MANUAL PARA DIRIGENTES DE CONQUISTADORES PRE-ADOLESCENTES



DEPARTAMENTO DE MINISTERIOS DE LA IGLESIA
DIVISION INTERAMERICANA

MANUAL PARA DIRIGENTES DE CONQUISTADORES PRE-ADOLESCENTES



Edición 1990
AÑO DEL 40 ANIVERSARIO DE LOS CONQUISTADORES
Segunda Impresión 1995

Publicador:
Asociación Publicadora Interamericana
1890 NW 95th Avenue
Miami, Florida 33172
Estados Unidos de Norteamérica

Impreso y Encuadernado por:
Printer Colombiana S.A.
Santafé de Bogotá, Colombia
Printed in Colombia

PREFACIO

Este es un Manual de instrucción y consulta para los dirigentes de Conquistadores. Resultará muy útil para los directores en la planificación de las reuniones regulares y será de valiosa ayuda para los instructores y consejeros que llevan la responsabilidad de enseñar las clases JA.

El propósito del mismo es poner al alcance de los dirigentes e instructores un bosquejo detallado de los requisitos de cada clase junto con el material de consulta y los métodos didácticos sugerentes a usarse en la dirección de los Conquistadores. De esa forma se presenta un cúmulo de información ya elaborada para aliviarles de la labor de investigación --que toma tanto tiempo-- y para que puedan dedicarse más adecuadamente a la tarea específica de instruir y dirigir a los menores de 10 a 15 años de edad.

Este manual está dividido en dos tomos:

El primero es para dirigir a los Conquistadores pre-adolescentes en las edades de 10 a 12 años, y contiene los recursos para enseñar las clases de Amigo, Compañero y Explorador, con las respectivas clases avanzadas. Su título es MANUAL PARA DIRIGENTES DE CONQUISTADORES PRE-ADOLESCENTES.

El Segundo tomo es para la dirección de los Conquistadores adolescentes de 13 a 15 años de edad, y contiene las directrices y recursos para enseñar las clases de Orientador, Viajero y Guía, con las respectivas clases avanzadas. Dicho segundo volumen presenta un enfoque apropiado para los jovencitos que atraviesan la importante etapa de la adolescencia temprana. Su título es MANUAL PARA DIRIGENTES DE CONQUISTADORES ADOLESCENTES.

El Manual fue producido en inglés por la Asociación General de los Adventistas del Séptimo Día y traducido y adaptado por la División Interamericana. En el presente prefacio expresamos nuestra sincera gratitud a las siguientes personas que ayudaron en la traducción, diagramación y trabajo secretarial: Almeda Liedke, Ella Santa Cruz, Rosita Veitía, Aurora Chávez, Luz de Armas y María Eugenia Maury.

Al dar por concluido el trabajo editorial de esta primera edición lo hacemos con un profundo sentimiento de gratitud al Todopoderoso Dios. Confiamos en que este Manual proyectará un nuevo y exitoso día para el Ministerio de los Conquistadores en la División Interamericana. ¡Que así sea!

A. García-Marenko
Director de Jóvenes
Departamento de Ministerios de la Iglesia
División Interamericana

INDICE

		Página
	Prefacio	3
	Indice	4
	Introducción	5
	Cómo usar el Manual	7
SECCION 1	ENTENDIENDO AL CONQUISTADOR PRE-ADOLESCENTE	9
	El Ministerio a favor de los Conquistadores	11
	Cinco Necesidades Básicas	11
	Blancos	12
	Conociendo al Conquistador Pre-adolescente	15
	El Papel del Instructor	18
SECCION 2	CLASES JA DE LOS CONQUISTADORES PRE-ADOLESCENTES	21
	El Pasado	23
	El Presente	24
	Los Conquistadores	24
	Programas	26
	Diagramas para el Trabajo de las Clases	27
	Diagrama A	28
	Diagrama B	29
	Diagrama C	30
	Tarjeta de Registro y Pasaporte de Conquistador	31
	Cómo enseñar una clase	32
SECCION 3	PLAN DE CLASES Y MATERIAL DE CONSULTA	34
	Objetivos	36
	Blanco, Lema, Voto, Ley	37
	Clase JA de Amigo	39
	Clase JA de Compañero	165
	Clase JA de Explorador	251
APENDICE		358
	Club de Libros JA	359
	Insignias de Conquistadores	361
	Clave de abreviaturas	365

INTRODUCCION

El presente MANUAL PARA DIRIGENTES DE CONQUISTADORES PRE-ADOLESCENTES ha sido elaborado para ayudar a los dirigentes de Conquistadores en las iglesias locales.

En él se presentan en forma bosquejada los requisitos de las clases JA de AMIGO, COMPAÑERO Y EXPLORADOR, y se ofrecen descripciones detalladas para enseñar y completar cada requisito.

El plan de las clases avanzadas es adicional a los requisitos básicos de cada clase, y los Conquistadores que quieran recibir sus distintivos, podrán completarlas.

Que el Señor bendiga la importante labor que se hará en favor de nuestros Conquistadores al hacer uso de este Manual.

"El Señor del cielo está mirando para ver quién hace la obra que El quisiera ver hecha en favor de los niños y jóvenes" Consejos para los maestros, pág. 42.

COMO USAR EL MANUAL

El material contenido en este Manual es valioso, práctico y fácil de usar. Ha sido diseñado para ayudar a dirigentes ocupados que al mismo tiempo desean ejercer un liderazgo bien orientado y en armonía al programa oficial de los Conquistadores de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Contiene orientaciones generales para que los dirigentes comprendan mejor el Ministerio de los Conquistadores, y presenta los recursos didácticos para enseñar las clases JA en la iglesia local.

En la sección 3, titulada PLAN DE CLASES Y MATERIAL DE CONSULTA, se presentan las respectivas clases JA cuyos requisitos deben ser completados por los Conquistadores antes de otorgarles sus respectivos distintivos. Los requisitos aparecen en orden, y clasificados por segmentos de su respectiva clase JA. Es apropiado tener en cuenta lo siguiente:

1. Al iniciar cada segmento se presenta el propósito del mismo y el número de períodos de clase a usarse en la enseñanza de los correspondientes requisitos.

2. Cada requisito, en la mayoría de los casos, tiene las siguientes subdivisiones:
   a) Períodos de clase
   b) Objetivo
   c) Métodos para enseñar
   d) Métodos para examinar
   e) Recursos/fuentes de información adicional

   El tiempo de cada período de clase es de aproximadamente 30 minutos. Los requisitos más sencillos incluyen la subdivisión titulada Explicación, en lugar de la de Métodos para enseñar, y excluyen algunas de las otras subdivisiones ya que no requieren períodos completos de clase. Los métodos para enseñar son solamente sugerencias. El instructor debe sentirse libre para utilizar el método didáctico de su elección, aún cuando sea otro no incluido en este Manual.

3. Los requisitos bajo el segmento de historia denominacional sugieren el uso de material audiovisual cuyos libretos aparecen en este Manual. Este es un material didáctico opcional que no es indispensable usar para llenar los requisitos si no se tiene disponible. En ese caso se usará el guión mencionado y los recursos adicionales.

Es importante que los directores, consejeros e instructores se familiaricen con el material contenido en este Manual. Como en toda labor de éxito, la preparación es indispensable a fin de motivar e inspirar a los Conquistadores. Los que sean asignados para enseñar las clases deben estudiar el material y dominarlo a fin de hacer más atractiva e interesante su enseñanza.

SECCION 1

ENTENDIENDO AL CONQUISTADOR PRE-ADOLESCENTE

EL MINISTERIO A FAVOR DE LOS CONQUISTADORES

Para entender y digirir a los menores hay que definir en primer lugar sus necesidades, y después podremos ayudarlos en forma efectiva y despertar en ellos el tremendo potencial que Dios les ha concedido.

El ministerio de los Conquistadores refleja la actitud de la iglesia de preocuparse por el desarrollo individual de los jovencitos de 10 a 15 años en un ambiente de aceptación y cariño, que les brinde oportunidades para aprender por medio de nuevas experiencias y obtener una nueva perspectiva de la vida cristiana. Si líderes cristianos consagrados se encargan de cuidar a estos jovencitos durante esa edad, antes de llegar a ser adultos, ellos serán confirmados en el amor y fe en Jesucristo, y experimentarán un desarrollo equilibrado de sus poderes físicos, mentales, sociales y espirituales.

El ministerio de los Conquistadores consiste en:

* Un esfuerzo total de parte de la iglesia para suplir las necesidades de sus menores.

* Un programa que trata de desarrollar hasta el máximo el potencial de estos jovencitos como hijos de Dios, en un ambiente de aceptación y reconocimiento.

* Un ministerio abarcante que suple todas las necesidades de estos jovencitos.

5 NECESIDADES BASICAS

En el desarrollo y dirección de un ministerio eficaz a favor de los menores, se destacan cinco necesidades básicas que necesitan ser suplidas:

1. Necesidad de tener nuevas experiencias. Los menores necesitan suficiente actividad física. Tienen una curiosidad natural que los lleva a explorar cosas nuevas y a desarrollar interés en todo lo que es extraño y con lo que no están familiarizados. Les encantan las sorpresas y los cambios y no pueden contener su interés en lo novedoso.

2. Necesidad de ser amados y aceptados. El ambiente de amor y aceptación provisto por un grupo de líderes cristianos cariñosos, dará a los menores un sentido de seguridad y de pertenencia.

3. Necesidad de ser reconocidos. Los menores necesitan recibir palabras de aprecio por sus bien merecidos logros. Desean sentirse importantes y mostrar a sus compañeros que pueden alcanzar los blancos que se han propuesto. También ansían recibir la aprobación y camaradería de sus compañeros.

4. Necesidad de dirección espiritual. Este período de desarrollo de los jovencitos se caracteriza por un gran interés en las cosas espirituales, lo que brinda la oportunidad de apoyarlos y guiarlos en su desarrollo espiritual.

5. Necesidad de liderazgo. Es un desafío para el líder considerar a los menores como "personas" y aceptar la responsabilidad de ayudarlos a desarrollar su potencial como futuros líderes adultos.

BLANCOS

El éxito del ministerio de los Conquistadores depende del establecimiento de blancos que guíen al líder a desarrollar un programa equilibrado de actividades que tengan por objeto suplir las necesidades de los menores en su medio ambiente. Al establecer sus propios objetivos o blancos, el líder debe considerar las cinco necesidades básicas mencionadas anteriormente para incorporarlas en sus ideas y planes. A continuación enumeramos varios blancos generales que describen el programa básico de los Conquistadores de la iglesia local.

1. COMPRENSION.

   Comprender y ayudar a suplir las necesidades, intereses, problemas y preocupaciones de los menores de 10 a 12 años.

2. DEDICACION.

   Guiar a los Conquistadores a aceptar a Jesucristo y a mantener una relación íntima con El, fomentando su desarrollo espiritual y ayudándolos a alcanzar su potencial como hijos de Dios.

3. ACTIVIDAD CREADORA.

   Proveer un programa positivo de actividad Cristocéntrica que despierte el espíritu creador y tienda a desarrollar un sentido de desarrollo personal, superación individual, cooperación y aventura.

4. DESARROLLO DE HABILILIDADES.

   Guiar a los menores a expandir sus poderes intelectuales y a desarrollar una serie de habilidades prácticas por medio de la observación, de la coordinación, la memoria, el razonamiento y las propias actividades.

5. COMPARTIR.

Enseñar a los adolescentes a expresar su amor a Dios y a compartir ese amor por medio de la camaradería cristiana y las actividades para compartir su fe.

Hay muchas maneras de alcanzar los blancos del ministerio de los Conquistadores. Hay tres ministerios básicos que se pueden usar al llevar a cabo un programa equilibrado de actividades para fomentar la dedicación personal, el espíritu creador, el deseo de compartir y el desarrollo de habilidades personales. Es responsabilidad de la iglesia y de la directiva de los Conquistadores apoyar y patrocinar, a través del Club, los tres ministerios que mencionamos a continuación:

I. MINISTERIO DE PROGRAMAS.

Existen tres áreas de actividades que están a disposición de los líderes al trazar su propio programa local.

A. Aprendizaje y Conocimiento Individual

Programas que permitan al Conquistador:

1. Descubrir su propio potencial como hijo de Dios.
2. Darse cuenta y apreciar la obra creadora de Dios (estudio de la naturaleza).
3. Desarrollar percepciones claras de lo que significa poder escoger entre el bien y el mal.

B. Fe y Dedicación Personal

Un ministerio para salvar almas que anime al Conquistador a descubrir como creer y confiar en Dios, y cómo reconocer sus habilidades y vocación.

C. Confirmación

Brindar a los Conquistadores la oportunidad de:

1. Afirmar los dones y habilidades que el Señor les ha dado.
2. Reconocer sus propias necesidades.
3. Disfrutar su desarrollo en un ambiente de amor y solicitud.

II. MINISTERIO DE ALCANCE

Al presentar a los Conquistadores proyectos que los ayuden a compartir con otros su dedicación y amor por Cristo, estaremos afianzando su fe y confianza en Dios y ayudándolos a desarrollar la capacidad de servicio y utilidad latentes en cada uno de ellos.

A. Proyectos de servicio a la comunidad

1. Ayudar a otros.
2. Mejorar la comunidad.
3. Promover la conservación.
4. Visitar hospitales y asilos.

B. Evangelismo

1. Programa de temperancia.
2. La Voz de los Menores.
3. Grupos de Sonrisa.
4. Recolección.

III. MINISTERIO DE RECREACION

La adolescencia es un período de crecimiento físico rápido lo cual requiere un programa de recreación vigoroso, trazado de tal manera que capte la imaginación y dedicación total del adolescente. Su gran espíritu de aventura e investigación demanda que se consideren las siguientes actividades al planear este ministerio:

A. CAMPAMENTOS - Actividades al aire libre que recalquen la confianza propia, la supervivencia, las habilidades, el acercamiento a la naturaleza y la camaradería social.

B. ARTES MANUALES Y PASATIEMPOS - Estas actividades despiertan el espíritu creador y la eficiencia, y desarrollan la ingeniosidad, los logros y la satisfacción personal.

C. PROYECTOS - Cuando los menores trabajan juntos en diferentes actividades, aprenden a desarrollar el sentido de cooperación y el de sus propios descubrimientos.

D. JUEGOS - Los jovencitos disfrutan los juegos activos, físicos, que producen placer y buena camaradería y que los enseñan a desarrollar el espíritu de cooperación en equipo, la coordinación y la rapidez.

CONOCIENDO AL CONQUISTADOR PRE-ADOLESCENTE

La pre-adolescencia (de 10 a 12 años) es una edad llena de ruido e incesante actividad, poco crecimiento y buena salud. Las niñas tienden a desarrollarse física, mental y emocionalmente aún más que los varones. Cuando llegan a los 12 años las niñas llevan ya dos años de crecimiento, y los varones apenas empiezan a tratar de alcanzarlas. Por fin se nivelan cuando cumplen los 18 o 19 años. Hay una tendencia creciente a ser independientes y agresivos. En el colegio aprenden rápidamente y tienen una capacidad asombrosa para recordar todo lo que han oído o estudiado. A esta edad sienten una gran admiración por las personas que han "tenido éxito" y en las historias de héroes. Es durante este período de sus vidas que los jovencitos sienten un interés genuino en la religión. Encuentran que es muy natural entregarse a Cristo y consagrar sus vidas y su forma de vivir a El.

CARACTERISTICAS MENTALES

1. La pre-adolescencia es la edad de oro de la memoria, la mente es como cera para percibir y como bronce para retener. El pre-adolescente aprende rápidamente y memoriza con mucha facilidad.

2. Los jovencitos a esta edad son alertas, y están ansiosos de investigar y aprender. Les gusta desbaratar las cosas y ver cómo fueron hechas. A los muchachos les gusta armar modelos de carros, etc.

3. Son amantes de las historias y los buenos libros, y generalmente les encanta leer.

4. Tienen un verdadero interés en coleccionar objetos. Algunos educadores estiman que el 90 por ciento de los jovencitos de esta edad coleccionan una u otra cosa. Durante estos años pueden estar coleccionando cuatro o cinco objetos diferentes a la misma vez. Es una época excelente para estudiar las especialidades JA.

5. Esta no es edad para especializaciones, pero el Club de Conquistadores debiera proveer varias actividades de interés para sus miembros. Siendo que en esta edad los nuevos intereses son vitales, será suficiente un programa de tres meses de duración para una especialidad o arte manual.

CARACTERISTICAS FISICAS

1. Este es el período más saludable de la vida.

2. El cuerpo y la mente están bien equilibrados y coordinados. Se aprenden con facilidad los juegos, las marchas y el desarrollo de habilidades.

3. Este es un período de intranquilidad en que el menor "no puede sentarse quieto y portarse bien". Tiene un deseo innato de ejercitar sus pulmones, lo que hace que las formalidades y el confinamiento en una habitación sean algo demasiado restringido para sus actividades ilimitadas y bulliciosas.

4. Alguien ha dicho que "no parece haber un término medio de intranquilidad y sosiego en la conducta de un niño. O está siempre en una incesante actividad, o intensamente quieto. Ambas situaciones llenan de temor el corazón de los padres".

CARACTERISTICAS SOCIALES

1. Al menor en la edad de pre-adolescente le gustan las palabras claves, las contraseñas y aventuras.

2. Aprende mutua cooperación, pero retiene un espíritu independiente.

3. Vagar es un impulso natural de esta edad, no señal de delincuencia moral.

4. Esta es la edad de adorar a los grandes héroes y de manifestar gran credulidad.

5. El interés en el sexo opuesto es mínimo; los varones prefieren estar solos y a las niñas les gusta escoger su prendas de vestir.

CARACTERISTISCAS ESPIRITUALES

1. Es la edad de gran interés en las cosas espirituales y en las actividades de la iglesia.

2. Es la edad ideal para el bautismo (12 años).

3. A los menores en esta edad les gusta las actividades para compartir su fe y se deleitan en recibir premios en forma de cintas y distintivos.

4. Su capacidad de credulidad hace que ésta sea una edad ideal para enseñarles religión.

EL CONQUISTADOR PRE-ADOLESCENTE

COMO SE COMPORTA	POR QUE SE COMPORTA ASI	COMO MANEJARLO	COMO ORIENTARLO
Disfruta de las actividades físicas.	Este es un período de crecimiento lento. Está ganando peso, fuerza y control de los músculos más delicados. Practica para tener control, velocidad y destreza en toda actividad. Cuando se le desafía le parece que no hay *ninguna cosa tan difícil que él no pueda hacer.* Tiene energía en abundancia.	Dele oportunidad de hacer algo. Planee tareas de acción: ayudar a arreglar el lugar donde se reúnen, distribuir materiales, participar en las actividades de apertura y clausura de las reuniones, proyectos misioneros, etc.	Admira la fuerza y el poder. Muéstrele cómo Dios capacitó a hombres y mujeres de la Biblia a hacer Su voluntad. Desafíelo a ser firme en su vida cristiana. Muéstrele lo que puede hacer para servir y agradar a Dios.
Busca amigos de su misma edad y sexo. Desea alcanzar objetivos.	Ambos sexos son activos, pero los varones piensan que son más fuertes y valientes. Esto causa antagonismo entre los sexos. Ambos se sienten orgullosos de sus habilidades y son impacientes con los niños más pequeños que no pueden hacer tantas cosas como ellos.	Apele a su deseo de obtener logros. Ayúdelo a practicar cómo usar la Biblia. Estimule su deseo de cumplir con los requisitos de las clases JA. Dele oportunidad de practicar para que demuestre sus habilidades.	Desafíelo a vivir para Dios. Dele ejemplos concretos de lo que él puede hacer por Dios: maneras en que puede ayudar a otros, cómo testificar, situaciones reales en las que pueda ser obediente a los mandamientos, cómo invitar a sus amigos a la escuela sabática.
Empieza a disfrutar del trabajo colectivo. Hace una competencia de casi todo lo que hace.	Se interesa en todo tipo de juego de pelota y otras actividades que seguirá practicando hasta que llegue a ser un adulto. Le gusta la competencia. Encuentra placer en tratar de ganarle a sus compañeros. Le gusta pertenecer a la "pandilla", pero cambia de grupo si le parece que la actividad de otro grupo es más interesante.	Planee proyectos para grupos, para que adquiera experiencia en trabajar con otros. Diseñe los proyectos que sean suficientemente difíciles para que sienta el desafío, no demasiado duros. Se desanima fácilmente y le afecta mucho la derrota.	Muéstrele la necesidad que tiene de pertenecer al ejército de Dios. Cuéntele sobre la guerra espiritual que existe entre las fuerzas del bien y el mal. Enséñelo cómo puede ser victorioso por medio de Cristo.
Todo lo que hace, lo hace de corazón.	Tiene gustos difinidos sobre lo que no le gusta y lo que le gusta. Está desarrollando el deseo de ser independiente. Quiere librarse de las restricciones. Las actividades que realiza lo llevan a estar casi siempre fuera de la casa. Tiende a ignorar a los adultos, y aunque procura sus propios intereses, respeta la autoridad. Tiene ambiciones de liderazgo.	Presente los planes con entusiasmo. Muéstrele lo que él ganaría del proyecto o lección. Ayúdele a trazar planes, reglas, etc., bajo su consejo. Concédale oportunidades para que desarrolle sus habilidades manteniendo buena disciplina.	Enséñele a servir a Dios de todo corazón. Muéstrele en la Biblia, la Guía del cristiano, lo que Dios espera de él.
Es alerta y está ansioso de aprender.	Todo lo novedoso le interesa, y sus intereses son de alcance mundial. Está ansioso de aprender *más sobre personajes, geografía,* historia, acontecimientos de actualidad, la naturaleza, la ciencia y la mecánica. Quiere saber qué es lo que mueve al mundo.	Haga énfasis en lo que le interesa. Dé detalles sobre personas, la naturaleza, etc. Conozca bien su material. Confirme datos obtenidos. Use ayudas visuales para mantener su atención. Deje que le haga preguntas.	Fomente su deseo de conocer a Dios y su plan de salvación, al igual que el plan que Dios tiene para su vida.
Es un ávido lector.	Le gusta leer porque está ansioso de aprender, y probablemente lea todo lo que llega a sus manos y pueda entender. Los amigos, el hogar y la escuela ejercen una gran influencia sobre lo que lee. No le gusta escribir porque le es difícil formar frases, ya que no entiende bien las reglas de gramática, puntuación, etc.	Ayúdele a seleccionar sabiamente lo que va a leer. Provéalo de buen material de lectura a través de la biblioteca. Anímelo a leer biografías, las historias de la Biblia, material sobre la naturaleza, las misiones, etc.	Desafíelo a leer la Biblia todos los días y a buscar en ella la respuesta a sus problemas. Presente la Biblia como la Palabra de Dios, verdadera e inmutable. El libro más importante y fuente de todo conocimiento.
Tiene un interés intenso en coleccionar cosas.	Colecciona objetos porque quiere guardarlos para usarlos en el futuro o porque le interesan. ¡Hasta colecciona datos! Las colecciones sirven para varios propósitos: Son la vía más corta hacia el aprendizaje. Adiestra los ojos, proporciona práctica al ejercer juicio y forma hábitos sistemáticos.	Use las colecciones y manualidades que tenga para hacer una exhibición. Pídale que coleccione piedras, conchas, etc. para completar Especialidades JA.	Muéstrele las maneras como puede usar su tiempo y talentos en el servicio de Dios.
Empieza a advertir las relaciones.	Dado a sus intereses de variado alcance y a las clases de geografía e historia, empieza a entender cómo hechos y eventos encajan entre sí, y por qué y cómo suceden.	Estimule su curiosidad sobre la geografía e historia bíblica. Presente datos en forma cronológica.	Desafíelo a considerar el "por qué" de las acciones humanas y cómo Dios las considera. Ayúdelo a ver cuál ha sido y debe ser su relación con Cristo.
A pesar de ser extremadamente realista, todavía goza de imaginación.	El juego imaginario disminuye. No le interesan las historias inventadas. Quiere historias verídicas de acción continua, propiamente narradas. El ahora se proyecta como el héroe de esas historias verídicas. Es un imitador.	Ilustre los principios de carácter por medio de historias verídicas de personajes bíblicos, históricos, deportistas, etc. Seleccione aquellos a quien él admira. También use historias que cuenten de las victorias espirituales logradas por líderes misioneros, etc.	Presente algunos héroes bíblicos para que los admire e imite. Enséñele en qué consiste la grandeza de una persona --fe en Dios y obediencia a Dios. Pero sobre todas las cosas, que su vida sea un ejemplo para él.

EL PAPEL DEL INSTRUCTOR

El instructor es la persona que tiene un contacto constante e íntimo con el menor, y por lo tanto, debe estar consciente de la tremenda influencia que su presencia y habilidad de dirigir ejerce en la vida de estos jovencitos. Para comunicarse con los Conquistadores le serán de suma importancia las siguientes cualidades:

1. AMOR Y ACEPTACION

El instructor podrá amar y aceptar a otros cuando él mismo aprecie la manera en que Dios lo ha amado y aceptado. Así que, demostrad el amor que Dios os ha dado creando un ambiente de amor y aceptación para estos jovencitos. Esto les dará confianza y seguridad y despertará en ellos el deseo de amar, aprender y crecer.

2. COMPRENSION

El instructor necesita comprender el ambiente en que han crecido los Conquistadores y las cosas que les interesan, y ser perceptivo para conocer las razones de su conducta y su habilidad en el aprendizaje. La conducta del menor y su habilidad de aprender están íntimamente relacionadas con su sentido de seguridad y pertenencia, o con las habilidades que ha desarrollado. Para entender estas necesidades y habilidades es vital que establezcamos un criterio apropiado que ellos puedan aceptar. No clasifique a un niño de manera que espere de él cosas que él no pueda cumplir. El papel del instructor consiste en desarrollar el potencial de los jovencitos y liberar el espíritu de creatividad que hay en ellos. Esto no se logra mecánicamente. El diccionario define este tipo de aprendizaje como, "simple hábito, conocimiento adquirido por repetición, memorizar mecánicamente". En otras palabras, la contínua repetición de ciertos principios hasta que se graben en la memoria, aunque en la mayoría de los casos no sean comprendidos.

3 HABILIDAD DE PRESTAR ATENCION

El acto de prestarle atención muestra a un jovencito lo interesado que usted está en sus logros y cuánto usted lo aprecia como persona. La comunicación efectiva es un camino de dos vías que involucra paciencia de parte del instructor para escuchar las ideas, necesidades y descubrimientos del Conquistador. Es imposible que el instructor actúe en forma inteligente en el proceso de aprendizaje y crecimiento del Conquistador, si no está en contacto con el progreso de su trabajo o con sus sentimientos. Al responder a sus necesidades les demostrará cuánto los ama y se preocupa por ellos estableciéndoles blancos personales que puedan alcanzar.

4. ORGANIZACION

El instructor debe tener un blanco definido. Debe ser claro al dar instrucciones para cada tarea y estar bien preparado para ayudar al Conquistador con el material que necesita aprender y terminar para completar un requisito específico. También necesita ser flexible en el uso de sus métodos de enseñanza, usando una variedad de enfoques que sean apropiados para suplir las necesidades de los menores. Esto significa que el instructor necesita conocer bien el material que va a enseñar y poder expresarse adecuadamente. Un aspecto importante de su organización como instructor, es mantenerse dentro del tiempo que se le ha asignado para hacer la presentación de su tema.

5. ENTUSIASMO

Gócese en lo que está haciendo e inspire a los Conquistadores en su clase irradiando cariño y amabilidad. La falta de aprecio por el trabajo que esté realizando o la menor duda del valor del mismo, puede destruir el entusiasmo y el interés de los jovencitos. Si usted demuestra un deleite genuino en sus descubrimientos y logros, despertará en ellos un gran entusiasmo para aprender más de Dios y de la vida en general.

SECCION 2

CLASES JA DE LOS CONQUISTADORES PRE-ADOLESCENTES

EL PASADO

La Iglesia Adventista del Séptimo Día en el territorio de la División Interamericana ha experimentado un desarrollo progresivo en programas y actividades trazados especialmente para sus pre-adolescentes y adolescentes.

Fue a principios de la década de los treinta cuando el programa de la Sociedad de Menores Misioneros Voluntarios -creado originalmente para el sistema de escuelas adventistas de Norteamérica- fue introducido en las iglesias locales de la División Interamericana. Las reuniones se llevaban a cabo los sábados por la tarde y los programas estaban a cargo de hermanos voluntarios, recalcándose el estudio de la Biblia y la naturaleza y alguna actividad social.

Después de un tiempo se sintió la necesidad de llevar a cabo un programa más amplio de aprendizaje al aire libre, que no podía cubrirse en las reuniones de los sábados.

En 1950 el Club de Conquistadores fue aceptado oficialmente por la Asociación General. Inmediatamente después, a principios de la década de los cincuenta, la División Interamericana adoptó el plan del Club de Conquistadores que había estado llevándose a cabo con todo éxito en las iglesias locales de Norteamérica. El plan de los Conquistadores que hacía hincapié en campamentos, marchas, artes manuales y camporíes pronto cautivó la imaginación de los menores. Casi todas las actividades que se llevaban a cabo en otros días fuera del sábado y que antes eran responsabilidad de la Sociedad de Menores, fueron absorbidas por el Club de Conquistadores, mientras que la Sociedad de Menores enfatizaba las actividades de memorización y "aprendizaje en el aula" los sábados por la tarde. Aunque la Sociedad de Menores y el Club de Conquistadores marcharon unidos de la mano como programas que se complementaban, era evidente la necesidad de efectuar algunos cambios para mejorar la efectividad del programa total.

En la década de los sesenta la separación del Club de Conquistadores y la Sociedad de Menores se hizo cada vez mayor. Se hicieron muchos esfuerzos por unirlos, y para ello se utilizó el nombre de Sociedad y Club de Menores/Conquistadores. Sin embargo, el cambio de nombre tampoco ayudó a unificar el programa. Además el plan original de las clases progresivas (posteriormente Clases JA) necesitaba ser actualizado de acuerdo a las necesidades y la época. En la década de los setenta la Asociación General acordó cambiar el nombre de Menores Misioneros Voluntarios a Menores Adventistas proveyendo así un nombre que fuera aceptado en todo el campo mundial, especialmente en aquellos países donde la palabra "misionero" no es mirada con muy buenos ojos dado la creciente actitud nacionalista.

Al principio de la década de los ochenta, la Asociación General autorizó la preparación de un nuevo plan para las actividades de los Conquistadores, asunto que se presenta a continuación.

EL PRESENTE

Ha llegado el momento de una reevaluación y actualización total. El nuevo plan para las actividades de los Conquistadores, aprobado por la Asociación General y adoptado por la División Interamericana, ha sido trazado especialmente para suplir las necesidades de nuestros jovencitos y para ayudarlos a experimentar un desarrollo más significativo del potencial que Dios les ha dado. El presente Manual ha sido preparado para ayudar a los dirigentes de los Conquistadores en la enseñanza de este nuevo plan. Estas innovaciones han ayudado muchísimo a mejorar la atracción y calidad del Ministerio de los Conquistadores.

Se acordó, además, que para alcanzar el blanco de desarrollar un programa más completo y hacer mejor uso de los recursos humanos de la iglesia había que dar un paso más. El programa general de los Menores Adventistas y los Conquistadores necesitaba ser acoplado en una organización de la iglesia local llamada Conquistadores.

CONQUISTADORES

El cambio de estructura de la Sociedad de Menores y el Club de Conquistadores al nuevo concepto de Conquistadores significa que cada iglesia deberá decidir cómo implementar este programa para suplir sus necesidades particulares.

Hay varias alternativas a elegir para llevar a cabo un programa de Conquistadores de tres horas de duración cada dos semanas.

Alternativa A: Una sesión de tres horas de duración, incluyendo ceremonias de apertura y clausura, marchas, juegos, plan de estudios y artes manuales, todo integrado en un solo programa.

Alternativa B: Un programa de tres horas que se lleve a cabo en dos sesiones separadas.

> Sección 1: Una reunión de una hora el sábado, para impartir clases y desarrollar actividades apropiadas.
>
> Sección 2: Dos horas de reunión, un día entre semana, incluyendo marchas, juegos, clases, artes y manualidades y ceremonias de apertura y clausura.

Alternativa C: Igual que la alternativa B, llevando a cabo la Sección No. 1 el sábado y la Sección 2 el siguiente domingo. (Esta alternativa es la que recomendamos en la División Interamericana).

La iglesia puede cambiar estas alternativas de año en año y aún durante el mismo año.

También se puede usar la Alternativa A el primer fin de semana del mes y la Alternativa B el tercer fin de semana del mes.

Usted puede poner en práctica estas y otras sugerencias.

PROGRAMAS

Hemos bosquejado un programa básico modelo para las alternativas A, B y C. Siéntase libre de alterarlo para adaptarlo a las necesidades de su iglesia. Esto añadirá variedad a su programa.

ALTERNATIVA A - 3 HORAS

Minutos	Actividades
15	Ceremonia de apertura, saludo a la bandera, oración, cuotas, inspección
10	Marchas (club o unidad)
15	Devocional (invitado especial)
30	Juegos o prácticas
60	Clases (bajo techo o al aire libre)
45	Especialidades, "hobbies"
5	Anuncios y oración final
180	

ALTERNATIVA B - 3 HORAS (1 y 2)

Sección I - 1 hora

Minutos	Actividades
10	Ceremonia de Apertura
10	Lección objetiva/Examen
30	Clases
7	Actividad especial
3	Anuncios y oración final
60	

Sección II - 2 horas

Minutos	Actividades
10	Ceremonia de Apertura
15	Devocional/Invitado especial
15	Juegos/Práctica
30	Clases
40	Artes Manuales
10	Ceremonia de Clausura
120	

Este Manual provee el material necesario para completar los requisitos mencionados en las Alternativas A y B (C es igual que B). Para la explicación detallada de cómo completar las Clases de Conquistadores en 20 reuniones bajo la Alternativa A o B, vea las orientaciones que se dan al comienzo de cada clase.

DIAGRAMAS PARA EL TRABAJO DE LAS CLASES

En las páginas siguientes se presenta un vistazo general a los requisitos y períodos de clase necesarios para cada clase--AMIGO, COMPAÑERO y EXPLORADOR.

Diagrama A - Bosquejo de Desarrollo Progresivo

Si leemos en forma vertical las columnas que contienen los requisitos de cada clase, podremos apreciar con precisión el material que deberá cubrirse en cada clase.

Sin embargo, si leemos en forma horizontal podremos apreciar el trabajo progresivo de cada segmento. Esto también le permitirá preparar a los Conquistadores para el trabajo que les espera.

Notarán que los segmentos no están separados o aislados; por el contrario, son parte importante de la estructura total.

Diagrama B - Períodos Necesarios Para Completar Los Requisitos

Este diagrama nos ayuda a establecer equilibrio entre los segmentos y a comparar el trabajo entre cada clase.

Diagrama C - Clases de Conquistadores

Este diagrama muestra lo que hay disponible para cada Conquistador de acuerdo a los varios niveles de edad.

