
Dossier Camporé Nacional de Exploradores

Raso de la Nava, Covaleda (Soria)

29 junio - 2 de julio de 2017



Índice:

Índice:	2
Introducción	3
¿Qué es el Camporé Nacional?	4
Objetivos del Camporé 2017	4
Equipo Coordinador Camporé 2017	5
Invitados especiales	5
Requisitos de asistencia	6
Fechas de Inscripción	6
Modificaciones de participantes	6
Precio y descuentos	6
Recepción y llegada al campamento	7
Aparcamientos y Zona de Parking	7
Seguro	8
Programa*	8
Uniformes, Insignias y Material JAE	8
Zonas de Acampada	9
Cocina, Comida y Gestión de basuras	9
Electricidad e Iluminación	10
Pan y bombonas de gas	11
Duchas y baños	11
Área Sanitaria	11
Listado orientativo de material	12
Programa en la Carpa	12
Documentación	12
EVENTOS PUNTUABLES	13
CONCURSO DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA	13
YINCANA DE GRADOS	15
NOCHE TEMÁTICA	18
¡EXPLORANDO EL ÉXODO!	19
ACTIVIDAD PARA MONITORES Y DIRECTORES: EXODUS RACE	20
CARRERA DE RESISTENCIA	21
EVENTOS NO PUNTUABLES	22
TALLERES	22
INVESTIDURA	25
BAUTISMOS	25
ANEXO	26

Introducción

Hemos preparado este dossier con el objetivo de facilitar a todas las delegaciones la preparación para el **Camporé Nacional de Exploradores**.

En el Camporé habrá muchas actividades y eventos variados para que los exploradores puedan disfrutar una vivencia única. Sin embargo, el mayor reto que tenemos es que todos ellos puedan vivir un **encuentro personal con Jesús** a través de la vida de Moisés y el libro de Éxodo.

Una parte muy especial para ello será la representación el sábado por la noche del **MUSICAL: EL PRÍNCIPE DE EGIPTO**. Será una producción de una tremenda calidad a cargo del Distrito de Zaragoza que contará con un despliegue de más de 100 participantes entre actores, coro y ayudantes. Además, habrá decorados especiales y canciones que nos transportarán a una experiencia vibrante y real de la vida de Moisés en un programa inolvidable.

En este sentido, con el lema del Camporé «Moisés: Rumbo a la libertad», esperamos que los exploradores experimenten la realidad de que el único camino que lleva hacia esa libertad prometida es aquel que transcurre de la mano de Jesús como el gran **Yo Soy**, pero también como su mejor amigo, y como el mayor libertador de todos los tiempos.

Finalmente, es importante tener presente que el Camporé y sus distintas actividades no se llevan a cabo para fomentar un espíritu de competencia entre clubes, sino para que se conviertan en un desafío y esfuerzo personales para alcanzar el máximo posible en todo lo que allí tenga lugar. Esperamos que ese sentir se manifieste en todo el campamento, y seamos coherentes con él en nuestras palabras y acciones.

Desde JAE, deseamos que este material os sirva para elaborar la planificación de vuestros clubes. ¡Os esperamos con ilusión!

Hasta pronto,

Comisión Nacional de Exploradores

¿Qué es el Camporé Nacional?

Es el encuentro anual de todos los Exploradores de España (con excepción de los Cachorros). Es decir, niños y niñas de 6 a 15 años divididos en dos grupos: tizones de 6 a 11 años, y cadetes de 12 a 15 años, que participan regularmente de las actividades del Club de Exploradores de la iglesia local.

Objetivos del Camporé 2017

- Hacer un recorrido por la vida de Moisés y el libro de Éxodo que permita a los participantes extraer lecciones de servicio, humildad, dependencia de Dios y valentía.
- Generar en los Exploradores un sentido de pertenencia a un movimiento que se expande más allá de su club local por todo el mundo.
- Promover y generar oportunidades para la interacción de clubes de distintas partes de España.
- Despertar en cada club en general, y en cada participante en particular, el deseo de superación con el fin de ir creciendo y mejorando.

Lema: Moisés: *Rumbo a la Libertad*

Personaje: Moisés

Libro de la Biblia a estudiar: Éxodo

Capítulos de la Biblia a estudiar:

Tizones: Capítulos 1 al 20 (inclusive)

Cadetes: Capítulos 1 al 40

Edades de los participantes:

- **Tizones:** a partir de los 6 años o nacidos en el **2010**, hasta los once años o nacidos en el **2005**.
- **Cadetes:** A partir de los 12 años o nacidos en el **2004**, hasta los quince años o nacidos en el **2001**.

(No hay programa previsto para Cachorros)

Equipo Coordinador Camporé 2017

Coordinación General:	Daniel Bosqued
Comité organizador:	Comisión Nacional de Exploradores
Recepción y Administración:	Marta Reta
Temas espirituales:	Jonatán Tejel & Stephan Sigg
Programa y escenario:	Marta Reta
Coordinador de Talleres:	Jonatán Bosqued
Coordinadora Música:	Maijo Roth
Equipo Yincana:	César López (Coordinador)
	María Staicu
	Ania López Cañadilla
	Jimmy Vergara
	Rubén Jesús Beuzón
Coordinadores Noche Temática:	Abel Benites y Marta Reta
Coordinador de investidura:	Juan Domingo Arnone
Coordinador Bautismos:	Daniel Moreno
Coordinadores «Explorando el Éxodo»:	Esther Quiles y Julián Martín
Coordinador Voluntarios:	Jonatán Contero
Coordinador Seguridad:	Daniel Moreno
Coordinador Mantenimiento:	Sandu Tilita / Ángel Durán
Coordinador Puntuación:	Millys Sánchez
Coordinador Prueba de Monitores:	Julián Martín
Coordinador Carrera resistencia:	Pol Carretero
Coordinadora de Artística:	Millys Sánchez
Coordinador Megafonía y Multimedia:	Jaume Escriu
Equipo Sanitario:	Dr. Emilio Dragomir (Coord.)
	Dra. Sarai de la Fuente
	Ruth Cristobal
	Elvira Vázquez

Invitados especiales



Pr. Jonatán Tejel
Director Mundial de Exploradores
Conferencia General



Pr. Stephan Sigg
Director de Jóvenes y Exploradores
División Intereuropea

Requisitos de asistencia

- Pertener a la delegación de un Club de Exploradores reconocido por el Departamento JAE.
- Completar la inscripción de la delegación dentro de la fecha límite incluyendo el pago y envío de los formularios a secretariajae@adventista.es
- Disponer de todas las **autorizaciones paternas** de los menores de edad registrados como integrantes del club.
- Que todos los mayores de edad que asistan como monitores o equipo, hayan entregado en la secretaría de su iglesia el **Certificado de Delitos de Naturaleza Sexual** exigido por el estado español para todas las personas que trabajen con menores de edad.

Fechas de Inscripción

- La primera convocatoria para realizar la inscripción será antes del **15 de mayo a las 23:59**. Quienes se inscriban en este periodo, recibirán una **gratuidad** para su club y 125 puntos extra a sumar dentro de la puntuación general.
- La segunda convocatoria y día final de inscripción es el **31 de mayo a las 23:59**. Los inscritos entre el 16 y el 31 de mayo **no recibirán gratuidad** ni puntos extra, pero no serán penalizados.
- **No se recibirán inscripciones a partir del 31 de mayo** salvo casos excepcionales, en cuyo caso se penalizará con 2 € extra por cada persona inscrita.

Modificaciones de participantes

En cualquier caso, la fecha límite para hacer modificaciones en los listados de delegaciones ya inscritas será el **domingo 18 de junio**. Por razones de organización y logística no se podrán hacer cambios pasada esta fecha.

Precio y descuentos

El **precio del Camporé es de 34 €/persona** y, como cada año, debe ser abonado tanto por los Exploradores como por el equipo (directores, instructores, monitores, cocineros, acompañantes, etc.).

- Como en años anteriores, habrá **una gratuidad por club**, la novedad es que el dinero se devolverá siempre que la inscripción se realice dentro del tiempo señalado (15 de mayo).

•**Descuento por distancia:** Se mantiene el descuento de 3 €/persona a todos los clubes que vengan desde más de 600 km por trayecto.

