene varios representantes con un balde que puede desplazarse en su zona, sin entrar a la cancha.

Los integrantes del equipo se pasan la pelota entre sí, tratando de encestarla en su cubo.

El que tiene la pelota puede pasarla o tirar al balde, pero no se puede desplazar con ella, el otro equipo procura interceptar la pelota (sin contacto personal con el adversario) y encestarla en su balde.

LA CAJA

Para hacer la dinámica se necesita una caja y dentro de ella un pedazo de carbón o de barro. Se debe forrar la caja como si fuera un regalo, lo más llamativa y bonita posible. Desde el comienzo de la reunión, el líder colocará el "regalo" a la vista de todos. Muchos se preguntarán para qué o para quién es el regalo. Después el líder debe preguntar:

- ¿Cuántos se interesaron en esta caja?

- ¿Cuántos sintieron curiosidad por saber qué contiene? ¿Por qué?

Se debe guiar a los jóvenes para llegar a la conclusión de que era por lo atractivo del regalo, que a todos les llamó la atención. Luego se pide un voluntario para que, sin mirar, meta la mano dentro de la caja y toque lo que encontró dentro de ella. El joven voluntario, obviamente, sacará la mano manchada a causa del carbón. Se le pide que les muestre la mano a todos. En ese momento, el líder hará la comparación de la caja de regalo con el pecado.

Ambos son atractivos por fuera, muy bonitos y aparentemente inofensivos, pero en el momento en que nos acercamos, nos manchamos.

Así mismo pasa con el pecado cuando nos acercamos a él. Por eso, tenemos que permanecer lejos del pecado para estar limpios delante de Dios.

SOLO NO PUEDES

Comienza dando un pedazo de cinta adhesiva o pegamento a cada uno de los jóvenes asegúrate de que todos tengan un pedazo.

Luego anuncia que van a realizar un concurso, pídeles que tomen la cinta adhesiva y que se la peguen en la parte de atrás de la mano izquierda asegúrate que todos lo hagan bien.

Una vez que todos lo hagan explica que el concurso va a dar inicio y que no se vale hacer trampa. Se trata de ver quién puede quitarse la cinta de la mano izquierda usando nada más que la propia mano izquierda.

Al percatarse que nadie puede, explícales que así es el pecado en la vida del hombre.

Luego pídeles que con la mano derecha remuevan la cinta. Explícales nuevamente que la mano derecha representa a Jesús que viene a ayudarnos y limpiarnos si nosotros se lo pedimos.

La mano izquierda = el hombre- La cinta (tape) = el pecado- La mano derecha = Jesucristo- El remover la cinta = la libertad.

Con estos juegos se da por finalizada la parte del pecado. Haremos que salga otro personaje del libro...en este caso será Noé y les contará el diluvio.

16:30 PISCINA-MERIENDA: "EL ARCA DE NOÉ"

Cuando lleguemos a la piscina les dividiremos en 5 equipos. A cada equipo se le asignará un animal. En el momento que sepan cuál es su animal se les explica que son Noé y tienen que meter los animales en el arca. Lo harán en dos partes:

Primero: deberán encontrar todos sus animales que estarán esparcidos por el "prao" de la piscina.

Una vez que el equipo tenga todos sus animales comienza la segunda parte...Se lanzarán los animales a la piscina (uno o dos a la pequeña para que los pequeños o los que no sepan bucear puedan recoger también), y tendrán que encontrarlos y llevarlos al arca que se encontrará en medio de la piscina.

Para recoger los animales se tirará un niño por grupo y tendrá 2 minutos para encontrar el animal; si no lo encuentra deberá salir para que salte el siguiente, y si lo encuentra deberá enseñarlo y meterlo en el arca. En ese

momento saltará otro miembro de su grupo y él se saldrá del agua. Ganará el equipo que primero meta en el arca sus animales.

18:30 JUEGO DE TARDE: TORNEOS DEPORTIVOS

Después de merendar jugaremos con ellos al fútbol, béisbol....

22:00 JUEGO DE NOCHE: "LOS ANIMALES SAGRADOS"

Cinco o más jugadores (pueden ser adultos), serán distintos animales de sonido característico (vaca, burro, oveja, gallo, ciervo...), se esconderán unos 10 antes de que empiece el juego, identificados por algún distintivo y con vales con puntuación del 1 al (igual al número de patrullas). Irán emitiendo su grito cada medio minuto. Una vez listas las patrullas, manadas de lobos (o grupos de indios), salen en su busca. El animal encontrado y atrapado entrega un vale a la patrulla, empezando por los de mayor puntuación, de modo que la última patrulla en encontrarle retomará una menor puntuación. Una vez cazado el animal, hay que darle tiempo suficiente de tregua para que se vuelva a esconder (p.ej. 3 minutos).

El juego termina cuando todos los animales han sido encontrados por las manadas. Gana el equipo que alcanza mayor puntuación. Todos los equipos deben respetar la tregua para que el animal se vuelva a esconder sin ser perseguirlo durante este tiempo. Los animales deben gritar con puntualidad. Los componentes de los equipos deben ir siempre juntos.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Marta

LA TORRE DE BABEL

Después del Diluvio, las generaciones de los hijos de Noé tuvieron la oportunidad de un nuevo comienzo poblando la Tierra.

Y aconteció que según iban hacia el oriente, hallaron una llanura en la tierra de Sinar, y se establecieron allí. Y se dijeron unos a otros: Vamos, fabriquemos ladrillos y cozámoslos bien. Y usaron ladrillo en lugar de piedra, y asfalto en lugar de mezcla. Y dijeron: Vamos, edifiquémonos una ciudad y una torre cuya cúspide llegue hasta los cielos, y hagámonos un nombre famoso, para que no seamos dispersados sobre la faz de toda la tierra.

La razón por la que los hombres construyeron la Torre de Babel era porque “buscaban hacerse un nombre famoso”. Querían exaltarse a sí mismos; querían “llegar hasta los cielos”, y ser como Dios. Ellos no querían ser dispersados y llenar la Tierra, como Dios les había dicho. Fue el Rey Nimrod quien fundó la ciudad de Babel, donde se construyó la Torre y quien posiblemente mandó su construcción.

Al ver esto, Dios decidió confundir las lenguas, que hasta ese momento todas las personas hablaban el mismo idioma. Cada uno comenzó a hablar un lenguaje diferente. Eso es lo que significa la palabra “Babel”, literalmente “confusión”. El resultado fue que no se entendían unos con otros y por lo tanto ya jamás podrían vivir juntos, por lo que tuvieron que abandonar la Torre; cada uno tomó su camino, y así comenzaron a dispersarse.

10: 00 Servicios

11:00 Ensayo de canciones y preparamos Eucaristía

12:30 MISA EN ROCAMUNDO

16:30 TALLERES DE BABEL:

Personaje que salga del Gran Libro de la Biblia: El Rey Nimrod. Les presenta el vídeo que vemos todos juntos:

<https://www.youtube.com/watch?v=CiYcmwrczYg>

El Rey Nimrod les propone realizar una gran Torre en su pueblo de Babilonia y las vestimentas de las distintas familias (clanes) que viven allí.

TEXTO PARA REPRESENTAR SALIENDO DEL LIBRO

“Hola chicos y chicas, soy el Rey Nimrod. Mi país se llama Babilonia que está en la región de Sinar, en una gran llanura. He decidido mandar a los habitantes crear una gran Torre, una inmensa Torre que llegue hasta el Cielo. Así mi nombre será famoso y todo el mundo me alabará.

Yo sé que hasta ahora las casas se han hecho con piedras y barro, que son los materiales que encontramos en la Naturaleza, en la Tierra que nos dio Dios. Pero a nosotros no nos hacen falta.

Inventaremos nuevos materiales: Vamos a hacer ladrillos, y a cocerlos al fuego, en vez de piedras; Y vamos a crear asfalto en vez de adobe que está hecho con arcilla y paja.

Por eso os pido que construyamos en mitad de la ciudad una inmensa Torre, muy alta, que llegue hasta el cielo. De ese modo nos haremos famosos y evitaremos ser dispersados por toda la tierra.

Y también hagámonos unos trajes lujosos, cada familia su traje, para que nos tengan envidia todos los pueblos de alrededor.

¡Hasta siempre!, ¡A trabajar! Somos un pueblo listo y fuerte que hablamos un mismo idioma. ¡Nada podrá acabar con nosotros!”

Taller 1: Construir una gran Torre de Babel

Como materiales, utilizaremos:

- Bricks de leche
- Pistola de silicona caliente y silicona
- Cartulinas
- Rotuladores de colores
- Palabras en distintos idiomas...

Taller 2: Confeccionar los trajes de los distintos clanes

- Bolsas de plástico de colores
- Cuerdas
- Telas
- Cordones para el pelo

18:00 Merienda

18:30 GYMKHANA: “TORRE DE BABEL”

Se dividen los chicos y chicas mezclando los participantes para que salgan grupos heterogéneos (6 equipos) Se le entrega a cada uno esta misma letra de la canción sin darle más explicaciones que tienen que encontrar 4 sobres con 1 prueba en cada sobre. Se comprobará que la prueba está bien realizada delante del tribunal, y si es correcta, el jurado les entregará una pieza de un puzzle (aparece la imagen de la torre de babel y una frase que les indica que deben ir debajo de la Torre de Babel a esperar a que acaben todos porque desde allí se hará otra actividad)

Contra la torre de Babel tendemos puentes

Lazos que invitan a entender

Contra la torre de Babel nacen mundos

Hechos de mezcla y de sabor

Los lugares que tienen que adivinar donde ir a encontrar cada sobre son:

- 1- Puente
- 2- Tendedero
- 3- Cartel Rocamundo
- 4- Cocina / Almacén de comida

□ ***SOBRE DEL PUENTE:*** Tendrán que aprender a decir una frase (o palabra para los más pequeños) en 4 idiomas diferentes. Para ello buscarán ayuda de personas. Cada miembro del grupo lo tiene que decir al tribunal.