DIAGRAMA A

BOSQUEJO DE DESARROLLO PROGRESIVO

SECCION	AMIGO	COMPAÑERO	EXPLORADOR
GENERAL	Edad límite. Membresía. Ley y Voto. El sendero de la felicidad. Club de libros. Avanzado: Himno de Conquistador. Himno Nacional.	Edad límite. Membresía. Repasar e ilustrar Voto. El sendero de la felicidad. Club de libros y repaso. Avanzado: Bandera nacional-uso y composición.	Edad límite. Membresía. Repasar la ley. El sendero de la felicidad. Club de libros y repaso. Avanzado: Bandera de Conquistadores y saber su uso y entender composición.
INVESTIGACION BIBLICA	A.T. revela a Cristo como Salvador. Libros del Antiguo Testamento. Gemas bíblicas. Salmo 23 o Salmo 46. Mostrar amor de Jesús en historia del Antiguo Testamento. Avanzado: Agua pura, refugio, se refiere a Jesús.	Nuevo Testamento revela a Cristo como Maestro. Libros del Nuevo Testamento. Gemas bíblicas. Actividad sobre historia de Jesús. Memorizar pasaje del Nuevo Testamento. Leer Mateo y Marcos. Avanzado: Memorizar 4 pasajes del Nuevo Testamento.	En los evangelios Cristo como Salvador. Uso de la Concordancia. Gemas bíblicas. Leer Lucas y Juan/discutir pasajes. Cómo Jesús salva - historia del Nuevo Testamento. Memorizar Proverbios 20:1; 23:29-32. Avanzado: Identificar estrellas y constelaciones.
SIRVIENDO A OTROS	Gozo de servir. 2 horas brindando amistad. Buen ciudadano. Avanzado: Llevar dos visitas a la Escuela Sabática o a reunión Club de Conquistadores.	Gozo de servir. 2 horas de trabajo en comunidad brindando compañerismo. Proyecto de 1 hora que beneficie a la comunidad. Avanzado: 5 horas servicio comunidad.	Ministerio en la comunidad. Conocer servicios para la comunidad en su zona. Tomar parte en 3 programas de la iglesia. Avanzado: Inscribir miembro en la Escuela Sabática o reunión de Conquistadores.
HISTORIA DENOMINACIONAL	Historia de la iglesia cristiana. AV - "El gran conflicto". Ascención hasta 1844. Avanzado: Contestar preguntas basadas en En el gran conflicto.	2do. Movimiento Adventista. AV "El Clamor de Medianoche". Establecimiento de Iglesia A S D. Avanzado: Contestar preguntas sobre "El Clamor de Medianoche".	Alcance Misionero de la Iglesia. AV "Cuéntaselo al Mundo". 1844 hasta primer misionero J N Andrews. Avanzado: Contestar preguntas sobre "Cuéntaselo al Mundo".
SALUD Y APTITUD FISICA	Principios generales buena salud. Daniel 1:8-Principios/papel jugado. Tarjeta de promesa. Principios dieta, alimentos básicos. Natación I, caminata 3 kms. Avanzado: Comida de campamento.	Tu cuerpo es un Templo. Aptitud física y 1 Corintios 9:24-27. Cigarrillo y promesa. Natación II. Avanzado: Caminata - 8 kms. Plan de 5 días/cartel/exhibición.	Tu cuerpo es un Templo. Discusión sobre bebidas alcohólicas o presentación AV sobre drogas y promesa. Caminata y registro - 8 kms. Avanzado: Caminata 16 kms. y ropa adecuada.
ESTUDIO DE LA NATURALEZA	Conocer y explorar la naturaleza. Caminata de una hora. 1 especialidad de naturaleza. 5 flores silvestres e insectos. Avanzado: 10 flores silvestres e insectos.	Conocer y explorar la naturaleza. 7 pájaros y 7 árboles. 1 especialidad de naturaleza. Caminata o juego sobre naturaleza. Avanzado: 12 pájaros y árboles.	Conocer y explorar la naturaleza. 3 planetas, 5 estrellas y 5 constelaciones. Avanzado: Identificar huellas de animal/aves.
ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE	Desarrollar interés en actividades al aire libre. Nudos y uso de la soga. Pernoctar una noche. 1 especialidad en artes y manualidades. Examen medidas de seguridad. Armar carpa, hacer cama de campaña. 10 reglas caminatas y cuando se esté perdido. 2 kms. - rastro y pista. Avanzado: Fuego con un solo fósforo. Reglas seguridad cuchillo/hacha. 5 nudos rápidos.	Habilidades en supervivencia y seguridad. 8 puntos cardinales/selección de lugar. Pernoctar 2 noches. 5 nudos y 3 amarres. Examen Primeros Auxilios. Avanzado: 5 clases de fuego, medidas de seguridad. Comida sin utensilios. Tabla o cartulina con 15 nudos.	Aumentar habilidades de supervivencia. Pernoctar 2 noches, buen lugar para acampar y alimento. Examen Primeros Auxilios. 1 especialidad en recreación o arte y manualidades. Mapa topográfico y 20 señales y símbolos. Avanzado: Muebles de campaña. Menú para campamento de tres días. Alfabeto semáforo/código Morse/alfabeto mímica/comunicación radial de dos vías.

DIAGRAMA B - PERIODOS NECESARIOS PARA COMPLETAR LOS REQUISITOS

(1 período de clase = aproximadamente 30 minutos)

SECCION / CLASES	GENERAL	INVESTI-GACION BIBLICA	SIRVIENDO A OTROS	HISTORIA DENOMINA-CIONAL	SALUD Y APTITUD FISICA	ESTUDIO DE LA NATURALEZA	ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE	TOTAL
AMIGO	1	5	2	3	2	6	7	26
AVANZADO	1	2	-	1	1	-	2	7 = 33
COMPAÑERO	1	5	1	3	3	6	6	25
AVANZADO	1	-	-	1	-	1	3	6 = 31
EXPLORADOR	1	5	1	3	2	6	7	25
AVANZADO	1	1	-	1	1	1	3	8 = 33

DIAGRAMA C - CLASES DE CONQUISTADORES

	EL CONQUISTADOR PRE-ADOLESCENTE			EL CONQUISTADOR ADOLESCENTE		
	10 años	11 años	12 años	13 años	14 años	15 años
CLASES PARA CONQUISTADORES	AMIGO Avanzado	COMPAÑERO Avanzado	EXPLORADOR Avanzado	ORIENTADOR Avanzado	VIAJERO Avanzado (parte - Medallón de Plata)	GUIA Avanzado (parte - Medallón de Plata)

PREMIOS RECREACIONALES (opcional)	MEDALLON DE PLATA JA

TARJETA DE REGISTRO Y PASAPORTE DE CONQUISTADORES

Para que un Conquistador pueda ser investido, la iglesia guardará un registro del trabajo que realice. Una tarjeta especial ha sido diseñada para este propósito.

La tarjeta de registro para las clases de Conquistadores puede obtenerse con el Director/Asociado de MI para jóvenes de la asociación/misión. Esta proporcionará un registro al día del progreso de cada Conquistador en sus clases. La organización que dirige a los Conquistadores guardará dicha tarjeta, la cual será revisada y evaluada antes de la investidura por el Director/Asociado de MI para Jóvenes de la asociación/misión, o el pastor de distrito.

También hemos pensado que los Conquistadores deben tener un registro donde no solamente aparezcan los logros alcanzados, sino también otros eventos interesantes en los cuales participen durante los años que estén involucrados en el programa de Conquistadores. De ahí nació la idea de extender Pasaportes a los Conquistadores.

El Pasaporte de Conquistador podrá adquirirse en el Departamento de Ministerios de la Iglesia de la asociación/misión. Es de tamaño bolsillo, y allí podrá anotarse los logros alcanzados y grandes eventos de los Conquistadores.

El Pasaporte de Conquistador se convertirá rápidamente en una posesión muy valiosa para el menor, y debe guardarse con mucho cuidado. El Conquistador será responsable por su pasaporte y debe conservarlo por todo el tiempo que forme parte del club. Si alguno pierde el pasaporte, se le otorgará otro después que se hayan agotado todos los recursos por encontrar el original. Cuando todas las páginas del Pasaporte de Conquistador hayan sido selladas (usadas), será necesario adquirir uno nuevo. Este debe enviarse al Director/Asociado de MI para Jóvenes de la asociación/misión quien lo cancelará. Uno nuevo será registrado, y ambos serán enviados de vuelta al Conquistador. No se deben hacer alteraciones de ninguna clase en el Pasaporte, a menos que hayan sido autorizadas por el Departamento de MI o el pastor de distrito. Si tiene alguna pregunta sobre el Pasaporte de Conquistador y su uso, por favor comuníquese con el Departamento de Ministerios de la Iglesia de su asociación/misión.

COMO ENSEÑAR UNA CLASE

Al publicar este Manual no ha sido nuestro propósito describir en detalle los métodos de enseñanza. Cada situación y cada clase son diferentes, por lo tanto, creemos que se necesita cierto grado de flexibilidad de parte de los instructores/consejeros para trazar un plan de enseñanza que mantenga el interés y la motivación en el cumplimiento de los requisitos de las clases. Las diversas secciones de estas clases no necesitan ser completadas en forma consecutiva; pueden separarse y estudiarse cuando el instructor o el estudiante crean conveniente. (Por ejemplo, un Conquistador no necesita terminar todos los requisitos de "Investigación Bíblica" antes de empezar los de "Sirviendo a Otros"). Tampoco es necesario que se llene cada requisito en el orden en que aparecen (por ejemplo, el requisito No. 4 puede llenarse antes del requisito No. 1, etc.).

A continuación presentamos una lista de sugerencias prácticas de como organizarse para ensenar una clase.

1. Revisar el plan de clases - Saber cuáles son todos los requisitos y lo que se espera de los Conquistadores. Conocer muy bien el material.

2. Evaluar el número de miembros y las necesidades de su clase. Descubrir la mejor manera de manejar el grupo.

3. Pedir los materiales con anticipación - libros, materiales audiovisuales y cualquier otro equipo que necesite para enseñar la clase.

4. Trazar un plan de enseñanza:

    a. Establecer el número de períodos que necesita, cada uno de 30 minutos.
    b. Definir el número de períodos de 30 minutos que necesita para cada sección.
    c. Decidir el orden en que planea enseñar las diferentes secciones, recordando que se necesita tener variedad para mantener el interés.
    d. Repasar los varios métodos de enseñanza sugeridos para cada requisito, y decidir si va a usar los que aparecen en este Manual u otro con el que esté más familiarizado.
    e. Buscar fuentes adicionales de información para obtener mejor ayuda y material.
    f. Estar al tanto del método de evaluación que será usado cuando se haya llenado el requisito.

5. Fijar la fecha cuando espera terminar todo el trabajo en preparación para la investidura.

AL ENSEÑAR LA CLASE

1. Use tanta variedad como sea posible en su método de enseñanza.

2. Trate de involucrar la clase en tanto trabajo práctico y nuevo conocimiento como pueda, para que el Conquistador pueda sacar de ello un beneficio máximo.

3. Añada variedad a su enseñanza trayendo a especialistas en diversos asuntos que enseñen y hablen a los Conquistadores.

4. Procure dialogar con la clase para que pueda evaluar su participación en un requisito particular, y además repasar lo que han aprendido.

5. Haga que el trabajo de la clase sea interesante y abarcante.

6. Evalúe constantemente si está logrando el blanco o propósito de cada actividad con cada Conquistador.

En casos especiales puede hacerse provisión para que algunos menores participen en el programa de clases, aparte del que patrocinan los Conquistadores. Asimismo, también puede hacerse provisión para los que tengan algún impedimento físico y los desafortunados. Póngase en contacto con el Director/Asociado del Departamento de MI para Jóvenes de la asociación/misión para establecer los detalles de estas provisiones especiales.

SECCION 3

PLAN DE CLASES Y MATERIAL DE CONSULTA

OBJETIVOS

* Proporcionar oportunidades para que los Conquistadores aprendan que Dios ama y se preocupa por todas las personas.

* Ayudarlos a entender que Cristo es la mayor revelación de Dios.

* Despertar en los Conquistadores la idea de que la iglesia se interesa en ellos como personas.

* Fomentar el desarrollo personal y los cambios por medio de relaciones interpersonales en conexión con algunas actividades selectas.

* Ampliar su visión de las necesidades de la comunidad y ayudarlos a encontrar maneras de suplir esas necesidades.

* Ayudarlos a desarrollar el deseo de lograr éxito en todos sus trabajos, y estimularlos a mantenerse dentro del programa trazado para la juventud.

BLANCO

EL MENSAJE DEL ADVENIMIENTO A TODO EL MUNDO
EN ESTA GENERACION.

LEMA

EL AMOR DE CRISTO NOS CONSTRIÑE.

VOTO

POR LA GRACIA DE DIOS,
SERE PURO, BONDADOSO Y LEAL.
GUARDARE LA LEY DEL CONQUISTADOR,
SERE SIERVO DE DIOS Y AMIGO DE LA HUMANIDAD.

LEY

LA LEY DEL CONQUISTADOR ME MANDA:

1. OBSERVAR LA DEVOCION MATUTINA.
2. CUMPLIR CON LA PARTE QUE ME TOCA.
3. CUIDAR MI CUERPO.
4. TENER UNA MIRADA FRANCA.
5. SER CORTES Y OBEDIENTE.
6. ANDAR CON REVERENCIA EN LA CASA DE DIOS.
7. CONSERVAR UNA CANCION EN EL CORAZON.
8. TRABAJAR PARA DIOS.

AMIGO

AYUDAS DE ENSEÑANZAS PARA AMIGOS

AL PREPARARSE PARA ENSEÑAR ESTA CLASE, LOS INSTRUCTORES DEBEN LEER LO SIGUIENTE:

"Cómo Usar el Manual"	Pág. No. 7
"El Ministerio a Favor de los Conquistadores"	Pág. No. 11
"Conociendo al Conquistador"	Pág. No. 15
"El Papel del Instructor"	Pág. No. 18
"Diagramas para el Trabajo de las Clases"	Pág. No. 27
"Cómo Enseñar una Clase"	Pág. No. 32
"Cómo Usar el Plan de Clases"	Pág. No. 43

Veintiséis períodos de clase (de aproximadamente 30 minutos cada uno) han sido asignados para completar el curso básico de AMIGO, y siete períodos para cumplir los requisitos de la clase AVANZADA.

COMO USAR EL PLAN DE CLASES

Para ayudar a los instructores a organizar el plan de estudio presentamos a continuación una sugerencia de cómo dividir y completar este trabajo en 20 reuniones.

Durante ese tiempo la mayoría de las asociaciones/misiones celebran reuniones, ferias y camporíes. Esto significa tres fines de semana menos con que contar para las actividades de la iglesia.

El plan de clases debe organizarse de tal manera que los Conquistadores tengan tareas que realizar en los días designados para campamentos.

La asociación/misión requiere que se tengan dos salidas al mes. Los maestros deben aprovechar estas salidas para cumplir con algunos requisitos.

Notarán que se usa un plan de enseñanza para la Alternativa A y la Alternativa B, la que se divide en dos partes. (Esto es porque un plan cubre los requisitos de la Sección I y otro la Sección II).

NOTA: Estos planes de enseñanza son solamente sugerencias. Modifíquelos y adáptelos para suplir las necesidades de su iglesia.

NO. DE PROGRAMA O SEMANA	ALTERNATIVA A
1	Lema. Explicarlo y aprenderlo de memoria. Identificar 5 flores silvestres y 5 insectos. Presentar el libro El Sendero de la Felicidad. Presentar el Club de Libros. Miembros y Cuotas.
2	Repasar, repetir y explicar la Ley. Himno del Conquistador e himno nacional. Introducción a los nudos.
3	Explicar la historia de los libros del Antiguo Testamento. Comenzar a aprenderlos de memoria. Continuar con la enseñanza de los nudos. Animar a los niños a traer dos visitas.
4	Libros del Antiguo Testamento. Repasar y completar los nudos. Presentar las especialidades de la naturaleza (para ser hechas en casa). Cómo armar una carpa y cama de campaña.
5	ACAMPAR - Pernoctar. Repasar los nudos. Repasar los libros del Antiguo Testamento. Repasar las flores e insectos. Armar y desarmar una carpa y hacer una cama de campaña. Caminar dos kilómetros siguiendo el rastro.
6	Examen sobre los libros del Antiguo Testamento (encontrando los libros que se le pida buscar). Averiguar cómo va la lectura de El Sendero de la Felicidad. Averiguar cómo marcha el Club de Libros. Principios de una alimentación sana. Empezar un proyecto sobre los distintos grupos de alimentos (para ser hecho en casa).
7	DOS VECES AL MES. Caminata de una hora de duración para observar la naturaleza. Observar flores e insectos.
8	Explicar, aprender de memoria y hacer alguna actividad basada en Daniel 1:8. Especialidades - artes y manualidades.
9	ACAMPAR. Explicar y aprender de memoria el Salmo 23 o el Salmo 46.

Cómo empezar un fuego y mantenerlo ardiendo.
Ocho cosas que deben hacerse cuando uno está perdido.
Purificar el agua. Hablar sobre el tema de Jesús como la fuente de agua viva.

10 Escoger y hacer comentarios sobre la vida de algunos personajes del Antiguo Testamento.
Reglas para las caminatas.

11 Repasar y repetir el Salmo 23 o el Salmo 46.
Repasar los libros del Antiguo Testamento.
Medidas de Seguridad General.

12 DOS VECES AL MES.
Hacer caminatas de 3 Km en una hora.

13 Examen sobre Medidas de Seguridad General.
Repasar los nudos - Cinco nudos rápidos.

14 Historia Denominacional.
Planear un culto de dos horas.
Hablar sobre cómo ser un buen ciudadano en la casa y en la escuela.

15 ACAMPAR.
Repasar los libros del Antiguo Testamento.
Repasar los Salmos 23 y 46.
Repasar Daniel 1:8.
Construir un albergue. Abordar el tema de Jesús como nuestro Refugio.
Saber hornear, hervir y freir la comida del campamento.

16 Historia Denominacional - Hablar de Cristo desde su nacimiento hasta 1844.
Dar un informe sobre los resultados obtenidos en las dos horas de culto realizadas anteriormente.

17 Terminar el curso de Historia Denominacional.
Dar examen sobre Gemas Bíblicas.

18 DOS VECES AL MES.
Especialidad en natación.

19 Preguntas sobre Historia Denominacional.
Revisar las especialidades y verificar que se hayan cumplido los requisitos.
Ver que hayan terminado la lectura de El Sendero de la Felicidad.
Comprobar que los miembros del Club de Libros hayan cumplido los requisitos.

20		10 reglas de seguridad - uso del cuchillo y hacha. 10 flores/10 insectos.

NO. DE PROGRAMA O SEMANA	ALTERNATIVA B - SECCION I
1	Empezar la lectura del libro El Sendero de la Felicidad y el Club de Libros.
2	Libros del Antiguo Testamento.
3	Repasar y dar examen sobre los libros del Ant. Testamento.
4	Salmo 23 o Salmo 46.
5	Comenzar la especialidad de naturaleza.
6	ACAMPAR.
7	Continuar con especialidad.
8	Continuar con especialidad.
9	Memorizar y explicar Daniel 1:18 - Tener un ejercicio sobre el texto.
10	Presentación audiovisual El Gran Conflicto.
11	Tarjeta de Voto para seguir una vida temperante.
12	ACAMPAR.
13	Intercambiar ideas sobre la presentación audiovisual El Gran Conflicto.
14	Lectura del Club de Libro. Dar examen sobre Gemas Bíblicas.
15	Abarcar el período de tiempo comprendido entre la ascención de Jesús y 1844. Contestar preguntas sobre presentación audiovisual.
16	Completar la especialidad de la naturaleza. Nombrar objetos de la naturaleza - Estar listos para una caminata.
17	Intercambiar ideas sobre un personaje del Ant. Testamento.
18	ACAMPAR.
19	Tener un invitado especial que hable al grupo. Ponerse al día con los proyectos y requisitos que falten.
20	Visitar a alguien que necesite amigos.

NO. DE PROGRAMA O SEMANA	ALTERNATIVA B - SECCION II
1	Himno del Conquistador e Himno Nacional. Membresía y cuotas.
2	Hacer una lista de los planes y requisitos para acampar.
3	DOS VECES AL MES - Especialidad en Natación.
4	Medidas Generales de Seguridad.
5	Examen del curso de Medidas General de Seguridad.
6	ACAMPAR. Armar y desarmar una carpa. Uso de cuchillo y hacha, reglas de seguridad. Aprender lo que hay que hacer cuando uno está perdido.
7	Aprender de memoria la ley y el voto. Exponer el tema de cómo ser un buen ciudadano.
8	Hablar sobre Historia Denominacional.
9	Terminar especialidades en artes y manualidades.
10	DOS VECES AL MES - Caminatas de 3 Kms.
11	Lazos y nudos.
12	ACAMPAR - Saber hornear, hervir y freir la comida del campamento. Cómo empezar un fuego con un solo fósforo o con materiales naturales. Hacer una cama de campaña.
13	Principios sobre la alimentación y los grupos básicos en que se dividen los alimentos.
14	Repasar los nudos. Cinco nudos rápidos.
15	Planear una caminata por el campo. 5/10 flores silvestres y 5/10 insectos.
16	DOS VECES AL MES - Caminata de una hora por el campo.
17	Programa especial - Invitado especial o ponerse al día con las tareas, etc.

18	ACAMPAR - Caminar 2 Kms. siguiendo el rastro. Reglas para caminatas. Purificar el agua. Refugio o albergue. Enfasis espiritual.
19	Brindar amistad a alguien en la comunidad. Planear y hacer arreglos necesarios para alguna actividad visita o fiesta de despedida para la última semana.
20	Fiesta de despedida, juegos, etc. Presentar exhibición de actividades para los padres. Llevar dos visitas a la reunión.

REQUISITOS PARA AMIGOS

GENERALES

1. Tener por lo menos 10 años y/o estar en el quinto grado (o su equivalente).
2. Ser miembro activo del Club de Conquistadores.
3. Aprender de memoria y saber explicar el Voto y la Ley del Conquistador.
4. Leer el libro El Sendero de la Felicidad
5. Tener un certificado vigente del Club de Libros.

AVANZADO

Saber de memoria, cantar o tocar y poder explicar el significado del Himno de los Conquistadores y la primera estrofa del himno nacional.

INVESTIGACION BIBLICA

1. Aprender de memoria los libros del Antiguo Testamento y saber los cinco grupos en que están divididos. Demostrar destreza en encontrar cualquier libro del Antiguo Testamento que se le pida.
2. Tener un certificado vigente por saber los versículos de memoria.
3. Saber y explicar el Salmo 23 o el Salmo 46.
4. En consulta con su consejero, escoger uno de los siguientes personajes de la Biblia: José, Jonás, Esther o Ruth. Intercambiar ideas con el grupo sobre el amor de Cristo y su protección como se revela en las historias de los personajes mencionados anteriormente.

AVANZADO

Saber los diferentes métodos de purificar el agua y demostrar su habilidad en construir un albergue o refugio. Considerar el significado de Jesús como la fuente de agua viva y como nuestro refugio.

SIRVIENDO A OTROS

1. En consulta con su consejero, tratar de emplear por lo menos dos horas brindando amistad a algún necesitado en su comunidad por medio de dos de las siguientes actividades:

   A. Visitar a alguien que no tenga amigos.
   B. Ayudar a alguna persona necesitada.
   C. Ayudar a organizar y dirigir una fiestecita para los Amigos.

2. Demostrar que es un buen ciudadano en la casa y en la escuela.

AVANZADO

Llevar por lo menos dos visitas a la escuela sabática o al Club de Conquistadores.

HISTORIA DENOMINACIONAL

Intercambiar ideas sobre el período de tiempo comprendido entre la ascensión de Cristo y 1844.

AVANZADO

Contestar las preguntas basadas en la presentación audiovisual El Gran Conflicto

SALUD Y BIENESTAR FISICO

1. A. Hablar sobre los principios de temperancia que tenía Daniel, o participar en un diálogo basado en Daniel 1.
   B. Saber de memoria y poder explicar Daniel 1:8 y escoger entre firmar la tarjeta de promesa que ya existe o diseñar una propia que exprese por qué quiere seguir un estilo de vida en armonía con los verdaderos principios de la temperancia.
2. Aprender los principios de una alimentación sana y preparar como proyecto especial un diagrama de los grupos básicos en que se dividen los alimentos.
3. Completar la especialidad de Natación I.
4. Hacer una caminata de 3 Kms. en una hora.

AVANZADO

Saber hornear, hervir y freír los alimentos en un campamento.

ESTUDIO DE LA NATURALEZA

1. Participar en una caminata para apreciar la naturaleza y observar los objetos que se relacionan con pasajes bíblicos.
2. Completar una de las siguientes especialidades: perros, gatos, mamíferos, semillas, pájaros y aves.
3. Conocer e identificar 5 flores silvestres y 5 insectos de su zona.

AVANZADO

Conocer e identificar 10 flores silvestres y 10 insectos de su zona.

DESTREZAS DE CAMPAMENTO Y METODOS DE SUPERVIVENCIA

1. Saber cómo se hace la soga y demostrar la manera correcta de usarla. Saber cómo hacer y conocer el uso práctico de los siguientes nudos: Cote o media malla, Falso, Llano, Corredizo, Doble Lazo, Dos medios cotes, Ballestrinque y As de guía o potreador.
2. Pernoctar en un campamento.

3. Aprobar un examen sobre medidas generales de seguridad.
4. Armar y desarmar una carpa y hacer una cama de campaña.
5. Saber diez reglas para realizar caminatas y qué hacer cuando se está perdido.
6. Aprender las señales de rastro y pista. Poder diseñar un rastro de dos Kms. para que otros puedan seguir la pista. Poder seguir un rastro o pista por dos Kms.
7. Completar una especialidad en Arte y Manualidades.

AVANZADO

1. Empezar un fuego con un solo fósforo, usando materiales naturales y mantenerlo vivo.
2. Usar correctamente el cuchillo y el hacha y saber diez reglas de seguridad en el uso de ellos.
3. Atar cinco nudos rápidos.

REQUISITOS GENERALES

Una clase ha sido asignada a esta sección, más una para la clase avanzada.

REQUISITO 1

TENER 10 AÑOS DE EDAD Y/O ESTAR EN QUINTO GRADO O SU EQUIVALENTE.

Explicación

Este curso ha sido trazado para un niño de 10 años, y preparado de acuerdo a su capacidad física y mental. Comenzar este curso antes de haber cumplido los 10 años puede causar dificultades y hacer que el niño pierda interés en cursos futuros en los años más importantes de la adolescencia. Un niño de nueve años podrá comenzar la clase sólo bajo las siguientes condiciones:

1. Si está en quinto grado o su equivalente.

2. Si cumple los 10 años en la primera parte del trimestre cuando comienza la clase.

REQUISITO 2

SER UN MIEMBRO ACTIVO DEL CLUB DE CONQUISTADORES.

Explicación

Para ser un miembro activo deberá:

a. Pagar fielmente la cuota del Club de Conquistadores.
b. Participar por lo menos en el 75 por ciento de las actividades del Club.

El Conquistador debe apoyar al Ciub de Conquistadores con su influencia y aceptar las responsabilidades que le sean confiadas.

REQUISITO 3

MEMORIZAR Y EXPLICAR EL VOTO Y LA LEY DEL CONQUISTADOR.

Períodos de Clase

Este período está destinado a introducir y explicar la ley y el voto del

Conquistador. Las asignaturas para aprender de memoria deben ser cumplidas fuera del período de clase.

Explicación

Cada Conquistador debe tener una norma por la cual regir su vida. Para el Conquistador adventista, la ley y el voto del Conquistador constituyen esa norma. Deben aprenderse de memoria, y sus principios deben ser puestos en práctica. Al igual que toda nación tiene su constitución, el voto y la ley del Conquistador se consideran como la constitución del programa de Conquistadores en todo el mundo. Cada Conquistador debe respetar esa constitución que regula toda actividad, y practicar en su vida lo que estipula el voto y la ley.

VOTO DEL CONQUISTADOR

Por la gracia de Dios,
Seré puro, bondadoso y leal.
Guardaré la Ley del Conquistador
Seré siervo de Dios y amigo de la humanidad.

SIGNIFICADO DEL VOTO

Por la gracia de Dios" significa que dependo de El, reconociendo que en su fuerza se perfecciona mi debilidad. Significa que sólo dependiendo de EL puedo hacer su voluntad. Significa que solamente por medio de la gracia soy salvo de mis pecados, a través del poder de Jesucristo, nuestro Salvador y Redentor.

"Seré puro" signfica que llenaré mi mente con todo lo que es bueno y verdadero, y que emplearé mi tiempo en actividades que me ayudarán a desarrollar un carácter firme y puro.

"Seré bondadoso" significa que seré considerado y amable, no solamente con mis semejantes, sino todo lo que fue creado por Dios.

"Seré leal" significa que seré honesto y correcto en mis estudios, trabajo y juegos, y que siempre podrán contar con que haré lo mejor que pueda en todo.

"Guardaré la Ley del Conquistador" significa que estudiaré el significado de la Ley del Conquistador, y que me esforzaré por vivir de acuerdo con su espíritu, reconociendo que la obediencia a la ley es esencial en cualquier organización.

"Seré siervo de Dios" significa que me propongo servir a Dios en primer, último y mejor lugar en todo lo que haga o sea.

"Seré amigo de la humanidad" significa que viviré para bendecir a otros y seré con ellos como quiero que sean conmigo.

LA LEY DEL CONQUISTADOR ME MANDA

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

INTERPRETACION DE LA LEY DEL CONQUISTADOR

Observar la Devoción Matutina. Cada Conquistador debe orar y estudiar su Biblia cada día. La mejor forma dé empezar el día es observando la Devoción Matutina, la cuál ha sido preparada especialmente para cada jovencito Adventista del Séptimo Día.

El primer alimento que necesito es la Palabra de Dios. La estudiaré y meditaré en ella, y la haré parte de mi devoción personal diaria.

Oraré dándole gracias a Dios por sus bendiciones y pidiéndole las cosas que tanto yo como otros necesitamos. Dios ha prometido oirme.

Compartiré lo que he aprendido en la Palabra de Dios con mi familia y otros. Quiero que Jesús vuelva pronto, y que otros lleguen a conocerlo personalmente como yo lo conozco.

Observaré la Devoción Matutina porque es el plan de Dios para enriquecer mi vida espiritual y prepararme para su reino.

Cumplir con la parte que me toca. "Un carácter formado a la semejanza divina es el único tesoro que podemos llevar de este mundo al venidero. Los que en este mundo andan de acuerdo con las instrucciones de Cristo, llevarán consigo a las mansiones celestiales toda adquisición divina. Y en el cielo mejoraremos continuamente. Cuán importante es, pues, el desarrollo del carácter en esta vida" (MJ, págs. 98, 99).

Reconociendo esta gran necesidad en el mundo y en mi vida, no temeré a nada que sea mi deber. Cumpliré gozosamente con mis responsabilidades en la casa, en la escuela y en la iglesia. Demostraré un espíritu de equidad en el juego o deporte, esforzándome por hacer siempre lo mejor.

Haré honradamente mi parte evitando meterme en problemas, cuidando mi dinero, respetando lo que no es mío y cumpliendo con todas mis responsabilidades.

Cuidar mi cuerpo. "La salud física perfecta es una de las más grandes ayudas para formar en la juventud caracteres puros y nobles,

fortaleciéndolos para dominar el apetito y refrenar los excesos degradantes" (MJ, pág. 231).

Reconozco que el tiempo de establecer buenos hábitos, de aprender a tener control propio y de mantener un cuerpo sano, es en los años de mi juventud. También reconozco que mi cuerpo es templo del Espíritu Santo, y que se me ha confiado el cuidado del mismo. Es mi responsabilidad aprender principios que me ayuden a vivir felizmente y libre de los vicios y la corrupción del mundo.

Mantendré mi cuerpo saludable respirando profundamente, haciendo ejercicios, usando la debida alimentación y vestimenta, y evitando los venenos del alcohol, el tabaco, el té, el café y otras drogras dañinas.

No acortaré mi vida ni la oportunidad de servir a Dios degradando y abusando mi cuerpo.

Tener una mirada franca. La Biblia dice, "Los ojos de Jehová están en todo lugar, mirando a los malos y a los buenos" (Proverbios 15:3).

Tener una mirada franca significa que no importa donde estemos, a la vista de todos o en algún lugar oscuro y escondido, podemos mirar a Jesús cara a cara y no sentir miedo. Adán y Eva huyeron de la presencia de Dios. No podían encontrarse con él porque habían pecado.

Para tener una mirada franca no debo mentir ni engañar. Siempre diré la verdad aunque haya de sufrir. Despreciaré toda palabra y pensamiento impuros.

Ser cortés y obediente. "La regla de oro es el principio de la verdadera cortesía, y su más fiel ilustración se halla en la vida y el carácter de Jesús. ¡Qué rayos de suavidad y belleza emanaban de la vida diaria de nuestro Salvador! ¡Qué dulzura fluía de su presencia! En sus hijos se revelará el mismo espíritu" (MJ, pág. 418).

Quiero ser cortés porque la cortesía es la manifestación exterior del amor que emana de un corazón que refleja el amor de Jesús. Siempre daré un saludo bondadoso y estaré listo para ayudar al extraño, al anciano, al enfermo, al pobre y a los pequeñuelos.

Reconozco que la obediencia a Dios ocupa el primer lugar, sigue la obediencia a los padres y luego la obediencia a los maestros y oficiales. Quiero seguir el ejemplo de Jesús que fue obediente hasta la muerte de cruz. El vino a cumplir una misión y fue obediente a su Padre Celestial.

Andar con reverencia en la casa de Dios. Cuando Moises entró en la presencia de Dios para recibir los diez mandamientos se le pidió al pueblo que se santificara y que lavara sus ropas. Debería tener reverencia ante el Dios del Universo. "Tanto los niños como los jóvenes nunca deben sentir que es motivo de orgullo ser indiferentes y descuidados en las reuniones donde se adora a Dios" (MJ, págs. 263, 264).

Andaré con reverencia en su santuario adaptando mis pies, mis manos y mi corazón a la ocasión y al lugar. Dios está en la iglesia o la capilla, porque ella ha sido dedicada a su servicio. Estaré callado y reverente y seré cuidadoso en todo lo que diga y haga.

Seré reverente en la oración. Cerraré mis ojos y conservaré una postura apropiada y digna mientras hablo con Dios.

Respetaré el santuario, el edificio y sus muebles. No hablaré con mis compañeros; recordaré que los ángeles se cubren con humildad cuando se acercan al trono de Dios.

Conservar una canción en el corazón. "La melodía de la alabanza es la atmósfera del cielo; y cuando el cielo se pone en contacto con la tierra, se oyen música y canto, acciones de gracias y voz de melodía'"(MJ, pág. 289).

Conservaré una canción en mi corazón porque soy feliz, pues he sido redimido. Cantaré cuando esté acompañado o a solas. Quiero sentir el gozo de la salvación, el gozo de ser cristiano, el gozo que uno experimenta al estar con Cristo. Cantaré cuando todo vaya bien y cuando las cosas vayan mal. Sé que las pruebas y las tribulaciones son la forma como Dios me enseña y me moldea.

"Cántese en el hogar cantos dulces y puros, y habrá menos palabras de censura y más de alegría, esperanza y gozo. Cántese en la escuela y los alumnos serán atraídos más a Dios, a sus maestros y los unos a los otros" (MJ, pág. 290).

Trabajar para Dios. El único propósito del Conquistador adventista es hacer la obra de Dios.

"Los niños pueden ser misioneros aceptables en el hogar y en la iglesia. Dios desea que se les enseñe que están en este mundo para prestar servicio útil, no solamente para jugar. En el hogar se los puede educar para hacer obra misionera que los preparará para actuar en más vastas esferas de utilidad. Padres, ayudad a los niños a realizar el propósito que Dios tiene para ellos" (MJ, pág. 223).

¡Qué tremenda oportunidad de poder tener una parte en la terminación de la obra de Dios en la tierra! Los ángeles estarían felices de realizar este trabajo, pero fue dado a hombres y mujeres, a los jóvenes y a los niños y niñas.

METODO PARA EXAMINAR

Aprender de memoria.

REQUISITO 4

LEER EL LIBRO "EL SENDERO DE LA FELICIDAD"

EXPLICACION:

Este libro fue escrito por Lawrence Maxwell y traducido al castellano por la Sra. Aurora Chávez. Está de venta en las agencias de publicaciones o en los departamentos de MI de la asociación/misión. Puede leerse en forma individual o como un proyecto de toda la clase. El libro es una explicación detallada del Voto y la Ley en forma de narración.

REQUISITO 5

TENER UN CERTIFICADO VIGENTE DEL CLUB DE LIBROS.

EXPLICACION:

El Club de Libros debe estar formado por una variedad de libros que brinden al Conquistador un conjunto equilibrado de temas sobre la naturaleza, biografías, aventuras e historias que inspiren. El certificado vigente se aplica al año dentro del cual el Conquistador completa los requisitos para ser investido. El certificado del Club de Libros otorgado para una clase no podrá usarse para llenar el requisito de otra clase. Cuando los Conquistadores lean los libros seleccionados, el instructor enviará sus nombres al Director/Asociado de MI para Jóvenes de la asociación/misión para que se les extiendan los certificados del Club de Libros.

REQUISITO AVANZADO

SABER CANTAR O TOCAR Y EXPLICAR EL SIGNIFICADO DEL HIMNO DEL CONQUISTADOR Y LA PRIMERA ESTROFA DEL HIMNO NACIONAL DE SU PAIS.

PERIODOS DE CLASE: Uno.

EXPLICACION

Este requisito puede cumplirse durante los ejercicios de apertura de cada reunión. Una vez cantados los himnos, pida a un Conquistador que explique su significado. Si el grupo es pequeño, pida que expliquen solo una parte del himno cada vez. Por ejemplo, "Soy Conquistador, fuerte y fiel". Ellos deberán explicar en dos minutos cómo un Conquistador debe interesarse y esforzarse para desarrollar un cuerpo fuerte, buenos hábitos de salud y sana alimentación, tener mentes claras y puras, etc.

Conquistadores

Henry T. Bergh



Copyright 1962. Henry T. Bergh, owner.

INVESTIGACION BIBLICA

El propósito de la sección de Investigación Bíblica es familiarizar al Conquistador con el Antiguo Testamento, y ayudarlo a reconocer al Salvador en todas sus historias. El tema es: CRISTO EN EL ANTIGUO TESTAMENTO.

A este curso básico se le han asignado cinco períodos de clase de media hora cada uno, y a la sección avanzada, dos períodos.

REQUISITO 1

APRENDER DE MEMORIA LOS LIBROS DE LA BIBLIA QUE COMPONEN EL ANTIGUO TESTAMENTO, Y SABER LAS CINCO SECCIONES EN QUE SE DIVIDEN. DEMOSTRAR HABILIDAD PARA ENCONTRAR CUALQUIERA DE SUS LIBROS.

PERIODOS DE CLASE: Dos períodos, más el tiempo que necesiten fuera de la clase para memorizar las tareas asignadas.

OBJETIVO

Ayudar al Conquistador a familiarizarse con la ubicación de los libros del Antiguo Testamento.

METODOS PARA ENSEÑAR

La repetición y la asociación están entre los mejores métodos de memorización. A continuación damos una lista de métodos que se pueden emplear para cumplir este requisito:

1. Tabla de Memoria.
2. ¿Qué hay en un nombre?
3. Juego de la Espada Bíblica.
4. Aprender los libros de la Biblia al son de la música.
5. Estante de Libros.