•**Descuentos por familia:** Se mantiene el descuento por asistentes de la misma familia (familiares directos). Este año será de 4 € a partir del **segundo miembro** —y siguientes— de la misma familia (padres, madres, hermanos).

•Los clubes de la Islas Baleares tendrán un 50 % de descuento en la inscripción y los clubes de Canarias tendrán un descuento del 100 %.

•Para los **menores de 6 años** la inscripción es gratuita, pero hay que cumplimentarla igualmente para el control de aforo.

Recepción y llegada al campamento

La recepción se abrirá el **Jueves 29 de junio a partir de las 17:00**. Todos los directores de cada club, o los representantes que estos asignen, deberán pasar por el lugar habilitado para registrarse y recibir el material necesario.

Si alguna delegación necesitara llegar al campamento antes de la hora prevista deberá avisarlo al Departamento JAE con antelación suficiente, aunque tendrá que pasar por recepción igualmente en el horario señalado.

Si alguna delegación tiene previsión de llegar después de la hora de inauguración (21:30), deberá avisarlo con antelación al departamento JAE indicando la hora prevista.

Aparcamientos y Zona de Parking

En la zona de acampada habrá zonas habilitadas y correctamente delimitadas para el aparcamiento de coches, furgonetas y autocares. A la llegada del club al campamento, los voluntarios de JAE, debidamente identificados, darán las indicaciones respecto al aparcamiento. Rogamos que, para evitar incidentes dado el volumen de vehículos, se respeten en todo momento las normas que se comuniquen al respecto. Agradecemos vuestra comprensión respecto a las limitaciones de acceso para carga/descarga que se tengan que implementar por el bien de todos.

•Los autocares, una vez descargados, no podrán permanecer estacionados dentro del terreno del Raso de la Nava.

•Los coches o furgonetas propios del club, no podrán permanecer estacionados dentro de la zona de acampada prevista para cada delegación.

Seguro

Todos los asistentes al Camporé estarán cubiertos por el seguro de Responsabilidad Civil y Accidentes contratado por la Unión Adventista Española para el 2017.

Programa*

 CAMPORÉ NACIONAL EXPLORADORES  29 junio - 2 julio 2017 (Programa)	
Jueves 10:00 Montaje de Tiendas 17:00 Recepción 20:00 Cena 21:30 Inauguración y Programa 23:00 Reunión Responsables 23:30 Descanso	Sábado 07:30 Levantarse y Aseo 08:30 Desayuno 10:00 Programa espiritual / Investidura 12:00 Bautismos 14:00 Comida 15:00 Descanso 16:30 Explorando el Éxodo (Orientación + Concurso Bíblico) 20:00 Cena 21:00 Musical "El Príncipe de Egipto" 23:00 Descanso
Viernes 07:30 Levantarse y Aseo 08:30 Desayuno 09:30 Matutina 10:00 Presentación Talleres 10:30 Yincana Tizones / Talleres Cadetes 13:30 Final Yincana y Talleres 14:00 Comida 15:00 Selección Talleres Tizones 15:30 Yincana Cadetes / Talleres Tizones 18:30 Final Yincana y Talleres 19:00 Duchas 20:00 Cena 21:00 Música & Programa 22:00 Noche Temática "La Pascua" 23:30 Descanso	Domingo 07:30 Levantarse y Aseo 08:30 Desayuno 09:00 Matutina 10:00 Carrera de Resistencia Exodus Race 11:30 Clausura 13:30 Comida y Regreso 

El comienzo oficial del Camporé será el jueves 29 de junio a las 21:30 con la inauguración en la carpa. La hora prevista de finalización será el domingo 2 de julio, en torno a las 14:30 con la entrega de premios y el acto de clausura.

* Puede haber modificaciones.

Uniformes, Insignias y Material JAE

El uniforme del club deberá ser utilizado la mañana del sábado. Para el resto de días y actividades, cada club deberá llevar, como mínimo, la pañoleta que le identifique.

La vestimenta y los elementos (camisetas, gorras, etc) propios de cada club podrán ser utilizados según determine cada delegación.

Recordamos que, como cada año, el Departamento JAE llevará al Camporé materiales para la venta (camisas, bandas, insignias reglamentarias, sujetapañoletas, sudaderas, gorras, manuales, etc). Habrá momentos determinados para que los interesados puedan adquirir dichos materiales. También se puede aprovechar para hacer los pedidos previamente y solicitar la entrega en el campamento.

Este año, como novedad, se permitirá el pago de los materiales comprados in situ con **tarjeta de débito/crédito**.

La persona responsable de todas las gestiones relacionadas con los materiales es la secretaria del departamento **Marta Reta** (secretariajae@adventista.es)

Zonas de Acampada

Como cada año, el **alojamiento será en tiendas de campaña que deberá traer cada club**. Este año, como **novedad**, se tendrá en cuenta para la **puntuación** el diseño y construcción de pórticos y elementos de arquitectura efímera. Os animamos a involucrar a vuestros exploradores en su diseño y construcción.

En general, la zona de acampada es entre árboles (hay bastante sombra) y con un terreno apto para clavar las piquetas de las tiendas. Es importante recordar que al desmontar el campamento se deberá dejar el terreno tal y como se encontró (habrá que tapar las zanjas, cubrir los huecos de las construcciones, limpiar el área, etc.).

Como parte del espíritu pedagógico del club de exploradores, es bueno involucrar a los niños en el montaje y desmontaje del campamento. Sin embargo, si se necesita que un equipo de avanzada llegue con antelación al campamento, rogamos que **se avise con tiempo**.

Importante: Si una delegación **necesita** acampar junto a otro club para compartir infraestructuras, personal o comida, es posible solicitarlo explicando el motivo en la hoja de inscripción. Se intentará respetar al máximo la petición, aunque en alguna ocasión pueda no ser posible logísticamente.

Cocina, Comida y Gestión de basuras

Cada delegación debe traer su comida, utensilios, material de limpieza, equipo de cocina e infraestructura para preparar los alimentos. En el campamento hay agua potable, pero quizá quede un poco alejada de la zona de acampada así que hay que traer cubos o garrafas para transportarla.

Las cocinas deberán instalarse en el lugar de acampada. Cada delegación debe traer su quemador para cocinar (cuyo funcionamiento conviene revisar antes) así como el regulador para la bombona. En caso necesario, en el pueblo hay una **ferretería** donde comprar recambios. Tendréis que tener un cubo de agua junto al fuego como medida de seguridad.

También existen **hornillos** a gas muy baratos (20 € en Decathlon) que podéis contemplar si vuestra delegación no es muy grande. Ejemplo:

https://www.decathlon.es/hornillo-camp-bistro-2--id_8368613.html

No disponemos de cámaras frigoríficas, por lo que podéis hacer provisión de pequeñas neveras de camping de bajo consumo que se pueden conectar a la red eléctrica.

No traigáis cocinas eléctricas/microondas ni cualquier electrodoméstico similar, pues harán saltar los automáticos del campamento.

Cada club debe montar el comedor dentro de su propia zona de acampada. Podéis traer «cenadores» o «carpas» que permitan proteger la zona del sol o la lluvia. Cada Club debe traer también las **sillas y mesas** necesarias para comer.

Es preciso también traer **palanganas** o barreños grandes para lavar los platos después de cada comida, y así evitar que se atasquen los desagües del campamento con tanto volumen de restos.

Cada club deber responsabilizarse de gestionar sus **basuras** y traer bolsas. Os informaremos del punto de recogida que nos indique el ayuntamiento.

Os adjuntamos sugerencias de Menús Fríos realizadas por el doctor Jorge Pamplona y su esposa Rosa Blanca Bueno que podrían facilitar la logística de cocinar lo mínimo posible con unas alternativas saludables :

https://drive.google.com/file/d/0B-vIIMPn_gARVHY3dkpCT0ZH0Vk/view?usp=sharing

Electricidad e Iluminación

Habrà puntos de luz cerca de las zonas de acampada, pero será preciso que cada club traiga alargadores de 25-50 metros para asegurar la conexión.

No traigáis electrodomésticos de gran consumo pues harán saltar los automáticos. Cada club debe usar un máximo de 500 W en total.