ENTREGAR LA PRIMERA PIEZA DEL PUZLE

□ ***SOBRE DEL TENDEDERO:*** A cada niño se le dice una palabra de estas tres al oído, tienen que empezar a decirla en voz alto y acabar juntándose de la mano los que dicen lo mismo. Después, se les dará una tarjeta con cada palabra y un posible significado para que redondeen con la repuesta que considere todo el grupo la definición que creen que es correcta. El tribunal les dirá si están acertados o no.

Rabdáre – paciencia (correcta), comida, amistad...

Sarbatoáre- fiesta (correcta), confianza, viaje...

Bucuríe – alegría (correcta), agradecimiento, travesía...

ENTREGAR LA SEGUNDA PIEZA DEL PUZLE

□ **SOBRE DE LA SEÑAL QUE PONE ROCAMUNDO:** Buscar juegos antiguos, adaptaremos el Mikado (palos) y Jenga. Tienen que buscar palos, alisarlos y hacer el Mikado; Tienen que coger tablas planas para que se pueda hacer una torre. Jugarán delante del tribunal una partida con cada uno.

ENTREGAR LA TERCERA PIEZA DEL PUZLE

□ **SOBRE EL ALMACÉN DE COMIDA:** Se les pasará al móvil la música de la canción "Jaí Ho" de Slumdog Millionaire. Tienen que inventar una coreografía. La tienen que representar enfrente del tribunal.

ENTREGAR LA CUARTA PIEZA DEL PUZLE

Al completar el puzzle, se puede leer un texto que les manda ir a la Torre de Babel que se ha construido en el campamento para esperar al siguiente juego. Una vez todos juntos allí, se les leerá este texto:

DE BABILONIA A JERUSALÉN

La ciudad de Babilonia, donde se construyó la Torre de Babel y la ciudad de Jerusalén, tan importante para los cristianos, aparecen en la Biblia y en concreto en el Génesis. Babilonia es descrita como "la gran ciudad" y la otra, Jerusalén es considerada celestial, la "ciudad santa".

Babel estaba construida sobre una llanura, y en ella, como hemos visto, se construyó esta Torre de Babel, que representa la desobediencia a Dios, porque el Rey Nimrod la mandó construir utilizando ladrillo cocido con fuego, en lugar del material que Dios les había proporcionado que era la piedra. Todo ello representa el abandono de todo lo que nos había enseñado Dios. El hombre se creyó que podía llegar al cielo sin necesidad de Dios, simplemente valía con construir una Torre muy alta.

Pero sobre la Ciudad de Babilonia cayó el Juicio de Dios, que decidió que todos los que trabajaban construyendo la Torre de Babel comenzase a hablar en distintas lenguas, sin poder entenderse unos otros. Y todo esto por intentar apartarse de Dios, ya que el que sigue a Dios habla una misma lengua y no se puede

perder. En la ciudad de Dios, en cambio, hay una sola opinión: la de Cristo. Un solo nombre: el nombre de Jesús. Un solo pueblo: la iglesia. Un solo Espíritu: el Espíritu Santo. Una esperanza: la esperanza de vida eterna. Un Señor: el Señor Jesucristo. Una fe: la fe bendita del Hijo de Dios. Un Dios y Padre de todos.

Por eso, todos los que desobedecieron a Dios y se creían más poderosos que Él, comenzaron a hablar en diferentes lenguas, por lo que no se entendían entre ellos y tuvieron que huir a otras tierras.

Ahora nosotros, que hablamos el mismo lenguaje, es decir, que creemos en Dios, vamos a hacer una cadena humana enorme, dándonos las manos, unos a otros, para llegar a tocar la ciudad de Jerusalén, que está edificada sobre un monte, en lo más alto del campamento, en donde se encuentra el Gran TESORO de esta Gymkhana. El último de la cadena humana cogerá el Tesoro y lo irá pasando de uno a otro hasta llegar aquí, a esta Torre, en donde compartiremos todos juntos el premio alcanzado por ser fieles a Dios.

22:00 JUEGOS DE BROMA

La velada consistirá en realizar una serie de juegos de broma, que serán los siguientes:

1. **El pistolero:** Se trata de dividir a los acampados en grupos de tres y colocarlos en fila horizontalmente. Tendrán que realizar una serie de figuras que se les enseñara antes de jugar (las figuras serán 4, la lavadora, la tostadora, la palmera y las tijeras).
Organizaremos a los niños en un círculo para que sea más fácil realizar el juego.
Un monitor se situará en el medio del círculo y, alternativa y rápidamente irá señalando a cualquier grupo que el elija y nombrará la figura que se desea realizar.
La finalidad del juego es intentar que los niños se confundan e ir reduciendo el círculo hasta que solo quede un grupo.
Como en cada grupo hay 3 personas, cada participante realizará una función distinta de la figura y para que no siempre una misma persona esté en la misma posición, el monitor dirá PISTOLERO cuando a él le parezca para que los niños de un mismo grupo cambien sus posiciones.
2. **La Foca**
3. **El motorista**
4. **El calambre:** Se elige a un jugador para que salga de la habitación. Se colocan varios objetos encima de una mesa (por ejemplo: un libro, una flor, una pelota...). Se explica a los jugadores que uno de los objetos tiene electricidad y que cuando lo toquen, tienen que gritar como locos. Hay que dejar muy claro cuál es el objeto que tiene electricidad.
Se llama a la víctima y le vendan los ojos. Se le explica que entre todos los objetos, uno tiene electricidad. Tiene que ir tocándolos uno a uno para detectar cuál es.
En el momento en el que toque el objeto eléctrico, el director del juego le da una fuerte sacudida, al mismo tiempo que todos se ponen a gritar... Susto garantizado.

5. **El silbato fantasma:** Todos, menos el que se la queda, están sentados en círculo con las manos en la espalda y hacen ver como si se estuvieran pasando un silbato. El que se la queda intentará adivinar quién tiene el silbato, diciendo su nombre y éste enseñará sus manos.
- En realidad, el silbato lo lleva el director del juego colgando del bolsillo trasero del pantalón.
- De vez en cuando, se acerca a los jugadores sentados, dándoles la espalda y el más próximo hace sonar el silbato para desconcertar al que se la queda.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Bego



¿A dónde vamos?

Leones + Delfines: Quintanilla de An y dormimos en la Velilla

Hachas + Guepardas: San Martín de Elines

Relámpagos + Saurus: Villanueva de la Nía

¿Qué llevamos en la mochila?



Material extra de juegos para pasar el día, la noche...

¡¡¡No hay que olvidar que tenemos que preparar la velada de actuaciones!!!

LOS PATRIARCAS

ABRAHAM:

Hace 4000 años vivía en Mesopotamia en un pueblo llamado Ur, Abran, un hombre anciano que vivía junto a su esposa y que no tenían hijos. Se dedicaba al pastoreo, y tenía mucha fe en Dios. Dios, después de ver que el hombre había vuelto a pecar tras la alianza con Noé, quiso darle una nueva oportunidad y pensó en Abran y el pueblo de Israel. Un día el Señor le dijo a Abrán...

“Sal de tu tierra y de la casa de tu padre, hacia la tierra que te mostraré. Haré de ti una gran nación, te bendeciré, haré famoso tu nombre y serás una bendición.” Abrán creyendo en la palabra de Dios, se puso en camino

“Desde ahora tu nombre será Abraham, porque te hago padre de muchedumbre de pueblos, y no temas, tu esposa te dará un hijo al que pondrás por nombre Isaac.”

MOISÉS:

Se cumplió lo prometido, Abraham tuvo un hijo al que puso por nombre Isaac, como Dios le había dicho. Éste tuvo a Jacob que a su vez tuvo doce hijos, que fundaron las doce tribus de Israel. Fueron a Egipto, y después de muchos años, el Faraón temeroso de que el pueblo de Israel creciera demasiado, les obligó a construir ciudades convirtiéndoles en esclavos, y mandó arrojar al Nilo a todos los niños israelitas que fueran varones. Leví, una madre israelita, escondió a su hijo durante tres meses, después viendo que no podía ocultarlo más, lo metió en una canastilla y lo dejó a la orilla del Nilo, donde fue recogido y criado por la hermana del faraón, y tratado como un príncipe, al que puso por nombre Moisés. Al cabo de unos años, la que hasta entonces, creía su madre, le contó la verdadera historia. Moisés no podía soportar el trato que recibía el pueblo de Israel, y un día hartado, dio muerte a un soldado del faraón, con lo que tuvo que huir. Vivió durante años junto a su esposa y sus dos hijos, dedicado al pastoreo. Un día Dios le habló, y le pidió ayuda para salvar al pueblo de Israel.

“Vuelve a Egipto, y pide al Faraón en mi nombre que deje libre a mi pueblo, si no enviaré diez plagas.”

Moisés, con mucho temor, obedeció a Dios, y se presentó ante el Faraón quien se negó rotundamente. Sufrió las diez plagas, tan sólo en la última les permitió salir.

CAMINO HACIA LA TIERRA PROMETIDA

Moisés cogió a su pueblo y marcharon a la tierra prometida. De camino se encontraron con el Mar Rojo. Entonces Moisés con la ayuda de Dios extendió la mano, y las aguas se separaron. El Faraón arrepentido mandó a sus soldados a capturar a los israelitas, pero cuando atravesaban el Mar Rojo, Moisés volvió a extender su mano, las aguas volvieron a unirse, y los egipcios quedaron atrapados, de ahí su nombre.

Comienza la mañana del lunes. Todos preparados con las mochilas aguardando en la campa. Se ambientará el tema del día con una pequeña narración sobre Abraham, mientras un acompañante pasea por los alrededores disfrazado de él. Una voz (simulando la de Dios) nos pondrá en camino. Cada uno de los acompañantes guiará a su pueblo a la tierra que Dios le pidió a Abraham. (Acampada).

Una vez llegados al destino (Canaán), cada acompañante decidirá si tiene tiempo libre o hacen otras cosas.

Por la tarde, se les pondrá en situación contando a modo de cuento la historia de Moisés.