1. TABLA DE MEMORIA

Copie la Tabla de Memoria en un pizarrón o haga copias de la misma para distribuir en la clase.

Los libros de la Biblia pueden aprenderse por secciones.

TABLA DE MEMORIA

Génesis Exodo Levítico Números Deuteronomio	5	LIBROS DE MOISES (Pentateuco)
Josué Jueces Ruth I de Samuel II de Samuel I de Reyes II de Reyes I de Crónicas II de Crónicas Esdras Nehemías Esther	12	LIBROS DE HISTORIA
Job Salmos Proverbios Eclesiastés Cantar de los Cantares	5	POETAS
Isaías Jeremías Lamentaciones Ezequiel Daniel	5	PROFETAS MAYORES
Oseas Joel Amós Abdías Jonás Miqueas Nahún Habacuc Sofonías Hageo Zacarías Malaquías	12	PROFETAS MENORES

2. ¿QUE HAY EN UN NOMBRE?

Cada sección del Nuevo Testamento nos enseña algo acerca de Jesús y del plan de salvación. Los Conquistadores disfrutarán tratando de encontrar las características de Jesús en los libros de la Biblia.

Haga que busquen los siguientes nombres, preferiblemente en el diccionario bíblico, para que descubran su significado y cómo ellos reflejan el cuidado que Dios tiene de su pueblo. Pídales que usen cuadros y dibujos para ilustrar los que encuentren.

A continuación damos el significado de los nombres para beneficio del instructor:

JOSUE	(Jehová es liberación)
ESDRAS	(Dios ha ayudado)
ISAIAS	(Dios fortalecerá)
HAGEO	(Nacido en un día especial)
MALAQUIAS	(Por mensajero)
ZACARIAS	(Jehová ha recordado)
SAMUEL	(Dios oyó)
NEHEMIAS	(Dios ha consolado)
DANIEL	(Dios es mi juez)
AMOS	(Llevador de cargas)
SOFONIAS	(Jehová ha protegido)
OSEAS	(Jehová salva)

3. JUEGO DE LA ESPADA BIBLICA

Esta es una actividad en la que participa el grupo para que los Conquistadores practiquen como encontrar en forma rápida los libros de la Biblia. Efesios 6:13-17 describe la armadura cristiana, de la cuál la Espada del Espíritu es la Biblia (versículo 17).

Actividades:

1. Seleccione los participantes.

   a. Dos Conquistadores que sostengan una cuerda.
   b. Todos los que deseen, pueden participar.

2. Los participantes formarán una línea recta detrás de la cuerda que estará estirada frente a ellos, a unos 5 centímetros del piso. Deben llevar la Biblia bajo el brazo izquierdo.

3. El director dará el mandato: "Atención, saquen sus Espadas". Los Conquistadores cruzarán rápidamente la mano derecha para desenvainar sus espadas (Biblias cerradas) y colocarlas frente a ellos un poco más arriba de la cintura, listos a encontrar las citas que se les pida.

4. El director anunciará las citas. Por ejemplo: "El libro de los Salmos" (empiece con un libro grande y bien conocido) o pida que

busquen un libro de algunas de las secciones de la Biblia. Por ejemplo: Historia, Poesía. El ejercicio se hace más difícil cuando se trata de los libros de los profetas menores, o cuando se les pide que busquen un capítulo y versículo específicos.

5. Ningún Conquistador se moverá hasta que se oiga la orden "Busquen". La cuerda se dejará caer mientras los Conquistadores proceden a buscar rápidamente el texto mencionado. El primero que lo encuentre dará un paso al frente mientras que señala con la mano el lugar donde se encuentra el texto.

6. Después de darse la orden, tendrán 10 segundos para encontrar el texto y dar un paso al frente. (El tiempo permitido varía de acuerdo a la experiencia que tengan los Conquistadores).

7. La persona que mide el tiempo avisará cuando éste se acabe diciendo en voz alta, "Tiempo". Se levantará la cuerda inmediatamente, quizá atrapando a algunos Conquistadores. Ellos deberán volver a colocarse detrás de la cuerda.

8. Los niños que crucen la línea antes que se acabe el tiempo serán considerados ganadores.

9. El juez del juego revisará las referencias bíblicas.

10. Se darán dos puntos a cada ganador, y el primero que acumule 20 puntos quedará en primer lugar.

11. El director anunciará, "¡Atención, un paso hacia atrás. Todos, marchen Los que sostienen la cuerda la bajarán para que los niños vuelvan a su lugar original, y luego la volverán a subir.

12. El director dará la orden: "Guarden sus espadas". Los Conquistadores rápidamente colocarán sus Biblias debajo del brazo izquierdo, y la mano derecha descansará a un lado.

13. Ahora están listos para repetir el juego empezando con la orden, "Saquen sus espadas".

Personas necesarias

1. Director - El que da las órdenes y se encarga de seleccionar los textos bíblicos con anticipación.

2. Dos personas que se encarguen de sostener y dejar caer la cuerda.

3. Dos jueces. Un juez que observe cuando los niños crucen la línea, especialmente los que no alcancen a dar el paso completo cuando se acabe el tiempo. El segundo juez revisará los textos para ver si están correctos.

4. Una persona que marque el tiempo (contando los segundos) y anuncie cuando éste se acabe.

5. Una persona que lleve la cuenta de cuántos puntos alcanza cada niño.

4. APRENDER LOS LIBROS DE LA BIBLIA AL SON DE LA MUSICA

Escoger un himno al que se le pueda adaptar la letra para nombrar los libros de la Biblia.

5. ESTANTE DE LIBROS

Haga bloques de cartón o de madera con los nombres de los libros de la Biblia escritos en el lomo. Si es posible, colóquelos en un estante.

a. Mézclelos y pídale a los niños que los coloquen en el orden correcto.

b. Vacíe los estantes y pídale a los niños que coloquen los libros en orden.

c. Tenga una persona que marque el tiempo mientras utiliza cualquiera de las dos alternativas mencionadas arriba.

METODOS PARA EXAMINAR

1. Repetición de los libros en orden.

2. Juego dirigido por el director, el cual consiste en que los Amigos puedan encontrar en la Biblia 15 libros del Antiguo Testamento en un período de dos minutos.

REQUISITO 2

TENER UN CERTIFICADO VIGENTE DE GEMAS BIBLICAS.

PERIODOS DE CLASE: UNO

Se ha designado un período de clase para tener el examen de Gemas Bíblicas.

METODO PARA ENSEÑAR

1. Cada Conquistador puede hacer una carpeta en forma artística con los texto escogidos e ilustrarlos con ilustraciones sacadas de revistas. Esto debe ser un proyecto para hacer en casa durante la semana.

2. Además de aprenderse la gema bíblica, cada Conquistador puede traer una ilustración que explique el texto y hacer un cartel con las ilustraciones que el grupo traiga cada semana. Estos carteles pueden usarse después para decorar el salón de reuniones.

3. Animar a cada Conquistador a aprenderse la gema bíblica como parte de su culto diario.

4. Recitar al unísono las gemas bíblicas.

Sugerencias para el repaso semanal de las Gemas Bíblicas

1. REPETICION: Después que algunos Conquistadores hayan repetido el versículo del día, pida que lo repitan juntos, después sólo las niñas, luego los varones y aún los maestros. Termine pidiendo que todos lo repitan juntos, y asegúrese que todos participan. Si es posible, continúe hasta que todos lo hagan. (Siempre debe repetirse la cita, después de decir el versículo).

2. OMISION: Escriba claramente el texto en el pizarrón antes de la reunión y borre cada segunda palabra, preferiblemente las palabras claves, y generalmente la primera palabra, la cuál es difícil de recordar. Pida a diferentes niños que suplan las palabras que faltan, enfatizando que sólo deberá contestar el niño al que se le está haciendo la pregunta. Cuando el grupo sea pequeño, se puede pedir a los niños que pasen al frente y escriban las palabras en los lugares donde hagan falta.

3. COMPETENCIA: Cuando hay un número igual de niños y niñas, trace una línea vertical que pase por el centro del pizarrón. A un lado escriba la palabra NIÑOS y al otro NIÑAS. Entonces ponga una marquita al lado que corresponda a cada niño que repita el versículo de memoria.

4. PALABRAS: Pida a dos o tres niños que repitan el texto, o que todos lo repitan una o dos veces. Después pida a cada persona en turno que diga sin vacilación la palabra que sigue. Entonces recorra el salón señalando quien debe suplir la próxima palabra. Sólo deberá responder el que haya sido señalado. Este ejercicio se hará rápidamente para que el repaso resulte interesante y efectivo.

5. PREGUNTAS: Haga tantas preguntas como pueda abarcando todos los textos desde el comienzo del trimestre. A veces pueden hacerse dos o tres preguntas sobre el mismo texto, pero es mejor mezclarlas con las de otros textos. Pida que las respuestas se den, si es posible, con las palabras textuales de la Biblia.

6. REPASO TIPO ABEJA: Divida a los niños en dos grupos. Pida a los miembros de un grupo que digan el texto en voz alta o que hagan una pregunta a uno de los miembros del otro bando. Si pueden contestarla, a ese grupo le tocará el turno de hacer las preguntas. Si no saben la respuesta, entonces el mismo grupo seguirá haciendo preguntas.

7. SORPRESA: Copie claramente los textos que se hayan estudiado hasta ese día en pedazos de papel y dóblelos. Entregue uno a cada niño antes de que empiece la reunión, pidiéndole que no lo abra hasta que se le indique. Pase lista, pidiendo que cada Conquistador se ponga de pie, abra el papelito y lea el texto que está escrito allí. El texto debe leerse en voz alta para confirmar si el texto está correcto.

8. EN OTRA OCASION escriba los versículos en pequeños pedazos de papel, como se ha descrito en el punto 7, para que los niños digan la cita.

9. EXAMEN DE CITAS: Escriba en el pizarrón algo similar a esto:

	29:	11
Isaías	:	12
	11:	
Salmo	:	8
Marcos	5:	
	:	58

Pídale a varios niños que llenen los espacios vacíos, igual que el No. 2, Omisión.

10. EXAMEN ESCRITO: Antes de la reunión escriba en forma clara dos o tres preguntas en el pizarrón y reparta papel y lápices. Revele las preguntas que ha escrito y pida a los niños que las contesten. Explique que no es un examen, y que ellos mismos corregirán sus propios papeles.

11. PENSAMIENTOS: Escriba un pensamiento de cada versículo en el pizarrón y pida a los niños que digan cuáles textos contienen estos pensamientos o declaraciones.

12. ESTUDIO DE LA BIBLIA: Dedique la última reunión del trimestre a repasar lo que han estudiado de la Biblia. Esto puede hacerse en forma de diálogo o estudio por uno o varios miembros del grupo. Los demás miembros servirán de público. Se debe animar al grupo que hagan preguntas que puedan contestarse con los textos aprendidos durante el trimestre.

METODO PARA EXAMINAR

Dar un examen trimestral que provee el Departamento de Jóvenes.

REQUISITO 3

SABER Y EXPLICAR EL SALMO 23 O EL SALMO 46.

PERIODOS DE CLASE: Uno.

OBJETIVO

Capacitar a los Conquistadores a conocer a Jesús como Amigo y Protector, y a descubrir en las Escrituras un significado especial individual.

EXPLICACION

SALMO 23: El Salmo 23 probablemente es el salmo más amado y conocido de todos. Universalmente se le conoce como el Salmo del Pastor. Es el deleite

de la niñez y el consuelo de la vejez. Se le ha llamado "La Perla de los Salmos", "El Sinsonte de los Salmos", "El Canto del Pastor acerca de su Pastor", etc. San Agustín dijo que era el salmo de los mártires. Sin lugar a dudas, se han escrito más libros y artículos sobre este salmo, y ha servido de inspiración a más poemas e himnos, que ningún otro salmo. Contiene un mensaje para todas las edades.

Pero este salmo es algo más que simplemente el Salmo del Pastor. No sólo pinta el cuadro de un pastor tierno y amante que guía a su rebaño a yacer en "lugares de delicados pastos" y a refrescarse "junto a aguas de reposo", y que lo protege de los peligros del desierto, sino que también pinta a un Anfitrión bondadoso que provee una superabundancia de alimento y cuidado solícito para sus huéspedes. El salmo termina con una expresión de absoluta confianza en que Jehová guiará a sus hijos con amor todos los días de sus vidas y que estarán con él como sus huéspedes hasta el fin de sus días.

El poema puede dividirse en tres estrofas. Las primeras dos estrofas (los versículos 1 al 3, y el versículo 4) presentan las ideas de amor, cuidado y protección. La tercera estrofa (versículos 5 y 6) presenta la idea de un anfitrión que provee hospitalidad a sus huéspedes.

El Salmo 23 no inspira ningún tipo de nacionalismo. Su apelación es universal. Las experiencias de David como pastor en las escabrosas colinas de Judea y luego como anfitrión real de la opulenta corte oriental de la ciudad capital, lo capacitaron ampliamente para escribir una de las líricas sagradas más dulces.

EL SALMO 46: Este salmo ha sido designado como el Salmo de Lutero, porque este gran Reformador que acostumbraba a cantarlo en tiempo de dificultades y problemas, lo parafraseó en su himno, "Castillo Fuerte", el cual encontramos en el Himnario Adventista. Este salmo es un himno glorioso basado en el tema de que el pueblo de Dios estará seguro en medio de la agitación de las naciones. Para expresar este tema tan apropiado para los últimos días, el salmista escogió una forma de verso muy irregular de la poesía hebrea. Tres estrofas, prácticamente iguales de largo, con responsos y Selah colocados apropiadamente, presentan escenas que muestran sorprendentes contrastes de aguas rugientes, montes tambaleantes y un río apacible; naciones agitadas, y la tierra derritiéndose al oír la voz del Señor; el asolamiento de la guerra, y Dios como Soberano sobre todas las naciones. Después de la notable victoria en los días de Josafat, los israelitas cantaban este himno (véase PR, págs. 148-151). Los Salmos 46, 47 y 48 están íntimamente relacionados en pensamiento y probablemente comparten el mismo fondo. En Profetas y Reyes, pág. 150, se infiere que David es el autor del Salmo 46.

Se dice que Oliver Cromwell le pidió al pueblo que cantara este salmo, diciendo: "Este es un salmo muy raro para un cristiano. Dios es nuestro amparo y fortaleza, nuestro pronto auxilio en las tribulaciones. Si el papado, los españoles y el diablo se vuelven contra nosotros, aún así los destruiremos en el nombre del Señor. Jehová de los ejércitos es con nosotros; nuestro refugio es el Dios de Jacob".

El Salmo 46 fue cantado en París por los revolucionarios de 1847; en India por

los apremiantes británicos en la rebelión de Sepoy. Quizá este salmo sea también el himno que el pueblo de Dios entone cuando afronte los amenazantes peligros de los últimos días.

Compare este Salmo con el himno,"Salvo en los Tiernos Brazos", que encontramos en el Himnario Adventista.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Escriba el Salmo con sus propias palabras en una hoja larga de papel, dejando suficiente espacio para ilustrarlo con ilustraciones y dibujos.

2. Practique con la clase de Amigos el Salmo 46 para que lo reciten al unísono en el culto divino.

3. Distribuya los versículos entre los miembros de la clase de Amigos, y pida que preparen una ilustración que demuestre cómo entienden la sección que les ha correspondido. En una de las reuniones los Conquistadores presentarán lo que han hecho y explicarán lo que ha significado para ellos.

4. Copie a mano una versión moderna del Salmo, ilustrándolo versículo por versículo.

5. El autor de los Salmos 23 y 46 era un hombre que disfrutaba de las actividades al aire libre. Sería apropiado que los Conquistadores estudiaran y memorizaran estos capítulos como parte del programa de una de sus actividades de campamento.

METODO PARA EXAMINAR

Repetir de memoria el salmo de su preferencia y demostrar en forma exitosa su significado.

REQUISITO 4

EN CONSULTA CON SU CONSEJERO, ESCOGER UNO DE LOS SIGUIENTES PERSONAJES DEL ANTIGUO TESTAMENTO: JOSE, JONAS, ESTHER O RUT. DISCUTA COMO GRUPO LA LIBERACION Y EL CUIDADO AMOROSO DE CRISTO COMO SE REVELA EN LA HISTORIA.

PERIODOS DE CLASE: UNO

OBJETIVO

Hacer que el Conquistador exteriorice sus impresiones sobre el cuidado de Dios en las vidas de los personajes del Antiguo Testamento mencionados anteriormente, y descubrir cómo se comparan con la vida y el ministerio de Jesús.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Para José y/o Rut:

Cuente en forma concisa la historia de José (Génesis 37-50) o de Rut (el libro de Rut) y escriba en el pizarrón una lista de los acontecimientos principales de la vida de estos personajes, tales como aparecen a continuación. Luego explique a la clase de Amigos que los puntos más importantes en las vidas de estos personajes del Antiguo Testamento señalan hacia la vida de Jesús y nuestra relación con él. Después pídales que describan cómo cada frase demuestra lo que Jesús hizo cuando vivió en esta tierra.

JOSE	JESUS
Amado por su padre.	Muy amado hijo de su padre.
Enviado para que fuera a ver a sus hermanos.	Enviado para ayudar a sus hermanos terrenales.
Porque odiaban a José, sus hermanos lo vendieron como esclavo.	Fue tratado como un enemigo.
Sufrió prisión.	Sufrió la cruz.
Su padre creyó que había muerto.	Murió y fue separado de su Padre.
Sacado de la prisión.	Resucitó.
Llegó a ser Primer Ministro.	Ascendió a ocupar un lugar

	de honor a la diestra de Dios.
Salvó a su familia de la hambruna.	Salvó a sus hermanos.
RUT	NUESTRA RELACION CON JESUS
Noemí y su familia dejan la tierra prometida.	A veces abandonamos la protección del plan de Dios.
Muerte y tragedia la asedian.	Problemas siempre surgen como resultado.
Noemí y Rut regresan.	Sufrir problemas y tribulaciones a menudo nos hacen volver a Jesús y a sus caminos.
Rut siega en los campos de Booz, quien es un hombre rico y poderoso.	Jesús nos da privilegios especiales.
Booz era pariente de Rut.	Jesús es nuestro hermano.
Booz ama a Rut y se casa con ella.	Jesús nos ama y nos cuida siempre.

2. José

Pida a la clase que haga una lista de los siguientes personajes para descubrir el significado que tiene cada nombre, usando el diccionario bíblico. Explique como cada nombre fue escogido para comunicarnos algo sobre Dios o Jesús, y su cuidado por nosotros. A continuación damos las respuestas para beneficio del instructor.

JOSE	El añadirá
JUDA	El alabado
GAD	Buena fortuna
NEFTALI	Mi lucha
SIMEON	Oyendo
ISRAEL	El lucha con Dios/El prevalece sobre Dios
ASER	El feliz o el que trae felicidad
MANASES	Que hace olvidar
LEVI	Unión
ISACAR	Recompensa
BENJAMIN	Hijo de la mano derecha

3. Jonás

El libro de Jonás es uno de los doce libros que forman la sección de los Profetas Menores y está escrito en forma narrativa. Es un recuento de la tarea que fue encomendada a Jonás de ir a la ciudad de Nínive para anunciar su pronta destrucción a causa de sus muchos pecados. El profeta acaricia dudas y recelos sobre la forma de llevar a cabo la orden

de Dios de ir a Nínive. El solo pensamiento de ir a esa gran metrópolis, más las dificultades e imposibilidades al parecer de la tarea lo hicieron huir de la responsabilidad que tenía de cumplir con la orden divina y dudar de su buen juicio. En su fracaso por falta de fe que debió haberlo hecho comprender que con el mandato divino venía también el poder divino para cumplirlo, Jonás se hundió en el desaliento, el temor y la desesperación (ver PR, 199). Conociendo la mansedumbre y la misericordia de Dios, Jonás tenía miedo de que si él proclamaba el mensaje divino y los paganos lo aceptaban, la amenaza que él había pregonado no se cumpliría. Eso sería algo muy humillante para él, (como resultó serlo), y no podría soportarlo (Jonás 4:1, 2). Al principio desobedeció, pero debido a una serie de eventos que tuvieron lugar, llevó a cabo su misión. Los habitantes de Nínive se arrepintieron, y por un tiempo estuvieron apartados de sus pecados. Jonás estaba muy airado, pero Jehová justificó sus obras.

Entre las lecciones que nos enseña la admonición de Jonás está la verdad de que la gracia de Dios trae salvación a todos (Tito 2:11), que no estaba limitada solamente a los judíos y que debía ser revelada a los gentiles. "También a los gentiles ha dado Dios arrepentimiento para vida" (Hechos 11:18). Al igual que Pedro (Hechos 10), Jonás llegó a comprender a regañadientes que Dios deseaba recibir a personas de todas las naciones que se allegaran a él. Al referirse a "los hombres de Nínive" que respondieron al llamado de Jonás al arrepentimiento, Jesús condenó a los orgullosos y farisaicos judíos de sus días (ver Mateo 12:41 y Lucas 11:32) y a todos los que en su complacencia religiosa y falso sentido de seguridad se engañan a sí mismos pensando que son el pueblo favorito de Dios, y que por lo tanto tienen asegurada la salvación.

Jesús usó la experiencia que Jonás tuvo en el mar, como una ilustración de su muerte y resurrección (Mateo 12:39, 40). La referencia al libro de Jonás en este pasaje establece la veracidad del mismo.

4. Ester

Desde el punto de vista literario, el libro de Esther es un idilio y una épica. Describe una crisis en la suerte del pueblo de Dios que lo amenaza con aniquilarlo. El instrumento de liberación es una judía, quien fue llevada de una vida sencilla y tranquila con su primo y padre adoptivo, Mardoqueo, a ser la reina de un imperio mundial. La narración del libro presenta a Ester como una mujer de claro juicio, de un notable dominio propio y de un grande y noble espíritu de sacrificio. El desafío de Mardoqueo, "¿y quién sabe si para esta hora te han hecho llegar al reino?" (Ester 4:14), proyecta a la joven reina a las alturas de una acción heroica. Con solemne dignidad su espíritu se puso a la altura que demandaba la ocasión cuando pronunció las valientes y emocionantes palabras, "y si perezco, que perezca". En el momento cuando el cetro le fue extendido a Ester, ella no identificó inmediatamente al perverso, sino que con considerable aplomo e inteligente astucia dirigió al rey y a Amán hacia una situación que resultara favorable a su propósito. La literatura novelesca no podría haber concebido una serie de coincidencias tan dramáticas y sorprendentes como las que sucedieron para exponer y llevar a Amán a la muerte.

En la Fiesta de Purin, fiesta de la suerte, los judíos conmemoran el hecho de que el cielo descartó los planes diabólicos de Amán, los que supuestamente estaban destinados a triunfar debido a la suerte que había sido echada (ver Ester 3:7).

El carácter religioso y las enseñanzas morales del libro de Ester pueden resumirse de la siguiente manera:

A. Aunque el nombre de Dios no aparece en todo el libro, su providencia es manifiesta a través del mismo. Nadie que no cree en Dios podría haberlo escrito. Ningún creyente puede leerlo sin sentir que su fe se afianza. El escritor presenta la liberación como el resultado de una fe viviente en Dios.

B. El libro de Ester provee información sobre el origen de una importante fiesta nacional judía, la Fiesta de Purin, la que hasta hoy se celebra con gran regocijo cada año.

C. Una lección moral vital satura la narración de este libro. La popularidad de Amán es corta y pasajera, y así la naturaleza transitoria del poder y prosperidad terrenal llega a ser dolorosamente evide te. Dios humilla a los que se enorgullecen, y enzalza a los que confían en él.

D. La providencia de Dios es expuesta en forma impresionante. Los esfuerzos humanos se unen al poder divino. Los medios usados son humanos, pero la liberación en sí, es divina.

Comparaciones de la Naturaleza Humana

ESTER	MARDOQUEO	AMAN
Tímida	Representante de Dios	Carácter del diablo
Amaba a Dios	Trabajo similar al del Espíritu Santo	Lleno de odio
Aceptó responsabilidad	Rechazó apoyar el mal	Planeaba cometer homicidio
Dependía de Mardoqueo para que la dirigiera	Humilde, de convicciones profundas	Lleno de orgullo
Honesta	Correcto	Engañador
Valiente	Sabía el peligro que afrontaba	Impaciente para destruir
Dispuesta a morir	No se comprometía	No había verdad en él
Victoriosa	Victorioso	Fue vencido por su pecado

FUENTES DE INFORMACION

Comentario Bíblico Adventista, Patriarcas y Profetas, La Biblia (Versión Popular), Cristo en Todas las Escrituras.

METODO PARA EXAMINAR

Completar el ejercicio en la manera que se desee.

REQUISITO AVANZADO

CONOCER DIFERENTES METODOS DE PURIFICAR EL AGUA Y DEMOSTRAR SU HABILIDAD EN CONSTRUIR UN REFUGIO. CONSIDERAR EL SIGNIFICADO DE JESUS COMO EL AGUA DE VIDA Y COMO NUESTRO REFUGIO.

PERIODOS DE CLASE: DOS

OBJETIVO

Ayudar al Conquistador a asociar algunas de las lecciones básicas e importantes de superviviencia con verdades espirituales concernientes a Jesús.

METODO DE ENSEÑANZA

Este requisito puede dividirse en tres secciones como sigue:

Un período de clase -- instrucción sobre la purificación del agua y construcción de un refugio.
Un período de clase -- aplicación práctica de lo enseñado.
Un período de clase -- aplicación espiritual.

RECURSOS

1. METODOS PARA PURIFICAR EL AGUA

La única forma de cerciorarnos de que el agua está buena para tomar, cocinar y lavar la loza es examinarla químicamente. Si esto no se ha hecho, hay que esterilizar el agua, no importa cuán limpia parezca, porque puede contener enfermedades peligrosas, tales como la tifoidea y otras.

A. Hierva el agua por veinte minutos (contando desde el momento que empieza a hervir). Esto le dará un sabor diferente al agua, puesto que se le ha quitado el oxigeno. Para restaurarle su buen sabor, revuélvala vigorosamente o viértala repetidamente de un recipiente a otro.

B. Echele una o dos gotas de yodo por un litro de agua y déjela asentar por media hora. También se venden pastillas de yodo para purificar el agua.

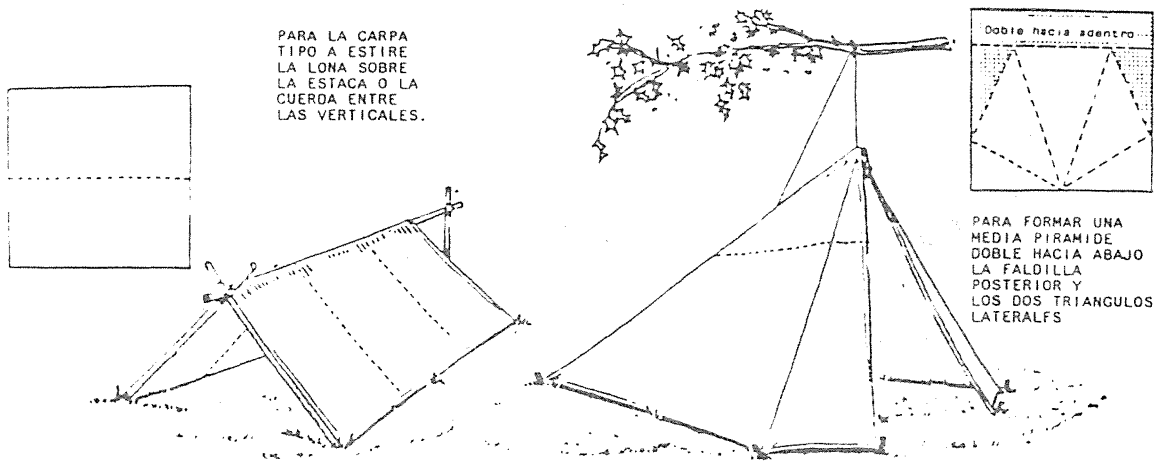
C. Añada una parte de cloro por 10 partes de agua. Déjela asentar por 30 minutos. Por lo general se usa el mismo cloro que se emplea para lavar la ropa.

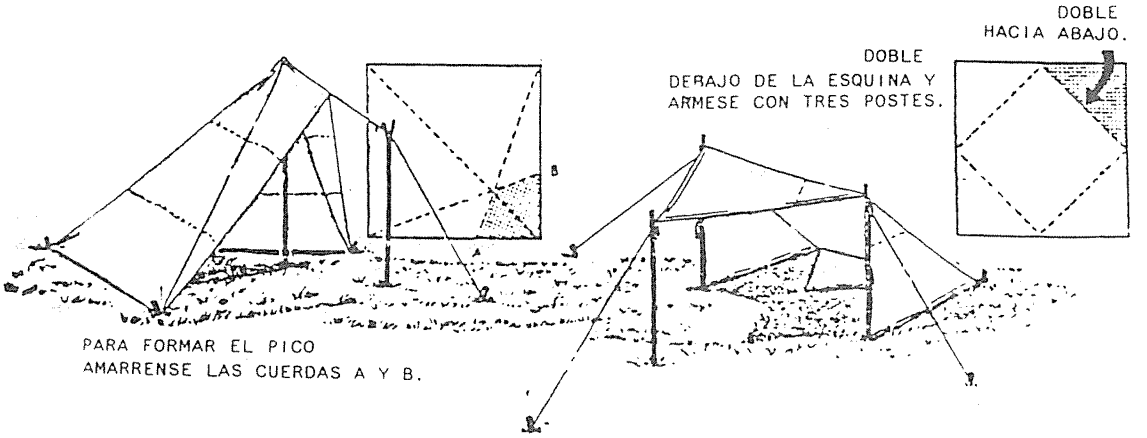
D. Las pastillas de Halizone o Puritab contienen gas clorhídrico y se usan también para purificar el agua. Si usa estas tabletas, cerciórese de que no están pasadas de tiempo. Mantenga el envase donde vienen las tabletas bien cerrado, colocando adentro un poco de algodón para que absorba la humedad. Use exactamente la dosis que especifique la etiqueta del envase y déjela asentar por 30 minutos.

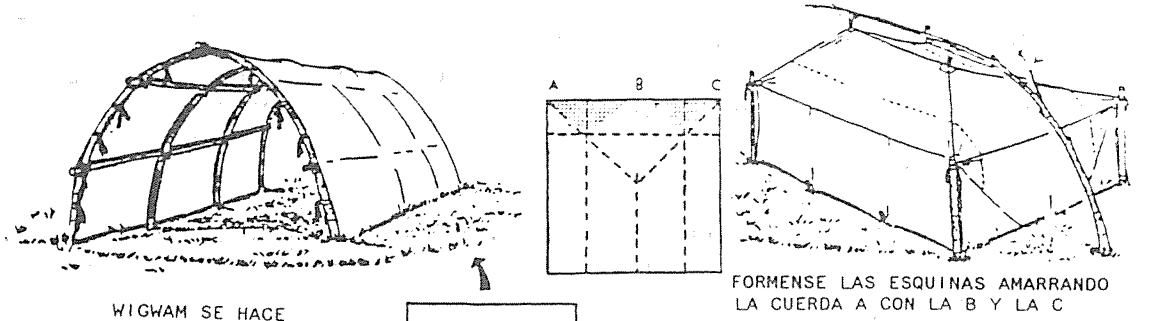
2. REFUGIOS

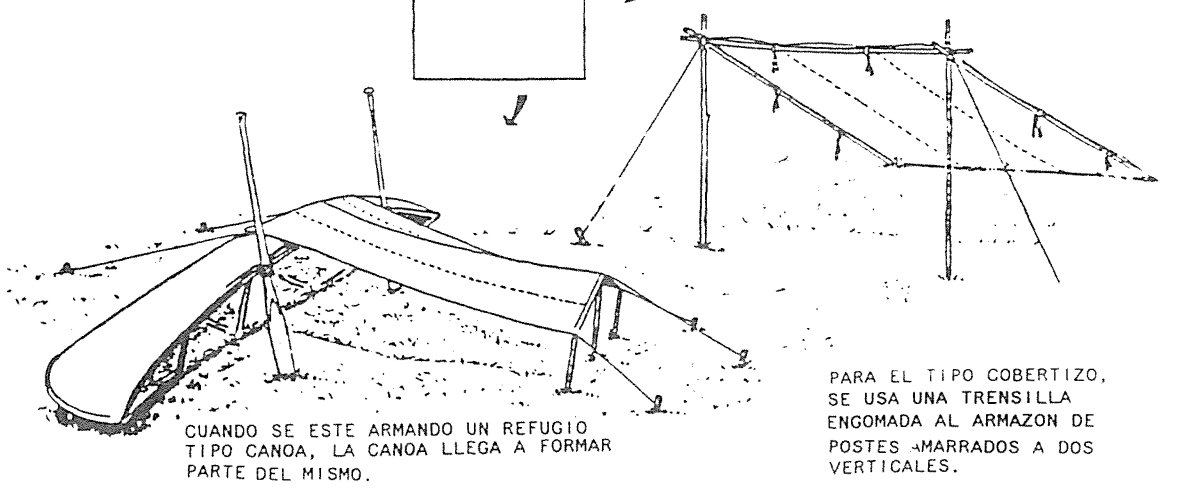
Los más sencillos son los de tipo cobertizo. Un cobertizo se puede hacer extendiendo una soga entre dos árboles a unos dos metros del terreno o entre dos estacas separadas unos dos metros una de otra. Si usa horcones para clavar como estacas, cerciórese de clavarlos en forma inclinada. Use como techo una cobertura de plástico o un encerado. Las esquinas y los lados pueden sujetarse con estacas o piedras.

Se pueden hacer cobertizos más elaborados usando armazones más fuertes y techumbre de paja. Se extiende una viga entre dos horquetas y paralelamente se hace lo mismo con otras dos horquetas. Por encima se les extiende hojas de hierbas largas, cañas, juncos, helechos, hojas de palmera o ramas frondosas de árboles. El techo se puede amarrar entre si con cordeles. Los métodos dependen de los materiales que se usen.




DOBLE
HACIA ABAJO.
DOBLE
DEBAJO DE LA ESQUINA Y
ARMESE CON TRES POSTES.
B
A
PARA FORMAR EL PICO
AMARRENSE LAS CUERDAS A Y B.


A
B
C
WIGWAM SE HACE
ESTIRANDO LA LONA SOBRE
UN ARMAZON DE RAMAS.
FORMENSE LAS ESQUINAS AMARRANDO
LA CUERDA A CON LA B Y LA C


CUANDO SE ESTE ARMANDO UN REFUGIO
TIPO CANOA, LA CANOA LLEGA A FORMAR
PARTE DEL MISMO.
PARA EL TIPO COBERTIZO,
SE USA UNA TRENSILLA
ENGOMADA AL ARMAZON DE
POSTES AMARRADOS A DOS
VERTICALES.

Si lo que necesita es calor, haga el cobertizo pequeño. Es mejor hacer dos cobertizos para dos personas cada uno, que uno más grande para cuatro personas. Al hacer el cobertizo tenga cuidado para que la abertura nunca le quede frente al viento.

Una balsa de goma o canoa o bote colocado boca abajo o apuntalado contra una roca o tronco, puede proporcionar un refugio fuerte, y se puede convertir en uno mejor con la ayuda de una lona de plástico o un encerado, o una pared de piedras o ramas.

3. JESUS COMO EL AGUA DE VIDA

A. Juan 4:4-42 - Historia de la mujer junto al pozo de Jacob.

"Esta agua representa la vida de Cristo, y cada alma debe obtenerla por medio de una conexión viva y directa con Dios" (Testimonios para Ministros, p. 266).

"El que beba de esta agua volverá a tener sed: pero el que bebiere del agua que yo le daré nunca más tendrá sed".

El que trate de aplacar su sed en las fuentes de este mundo, bebe tan sólo para tener sed otra vez. Por todas partes, hay hombres que no están satisfechos. Un solo Ser puede satisfacer esta necesidad. Lo que el mundo necesita, "el Deseado de todas las gentes", es Cristo. La gracia divina que él solo puede impartir, es como agua viva que purifica, refrigera y vigoriza el alma.

Jesús no quiso dar a entender que un solo sorbo del agua de vida bastaba para el que la recibiera. El que prueba el amor de Cristo, lo deseará en mayor medida de continuo; pero no buscará otra cosa. Y el que revela al alma su necesidad, aguarda para satisfacer su hambre y sed. Las cisternas se vaciarán, los estanques se secarán; pero nuestro Redentor es el manantial inagotable. Podremos beber y volver a beber, y siempre hallar una provisión de agua fresca. Aquel en quien Cristo mora, tiene en sí la fuente de bendición, "una fuente de agua que salte para vida eterna". De este manantial puede sacar fuerza y gracia suficientes para todas sus necesidades (DTG, p. 157).

El Salvador continúa realizando hoy la misma obra que cuando le ofreció el agua de vida a la mujer samaritana. A toda alma, por pecaminosa que sea, Jesús dice: Si me pidieras, yo te daría el agua de la vida.

No debemos estrechar la invitación del Evangelio y presentarla solamente a unos pocos elegidos, que, suponemos nosotros, nos honrarán aceptándola. El mensaje ha de proclamarse a todos. A ellos, como a la mujer samaritana al lado del pozo, dice: "Yo soy, que hablo contigo".