Las zonas de servicios estarán iluminadas, pero os recomendamos lámparas de baterías (tipo camping) para iluminar vuestras zonas comunes. Es imprescindible que cada niño traiga linterna (preferiblemente frontal).

Pan y bombonas de gas

En el campamento gestionaremos la opción de **encargar pan** diariamente en la panadería del pueblo de Coaleda. El precio será de **0,72 €/barra**. El primer pedido será para la mañana del viernes 30 de junio y deberéis comunicarlo a JAE **una semana antes** del Camporé. Nos traerán el pan al campamento a primera hora de la mañana. El pago se realizará con la última recogida de pan el domingo.

BOMBONAS DE GAS: También se gestionarán las bombonas de gas para los que lo solicitéis. En la hoja de inscripción deberéis indicar la reserva y el número (máximo 2 por club).

Duchas y baños

En el campamento hay baños y duchas en edificios separados para chicos y chicas. Se organizarán turnos para facilitar el proceso. Según nos comenta el ayuntamiento **no dispondremos de agua caliente**. Lo sentimos de nuevo (ya ocurrió el año pasado) pero lamentablemente no depende de nosotros. Si vienen niños muy pequeñitos en vuestra delegación os recomendamos duchas portátiles solares (muy económicas en Decathlon) que se calientan con el sol durante el día y por la tarde el agua llega a alcanzar los 35 °C. Obviamente, no resuelve el problema para todos, pero sí para los más pequeños que lo pueden pasar peor con el agua fría.

Área Sanitaria

JAE contará con un **equipo médico** para atender y ayudar en las incidencias que se puedan producir durante el Camporé (un mínimo de 2 médicos y 2 enfermeras especializadas en urgencias). Si fuera necesario ir al hospital más cercano, será responsabilidad del director del Club local gestionar el acompañamiento, aunque en casos excepcionales podrá ir alguien del equipo sanitario de JAE también. No obstante, **tened previsto un botiquín de primeros auxilios en cada delegación para incidencias menores**, y así hacer un uso eficiente de los recursos humanos sanitarios que deben velar por todos los acampantes. Este año contaremos con una **ambulancia** durante los días de más actividad (viernes y domingo) por si fuese necesaria una evacuación rápida.

Es importante que llevéis el control de alergias, intolerancias y enfermedades para saber cómo actuar en cada caso.

Listado orientativo de material

- Tiendas de campaña (gestión del club)
- Gorra y protector solar.
- Linterna (mejor frontal).
- Saco de dormir abrigado (o manta extra) y aislante (esterilla).
- Material de aseo (chanclas, toalla, jabón, etc.).
- Ropa de abrigo y de verano, calzado deportivo y cómodo.
- Ropa interior.
- Impermeable, chubasquero o capelina.
- Uniforme del Club (para el sábado) + pañoleta el resto de días.
- Material devocional.
- Bolígrafos o lápices variados (para diferentes pruebas).
- Repelente de insectos
- Cantimplora
- Platos, vasos y cubiertos.
- Sillas plegables (opcional para adultos en la carpa).

Está **PROHIBIDO** traer alcohol, tabaco y otras drogas de cualquier tipo. Los **objetos de valor** deberán estar a cargo del monitor o del director. Recomendamos que no se dejen en las tiendas. JAE no se hace responsable de la pérdida o daños de estos objetos.

Programa en la Carpa

El programa general del Camporé se realizará en una carpa que proteja de la intemperie. Niños y adultos nos sentaremos en el suelo, por ello se recomienda traer **esterillas** a los programas que se realicen allí. En el caso de que algún adulto deba usar sillas plegables, deberá colocarse en la parte trasera de la carpa para no impedir la visibilidad. Por motivos de seguridad, deberán **dejarse libres los pasillos** previamente delimitados por el personal de JAE.

Documentación

Es preciso comunicar al Departamento JAE con antelación el número de **Monitores** y **Coordinadores** de tiempo libre (o equivalente) titulados que hay en cada delegación, y que todos los que tengan **titulación oficial** en tiempo libre la traigan el Camporé ya que si hubiese una inspección, se requerirían los documentos oficiales.

EVENTOS PUNTUABLES

Se puede descargar el *Dossier explicativo del sistema de puntuación* en la web o desde este enlace:

https://drive.google.com/file/d/0B-vIIMPN_gARaTZHVjVfU1VZTTQ/view?usp=sharing

CONCURSO DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Es una actividad donde los clubes tienen la posibilidad de desarrollar y compartir de forma creativa y, a través de la expresión corporal, algún aspecto de la temática propuesta para el Camporé. Estos son algunos ejemplos de expresión artística:

- Trabajos audiovisuales
- Música
- Teatro
- Mimo
- Marionetas
- Sombras chinas

Con el objetivo de que la Expresión Artística en los clubes sirva para ejercer un impacto tanto a nivel evangelístico como para la propia iglesia, se realizará la presentación de la misma en un lugar ubicado en la ciudad donde funciona cada club, elegido previamente por el equipo directivo del mismo.

Recordamos que, desde el año pasado, este evento, aunque puntuable, por razones logísticas, ya no se realiza en el Camporé.

Condiciones de participación

1. Las diferentes expresiones artísticas deberán estar relacionadas con la temática propuesta para el Camporé: Moisés y el libro de Éxodo.

2. Rellenar el documento «**Memoria descriptiva artística**»:

https://drive.google.com/file/d/0B-vIIMPN_gARYnY3NzEycmdCX1E/view?usp=sharing

En este documento se incluirá un apartado para que rellenéis el nombre del lugar donde vuestro club presentará la Expresión Artística.

3. Enviar un **guión** detallado de la presentación.

4. Rellenar la sección «Planificación Expresión Artística» donde se describa los pasos a realizar y los distintos apartados junto a sus responsables.

-
5. Enviar los tres documentos a: **sanchezmillys@gmail.com** (Millys Sánchez, coordinadora de Expresión Artística del Camporé) con copia a **jae@adventista.es**
 6. Preparar una grabación en vídeo de la expresión artística completa una vez haya sido presentada. Máximo 30 minutos. Enviarla a través del sistema elegido. (Ver características técnicas y sistema de envío del vídeo).
 7. Enviar por email un mínimo de dos y un máximo de tres testimonios escritos o en vídeo de personas (no adventistas) que hayan sido parte del público asistente a la presentación en la ciudad. Si los testimonios son escritos, deberá ocupar como máximo un folio escrito a ordenador, y si es en vídeo, este no podrá tener una duración mayor de cuatro minutos.
 8. Si en dos días no se reciben confirmación de recepción de los archivos, contactar con la responsable Millys Sánchez. (Ver datos de contacto al final).
 9. **Fecha límite** para la recepción de los documentos: Memoria descriptiva, Guión y Planificación: **15 de mayo de 2017**.
 10. **Fecha límite** para la recepción del Vídeo de la presentación, y el escrito o vídeo de los Testimonios: **4 de junio de 2017**. Esto implica que para la presentación de la Expresión Artística en vuestra ciudad hay tiempo hasta el sábado 3 de junio.
 11. Los puntos obtenidos por cada club en este apartado se comunicarán al final del Camporé.

Criterios de puntuación

Serán evaluados por separado la memoria descriptiva junto al guión y la planificación, y por otro lado el vídeo y su impacto en el público (testimonios). A continuación, se sumarán ambas puntuaciones, y se hará un promedio entre las dos. El resultado final será el total de puntos que el club habrá obtenido en Expresión Artística para el Camporé 2017.