Moisés, que significa “Salvado de las aguas”, es recogido y criado por la hermana del Faraón siendo israelita. Moisés siendo ya adulto, no puede soportar el mal trato que reciben los israelitas tratados como esclavos, y acaba matando a uno de los soldados, por lo que tiene que

huir. Vive tranquilo pastoreando y cuidando de su mujer y sus dos hijos durante unos años, hasta que Dios le habla y le pide que vuelva a Egipto a liberar a su pueblo. Así lo hace, y ante la negativa del Faraón, Dios le manda decir que si no lo permite enviará diez plagas.

Una vez explicado esto, se dará paso a ocho juegos cortos que simbolizarán ocho plagas

Plaga de sangre: Golpeaba la vara de Dios, y el agua de los ríos, mares, lagos...se convertía en sangre.

Juego: Se hacen dos equipos, y por parejas se llevará un vaso de agua lleno sujetándolo sólo con la frente, hasta un lugar determinado por el acompañante. El agua que llegue al destino se verterá en un recipiente, cuando todas las parejas hayan hecho la prueba, se comprobarán los recipientes, y el equipo que haya conseguido más agua ganará la prueba.

Plaga de ranas:

Juego: Por parejas, se colocarán en cuclillas. La misión consiste en hacer caer al contrario, una vez que se siente, o se sujete con las manos, estará eliminado. El ganador de cada pareja buscará a otro ganador de otra, y así sucesivamente hasta que sólo quede uno.

Plaga de piojos: Extendía una mano, golpeaba el polvo de la tierra y se convertía en piojos.

Juego: El juego consiste en lanzar un globo o balón hacia arriba con la cabeza, y mantenerlo así entre todos. Perderá el que le toque con las manos, o le deje caer, sentándose en el suelo.

Plaga de moscas:

Juego:

Se hacen grupos de ocho personas, hacen un círculo cogiéndose fuerte sin dejar huecos, una de las personas se queda dentro del círculo. Lo que tiene que hacer es salir de él como pueda, haciendo toda la fuerza que pueda el grupo.

Una variante

.puede ser que en vez de salir tenga que entrar dentro del círculo.

Plaga en el ganado: Dios mandó una plaga sobre todos los ganados de Egipto, excepto el pueblo de Israel.

Juego: Unas ocho personas se colocan en fila. Cada uno se agarra con las manos a la cintura del que tiene delante. La "cabeza" (primera persona de la fila) del dragón intenta tocar la "cola" (última persona de la fila), mientras que el "cuerpo" (las demás personas) ayuda a que "la cola" no sea tocada. Si le toca, otro hace de "cabeza".

Plaga de úlceras: Esparcieron un puñado de cenizas de un horno hacia el cielo, y eso produjo sarpullidos con úlceras.

Juego: Entre toda el grupo hay uno que es un mutante radioactivo. Todos los demás huyen de él para no ser contaminados por la radiación. El mutante debe intentar alcanzar al mayor número posible de gente. Cuando uno es cogido por el mutante se convierte en mutante a su vez y va a coger a los demás. Gana el juego el último en ser contaminado por algún mutante. Como distintivo los mutantes se pueden colocar la pañoleta en la cabeza para ser reconocidos.

Plaga de granizo:

Juego: Es como tula, la paga una persona que comienza a perseguir al personal, pero cuando comienza a perseguir a un jugador determinado, no podrá dejar de perseguirle, hasta que alguien le pase entre él y el perseguido, con lo cual cambiará de objetivo y comenzará a perseguir a la nueva persona que ha pasado entre el perseguidor y el perseguido

Plaga de langostas: Cubrieron la faz de la tierra, y se comieron todo lo verde.

Juego: Se designa a dos jugadores, uno hará de zorro y otro de liebre. Los demás jugadores estarán agrupados de 3 en 3. Dos de ellos hacen de madriguera dándose las manos, y el 3º es la liebre que está en la madriguera. A una señal el zorro empezará a perseguir a la liebre, que se podrá refugiar en una madriguera, expulsando a la que estaba en ella y que será perseguida por el zorro. Cuando el zorro atrape a la liebre se cambiarán los papeles

Una vez terminados los juegos, cada acompañante decidirá lo que han de hacer el resto del tiempo, cena, tiempo libre...

COMIDA: En la piscina

Comienza el martes, y una vez despiertos los acampados se les dirá que desayunen y recojan sus cosas rápidamente, tenemos que salir huyendo. Por la noche ha habido una niebla espesa y los primogénitos, incluido el hijo del Faraón han muerto (las dos últimas plagas). Comenzamos el camino hacia la tierra prometida. Llegaremos a la piscina (Mar Rojo). Les explicaremos que Moisés por medio de Dios separó las aguas y que al ser perseguidos por los egipcios, volvió a extender su mano, las aguas se unieron atrapando a los soldados, de ahí el color. Juegos y baño libre muy merecido. Regreso al campamento seguro que muy deseosos (Tierra Prometida) por fin. Revisaremos las normas, eligiendo las diez más importantes que serán como los diez mandamientos.

20:00 ASAMBLEA**22:00 CANCIONES****OBSERVACIONES DEL DÍA**

Jefe de día: Carmen

JUECES, REYES (construcción del templo), PROFETAS. DESTRUCCION DEL TEMPLO, EXILIO BABILONIA.

Después de la muerte de Moisés, los israelitas cruzaron el río Jordán y fueron ocupando lentamente la tierra prometida. Las 12 tribus de Israel (procedían de los 12 hijos de Jacob) no tenían un rey: el único rey era Dios mismo. Durante 150 años les dirigían los jueces- libertadores, que hizo surgir Dios para mantener viva la fe y las tradiciones de Israel y recordar al pueblo el deber de fidelidad a la Alianza. Algunos de ellos fueron, Débora, Barac, Gedeón, Jefté y Sansón. Samuel fue el último de esos reyes, pidió al pueblo: olvidaros de otros dioses, convertíos al Señor de todo corazón y Dios salvó a los israelitas de los Filisteos. Con el tiempo, el pueblo de Israel creció y la tierra que Dios le había dado llegó a ser un gran reino. En un momento el pueblo pide a Samuel un rey, él se enfadó, pensaba, ya no me quieren, pero el Señor le dijo, no, me rechazan a mí, dales lo que piden. Así empiezan a reinar diversos reyes.

El primero fue Saúl, un Benjaminita alto y guapo. Al principio todo fue bien, pero el poder se le subió a Saúl a la cabeza y comenzó a desobedecer las instrucciones de Dios. Un día, después de luchas y disputas, Dios eligió a David, un joven pastor, para que fuera rey de su pueblo. Dios dijo a David:

“yo te tomé de pastizal, de andar tras el rebaño, para que fueras jefe de mi pueblo Israel. He estado a tu lado por donde quiera que hayas ido, he suprimido a todos tus enemigos ante ti, y te he hecho tan famoso como los grandes de la tierra. Dispondré un lugar para mi pueblo Israel, y lo plantaré por que resida en él q le inquieten, ni le hagan más daño los malvados, como antaño, cuando nombraba jueces sobre mi pueblo. A ti te he dado reposo de todos tus enemigos. Pues bien, el señor te anuncia que te va a edificar una casa. En efecto, cuando se cumplan tus días y reposes con tus padres, yo suscitaré descendencia tuya después de ti. Al que salga de tus entrañas le afirmaré su reino. Será él quien construya una casa a mi nombre y yo consolidaré el trono de su realeza para siempre. Yo seré para él un padre y él será para mí un hijo.” (2 Sam 7, 8-14)

David cuando todavía era un jovencito luchó contra un Filisteo enorme llamado Goliat y le venció con un único pedrazo en la frente con su onda, se hizo muy famoso por esto.

David tomó la ciudad de David, Jerusalén, ciudad santa, Sion (tenía esos nombres) y llevó allí el “ arca de la alianza” cantando y bailando por el camino, David es famoso por sus cantos y salmos, cuando era escudero de Saúl, si se enfadaba por algo, David cantaba y así lograba calmarle. David, inspirado por el Espíritu Santo, muestra en los salmos como debemos rezar.

La mayor gloria de David fue unir a las tribus, por eso el emblema de esa unión fue su estrella.

Salomón sucedió en el trono a David, su padre, y construyó templo de Jerusalén.

Juicio de Salomón o salomónico, justicia, decisión o sabiduría de Salomón o salomónica, son denominaciones convencionales para un episodio bíblico muy tratado en el arte. Se narra en el Libro I de los Reyes (3: 16-28) y describe el recurso que utilizó Salomón, rey de Israel, para averiguar la verdad en un caso judicial que se le presentaba: la disputa entre dos mujeres, el hijo de una de las cuales había muerto; ambas decían ser la madre del niño vivo. Salomón decidió partir el niño por la mitad y dar a cada una parte, una de ellas asustada dijo, no, que se quede la otra con el niño! así descubrió que esa era la verdadera madre y le entregó el niño.

A la muerte de Salomón, el reino de David se dividió dos. Las 10 tribus del norte se rebelaron y formaron un nuevo reino, el reino de Israel. En el sur, se formó el reino de Judea.

Casi todos los reyes que siguieron rompieron la Alianza con Dios y, con su conducta infiel, muchos israelitas abandonaron al Señor para adorar otros dioses.

Dios hace surgir a los profetas para seguir manifestando a los hombres sus designios de amor. Fueron profetas Isaías, Jeremías, Ezequiel, Daniel, Elías, Eliseo, Miqueas, Amós y Oseas...Dios llamó a cada uno de ellos. El encuentro con él los colmó de alegría, pero, a menudo, la misión que el Señor les encomendaba les llenaba de temor. A veces sintieron la tentación de huir de Dios y no hablar en su nombre.

Los profetas dan testimonio de la verdad, hablan en nombre de Dios. - Denunciaron con vigor, incluso ante los reyes, los crímenes cometidos contra la alianza.- Anunciaron a todos el juicio inminente de Dios para que, convertidos, volvieran a él.-Anunciaron, jubilosos, la Buena Nueva de la salvación.- Los profetas arriesgaron su vida por realizar la misión que el señor les había confiado, a pesar de la persecución, la calumnia e incluso la condena a muerte por parte del pueblo.

Dios hoy en día suscita profetas en su iglesia, hombres y mujeres providenciales que fortalecen y avivan nuestra

Fe en Jesucristo salvador. Todos estamos llamados a ser profetas, anunciando a los demás el Reino, que otra forma de vida es posible, denunciando lo que impide vivir como Jesús nos enseñó.