No descuidó la oportunidad de hablar a una mujer sola, aunque era una extraña, enemiga de Israel y vivía en pecado.

Muchas veces, empezaba sus lecciones con unos pocos reunidos en derredor suyo. Pero uno a uno los transeúntes se detenían para escuchar, hasta que

una multitud oía con asombro y reverencia las palabras de Dios pronunciadas por el Maestro enviado por el cielo. El que trabaja para Cristo no debe pensar que no puede hablar con el mismo fervor a unos pocos oyentes que a una gran compañía. Tal vez haya uno solo para oír el mensaje; pero ¿quién puede decir cuán abarcante será su influencia? (DTG, p. 165).

B. Juan 7:37-44 - El Ultimo Día de la Fiesta

"Si alguno tiene sed, venga a mí y beba". Si no obstante estas promesas que se nos hacen, preferimos permanecer marchitos y agotados por falta de agua viva, la culpa será nuestra solamente. Si fuéramos a Cristo con la sencillez de un niño que se dirige a sus padres terrenales, para pedirle las cosas que nos ha prometido, creyendo que las recibiremos, las obtendríamos. (JT3, p. 378)

Jesús alzó la voz, en tono que repercutía por los atrios del templo, y dijo: "Si alguno tiene sed, venga a mí y beba. El que cree en mí, como dice la Escritura, ríos de agua viva correrán de su vientre". La condición del pueblo daba fuerza a este llamamiento. Habían estado participando de una continua escena de pompa y festividad, sus ojos estaban deslumbrados por la luz y el color, y sus oídos halagados por la más rica música; pero no había nada en toda esta ceremonia que satisficiese las necesidades del espíritu, nada que aplacase la sed del alma por lo imperecedero. Jesús los invitaba a venir y beber en la fuente de la vida, de aquello que sería en ellos un manantial de agua que brotara para vida eterna.

"Si alguno tiene sed, venga a mí y beba". Los ricos, los pobres, los encumbrados y los humildes son igualmente bienvenidos. El promete aliviar el ánimo cargado, consolar a los tristes, dar esperanza a los abatidos. Muchos de los que oyeron a Jesús lloraban esperanzas frustradas; muchos alimentaban un alivio secreto; muchos estaban tratando de satisfacer su inquieto anhelo con las cosas del mundo y la alabanza de los hombres; pero cuando habían ganado todo encontraban que habían trabajado tan sólo para llegar a una cisterna rota en la cual no podían aplacar su sed. El Espíritu Santo presentó delante de ellos el símbolo hasta que vieron en él el inestimable don de la salvación.

El clamor que Cristo dirige al alma sedienta sigue repercutiendo, y llega a nosotros con más fuerza que a aquellos que lo oyeron en el templo en aquel último día de la fiesta. El manantial está abierto para todos. A los cansados y exhaustos se ofrece la refrigerante bebida de la vida eterna. Jesús sigue clamando: "Si alguno tiene sed, venga a mí y beba". "Y el que tiene sed, venga: y el que quiere, tome del agua de la vida de balde". "Mas el que bebiere del agua que yo le daré, para siempre no tendrá sed: mas el agua que yo le daré, será en él una fuente de agua que salte para vida eterna" (Apocalipsis 22:17; Juan 4:14; DTG, pp.417, 418).

C. Exodo 17:6, Números 20:8 - La Roca Herida

Una vez establecidos en Canaán, los israelitas se acostumbraron a celebrar con demostraciones de gran regocijo el flujo del agua de la roca en el desierto. En la época de Cristo esta celebración se había convertido en una ceremonia muy impresionante. Se realizaba en ocasión de la fiesta de las

cabañas, cuando el pueblo de todo el país se congregaba en Jerusalén. Durante los siete días de la fiesta los sacerdotes salían cada día acompañados de música y del coro de los levitas, a sacar en un recipiente de oro agua de la fuente de Siloé. Iban seguidos por grandes multitudes de adoradores, de los cuales tantos como podían acercarse al agua bebían de ella, mientras se elevaban los acordes llenos de júbilo: "Sacaréis aguas con gozo de las fuentes de la salud". Luego el agua sacada por los sacerdotes era conducida al templo en medio de la algazara de las trompetas y de los cantos solemnes: "Nuestros pies estuvieron en tus puertas, oh Jerusalem" (Sal. 122:2). El agua se derramaba sobre el altar del holocausto, mientras que repercutían los cantos de alabanza y las multitudes se unían en coros triunfales acompañados por instrumentos de música y trompetas de tono profundo. (PP, p. 437).

El sacerdote había cumplido esa mañana la ceremonia que conmemoraba la acción de golpear la roca en el desierto. Esa roca era un símbolo de Aquel que por su muerte haría fluir raudales de salvación a todos los sedientos. Las palabras de Cristo eran el agua de vida. Allí en presencia de la congregada muchedumbre se puso aparte para ser herido, a fin de que el agua de la vida pudiese fluir al mundo. Al herir a Cristo, Satanás pensaba destruir al Príncipe de la vida; pero de la roca herida fluía agua viva. (DTG, p. 417).

Cristo combina los dos símbolos. El es la roca y es el agua viva. Las mismas figuras, bellas y expresivas, se conservan en toda la Biblia. Muchos siglos antes que viniera Cristo, Moisés le señaló como la roca de la salvación de Israel; el salmista cantó sus loores y le llamó "roca mía y redentor mío", "la roca de mi fortaleza", "roca de mi corazón", "roca de mi confianza". En los cánticos de David su gracia es presentada como "aguas de reposo" en "delicados pastos", hacia los cuales el Pastor divino guía su rebaño. Y también dice: "Tú los abrevarás del torrente de tus delicias. Porque contigo está el manantial de la vida". Y el sabio declara: "Arroyo revertiente" es "la fuente de la sabiduría". Para Jeremías, Cristo es la "fuente de agua viva"; para Zacarías un "manantial abierto. . . para el pecado y la inmundicia".

Isaías lo describe como "la Roca de la eternidad," como "sombra de gran peñasco en tierra calurosa". Y al anotar la preciosa promesa evoca el recuerdo del arroyo vivo que fluía para Israel: "Los afligidos y menesterosos buscan las aguas, que no hay; secóse de sed su lengua; yo Jehová los oiré, yo el Dios de Israel no los desampararé". "Porque yo derramaré aguas sobre el secadal, y ríos sobre la tierra árida". "Porque aguas serán cavadas en el desierto, y torrentes en la soledad". Se extiende la invitación "a todos los sedientos: Venid a las aguas". Y esta invitación se repite en las últimas páginas de la santa Palabra. El río del agua de vida, "resplandeciente como cristal", emana del trono de Dios y del Cordero; y la misericordiosa invitación repercute a través de los siglos: "El que tiene sed, venga: y el que quiere, tome del agua de la vida de balde" (PP, págs. 438, 439).

4. JESUS COMO NUESTRO REFUGIO

A. Textos Generales

Romanos 8:1 "Ninguna condenación hay para los que están en Cristo Jesús".
Hebreos 6:18 "Los que nos acogemos a trabarnos de la esperanza propuesta".
2 Samuel 22:3 ". . . mi roca. . . y mi refugio".
Salmo 9:9 "Y será Jehová refugio al pobre".
Salmo 91:2,9 "Esperanza mía y castillo mío".

Debemos conocer nuestra verdadera condición, pues de lo contrario no sentiremos nuestra necesidad de la ayuda de Cristo. Debemos comprender nuestro peligro, pues si no lo hacemos, no huiremos al refugio. Debemos sentir el dolor de nuestras heridas, o no desearemos curación. (PVGM, p. 122).

B. Lecciones sacadas de las ciudades de refugio - Números 35:6-28

Las ciudades de refugio destinadas al antiguo pueblo de Dios eran un símbolo del rèfugio proporcionado por Cristo. El mismo Salvador misericordioso que designó esas ciudades temporales de refugio proveyó por el derramamiento de su propia sangre un asilo verdadero para los transgresores de la ley de Dios, al cual pueden huír de la segunda muerte y hallar seguridad. No hay poder que pueda arrebatar de sus manos las almas que acuden a él en busca de perdón. "Ahora pues, ninguna condenación hay para los que están en Cristo Jesús". "¿Quién es el que condenará? Cristo es el que murió; más aún, el que también resucitó, quien además está a la diestra de Dios, el que también intercede por nosotros", "para que. . . tengamos un fortísimo consuelo, los que nos acogemos a trabarnos de la esperanza propuesta" (PP, p. 553).

El Señor tomó medidas para afianzar la seguridad de los que sin intención quitaran la vida a alguien. Seis de las ciudades dadas a los levitas, tres a cada lado del Jordán, fueron designadas como ciudades de refugio a las cuales pudieran huír los homicidas en busca de seguridad.

Las ciudades de refugio estaban distribuídas de tal manera que había una a medio día de viaje de cualquier parte del país. Los caminos que conducían a ellas habían de conservarse en buen estado; y a lo largo de ellos se habían de poner postes que llevaran en caracteres claros y distintos la inscripción "Refugio" o "Acogimiento" para que el fugitivo no perdiera un solo momento. Cualquiera, ya fuera hebreo, extranjero o peregrino, podía valerse de esta medida. Pero si bien no se debía matar precipitadamente al que no fuera culpable, el que lo fuera no había de escapar al castigo. El caso del fugitivo debía ser examinado con toda equidad por las autoridades competentes, y sólo cuando se comprobaba que era inocente de toda intención homicida podía quedar bajo la protección de las ciudades de asilo. Los culpables eran entregados a los vengadores. Los que tenían derecho a gozar protección podían tenerla tan sólo mientras permanecieran dentro del asilo designado. El que saliera de los límites prescritos y fuera encontrado por el vengador de la sangre, pagaba con su vida la pena que entrañaba el despreciar las medidas del Señor. Pero a la muerte del sumo sacerdote, todos los que habían

buscado asilo en las ciudades de refugio quedaban en libertad para volver a sus respectivas propiedades. (PP, pp. 551, 552).

El que huía a la ciudad de refugio no podía demorarse. Abandonaba su familia y su ocupación. No tenía tiempo para despedirse de los seres amados. Su vida estaba en juego y debía sacrificar todos los intereses para lograr un solo fin: llegar al lugar seguro. Olvidaba su cansancio; y no le importaban las dificultades. No osaba aminorar el paso un solo momento hasta hallarse dentro de las murallas de la ciudad.

El pecador está expuesto a la muerte eterna hasta que encuentre un escondite en Cristo; y así como la demora y la negligencia podían privar al fugitivo de su única oportunidad de vivir, también pueden las tardanzas y la indiferencia resultar en ruina del alma. Satanás, el gran adversario, sigue los pasos de todo transgresor de la santa ley de Dios, y el que no se percata del peligro en que se halla y no busca fervorosamente abrigo en el refugio eterno, será víctima del destructor.

El prisionero que en cualquier momento salía de la ciudad de refugio era abandonado a la voluntad del vengador de la sangre. En esa forma se le enseñaba al pueblo a seguir celosamente los métodos que la sabiduría infinita había designado para su seguridad. "Porque si pecáremos voluntariamente después de haber recibido el conocimiento de la verdad, ya no queda sacrificio por el pecado, sino una horrenda esperanza de juicio, y hervor de fuego que ha de devorar a los adversarios" (Heb. 10:26, 27).

SIRVIENDO A OTROS

El propósito de esta sección es proveer una oportunidad a la clase de Amigos para que experimenten el gozo y la felicidad de servir a otros.

Esta sección cuenta con dos períodos de clase más una actividad que debe realizarse fuera de la clase. Use los períodos de clase para seleccionar y planear la actividad que llevarán a cabo, y para compartir las experiencias que tengan.

REQUISITO 1

EN CONSULTA CON EL CONSEJERO, BUSQUE MANERAS DE DEDICAR DOS HORAS A MOSTRAR AMABILIDAD A ALGUN NECESITADO DE SU COMUNIDAD, USANDO DOS DE LAS SIGUIENTES SUGERENCIAS:

A. VISITAR A ALGUIEN QUE NECESITE AMIGOS.
B. AYUDAR A ALGUN NECESITADO.
C. ORGANIZAR Y DIRIGIR UNA REUNION SOCIAL PARA LA CLASE DE AMIGOS.

PERIODOS DE CLASE: Uno, más una actividad fuera de la hora de clase.

PARTE NO. 1: VISITAR A ALGUIEN QUE NECESITE AMIGOS

OBJETIVO:

Proveer una oportunidad para que los miembros de la clase de Amigos experimenten el gozo de compartir.

EXPLICACION

A Los niños de la edad de la clase de Amigos les encanta participar en actividades de Alcance, y por lo tanto, se los puede dirigir y encaminar en actividades de servicio que sean de tanto significado para ellos que los impresione para el resto de sus vidas.

METODO PARA ENSEÑAR

1. Animar a la clase de Amigos a visitar a los niños de las familias que se hayan mudado recientemente en la misma cuadra o lugar donde vivan, para darles la bienvenida. Podrían mostrarles el vecindario,

especialmente si hay algún parque cercano o lugar de interés especial, e invitarlos a asistir a la iglesia y a las actividades que los jóvenes estén llevando a cabo.

2. Visitar a alguna persona mayor que viva sola o que tenga que estar confinada a una cama o silla de ruedas, y alegrarle la vida llevándole flores, un pan fresco o bizcocho, o cualquier otra cosa apropiada, especialmente si ha sido hecha por los jovencitos.

3. Discutir el tema en la clase y pedir sugerencias.

METODO PARA EXAMINAR

Participación.

PARTE NO. 2: AYUDAR A ALGUN NECESITADO

OBJETIVO

Proporcionar a los miembros de la clase de Amigos la oportunidad de experimentar el gozo de servir.

METODO PARA ENSEÑAR

1. Pedir al director de Servicios a la Comunidad de la iglesia que les indique una persona o familia necesitada.

2. Hacer contacto con otras organizaciones cívicas que se especialicen en servicios a la comunidad, para que les proporcionen nombres de personas necesitadas.

3. Animar a los Amigos a pensar en nuevas ideas de cómo ser útiles a las personas necesitadas, y dejar que escojan lo que más les guste hacer. Esto podrá incluir actividades tales como cortar el césped, hacer mandados, limpiar la casa y el patio de alguien que está imposibilitado.

METODO PARA EXAMINAR

Participación.

PARTE NO. 3: ORGANIZAR Y DIRIGIR UNA FIESTA PARA LA CLASE DE AMIGOS

OBJETIVO

Proporcionar una oportunidad a los miembros de la clase de Amigos para que participen en la organización y dirección de una reunión social, hacerles experimentar el sentido de responsabilidad, y al mismo tiempo permitirles disfrutar de ella.

EXPLICACION

La clase de Amigos, como grupo, debe organizar una reunión de camaradería social bajo la supervisión de su director. Pueden invitar a otros jovencitos del vecindario que no sean adventistas, y/o a personas que hayan participado en otras actividades.

METODO PARA ENSEÑAR

Cómo organizarla

A los jovencitos les gusta mucho asistir a reuniones sociales, especialmente si ellos han ayudado a planearlas. Por lo tanto, el director comenzará a organizar el programa dándoles la oportunidad de establecer las normas y principios que regirán durante la reunión social, incorporando tantas sugerencias de las que ellos hayan proporcionado como sean posibles y asignándoles varias responsabilidades. Al planear el programa, deberán tomarse en cuenta los siguientes puntos:

a. Lugar, fecha y hora
b. Tema de la reunión social y decoración
c. Lista de invitados
d. Juegos
e. Preparación y servicio de alimentos

Participación de la clase de Amigos:

El propósito de esta reunión social es el de que los Amigos tengan voz y voto en los planes que se hacen, que participen y sientan la responsabilidad de organizar y dirigir las actividades aunque sea parcialmente.

A continuación damos algunas sugerencias que sirvan de estímulo para que surjan nuevas ideas en la organización de reuniones sociales.

AMISTAD - REUNION PARA EMPEZAR A CONOCERSE
(Para Año Nuevo)

DECORACION: Siendo que se llevará a cabo en ocasión del Año Nuevo, decorar el salón con cintas de papel, campanas, calendarios, relojes, etc. Estos pueden hacerse de cartulina o de papel grueso y colorearlos con acuarela.

BIENVENIDA: Oración.
Sentarse en las sillas que hayan sido arregladas con anterioridad.

JUEGOS:
1. Buscar el nombre.
2. El Perro y el Hueso.

Se puede medir el tiempo durante los juegos con un reloj de arena.

RELATO: Historia corta (10 minutos).

CANTO: Una ronda conocida (por un grupo).

JUEGO: Palabras en Acción.

REFRESCO: Jugo de frutas.

BENDICION: Fin de la reunión.

JUEGOS:

Buscar el Nombre:

Se entrega a cada jovencito una hoja de papel que tenga escritas en línea vertical las letras del alfabeto. Luego llenarán los espacios al lado de cada letra con nombres de los jovencitos presentes. (Por ejemplo: R - Rosa). Pueden usar el primer y segundo nombres y apellidos. El que logre escribir más nombres durante el tiempo permitido, será el ganador.

Si alguien le pregunta el nombre a alguno de los presentes, éste deberá decirlo y especificar si es su primer o segundo nombre y/o apellido. Este es un buen juego para llegar a conocerse.

El Perro y el Hueso:

Material necesario: Un pañuelo.

Formación: Dos filas paralelas dándose el frente con más o menos cuatro metros de distancia entre sí. El pañuelo (hueso) se coloca en medio de las dos filas a una distancia igual de los extremos.

Instrucciones: Se dan números consecutivos a todos los jugadores de las dos filas empezando en los extremos opuestos. Cuando el director mencione un número, los dos jugadores que lo tengan correrán hacia el centro procurando agarrar "el hueso" y llevarlo a "casa" sin ser tocados uno del otro.

Puntaje: Un punto por llevar el hueso a casa a salvo, o por tocar al otro jugador que lleva el hueso.

Palabras en Acción:

Materiales: Un juego de tarjetas con las letras del alfabeto. Estas puede comprarse hechas o pueden hacerse de un cartón suficientemente grueso para que aguanten el uso.

Formación: Todos los jugadores en una línea recta o sentados bien cerca el uno del otro.

Instrucciones: El director escogerá un tema y lo anunciará. Luego mostrará rápidamente una letra. La primera persona que diga una palabra que se

relacione con el tema comenzando con la letra escogida recibirá la tarjeta. Por ejemplo: el director escoge el tema de "pájaros". Al mostrar la tarjeta con la letra "S", el primer jugador que diga el nombre de un pájaro que comience con esa letra guardará la tarjeta. El jugador que tenga más tarjetas al finalizar el juego, será el ganador.

Este juego tiene un sin número de posiblidades. Algunos de los temas sugerentes pueden agruparse bajo los siguientes encabezamientos:

BIBLIA: Libros de la Biblia, personajes conocidos, lugares importantes, términos y dirigentes denominacionales.

NATURALEZA: Aves, flores, insectos, árboles, animales, peces, reptiles, frutas, vegetales.

GEOGRAFIA: Ciudades, estados, ríos, lagos, montañas, naciones.

FISIOLOGIA: Huesos del cuerpo, enfermedades, medicinas.

LITERATURA: Libros, poemas, autores, poetas.

HISTORIA: Primer ministros, exploradores, presidentes.

ARTE: Artistas, escultores, pinturas famosas, estatuas.

Si el consejero desea, podría inventar una historia y a medida que la cuenta, si el tema es la naturaleza, por ejemplo, puede mostrar una tarjeta para que suplan nombres de árboles, animales y/o flores, como resulte apropiado en la historia.

Cuando el grupo sea muy grande, se podrán dividir en dos y jugar simultáneamente.

FESTIVAL DE LA COSECHA

DECORACION: Tiras de papel de color anaranjado, marrón, negro y verde. Una cornucopia llena de toda clase de vegetales, frutas, nueces, espigas de trigo y semillas de calabaza amarilla (auyama).

INDUMENTARIA: Como la que usaban los pioneros.

BIENVENIDA: Incluya una oración. Pida que todos se sienten. Canto por un grupo.

JUEGOS: 1. Enanos y Gigantes.
2. El Disco Bailador.

HISTORIA: Historia sobre un pionero (10 minutos).

JUEGOS: 3. Corrida de Almohadas.
4. El Ratón y el Gato.

ALIMENTOS: Variados.

BENDICION: Fin de la reunión social.

JUEGOS:

Enanos y Gigantes

Formación: Formar con sillas dos círculos concéntricos para los jugadores. Los del círculo interior son los "enanos" y los del círculo exterior son los "gigantes". Los enanos están sentados y los gigantes están de pie. Habrá dos vigilantes, uno en el centro del campo de juego y el otro fuera de los círculos.

Instrucciones: Todo lo que el director del juego tiene que hacer es decir: "enanos", o "gigantes". Cuando diga "enanos", los "gigantes" deberán sentarse, y los "enanos" ponerse en pie, y viceversa. Los vigilantes estarán pendientes de que se efectúen los cambios a tiempo y también se encargarán de eliminar a los jugadores que se equivoquen.

El juego se continuará en la misma forma hasta que el cómputo final haga ver qué partido resultó vencedor por haber perdido la menor cantidad de jugadores.

El Disco Bailador

Material: Un disco

Formación: Un círculo

Instrucciones: El director comienza el juego dando un número a cada jugador o dando a cada quien el nombre de un animal; luego colocándose en el centro del círculo hace girar un disco, una tapa o un plato, mencionando al mismo tiempo el número o nombre de algún animal. Si la persona llamada no recoge el plato antes de que caiga al suelo, tiene que pagar una prenda o retirarse del juego.

Corrida de Almohadas

Dividir a los participantes en dos grupos y formar con ellos dos líneas. Cada fila posee una almohada. Comenzando por el primer jugador, éste debe sacar la funda de la almohada y volver a ponerla, pasando entonces la almohada al compañero siguiente, que hará la misma cosa y así sucesivamente hasta llegar al último de la fila. Naturalmente, la fila que termina primero será la victoriosa.

El Ratón y el Gato

Formación: Un círculo, todos cogidos de las manos.

Instrucciones: Se escogen dos jugadores: uno para que sea el "ratón" y el otro para que sea el "gato". El gato persigue al ratón. Los jugadores del círculo darán lugar para que el ratón pase por debajo de los brazos; pero procurando que el gato no entre. Cuando el gato logre cazar al ratón, entonces se pueden escoger dos jugadores más para continuar el juego.

FIESTA DE NAVIDAD

DECORACION: Arbolito de navidad, campanas, lazos rojos, velas.

INDUMENTARIA: Apropiada para jugar.

BIENVENIDA: Incluir una oración. Pedir que todos se sienten.

CANTOS: Cantos navideños.

JUEGOS:
1. Velas Encendidas.
2. El Pañuelo Risueño.

HISTORIA: Historia de Navidad (10 minutos).

CANTOS: Cantos navideños.

JUEGOS:
1. Competencia por el Asiento.
2. Nunca Tres.

BRINDIS: Jugo, galletas, dulces navideños.

HISTORIA: El amor de Cristo por nosotros.

BENDICION: Fin de la reunión.

JUEGOS

Velas Encendidas

Materiales: Una vela para cada fila.

Formación: Se formarán partidos paralelos, cada uno con igual número de jugadores.

Instrucciones: El primer jugador de cada fila tendrá una vela encendida. Al dar la señal, saldrán llevando la vela, corriendo hacia adelante dando la vuelta a una silla que estará colocada a cierta distancia. Volverán a la fila y entregarán la vela al segundo jugador, sin permitir que ésta se apague. Si la

vela se apaga, el jugador deberá ir a una mesa sobre la cual habrá fósforos (cerillas), y encendiendo la vela otra vez, regresará para entregarla a la siguiente persona. La fila que termine primero ganará el juego.

El Pañuelo Risueño

Material: Un pañuelo.

Formación: Un círculo.

Instrucciones: Téngase listo un pañuelo grande y anúnciese que todos los presentes tendrán que reír a carcajadas mientras el pañuelo esté en el aire, pero que deberán cesar de reír tan pronto como éste toque el piso o caiga en la mano. Láncese el pañuelo hacia arriba rápidamente. El que tenga el pañuelo puede simular que lo lanza y se quedará con él en la mano de tal manera que alguien se ría y pague una prenda. Este juego no deberá prolongarse mucho.

Competencia por el Asiento

Formación: Se forman varios partidos con igual número de jugadores. Cada partido debe sentarse colocando sus sillas en una hilera.

Instrucciones: Cada partido debe dar un número fijo a sus jugadores. El primero de cada fila será el número uno, después el número dos y así sucesivamente. El juego comienza cuando el director grite un número y los jugadores que lo tengan deben levantarse y correr por la derecha dando toda la vuelta alrededor de las sillas de su partido y ocupar de nuevo su asiento. El partido que logre que su jugador llegue primero tendrá un punto a su favor. Así se continuará hasta que el director desee suspender el juego. Entonces se contarán los puntos de cada grupo y se decidirá cuál partido fue el triunfador.

Nunca Tres

Todos los jugadores, excepto dos, forman dos círculos concéntricos, ubicándose un jugador detrás de otro, en pares, y todos de frente para el centro del círculo.

Los dos jugadores corren procurando uno tocar al otro. El que es perseguido puede colocarse delante de cualquiera de los jugadores pares del círculo; pero al hacerlo, el jugador de atrás, que ahora es el tercero, tendrá que huir, pues será perseguido en lugar del primero. El juego proseguirá del mismo modo, pudiendo los jugadores cruzar el círculo, pero no detenerse dentro de él.

FUENTES DE INFORMACION

Libros de juegos: Juguemos, Recreación JA, etc.

METODO PARA EXAMINAR:

Participación.

REQUISITO 2

SER UN BUEN CIUDADANO EN LA ESCUELA Y EN EL HOGAR.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVOS

Estudiar los rasgos de carácter que son vitales para la influencia que ejercen los jovencitos cristianos en la escuela y en el hogar.

METODO PARA ENSEÑAR

Discutir con su grupo los siguientes pensamientos sobre cómo ser un buen ciudadano en la escuela y en el hogar.

Dentro de pocos años ustedes serán hombres y mujeres. Miren a su alrededor y descubran las cualidades que quisieran tener.

Primeramente querrán estar en la mejor condición física y ser tan activos como sus cuerpos se los permita. El Conquistador que no puede saltar o correr cuando su madre lo envía a hacer un mandado porque se siente muy cansado, no es de gran valor en el hogar.

En segundo lugar, querrán realizar la tarea que se les asigne de la mejor manera posible. Si la tienda adonde fuiste no tiene el artículo que se te encargó que compraras, seguramente que escogerás en su lugar lo que más se parezca, o irás a otra tienda que lo tenga, aunque esté un poco más lejos.

En esta simple tarea encontramos algunas de las cualidades de un buen ciudadano:

Obediencia:	Cumplir inmediatamente con la tarea.
Confianza en sí mismo:	Saber dónde ir y cómo llegar allí.
Consideración:	Ejecutar la tarea al ser solicitado solamente una vez.
Responsable:	Llevar a cabo la tarea hasta terminarla.
Cooperación:	Ayudar a un persona de la mejor manera que podamos.

¿Qué otras cualidades ves en las personas que están a tu alrededor? La devoción de tu padre hacia su familia; la comprensión que encuentras en tu líder religioso; el entusiasmo que caracteriza a tu maestro.

¿Por qué es necesario llegar a ser un buen ciudadano? Formas parte de tu país, y cuando crezcas vas a querer gozar de lo que la vida te ofrece. Lo que tomes para ti o lo que des a otros dependerá de las cualidades que has cultivado.

Sé un ciudadano que piensa, que es considerado. Mantente informado de los sucesos importantes que ocurren a diario en tu comunidad, tu país y alrededor del mundo. Aprende cómo es el engranaje del gobierno en tu país, estado, ciudad o pueblo, y cómo tú formas parte del mismo. Descubre los

puntos fuertes y débiles de ese gobierno. Como ciudadano, haz tu parte en la gran tarea de enaltecer sus puntos fuertes y superar sus debilidades.

Prepárate para hacer tu parte en las tareas pequeñas - cosas comunes diarias como obedecer las leyes del tránsito, las reglas del juego en que participas, etc.

Tus maestros tienen una gran responsabilidad y ejercen una gran influencia en tu vida. ¿Cuál es su responsabilidad? Hay diferentes maestros que enseñan diferentes materias en todos los niveles de nuestro desarrollo académico: kindergarten, escuela primaria, escuela secundaria, escuela técnica, universidad y educación especial para adultos. Los maestros responden de acuerdo al interés que tú demuestres en la materia que ellos enseñan. De manera que tu deseo de aprender y avanzar animará al maestro a darte lo mejor que él posee para ayudarte.

Discuta los siguientes tópicos:

1. Enumere los derechos y las responsabilidades de un ciudadano de su país.

2. Describa lo que usted puede hacer como ciudadano para ayudar a la iglesia y a su país.

3. Ennumere los pasos que hay que dar para llegar a ser un ciudadano de su país e investigue cómo puede lograrse.

4. Sepa explicar el sistema de gobierno de su país.

5. Explique por qué se establecen leyes en su país.

(Estas preguntas son parte de la especialidad de Ciudadanía Cristiana).

METODO PARA EXAMINAR

Participar en la discusión en grupo.

REQUISITO AVANZADO

TRAER POR LO MENOS DOS VISITAS A LA ESCUELA SABATICA O A LA REUNION DE CONQUISTADORES.

EXPLICACION

A. Las reuniones deben ser proyectos para la salvación de las almas.

B. Puede ofrecer un premio para los que traigan visitas. Estas podrán ser de los que asisten a la misma iglesia o de afuera.

C. Encargue a los miembros de la clase de Amigos la dirección completa de un servicio de Escuela Sabática. Que tengan a su cargo la música especial, el misionero, etc., y sobre todo, asegúrese de que ese día usen el uniforme completo. Los directores de la Escuela Sábatica de adultos estarán dispuestos a cooperar, si se hacen los planes con suficiente anticipación. Las visitas no darán problema alguno.

HISTORIA DENOMINACIONAL

Tres períodos de clase han sido designados para la enseñanza de esta sección, más una clase para la sección avanzada.

REQUISITO

VER LA PRESENTACION AUDIO/VISUAL TITULADA "EL CONFLICTO DE LOS SIGLOS" Y COMENTAR COMO CLASE EL PERIODO DE TIEMPO COMPRENDIDO ENTRE LA ASCENCION DE CRISTO Y 1844.

PERIODOS DE CLASE: TRES

OBJETIVO

Ayudar a los miembros de la clase de Amigos a comprender la serie de eventos que sucedieron hacia el establecimiento de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.

METODOS PARA ENSEÑAR

El material para este requisito está hecho de tal manera que sea una ayuda adicional para el maestro; por lo tanto, no necesita completar todas las secciones. Se sugiere que los maestros usen las diferentes secciones en la mejor manera posible reflejando su propio estilo y personalidad. Unos optarán por completar todas las secciones, otros no.

Se espera, sin embargo, que al terminar esta sección cada estudiante pueda contestar con éxito el cuestionario que consiste de 10 preguntas básicas sobre el material que ha sido cubierto en esta unidad.

SECCIONES:

A. Guión Audiovisual.
B. Cuestionario para los estudiantes.
C. Vocabulario.
D. Copia para el maestro de la hoja de actividades. Tópicos para discusión y actividades sugerentes se pueden encontrar a través de la página de respuestas al cuestionario.

SECCION A: GUION - EL CONFLICTO DE LOS SIGLOS

Número de Diapositiva	Diapositiva	Descripción de GUION
1.	Título	El Conflicto de los Siglos
2.	Ascención de Cristo	Este mismo Jesús que habéis visto ir al cielo, así vendrá, como le habéis visto ir al cielo".
3.	Los discípulos predicando	Así como Jesús lo prometió, el Espíritu Santo descendió a los discípulos, y comenzaron a predicar valientemente en Jerusalem.
4.	El Espíritu Santo en el Pentecostés	Más de 3,000 personas se convirtieron en un día, fueron bautizadas y se convirtieron en seguidores de Jesús. Estos nuevos creyentes eran odiados, y a medida que más personas eran bautizadas, muchas de ellas sufrieron persecusión.
5.	Saulo enceguecido	En el camino a Damasco para encarcerlar a más cristianos, Jesús se le apareció a Saulo. En ese instante refulgente, Saulo se convirtió. Su nombre fue cambiado a Pablo y llegó a ser un gran misionero.
6.	Hombre a caballo	El Emperador Marco Aurelio, se gozaba en amarrar a los cristianos a las patas de los caballos salvajes y observar como eran despedazados en esa forma.
7.	El Coliseo	Muchos miles de personas fueron echados a los leones en el Coliseo de Roma.
8.	Tumba	Después sus cuerpos eran recogidos y enterrados en las catacumbas. Aquí, por cientos de millas a lo largo de la ciudad, se encuentran largos túneles y habitaciones. Los cristianos se escondían en estos lugares para escapar de la persecusión, y allí daban sepultura a sus seres queridos.
9.	Catedral	En muchos países había misioneros cristianos. En Inglaterra, un hombre llamado Albán fue convertido por medio de un misionero. Más tarde fue

		encarcelado y ejecutado en estas colinas a causa de su fe en Jesús.
10.	Puesta de Sol	La luz del evangelio comenzó a brillar en Irlanda por medio de un joven de 16 años llamado Patrick. Más tarde en su vida hizo una gran obra para Dios, predicando acerca de Jesús y edificando escuelas de entrenamiento para otros misioneros.
11.	Monasterio	En la pequeña y solitaria isla de Iona, en Escocia, un hombre llamado Columba estableció un centro misionero. Aquí se observaba el sábado, y muchos misioneros fueron enviados por toda Europa.
12.	El monasterio de la colina	Un centro de avance misionero en otra isla cerca de la costa de Inglaterra llamada Lindisfarne, que más tarde se convirtió en un centro para la traducción de porciones de la Biblia a la lengua anglo-sajona.
13.	Ruinas	De vuelta en Roma muchos cambios estaban ocurriendo. La vieja religión pagana se encontraba en decadencia y el cristianismo crecía rápidamente.
14.	Panteón	Se animaba a los paganos a traer sus creencias a la iglesia. Templos paganos del sol, como este en Roma, eran salpicados con agua bendita y declarados iglesias cristianas.
15.	Estatua-Mitra	Estatuas paganas de Mitra y otros dioses fueron renombrados en honor a Jesús, a María o a los doce apóstoles. El nacimiento del dios sol el 25 de diciembre se convirtió en el día de Navidad.
16.	Delegados papales	El día de adoración al sol se convirtió en un día festivo imperial en honor del emperador. El quería que todos se unieran como cristianos y perseguía a los paganos para forzarlos a convertirse en cristianos.
17.	San Pablo	En Roma la iglesia se fortaleció, y para el año 538 el papa se había

		convertido en el rey más poderoso de toda Europa. Como él era rey, comandaba ejércitos con los cuáles podía hacer cumplir por la fuerza los decretos religiosos. Esta combinación de la iglesia con el gobierno se convirtió en una institución conocida como "El Papado".
18.	Ruinas en una colina	En Siria vivían cristianos que tenían las mismas creencias que enseñaban los apóstoles. Estas ciudades de Siria son hoy el remanente silencioso de aquellos creyentes.
19.	Escena en la montaña	Otro grupo de personas que continuaron guardando la fe de Jesús eran los Valdenses. Durante los próximos siglos, que llamamos "La Edad Oscura", los Valdenses mantuvieron encendida la llama de la verdad bíblica.
20.	Interior de una iglesia	Estas personas adoraban en sus propias iglesias. Se negaban a tener imágenes y estatuas, y confiaban solamente en Dios para su salvación.
21.	Edificio en la montaña	Al negarse a obedecer a la iglesia de Roma, este pueblo sufrió una intensa persecusión. Fueron forzados a abandonar sus hogares y a escapar a las montañas del norte de Italia para evitar la muerte.
22.	Interior de una cueva	Tenían que refugiarse en cuevas o valles escondidos. Su único crimen consistía en su decisión de obedecer a Dios y su negativa de obedecer a los hombres.
23.	Adornos en la pared	Aquí aparecen algunas de las armas, espadas y bolas de cañón usadas contra ellos.
24.	La Biblia en la mesa	Usando estos pedazos lisos de rocas como escritorios, copiaban partes de la Biblia. Después salían como misioneros a compartir con otros las buenas nuevas acerca de Jesús.
25.	Monumento a la Biblia debajo	Monumento erigido para recordar a estos fieles Valdenses. Presenta la Biblia

	de un árbol	abierta, un símbolo muy apropiado de los Valdenses y su fe implícita solamente en la Palabra de Dios.
26.	Diagrama de los 1,260 años	La Biblia predijo un período de 1,260 días. Siendo que en la profecía un día simboliza un año, este período representa en la realidad 1,260 años. Durante este período de tiempo el papado en Roma tuvo gran poder. Comenzó en el año 538 A.C. y finalizó en el 1798 D.C.
27.	Lake City - Suiza	A pesar de la penumbra, había hombres que eran grandes predicadores y reformadores. Henry de Lausane, en Suiza, fue arrestado por predicar en contra de las falsas doctrinas.
28.	Escena campestre	En Brescia, Italia, un reformador llamado Arnoldo fue capturado, quemado en una estaca y sus cenizas arrojadas al Río Tiber.
29.	Avignon	Durante algún tiempo Francia controló el papado, y los papas tenían que vivir en un lugar llamado Avignon en el sur del país.
30.	Pueblo europeo	En un intento para detener las luchas entre los papas, el Emperador Segismundo citó un concilio de la iglesia en Constanza. Allí fueron depuestos tres papas y escogido un cuarto papa.
31.	Monumento a Juan Huss	Fue antes de este concilio que Juan Huss fue llamado a comparecer en el tribunal. Huss era un poderoso predicador y reformador de Bohemia, país que se conoce hoy con el nombre de Checoeslovaquia.
32.	Edificio de tres pisos	Como consecuencia de su predicación, Huss fue llamado a Constanza, donde se alojó en esta casa.
33.	Casa a través del agua	El Emperador por fin hizo que lo trajeran delante del concilio que se reunía en esta gran sala. Le acusaron de enseñar herejías y fue condenado a muerte.