Los **criterios de evaluación** son los siguientes:

1. Relación con el personaje/lema del Camporé.
2. Relación miembros club/participantes artística
3. Protagonistas principales (exploradores)
4. Tiempo de ejecución (Solo se dará puntos por este criterio a los que no excedan los 30 minutos de presentación sin contar las actividades previas o posteriores al guión en sí).
5. Incidencia presentación en el aprendizaje de los exploradores

-
6. Impacto positivo en el público. (Se valorará por el vídeo y los testimonios)
 7. Grado de alcance evangelístico. (Se valorará por los testimonios y contenido del guión)
 8. Creatividad/originalidad (disciplina elegida)
 9. Creatividad/originalidad (guión)
 10. Nivel de dificultad de la ejecución.
 11. Orden, contenido, claridad y presentación del guión. (Guión bien escrito y ordenado, desarrollado de manera secuencial, y bien descrita la participación de cada personaje, así como de cada parte del desarrollo completo de la obra).
 12. Entrega puntual de la Memoria y el guión.
 13. Entrega puntual del Vídeo de la presentación y de los Testimonios.
 14. Organización y planificación de la actividad general
 15. Trabajo en equipo

Características técnicas y sistema de envío de la maqueta de video

- La grabación de vídeo se puede realizar con cámara de vídeo o con móvil o tablet. Con una calidad HD (720 px) es suficiente, para que no ocupe mucho espacio. El objetivo es que no pase de 500 Mb.
- Si se graba con el móvil hay que hacerlo **en horizontal**.
- Para el envío del vídeo y de los testimonios se puede utilizar la web: www.wetransfer.com. Es gratuito enviar hasta 2 Gb. Hay que enviar el vídeo a: **sanchezmillys@gmail.com** y a **jae@adventista.es**. (Se pueden poner ambos emails a la vez en Wetransfer separados por una coma).

El canal por el que se puede contactar con la responsable de Expresión Artística es:

Millys Sánchez Montero

Email: **sanchezmillys@gmail.com**

Móvil/Whatsapp: 637.741.605

YINCANA DE GRADOS

En este evento se podrán poner en práctica la gran mayoría de los requisitos que se enseñan en los clubes durante el año. Tiene dos clasificaciones de participantes: **Tizones** y **Cadetes**, con pruebas apropiadas según la dificultad para cada uno de ellos.

Contenido general

- **Novedad:** Este año el Concurso Bíblico no estará integrado en la Yincana.
- **Participantes:** Equipos de un mínimo de 4 y un máximo de 7 integrantes.
- **Pruebas basadas en los grados de exploradores:** para tizones entrarán contenidos de Delfín, Halcón y Granito; tanto de los requisitos normales como de las especialidades obligatorias del grado. Para los cadetes entrarán contenidos de: Descubridor y Mensajero; tanto de los requisitos normales como de las especialidades obligatorias del grado.

Todos los equipos de tizones y cadetes participarán sin ir acompañados de sus monitores o directores.

Áreas de la Yincana

Habrán 4 áreas, a diferencia de las seis que hemos tenido los últimos años. Las áreas son:

1. **BIBLIA + CONOCIMIENTO DEL CLUB**
2. **TÉCNICAS AL AIRE LIBRE**
3. **NATURALEZA + SALUD**
4. **DESARROLLO FÍSICO**

Roles de los miembros del equipo

Cada miembro del equipo deberá representar un personaje de acuerdo con sus capacidades/habilidades que irá relacionado con las distintas áreas:

- **SACERDOTE:** Experto en el área de Biblia y conocimiento del Club.
- **ATLETA:** Experto en el área de Desarrollo físico. Especialista en pruebas que requieran capacidad física.
- **SANADOR:** Experto en el área de Naturaleza y Salud.
- **AVENTURERO:** Experto en el área de Técnicas al aire libre y especialista en Orientación.
- **GUARDIÁN:** Para los equipos de más de 4 participantes. El 5º, 6º y 7º participante serán Guardianes. Apoyarán al resto del equipo y también deberán estar preparados en todas las áreas.

Descripción y características de los equipos de la Yincana

- Configuración: Un mínimo de 4 participantes y un máximo de 7. **(No se aceptarán excepciones).**
 - Para los clubes grandes, será obligatorio hacer equipos de **7 miembros**. Solo se les permitirá formar equipos de menor cantidad (mínimo 4) si han quedado niños sueltos.
 - Los equipos deberán ser conformados e inscritos antes de llegar al Camporé. **No se permitirá la inscripción de ningún equipo una vez haya pasado el plazo oficial de inscripción.** Sí se permitirán las modificaciones respetando el plazo final del 18 de junio de 2017, como fecha tope para hacerlo.
 - Se pueden unir exploradores de distintos clubes para formar equipos, pero debe hacerse constar en la inscripción del club. **El club que más niños aporte al equipo, será al que se le asignarán los puntos obtenidos de dicho grupo.** Si los clubes que forman equipo aportan la misma cantidad de exploradores, deberán ponerse de acuerdo entre los directores para establecer a cuál de ellos se le asignarán los puntos. En ambos casos, será el club que más aporte, o el que se haya decidido en consenso, el que deba inscribir al equipo en su hoja de inscripciones. Con el club que participen los exploradores, **este deberá hacer constar en la hoja de inscripción, en el área de la Yincana, los nombres de los niños que forman equipo, pero que provienen de otro club, y entre paréntesis, colocar el nombre del club de donde provienen estos.**
 - Todos los equipos pasarán por todas las pruebas en el tiempo previsto para ello.

Funcionamiento de la Yincana y sistema de rotación

- La Yincana consistirá en el desarrollo de todas las pruebas de las 4 áreas.
- Todos los equipos, tanto de tizones como de cadetes, serán distribuidos por las áreas de la Yincana **según conste en la hoja de ruta de cada uno, la cual se entregará previamente a cada director.** Cada área tendrá un coordinador que recibirá a los equipos para distribuirlos en las diferentes pruebas internas de su área. Cada prueba tendrá uno o más monitores que la gestionarán.
 - Las áreas se manejarán con dos tiempos: **el tiempo de las pruebas y el tiempo del área.** Cada área tiene una duración de 40 minutos y las pruebas de entre 5 y 10 minutos cada una. El control del tiempo en la prueba lo marcará el monitor, y el del área, el coordinador de área.
 - Habrá dos tipos de rotaciones de equipos: la interna, dentro de cada área, y la externa, entre áreas.
 - La duración de la Yincana el viernes será de **3 horas tanto para tizones como para cadetes.**

NOCHE TEMÁTICA

Esta actividad es una novedad este año. Se llevará a cabo el viernes en la noche.

Objetivo

El principal objetivo de la noche temática es que los niños experimenten «la salida de Egipto» tal como la vivieron los israelitas. Reviviremos juntos las experiencias vividas aquella noche, el establecimiento de la Pascua y el significado de sus símbolos, y caminaremos juntos **rumbo a la libertad**.

Descripción y funcionamiento

- El pastor tendrá una meditación a las 21:00 h en la cual explicará en qué consistía la celebración de la Pascua. Habrá simbología en directo, que será utilizada y mostrada a todos los exploradores, y que recordará los elementos más significativos de esta celebración.
- Antes de la celebración del Camporé, desde JAE se asignará a cada club el nombre de **una de las 12 tribus** de Israel. Cada tribu estará compuesta por varios clubes y el criterio que se utilizará para la agrupación será *exclusivamente el tamaño del club*.
- Cada tribu tendrá que trabajar el «**Cuadernillo de la noche temática**» que se entregará en la recepción del Camporé. Para completar este cuadernillo lo ideal será mezclar a los niños de los diferentes clubes que formen la tribu y agruparlos, por ejemplo, por edad: de 6-8, de 9-11, 12-14. Quedará a criterio de cada tribu en función del número de niños y de monitores que haya.
- Para facilitar la logística, el área de trabajo para todas las actividades del cuadernillo **será la zona de acampada del club más grande**, de entre los clubes que forman la tribu.

Kit para la noche temática

Cada Delegación deberá traer preparado desde sus ciudades un **Kit** para cada grupo de trabajo que contenga:

- Alimentos típicos de la Pascua: Jaroset (mezcla de manzana, nueces, mosto tinto, y canela en polvo machacado todo formando una pasta), huevo duro, apio (hierbas amargas), lechuga romana, pan sin levadura. No tienen que ser grandes cantidades,

pues recordad que esto es simbólico. Si no podéis llevar los alimentos, que sería lo ideal, llevad al menos fotos.

- Material para protegerse de la plaga de la «muerte de los primogénitos».
- Tres o cuatro palanganas pequeñas, según el número de miembros de vuestro club, para su utilización en una de las actividades del cuadernillo.

[\(Ver toda la información de esta actividad en el ANEXO de este Dossier\)](#)

¡EXPLORANDO EL ÉXODO!

Descripción:

Este año se presenta una novedad: carrera de orientación y concurso bíblico se unen para dar lugar a un trepidante **VIAJE BÍBLICO A TRAVÉS DEL TIEMPO**. Los exploradores retrocederán hasta los tiempos y las tierras de Éxodo y serán los protagonistas de la aventura.