Israel no quiso oír a los profetas, defensores de la Alianza. Confió en sus propias fuerzas, en sus pactos con pueblos poderosos, en los muros de sus ciudades y en sus carros de combate. De improviso sobrevino la tragedia. El rey Nabucodonosor cayó sobre Jerusalén y puso cerco a la capital. Arrasó el templo, la ciudad y sus murallas. A los hombres más capaces e influyentes del pueblo se los llevó a Babilonia.

Israel atravesó en el destierro la prueba más dura para su fe. Se preguntaban por qué Dios les enviaba de nuevo al destierro. Pasaban los años en babilonia meditaban la historia de su pueblo, Dios les impulsó a reunir en un libro las tradiciones de los Patriarcas, la predicación de los Profetas y otros escritos santos. A partir de entonces, la vida religiosa de Israel giró en torno a la meditación del libro inspirado de la Palabra de dios, la Biblia.

PARA LOS NIÑOS:

-Después de Moisés, las 12 tribus se instalaron al otro lado del río Jordán. No tenían reyes, el único rey era Dios. Eran gobernados por Jueces, sabios que les dirigían según los mandatos del Señor.

Al crecer el número, pidieron un rey, Dios les mostró a David, un pastor que fue su rey, luchó contra Goliat, fundó la ciudad Santa, Jerusalén.

Su hijo Salomón construyó el templo en Jerusalén donde guardaron el arca de la Alianza. Con el tiempo, los reyes y el pueblo abandonaron al señor para adorar a otros dioses, rompieron la Alianza con Dios.

-El Señor mandó a los Profetas para mostrarles el camino.

-Nabucodonosor y destierro a Babilonia.

10:30 Servicios

11:30 GYMKHANA: PROFETAS

Son 8 pruebas que ayudarán a los chavales a conocer algunos profetas y lo que hicieron, mediante distintos juegos. Por grupos naturales, tienen que pasar por todas los puestos haciendo lo que les piden en cada uno.

EL PROFETA JONÁS

Dios mandó a un profeta llamado Jonás a la ciudad de Nínive para decirles que fueran buenos. Jonás, al principio, no quiso obedecer a Dios y se subió a un barco para huir. Hubo una tormenta tremenda y Jonás se dio cuenta de que era por su culpa. Dios le estaba avisando para que hiciera lo que le había dicho. Jonás dijo a los marineros: «Tíradme al mar y os salvaréis todos».

«Cuando tenga la culpa, que lo reconozca como Jonás»

Jonás dentro de la ballena

Cuando cayó al mar, una ballena se tragó a Jonás. Estuvo dentro de ella tres días y tres noches. Jonás pidió perdón a Dios y Éste le perdonó, mandando a la ballena que le dejara en una playa cerca de la ciudad de Nínive. Jonás habló con los hombres que vivían allí para que pidieran perdón a Dios. Cuando lo hicieron, Dios les perdonó.

JUEGO: tienen que juntarse todos de la mano, e ir uno a uno a pedir perdón a alguien por algo, todos tienen que pedir perdón a alguien y nadie puede soltarse de la mano

DANIEL Y LOS LEONES

Daniel fue otro profeta muy bueno y sabio que vivía con el rey de Babilonia y le daba consejos. En Babilonia tenían dioses falsos y había una ley que mandaba castigar a los que no se ponían de rodillas delante de ellos. Los metían en un foso con leones.

Acusaron a Daniel de no arrodillarse ante sus Dioses y lo arrojaron a los leones. Pero el rey se llevó una gran sorpresa cuando vio que los leones no le hacían nada y dijo: «El Dios de Daniel es el verdadero Dios». Y le sacó de allí.

«Señor, que te rece a Tí al levantarme y al acostarme»

Juego: dos representantes de cada equipo, dos sillas, dos zapatillas. Se les tapa los ojos y tienen que buscar la zapatilla que están por el suelo con ayuda de sus compañeros, posteriormente tienen que ponérselas a algún compañero.

ISAÍAS ANUNCIA EL NACIMIENTO DE JESÚS

Uno de los profetas más grandes fue Isaías. Un día fue a ver al rey Ajab y le dijo: «Para que veas que mi Dios es el verdadero, pídele una señal». Ajab tuvo miedo, después de lo que pasó con Elías. Entonces le dijo a Isaías: «Ésta será la señal: Una virgen tendrá un hijo, al que llamará Emmanuel, que quiere decir Dios con nosotros». Isaías anunció así que iba a nacer Jesús, como había prometido Dios a nuestros primeros padres Adán y Eva en el Paraíso.

«Dios mío, gracias por enviarnos a tu Hijo, Jesús».

JUEGO: teléfono escacharrado, se ponen todos los niños en corro y se les dice a uno una noticia, esta noticia tiene que pasar por todo el grupo y el último tiene que ir a decírselo a un monitor.

ELÍAS CON LOS CUERVOS

El rey Ajab quería matar al profeta Elías. Dios le dijo a Elías: «Escóndete cerca del río Jordán. Yo encargaré a los cuervos que te alimenten». Los cuervos le llevaban a Elías pan por la mañana y carne por la tarde. Y bebía agua del río. Pasaron dos años y continuaba la sequía.

Elías fue a ver al rey Ajab y a todo el pueblo israelita, y les dijo: «Los dioses que adoráis son falsos. Mi Dios es el verdadero y para probarlo vamos a hacer dos altares. Uno lo pondré yo, con un toro como regalo a Dios. Otro Ajab, con un animal a vuestro dios Baal. Cada uno pedirá que caiga fuego del cielo». Pasaba el día y los seguidores de Baal imploraron a su dios sin que pasara nada. Por la tarde, Elías rezó y dijo: «Dios mío, escúchame para que sepan que Tú eres el único y verdadero Dios». E inmediatamente cayó fuego sobre el altar.

« ¡Escúchame también a mí!»

JUEGO: llénalo en un minuto. 2 equipos. Consiste en que los niños tienen que ir con un vaso pinchado de un cubo a otro a cierta distancia hasta que llenen el cubo

JEREMÍAS

Fue un profeta muy valiente. Amaba mucho a Jerusalén y sus habitantes; pero se enfrentó sin ningún miedo a los reyes y a los malos sacerdotes, a pesar de que éstos le persiguieron y encarcelaron muchas veces. Palabra de Dios: -Ve a la entrada de la casa de Dios, y a todos los habitantes de Judá diles todas las palabras que te mando decírlas. Quizá me escuchen y se arrepientan. Los sacerdotes y todo el pueblo oyeron las palabras de Jeremías. Le prendieron y decían: -Vas a morir por decir esto. Pero él fue valiente.

JUEGO: simón dice. Un voluntario hace de Simón, y dice que tienen que hacer los demás. Tienes que ser igual de valiente que Jeremías y hacer todo lo que manda Simón

EZEQUIEL

Hace tiempo unos ejércitos poderosos atacaron Judá, entre estos pueblo se encontraba Ezequiel, siervo de Dios. Un día Dios se apareció a Ezequiel en una luz muy brillante, al verlo Ezequiel se postro ante ella, después Dios le entrego un pergamino y le mando comérselo para así poder hablar con claridad a los pueblos judíos.

Ezequiel así lo hizo y durante 7 días hizo lo mismo que hacían los israelíes, Ezequiel advirtió que no debían desobedecer a Dios, Ezequiel enseñó muchas cosas a los judíos, pero estos desobedecieron a Dios, por ello Dios le mando a Ezequiel que se recostase 390 días sobre el lado izquierdo y 40 sobre el derecho, para recordar a su pueblo los años de pecado

“la exposición de tus palabras alumbra”

JUEGO: buscar a alguien para encender una vela, volver al lugar donde se encuentre la prueba, formar una fila y encenderse las velas el uno al otro, si se apagase la vela, tendrían que volver a empezar

ZACARÍAS

Fue éste al templo a cumplir con la ofrenda del incienso en el lugar santo. Estaba allí cuando se le apareció un ángel del Señor y le anunció que su esposa iba a dar a luz un hijo. Zacarías y su esposa ya eran bastante viejos; ella había sido estéril toda la vida; por las dudas, Zacarías pidió al ángel que le corroborara la noticia con alguna señal. Inmediatamente quedó mudo, y no recobró el habla sino después de haber dado al niño el nombre de Juan, en la circuncisión. Aquel niño fue Juan el Bautista, el que vino a preparar el camino para Jesucristo, el Mesías.

JUEGO: hacer una caricatura del compañero mirándole solo a los ojos, sin mirar lo que dibujas.

NOSOTROS TAMBIÉN PODEMOS SER PROFETAS

Imaginad que sois profetas y que, de parte de dios, tenéis que denunciar todo lo que sucede en diferentes ámbitos de nuestro mundo porque no estáis conformes con que esas cosas sucedan.

JUEGO: En un cartel debéis poner las denuncias que haríais en distintos ámbitos: Políticos, iglesia-cristianos, sociedad, mundo.

En otro cartel, con esos mismos ámbitos, poned los anuncios que os gustaría hacer como profetas.

16:30 JUEGO: CRUZANDO EL JORDÁN

Se divide a los acampados en grupos de 10 aproximadamente, mezclados (intentamos que los grupos queden más o menos equilibrados). Van a tener que ir haciendo varias pruebas lo más rápido posible:

1. Relevos de esponja: los participantes de cada grupo se ponen en fila india y a los extremos hay un cubo/balde, uno de ellos está lleno y tiene una esponja y el otro vacío. El primero de la fila tiene que coger la esponja (bien mojada) y posarla sobre su frente. Sin cogerlo con las manos tienen que pasarse la esponja unos a otros con sus frentes intentando perder la menor cantidad de agua posible. El último tiene que escurrirla y pasársela de nuevo al primero. Repiten lo mismo hasta que se llene el cubo.

NOTA: como llenar un cubo puede ser demasiado, se hace una marca en el cubo para que llenen solo hasta ahí.