34.	Persecusión	Primeramente fue torturado en forma cruel, luego fue atado a una estaca, donde la madera fue apilada a su alrededor, y finalmente se le prendió fuego.
35.	Monumento en un parque	Mientras que las llamas iban cubriendo su pecho y su rostro, él repetía una y otra vez la oración: "Jesús, Hijo de David, ten misericordia de mi. . .". Esta es la piedra que se erigió en su memoria en el lugar de su ejecución.
36.	Edificios del pueblo	En el siglo XV el sábado se observaba en las aldeas alrededor del pueblo pesquero de Bergen, Noruega.
37.	Interior de la catedral	Por esa razón el Concilio de la Iglesia, reunido en Bergen en 1435, condenó a los observadores del sábado y demandó que de allí en adelante el domingo fuese observado en lugar del sábado.
38.	Escena en la calle	Mientras tanto, en España, los guardadores del sábado vivían en el pequeño pueblo de Sabadell, una fortaleza para las verdades bíblicas.
39.	Lugar de edificación	Al negarse a abandonar sus creencias, miles de estas personas fueron encarceladas y juzgadas ante la infame Inquisición, y finalmente fueron quemadas vivas en esta plaza de Madrid.
40.	Novogorod	En Rusia, los monjes del monasterio de Novogorod observaban el sábado hasta que sus líderes fueron llevados a Moscú. Allí fueron juzgados y condenados a morir quemados en jaulas colocadas en en la plaza principal de la ciudad.
41.	Savonarola	Uno de los pioneros de la Reforma fue Savonarola. Disgustado por la riqueza e inmoralidad del mundo, se convirtió en un monje.
42.	Ciudad	Fue enviado a Florencia y se convirtió en un gran predicador en esta iglesia, la de San Marcos, y la ciudad entera se reformó.
43.	Wycliffe	En Inglaterra John Wycliffe organizó

		grupos de predicadores que enseñaran al común del pueblo las doctrinas de Jesús.
44.	Libro abierto	Su obra más grande fue la traducción del Nuevo Testamento al inglés por la primera vez. Por esta razón John Wycliffe ha sido llamado "La Estrella Matutina de la Reforma".
45.	Estatua de Lutero	La Reforma realmente comenzó con Martín Lutero. En un intento de encontrar paz y salvación, Lutero se había convertido en un monje. Durante largos años él probó todos los medios de enseñanza de la iglesia, tratando de encontrar perdón.
46.	Iglesia	Se hizo maestro de la Universidad de Wittenberg, y mientras preparaba sus charlas leyó las palabras de la Biblia: "El justo vivirá por la fe".
47.	Indulgencias	Poco después, un hombre llamado Tetzel se hallaba vendiendo perdón por los pecados, llamado indulgencias. Se garantizaba el perdón de los pecados, siempre y cuando se pagara la cantidad de dinero correcta.
48.	Tesis clavada en la puerta	Enojado, Lutero escribió 95 razones por las cuales las indulgencias eran un error. Estas 95 tesis, como fueron llamadas, fueron clavadas en la puerta de la iglesia de Wittengerg, que a su vez era el boletín de noticias de la universidad.
49.	Puerta de la catedral	Muy pronto la gente leyó estas tesis y estuvo de acuerdo con Lutero. En pocos meses habían sido traducidas y eran discutidas en toda Europa.
50.	Catedral	La acción de Lutero encendió la chispa de un gran reavivamiento y reforma religiosas. El continuó escribiendo y orando de acuerdo con la Biblia, y muchas personas se unieron a su movimiento.
51.	Lutero en el concilio	Finalmente, en 1521, Lutero fue llamado a comparecer ante el concilio llamado

		La Dieta, que se reunía en un lugar llamado Worms. "En primer lugar, ¿son estos sus escritos?" "Sí, son míos". "La segunda pregunta de su Majestad es, '¿se retracta usted de lo que ha escrito y de los errores allí contenidos'?" "A menos que sea convencido de que estoy equivocado, estoy firmemente atado a mis creencias, según las declaraciones de la Biblia. Mi conciencia ha sido cautivada por la Palabra de Dios, e ir en contra de mi conciencia no es ni correcto ni seguro. Por lo tanto, no puedo y no me retracto. Aquí estoy. No puedo hacer otra cosa. Ayúdame Dios mío. Amén".
52.	Manuscrito	Lutero pudo escaparse de Worms, y aunque un decreto del papa lo declaraba un hereje y lo condenaba a muerte, pudo vivir a escondidas mientras tradujo la Biblia al alemán.
53.	Grupo de cuatro hombres	A causa de las protestas que él comenzó en contra de las prácticas y doctrinas Católicas, los reformadores y sus seguidores fueron llamados Protestantes.
54.	Un edificio viejo	Suiza se convirtió en un centro del movimiento Protestante. En esta casa, en las montañas de Suiza, nació Ulrich Zwingly, gran dirigente reformista.
55.	Iglesia	La mayor parte de su trabajo fue en Zurich, donde predicó en esta catedral de la ciudad.
56.	Pared	En el sur de Suiza, la ciudad de Ginebra fue reformada completamente por medio de la predicación de Juan Calvino. En la actualidad, el Concilio de esta ciudad ha eregido la "Muralla de la Reforma" para conmemorar la obra hecha por Juan Calvino y sus compañeros de reforma.
57.	Lancha en el río	En Francia, los Hugonotes, como eran llamados los protestantes franceses, se convirtieron en los campeones de las verdades Bíblicas.

58.	Sepultura	En Finlandia, todavía se seguía observando el sábado del Séptimo Día. Esta iglesia fue el centro de un reavivamiento que enfatizó la segunda venida de Cristo y la observancia del sábado como día de reposo.
59.	Monasterio de Trent	En el Concilio de la Iglesia Católica celebrado en Trent, la tradición de la iglesia fue sostenida como algo de igual valor a la Biblia, usando como evidencia el hecho de que la iglesia había cambiado el día de reposo del sábado al domingo.
60.	Hombre en la calle	En Inglaterra, dos reformadores, Latimer y Ridley, fueron atados a una estaca en el medio de la calle Broad, en la ciudad de Oxford. Mientras las llamas les quemaban, Latimer lloraba diciendo: "Sea valiente, Señor Ridley, hoy encenderemos una luz en Inglaterra que jamás se apagará".
61.	Libro abierto	Sus palabras resultaron ciertas, ya que en unos pocos años fue dada una orden en Inglaterra de que una Biblia fuese colocada en cada iglesia del país.
62.	Monumento: Estatua de Knox	Al norte de Inglaterra, en Escocia, Juan Knox predicaba acerca de las profecías de Daniel y Apocalipsis.
63.	Catedral	Esta es la Catedral de Edinburgo en la cual la Reina, al escuchar las profecías por la primera vez, se impresionó y asustó tanto que se cuenta que sus rodillas se golpeaban juntas al escuchar hablar a Knox.
64.	Reloj de sol	La persecusión irrumpió contra los Protestantes en Escocia. Muchos protestantes escoceses fueron quemados en estacas, algunos de ellos en este lugar en el viejo Mercado Grass de Edinburgo.
65.	Arboles y escena callejera	Otros fueron lanzados en la prisión por firmar un acuerdo llamado el Pacto Nacional, mediante el cual ellos se comprometían a defender sus libertades y su religión.

66.	Condado de Wigtown	En este lugar, llamado Wigtown, las dos Margaritas fueron condenadas a morir ahogadas.
67.	Escena de la costa	Ellas fueron llevadas al lado del mar con la marea baja. La mayor de las dos, una viuda de 60 años de edad, fue amarrada a una estaca colocada en la arena un poco lejos de la orilla, mientras que la otra Margarita, de sólo 18 años de edad, fue amarrada más cerca de la orilla. La marea subió y la mayor de las Margaritas se ahogó primero, mientras que los sacerdotes trataban de persuadir a la más joven a renunciar a sus creencias religiosas.
68.	Tumba	Ella se negó, y a medida que las aguas subían sobre su cabeza ella sólo repetía el texto de la Biblia: "Con Cristo estoy juntamente crucificado, y vivo no ya yo, más vive Cristo en mí".
69.	Molino de viento	Pero la reforma continuó propagándose, y Holanda llegó a convertirse en un país protestante.
70.	Tumba	El pueblo Bohemio llamado Tabor se convirtió en un centro protestante en ese país.
71.	Predicando	En el siglo XVII hubo en toda Europa una gran reforma llamada el movimiento Anabautista. Algunos de estos bautistas también guardaron el sábado del séptimo día, y se les llamó "Bautistas del Séptimo Día".
72.	Tumba	El doctor Pedro Chamberlain, que fue médico de la corte de tres reyes de Inglaterra, también guardaba el sábado. En su tumba se lee la siguiente inscripción: "Y de su religión él fue cristiano, guardaba los mandamientos de Dios y la fe de Jesús. Fue bautizado en 1648, y guardó el sábado del séptimo día por más de 32 años".
73.	Wesley	John Wesley fue un gran predicador inglés que viajó a lo largo y a lo

		ancho del país predicándole a grandes multitudes al aire libre.
74.	Espada desenvainada	En 1798 los soldados franceses invadieron a Roma y tomaron prisionero al Papa. El papado fue destituido del poder político del cual había disfrutado durante la Edad Media. Por esta razón es por la que la fecha de 1798 señala el fin del período de la profecía de los 1260 años.
75.	Terremoto	Para señalar este "tiempo del fin" fue que ocurrieron grandes señales. Entre ellas sucedió el gran terremoto de Lisboa en 1755.
76.	Luna oscurecida	El sol se oscureció misteriosamente en mayo de 1780, y esa misma noche la luna se tornó roja como sangre.
77.	Caída de estrellas	La última gran señal tuvo lugar la noche del 13 de noviembre de 1833, cuando el cielo se cubrió totalmente con estrellas que "caían".
78.	Sumo Sacerdote	La hora profética de Dios había llegado. Los 2,300 años profetizados por Daniel habían de terminar en 1844. Entonces Jesús comenzaría su obra final en el cielo antes de regresar a la tierra.
79.	Cristo y el hombre	La hora del juicio de Dios ha llegado, y la gente debe prepararse para la venida de Jesús.
80.	Orebro	En Suecia, aquellos que predicaban acerca de la segunda venida de Jesús fueron puestos en la cárcel de Orebro, pero en su lugar Dios usó niños y niñas para la predicación.
81.	Pionero	En los Estados Unidos, un campesino que también estudiaba las profecías de Daniel se convenció de que Cristo vendría pronto. Se llamaba Guillermo Miller. Sin embargo, con él comienza una nueva historia, la historia de los Adventistas del Séptimo Día.

SECCION B: CUESTIONARIO PARA EL ESTUDIANTE

Este es un cuestionario básico que debe ser administrado a los estudiantes después de que hayan visto la presentación audiovisual por lo menos una vez. Quizá el maestro prefiera administrarlo cuando esté por terminar la unidad. Sugerimos que este cuestionario es un buen método para evaluar el conocimiento que han adquirido los muchachos al completar la unidad. Las respuestas a las preguntas aparecen en la copia para el maestro.

CUESTIONARIO SOBRE "EL CONFLICTO DE LOS SIGLOS"

1. ¿Cuántas personas fueron bautizadas y en qué ciudad durante el tiempo de Pentecostés?

   _____ _____

2. ¿Cómo animaba la iglesia romana a los paganos para que se unieran a ella?

   _____

3. ¿Por qué tuvieron los Valdenses que huir a las montañas?

   _____

4. Nombre un reformador de la Edad Media.

   _____

5. ¿Por qué se llamó a John Wycliffe "La Estrella Matutina de la Reforma"?

   _____

6. Martín Lutero encontró las siguientes palabras en la Biblia, las cuales cambiaron totalmente su vida. Completa la frase:

   "El justo _____ por la _____".

7. ¿Por qué protestaron algunas personas contra la iglesia de Roma?

   _____

8. ¿Qué nombre se le dió a los que protestaban contra la iglesia de Roma?

   _____

9. Por qué tuvieron que morir las dos Margaritas de Wigtown?

   _____

10. En Lisboa hubo un gran _____. El sol se oscureció y la luna se volvió roja como _____. Las _____ cayeron desde el cielo.

Todas esas cosas nos dicen que Jesús _____ _____.

HOJA DE ACTIVIDAD (Preguntas adicionales)

1. ¿En cuál ciudad muchas personas se allegaron a Cristo al tiempo del Pentecostés?

_____

2. ¿Cuántas personas fueron bautizadas durante el Pentecostés?

_____

3. ¿Cómo fueron tratados los primeros cristianos?

_____

4. ¿Quién fue el primer gran misionero?

_____

5. Nombra algunos de los países que fueron visitados por los primeros misioneros.

_____

6. ¿Por el cumpleaños de cuál dios pagano celebramos hoy la Navidad?

_____

7. Después de unir la iglesia y el gobierno, ¿quién era el más poderoso rey en Europa?

_____

8. ¿Cómo animaba la iglesia romana a los paganos para que se unieran a ella?

_____

9. ¿Por qué tuvieron los Valdenses que huir a las montañas?

_____

10. Nombra un reformador de la Edad Media.

_____

11. Nombra algunos países donde había personas que guardaban el sábado durante la Edad Media.

_____

12. ¿Por qué se llamó a John Wycliffe "La Estrella Matutina de la Reforma"?

_____

13. Martín Lutero encontró las siguientes palabras en la Biblia, las cuales cambiaron totalmente su vida. Completa la frase:

"El justo _____ por la _____".

14. En la Dieta de Worms, ¿qué se le pidió a Lutero que hiciera en relación a sus creencias?

_____

15. ¿Qué le pasaría a Lutero si no se retractaba de sus creencias?

_____

16. Lutero no se retractó de sus creencias y no murió. ¿Qué les demuestra esto sobre el amor de Dios?

_____

17. ¿Por qué protestaron algunas personas contra la iglesia de Roma?

_____

18. ¿Qué nombre les fue dado a los que protestaban contra la iglesia de Roma?

_____

19. Menciona algunas de las personas que protestaron contra la iglesia de Roma:

_____

20. ¿Quién fue responsable porque las rodillas de la reina se chocaran una con la otra?

_____

21. Hubo dos mujeres que vivían en Wigtown que tenían el mismo nombre. ¿Cuál era?

_____

22. ¿Qué les sucedió a estas dos mujeres de Wigtown?

_____

23. ¿Por qué les sucedió eso?

_____

24. ¿Crees que Dios hizo lo correcto al permitir que las dos Margaritas murieran?

_____

25. En Lisboa hubo un gran _____. El sol se oscureció y la luna se volvió roja como _____. Las _____ cayeron desde el cielo. Todas estas cosas nos dicen que Jesús _____ _____.

SECCION C: VOCABULARIO

El propósito principal de esta lista de palabras es ayudar a los jovencitos a desarrollar un vocabulario por medio del cual puedan entender y apreciar mejor a su iglesia. Aunque ha sido escrita para los jovencitos, será usada exclusivamente por el maestro para ayudarlo a explicar los diversos términos usados. Se sugiere que los maestros lean cuidadosamente esta lista antes de presentarla, ya que la "lectura" regular de la misma podría resultar en que los estudiantes no presten atención alguna. Se han provisto referencias adicionales para cada término.

PENTECOSTES: Cuando Jesús regresó al cielo, después de haber vivido aquí en la tierra, no había nadie que cuidara del hombre y los apóstoles tenían miedo de lo que los soldados les podían hacer. Por esta razón se escondieron. Jesús entonces envió al Espíritu Santo para dar ánimo y valor al hombre. El día en que el Espíritu Santo fue enviado, los hombres fueron llenos de valor y no temieron más. Ese día fue un día muy especial porque Dios podía habitar en medio de nosotros. Ese día se llamó Pentecostés. Podemos leer en la Biblia lo que sucedió en esa ocasión en Hechos 2:1, 20:16, y 1 de Corintios 16:8.

MISIONERO: ¿Han tenido alguna vez que hacer un trabajo para papá o mamá? Cuando ellos les dan un trabajo para hacer, están en realidad asignándoles una tarea. Otra palabra que se usa en lugar de realizar una tarea es cumplir con una misión. Cuando alguien realiza tareas o cumple misiones sin recibir pago alguno, se le llama "misionero". A veces oímos de personas que van a determinados lugares para realizar trabajos especiales en el nombre del Señor, como por ejemplo, los que cuidan a los enfermos. Ellos tienen un trabajo muy especial que hacer y los llamamos misioneros. En la Biblia encontramos los nombres de algunos misioneros (ver Mateo 19: 1, 2) que vivieron en el tiempo cuando Cristo estuvo haciendo bienes y hablando a otros sobre el amor de Dios.

CRISTIANO: Si separamos la palabra cristiano en varias partes descubriremos lo que realmente significa. La primera parte "crist" nos da la clave principal, ya que sabemos que tiene algo que ver con Cristo. Pero,

¿qué es? La segunda parte de la palabra "iano" significa seguidor, algo relacionado con la primera parte de la palabra. Significa que un cristiano es un seguidor de Cristo, o que está relacionado con Cristo. ¿Cómo seguimos a Cristo y cómo estamos relacionados con él? ¿Significa que somos cristianos? (Vea los Evangelios y el libro de Hechos para leer sobre algunos cristianos que allí se mencionan).

PAGANO: Si llamamos cristianos a las personas que aman a Cristo y lo siguen, ¿cómo llamamos a los que no lo aman ni le siguen? Se les llama paganos o gentiles. En Samaria y en Galilea habían paganos. (Lea Lucas 17:12-19, y lea cómo Jesús trató a los gentiles).

DIOS PAGANO: Un dios es algo o alguien en quien esperamos encontrar algún apoyo y derivar alguna clase de satisfacción. Los cristianos encuentran esto en Dios, pero los otros lo buscan en dioses terrenales. Algunas personas adoran el dinero o el poder que ejercen sobre otros. En los tiempos bíblicos algunos de esos dioses eran el sol, la luna o la lluvia. Ellos adoraban las "COSAS" que Dios había hecho, en lugar de adorar al "DIOS" que las había hecho. En Hechos 7:41 encontramos un registro de lo que algunas personas hicieron en ese tiempo.

PAPADO: Cuando un grupo de personas trabajan juntas, siempre pensamos que hay una persona encargada del mismo. Piensen cómo sería un salón de clases si no hubiera allí una maestra para ayudarlos o explicarles como hacer las cosas. Cuando la gente aceptó la iglesia de Roma, sintieron la necesidad de tener un líder. Escogieron a una persona y se lo llamó "papa" (palabra que significa padre). Cuando hablamos de esta profesión o trabajo lo llamamos papado. El papa fue y es una persona muy rica con mucho poder. De él dijeron que había venido a tomar el lugar de Dios en la tierra. Lean Mateo 8:20 para que vean y descubran quién fue el mejor líder.

EDAD MEDIA: Cierren sus ojos por un momento. Está oscuro, ¿verdad? Si se les pidiera que encontraran el camino hacia sus hogares con los ojos cerrados, problablemente no podrían hacerlo porque está oscuro y no pueden ver. Imagínense cómo sería para los primeros cristianos. Ellos también querían llegar al hogar, no a sus hogares terrenales, sino al hogar celestial. Al principio todo iba bien y aprendían más de Dios por medio de la Biblia. Pero entonces llegó el papado, las Biblias fueron decomizadas y no se permitía que el común del pueblo leyera la Biblia. Para los cristianos la Biblia era la luz que los guiaría al hogar celestial, y al no tenerla más, se encontraban en completa oscuridad. Los cristianos tuvieron que sufrir muchas cosas terribles durante la Edad Media. Fue un tiempo cuando la luz de Dios estuvo escondida y no hubo aprendizaje, por eso es que este período en la historia se lo conoce como la edad oscura.

REFORMADOR: ¿Recuerdan cuando eran más pequeños y hacían figuras de plastilina o de la masa de hacer pan? Probablemente diseñaron figuras diversas e interesantes. ¿Recuerdan que después de hacer una figura querían hacer otra, y moldeaban la plastilina hasta lograrlo? Primero quizás hacían una pelota, luego la transformaban en un perro. Ustedes estaban moldeando, cambiando de figura. Al fin de la Edad Media, algunos hombres quisieron moldear y cambiar ciertas cosas. El Espíritu Santo los dirigió al cambiar y moldear las vidas de las personas, para que Dios y su Palabra

fueran el centro de sus vidas. Ellos reformaron el cristianismo de acuerdo a la Biblia. Por eso se los llama reformadores.

SECCION D: COPIA DEL CUESTIONARIO PARA EL MAESTRO

Después de cada pregunta y respuesta, damos algunas actividades sugerentes y tópicos para discusión. Para facilitar el proceso, la mayoría de las preguntas tienen escrito al lado izquierdo el número de la diapositiva que les corresponde. Las respuestas aparecen entre paréntesis debajo de las preguntas.

Tópicos de discusión:

En esta sección cada tópico de discusión se presenta en forma de pregunta. Se ha hecho en esta manera para que los estudiantes se sientan animados a presentar sus propias respuestas y conclusiones. El maestro debe inducirlos a contestar (haciéndoles más preguntas) en lugar de darles simplemente las respuestas.

NUMERO DE DIAPOSITIVAS	PREGUNTAS Y REPUESTAS TOPICOS PARA DISCUSION (marcados con un *)
1-8	1. ¿En qué ciudad muchas personas se allegaron a Cristo al tiempo del Pentecostés) (JERUSALEM)
	* ¿Por qué envió Jesús al Espíritu Santo?
	* ¿Está con nosotros el Espíritu Santo? ¿Cómo sabemos si es así?
	* ¿Cómo crees que lo hubieras sentido, si hubieras estado allí cuando Dios envió al Espíritu Santo?
	2. ¿Cuántas personas fueron bautizadas en el Pentecostés? (3,000)
	3. ¿Cómo fueron tratados los primeros cristianos? (MUY MAL)
	* ¿Qué clase de persona piensas que Pablo era?
	* ¿Cómo crees que se sentía viajando a tantos lugares diferentes para hablarle a la gente acerca de Cristo?
	* ¿Cómo crees que tú te hubieras sentido?
	4. ¿Quién fue el primer gran misionero? (PABLO/SAULO)
	* Se ha dicho que si hay algo que sea tan digno por lo cual vivir, entonces también es digno por lo cual morir. ¿Puedes pensar en algo que sea tan digno por por lo cuál estarías dispuesto a morir?
	* Los primeros cristianos fueron dados como comida a los

leones, quemados en la hoguera y ahogados. Ellos tenían una razón por la cual vivir, así que se prepararon para morir por ella.

* ¿Por qué piensas que Dios permitió que murieran?

9-12 5. Nombra algunos de los países que fueron visitados por los primeros misioneros. (IRLANDA, ESCOCIA, INGLATERRA)

12-17 6. ¿Por el cumpleaños de cuál dios pagano celebramos hoy la Navidad? (EL CUMPLEAÑO DEL DIOS SOL)

7. Después de unir a la iglesia y el estado, ¿quién era el más poderoso rey de Europa? (EL PAPA)

* ¿Cómo Jesús cuidó a su iglesia aquí en la tierra?
* El papado es una organización muy rica y poderosa. Los católicos romanos dicen que el papa toma el lugar de Dios aquí en la tierra. ¿Qué opinan ustedes de esto?

8. ¿Cómo animaba la iglesia de Roma a los paganos para que se uniera a ella? (LOS PERSEGUIAN SI NO SE UNIAN A LA IGLESIA)

18-25 9. ¿Por qué tuvieron los Valdenses que huir a las montañas? (PARA ESCAPAR DE ROMA Y LA PERSECUSION)

26-40 10. Nombra un reformador de la Edad Media. (HUSS)

* ¿Por qué se le llamó a la Edad Media la edad oscura?
* ¿Cuál era la "luz" que le fue quitada al pueblo de Dios?

11. Nombra algunos países donde había guardadores del sábado en la Edad Media. (NORUEGA, ESPAÑA Y RUSIA)

41-52 12. ¿Por qué se llamó a John Wycliffe "la estrella matutina" de la reforma? (PORQUE TRADUJO LA BIBLIA AL IDIOMA INGLES)

* ¿Qué es una estrella matutina?
  (La última estrella que se ve en el cielo antes de que nazca el sol)
* ¿Cuándo podemos verla?
  (Antes de que amanezca)
* ¿Qué anuncia?
  (El comienzo de un nuevo día)
* Entonces, ¿cómo es que se considera a John Wycliffe la estrella maturina de la reforma?

13. Martín Lutero encontró las siguientes palabras en la Biblia las cuales cambiaron totalmente su vida. Completa la frase: ("EL JUSTO VIVIRA POR LA FE")

14. En la Dieta de Worms, ¿qué se le pidió a Lutero que hiciera en relación a sus creencias?
(SE LE PIDIO QUE SE RETRACTARA, QUE NEGARA EL AMOR DE DIOS)

15. ¿Qué le pasaría a Lutero si no se retractaba de sus creencias? (SERIA PUESTO A MUERTE)

* ¿Explica lo que significa "fe" para tí.
* ¿Cuándo usas la fe?
* ¿De dónde proviene la fe?
* ¿Qué quería decir Dios cuando dijo: "El justo vivirá por la fe"?

16. Lutero no se retractó de sus creencias y no murió. ¿Qué les demuestra esto sobre el amor de Dios? (QUE EL TENIA UN PLAN ESPECIAL PARA LUTERO Y LO PROTEGIO DE TODO PELIGRO)

53-59 17. ¿Por qué protestaron algunas personas contra la iglesia de Roma? (PORQUE NO DEJABA QUE LAS PERSONAS TUVIERAN LA BIBLIA, Y LES HABLABA SOLAMENTE DE LA LEY DE DIOS, EN LUGAR DE SU GRACIA Y AMOR)

18. ¿Qué nombre les fue dado a los que protestaban contra la iglesia de Roma? (PROTESTANTES)

19. Menciona algunos de los que protestaron contra la iglesia de Roma. (CALVINO, ZWINGLI)

60-68 20. ¿Quién fue responsable porque las rodillas de la reina se chocaran una con la otra? (KNOX)

21. Hubo dos mujeres que vivían en Wigtown que tenían el mismo nombre. ¿Cuál era? (MARGARITA)

* ¿Tenían fe en Dios las dos Margaritas?

22. ¿Qué les sucedió a estas dos mujeres de Wigtown?
(SE AHOGARON)

23. ¿Por qué les sucedió eso? (A CAUSA DE SUS CREENCIAS)

24. ¿Crees que Dios hizo lo correcto al permitir que las dos Margaritas murieran? Explica.
(PERMITALES EXPRESAR SU OPINION PERSONAL. EL INSTRUCTOR PUEDE GUIARLOS EN SUS RESPUESTAS Y DIRIGIR SUS PENSAMIENTOS AL HECHO DE QUE DIOS PERMITIO QUE MURIERAN PARA TESTIFICAR A OTROS)

69-81 25. En Lisboa hubo un gram terremoto. El sol se oscureció y la luna se volvió roja como sangre. Las estrellas

cayeron desde el cielo. Todas estas cosas nos dicen que Jesús vuelve pronto.

* ¿Sabían las personas con anterioridad que sucederían estas cosas?
* ¿En qué libro de la Biblia podemos leer sobre estas cosas? (MATEO 24)
* ¿Qué señales vemos en el mundo hoy que nos dicen que Jesús vuelve pronto?
* ¿Cómo sabremos que El vuelve?
* ¿Cuál será la primera cosa que le dirás a Jesús cuando vuelva?

FUENTE DE INFORMACION

El Conflicto de los Siglos por E. G. White.

METODO PARA EXAMINAR

Ver la presentación audiovisual y participar en la discusión en grupo. No se necesita darles un examen escrito.

REQUISITO AVANZADO

COMPLETE EL SIGUIENTE EXAMEN BASADO EN LA PRESENTACION AUDIOVISUAL "EL CONFLICTO DE LOS SIGLOS" SALUD Y BIENESTAR FISICO.

PERIODOS DE CLASE: Uno

EXAMEN

1. ¿En qué Universidad enseñaba Martín Lutero? (WITTENBERG)
2. ¿Cuántos ángeles dijeron: "Este mismo Jesús que ha sido tomado desde vosotros arriba en el cielo, así vendrá como le habéis visto ir al cielo"? (DOS)
3. En 1755 hubo un gran terremoto, ¿dónde? (LISBOA)
4. ¿En qué ciudad predicaron los discípulos como nunca antes? (3,000 conversos en un día) (JERUSALEN)
5. ¿Quién era uno de los perseguidores de los nuevos conversos al cristianismo? (SAULO)
6. ¿En camino a qué lugar fue convertido Saulo? (A DAMASCO)

7. ¿Quién fue el gran predicador y reformador de Bohemia, que murió quemado en la hoguera? (HUSS)

8. ¿De dónde era Arnoldo de Brescia? (ITALIA)

9. ¿Qué emperador le pagó a la gente para que se volvieran cristianos? (CONSTANTINO)

10. ¿Qué monte frecuentaba Jesús? (DE LAS OLIVAS)

11. ¿A quién se le llamó "La Estrella Matutina de la Reforma"? (WYCLIFFE)

12. Durante la Edad Media, ¿quiénes tuvieron que huir a las montañas del norte de Italia para escapar la persecusión? (LOS VALDENSES)

13. ¿Quién fue un famoso traductor inglés de la Biblia? (TYNDALE)

14. En Escocia, ¿quién fue responsable por el establecimiento de un centro misionero? (COLUMBA)

15. ¿Qué país llegó a ser el centro del movimiento protestante? (SUIZA)

16. ¿Qué predicador escocés predicaba sobre las profecías de Daniel y Apocalipsis?

17. ¿Ante cuál emperador fue juzgado y ejecutado Pablo? (NERON)

18. ¿Sobre qué ascendió Jesús al cielo? (NUBES)

19. ¿Quién tuvo doce discípulos? (JESUS)

20. En 1521, Martín Lutero fue citado a comparecer ante un concilio llamado Dieta. ¿En qué lugar se llevó a cabo el mismo? (WORMS)

21. Nombre a un gran predicador inglés. (WESLEY)

22. La ciudad de Génova fue totalmente reformada con la predicación de _____. (CALVINO)

23. Los protestantes franceses se los conoce como los _____. (HUGONOTES)

24. ¿Qué nombre se le da a la institución de la Iglesia que combina la dirección de la misma con la del gobierno? (PAPADO)

25. En el año 538, ¿quién era el rey más poderoso de Europa? (EL PAPA)

SALUD Y BIENESTAR FISICO

El propósito de esta sección es aprender los principios generales de temperancia y salud y cómo conducen al desarrollo de cuerpos y mentes fuertes.

Se necesitan dos períodos de clase para enseñar esta sección, más tiempo fuera de la clase para algunas actividades. La sección avanzada requiere un período de clase.

REQUISITO 1

A. DISCUTIR LOS PRINCIPIOS DE TEMPERANCIA EN LA VIDA DE DANIEL O PARTICIPAR EN UNA PRESENTACIÓN DE DANIEL 1 EN FORMA DE PIEZA DE TEATRO CORTA.

B. APRENDER DE MEMORIA DANIEL 1:8 Y, O BIEN FIRMAR UNA TARJETA DE VOTO O REDACTAR UN VOTO PERSONAL, QUE MUESTRE POR QUÉ SE HA ELEGIDO UN ESTILO DE VIDA EN ARMONÍA CON LOS VERDADEROS PRINCIPIOS DE TEMPERANCIA.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Inspirar a los Amigos a comprender el significado de la palabra "temperancia" y que prometan seguir el ejemplo de Daniel.

EXPLICACION

La temperancia consiste en abstenerse del uso de las substancias y actos dañinos y el uso moderado y cuidadoso de las que son beneficiosas.

METODOS PARA ENSEÑAR

Algunos significados y definiciones de temperancia:

* La temperancia es el dominio propio mediante el poder del Espíritu Santo.

* Pedir a Dios que, mediante su Espíritu Santo, nos guíe en las elecciones que hacemos.

* Elegir servir a Dios primero.

* Elegir decir "no" a Satanás.

* Pedir a Dios que nos de fuerzas para resistir las tentaciones.

* Elegir comer y beber lo que es saludable de manera que honremos a Dios.

* Elegir no comer ni beber nada que sea dañino.

* Elegir permitir a Dios que nos guíe en todas nuestras actividades diarias.

* El hombre fue creado perfecto, a la imagen de Dios; saludable y libre de enfermedades.

* Adán y Eva disfrutaban de apetito natural dado por Dios para que disfrutaran todo lo que él había hecho.

* Dios también les dio el poder de la razón, la elección y el dominio propio.

* Ellos fueron tentados por Satanás para que comieran el fruto del árbol del conocimiento del bien y el mal.

* Habiendo sido engañados, usaron el poder de elección incorrectamente.

* Perdieron su dominio propio, y llegaron a estar bajo la influencia de Satanás.

* Esto es una evidencia de falta de dominio propio.

Representación dramatizada

Descripción:

* Se trata de una representación dramática sin ensayo de una situación en particular.

* Los participantes pueden ser elegidos o se les asignan papeles.

* Cada papel debe estar escrito o bosquejado por el director.

* Que los participantes se reúnan por unos pocos minutos para discutir lo que hará cada uno.

* Que la situación se presente sin preparación previa.

* La acción termina en el momento adecuado y se discute la situación.

Escribir en papeles separados los nombres de los siguientes personajes: Daniel, Sadrac, Mesac, Abed-nego, Nabucodonosor, sirviente.

Asigne a cada miembro de la clase un personaje que representar. Lea el relato que se encuentra en el capítulo 1 de Daniel y pida a la clase que represente el drama de dos maneras diferentes para ilustrar el contraste.

a. Daniel y sus tres amigos como si fueran cautivos rebeldes.
b Daniel y sus tres amigos como verdaderos israelitas listos para hablar claro a favor de Dios.

Daniel 1:8

1. Que la clase lea Daniel 1 y se imaginen que ellos son los jueces en una competencia. Daniel y sus tres amigos han sido encontrados diez veces mejor que el resto de los jóvenes. Que cada juez haga una lista de todas las características que hicieron vencedores a los jóvenes hebreos. Después la clase puede comparar los resultados.

2. Que la clase estudie Daniel 1:8, usando un Diccionario Bíblico y el Comentario Bíblico para sacar en conclusión todo el significado del versículo. Los resultados pueden ser trasladados a un proyecto en forma de diagrama o gráfica.

Voto

Que cada uno redacte y firme su propia tarjeta de voto indicando por qué ha elegido un estilo de vida en armonía con los verdaderos principios de la temperancia.

RECURSOS

Ponerse en contacto con el Departamento de Salud de la asociación/misión, o la agencia de publicaciones para conseguir las películas o libros que se pueden usar como material de recurso para enseñar esta clase.

METODOS PARA EXAMINAR

Participar en la discusión o en la representación, firmar el voto y aprender de memoria Daniel 1:8.

REQUISITO 2

APRENDER LOS PRINCIPIOS DE LA ALIMENTACION SALUDABLE Y PARTICIPAR EN UN PROYECTO PARA PREPARAR UN DIAGRAMA DE GRUPOS BASICOS DE ALIMENTACION.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Ayudar a los Amigos a ser conscientes de los factores básicos de la alimentación diaria que tienen que ver con la vida saludable.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Dar a la clase la siguiente información básica y pedirles que escriban un menú vegetariano para tres días, basado en las instrucciones dadas por Dios que se encuentran en Génesis 1:29,30.

   La Alimentación Diaria, Equilibrada y Saludable, incluye lo siguiente:

   Dos o más porciones de proteínas.
   Cuatro o más porciones de frutas y vegetales (que incluya una fruta cítrica o tomate para la Vitamina C y un vegetal verde o amarillo para la Vitamina A).
   Tres o más porciones de alimentos lácteos.

2. Brinde a la clase la misma información básica mostrada y que ellos preparen un cartel o diagrama que ilustre los grupos básicos de la alimentación usando recortes de revistas, etc, y lo exhiban después.

RECURSOS

Los libros El Ministerio de Salud y Consejos Sobre el Régimen Alimenticio y otros libros disponibles en la agencia.

METODOS PARA EXAMINAR

Participar en la discusión y preparar el diagrama.

REQUISITO 3

COMPLETAR LA ESPECIALIDAD DE NATACION I.

PROPOSITO

Enseñar el arte de nadar para placer personal y seguridad.