Funcionamiento

- El reto consiste en un circuito dividido en seis zonas **cronológicas**, basadas en el libro de Éxodo, que los exploradores recorrerán demostrando sus habilidades de orientación siguiendo su hoja de ruta. En cada zona tendrán que superar desafíos (pruebas), un máximo de 4 por cada zona, que les darán acceso a las preguntas y enigmas sobre el libro de Éxodo.
- Para la puntuación, se valorarán tanto conocimientos bíblicos como habilidades de orientación.

Participantes

Serán los mismos equipos de la Yincana de grados y con las mismas condiciones. La **actividad será simultánea** para tizones y cadetes, adaptando las pruebas a los diferentes niveles.

ACTIVIDAD PARA MONITORES Y DIRECTORES: *EXODUS RACE*

El objetivo de esta actividad es doble: por un lado, hacer participar en el Camporé a los líderes que trabajan con los exploradores durante el año; y por otro, que los exploradores vean en sus monitores y directores un ejemplo de participación y de trabajo en equipo.

En ningún caso se pretende poner a prueba los conocimientos de los líderes en cuanto a grados ni especialidades. No se trata de una actividad para la que se necesite una preparación en temas concretos ni tan siquiera en el libro de la Biblia escogido para el Camporé. La actividad será de habilidades, destrezas y resistencia.

Participación

Esta actividad es puntuable y solo se valorará **el hecho de participar**. La máxima puntuación por participar se obtendrá presentando al director/a y a un monitor de cada club. También se podrán presentar dos monitores de un club, pero en ningún caso se podrá participar con exploradores. El número total de participantes por club será únicamente de un equipo formado por **2 personas**.

No es recomendable para personas que hayan tenido algún tipo de lesión física que impida hacer esfuerzos físicos, sobre todo en la espalda.

Funcionamiento

Los equipos estarán formados por 4 personas: juntando **2 participantes de 2 clubes**. Deberán pasar un total de 4 pruebas que se explicarán directamente en el Camporé. La puntuación se dará únicamente por participar.

Materiales

Los participantes deberán presentarse en la línea de salida con ropa y calzado que se pueda manchar.

CARRERA DE RESISTENCIA

El objetivo de esta actividad en el Camporé es resaltar la importancia del ejercicio físico como parte del estilo de vida que promueve la Iglesia Adventista.

Participantes

Los tizones y los cadetes participarán por separado. Con el objetivo de que la participación de los niños esté igualada respecto a su desarrollo físico-evolutivo, se organizarán dos categorías diferentes para los tizones, *los tizones A (de 6 a 8 años) y los tizones B (de 9 a 11 años)*. Los cadetes entrarán todos dentro de la misma categoría. *En ambos casos se clasificarán las chicas y los chicos por separado.*

No hay límite de participantes por club en esta carrera, pueden participar todos los que lo deseen. Deben estar **inscritos en la hoja de inscripción** en la que se detalla la participación de cada explorador.

Recorrido

Se hará un único recorrido en el que participarán los chicos y las chicas a la vez. La longitud del recorrido será más corta para tizones (1-2 km) y más larga para cadetes (2-4 km).

Material

Se entregará a cada club en el momento de la recepción del Camporé, tantos dorsales por categoría como exploradores tenga inscritos para esta actividad. En el dorsal constará la categoría a la que pertenece y un número de serie. Cada club debe traer suficientes imperdibles para sujetar el dorsal a la camiseta de todos sus corredores.

EVENTOS NO PUNTUABLES

TALLERES

Los talleres son una modalidad cuyo fin es conseguir que cada explorador disfrute de actividades pedagógicas y lúdico-recreativas relacionadas con los valores del Club, poniendo en práctica habilidades y destrezas de una forma creativa y divertida.

Características

- Los talleres se alternarán con la Yincana, de modo que mientras los cadetes estén en los talleres por la mañana los tizones estarán en la Yincana, y por la tarde se hará de forma inversa.
- Para mejorar el orden, evitar la frustración de las colas de espera y aprovechar mejor el tiempo, se creará una tarjeta (**ExploCard**) donde estén ya predefinidos los talleres a realizar y la hora de comienzo de cada uno.
- Los exploradores conformarán equipos libremente, dentro de su propio club, debiendo nombrar un capitán por equipo.

Funcionamiento de la tarjeta *ExploCard*

- Cada tarjeta será asignada al azar para un equipo de entre 4-5 personas.
- La *Explocard* será gestionada únicamente y siempre por el capitán del equipo. Este será el responsable de escoger al azar la tarjeta de su equipo.
- En cada tarjeta figurará al menos «un taller extremo» (de los que suelen tener más demanda) para que todos los niños del Camporé tengan la oportunidad de disfrutarlo.
- Una vez elegida la tarjeta, los equipos podrán **intercambiarla** con otros equipos, incluso de otros clubes, si así lo desean y llegan a acuerdos respecto a la preferencia de talleres.
- Una vez comenzados los talleres no podrá haber cambios en la composición de los equipos.
- Cada 50 minutos finalizará el taller y se procederá a la rotación correspondiente.
- Los cadetes podrán ir solos a los talleres porque en cada taller habrá un monitor o instructor responsable que se hará cargo de ellos durante el tiempo del taller. No obstante se **necesita el acompañamiento de un monitor en el caso de los tizones más pequeños y que este pueda apoyar al responsable** del taller en la gestión de los niños de su propio club.

-
- Hay oportunidad de que cada club que lo desee participe en un concurso de propuestas de taller para el Camporé. A continuación se explican los detalles de dicho concurso.

Convocatoria de propuestas de talleres

Cada club podrá presentar un máximo de 3 propuestas de taller antes de la fecha límite.

Objetivos del concurso:

1. Fomentar la participación activa de los clubes en el Camporé de Exploradores.
2. Fomentar en los clubes el objetivo de compartir sus conocimientos y dones con otros clubes.
3. Incentivar a los clubes a que preparen talleres interesantes para los Exploradores.

Áreas de los talleres:

1. Juegos
2. Deportes
3. Actividades de Exploradores
4. Especialidades (solo iniciación o enseñar alguna idea básica)
5. Habilidades especiales
6. Ecología / Medio Ambiente
7. Requisitos de grados de Tizones o Cadetes.

Funcionamiento de los talleres:

- **Horarios:**
 - Mañana (cadetes) de 10:00 a 13:00
 - Tarde (tizones) de 15:30 a 18:30
- **Duración general:** 3 horas por la mañana y 3 horas por la tarde.
- **Duración del taller:** 50 minutos + 10 minutos de desplazamiento.
- **Rotaciones:** Cada 50 minutos habrá posibilidad de que los niños cambien de taller.
- **Repeticiones:** Se repetirán los talleres 3 veces por la mañana para cadetes y 3 veces por la tarde para tizones, un total de 6 veces entre los dos niveles, si el taller se adapta a ambos grupos. Cabría la posibilidad excepcional de que el taller pudiera durar las 3 horas y no hubiera repeticiones para un nivel. Debe avisarse con tiempo.
- **Niveles:** Recomendamos, *mas no es obligatorio*, preparar dos niveles distintos: uno para tizones (6-11 años) que sea flexible por el rango amplio de edades, y el otro para cadetes (12-15 años). Si se trabaja con materiales específicos habrá que tener en

cuenta el número de niños por las 6 repeticiones de los talleres para que el material llegue para todos.

- **Número de niños:** El límite lo pone cada responsable del taller. La media está entre 15 y 30 niños por taller.

- **Ayudantes:** Es responsabilidad del que organiza el taller contar con los ayudantes que crea conveniente.

- **Ubicación:** Si no se indica otra cosa, los talleres se repartirán por toda la zona de acampada. Serán al aire libre.

- **Materiales:** Cada taller tendrá una mesa y una silla. Si se necesitan más mesas y sillas habrá que solicitarlo, y **si el lugar dispone de ese material** extra lo reservaremos a los que lo soliciten. Es recomendable considerar la posibilidad de tener un plan B en el suelo por si no se pudiera conseguir lo solicitado. Si se necesita electricidad, también deberá indicarse y hacer provisión de alargos de 50 metros como mínimo.