2. Bombas de agua: se llenan varios globos de agua de distintos colores. Cada equipo tiene un color. Un educador (también puede ser una persona de cada equipo, se puede ir viendo en el momento eso) lanza uno de los globos del color del equipo (lo más alto posible) y los demás miembros del equipo tienen que intentar cogerlo al aire sin que se explote. Cuando consigan X número de globos de su color pueden pasar al siguiente juego. Pueden cogerlo con las manos, la camiseta, la gorra... lo que ellos quieran.

NOTA: dependiendo de lo que les cueste cogerlos se les puede mandar coger más o menos. Es importante que haya un poco de orden para que no se choquen unos con otros, lo de los colores es para que no intenten ir varios equipos a por el mismo globo, aunque si se hace con orden puede no ser necesario. Si vemos que se les explotan todos, tiramos más flojo.

3. Con un globo normal: lleno de agua (para que sea más grande que un globo de agua normal) el equipo se pone en círculo y tienen que ir pasándose el globo de unos a otros. Es importante que el círculo sea lo suficientemente grande para que no puedan pasarse el globo sin moverse. En total tienen que dar 4 vueltas: en la primera se lo pasan normal, pueden ir corriendo o andando hasta el siguiente e ir pasándoselo, en la segunda solo pueden agarrar el globo con una mano, en la tercera tienen que ir a la pata coja y en la cuarta con los ojos cerrados. Si se les explota o cae el globo tienen que volver a empezar.

NOTA: si vemos que se hace muy pesado si se les cae en la tercera vuelta, en vez de empezar desde el principio pueden repetir solo desde la 3ª vuelta. No llenar demasiado los globos, que serían demasiado frágiles.

4. Cada persona del equipo tiene que pasar de un lado al otro de un banco (pasando por encima), mientras varios monitores les tiran con globos de agua. Tienen que intentar esquivarlos porque si les da un globo tienen que volver a empezar.

NOTA: si vemos que es muy corto se pueden poner dos bancos seguidos.

5. La canasta: Uno coge un aro y lo pone en posición horizontal sobre su cabeza, con los brazos estirados. Otro desde una distancia de 5-10m (lo que veamos en el momento, también en función del niño) tiene que intentar "encestar" el globo a través del aro. Cuando lo consiga pasa a aguantar el aro y el siguiente a encestar, así hasta que lo hayan conseguido todos. Todos tienen que participar tanto lanzando como aguantando el aro.

NOTA: si alguno tarda mucho en conseguirlo se le puede ir poniendo cada vez más cerca. Si aun así no encesta se pasa al siguiente. Importante controlar que el que sujeta el aro no se mueva.

Una vez que acaban el circuito tienen que esperar a que acaben el resto. Es importante tener en cuenta el orden de llegada para la batalla final.

BATALLA FINAL:

Cada equipo tiene una toalla o tela que tienen que agarrar entre todos. Se les da un cubo con globos de agua de los colores del resto de equipos. Por orden cada equipo tiene que coger un globo (intentando que el resto no vea de qué color es, para darle más emoción) e impulsarlo con la toalla lo más alto posible. El resto de equipos tiene que estar pendiente y si es de su color intentar cazarlo con su toalla sin que se explote. El que más globos cace (sin que se exploten) gana.

Para hacer más emocionante la parte anterior el número de globos que recibe cada equipo depende de su posición de llegada, por ejemplo:

- Los que lleguen 1º reciben 10 globos (que son repartidos entre los demás equipos)
- Los 2º 9 globos
- Los 3º 8 globos

NORMAS:

- Si el globo que sale no es de su color tienen que apartarse o se les quitará un punto.
- Cada vez tira un equipo
- Si no lanzan bien (o queda muy bajo o lo lanzan demasiado lejos) no vale y se penaliza al equipo que lanza
- Como puede ser bastante complicado, al final se puede jugar igual pero diciendo el color del globo antes de lanzar, para que estén más atentos y sepan quiénes tienen que ir a por él.
- Para que sea más entretenido se puede jugar con varias puntuaciones. Por ejemplo:
 - o Si cogen el globo sin que se explote 5 puntos.
 - o Si llegan hasta el globo pero al cogerlo se les explota 3 puntos.
 - o Si se quedan cerca pero no consiguen cogerlo 1 punto.
 - o Si lanzan mal el globo -1 punto
 - o Si van a por un globo que no es de su color -2 puntos.

NOTAS FINALES: para cada prueba se puede poner un límite de tiempo, si vemos que uno de los equipos se están quedando muy atrás se les pasa antes de que lo consigan.

MATERIAL:

- 2 cubos/baldes por equipo (para el 1 mini juego y para guardar los globos de la última parte). Se pueden ir cambiando de prueba a prueba. Alguno más para ir guardando los globos que se necesitan para el resto de juegos, aunque se podrían usar los cubos de basura o cualquier cosa que haga que no se exploten.
- 1 esponja por equipo. Cuanto más grande sea mejor.
- Globos de agua (bastantes)
- Globos normales (con una bolsa a lo mejor es suficiente, dos como mucho)
- Uno o dos bancos.
- Un aro por grupo
- Una toalla/tela por grupo

22:30 JUEGO NOCTURNO: Habrá dos modalidades (para mayores y para pequeños)

LA BÚSQUEDA DEL ACOMPAÑANTE

MAYORES:

Se dividen los acampados en dos grupos (rojo y azul, por ejemplo). Mientras se está explicando el juego un par de monitores se esconden en algún sitio (para darle más emoción puede ser por fuera del recinto).

El juego empieza en la campa grande. Cada grupo tiene una base bastante grande, marcada con cintas o algo similar en la que tienen unos sobres del otro equipo. Se trata de intentar entrar en la base contraria para coger los sobres de tu equipo. Sólo cuando los consigan todos pueden abrírlos y leer las pistas, que les llevarán a donde está escondido el monitor. El primer equipo que le encuentre gana.

La dificultad para entrar es que en el centro de la base habrá 4 personas con linternas fijas que intentarán descubrir quién es el que entra, si dicen su nombre debe volver a su base para intentarlo más tarde, si te descubren 3 veces ya no podrás seguir intentándolo.

MATERIAL: 30 Sobres de cada color, de dos colores.

ALTERNATIVA:

Si acaban demasiado pronto se puede jugar a las sardinas en lata. Una persona se esconde y las demás tienen que ir a buscarlo, cuando lo encuentren se esconden sin hacer ruido con él, hasta que la última persona lo encuentre.

EL SEMÁFORO

PEQUEÑOS:

Se dividen en tres grupos (rojos, verdes y amarillos, por ejemplo). Todos tienen que llevar sus linternas. Se les pone un papel celofán de su color en la linterna, para que al encenderla brille de ese color. Los rojos pescan a los amarillos, los amarillos a los verdes y los verdes a los rojos. Cuando un jugador pesca a otro lo tiene que acompañar hasta su base, donde estarán todos los jugadores de su equipo que ya hayan sido pescados cogidos de la mano formando una cadena hasta que alguien de su equipo los libere, dando una palmada en la mano del último (si nadie los salva en más de 10 minutos pueden volver a jugar aunque nadie los haya liberado). Se puede jugar en la zona de detrás del comedor hasta el pinar, para que no se mezclen con los mayores.

MATERIAL: Papel celofán de 3 colores distintos (para cubrir por lo menos 30 linternas).

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Eugenio

ALEJANDRO MAGNO-ROMANOS-NACIMIENTO DE JESUS

En todas partes son cada vez más frecuentes los altercados. Los habitantes de Israel combaten también con los demás países. ¡Es la guerra! Unos soldados extranjeros los hacen prisioneros, se los llevan por la fuerza y destruyen Jerusalén. Pero Dios no abandona a su pueblo.

Alejandro Magno derrotó al imperio persa y todos los territorios pasaron a estar en poder de los griegos. Los judíos soportaron la nueva dominación, pero se opusieron con fuerza a las costumbres religiosas que los griegos querían imponerles y aparecieron figuras fuertes como Judas macabeo.

Tiempo después los romanos arrebataron a los griegos sus dominios y construyeron un imperio que se extendió prácticamente a lo largo de todo el mundo conocido hasta entonces. El general Pompeyo fue quien conquistó Jerusalén y destruyó el templo como signo de sometimiento y dominio (el templo luego fue reconstruido).

Bajo el imperio romano se produjo el gran acontecimiento de la historia de la salvación:

EL NACIMIENTO DE JESÚS, el hijo de Dios, el salvador. Dios envió a su hijo, y con Jesús ingresó la salvación en el mundo.

10:30 Servicios

11:30 ALEJANDRO MAGNO

Dividiremos a los niños en grupos mezclados 3 o 4

1º un grupo irá a la sala y verán unos dibujos sobre Alejandro Magno (erese una vez...), se les proyectarán mapas sobre los imperios Helénicos y romanos, fotos de una maqueta del antiguo Jerusalén (templo...) tocho de historia sin pasarse....

2º otros irán fuera a la campa con otros monitores y tendrán ¡lucha grecorromana!!!! Se hará un círculo con esterillas y colchones, máxima seguridad!!

3º otro grupo escenificará mediante teatrillo lo más significativo de la vida y nacimiento de Jesús: La Anunciación (Lucas 1,26-38), visita a casa de Isabel (Lucas 1,39-56), el nacimiento de Jesús (Lucas 2, 1-7), adoración de los pastores (Lucas 2, 8-16) y La adoración de los Reyes Magos (Mateo 2, 1-12).

4º acabarán haciendo todos juntos un nacimiento, decorando la sala, decorando un árbol (habrá que coger uno seco que veamos por allí, tipo a los que pone Juanjo...).

16:30 CARROS LOCOS:

Tendrán que crear su carro con cartones y material de reciclaje del campamento. Vendrá gente de todo el imperio: La Galia, Egipto, Roma, Hispania, Grecia.... Elegirán su temática y su provincia de origen.

18:30 DISFRAZARSE Y JUEGO DE LA FIEBRE DEL ORO:

Lo primero que harán será disfrazarse con la temática de su carro, sin son galos de galos si son de Egipto...