REQUISITOS DE LA ESPECIALIDAD DE NATACION I

1. Retener la respiración. Con la cara sumergida totalmente en el agua, y retener la respiración a lo menos por diez segundos.

2. Respiración rítmica. Hacer una inspiración profunda y sumergirse totalmente en el agua, luego expeler el aire debajo del agua por la boca y por la nariz. Este ejercicio debe hacerse diez veces en forma rítmica y contínua.

3. Flotar boca abajo. Flotar boca abajo en agua que llegue hasta la cintura y ponerse de pie sin ayuda de ninguna clase.

4. Deslizarse boca abajo. Tomar impulso en agua que llegue hasta la cintura y deslizarse boca abajo sobre el agua una distancia de por lo menos dos cuerpos y volver a ponerse de pie.

5. Flotar de espaldas. Flotar de espaldas en agua que llegue a la cintura, mantenerse en esa posición con la cara para arriba por un mínimo de 10 segundos, y volver a ponerse de pie sin ayuda de ninguna clase.

6. Deslizarse de espaldas. Estando en agua que llegue a la cintura y con los brazos a los lados, sentarse de espaldas, tomar impulso y deslizarse una distancia de por lo menos dos cuerpos de extensión y volver a ponerse de pie de un modo resuelto y con facilidad.

7. Deslizarse boca abajo con movimiento de los pies. En un lugar donde el agua llegue a la cintura, demostrar capacidad de tomar impulso estando boca abajo, empezar a mover los pies al estilo crol en forma rítmica y sin apresuramiento, y avanzar una distancia de tres cuerpos antes de volver a ponerse de pie.

8. Deslizarse de espaldas con movimiento de los pies. En un lugar donde el agua llegue a la cintura, demostrar capacidad para ponerse de espaldas e impulsarse moviendo los pies hasta avanzar una distancia de tres cuerpos de extensión antes de volver a ponerse de pie con facilidad.

9. Bracear boca abajo. (Nadar estilo perro). En un lugar donde el agua le llegue a la cintura, echarse al agua boca abajo con la cara sumergida, los pies quietos o moviéndolos suavemente, bracear continuamente demostrando capacidad para estirar y recoger los brazos y avanzar de esa manera.

10. Bracear de espaldas. Estando con el agua a la cintura comenzar a deslizarse de espaldas, y luego impulsarse moviendo las manos bajo el agua a manera de aletas.

11. Combinación de braceo y movimiento de pies boca abajo. Con el agua a la altura del cuello, demostrar capacidad para nadar continuamente combinando el movimiento de pies y brazos por una distancia de 20 metros.

12. Combinación de braceo y movimiento de pies de espaldas. Con el agua a la altura del cuello nadar una distancia mínima de 10 metros en forma cómoda y fácil, combinando el movimiento de los pies y de las manos a manera de aletas.

13. Cambio de dirección. Estando donde el agua le permita hacer pie, comenzar a nadar boca abajo, y en medio de la brazada, doblar abruptamente hacia la derecha. Repetir el mismo ejercicio, esta vez doblando hacia la izquierda. Por último, demostrar capacidad para dar una vuelta completa.

14. Darse vuelta. Comenzar a nadar de frente donde el agua le llegue al pecho. Partiendo de esa posición, darse vuelta y ponerse de espalda, y

permanecer flotando sin moverse o descansar flotando; luego asumir la posición original y seguir nadando.

15. Nivelarse. Caminar hasta donde el agua le llegue al cuello, luego darse vuelta y mirar hacia el punto de partida. Con un mínimo impulso de los pies, nadar hasta donde el agua le llegue a la cintura, antes de ponerse de pie.

16. Saltar de pie en un lugar donde el agua le llegue a la cintura. Esta prueba debe terminar con un deslizamiento, o una combinación de movimientos de los brazos y pies nadando boca abajo.

17. Saltar en agua profunda, salir a flote y nadar.

18. Zambullida. Esta prueba debe llevarse a cabo desde un trampolín sólido, colocado a poca altura donde el agua le llegue al cuello. Termine saliendo a la superficie y nadando una corta distancia.

19. Ida y vuelta. Saltar en agua profunda, salir a flote y nadar 14 metros. Sin detenerse o hacer pie, dar la vuelta y nadar hasta el punto de partida.

20. Zambullirse desde un trampolín o muelle, salir a flote, nadar 14 metros, dar la vuelta y nadar hacia el punto de partida. A mitad del camino darse vuelta de espaldas y descansar sin hacer ningún movimiento o apenas moviendo las manos por un cuarto de minuto. Volver a la posición de nado y seguir nadando hasta el punto de partida.

EXCEPCIONES

Debe consultarse al Departamento de Ministerios de la Iglesia de la asociación/misión si alguno tiene problemas en cumplir este requisito. Un Conquistador que no pueda nadar por declaración de su médico, podrá sustituir esa especialidad por otra que no haya hecho anteriormente.

METODOS PARA ENSEÑAR

Si no hay una persona eficiente que enseñe esta especialidad a su grupo, busque una escuela de natación reconocida o un club de salvavidas donde los jovencitos puedan obtener la instrucción necesaria.

Los requisitos de las especialidades relacionadas con trabajo escolar, se pueden acreditar si el jovencito obtiene un certificado (carta) firmado, de la escuela de que ha cumplido esos requisitos.

El maestro o instructor debe:

1. Estar seguro de que hay suficiente supervisión (vigilancia).
2. Detectar corrientes y huecos en el agua.
3. Tener cuidado con troncos sumergidos, piedras y huecos en los ríos.
4. Usar, hasta donde sea posible, piscinas (albercas) con agua clara y profundidad regulada.

METODOS DE EXAMINAR

Demostración de habilidad.

Al completar los requisitos el supervisor debe proveer al dirigente con una lista de los participantes que tuvieron éxito. El dirigente remitirá la lista al Asociado de Jóvenes de la asociación solicitando un certificado para la especialidad.

Los certificados para especialidades se enviarán únicamente al dirigente, a menos que las insignias se pidan específicamente, y el dinero acompañe el pedido. Una vez que el joven tiene su certificado por la especialidad terminada, la insignia se puede comprar al presentar la tarjeta.

REQUISITO 4

CAMINATA DE 3 KMS. EN UNA HORA.

OBJETIVO

Demostrar la necesidad de actividades prácticas, así como la necesidad de una comprensión de la teoría de lo que es la verdadera temperancia.

EXPLICACION

No hay ningún ejercicio que reemplace el caminar. Con este ejercicio la circulación de la sangre mejora en gran manera. Al caminar todos los órganos del cuerpo se ponen en funcionamiento. 3T. p.78. Tr.

Es preferible caminar que viajar en carro o manejar, porque pone en función un mayor número de músculos. Los pulmones están forzados a funcionar debidamente, ya que es imposible caminar con cierta rapidez sin llenarlos de aire. MH p.240

METODOS PARA EXAMINAR

Participación.

REQUISITO AVANZADO

DEMOSTRAR COMO HORNEAR, HERVIR Y FREIR COMIDAS DE CAMPAMENTO.

PERIODOS DE CLASE: Unc

EXPLICACION

Hornear. Hay muchas maneras de hornear alimentos con el equipo de campamento. En un campamento se puede hornear casi todo lo que uno puede hornear en su propia casa. Se venden hornos para campamentos que son excelentes pero muy voluminosos. También se venden hornos reflectores que

se pueden doblar y son muy ligeros de peso y fáciles de transportar. Estos se usan con un fuego reflector que refleje el calor dentro del horno.

Otro método de hornear es con un horno holandés. Para hacer un horno holandés se coloca una olla grande sobre cuatro piedras que a su vez estén sobre carbones y cenizas calientes, y se le pone una tapa o una sartén que puede hacer el mismo papel. Entonces se colocan cenizas y carbones encendidos encima de la tapa. Esto sirve como un buen substituto de un horno holandés. Estos hornos también se pueden comprar. Pero los campamentos resultan más interesantes si se usan utensilios primitivos, hechos por los mismos Conquistadores, que si se usan objetos comprados.

Una buena regla en cuanto a los fuegos para hornear es que se necesitan carbones bien calientes. Los carbones dan una temperatura más pareja que la llama.

Hervir. De esto no hay mucho que decir, porque es uno de los métodos más sencillos de cocinar en fuego de campamento. Se puede usar cualquier recipiente que aguante líquido caliente sin quemarse. El mejor fuego es el que produce una llama caliente. Recuerde que en las altas latitudes, el agua hierve a una temperatura mucho más baja, así que se requiere más tiempo para que los alimentos se cocinen.

Freir. Freir es otro método sencillo de cocinar en fuego de campamento. De todos los utensilios que por lo general cargan los acampantes, el que más se usa es la sartén. Debido a que la sartén hay que sostenerla para cocinar en ella, es mejor usar carbones que llamas, porque éstas pueden quemar la mano.

ESTUDIO DE LA NATURALEZA

El propósito de esta sección es iniciar a los Amigos en la emoción de descubrir el Libro de la Naturaleza de Dios y desarrollar en ellos el sentido de realización al terminar las especialidades.

Se necesitan seis períodos de clase para esta sección, con el entendimiento de que algunas de las especialidades pueden requerir tiempo fuera de la clase.

REQUISITO 1

PARTICIPAR EN UNA CAMINATA DE UNA HORA PARA APRECIAR Y OBSERVAR LOS OBJETOS NATURALES QUE SE RELACIONAN CON PASAJES BIBLICOS.

OBJETIVO

Enseñar a los Conquistadores a ser más conscientes de las cosas de la naturaleza que los rodea y animarlos a relacionar estas cosas comunes de la vida con las Escrituras.

METODOS PARA ENSEÑAR

No olvide elegir el lugar y hacer arreglos para la transportación con anticipación. Es preferible visitar el lugar de antemano para tener idea de los objetos de la naturaleza que más probablemente encuentre allí.

1. Preparación Anticipada. Antes de salir pida a los Conquistadores que anoten algunos de los objetos que les gustaría encontrar. Luego deben buscar los textos que se relacionen con los objetos mencionados usando una Concordancia. Por ejemplo, hojas - Apocalipsis 22:2 "Las hojas del árbol eran para sanidad de las naciones".

2. Explicar la Actividad al Llegar al Lugar. Al llegar al lugar elegido divida el grupo en parejas, cada pareja con una Biblia, un lápiz y un papel. Pida que descubran y anoten todos los objetos de la naturaleza que puedan relacionar con un texto bíblico. El consejero debe tener una Concordancia para ayudar a encontrar los textos en caso necesario.

Ejemplos:

Objetos			
Raros	quijada	(de asno)	Jueces 15:15
Pequeños	semilla	(buenas semillas)	Mateo 13:24
Vivientes	pájaros	(cuervos-Elías)	1 Reyes 17:6
No vivientes	piedras	(golpeada por Moisés)	Núm. 20:11

3. Use otras ideas adecuadas

METODOS PARA EXAMINAR

Participación.

REQUISITO 2

COMPLETAR UNA DE LAS SIGUIENTES ESPECIALIDADES: GATOS, PERROS, MAMIFEROS, SEMILLAS, AVES (O PAJAROS).

PERIODOS DE CLASE: Cuatro

OBJETIVO

Empezar a desarrollar en los Amigos el deseo de estudiar y apreciar la obra de Dios en la creación.

METODOS PARA ENSEÑAR

Para su conveniencia se presenta la lista de requisitos. En la Sección de Jóvenes de la asociación encontrará notas para uso de los instructores. No lea las notas. Haga la clase más interesante usando muestras, ilustraciones o excursiones.

Es posible que en su iglesia o localidad haya especialistas en varias de estas cosas.

GATOS

1. ¿Cuál es el nombre científico de la familia de los gatos?

   Félidos

2. ¿En qué se parecen las garras de todos los gatos?

   Sus garras son retráctiles: uñas afiladas y encorvadas que se pueden sacar o retraer. Los gatos tienen cinco dedos en las patas de alante y cuatro en las de atrás.

3. ¿Cómo son los ojos de los gatos?

El iris o círculo de colores alrededor de la pupila es de diferentes colores en las distintas especies de gatos. Algunos gatos tienen un color diferente de iris en cada ojo. En la claridad o durante la parte más brillante del día, el iris de los gatos se contrae ocultando la mayor parte de su brillo. Por las noches el iris se abre en forma más ancha que el de los ojos del hombre o de otros animales. Abierto en esta forma, el iris deja pasar ampliamente toda posible claridad. Esto permite a los gatos ver en la más tenue claridad. Los gatos no pueden ver en una completa oscuridad, como creen muchos. Los ojos de los gatos brillan por la noche debido a la luz que refleja el tapete, que es una capa de las células que forman gran parte del interior de los ojos. El tapete es rosado, dorado, azul o verde, y refleja un color diferente a medida que cambia la luz.

4. ¿Qué comen mayormente los gatos? ¿Cómo se adaptan los dientes de los gatos a las diferentes comidas?

Los gatos comen casi todo lo que come el hombre. Les gusta la carne, especialmente el hígado, corazón y riñones desmenuzados. A los gatos también les gusta la carne de caballo y el pescado.

Los gatos tienen 30 dientes. Los más pequeños son los incisivos o dientes para cortar, al frente de la quijada. Los gatos usan los colmillos y las muelas grandes de la parte de atrás para masticar y triturar los alimentos. Los colmillos largos y afilados le permiten al gato agarrar y desgarrar la carne de su presa.

5. ¿De qué le sirven al gato los bigotes?

Los largos bigotes del gato son muy delicados. La mayoría de los gatos tienen de 25 a 30 pelos que les nacen en cuatro filas desde cada lado del hocico hasta encima de los ojos. Los pelos del bigote le salen de nervios en la piel. Ellos ayudan a los gatos a sentir por donde van entre los arbustos y a evitar tropezar con las paredes y árboles. Los gatos no usan sus bigotes para medir el espacio por el que pueden caminar, como creen algunos. Muchas veces los gatos se tocan los bigotes entre sí como un medio de comunicación.

6. ¿Cómo están protegidos los oídos de los gatos?

La oreja (oído externo) está protegida por su habilidad de movimiento. Los gatos pueden echar hacia atrás las orejas. El oído interno está protegido por una serie de canales que se enrollan en dirección hacia la cabeza del gato, donde están los órganos de la audición.

7. Nombre cuatro clases de gatos domésticos. Describa cada clase.

Doméstico de pelo corto. Tienen un pelaje corto, brillante y suave. Pueden ser de un solo color o de una mezcla de colores. Estos gatos de buena disposición, fieles y amantes del hogar se cuentan entre las criaturas más afectuosas y calmadas de todas las especies. Orgullosos y sin miedo, pueden cuidar de ellos mismos casi bajo cualquier condición.

Siamés. Estos gatos de ojos azules pueden ser algo malhumorados, y pueden tener la cola un poco rizada. Los gatos siameses nacen blancos y desarrollan el color completo de adultos en el término de un año. Tienen el cuerpo largo y delgado cubierto por un pelaje corto y suave. El gato siamés parece ser menos independiente que otras razas de gatos. Ellos dependen de sus amigos humanos más que otros gatos y maúllan con toda claridad hasta que reciben atención.

Gatos de pelo largo. El gato más común de pelo largo es el persa. Estos gatos tienen cuerpos cortos, cabezas redondas, narices cortas y orejas pequeñas. Tienen la cola tupida y un collarín alrededor del pescuezo. Tienen un timbre de voz suave y se comportan en forma más señorial que los gatos de pelo corto. No poseen el rápido donaire de los gatos de pelo corto, pero lucen orgullosos de desplegar su hermoso pelaje y su velludo collarín. También el gato de Angora es notable por su pelo sedoso y largo.

Gato birmano. El cuerpo de estos gatos se parece al del gato Siamés, y a veces se piensa que son de color variado como los de la raza siamesa. Los ojos de los gatos birmanos son de un dorado brillante. Estos animales se comportan de manera reservada y señorial, pero son unas mascotas cariñosas y leales.

8. ¿Qué beneficios aportan al hombre los gatos domesticados?

La manera en que muchos gatos ayudan al hombre es matando ratones en las casas, tiendas, almacenes y galpones.

9. Nombre siete clases de felinos no domesticados. Identifíquelos y diga en que parte del mundo se encuentran mayormente.

a. León - Africa.
b. Lince - Africa.
c. Especie de leopardo - Africa Central y la India.
d. Tigre - Asia y la India.
e. Puma o león de la montaña - Continente americano.
f. Leopardo africano.
g. Ocelote - Estados Unidos y Paraguay.

10. ¿Qué animal se conoce como el rey de la selva? - El león.

¿Qué felino grande de norte y suramérica es conocido por varios nombres? Dé cuatro nombres por lo menos.

Puma, león de montaña, gato montés, lince.

11. Contar la historia de Androcles y el león.

ANDROCLES Y EL LEON, por James Baldwin.

Hace muchos siglos vivía en Roma un pobre esclavo que se llamaba Androcles. Su amo era un hombre cruel, y lo trataba tan mal, que un día Androcles se escapó.

Androcles se escondió en una selva durante muchos días. Pero no encontraba nada que comer, y se puso tan débil que creyó que moriría. Por último se metió en una cueva, se recostó sobre el terreno y se quedó dormido.

Después de un rato, lo despertó un gran ruido. Un león había entrado a la cueva y estaba rugiendo con fuerza. Androcles se quedó petrificado porque estaba seguro que la fiera lo atacaría. Sin embargo, pronto se dio cuenta que el león no estaba enojado, sino que cojeaba como si le doliera una pata.

Androcles perdió el miedo. Cogió la garra doliente del león para ver qué le pasaba. El león se quedó quieto y restregó la cabeza contra el hombro de Androcles. Parecía decirle "yo sé que me ayudarás".

Androcles levantó del suelo la garra del león y vio que tenía enterrada una espina aguda y grande. Cogió el extremo de la espina con sus dedos y la sacó con un tirón. El león se sintió aliviado y agradecido. Saltó como un perrito y lamió las manos y los pies de su nuevo amigo.

Después de esto, Androcles se sintió completamente confiado y cuando llegó la noche, él y el león durmieron uno al lado del otro.

Por mucho tiempo el león le estuvo trayendo alimentos a Androcles todos los días y los dos llegaron a ser tan buenos amigos que Androcles hasta llegó a sentirse contento en esa nueva vida.

Un día, unos soldados estaban atravesando la selva y encontraron a Androcles en la cueva. Ellos sabían quién era y usando la fuerza, lo llevaron de regreso a Roma.

En aquel tiempo había una ley de que todo esclavo que se escapara de su amo tenía que pelear con un león hambriento. Así que pusieron un león fiero en una jaula durante un tiempo sin darle que comer y se fijó la fecha de la pelea.

Cuando llegó el día, miles de personas se apiñaron para ver la pelea. Androcles estaba casi muerto de miedo, porque podía escuchar los rugidos del león hambriento. Androcles miró a la muchedumbre pero no encontró ni un gesto de piedad en esos miles de rostros.

Entonces entró en la pista el león hambriento. Con un sencillo salto llegó al lado del pobre esclavo. Androcles dio un tremendo grito, pero no fue un grito de miedo, sino de alegría porque el león era su viejo amigo de la cueva.

El público que había esperado ver al león matar al esclavo, se quedó sin habla. Vieron a Androcles abrazar al león. Vieron al león echarse y lamerle los pies al esclavo con cariño. Vieron a la enorme bestia restregar la cabeza contra el rostro de Androcles, como si quisiera que lo mimara. La gente no entendía lo que estaba pasando.

Al rato, le estaban pidiendo a Androcles que explicara lo que pasaba. Así que Androcles se puso de pie y con sus brazos alrededor del pescuezo del león, contó que él y la bestia habían vivido juntos en la cueva.

"Yo soy un hombre", dijo, "pero nunca nadie me ha protegido. Este pobre león ha sido bondadoso conmigo y nos queremos como hermanos".

La gente no era tan mala como para ser cruel ahora con el pobre esclavo. Empezaron a sentir compasión por él. "¡Que lo dejen en libertad para vivir!" gritaban. "¡Que lo libren!"

Otros gritaban, "¡Que el león sea dejado libre también!" "¡Que los dos reciban libertad!", seguían gritando.

Así que libertaron a Androcles y le dejaron conservar al león como su amigo. Y Androcles y el león vivieron juntos en Roma durante muchos años.

12. Relate cuatro historias de la Biblia en las que se mencione algún miembro de la familia de los felinos.

    a. Cuando Sansón mató a un león.
    b. Cuando David mató a un león.
    c. Cuando Daniel fue echado en la cueva de los leones.
    d. Una de las cuatro bestias de Daniel 7.

SEMILLAS

1. ¿Cuál es el propósito principal de una semilla?

   El propósito principal de una semilla es reproducir su misma especie.

2. ¿Qué alimentos le fueron dados primeramente al hombre en el Edén?

   Frutas, granos y nueces.

3. Aprenda la función de cada una de estas partes de una semilla: envoltura, cotiledón y embrión.

   Envoltura - capa protectora externa.
   Cotiledón - las hojas de la semilla, las que están guardadas con el alimento de la planta. Está mayormente compuesto de albumen, almidón y grasa.
   Embrión - es la parte que se convierte en la nueva planta.

4. Mencione cuatro diferentes métodos por los cuales la planta esparce la semilla. Nombre tres clases de plantas que esparcen sus semillas por cada uno de los métodos citados.

Semillas con alas	Esparcidas por el viento
Tilo americano	Amaranto
Arce	Amapola
Ailanto	Lirio
Olmo	Algodón

Pino
Fresno
Cardo

Vencetósigo
Dandelión

Que otros esparcen

Erizo, cardencha
Variedad de maravilla, flamenquilla
Aguamiel o hidromel española

Que viajan por agua

Loto americano
Coco
La mayoría de las semillas con alas flotan

Que saltan de las plantas

Hammamelis o hamametina
Violeta
Balsamina, hierba de Santa Catalina

5. Mencione las clases de semillas que se emplean como alimento.

1. Arroz
2. Maíz
3. Avena
4. Centeno
5. Cebada
6. Millo
7. Trigo sarraceno
8. Fríjoles, porotos
9. Arvejas
10. Tomates
11. Berenjena
12. Ajíes, pimentones o chiles
13. Quimbombó
14. Pepinos
15. Chayote, cidra
16. Calabaza, zapallo
17. Melón, patilla, sandía
18. Pacana, nuez lisa
19. Nuez de nogal
20. Nogal americano

6. Mencione seis clases de semillas que se usan para extraer aceite.

1. Algodón
2. Linasa
3. Castor
4. Girasol
5. Soya, soja
6. Coco
7. Palma

7. Mencione cinco clases de semillas que se emplean como especias.

1. Mostaza
2. Anís
3. Ajonjolí
4. Alcaravea
5. Apio
6. Amapola
7. Ají, pimiento

8. Explique cómo una semilla puede germinar en la oscuridad.

Todo lo que una semilla necesita para germinar es aire, humedad, y la temperatura correcta.

9. Exprese oralmente o por escrito --en trescientas palabras-- cómo ha conseguido algunas de sus semillas; cómo las ha limpiado. Cuente algún incidente que le haya ocurrido mientras buscaba semillas.

10. Haga una colección de treinta diferentes clases de semillas, veinte de las

cuáles debe haberlas conseguido usted. Rotule cada clase con el nombre correspondiente, la fecha en que la consiguió, la localidad y el nombre del coleccionista. Puede pegarlas sobre papel grueso o ponerlas en frascos transparentes.

PERROS

1. a. Dé el nombre científico del perro doméstico: Canidae - Canis.
   b. Nombre las tres clases de animales que pertenecen a esta familia: Chacal, Zorro y Lobo

2. Mencione cinco características del perro doméstico:

   a. Dientes afilados.
   b. Come carne.
   c. Tiene cinco garras en las patas delanteras.
   d. Tiene cuatro garras en las patas traseras.
   e. Jadea al dejar su lengua colgando.

3. Nombre cinco miembros salvajes de la familia canina:

   a. Coyote b. Chacal c. Zorro
   d. Dingo e. Lobo

   b. Mencione 25 clases de perros domésticos:

   1. Dashound o Salchicha
   2. Sabueso
   3. Collie
   4. Poodle
   5. Doguino
   6. Zorrero de Sealyman
   7. Airedale
   8. San Bernardo
   9. Weimaraner
   10. Pequinés
   11. Zorrero Fox
   12. Galgo
   13. Papillón
   14. Chihuahua
   15. Zorrero Irlandés
   16. Basset Hound
   17. Cocker Spaniel
   18. Dálmata
   19. Boston Terrier
   20. Perdiguero
   21. Zorrero Escocés
   22. Labrador
   23. Highland White Terrier
   24. Perro pastor de Shetland
   25. Black and Tan Coonhound (mapache)

4. Enumere cinco contribuciones del perro doméstico hacia el hombre:

   a. Localiza gente perdida.
   b. Sirve de transporte.
   c. Utiles en la cacería.
   d. Persigue y captura a delicuentes.
   e. Guía de ciegos.

5. Mencione la raza de los perros más pequeños: Chihuahua.
   Mencione la raza de los perros más grandes: Sabueso zorrero escocés.

6. Describa por escrito o en forma oral el valor especial que tienen para el hombre los siguientes perros:

   a. Guía de ciegos - Ayuda a los ciegos.
   b. San Bernardo - Rescata a las personas perdidas mientras escalan montañas.
   c. Pastor - Cuida de las ovejas.
   d. Collie - Protege a las familias.
   e. Esquimal - Arrastra trineos.

7. Describa en forma verbal o escrita la contribución canina para el hombre en tiempo de guerra.

   Los perros están entrenados para atacar al enemigo y como centinelas. También se los enseñaba a ser mensajeros cruzando el terreno enemigo.

8. Cite cinco clases de perros que se clasifican como perros de "juguete" o "enanos".

   1. Poodle
   2. Doguino
   3. Manchester
   4. Papillón
   5. Pomeranio
   6. Pequinés

9. a. ¿Cuál es el único perro que tiene la lengua enteramente azul o negra? Chow
   b. ¿Cuál es el perro que corre a mayor velocidad? Galgo
   c. ¿Qué clase de perro "juguete" o "enano" es el más conocido? Poodle
   d. ¿Qué perro ha sido especialmente útil para seguir el rastro de un criminal? Sabueso

10. Relate una historia verdadera referente a un perro.

MAMIFEROS

1. Nombrar quince clases de mamíferos que haya observado y que pueda identificar, cinco de los cuales deben ser indomesticados. Escribir cinco características de los mamíferos.

   Los mamíferos tienen glándulas mamarias para alimentar a sus crías. Casi todos son vivíparos. Hay dos excepciones: el equidna y el ornitorrinco que ponen huevos. Generalmente están cubiertos de pelo. Todos tienen cuatro extremidades, excepto los cetáceos y sirenios. Son de sangre caliente y tienen el corazón dividido en cuatro cavidades. Tienen sistema respiratorio provisto de pulmones. Probablemente su característica más interesantes es el cuidado prologando que brindan a sus crías.

2. Haga una lista de cuatro mamíferos beneficiosos y explique por qué lo son.

   Es interesante notar que mamíferos que son valiosos en un lugar pueden ser muy destructivos en otro ambiente.

Los mamíferos predatorios (de presa) se alimentan de ratones,por lo tanto, dejan de destruir a animales de caza de más valor. Estos mamíferos suelen tener pelaje. Algunos benefician al hombre en forma indirecta. Los conejos sirven de alimento a mamíferos carnívoros, y así salvan otra clase de animales de caza más deseables para el hombre. Las ardillas son consideradas dañinas en las huertas, pero son agentes importantes en la formación de capa vegetal, y constituyen una verdadera ayuda para la flora.

Los perros sirven de guías, protectores y amigos. Los caballos ayudan al hombre a trabajar y le proporcionan placer. El ganado vacuno proporciona alimento al hombre. Los gatos ayudan a matar los animales dañinos en el campo. Las ballenas proporcionan alimento, tejidos y otros productos útiles.

3. Haga una lista de algunas cosas dañinas que hacen los animales.

Hay mamíferos dañinos que causan pérdidas a la agricultura y a la flora calculadas en millones de dólares. Entre ellos se encuentran las ardillas en general, los ratones, el conejo común, las liebres, las marmotas de las praderas, las ratas del algodón, el puerco espín y los topos.

Las pérdidas en el ganado y las aves de corral se deben mayormente a mamíferos, como los lobos, los coyotes, los leones, los gatos monteses y los osos.

Hay ciertas enfermedades que los mamíferos transmiten al hombre por medio de insectos. La tularemia o fiebre de conejo es transmitida al hombre por los conejos salvajes, los gatos monteses, la zarigueya y la rata almizclera por medio de las garrapatas. Esta enfermedad puede ser fatal para el humano. Las ratas también transmiten al hombre la fiebre bubónica mediante las moscas. La fiebre ondulante es una enfermedad de los roedores y algunos carnívoros pequeños, y se transmite por medio de cierto tipo de garrapata. La rabia puede causar la muerte a los humanos y al ganado.

4. Nombre una o más especies de cada una de las siguientes órdenes y carnívoros, roedores, marsupiales, insectívoros, lagomorfos y artiodáctilos.

Carnívoros. Este grupo de animales está adaptado a vivir en la tierra y en el agua. Todos tienen los dientes en la misma disposición. Focas, morsas, lobos y pandas gigantes.

Roedores. Son animales que roan o mordisquean. Se alimentan de plantas y otros animales. Rata almizclera, castores, ratones, ardillas y ratas.

Marsupiales. Estos son los animales que tienen bolsas abdominales. Cuando la cría nace, se arrastra hasta la bolsa de la madre. Allí se pega a un pezón de la pared abdominal y allí permanece hasta que está más desarrollado. Canguros y zarigueyas.

Insectívoros. Estos animales están equipados para vivir en madrigueras. Se alimentan principalmente de insectos. Topos, musarañas, erizos y puerco espines.

Lagomorfos. Un segundo par de dientes incisivos situados delante del par exterior distingue a este grupo de los roedores. Conejos.

Artiodáctilos. Excepto el cerdo, todos los miembros de este grupo tienen un tubo digestivo adaptado para rumiar. Cerdos, camellos y ganado.

5. Escribir un informe o presentarlo oralmente a los examinadores basado en el tema "Animales Salvajes Observados por Mí".

PAJAROS QUE SIRVEN DE MASCOTA

1. Canarios

   A. Nombrar cuatro variedades de canarios.

      1. Canario silvestre.
      2. Canario doméstico.
      3. Canario de San Andreasburg (el canario que mejor canta).
      4. Canarios ingleses, franceses, escoceses y belgas.

   B. Presentar una breve historia del origen y desarrollo de los canarios.

      En algún momento entre 1555 y 1585 empezaron a conocerse los canarios en Europa. Son originarios de las Islas Canarias. En 1576 fue la primera vez que se empezó a usar el término "pájaro canario" en Inglaterra. La moda de tener canarios debe haberse extendido rápidamente, porque los canarios en jaulas llegaron a ser tan comunes que, en 1676, "pájaro canario" significaba "pájaro enjaulado" en el idioma vulgar de los criminales.

      Esto puede sugerir que la historia de los canarios es paralela a la del periquito australiano de tiempos más modernos, de cuya historia tenemos más certeza. Esta avecilla se empezó a exportar, creciendo en popularidad. Mediante cruces selectivos, llegó a resultar en poco tiempo en una variedad grande de colores. La moda se hizo cada vez más popular, hasta convertirse en un negocio próspero, y finalmente las especies llegaron a ser mejor conocidas en su forma domesticada que en su forma silvestre, difiriendo marcadamente de ella.

   C. Nombre y reconozca cinco semillas que se usan para alimentar a los canarios.

      1. Semillas de alcaravea.
      2. Semillas de hinojo.
      3. Semillas de calamento.

4. Semillas de bálsamo.
5. Semillas de tanaceto.

D. Describa brevemente el cuidado general que requieren los canarios.

Los canarios deben mantenerse en jaulas limpias, lo suficientemente grandes para que el pájaro pueda volar para ejercitarse. Aunque los canarios comen semillas para canarios, también necesitan alimentos verdes. También se les debe dar agua para tomar y para bañarse.

2. Pericos o pájaros del amor

A. ¿De qué país proceden? - De Africa

B. Describa brevemente sus hábitos de alimentación, de anidar, conducta general.

Los pericos comen lo que encuentran en los árboles y la tierra. Mayormente se alimentan de semillas, frutas, hojas y flores, y en los lugares donde abundan, son una amenaza para las cosechas.

Por lo general hacen sus nidos en los huecos de los árboles o entre las rocas, y lo único que ponen debajo para poner sus huevos es madera quebradiza. El perico de pecho gris es fuera de lo común al hacer sus nidos en las ramas de los árboles. Por lo general los periquitos se agrupan para hacer sus nidos muy cerca unos de otros. Los hacen con montones de palitos o tallitos, les ponen techo y les hacen una entrada a un costado. El lugar preferido para hacer sus nidos es en las ramas altas de árboles altos. El macho y la hembra construyen el nido, pero sólo la hembra incuba los huevos mientras el macho la atiende y cuida el nido. Ponen de 4 a 10 huevos, según la especie. Los pichones se quedan en el nido de 4 a 5 semanas, y a veces hasta 10 semanas, mientras ambos padres los alimentan.

Los pericos son mascotas inteligentes y cariñosas. Son acróbatas por naturaleza y pueden hacer muchos trucos interesantes en escaleras y columpios de juguete.

3. Palomas

A. Nombrar e identificar seis variedades de palomas.

1. Brava - Paloma silvestre.
2. Buchonas - Son las aristócratas y las payasas entre las palomas. El macho infla el buche.
3. Paloma de toca - La que tiene sobre la cabeza un mechón de plumas largas que le caen hacia los lados.
4. Mensajeras - Son aves de rara velocidad, valor e inteligencia y poseen un instinto seguro que las hace regresar al palomar desde lugares distantes.

5. Duende - La doméstica casera.
6. Torcaz - Silvestre de pecho cobrizo, vientre blanquecino y cuello cortado por un collar blanco.

RECURSOS

Bibliotecas y librerías.

METODOS PARA EXAMINAR

El instructor debe cerciorarse de que todos cumplan con los requisitos de esta especialidad. El instructor pide al director que envíe a la asociación/misión una lista de los candidatos que hayan terminado la especialidad para que ellos les envíen los certificados correspondientes. Los emblemas sólo se enviarán si se piden específicamente y se envía el dinero junto con el pedido. Una vez que los Amigos tengan los certificados de las especialidades, podrán comprar los emblemas o distintivos presentando dichos certificados.

Las especialidades que se relacionan con las asignaturas que se estudian en la escuela podrán ser acreditadas si el menor presenta un comprobante de la escuela que certifique que ha cumplido dichos requisitos.

REQUISITO 3

CONOCER E IDENTIFICAR CINCO FLORES SILVESTRES Y CINCO FLORES DE SU VECINDARIO.

PERIODOS DE CLASE: Dos. Uno para cada tema.

OBJETIVO

Ayudar a los Amigos a ampliar su aprecio por las obras más pequeñas de la creación.

RECURSO

Pedir orientación a la Sección de Jóvenes de la asociación/misión sobre materiales para cumplir los requisitos. También podrá encontrar información en alguna biblioteca.

METODO PARA EXAMINAR

Demostrar conocimientos generales e identificación de los requisitos.

REQUISITO AVANZADO

CONOCER E IDENTIFICAR DIEZ FLORES SILVESTRES Y DIEZ INSECTOS DE SU LOCALIDAD.

PERIODOS DE CLASE

Para hacerlo simultáneamente con los requisitos básicos.

DESTREZAS DE CAMPAMENTO Y METODOS DE SUPERVIVENCIA

El propósito de esta sección es ampliar y desarrollar los intereses y destrezas de los Amigos mediante actividades de recreación activas y también enseñarles a apreciar la vida al aire libre.

Esta sección requiere siete períodos de clase, más tiempo fuera de la clase. Para los requisitos avanzados se sugieren dos períodos de clase.

REQUISITO 1

SABER COMO SE HACEN Y SE CUIDAN LAS SOGAS O CUERDAS. ATAR Y CONOCER EL USO EN LA PRACTICA DE LOS SIGUIENTES NUDOS: COTE O MEDIA MALLA, FALSO, LLANO, CORREDIZO, AS DE GUIA, DOS MEDIOS COTES Y BALLESTRINQUE.

PERIODOS DE CLASE: Dos

OBJETIVO

Enseñar el valor de las cuerdas y como adiestrarse en hacer los nudos y entender sus usos.

METODOS PARA ENSEÑAR

A. CUERDAS

Antes de las cuerdas modernas que tenemos hoy, no hay duda que el hombre usaba enredaderas, juncos, fibras y tiras de cuero. Estos materiales servían al hombre primitivo y hasta que no se aprendió a hilar el algodón para convertirlo en hilo y se usaron los hilos para hacer las cuerdas, no empezó el hombre a buscar mejores materiales para hacer las sogas.

Hoy las sogas se hacen de fibra de Manila, y fibras de henequén, cáñamo y alambre. También se hacen de nilon y material plástico que es muy resistente a la pudrición y el moho, pero no es conveniente en todos los casos. Las temperatura caliente las pone bastante elásticas y se dañan si se calientan y enfrían repetidamente.

Las mejores sogas o cuerdas se hacen de fibra de cáñamo. El verdadero

cáñamo no abunda, de manera que las mejores sogas que encontramos en el mercado son las hechas con fibra de Manila. La fibra de henequén es unas dos terceras partes tan fuerte como la de Manila.