- **Materiales propios del taller:** El Camporé dispone de un pequeño presupuesto (**120 € máximo**) para la compra de material específico para el taller. **Debe pasarse un presupuesto estimado y detallado a JAE** del coste del taller antes de adquirir el material. El material debe comprarlo el responsable del taller y presentar en el Camporé los tickets para su abono en Recepción. Se puede traer material propio del club bajo la responsabilidad de cada delegación.

Criterios de selección del departamento JAE:

1. Interesante y novedoso para los Exploradores
2. Creatividad/Originalidad
3. Dentro de la filosofía de los Exploradores
4. Buena planificación y organización
5. Optimización de recursos

Gratificaciones

Los clubes cuyos talleres sean seleccionados **recibirán 2 gratuidades** extra para su club (34 € + 34 € = **68 €**). Ese importe será devuelto después de la inscripción.

Formato de entrega

Se deberá presentar la propuesta de taller por escrito (puede incluir ilustraciones/fotografías) y enviar documento digital a: **jae@adventista.es** con copia a **secretariajae@adventista.es**

INVESTIDURA

Este año solo habrá investidura de **Guías Mayores** y **Ceremonia de Bienvenida** a los nuevos clubes. Hay un doble motivo:

1. Queremos promover que la investidura sea una celebración y patrimonio de la iglesia local. Este evento ayuda mucho a concienciar a la iglesia de la importancia del trabajo del club durante el año. Al hacer la investidura lejos, la iglesia se ve privada de este momento tan especial.

2. El proceso de investidura en ocasiones se hace largo y tedioso para los niños que no se invisten allí.

Investidura de Guías Mayores

1. La investidura de un Guía Mayor, al ser una figura autorizada para servir en todo el territorio nivel nacional, incumbe a toda la familia de los exploradores, por eso se realiza en el Camporé. Además, se añade un efecto motivador en aquellos que no han terminado el grado.

2. Los aspirantes a Guía Mayor que hayan cumplido los requisitos deben contactar con el Departamento cuanto antes para hacer los arreglos oportunos.

3. Los aspirantes a Guía Mayor que se vayan a investir deberán comprar los materiales necesarios para este acto (pañoletas, sujetapañoletas, insignias reglamentarias, etc.) previo al Camporé, a través de la hoja de pedidos de material JAE provista por el Departamento.

Ceremonia de Bienvenida al Club

En la investidura del Camporé, sí que se realizará una ceremonia de bienvenida (colocación de pañoleta) a todos los nuevos Clubes que se hayan creado durante el ejercicio eclesialístico 2016-2017 y así lo soliciten previamente.

Será una bonita oportunidad para que todos los niños y monitores que comienzan su andadura reciban una calurosa bienvenida a nivel nacional.

BAUTISMOS

Este año de nuevo se ofrece la oportunidad de que los exploradores o monitores que deseen bautizarse en el Camporé, puedan hacerlo. Es importante comunicar los datos de los candidatos al Departamento como muy tarde el **15 de junio** de 2017.

ANEXO

NOCHE TEMÁTICA: RUMBO A LA LIBERTAD

Descripción

El principal objetivo de la noche temática es que los niños revivan la salida de Egipto tal como la experimentaron los israelitas cuando fueron liberados para siempre después de 430 años viviendo en la esclavitud. Recordaremos juntos las experiencias vividas aquella noche, cómo Dios estableció la Pascua y el significado de sus símbolos, y caminaremos juntos **rumbo a la libertad**.

El pastor tendrá una meditación a las 21:00 h en la cual nos explicará en qué consistía la celebración de la Pascua. Antes de la celebración del Camporé, desde JAE se asignará a cada club el nombre de **una de las 12 tribus de Israel**. Cada tribu estará compuesta por varios clubes y el criterio que se utilizará para la agrupación será exclusivamente el tamaño del club.

Para trabajar el cuadernillo de la noche temática lo ideal será mezclar a los niños de los diferentes clubes que formen la tribu y agruparlos, por ejemplo, por edad: de 6-8, de 9-11, 12-14... Quedará a criterio de cada tribu en función del número de niños y de monitores que haya. Para facilitar la logística en algunas de las actividades del cuadernillo, la zona de trabajo será **el área de acampada del club más grande** de todos los que formen la tribu. Por ejemplo, si la tribu de Judá está formada por los clubes de Madrid Eben-Ezer, Coruña y León, la zona de trabajo será la zona de acampada del club Eben-Ezer.

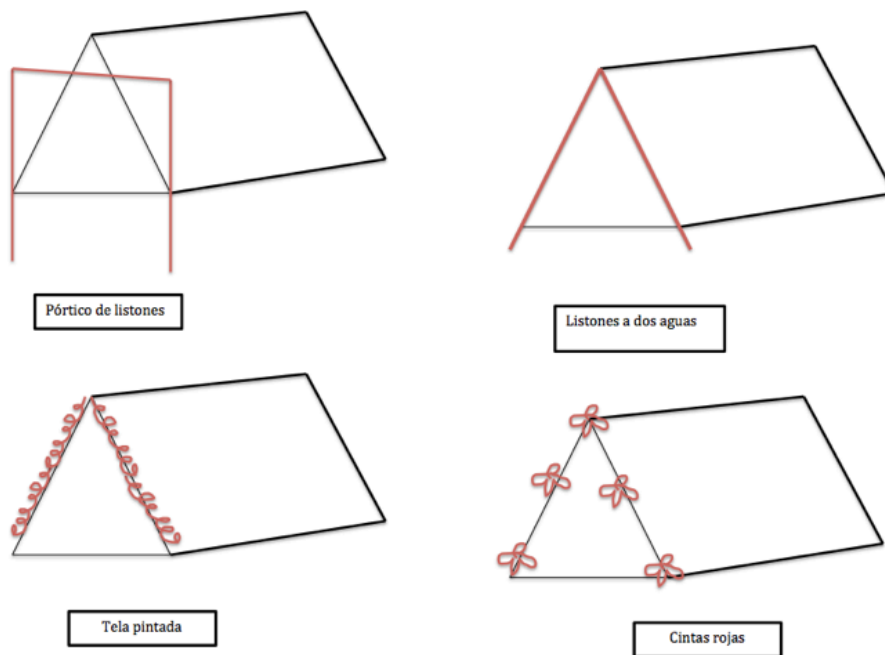
Al terminar la predicación del pastor, cada tribu se desplazará hasta la zona de trabajo asignada para seguir juntos las instrucciones del cuaderno de actividades de la noche temática, y deberá llevar consigo el siguiente kit (o kits) que previamente habrán **preparado en conjunto los diferentes directores/monitores de los clubes de esa tribu**. Contad con nuestra ayuda para lo que necesitéis respecto a la preparación del kit:

- Un cubo o palangana para transportar algo de agua.
- Algunos **alimentos** típicos de la Pascua: Jaroset, huevo duro, apio (hierbas amargas), lechuga romana, pan sin levadura... Los niños podrán ver y tocar los alimentos que se tomaban durante la celebración. Si no podéis llevar los alimentos — que sería lo ideal— podéis preparar unas fotografías.
- El **material necesario para protegerse de la plaga de la muerte del primogénito**. Las indicaciones del Señor fueron pintar los postes y el dintel de la puerta de la casa con la sangre del cordero. Cada club deberá pensar la manera en la cual protegerse de la

plaga de la muerte de los primogénitos «pintando» los «postes» de sus tiendas con la «sangre» del cordero preparado para la cena de la Pascua. Proponemos dos ideas para ilustrar esta parte que idealmente deberían complementarse; de no ser posible, elegid la que mejor se adecúe a vuestras posibilidades.

○ La primera opción es disponer de un **zurrón** —simulando al cordero del sacrificio— hecho con tela sintética de piel de oveja (la que se utiliza para los disfraces de pastores) con una tela o cintas rojas dentro que podéis atar/colocar sobre la tienda para ilustrarlo.

○ La segunda es disponer de un bote con **pintura roja lavable** con la que pintar los «postes». Estos pueden ser los propios bordes de las tiendas (si no os importa pintarlas y después aclarar la pintura) o, preferentemente, construcciones que hagáis con listones de madera, madera de balsa, cartulina, tela, cañas, etc. **Nuestra recomendación** es que encontréis algo que podáis **pintar** y colocar en la tienda o junto a ella, pues **será lo más parecido con la realidad**. ¡Dejad volar la imaginación! Estos dibujos ilustran algunas ideas.