Después juego

FIEBRE DEL ORO

Para este juego, los monitores de campamento deben esconder "pepitas" de oro, piedras pintadas que parezcan oro, por todo el campamento. Para comenzar el juego todos los niños deben agarrar una funda de almohada y correr por todo el campamento tratando de recoger la mayor cantidad de oro posible. Gana el jugador que tenga más oro al regresar. Pero hay una trampa, los monitores se esconden por todo el campo y actúan como ladrones. Si un ladrón encuentra a un niño y logra hacerlo reír, entonces puede robarle su oro y esconderlo en otro lugar. Establece un límite de tiempo para el juego y deja que los niños jueguen.

22:00 VELADA DE ACTUACIONES DE NAVIDAD

Las actuaciones serán sobre esa temática, villancicos...

23:30 Zapatillas debajo del árbol y adoración

Antes de irse a dormir dejen las zapatillas debajo del árbol, ¿habrá regalo al día siguiente??... Y adoración al niño Jesús que ha nacido!!

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Ana

JESÚS

Jesús nació y fue adorado en Belén, pero avisados por un ángel tuvieron que huir a Egipto, Herodes quería matar al que llamaban rey, por temor a perder su trono. Cuando Herodes muere, José vuelve a recibir la noticia por medio de un ángel, y decide instalarse en Nazaret.

Jesús nos muestra desde su nacimiento, la sencillez y humildad con la que quiere que se le conozca. Lo que sabemos de su infancia es poquito. Seguro que un niño como tantos de entonces, que ayudaba a su padre, en su caso, como carpintero.

Intentaremos simular a Jesús y José con un taller, pero en este caso de velas.

A la edad de doce años, José y María están como locos buscándole, creyéndole perdido. Le encuentran en el templo hablándoles a los sacerdotes de su Padre Dios.

Su primo Juan el Bautista anunciaba su venida mientras bautizaba a los pecadores en el río Jordán. Jesús, a la edad de treinta años, se acercó como uno más para recibir el bautismo. Juan intentó quitarle la idea, pero Jesús le dijo: Está bien que cumplamos así todo lo que Dios quiere. (PISCINA)

A partir de este momento, Jesús comienza su vida pública, cargada de acontecimientos. Se le ve junto a los más desfavorecidos, perdona a los pecadores, hace milagros, escoge a sus amigos de entre los humildes, persigue la justicia... Todo esto despierta la ira de los poderosos, lo que le lleva hasta la muerte. Jesús murió en la cruz para salvarnos dio la vida por nosotros. Pero este no fue el fin, resucitó al tercer día como estaba escrito, subió al cielo y reina allí por siempre, es el Señor.

RASTREO MUERTE EN EL MASTIL Y RESURRECCIÓN

10:30 Servicios

11:30 PISCINA

Nos pondremos camino de la piscina que nos servirá para recordar el bautismo de Jesús.

16:00 TALLER DE VELAS

Lo que sabemos de la infancia de Jesús, es que ayudaba a José en el oficio de carpintero, que bien podía ser cualquier otro. Haremos un taller de velas que más tarde utilizaremos.

17:30 RASTREO

Constará de siete pruebas:

1) Encontrar a sus discípulos:

Se harán grupos mezclados previamente, sin que los chicos sepan con quien les toca. La idea es colocarles pegatinas de diversos colores, formas, colocadas en sitios determinados, y que se busquen y se unan por tener algo en común.

2) Perdonar:

Una cuarta parte de los jugadores son brujas. Estas brujas tienen un poder maléfico: cuando tocan a alguien, éste queda encantado, permaneciendo quieto en el lugar del terreno donde se le tocó y con las piernas abiertas. El resto de compañeros que no han sido tocados pueden salvar a los encantados pasando por debajo de sus piernas abiertas. Lógicamente, cuando hacen esto, tienen que evitar ser tocados por las brujas.

3) Milagros:

En el lugar de la prueba se dejará previamente un puñado de golosinas. Será un número ya determinado. La idea es, que el acompañante tenga que ausentarse durante unos cinco minutos aproximadamente con cualquier excusa. Al volver, contará las golosinas, si no falta ninguna se les repartirá a todos, y como “milagro” tendrán otras tantas. En el caso de que falten, se tendrán que conformar con repartir las que tienen.

4) Evangelización:

Este concurso es muy sencillo. Consiste únicamente en animar a los participantes del grupo a poner la cara más fea posible. Se pueden hacer fotos.

5) Última cena:

Para esta prueba se necesita tener un líder, cómo encontrarlo...

Por parejas jugarán a piedra, papel y tijera. El mejor de cinco de cada pareja ganará y se enfrentará a otro de los ganadores, así hasta que quede uno. Su misión será, como lo hizo Jesús en su momento, repartir la merienda a sus discípulos.

6) Arresto y negación:

Juego de policías y ladrones.

7) Condena y vía crucis:

El grupo elegirá a uno de los compañeros para que se descalce. Como ellos quieran tendrán que llevarlo sin que pise el suelo, se pueden turnar, llevarlo entre dos... terminará la prueba al llegar al campamento.

21:00 CENA

Antes de la cena, se dispondrá a los niños en filas por grupos, se pondrán la vestimenta blanca, y cogerán la vela que habíamos hecho por la mañana. Se encenderá y al poder ser, entraran por orden y con calma en el comedor. Todos juntos alrededor de la mesa, simbolizará nuestra alegría, que Jesús resucitó.

22:00 JUEGO NOCTURNO: ROMEL Y MONTGOMERY

Vamos a explicárselo a los pequeños que no saben cómo se juega.

Gran juego de estrategia en el que el grupo de participantes tiene que constar de un mínimo de 15 personas. Así, se dividirán en dos equipos equitativos numéricamente y un árbitro que se llamará la ONU y una persona en la mesa.

Lugar:

Por la campa detrás del comedor. Hay que poner un foco alumbrando pero sólo un poco.

Juego:

Previamente se han hecho las tarjetas poniendo el mote de cada persona y el rango que va a tener en el juego.

También se hace una lista con esos datos para que la tenga el que va a nombrar por turnos a quién dispara.

Una vez hecho eso, cada equipo estudiará instrucciones de actuación y por tanto, la estrategia a seguir.

El objetivo del juego es encontrar y destruir la bandera del otro equipo. Para ello cada equipo tendrá un turno de tiro, que se realizara diciendo desde la mesa un mote a voleo (después se irán anotando los ya dichos para decir todos antes de repetir).

La persona nombrada decide si hace el tiro o no y a quién dispara, tiene que ser una persona que vea desde su sitio, la señala y la ONU (que está por el campo de tiro) mira las dos tarjetas y dice con el megáfono, quién de los dos está eliminado y debe retirarse del juego.

Rangos:

Solo podrá haber una bandera y un general. Asimismo el resto de rangos podrá crecer equitativamente y se podrán poner o quitar según convengan por el número de participantes.

La bandera no puede disparar, de este modo quien alcance la bandera hace ganador a su equipo.

Los rangos siempre matan de arriba abajo, es decir, cada rango siempre mata a los que estén por debajo de él en la lista.

- Bandera: 1
- General: 1
- Capitán: Depende número de participantes
- Sargento: Depende número de participantes
- Cabo: Depende número de participantes
- Soldado: Depende número de participantes

*Cuando el número de participantes sea muy alto, podemos utilizar más rangos, como por ejemplo: Coronel, Cabo II etc.

MATERIAL:

Una linterna, un megáfono, una mesa con micrófono, tantas tarjetas con los nombres de los rangos como jugadores en cada equipo haya y la lista de participantes y su mote.

OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Marina

PRIMERAS COMUNIDADES CRISTIANAS

1er Sumario de la Comunidad (Hch 2, 41-47).

Los que acogieron su Palabra fueron bautizados. Acudían asiduamente a la enseñanza de los apóstoles, a la comunión, a la fracción del pan y a las oraciones. El temor se apoderaba de todos, pues los apóstoles realizaban muchos prodigios y señales. Todos los creyentes vivían unidos y tenían todo en común; vendían sus posesiones y sus bienes y repartían el precio entre todos, según la necesidad de cada uno. Acudían al Templo todos los días con perseverancia y con un mismo espíritu, partían el pan por las casas y tomaban el alimento con alegría y sencillez de corazón. Alababan a Dios y gozaban de la simpatía de todo el pueblo. El Señor agregaba cada día a la comunidad a los que se habían de salvar.

Características de las primeras comunidades cristianas

- Cuidan su formación —Aprender de los apóstoles (magisterio)
- Cuidan y potencian la COMUNION —Común Unión —fraternidad
- Cuidan la relación con Dios: Oración y celebración —Eucaristía.
- Cuidan la atención a los más necesitados (5, 15; 9, 32- 35).
- Comparten con otros todo lo vivido = Anuncian la Buena Noticia de Jesús = Proclaman el Evangelio (4, 2).

Carismas y ministerios

Dentro de la comunidad cristiana existían diversos servicios o ministerios, respondiendo al don del Espíritu que habían recibido de manera particular (carisma):

- Predicar—enseñar la Buena Noticia de forma itinerante (martiría).
- Presidir el culto y las celebraciones (liturgia).
- Presidir y cuidar la comunidad – servicio de las mesas – (diakonía).
- Ministerios menores o puntuales.

Al final del s. I se institucionalizan de forma estructural 3 ministerios:

- Episcopado (obispo).
- Presbiterado (sacerdote).
- Diaconado (diacono).

11:30 PRIMERAS COMUNIDADES CRISTIANAS

En este día se dividirá en campamento en dos partes, quedando una de ellas ambientada en las primeras comunidades cristianas y la segunda en la actualidad, de este modo los niños podrán conocer y descubrir la diferencia de los dos ambientes, puesto que habrá tiempo para que estén en los dos ámbitos.

Esta dinámica durará todo el día, hasta la mitad de la tarde, todo esto será una ayuda para que después hagan el actuar.

20:00 Arreglarse

22:00 DISCOTECA



OBSERVACIONES DEL DÍA

Jefe de día: Juanjo

10:00 Recoger maletas

10:30 DISTRIBUCIÓN DE TAREAS

CAMPA:

MATERIAL:

TIENDAS:

GLOBOS:

BAÑOS:

COMEDOR:

DELIMITAR ESPACIO COCHES:

11:30 Preparamos misa y ensayamos canciones

MONICIÓN DE ENTRADA:

GRACIAS:

PERDÓN:

PETICIONES:

OTROS:

12:30 El que no pita no pasa

13:00 MISA

16:30 VÍDEO

17:00 ÚLTIMO MÁSTIL

¡Hasta el próximo curso!