La soga es uno de los materiales más convenientes para efectuar la unión temporal de muchos materiales. También es esencial para campamentos, navegación y muchas otras actividades. En la construcción es ideal para atar troncos y maderas frescas de tamaño desigual, que se usan para estructuras temporales.

Cómo cuidar las sogas

Si se las cuida apropiadamente, se podrá prolongar la vida de las sogas o cuerdas. El cuidado de las sogas buenas se basa en reglas sencillas que son las siguientes:

1. Mantenerlas lo más secas posible. No guardarlas nunca mojadas, especialmente si son de fibra de Manila o henequén. La humedad las debilita. Es mejor secarlas al natural en el sol. Conviene evitar secarlas en hornos porque esto puede dañar las fibras.

2. Revisar periódicamente las sogas para captar cualquier señal de deterioro en alguna parte. La buena revisión incluye el exterior y el interior de la soga. Las fibras interiores deben permanecer brillantes y nuevas en apariencia.

3. Enrollarlas y guardarlas cuando no estén en uso. El enrollado regular debe ser en la dirección de las manecillas del reloj, o sea, hacia la derecha, porque ese es el giro natural de la soga. Si la soga se retuerce cuando se enrolla, se debe a que se ha enrollado a la inversa cuando se ha estado usando. Para eliminar esto, enrolle la soga en dirección a las manecillas del reloj.

B. NUDOS

La manera más eficiente de enseñar los nudos es la siguiente:

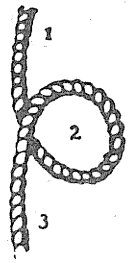
1. Demostrar el procedimiento.

2. Pedir a la clase que siga los pasos del instructor usando sus propias sogas.

3. Practicar los procedimientos hasta dominarlos.

4. Usar sogas de diferentes colores.

Para demostrar las direcciones en el atado de nudos, se necesitan en primer lugar tres definiciones.



1. La parte fija. Es el trozo largo o principal de la soga en la cual uno forma el nudo.

2. El seno. Al hacer que la soga dé una vuelta sobre sí misma, se forma un lazo que se llama seno.

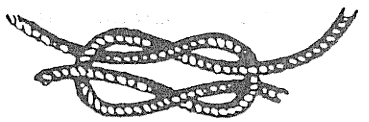
3. La extremidad o chicote. Es la parte con la cual se trabaja.



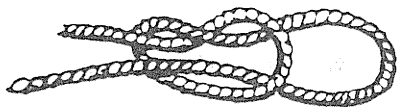
COTE O MEDIA MALLA. Se hace un seno, se pasa el chicote por él y se aprieta. Este es uno de los nudos más comunes y lo emplean todos.



NUDO LLANO. Nunca se corre ni se aprieta tanto que no se pueda desatar. Debe usarse al hacer paquetes. Se cruzan dos chicotes. Con uno de ellos se da una vuelta alrededor de la parte fija de la otra soga. Se cruzan nuevamente los dos chicotes de tal manera que el que se halla arriba en la parte del nudo ya hecho pase encima del otro chicote y se introduce cualquiera de ellos en el seno formado. El principiante muchas veces piensa que está atando el segundo nudo en dirección contraria. Derecha sobre izquierda, luego izquierda sobre derecha.



NUDO FALSO. Se hace una media malla y luego se hace una segunda media malla, cruzando el extremo sobre la parte fija de la misma manera que se hizo anteriormente.

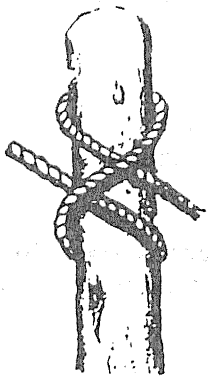


LAZO CORREDIZO. Este nudo se usa para atar un caballo a un poste. Este nudo se corre pero si se ata bien, queda firme mientras más se tire de la parte fija. Se pasa la soga alrededor del poste. Con el chicote se hace una media malla alrededor de la parte fija, de tal manera que el chicote salga paralelo con la parte fija. Se tira de la parte fija y se corre la media malla hasta el poste.

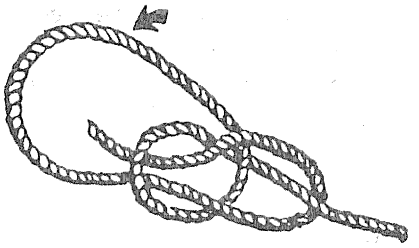
DOBLE LAZO. Es el nudo común que se usa para atar los cordones de los zapatos. Es tan común que no necesita ilustración. Debe seguir el principio del nudo llano y no el del nudo falso.



DOS MEDIOS COTES. Es útil por la facilidad con que se hace, y no se corre por mucho que se tire. Se pasa el extremo o chicote por la argolla y alrededor de la parte fija, introduciéndolo luego por el seno así formado. Se lo repite como se ve en el grabado. Se usa mucho con una vuelta redonda para fijar la cuerda de la carpa a la estaca.



BALLESTRINQUE. Como lo sugiere su nombre, este nudo se usa para atar los extremos de una soga a una estaca o un objeto fijo y se usa para empezar y terminar el nudo llano. Se pasa la soga alrededor del palo de modo que el chicote quede debajo de la parte fija. Se da luego una segunda vuelta con el chicote, arriba de la ya hecha, y se introduce el chicote dentro del seno, cuidando de que la parte fija y el chicote salgan del seno en direcciones opuestas.



AS DE GUIA O POTREADOR. Se emplea para atar una persona o un ánimal cuando es importante que el lazo no se corra ni se apriete, como cuando se baja a una persona de un edificio incendiado, se ata el pescuezo de un animal, etc. El as de guía es uno de los nudos más valiosos que podamos aprender. Se coge con la mano derecha la parte fija, dejando como chicote bastante soga para rodear holgadamente el cuerpo de la persona o el pescuezo del animal que se quiera amarrar. Se hace un seno pequeño en la parte fija, pero dejando ésta por debajo. Se hace pasar el chicote por este seno, viniendo de abajo; luego, llevándolo encima de la parte fija, se le hace dar una vuelta completa alrededor de ésta y se lo vuelve a introducir en el seno pero en dirección de arriba para abajo.

OTROS METODOS ADICIONALES PARA ADQUIRIR DESTREZA SON:

1. Uso de nudos en los juegos.
2. Hacer demostraciones de nudos sobre una tabla.
3. Enseñar a hacer los nudos con velocidad.

METODOS PARA EXAMINAR

Demostrar la habilidad de entender el cuidado de las sogas y atar los nudos requeridos.

REQUISITO 2

PARTICIPAR EN UN CAMPAMENTO DE UNA NOCHE.

OBJETIVO

Ayudar a los Conquistadores a aprender algunas de las destrezas prácticas para acampar al aire libre y desarrollar aprecio por el mundo natural.

EXPLICACION

Dios se acerca a los Conquistadores mientras están sentados alrededor de la fogata o contemplan las estrellas, de manera que los campamentos brindan una magnífica oportunidad de crecimiento espiritual.

* Haga planes para las actividades espirituales antes de salir.
* Haga planes para que el campamento sea más que una actividad de tipo recreativo.
* Familiarícese con la zona con anticipación.
* Prepare el lugar por lo menos una semana antes.
* Se trata de una actividad de una clase, no de todo el club.

METODOS PARA ENSEÑAR

Bajo su dirección, la clase tiene la responsabilidad de hacer los planes del programa y también los menús. Deben escogerse dos o tres lugares y permitir que la clase haga la selección final. El grupo debe establecer el campamento, preparar y cocinar los alimentos.

PROGRAMA SUGERIDO

1. PARA UN CAMPAMENTO QUE INCLUYA UN SABADO

VIERNES	Llegar, preparar el campamento Fogata y relatos Culto
SABADO	Levantarse y devociones personales Culto y bandos de oración Desayuno y deberes Escuela Sabática Caminata (corta) Culto divino Almuerzo y deberes Descanso Período para relacionarse entre sí Caminata Cena Culto de puesta de sol Empacar y regresar o

Tener una fogata y juegos
Culto

DOMINGO Como en el programa dos

2. INCLUYENDO EL DOMINGO

SABADO POR LA NOCHE
Llegar, establecer campamento
Fogata y juegos
Culto

DOMINGO
Levantarse y devociones personales
Culto y bandos de oración
Desayuno y deberes
Actividades: Se podrían intentar requisitos de la clase de Amigos
Clase de Amigos
Culto corto
Empacar y regresar

MATERIAL DE CONSULTA

Manual para Campamentos JA

METODO PARA EXAMINAR

Participación en planes y asistencia al campamento

REQUISITO 3

APROBAR UN EXAMEN DE SEGURIDAD GENERAL.

PERIODOS DE CLASE: Dos

OBJETIVO

Ayudar a los Amigos a entender y practicar normas de seguridad generales y sencillas.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. El material de instrucción de las siguientes páginas está designado para ser usado como ayuda en la enseñanza de los distintos aspectos de la seguridad.

2. En lo posible invite a electricistas, conductores de ambulancia, miembros del club de salvavidas, policía o representante de la comisión de carreteras para que presenten una charla a los Amigos.

3. Presente dramatizaciones de problemas. Discutan posibles soluciones. Mientras más práctico sea el asunto, más lo disfrutarán los Conquistadores.

REGLAS DE SEGURIDAD EN EL AGUA

A. DONDE SE PUEDE NADAR

* Nunca nade solo. Un compañero puede salvarle la vida.

* Evite los lugares peligrosos, use siempre los que ofrezcan más seguridad.

* La playa más segura es la que está patrullada por salvavidas.

* Los niños pequeños deben nadar supervisados por adultos.

B. CUANDO SE PUEDE NADAR

* No debe nadar hasta una hora por lo menos después de la comida, pero debido a que el nadador con hambre se cansa pronto, nade bastante antes de la próxima comida.

* No entre al agua directamente después de un ejercicio vigoroso.

* Bañarse por la noche es muy peligroso. Si tiene problemas, nadie podrá rescatarlo.

C. DONDE ACECHA EL PELIGRO

* Nunca se tire a nadar en aguas no conocidas porque puede haber troncos sumergidos, piedras, vidrios rotos y desperdicios en el fondo.

* Los artefactos de goma inflables son peligrosos. Una brisa o corriente inesperada puede arrastrar estos artefactos y a su pasajero, mar afuera en asunto de momentos.

* No aguante frío porque esto le puede ocasionar calambres.

* Cuando practique con el acuaplano es fácil que una corriente desconocida para usted, lo arrastre gradualmente lejos de los otros bañistas. Verifique su poisición con frecuencia y manténgase cerca del grupo principal de bañistas.

* Cuando la playa sea patrullada por salvavidas, no nade nunca fuera de los banderines - los salvavidas conocen la playa mejor que usted.

* En las playas donde se practica con el acuaplano, no nade en los lugares dedicados a ellos. Muchos bañistas han sido gravemente heridos por las tablas.

D. CUANDO ESTE EN DIFICULTADES

* La primera regla es MANTENER LA CALMA.

* Un brazo estirado hacia arriba es una señal reconocida de un bañista en problemas.

* Si se siente atrapado por una corriente bajo la superficie, no trate de nadar en contra de ella, nade a su favor, y al mismo tiempo en forma diagonal hacia la orilla.

* Aprenda a pedalear en el agua para mantenerse a flote, el agotamiento es el principal peligro de un bañista en dificultades.

* Cuando sienta calambres, vuelva la cabeza, flote y pida auxilio. Si mueve los brazos desatinadamente lo único que logrará es hundirse.

* Si se siente atrapado entre malezas (un peligro común cuando se nada en ríos y charcos), no luche; use movimientos suaves y despacios que le permitirán librarse rápidamente.

E. PROTEJASE A USTED MISMO Y A OTROS

* Cuando nade en piscinas tenga cuidado de ver dónde salta, ya que es muy fácil darle un golpe a otro.

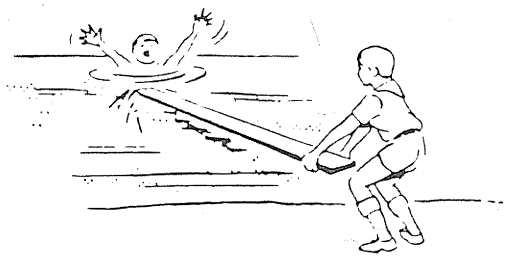
* Si se aventura muy lejos de la orilla puede verse en problemas para regresar y es una invitación peligrosa para los tiburones.

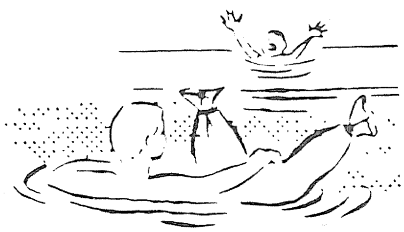
* Mientras esté en el agua, juegue con sensibilidad. Zambullirse y otras prácticas tontas pueden resultar alarmantes y peligrosas.

F. RESCATAR A OTROS CON OBJETOS QUE FLOTEN

* Trate siempre de tirar algo a la persona o halarla con algo antes de intentar rescatarla usted solo. Hay varias cosas que se pueden usar para que la persona se mantenga a flote.

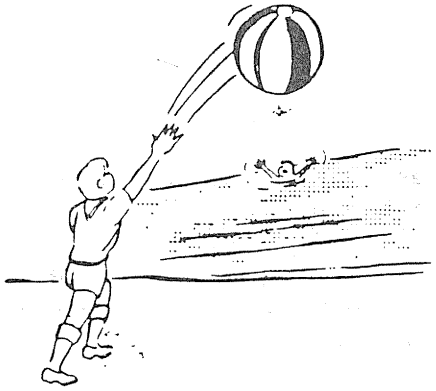
Tírele una tabla larga o una vara de madera desde la orilla.





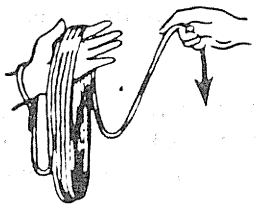
Infle un par de pantalones. También le puede servir un balde o cubeta boca abajo. Entonces nade hacia la persona.

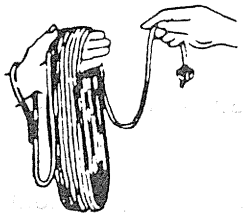
Hay algunas pelotas de jugar que pueden flotar. Nade hacia la persona o tíresela a la víctima.



G. LANZAR UNA CUERDA DE RESCATE

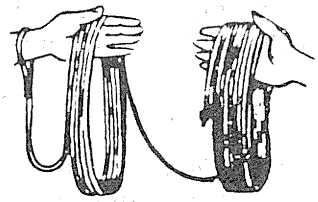
1. Lanzar la cuerda con eficiencia depende del cuidado que se tenga al enrollarla y maniobrarla.

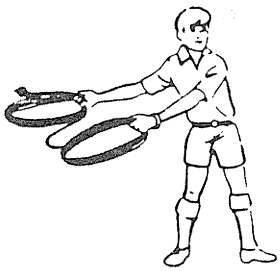




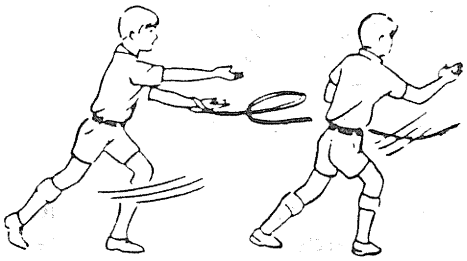
2. Enrolle la cuerda una al lado de la otra sin que ninguna vuelta pase por encima de la otra, en dirección de la punta de los dedos, de manera que el extremo libre quede cerca de los dedos.

3. Sin alterar el arreglo de las vueltas, pase 2/3 partes del enrollado a la mano encargada de tirarla.





4. Cuando esté lista para lanzarla, permanezca con el hombro izquierdo en dirección al blanco escogido. Mueva ambos antebrazos juntos alrededor del cuerpo y lance la cuerda con un buen movimiento completo. El secreto de dar en el blanco consiste en practicar constantemente y tener un buen compañero que sirva de blanco.



SEGURIDAD EN CALLES Y CARRETERAS

1. Mire cuidadosamente en ambas direcciones antes de cruzar la calle y crúcela siempre en ángulo recto.

2. No cruce la calle por detrás o frente a un vehículo estacionado. Si tiene que hacerlo, tenga mucho cuidado.

3. Use las zonas demarcadas para peatones siempre que las haya.

4. No intente salir o entrar en un vehículo en movimiento.

5. Camine siempre por un sendero de peatones en lugar de ir por la carretera.

6. Si no hay sendero de peatones, camine a su derecha, de frente al tránsito.

7. Juegue siempre en lugares seguros, nunca en la calle.

8. Recuerde cuando llegue a la orilla de la calle, mire al frente, mire a la izquierda y mire a la derecha, y entonces, si la calle está libre de tráfico, atraviésela rápido.

SEGURIDAD EN EL CICLISMO

1. Aprenda a montar bicicleta en su propio patio o en un lugar reservado cercano donde se permita montar bicicleta. No ande por la calle hasta que mamá o papá le den el permiso.

2. Evite las calles de mucho tráfico.

3. Monte bicicleta por la izquierda de la calle, cerca de la orilla.

4. Esté atento a vehículos que salen o puertas que se abren de pronto.

5. Nunca vaya por la senda de peatones.

6. Obedezca todas las señales del tránsito.

7. Antes de entrar en una calle, párese, mire y escuche.

8. Dé las señales correctas con la mano para detenerse o doblar una esquina.

9. Nunca monte con otra persona o lleve a otra persona en su bicicleta, ni tampoco lleve paquetes grandes.

10. Nunca vayan más de dos en una línea. Recuerde que es mucho más seguro ir de uno en fondo.

11. Mantenga la bicicleta en buenas condiciones.

12. Mantenga la bicicleta bajo control - no haga maromas.

13. Tenga buenas luces para manejar de noche y un reflector y un timbre son obligatorios.

SEGURIDAD EN LA CASA

LOS CUIDADOS CON LA ELECTRICIDAD

PRINCIPAL CABLE DE TIERRA. Todas las casas deben tener un cable principal de tierra. Este cable está por lo general conectado a la tubería de agua o a una vara de metal clavada en el terreno. Es de suma importancia que este cable esté asegurado propiamente y bien cuidado. (Todo lo que tiene que ver con la electricidad es peligroso. En caso necesario, solamente un electricista experimentado debe andar con estas cosas).

LOS CABLES EXTENDIDOS SON PELIGROSOS. Instruya bien a los niños sobre el peligro de acercarse a los cables que están extendidos en lo alto. Si se le queda trabado en uno de esos cables un papalote (cometa) u otro objeto, es mejor pedirle al padre o a una persona mayor que se lo coja. La persona que intente cogerlo debe tener mucho cuidado, especialmente si está pintando o haciendo reparaciones.

LOS CABLES CAIDOS SON PELIGROSOS. No olvide las reglas de seguridad:

1. Manténgase lejos y no intente tocarlos.
2. Manténgase en guardia para impedir que otras personas se acerquen a los cables.
3. Pida a alguien que llame a la compañía de electricidad o a la policía.

Cada cable roto tiene dos extremos y ambos pueden estar cargados de electricidad.

POR SI NO LO SABE. La mayor parte de los accidentes eléctricos ocurren por entremeterse con equipos eléctricos, enchufes mal hechos, instalaciones provisionales, extensiones caseras. Sea sabio, tome las medidas de seguridad y consiga un electricista competente que haga el trabajo.

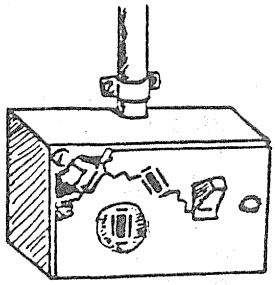
HASTA EL MAS LIGERO ESTREMECIMIENTO. El más ligero corrientazo puede ser una advertencia de que algo anda mal en el equipo o la instalación. No lo pase por alto, corte enseguida la electricidad y saque el tomacorriente. Llame a un electricista o a la compañía de electricidad enseguida.

NO SE META CON LA ELECTRICIDAD CONECTADA. Tocar partes al descubierto, tratar de ajustar o reparar cualquier aparato eléctrico doméstico o un tomacorriente cuando está enchufado puede ser una invitación al desastre. Se expone usted mismo a un gran peligro andando con los equipos de electricidad. No hacer caso de las precauciones más elementales es la causa de muchos accidentes. Pida a un electricista que haga las reparaciones.

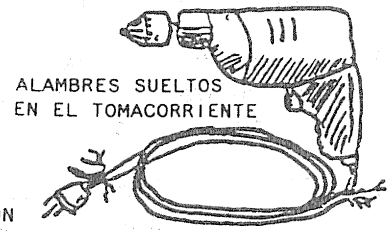
CONECTAR EQUIPOS ELECTRICOS DOMESTICOS A ENCHUFE DE BOMBILLOS. Los equipos eléctricos portátiles deben estar conectados a tierra. No conecte nunca un equipo eléctrico a un enchufe de bombillos. Use solamente cables que tienen conexión a tierra. Si tiene dudas, pregunte a un electricista.

INSTALACIONES ELECTRICAS DEFECTUOSAS. Los cables deshilachados o

retorcidos, los accesorios astillados o rotos y los empalmes provisionales, son siempre peligrosos. Repare todos los cables y accesorios para empalmar.



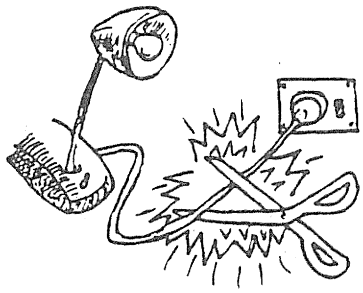
NO USE TOMACORRIENTES DAÑADOS.



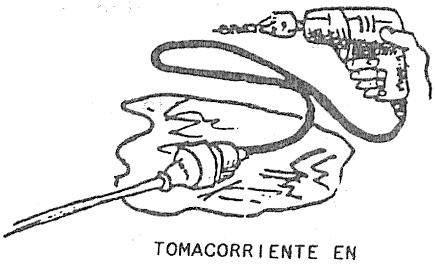
ALAMBRES SUELTOS EN EL TOMACORRIENTE

ENCHUFE CON ALAMBRADO INCORRECTO.

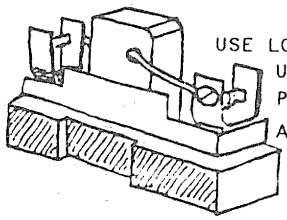
ALAMBRES O ENCHUFES DESGASTADOS.



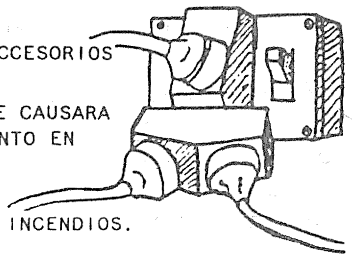
NUNCA CORTE CORDONES ELECTRICOS CON TIJERAS.



TOMACORRIENTE EN CHARCO DE AGUA.



USE LOS FUSIBLES CORRECTOS. UN FUSIBLE DEMASIADO PESADO NO PROTEGE EL ALAMBRADO. ESTO PUEDE CAUSAR INCENDIOS.



DEMASIADOS ACCESORIOS PARA UN SOLO TOMACORRIENTE CAUSARA RECALENTAMIENTO EN EL FUSIBLE O ALAMBRADO. PUEDE CAUSAR INCENDIOS.

SEGURIDAD EN EL SALON DE REUNIONES

Inspeccione el salón de reuniones y haga una lista de las cosas que podrían resultar peligrosas. Hay muchas condiciones que pueden ser peligrosas. El lugar donde vivimos, donde jugamos, hasta este propio salón podría estar en condiciones peligrosas.

A continuación encontrará diez puntos que tomar en consideración en el caso de un salón de reuniones. Puede que haya más. ¿En qué condiciones se encuentra el salón donde están reunidos ahora?

1. Puede haber objetos en el piso que provoquen la caída de una persona. Coloque las cosas en su lugar, especialmente después de haberlas usado.

2. Los cristales rotos de las ventanas pueden fácilmente herir a alguien.

3. ¿Hay cables o tomacorrientes rotos? ¿Son apropiadas los focos (bombillas)?

4. Si su salón tiene tablas pulidas, fíjese en las esteras. Estas pueden causar un accidente ya que resbalan fácilmente.

5. ¿Están bien ordenados los equipos de campamento? ¿Se pueden caer fácilmente de los anaqueles? ¿Hay peligro de caídas al tratar de alcanzar cosas guardadas en lugares altos?

6. ¿Tiene extinguidores de incendio a la mano? Si así es, ¿sabe usarlos todo el mundo? ¿Cuándo tuvieron instrucciones por última vez del cuerpo de bomberos? ¿Por qué no hacen un simulacro de incendio?

7. Los objetos colocados en las paredes a la altura de la cabeza pueden ocasionar lesiones mientras se juega.

8. ¿Han revisado las lámparas de gas (faroles) por si tienen salideros? ¿Es ventilado el lugar donde las guardan?

9. ¿Han puesto etiquetas con el nombre a todas las botellas, recipientes, equipos de campamento, etc, para no confundir su uso?

10. ¿Cómo está el calentador de agua?

METODOS PARA EXAMINAR

El Asociado de Jóvenes de Ministerios de la Iglesia de la asociación/misión tiene los exámenes. Estos pueden ser calificados por el instructor. Se requiere una calificación no menor de 75%. Los papeles de exámenes deben ser destruídos por el instructor y las hojas de exámenes que no se usen se deben devolver a la asociación/misión. No se da certificado.

REQUISITO 4

ARMAR Y DESARMAR UNA CARPA Y HACER UNA CAMA DE CAMPAMENTO.

PERIODOS DE CLASE: Dos

OBJETIVO

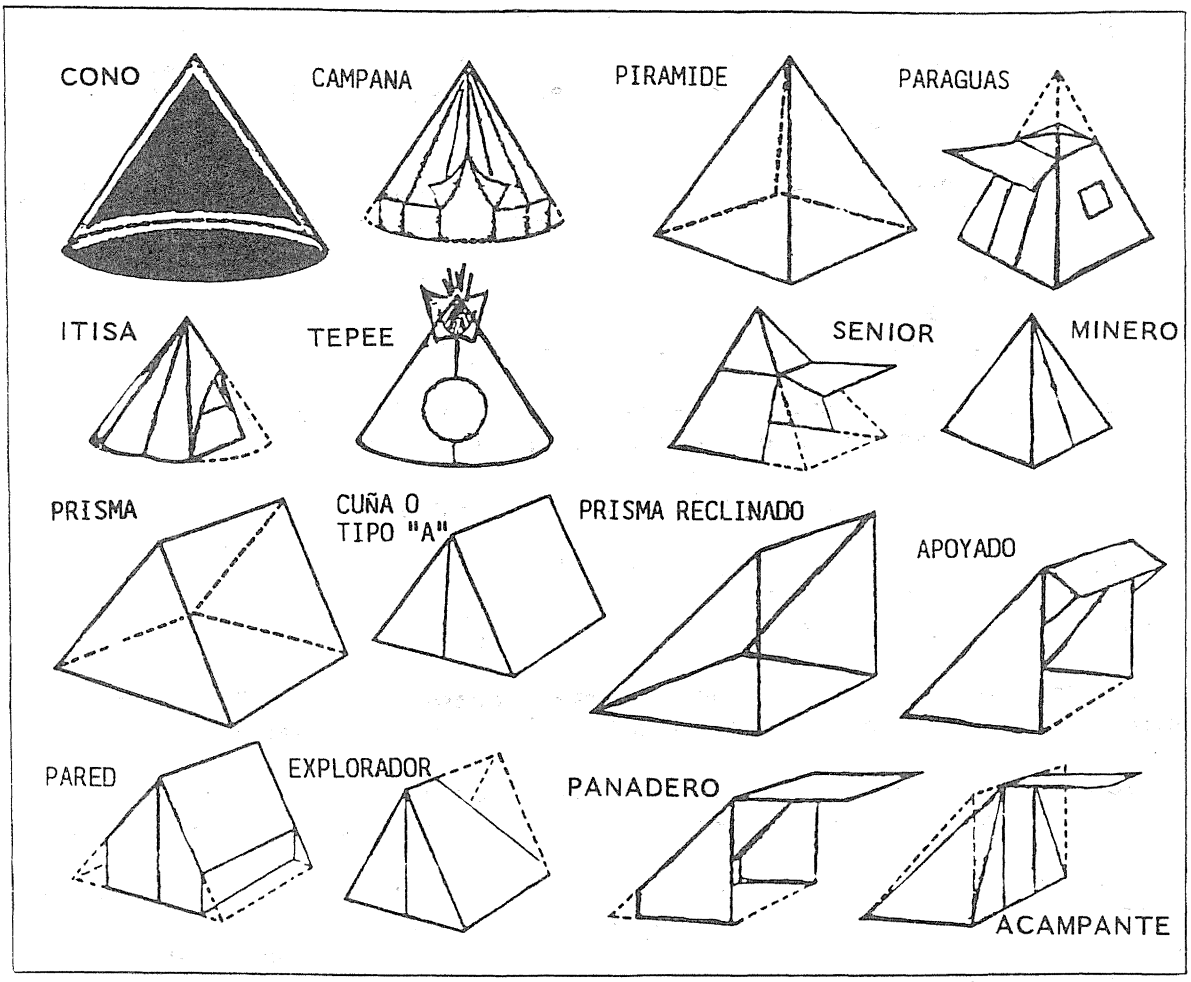
Familiarizar a los amigos con destrezas especiales para la vida al aire libre.

METODOS PARA ENSEÑAR

CARPAS

Clases de Carpas: La mayoría de las carpas se basan en diseños geométricos sencillos: la pirámide, el cono y el prisma. Cuando usted está familiarizado con estos diseños, resulta bastante fácil decidir la que le conviene.

Para campamentos más cortos, los más populares son los distintos refugios que se pueden hacer, incluyendo los de tipo cobertizo.



Cuidado de las Carpas:

A. EN EL CAMPAMENTO

1. Nivelar el terreno donde se piensa levantar la carpa.

2. Quitar las piedras agudas y llenar los huecos o depresiones del terreno. De otro modo, una estaca o el tacón de una bota puede abrir un hueco en el piso de la carpa.

3. Para no estropear el piso, muchas personas usan un pedazo extra de tela como alfombra. Esto hace también más fácil la limpieza. En este caso se enrolla la tela y se la sacude afuera de la carpa.

4. Para que la carpa dure más se pueden colocar pedazos de madera prensada o cartón debajo de la estaca del centro y de las patas de las camas.

5. Si hay mucho viento, baje la carpa durante el día para protejerla, particularmente si se trata de una carpa estilo sombrilla. De otro modo, un golpe súbito de viento puede derribarla, romper una estaca o destrozar la tela.

6. Observe si la lona se encoje durante una tormenta. A la primera señal de tormenta debe aflojar todas las cuerdas.

B. EN CASA

1. No guarde la carpa mientras esté mojada.

2. Antes de guardarla, revísela por si se ha roto la tela, si faltan arandelas, si tiene las cuerdas gastadas, etc.

3. Si necesita impermeabilizarla, hágalo antes de guardarla.

4. Cerciórese de guardarla en un lugar seco.

Cómo Armar y Desarmar Correctamente la Carpa:

En el campamento usted no pone la carpa sino que la "arma". Usted no la desbarata, sino que la "desarma" o la "baja" (si usa "levantarla").

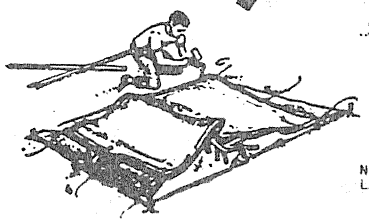
Es fácil armar una carpa si hay media docena de personas para ayudar, pero el acampante de experiencia puede hacerlo solo siguiendo una simple rutina.

Hasta la carpa mejor armada puede aflojarse con el tiempo, por eso conviene apretar de vez en cuando las cuerdas para mantener el techo tirante. Por otra parte, si llueve, es mejor aflojar deliberadamente las cuerdas para contrapesar el encojido de las cuerdas y de la lona.

METODO PARA EXAMINAR

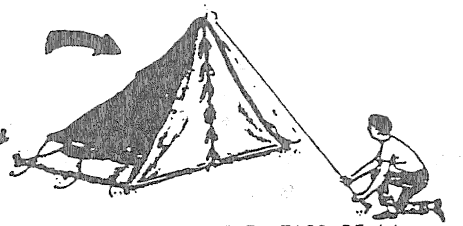
Demostración y participación en las actividades apropiadas.

1. CIERRE LAS FALDILLAS DE LA PUERTA. ENTIERRE LOS TACOS EN LOS ANGULOS CORRECTOS.



2. ARME LA ESTACA DEL FRENTE. COLOQUELA EN SU LUGAR.





3. ENTIERRE EL TACO DE LA CUERDA GUIA Y AMARRE LA CUERDA.

NOTE QUE LA TENSION DE TODAS LAS CUERDAS PARTE DEL CENTRO.



4. ARME LA ESTACA DE ATRAS. COLOQUELA EN SU LUGAR. AMARRE LA CUERDA GUIA DE ATRAS AL TACO Y TIEMPLE EL TECHO.

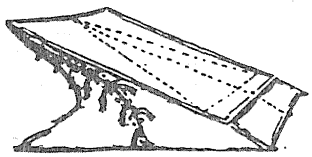
6. ENTIERRE LOS TACOS QUE SOBRAN. ABRA LAS FALDILLAS DE LA PUERTA (TRAMPA). ENTRE EN LA CARPA Y EXTIENDA LA TELA DEL PISO COMPLETAMENTE.

5. ENTIERRE LOS TACOS PARA LAS CUATRO CUERDAS DE LAS ESQUINAS Y PARA LAS CUERDAS DE LOS ALEROS. AJUSTE LAS CUERDAS PARA QUE EL TECHO QUEDE LISO.

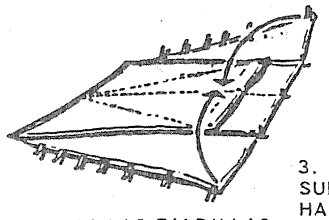
BOLSA PARA CARPA

BOLSA PARA TACOS

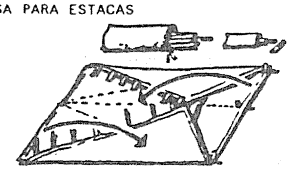
BOLSA PARA ESTACAS



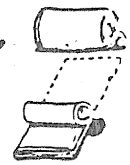
1. PARA DESARMAR LA CARPA, CIERRE LA PUERTA, DESATE LAS CUERDAS Y DESENTIERRE TODOS LOS TACOS. EXTIENDA BIEN LA CARPA.



2. DOBLE TODAS LAS FALDILLAS DE LA PUERTA HACIA EL CENTRO DE LA CARPA. DOBLE TODAS LAS CUERDAS HACIA ADENTRO.



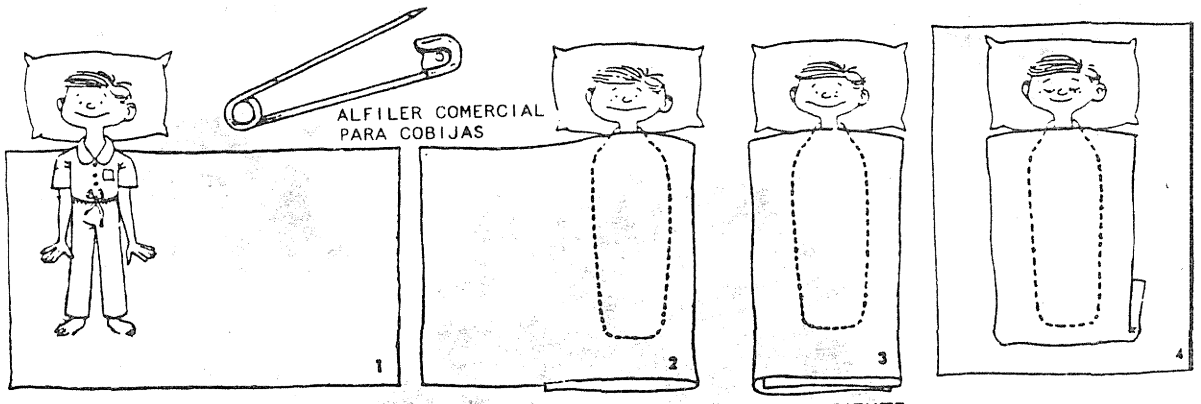
3. DOBLE LAS PARTES SUPERIOR E INFERIOR HACIA ADENTRO. HAGA OTRO DOBLEZ HASTA LLEGAR AL TAMAÑO DE LA BOLSA DE LA CARPA.