Postes y dintel



Tela para zurrón

- Cuadernos con las actividades (proporcionado por JAE): será un cuaderno de actividades tipo «Escuela Sabática» a través del cual intentaremos que los niños se metan de lleno en la historia, viviéndola como si fueran israelitas a punto de ser liberados de la esclavitud. Para ello, **la persona que narre la historia deberá hacer lo propio**: jugar con las voces, marcar la intensidad adecuada según las partes, vivir el relato, explicarlo de manera clara y adaptada, «representar» la historia...

- Los niños irán **disfrazados de israelitas** según sus posibilidades. **No es necesario comprar un disfraz**; basta con que, en la medida de lo posible, lleven al menos algún elemento identificativo. Utilizarán estos disfraces o elementos en otras actividades del Camporé.



Horario previsto:

22:00 – 22:20 Salida de la carpa y agrupación por tribus

22:20 – 22:50 Trabajo del cuadernillo

22:50 – 23:10 Construcción y pintado de los postes

23:10 – 23:20 Plaga de los primogénitos y preparación para la salida de Egipto

23:20 – 23:30 Llegada a la Carpa

¡ADIÓS, EGIPTO! (Éxodo 10-12)



¡Hola, chicos y chicas! ¿Cómo estáis? ¿Me reconocéis? Soy vuestro amigo, Moisés. Me emociona la idea de que podamos conocernos un poco más durante este Camporé. Quiero que sepáis que estoy siguiendo en directo desde el cielo todo lo que estáis haciendo estos días, y espero que los momentos tan importantes que marcaron mi vida os sirvan para conocer y acercaros cada día más a Jesús. Si os parece, esta noche vamos a revivir lo que experimentamos los hebreos cuando Dios liberó al pueblo de Israel después de 430 años viviendo como esclavos.

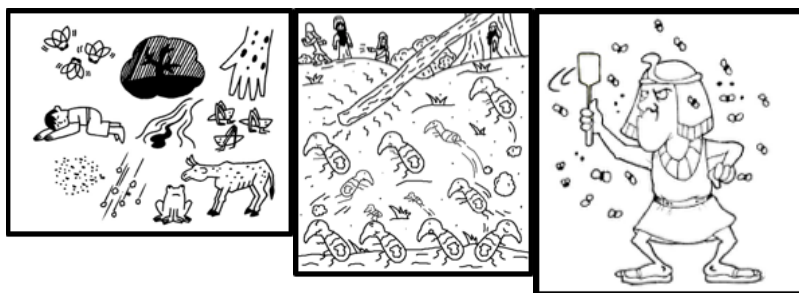
Imaginemos que estamos en Egipto. Nuestra historia allí comenzó cuando Jacob y sus hijos se trasladaron hasta esta tierra en busca de alimento. El pueblo de Israel lo conformó su descendencia: sus 12 hijos tuvieron hijos, y sus hijos, más hijos y, con ello, el pueblo de Dios creció hasta tal punto que Faraón, temeroso de que nos reveláramos, nos esclavizó. Sin embargo, seguíamos creciendo en número, y decidió tomar medidas drásticas: ordenó matar a todos los bebés que nacieran. Fue ahí cuando comenzó mi historia.

Después de cientos de años, somos un pueblo cansado de la vida de la esclavitud y deseamos ser libres. Confiad en mí; el Señor me ha enviado para que, a través de su poder, podamos disfrutar de la libertad en la tierra prometida. ¿Os apetece? Pues sumerjámonos en el mundo del antiguo Egipto...

El ambiente estaba muy caldeado. Faraón era un hueso duro de roer y se negaba a liberar al pueblo judío. Yo seguía fielmente las instrucciones de Dios, pero la terquedad de Faraón estaba provocando sufrimiento y muerte en sus tierras. Habían sufrido ya nueve plagas muy duras, pero la última fue sin duda la determinante.

¿Recordáis los nombres de todas las plagas? Vamos a ordenarlas según fueron cayendo sobre Faraón y los egipcios.

Entregad a los niños la hoja con las plagas y los dibujos para que las identifiquen y ordenen. En la hoja que se entregará a los niños habrá dibujos de las plagas y deberán ordenarlas de la 1 a la 10. Repasadlas muy brevemente con ellos.



LAS PLAGAS DE EGIPTO ÉXODO 7-12

© Mark Barry 2007. Prohibida su republicación sin un permiso expreso. Permiteda su copia para uso personal. — Traducción: www.accesodirecto.org

<p>1  SANGRE (7:14-24) El Nilo, así como todas las aguas de Egipto, se convierten en sangre. Sin embargo, el Faraón no deja ir a los israelitas.</p> <p>2  RANAS (7:25 - 8:15) La tierra de Egipto es cubierta por ranas. El Faraón promete dejar ir a los israelitas, pero cambia de parecer.</p> <p>3  MOSQUITOS (8:16-19) El polvo se convierte en mosquitos que cubren al pueblo y los animales de Egipto. Sin embargo, el Faraón no deja ir a los israelitas.</p> <p>4  MOSCAS (8:20-32) Las casas y la tierra de Egipto se llenan de moscas. El Faraón promete dejar que los israelitas se vayan, pero cambia de parecer.</p> <p>5  GANADO (9:1-7) Todo el ganado de los egipcios muere. Sin embargo, el Faraón no deja ir a los israelitas.</p>	<p>6  ÚLCERAS (9:8-12) Los egipcios y sus animales se cubren de úlceras. Sin embargo, el Faraón no deja ir a los israelitas.</p> <p>7  GRANIZO (9:13-35) Los humanos, animales y árboles del campo son fulminados por el granizo. El Faraón pide perdón y promete dejar ir a los israelitas, pero cambia de parecer.</p> <p>8  LANGOSTAS (10:1-20) Todos los árboles y plantas de la tierra de Egipto son devorados por langostas. El Faraón pide perdón, pero no deja ir a los israelitas.</p> <p>9  TINIEBLAS (10:21-29) La tierra de Egipto es cubierta por tinieblas durante tres días. El Faraón promete dejar ir a los israelitas, pero cambia de parecer.</p> <p>10  PRIMOGÉNITOS (11:1-10; 12:29-32) Todos los primogénitos de Egipto, incluyendo los del ganado, mueren. El Faraón finalmente deja ir a los israelitas, pero cambia de parecer y los persigue hasta el Mar Rojo.</p>
--	---

Repetí a Faraón una y otra vez: «Deja ir a mi pueblo» (Éxodo 10: 10) pero no estaba dispuesto a liberar a sus esclavos. Todo su imperio había sido construido por ellos, y deshacerse de los israelitas le supondría perder su mano de obra y mucho poder.

No obstante, las plagas provocaban situaciones terribles y desastres en toda la tierra de Egipto, y cuando sufrían las consecuencias, Faraón se lamentaba y pedía perdón por ello. Sin embargo, en cuanto Dios intercedía librándolos de ellas, automáticamente olvidaba su arrepentimiento y se enfurecía aún más, descargando su rabias obre los israelitas y sobre mí.

Los israelitas trabajaban arduamente bajo las órdenes de los egipcios. Entre sus diferentes labores estaba la construcción de estructuras; seguramente muchas de las pirámides fueron construidas por ellos. ¿Sabéis de qué estaban hechos los ladrillos que

utilizaban? Utilizaban el lodo del río Nilo, mezclado con arena y paja para darles más fuerza. A menudo, estos ladrillos se sellaban con el nombre del Faraón, rey o gobernador para quien estaban realizando esa construcción.



Intentemos hacer juntos una pequeña estructura con los materiales que usaban los hebreos para construir en Egipto.

En la medida de lo posible, tomad material que haya cerca (arena, hierba, agua, barro, polvo del camino...) y construid un pequeño muro de dos o tres ladrillos, una pseudopirámide o lo que se les pueda ocurrir mediante ladrillos elaborados por ellos. Puede ser en horizontal o en vertical.

Los israelitas sufrían mucho. Trabajaban en condiciones muy difíciles durante muchas horas, a pleno sol, y castigados por los capataces egipcios. Sin embargo, llegó el día en que la paciencia del Señor con Faraón se agotó.