JUEGOS DÍAS DE LLUVIA

AGENTES SECRETOS

Objetivo:

- I. Analizar el proceso de percibir mensajes no-verbales.
- II. Reforzar el aprendizaje de conocimientos adquiridos.
- III. Actividad recreativa para los grupos

Tamaño de Grupo: Ilimitado

Tiempo Requerido: 60 minutos

Material:

- I. Papel y lápiz para cada participante.
- II. Una pelota.
- III. Un pañuelo por jugador.

Lugar: Salón amplio y bien iluminado.

Desarrollo:

- I. El instructor presenta el ejercicio y forma subgrupos.
- II. Los equipos están formados de tal manera que se pueda ver perfectamente a todo el mundo. Los jugadores se hayan sentados.
- III. El instructor explica que unos bandos rivales de agentes secretos intentan descubrir el misterio de las identidades de los espías.

Un sabio ha puesto a punto de ingenio esférico y cósmico (el detector – la pelota) que reduce a la impotencia a un agente secreto tan pronto como este último ha sido identificado.

- IV. Se echa a la suerte para determinar el equipo que iniciara el juego.
- V. Uno de los jugadores del equipo designado toma la pelota y se dirige hacia un equipo de su elección, deteniéndose frente al que interpela a su jefe, poseedor de la lista de apodos de sus compañeros de equipo.
- VI. Le pregunta ¿A quién tengo que lanzar el detector?
- VII. El jefe, después de haber consultado su lista pronuncia un apodo cualquiera, detentado por uno de sus compañeros o por... el mismo.
- VIII. El jugador lanza entonces el detector en dirección a uno de los agentes secretos. Este último está obligado siempre a recibir la pelota.
- IX. Si la elección ha sido acertada y el jugador ha adivinado correctamente, el agente secreto queda neutralizado por el detector. En tal supuesto, se quita el pañuelo que lleva colocado alrededor del cuello o toma una postura característica que indica que ha sido eliminado. Pero el agente secreto neutralizado continuo ayudando a su equipo.
- X. Los demás jugadores, como es lógico, anotan los resultados de la operación y apuntan que Carlos no es “Corazón de León” y que Martha no es “Z 413”. De esta suerte, poco a poco, las presunciones se concretan y pueden efectuarse elecciones con crecientes posibilidades de éxito.
- XI. Cualquier jugador tiene plena libertad para adelantarse hacia un equipo y no dirigirse al jefe para saber a quién lanzara el pelota-detector. En efecto, puede anunciar: Lanzo a.....”Toro Sentado”. Y arroja la pelota hacia el jugador que cree que realmente es “Toro Sentado”.
- XII. Si el jugador se equivoca (cosa que ocurre muchas veces), regresa a su sitio. Entonces será el jugador que haya recibido la pelota quien tendrá derecho a levantarse y adelantarse hacia otro equipo para intentar descubrir a un agente secreto del mismo.
- XIII. Gana el equipo que logra eliminar a todos los agentes secretos de los otros equipos.

VARIACIONES: En el caso de utilizar este ejercicio para reforzar el aprendizaje, es necesario manejar como “apodos” los conceptos y quien arroja la pelota tendrá que dar la definición del concepto. Por ejemplo: El que lanza la pelota dice: “La capital del estado de Nuevo León” y se la envía a una persona que tiene el “apodo” de Monterrey.

Evaluación: En sesión plenaria se comenta la vivencia.

DIBUJANDO A CIEGAS

Destinatarios: Niños, jóvenes y adultos.

Material: Una bolsa de papel o tela por equipo; se le puede pintar un rostro triste por ambos lados – Una cartulina y un rotulador para cada equipo.

Desarrollo:

1.- El animador invita al grupo a formar espontáneamente equipos de seis personas. Se ponen un nombre para identificarse. 2.- Escuchan la explicación de la dinámica:

Todos los integrantes de cada equipo participarán por turno, dibujando con la vista tapada. Cada dibujante agregará otros elementos a los dibujados anteriormente, según lo que indique el animador. Mientras participa el primer voluntario, su equipo puede orientarlo con aplausos. Cuando dibuje en el lugar correcto, los golpes serán fuertes. Si está equivocado, los golpes serán más débiles. Los equipos contrarios pueden estorbar la ayuda con silbidos o tarareando una canción.

3.- El primer dibujante se cubre con la bolsa de papel o tela oscura y comienza a dibujar lo que le señala el animador. Una casa con dos ventanas y una puerta. Entrega la bolsa de papel o tela al segundo participante.

Segundo: un árbol junto a la casa.

Tercero: el sol sobre la casa.

Cuarto: una vaca en el jardín de la casa.

Quinto: la cordillera detrás de la casa.

Sexto: el papá, la mamá y su hijo caminando hacia la casa.

4.- Participa el equipo número 2. Lo hace de la misma manera que el anterior. La dinámica continúa igual hasta que intervienen todos los equipos. El motivo que se dibuja es siempre el mismo. Al final se comparan las cartulinas. Gana el equipo cuyo dibujo es el mejor logrado.

Algunos juegos de interior:

JUEGO N° 1: EL DIBUJO CIEGO

N° de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: Todas.

Material: Bolígrafos o lápices, hojas de papel y cintas para tapar los ojos.

Organización: Los participantes deben estar sentados, con los ojos tapados, su lápiz y papel.

Desarrollo: A cada uno de los participantes se le comunica, en voz baja, lo que deben dibujar en el papel. Una vez que terminen, el resto que ha estado observando, debe intentar adivinar lo que se ha dibujado (por cierto cualquier parecido con la realidad es pura coincidencia)

JUEGO N° 2: PROHIBIDO PRONUNCIAR

N° de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: +10 de años.

Material: Ninguno.

Organización: Los participantes deben estar formando un círculo.

Desarrollo: Se trata de intentar mantener una conversación, en la cual está prohibido, pronunciar alguna consonante. Por ejemplo "R"

"¿Peguntaste la respuesta a Doberto?"

"Sí, me dijo que eda el ate badoco"

JUEGO N° 3: LOS DISPARATES

N° de participantes: Todos los que se quiera.

Material: Tempera.

Organización: Grupos de 10 personas sentadas en círculo.

Desarrollo: Uno le pregunta al de su derecha: " Para qué sirve..." y el de su derecha le contestará, a la vez le preguntará al de su derecha " Para qué sirve...", pero con otra cosa diferente, así tendrán que ir respondiendo todos.

Cuando hayan terminado, el primero dirá: "este, (el de su izquierda) me preguntó que para qué sirve,...., y este me ha contestado que para..... (El de su derecha). Así se formarán los disparates.

Deben salir el mayor número de disparates.

Si alguien no hace un buen disparate se le pinta la cara.

JUEGO N° 4: LA RATA Y EL GATO

N° de participantes: Todos los que se quiera.

Edad: 5 a 10 años.

Material: Dos pelotas, una grande y otra más pequeña.

Organización: Un grupo grande de personas sentadas en círculo.

Desarrollo: Se le entrega la pelota grande a uno de los niños, esta pelota será el GATO. A otro que esté situado a la derecha o izquierda, se le dará la otra pelota, la cual será la RATA. A la señal la pelota grande (GATO), deberá ir pasándose de mano a mano, para intentar atrapar a la otra pelota (LA RATA), la cual también estará en movimiento.

JUEGO N° 8: Hazte visible dibujo invisible

Edad: 4 hacia adelante

Material: Un bolígrafo y un papel

Organización: Por parejas

Desarrollo: Uno de los participantes dibuja a mano alzada y al azar una línea curva que termine donde ha empezado. La otra persona debe imaginar a qué se puede parecer ese contorno dibujado, y debe completarlo dibujando lo que le falte hasta demostrar que realmente se trata de aquello que había imaginado. No está permitido salirse del contorno o muy poco, en todo caso.

JUEGO N° 9: MIRA UN PATO

Edad: 8 hacia adelante

Material: Ninguno, si acaso pintura para la cara.

Organización: Un círculo grande sentado en el suelo.

Desarrollo: El director del juego (Madre), simula que tiene un objeto en la mano, y se lo pasa al de la derecha diciendo: -*Mira un pato*. El otro responde: -*¿Un qué?* La Madre contesta: -*Un pato*. Y se lo pasa. El segundo jugador de cada lado, debe pasar el objeto diciendo: -*Mira un pato*. El tercero responde: - *¿Un qué?* El segundo debe preguntar a la madre *¿un qué?* La madre responde. -*Un pato* el segundo responde: -*Un pato*. De esta manera se desarrolla el juego, hay que tener mucho cuidado de no equivocarse, si alguien se equivoca, se le puede hacer pagar una "prenda" o pintar la cara con pintura para la cara.

JUEGO N° 10: CALZAR LA SILLA

Edad: 8 hacia adelante

Material: Una silla por participante, un pañuelo por participante, y zapatos o zapatillas.

Organización: Cada jugador toma una silla, la observa bien, se le vendan los ojos y se le hace sentar en su silla. En ese momento se reparten zapatos por el suelo.

Desarrollo: A la señal, todos los participantes deben caminar a cuatro patas para encontrar los zapatos repartidos por el suelo. Cuando encuentren uno, deben volver a su silla y "calzar" una de las patas de la silla, tras esto debe buscar otro, y "calzar" otra pata, así hasta que las "calcen" todas.

Debemos tener en cuenta de no poner el mismo N° de zapatos que patas de silla, si no poner menos. Si los jugadores no encuentran zapatos, está permitido quitarlo de otras sillas, pero solo de uno en uno.

Gana la 1° silla calzada.

JUEGO N° 11:

Edad: 10 años en adelante.

Organización: Todos los jugadores menos uno se ponen en círculo y tumbados boca abajo. El otro se queda de pie fuera del círculo.