Dios me llamó y me dijo: «Traeré una plaga sobre Faraón y sobre Egipto después de la cual os dejaré ir de aquí» (Éxodo 11: 1).

Las noticias eran muy tristes: a medianoche, **Jehová saldría por Egipto y los hijos mayores de todas las familias morirían**. ¡Qué triste! ¿Verdad? A pesar de todas las oportunidades que habían tenido, el pueblo seguía sufriendo porque Faraón **no quería escuchar a Dios**.

Mi hermano Aarón y yo nos reunimos una vez más con Faraón y le contamos lo que el Señor haría aquella noche, pero por supuesto, **no quiso entrar en razón y se negó a dejarnos marchar libremente**.

¿Qué sucede cuando no escuchamos?

Compartid algunas historias en las cuales la comunicación se haya interrumpido y las consecuencias han sido negativas.

Entretanto, los israelitas esperaban pacientes en sus hogares a que Aarón y yo trajéramos alguna respuesta de parte del Faraón. Temían lo que pudiera continuar

haciéndoles; no querían sufrir más, no querían más castigos; sin embargo, por encima de todo, **confiaban en Dios**. ¿Confiáis vosotros en Dios siempre, aunque parezca que esa situación a la que nos enfrentamos no tenga solución?

Cuando llegamos, les explicamos todo lo que había sucedido. Les contamos que Dios enviaría una última plaga después de la cual el Faraón les dejaría marchar. Les detallamos las instrucciones que Dios había dado para prepararse mediante la celebración de una cena muy especial, esa fiesta de la cual hemos estado hablando hoy. ¿Recordáis como se llama? **La Pascua**.

En este momento, utilizad el kit para hablar a los niños de los alimentos que tomaron durante la Pascua.

Dios había ordenado que tomáramos a un corderillo, lo sacrificáramos y lo asáramos para comerlo en familia. Como hemos visto antes, el animal no debía tener ningún defecto y debía tener solo un añito de edad.

Además del corderito, del cual no debía quedar nada, durante esa celebración debíamos comer hierbas amargas y pan sin levadura entre otros alimentos.

La levadura, ese alimento que se utiliza mucho en la repostería y en las panaderías, se entendía como algo negativo, un elemento que «contaminaba» la masa del pan, pues representaba el pecado dentro de nosotros.

La levadura se utiliza para hacer que el pan crezca, para que quede suave y esponjoso.



Al no tener levadura, el pan que comieron aquella noche era un pan plano, algo parecido a este:



Durante la cena, debían llevar un cinto ceñido a la cintura, los pies descalzos y un bastón en la mano. Vamos a seguir su ejemplo.

Haced que los niños se metan aún más en el papel utilizando la misma vestimenta.

Recordad que aquella noche vendría sobre Egipto la última plaga; Dios pasaría por las casas para llevarse consigo a los primogénitos. Para evitar que algo malo les sucediera a los hijos de los israelitas, Dios les ordenó que pintaran con la sangre del corderito sacrificado los postes y el dintel de las casas.



Esta cena sería la primera de muchas que celebrarían, pues Dios había ordenado que quedara establecida para siempre. Cuando entraran en la tierra prometida, debían enseñar a sus hijos, y a los hijos de sus hijos hasta nuestros días que, los postes de las puertas se pintaban para recordar que Dios había librado a sus primogénitos de la muerte y celebrarían aquella cena de la Pascua para no olvidar que Dios les había librado de la esclavitud en aquella noche.

Para evitar que nada nos suceda, pintemos los postes de nuestra tienda con la «sangre» del cordero.

Cada monitor deberá desplazarse con los niños hasta una de las tiendas para pintar y montar los postes o colocar las cintas. Esto puede hacerlo cada monitor con **los niños de su club** en su propia tienda.

En vuestras tiendas, ayudad a los niños a preparar simbólicamente el equipaje para salir de Egipto. Basta con una pequeña mochila (si tienen, puede ir vacía) con su linterna y algo de abrigo (si no lo llevan ya puesto).

Durante este tiempo, caerá sobre el campamento la décima plaga. Permaneced en vuestras tiendas esperando a que todo pase mientras finalizáis el cuaderno.

[Cada monitor con los niños cerca de su tienda]

Al oír las palabras que transmití de parte del Señor, juntos adoramos a Dios.

Hagamos una breve oración: «Gracias, Señor, por cuidarnos siempre y por enseñarnos que, si confiamos en ti y permanecemos siempre a tu lado, todo saldrá bien, pues tienes grandes planes para nosotros. En el nombre de Jesús, amén».

¡Por fin seríamos liberados! Después de la cena, tal y como había explicado a mis hermanos, el Señor cumplió su palabra y pasó por la tierra de Egipto llevándose consigo a todos los primogénitos salvo aquellos que estaban protegidos por la sangre del cordero en las puertas. Nuestras tiendas estaban protegidas, de manera que ¡no teníamos nada que temer!

Lamentablemente, como decíamos, no todos en Egipto se protegieron, entre ellos, Faraón. Cuando aquella noche se levantó, encontró a su hijo muerto. ¡Qué triste! ¡Qué rabia! Una vez más, si hubiera escuchado a Dios, esta desgracia no habría sucedido...

El Faraón se sintió tan triste y enfadado al mismo tiempo que enseguida nos llamó a mí y a mi hermano Aarón y nos dijo: «¡Largo de aquí! ¡Aléjense de mi pueblo ustedes y los israelitas! ¡Vayan a adorar al Señor, como lo han estado pidiendo!» (Éxodo 12: 31, NVI).

Seguimos sus órdenes. Los egipcios tenían mucho miedo y estaban muy tristes por todo lo que había sucedido y ahora estaban deseosos de que nos fuéramos...

¡Es hora de irnos! Hemos sido liberados y por fin podemos abandonar Egipto para ir a la tierra que el Señor nos prometió. ¡Demos gracias a Dios! ¡Corramos! ¡Preparemos todo y vayámonos! ¡Nos vemos todos en la carpa!

En la carpa:

Sorpresa final. Por fin, daremos juntos los primeros pasos hacia la tierra prometida. Después de su liberación tras atravesar el mar Rojo, todo el pueblo de Israel adoramos a Dios cantando.

Finalizaremos cantando juntos la siguiente canción.

<https://www.youtube.com/watch?v=ocOs1zes4IA>

<https://www.youtube.com/watch?v=kVQs21KSVIQ>

<https://www.youtube.com/watch?v=cGqehRbLnh0>

LETRA EN HEBREO

Ashiral'adonaikigaohga-ah
Ashiral'adonaikigaohga-ah
Mi chamochabaelimadonai
Mi kamochedarbakodesh

Nachitav'chas-d'cha am zuga-alta
Nachitav'chas-d'cha am zuga-alta
Ashiraashiraashira

Ashiral'adonaikigaohga-ah
Ashiral'adonaikigaohga-ah
Mi chamochabaelimadonai
Mi kamochedarbakodesh

Nachitav'chas-d'cha am zuga-alta
Nachitav'chas-d'cha am zuga-alta
Ashiraashiraashira

TRANSLITERACIÓN

ASHII-RA-LA-A-DO-NAI KII GA-OOH GA-AAH
ASHII-RA-LA-A-DO-NAI KII GA-OOH GA-AAH

MIII-JAMOJA BAELIM ADONAAI
MIII-JAMOJA NEEDAR BACODESH

NAJITA VE-JÁS DAJÁ AM SU GAALTA
NAJITA VE-JÁS DAJÁ AM SU GAALTA

ASHIIIRAAA ASHIIIRAAA ASHIIIRAAA

TRADUCCIÓN

CANTARÉ AL SEÑOR PORQUE HA TRIUNFADO CON GLORIA
CANTARÉ AL SEÑOR PORQUE HA TRIUNFADO CON GLORIA
¿QUIÉN ES IGUAL A TI EN TODO EL CIELO?
¿QUIÉN ES COMO TÚ, GLORIOSO EN SANTIDAD?
EN TU MISERICORDIA, GUÍAS AL PUEBLO QUE REDIMISTE.
EN TU MISERICORDIA, GUÍAS AL PUEBLO QUE REDIMISTE.
YO CANTARÉ, CANTARÉ, CANTARÉ