Desarrollo: Cuando todos los jugadores estén en la posición ya indicada antes y con los ojos cerrados el jugador que está de pie selecciona a uno o dos depende el número de jugadores tocándoles la espalda. Empieza a contar una historia de un asesinato. Cuando diga que los asesinos se levantan y eligen su víctima los jugadores seleccionados intentando no hacer ruido se levantan y señalan a su víctima y se vuelven a tumbar como antes. La historia sigue y cuando dice que el pueblo se despierta todos se sientan y el narrador indica quien ha sido asesinado. Esta persona queda eliminada y los demás lanzan sus sospechas contra quienes piensen que son los asesinos.

Quien reciba más votos queda eliminado y tiene que decir si era víctima o asesino. Se termina cuando los dos verdaderos asesinos quedan eliminados o cuando estos logran eliminar a los demás sin levantar sospechas.

ANEXO:

De Malaquías a Jesucristo

Grecia es el poder en el mundo 331-186 A.C

Roma es el poder en el mundo 186-476 D.C

Dios deja de hablar por cerca de 400 años

Tiempo entre los testamentos

Cronología Bíblica del Antiguo testamento

PERÍODO PERSA 450 – 330 a.C.

Después de tiempo de Nehemías, los persas controlaron Judá por unos 200 años, pero a los judíos se les permitió continuar observando sus tradiciones religiosas y no se les molestó. Durante este período los sumos sacerdotes tenían la responsabilidad del gobierno nacional

410

Malaquías (cerca) 430 a.C

400 a.C

390

380

370

360

350

340

PERÍODO HELÉNICO 330-166 a.C.

En el año 333 a.C., Alejandro Magno derrota a los ejércitos persas destacados en Macedonia. Estaba convencido de que la cultura griega sería la fuerza que unificaría al mundo. Alejandro les permitió a los judíos que guardaran sus leyes e incluso les eximió del pago de tributos e impuestos durante sus años sabáticos. Cuando constituyó Alejandría en Egipto, animó a los judíos a vivir allí y les dio algunos de los mismos privilegios que les concedió a sus súbditos griegos. La conquista de los griegos preparó el camino para que (cerca) de 250 a.C. se tradujera al AT al griego (versión Septuaginta)

330

334-323 Alejandro Magno conquista el Oriente.

330-28 Años del poder de Alejandro 320

320-Gobierno de Alejandro Magno

320-Tolomeo I Sóter conquista Jerusalén

Gobierno de los tolomeos de Egipto

310

311-Seleuco conquista Babilonia comienza la dinastía seléucida.

300

290

280

270

260

250

240

230

220

226- Antíoco III el Grande de Siria doblega a Palestina

223-187 Antíoco se convierte en el gobernante seléucida de Siria

210

Gobierno seléucidas

200

190

198- Antíoco derrota a Egipto y obtiene el control de Palestina

180

170

175-164 Antíoco IV Epífanes gobierna Siria; se prohíbe el judaísmo

PERÍODO ASMONEO 166- 63 a.C

Cuando comenzó este período histórico, los judíos sufrieron una gran opresión. Los tolomeos fueron tolerantes con los

judíos y con sus prácticas religiosas, pero los gobernantes seléucidas, decidieron helenizarlos.

Ordenaron la destrucción de reproducciones de las Escrituras y promulgaron leyes de una crueldad externa. Los judíos oprimidos se sublevaron, bajo la dirección de Judas Macabeo.

Dinastía 160

167 Matatías y su hijo se rebelan contra Antíoco; comienza la revuelta macabea.

166-160 Liderazgo de Judas Macabeo

150

160-143 Jonatán es sumo sacerdote 140

142 Se purifica la torre de Jerusalén 142-134 Simón se convierte en sumo sacerdote; se establece dinastía asmonea

130

134-104 Juan Hircano expande independencia del estado Judío

asmonea

120

110

100

103 Gobierno de Aristóbulo

102-76 Gobierno de Alejandro Janeo

90

80

75-67 Gobierna Salomé Alejandra con Hircano II como sumo sacerdote

70

60-63 Batalla entre Aristóbulo II e Hircano II

PERÍODO ROMANO 63 a.C

En el año 63 a.C., el general romano Pompeyo captura a Jerusalén, quedando las provincias de Palestina sometidas a Roma. Parte del tiempo se le confió el gobierno nacional a príncipes y el resto a procuradores nombrados por los emperadores. Herodes el Grande era gobernador de toda Palestina cuando nació Jesús.

60

63 Pompeyo invade Palestina, comienza el gobierno de Roma

63-40 Gobierna Hircano II, súbdito de Roma

50

Herodes gobierna como rey de Roma

40

40-37 Los partos conquistan Jerusalén 30

37 Jerusalén sitiada 6 meses

32 Derrota de Herodes

20

19 Comienza el templo de Herodes

10

16 Herodes visita a Agripa

10

4 Muerte de Herodes, Arquelao le sucede

20

30d.C

Los persas fueron derrotados por Alejandro Magno, en el 331 a. C., en cuyo imperio estaba incluido Israel. Se dice que no atacó Jerusalén después que una delegación de judíos lo convencieran de su lealtad, mostrándole las profecías contenidas en las escrituras que esto debía ocurrir.

Daniel 11:3-4 Se levantará luego un rey valiente, el cual dominará con gran poder y hará su voluntad. Pero cuando se haya levantado, su reino será quebrantado y repartido hacia los cuatro vientos del cielo; no a sus descendientes, ni según el dominio con que él dominó; porque su reino será arrancado y será para otros fuera de ellos.

Daniel 8:8-9 Y el macho cabrío se engrandeció sobremanera; pero estando en su mayor fuerza, aquel gran cuerno fue quebrado, y en su lugar salieron otros cuatro cuernos notables hacia los cuatro vientos del cielo. Y de uno de ellos salió un cuerno pequeño, que creció mucho al sur, y al oriente, y hacia la tierra gloriosa.

En el 323 a. C. moría Alejandro, y en la lucha por el poder Israel cambió de manos por lo menos cinco veces en apenas veinte años. Babilonia y Siria fueron gobernadas por los seléucidas, y Egipto por los ptolomeos. Durante el reinado de Ptolomeo II (281-246 a. C.) se tradujo la Septuaginta en Alejandría. En esta época comenzaron a tomar importancia algunas sectas, como los fariseos, saduceos y esenios.

El rey seléucida Antíoco IV Epífanes atacó y venció a los ptolomeos y conquistó su imperio, saqueando Jerusalén para usar los fondos del Templo. Entre 174-163 a. C. promulgó varias ordenanzas para conseguir la helenización de los judíos: trató de suprimir el culto a Yahveh, prohibió el judaísmo suspendiendo toda clase de manifestación religiosa y trató de establecer el culto a los dioses griegos. La imposición de ideas griegas hacía sentir ‘esclavizados’ a los judíos (1ª Mac 8:18).

“...los sacerdotes ya no mostraban celo por el servicio del altar; sino que...descuidando los sacrificios,...eran invitados a lanzar el disco” (2ª Macabeos 4:14,15). Pero el sacerdote judío Matatías y sus dos hijos (los Macabeos) consiguieron levantar a los "judíos piadosos" (jasidim) en su contra y lo expulsaron. La fiesta judía de Jánuca conmemora este hecho (I Macabeos).

Reino asmoneo[editar]

Judas Macabeo recuperó Jerusalén en 164 a. C., purificando el Templo, reanudando los sacrificios; en 150 a. C. se expulsó a los sirios de Jerusalén, formándose Judá como Estado judío independiente. Comenzaba el reinado de los Asmoneos, apoyado por los fariseos (168-142 a. C.). cuando el imperio seléucida cayó en 129 a. C., el estado judío adquirió plena autonomía.

Juan Hircano, hijo de Simón Macabeo y Sumo sacerdote, gobernó desde Jerusalén entre 134 y 104 a. C., pero no fue reconocido como rey al no ser descendiente de David. Se anexionó Jordania, Samaria, Galilea e Idumea, con el apoyo de Roma. Los idumeos fueron forzados a convertirse al judaísmo.

En 105 a. C. el nuevo rey y sumo sacerdote de Judá, Alejandro Janneo, cambió el apoyo de los fariseos por el de los saduceos.

Ocupación romana[editar]

En el año 63 a. C. Pompeyo conquistó la región, convirtiéndola en reino tributario de Roma, y entre 57 y 55 a. C. Aulo Gabinio, procónsul de Siria, repartió el reino asmoneo en Galilea, Samaria y Judea, con 5 distritos bajo la jurisdicción del Sanedrín. Reprimió una revuelta popular y restituyó a Juan Hircano II como sumo sacerdote. Durante su campaña en Egipto, Alejandro, hijo de Aristóbulo II, arrebató a Hircano II el título de sumo sacerdote, pero en el año 54 a. C. Gabinio restableció el orden.

En 40 a. C. Herodes el Grande fue designado rey de los judíos por el Senado romano, lo que no indicaba independencia pero sí una cierta autonomía, y una total exención de impuestos. Durante su reinado nacieron Jesús de Nazareth y Juan Bautista. Le sucedió Herodes Antipas, nombrado tetrarca de Galilea y Perea el año 4 a.E.C.

En el año 6, Arquelao, etnarca de Samaria, Judea e Idumea fue depuesto por Augusto, y el territorio se anexionó a Siria como Provincia de Judea, con capital en Cesárea, bajo gobierno directo de Roma. Quirino, legado de Siria, organizó el primer censo de Judea al que se oponían los zelotes dirigidos por Judas el Galileo.⁶⁷

Siguió un breve periodo de paz en Judá y Galilea durante los años 7-26, durante los cuales murió (el año 9) Hillel, presidente del Sanedrín y opuesto a la rigidez religiosa de Shammai, y el año 18 el prefecto Valerio Grato nombró Sumo Sacerdote a Caifás, que sería depuesto en el 36 por el legado sirio Vitelio.

El año 26 Poncio Pilatos fue nombrado gobernador de Judea. Durante su mandato (26 - 36) fue decapitado Juan Bautista y crucificado Jesús. También fue depuesto por Vitelo.

Tras la muerte de Herodes Antipas el año 39, Claudio designa como rey de los judíos a Herodes Agripa I (41-44), a Herodes de Calcis y posteriormente a Herodes Agripa II, (48-100), séptimo y último rey de la familia Herodes.