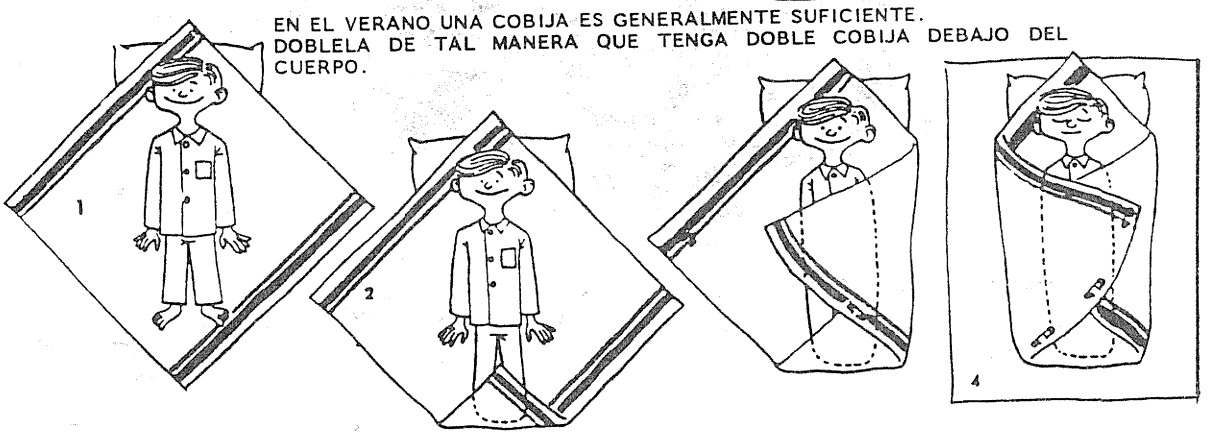
4. ARROLLE LAS BOLSAS DE LAS ESTACAS Y LOS TACOS DENTRO DE LA CARPA. PONGA LA CARPA EN LA BOLSA.

CAMA DE CAMPAMENTO

Para un campamento de una sola noche, prepare su cama en su casa antes de salir. No tiene que ser muy elaborada. Pero si va a estar más de una noche en el mismo lugar, el tiempo extra que dedique a hacerla será recompensado por la comodidad que disfrutará. Pero esté seguro de usar solamente madera muerta, o ramas de un árbol caído.

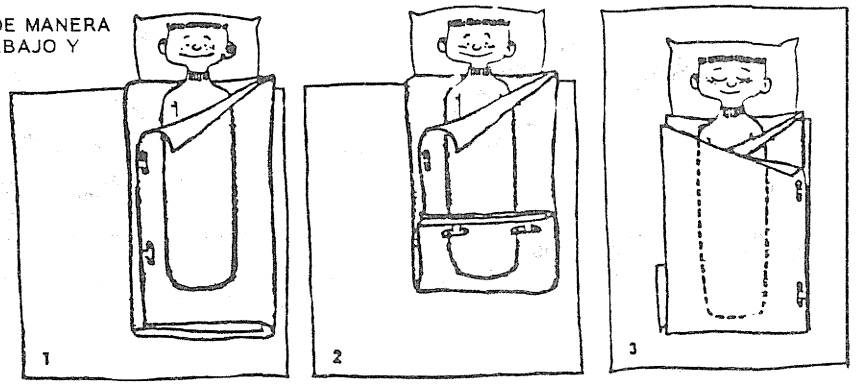


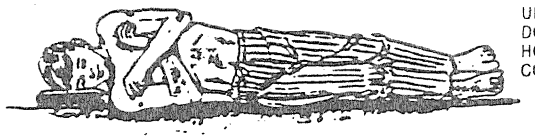
EN EL VERANO UNA COBIJA ES GENERALMENTE SUFICIENTE. DOBLELA DE TAL MANERA QUE TENGA DOBLE COBIJA DEBAJO DEL CUERPO.



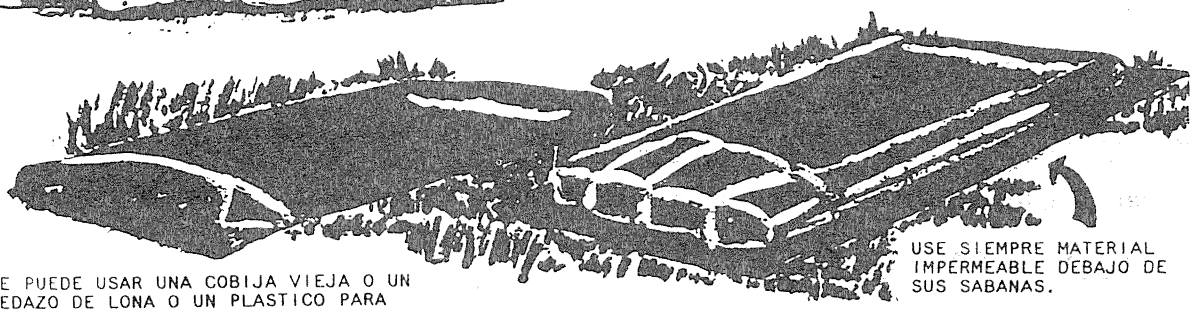
DOBLE UNA COBIJA CUADRADA DE MANERA QUE TENGA COBIJA SENCILLA DEBAJO Y DOBLE ENCIMA.

EN TIEMPO FRIO SE NECESITAN POR LO MENOS DOS COBIJAS. DOBLE LA PRIMERA COBIJA PARA QUE TENGA COBIJA DOBLE DEBAJO, ENTONCES DOBLE LA PUNTA DE ABAJO HACIA ARRIBA SOBRE SUS PIES. CRUCE SOBRE SU CUERPO LA MITAD DE LA SEGUNDA COBIJA Y DOBLE LA PUNTA DE ABAJO DEBAJO DE LAS PIERNAS.





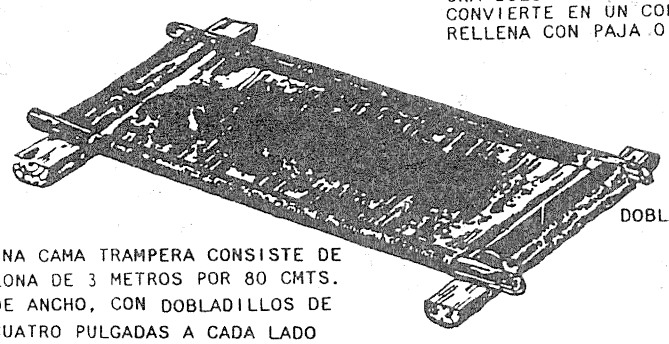
UNA PERSONA ACOSTUMBRADA A LA VIDA AL AIRE LIBRE PUEDE DORMIR COMODAMENTE EN EL SUELO. HACE UN HUECO PARA LOS HOMBROS, OTRO PARA LAS CADERAS, EXTIENDE SU SABANA O COBIJA SOBRE LOS HUECOS, SE ACUESTA Y SE DUERME.



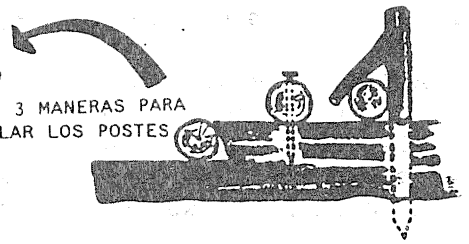
USE SIEMPRE MATERIAL IMPERMEABLE DEBAJO DE SUS SABANAS.

SE PUEDE USAR UNA COBIJA VIEJA O UN PEDAZO DE LONA O UN PLASTICO PARA HACER UN COLCHON.

CON MUSELINA O UNA SABANA VIEJA, HAGA UNA BOLSA DE 70 X 160 CMTS. ESTO SE CONVIERTE EN UN COLCHON CUANDO SE RELLENA CON PAJA O CON HOJAS SECAS.



UNA CAMA TRAMPERA CONSISTE DE LONA DE 3 METROS POR 80 CMTS. DE ANCHO, CON DOBLADILLOS DE CUATRO PULGADAS A CADA LADO PARA LOS DOS POSTES.

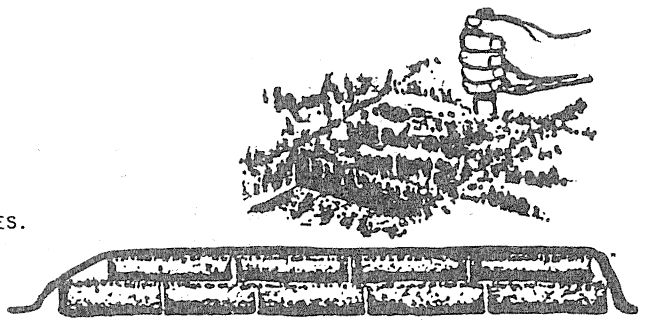


3 MANERAS PARA DOBLAR LOS POSTES

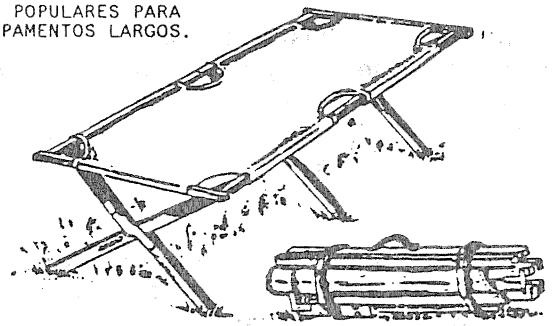


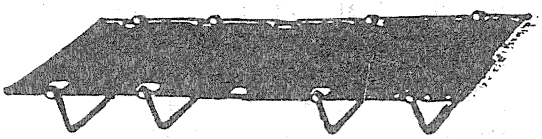
UNA HAMACA DE LONA PESADA SE VUELVE CAMA CUANDO SE CUELGA ENTRE 2 ARBOLES.

CORTE CUADRADOS DE PASTO O DE MUSGO Y CON ELLOS PUEDE FORMAR UN COLCHON MULLIDO.



LOS CATRES PLEGADIZOS SON MUY POPULARES PARA CAMPAMENTOS LARGOS.





LAS TIENDAS QUE ORECEN EQUIPO DE CAMPAMENTO TIENEN UNA VARIEDAD DE LUCES, CAMAS PLEGADIZAS HECHAS DE LONA, Y TUBERIA DE ALUMINIO.

REQUISITO 5

CONOCER DIEZ REGLAS PARA LAS EXCURSIONES Y SABER QUE HACER CUANDO SE ESTA PERDIDO.

PERIODOS DE CLASES: Uno

OBJETIVO

Enseñar a los Amigos las reglas básicas de las excursiones.

METODOS PARA ENSEÑAR

Una excursión no es un paseo a pie. El caminante puede estar arrastrando los pies todo el día, sin saber apenas dónde va y regresar por la noche a la casa sin saber dónde ha estado. Pero el excursionista camina con un propósito en mente. El sabe dónde va y por qué. Se mantiene en esa dirección hasta que llega donde quiere ir y cuando regresa a su casa se siente satisfecho.

Las reglas se hacen para protección de las personas y deben ser seguidas con el fin de disfrutar una excursión segura, interesante y gozosa. Cada club debe tener sus propias reglas para controlar las excursiones, y dichas reglas pueden variar de un grupo a otro, pero hay diez reglas que se consideran básicas y son las que se consideran a continuación:

1. Planes. Hay que hacer los planes con anticipación. Hay que considerar los intereses y las habilidades de los excursionistas con respecto a la clase de excursión (llevar cargas, de una sola noche, etc.) y el lugar de la excursión (la clase de terreno, si es montañoso o llano, etc.), y también el clima que se espera (caliente, frío, lluvioso, etc.). Dentro de los planes se debe considerar la distancia y el tiempo que se debe dedicar a cada tramo de la caminata. Esto es asunto de experiencia. Por supuesto, hay que tener una ruta, hacer una lista de las cosas que llevar consigo y buscar transportación si fuera necesario. Lo último que se hace al planear es cerciorarse de que cada excursionista esté bien informado de la naturaleza de la excursión, la hora y lugar de dónde partir y a dónde regresar. También deben conocer las reglas y los alimentos y equipos que deben llevar.

2. La excursión no es una carrera. El grupo debe mantenerse junto. La velocidad al caminar la determina el miembro del grupo que camina más despacio. Es deseable mantener un paso constante y hacer paradas frecuentes para descansar. Conviene colocar a una persona experimentada adelante y otra detrás del grupo y ambas personas deben comunicarse con frecuencia.

3. La buena salud. Los excursionistas deben gozar de salud. Esto no quiere decir que los asmáticos o los diabéticos no deben participar. Ellos pueden ir, siempre que lleven sus medicinas y las sepan usar, y hayan comunicado al director su condición. Esta regla se aplica a personas que hayan acabado de salir de alguna enfermedad o se sientan débiles. Todos sabemos que un resfriado o gripe puede reducir las energías de

una persona. Los que estén en esta condición no deben participar en la excursión.

4. Primeros auxilios. Cada excursionista debe llevar su propio equipo personal de primeros auxilios. Este debe consistir en vendajes, curitas, crema antiséptica, pinza, jeringa hipodérmica. También puede llevar un cabestrillo, un rollo de vendas y alfileres.

5. Ropa adecuada. La clase de ropa dependerá del clima y condiciones del lugar. Conviene usar sombreros. Hay que llevar ropa para frío y humedad, hasta en un clima caliente, dependiendo de la duración de la excursión. Cuando caminen de noche deben usar alguna pieza de ropa blanca.

6. Zapatos adecuados. Los pies son los que permiten caminar, así que hay que prestarles el cuidado que merecen. Escoja los zapatos adecuados. Deben ser suaves por dentro y estar ajustados al calcañar pero con suficiente espacio para que los dedos se puedan mover cómodamente. Las medias de lana son las mejores. Son preferidas porque mantienen los pies tibios aunque estén mojadas y porque sirven de cojinete. Muchos excursionistas usan dos pares de medias, una de lana y otra de nilón, próxima a la piel.

   Si se hacen ampollas, se pueden proteger con una venda mientras estén en su estado de enrojecimiento. Se puede impedir su formación colocando un anillo de algodón alrededor o aplicando un parche de callos. Aunque no es correcto hacerlo en condiciones normales, algunos rompen la ampolla ya formada para dejar salir el líquido y entonces aplican algún antiséptico y una venda.

7. Equipo de navegación. Cada excursionista debe llevar un mapa con la ruta de la excursión señalada, y una brújula. Cada uno debe saber exactamente dónde está en el mapa en todo momento.

8. Reglas de seguridad. Todos deben obedecerlas. Las siguientes son algunas reglas de seguridad: Estar seguros del agua que se tome. Caminar a la derecha de la carretera, de frente al tráfico. Ir en fila india si tienen que caminar por una carretera. Está prohibido viajar en vehículos que pasen.

9. Cortesía y alegría. Los excursionistas son siempre corteses y alegres. Respeten todos los avisos de propiedad privada. Si tienen que pasar por una propiedad privada, deben conseguir primero el permiso. Deben revisar las estaciones de descanso para no dejar basuras.

10. El excursionista va hasta el final. Todos quieren ir hasta el final y todos pueden. Empiece la jornada despacio aunque se sienta como un cohete acabado de lanzar. Muchas veces el que empieza con la velocidad de un jet termina como una tortuga, avergonzado de que otro haya tenido que llevar su mochila.

A veces las cosas salen mal, y aunque se hayan hecho los mejores planes alguien se puede perder, pero siguiendo unas reglas sencillas, se puede

subsanar cualquier problema. Cada grupo debe tener un código o serie de reglas conocidas por cada miembro del grupo. Esto permitirá a otros saber lo que una persona hará en caso de perderse y también permitirá encontrarlo más fácilmente.

Qué hacer si se pierde:

1. Siéntese y piense, mantenga la calma. Puede ponerse a pensar en cosas terribles, como verse atacado por un animal salvaje, o sentir que se va a morir de hambre. La mayoría de las personas piensa en estas cosas en los primeros momentos de ansiedad, después que se dan cuenta que no saben dónde están. Per suprima estos pensamientos tan pronto como pueda, porque es una tontería. Alguien lo va a encontrar con toda seguridad.

   Oblíguese a sentarse hasta que pueda pensar con claridad. No trate de recordar detalles, sino puntos o señales sobresalientes. Decida si será mejor seguir adelante, regresar o quedarse en ese lugar. Si tiene comida y agua probablemente será mejor quedarse allí mismo y tratar de llamar la atención prendiendo un fuego, un fuego que produzca humo durante el día o uno que produzca llamas durante la noche.

2. Ore. Arrodíllese y pida ayuda a Dios. Recuerde algunas de sus promesas: "Siempre estaré con vosotros". "El angel de Jehová acampa en derredor de los que le temen". Jesús lo observa. Los ángeles lo cuidarán.

3. Ponga una señal en el lugar donde está en el momento. No se mueva del punto donde está hasta que lo señale bien. Haga una señal en la corteza de un árbol, entierre en el suelo una rama con un pedazo de trapo atado o ponga su sombrero en un lugar destacado. Haga algo que señale el lugar. Esto ayudará a los que lo busquen a encontrarlo si usted se aparta del lugar.

4. Suba un árbol o una colina. Puede ser que desde arriba vea una señal que reconozca bien. Si es así, podrá sentirse seguro de la dirección a seguir para un regreso seguro; proceda hacia esa señal. Pero si no está seguro de la señal, QUEDESE DONDE ESTA. Al mismo tiempo, cuando esté subido al lugar alto, busque una señal de humo. Esto por lo general indica que hay personas en los alrededores.

5. Use el mapa y la brújula. Si ha sido lo suficiente inteligente para llevarlos consigo, úselos. Despliegue el mapa y oriéntese, ya sea con el compás o verificando las señales importantes.

   Trate de recordar la última señal de importancia que ha pasado. Quizás un puente, una cabaña, una colina, una vuelta de ángulo agudo en el camino. Búsquelo en el mapa. De nuevo, si no está completamente seguro de dónde está la señal importante en el mapa, o no está seguro de usar bien el mapa y el compás, QUEDESE DONDE ESTA.

6. Quédese donde está. Si no puede localizar una señal familiar que lo pueda llevar de regreso ya sea por la vista o por el mapa y el compás,

QUEDESE DONDE ESTA. Espere la ayuda de alguien. Escuche para descubrir si alguien lo está llamando. Si tiene que dejar el lugar por alguna razón, tal como buscar abrigo o agua, etc, marque claramente la direccion que siga y marque claramente el camino mientras anda.

7. Encienda un fuego. Un fuego que sea seguro. Tenga a mano suficientes ramas o troncos para mantenerlo encendido durante toda la noche si fuera necesario. Durante el día, una vez que el fuego está establecido, añada hojas verdes para crear humo. Envíe sus propias señales de humo. Por la noche mantenga el fuego brillando, eso le dará calor y los reflejos podrán llamar la atención. Vigile el combustible que tenga a mano, puede ser que lo necesite más tarde.

8. Envíe señales de peligro. Las siguientes son algunas señales de rescate y búsqueda:

   * Señal pidiendo auxilio (por el que está perdido): Tres señales juntas, a intervalos regulares.

   * Buscadores tratando de encontrar un compañero perdido: Una señal a intervalos irregulares.

   * Confirmación de señal de peligro: Los buscadores darán una señal.

   * Señal de llamada: Dos señales a corto intervalo, seguidas por un minuto sin señales y luego repetirlas.

   * Forma de señales: Las señales se pueden enviar por medio de humo, Ej. Tapando el humo de un fuego, gritar, (dar voces), disparar, chiflar o pitar o hacer señales con luces usando linternas, espejos. La principal característica de este tipo de señales es su regularidad; y cualquier señal repetida a cualquier intervalo regular debiera ser investigada.

METODOS PARA EXAMINAR

Participar en la discusión y demostración del conocimiento de las reglas.

REQUISITO 6

APRENDER LAS SEÑALES POR HUELLAS Y RASTROS. PODER DEJAR RASTRO POR UN CAMINO DE 2 KILOMETROS QUE OTROS PUEDAN SEGUIR, Y PODER SEGUIR LAS HUELLAS POR UN CAMINO DE 2 KILOMETROS.

OBJETIVO

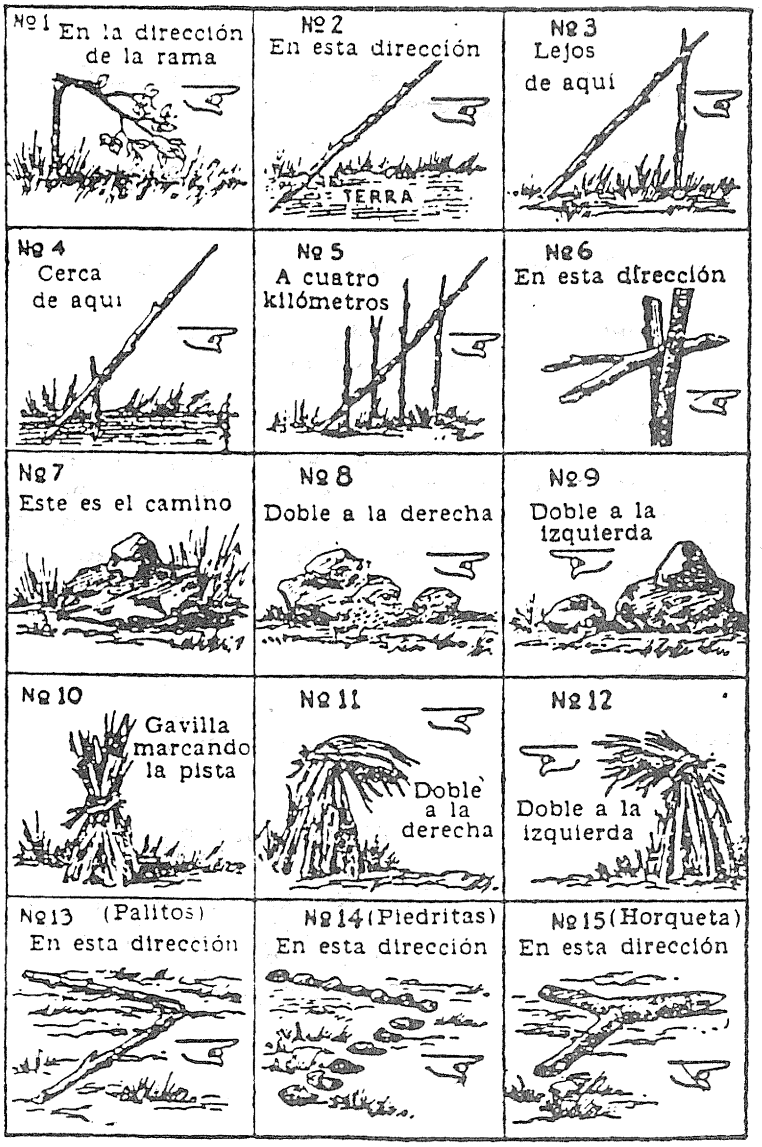
Desarrollar un concepto de seguridad en la grata actividad de las caminatas.

METODOS PARA ENSEÑAR

Esta actividad se realizará en un campamento. Seguir las huellas es una prueba de observación. En lo posible, un adulto debe supervisar la actividad de dejar rastro en terrenos ondulados con árboles y arbustos. Se pueden dejar diferentes rastros, como flechas de madera, las tres piedras, el árbol quemado, la rama rota, o pequeña demostraciones que indiquen señales. Luego a cinco minutos de intervalo, los Amigos empezarán a seguir las huellas por parejas y con el tiempo señalado. Alguien debe estar situado al final de la ruta para verificar la llegada y anotar los nombres y el tiempo empleado.

METODOS PARA EXAMINAR

Demostrar la habilidad y el conocimiento para seguir huellas.



REQUISITO 7

TERMINAR UNA ESPECIALIDAD EN ARTES Y MANUALIDADES.

OBJETIVO

Ampliar los intereses de los Amigos y desarrollar destrezas personalizadas que inspiren un sentido de realización.

METODOS PARA ENSEÑAR

Las observaciones sobre especialidades específicas están disponibles en la Sección de Jóvenes de la asociación/misión.

Haga la enseñanza de las especialidades lo más interesante posible. Cuando sea posible visite los lugares que amplíen estos conocimientos o invite a especialistas a presentar charlas a los Amigos.

RECURSOS

Biblioteca local.

METODOS PARA ENSEÑAR

El instructor debe quedar satisfecho de que el Conquistador ha cumplido todos los requisitos de la especialidad. El director debe enviar una lista de los que hayan cumplido los requisitos a la Sección de Jóvenes de la asociación/misión, que es la encargada de extender los certificados correspondientes. La asociación/misión no envía los emblemas o distintivos si el pedido no va acompañado del pago. El Conquistador que tenga certificados de especialidades podrá comprar los distintivos en la agencia a su presentación.

Los requisitos de las especialidades que tienen que ver con los estudios en la escuela podrán ser acreditados si la escuela extiende un certificado que haga constar que el menor ha cumplido los requisitos de dicha especialidad.

REQUISITO AVANZADO 1

PRENDER UN FUEGO CON UN FOSFORO USANDO COMBUSTIBLE NATURAL Y MANTENERLO ARDIENDO.

MATERIALES NATURALES

A. Combustible

Nidos abandonados de pájaros pequeños, yerba seca, conos de pinos, agujas de casuarina, corteza de árboles, hojas de árbol de té, hojas de árboles de caucho, virutas de ramas secas.

Helechos secos, yerba seca, astillas y ramas partidas.

B. Leña apropiada

Los árboles resinosos proporcionan el combustible que más rápido arde y no dan humo, aunque estén ligeramente verdes. Entre ellos se incluyen los pinos, cipreses, cerezo silvestre.

Arboles de alto contenido de carbohidrato (árboles con savia dulce), incluidos muchos eucaliptos y acacias.

Las maderas porosas queman bien. Entre ellas se incluye las del árbol de menta, de goma, árbol de té, etc.

Las maderas de poros sólidos, la verdadera madera, quema bien pero no se prende fácil. Entre ellas se encuentra la caoba. Si está completamente seca y bien astillada, quema bien, pero otros combustibles son mejores.

C. Haga una lista de materiales combustibles disponibles en su zona y una colección de maderas para familiarizarse con ellas.

ENCENDIENDO EL FUEGO

Antes de encender el fuego, limpie una superficie de unos diez pies, quitando todas las yerbas y hojas.

Materiales necesarios:

1. Yesca seca. Cortezas, cualquier cosa pequeña, inflamable y seca. Semillas vellosas, ramitas pequeñas, finas como paja. Las hojas muertas y la yerba seca se pueden usar pero no duran mucho, pero encienda un fuego lento y siga adelante.
2. Combustible.
3. Leña.

Haga una pila con la yerba seca en el centro del claro. Colóque la leña alrededor del combustible en forma de pirámide pequeña, no demasiado junta porque cualquier fuego necesita mucho aire. Alrededor de la pirámide ponga la leña partida, primero dos pedazos grandes para hacer la base, luego pedazos más pequeños, capa por capa, hasta una altura de 30 a 50 cm. Póngase de frente a la pila, dando la espalda al viento, raye un fósforo y prenda la yesca. En pocos minutos tendrá un fuego rugiente.

CUIDADO DE LOS FOSFOROS

Enseñe cuidadosamente el uso y cuidado de los fósforos. Los fósforos nunca se sostienen con la mecha hacia abajo, sino hacia arriba. Una lata desechada de guardar películas de 35mm puede servir de recipiente excelente para llevar fósforos. Estas laticas son a prueba de agua y tienen una tapita que cierra herméticamente. Coloque en la latica un rollito de papel de lija para rayar el fósforo cuando haya humedad. También le podría servir un pedazo

de bambú. Haga un forro de cuero para el recipiente de fósforos en una clase de trabajos manuales, de manera que pueda llevarla en el cinturón.

Para proteger los fósforos de la humedad y ponerlos a prueba de agua, introdúzcalos en laca o barniz un poco diluido. También esto se puede hacer con parafina derretida. Cuando encienda el fósforo, dé la espalda al viento y ponga las manos en forma de copa. Lleve el fósforo encendido con la llama hacia el viento, esto obligará a la llama a mantenerse hacia arriba. Rompa el fósforo entre el pulgar y el índice para estar seguro que esté apagado.

REQUISITO 2

USO ADECUADO DEL CUCHILLO Y EL HACHA Y CONOCER LAS REGLAS DE SEGURIDAD PARA SU USO.

PERIODOS DE CLASE: Uno

El cuchillo es un instrumento importante del equipo del acampante. Empiece con un cortaplumas. Es mejor que tenga una hoja larga y otra corta. Empiece a practicar con el cuchillo y el hacha haciendo astillas y guárdelas para la fogata. Talle una cuchara, un tenedor y un cuchillo de campamento. Use madera blanda para los primeros intentos.

También puede tallar pitos de ramas de árboles. Practique cortando en forma de tajadas, no forzando el cuchillo contra la madera. Las fibras de la madera son duras. Podrá cortar tajadas, pero no trate de cortarlas como si fuera queso.

Para hacerse experto con el hacha, haga lo siguiente: Con una hacha de mano haga seis estacas de carpas bien cortadas. Corte debidamente la madera. Derribe un arbolito en la forma adecuada. Pele bien las ramas. Corte un tronco en forma correcta.

MEDIDAS DE SEGURIDAD PARA USAR EL HACHA

1. Manténgala afilada.
2. Mantenga el mango bien ajustado.
3. No deje el hacha en el suelo.
4. No corte nunca árboles vivos a menos que tenga en qué usarlos y tenga el permiso correspondiente.
5. Cargue el hacha en forma segura.
6. Antes de usar el hacha, limpie los alrededores.
7. Mantenga a los mirones seguros a buena distancia y que nadie esté situado en la dirección de cortar.
8. No use el hacha como martillo o mandarria.
9. Es peligroso trabajar con el hacha cuando uno está cansado, porque puede perder el control. Trate de descansar siempre que se sienta cansado.
10. Cuando entregue el hacha a otra persona, entréguele primero el mango con la cuchilla hacia abajo.

MEDIDAS DE SEGURIDAD PARA USAR EL CUCHILLO

Los Conquistadores deben ser diestros en el uso del cuchillo. Cada clase o grupo debe establecer sus propias reglas para controlar a sus miembros que usen cuchillos. Estas reglas deben ser aprobadas y aplicadas, de manera que si alguien las infringe, el resultado será que ese Conquistador perderá el privilegio de portar cuchillo por cierto período de tiempo.

La mejor manera de seleccionar las reglas es que cada Conquistador escriba diez reglas de su propia creación. Elegir entre ellas las que mejor se adapten a las necesidades. A continuación aparecen algunas sugerencias:

1. Mantenga el cuchillo en la vaina cuando no lo esté usando.
2. Nunca guarde en la vaina un cuchillo mojado.
3. No use el cuchillo como destornillador.
4. No use como martillo el mango del cuchillo cuando esté cortando madera.
5. No limpie el cuchillo hundiéndolo en el pasto. Se le puede dañar la hoja.
6. Haga siempre los cortes hacia afuera del cuerpo.
7. No use la rodilla como banco cuando esté cortando un objeto con un cuchillo.
8. Mantenga el cuchillo afilado.
9. Mantenga siempre los dedos separados de la hoja del cuchillo.
10. No atize el fuego con el cuchillo porque el calor excesivo le puede dañar el temple.
11. Escoja un cuchillo de mango áspero para que pueda agarrarlo bien.

REQUISITO 3 ATAR CINCO NUDOS CON VELOCIDAD.

PERIODOS DE CLASE: Uno

Use este requisito como base para aprender en forma agradable. Cualquier nudo puede ser un nudo de velocidad. Le sugeriremos unos pocos. Practique y siga investigando. Aprenda bien un nudo a la vez y no siga hacia el otro hasta que domine el primero. Mientras vaya añadiendo nuevos nudos, repase los ya aprendidos. El menor que pueda atar un nudo con los ojos vendados y luego a su espalda, conocerá el nudo y no lo olvidará. Habrá adquirido la habilidad de atar nudos.

Juegos para atar nudos con velocidad:

RELEVO DE AS DE GUIA. Arregle los equipos en filas paralelas. Cada jugador debe tener una soga de 1.5 metro de largo. A una señal, el número 1 de cada fila ata el nudo de as de guía en su soga y se la entrega al número 2. El segundo jugador mete su soga por el lazo formado por el as de guía y ata otro as de guía con su propia soga. Así sigue el tercer jugador hasta que todo el equipo haya atado su as de guía y la hilera de nudos esté sobre el piso. Por cada as de guía correcto el equipo ganará un punto, más otro punto para el grupo que termine primero.

RELEVO DEL BALLESTRINQUE. Coloque a los jugdores en dos filas y entregue al primer jugador de cada fila una soga de 1.5 metro de largo.

Coloque a un jugador a 5 metros en frente a cada equipo para actuar como juez. Los jueces mantienen los brazos rectos a cada lado del cuerpo.

A una señal, el primer jugador de cada equipo corre al juez y ata un ballestrinque alrededor de uno de sus brazos, regresa y toca al segundo jugador. El segundo jugador desata el ballestrinque y ata otro alrededor del otro brazo del juez. Así siguen hasta que todos hayan tenido su turno. Cada nudo correcto ganará un punto y el equipo que gane primero, ganará otro punto.

JUEGO DE ATAR NUDOS. Los jugadores se colocan en filas paralelas. La primera persona de cada fila empieza atando un nudo que anuncie el director del juego. La segunda persona lo desata, la tercera persona lo ata, la cuarta lo desata y así sucesivamente hasta que la soga llegue al final de la fila. El grupo que termine primero será el ganador.

JUEGO DE ATAR NUDOS. Los jugadores en filas paralelas. Cada primer jugador de la fila recibe una soga de 1.5 metros de largo. Coloque un juez a 5 ó 6 metros de cada equipo.

El director anuncia un nudo y a una señal dada el primer jugador de cada equipo corre hacia adelante, atando el nudo mientras corre. El juez examina el nudo, el jugador regresa, desatando el nudo mientras regresa. Entrega la sola al segundo jugador que repite la acción. Así se sigue hasta que todos hayan participado. Cada nudo bien hecho gana un punto para el equipo más el punto que gana el equipo que termina primero.

CARRERA DE UN PASO HACIA ADELANTE. Esta es una de las competencias de atar nudos más interesante. Los jugadores se alinean a lo largo de un extremo del salón, teniendo cada uno una soga de 1.5 metros de largo en la mano izquierda. El director determina el número de segundos que requiere atar el nudo en cuestión y cuando grita "nudo", inmediatamente empieza a contar los segundos. Por ejemplo, se considera que es suficiente tres segundos para atar el nudo llano, considerando la habilidad de los jugadores. El director dirá entonces: "Nudo llano: uno, dos, tres". Los jugadores debieran haber podido atar este nudo sobre el piso antes de que él contara tres.

El director examina los nudos y los que lo tienen correcto y sobre el piso en el tiempo permitido, dan un paso adelante. Se repite con otros nudos. El jugador que llegue primero al otro extremo del salón, gana. El director debe permitir suficiente tiempo para los nudos al comienzo y apurar el atado de los nudos más adelante.

SOGA SIN FIN. Divida a los jugadores en dos o tres grupos y arregle cada grupo en círculo. Entregue una soga a cada jugador. A una señal cada uno ata el extremo de su soga usando un nudo preseleccionado, al extremo de la soga del jugador a su derecha. Así se hará un anillo continuo de las sogas. Al terminar, cada círculo sostendrá su soga sobre sus cabezas. Ganará un punto por cada nudo bien atado y otro por terminar primero.

COMPAÑERO

AYUDAS DE ENSEÑANZA PARA COMPAÑEROS

AL PREPARARSE PARA ENSEÑAR ESTA CLASE, LOS INSTRUCTORES DEBEN LEER LO SIGUIENTE:

"Cómo Usar el Manual"	Pág. No. 7
"Conociendo al Conquistador"	Pág. No. 15
"El Papel del Instructor"	Pág. No. 18
"Diagramas para el Trabajo de las Clases"	Pág. No. 27
"Cómo Enseñar una Clase"	Pág. No. 32
"Cómo Usar el Plan de Clases"	Pág. No. 43

Veinticinco períodos de clase (de aproximadamente 30 minutos cada uno) han sido asignados para completar el curso básico de COMPAÑERO, y seis períodos para cumplir los requisitos de la clase AVANZADA.

COMO USAR EL PLAN DE CLASES

Para ayudar a los instructores a organizar el plan de estudio presentamos a continuación una sugerencia de cómo dividir y completar este trabajo en 20 reuniones.

El plan de clases debe organizarse de tal manera que los Conquistadores tengan tareas que realizar en los días designados para campamentos.

La asociación/misión requiere que se tengan dos salidas al mes. Los maestros deben aprovechar estas salidas para cumplir con algunos requisitos.

Notarán que se usa un plan de enseñanza para la Alternativa A y la Alternativa B, la que se divide en dos partes. (Esto es porque un plan cubre los requisitos de la Sección I y otro la Sección II).

NOTA: Estos planes de enseñanza son solamente sugerencias. Modifíquelos y adáptelos para suplir las necesidades de su iglesia.

NO. DE PROGRAMA O SEMANA	ALTERNATIVA A
1	Lema. Discuta significado, ilustre y aprenda. Identificar y describir de 7 a 12 pájaros. Presentar el libro El Sendero de la Felicidad. Presentar el Club de Lectura. Miembros y Cuotas.
2	Libros del Nuevo Testamento. Discuta y empiece a aprender. Empiece la lectura de Mateo y Marcos. Salud y ejercicio. Vida saludable.
3	Revisión libros del Nuevo Testamento. Identificar y describir de 7 a 12 árboles.
4	Examen sobre los libros del Nuevo Testamento. Reglas para la selección de lugar de campamento. Plan atender Plan de Cinco Días o hacer cartelera, etc.
5	ACAMPAR - Pernoctar. Repasar los libros del Nuevo Testamento. 5 diferentes clases de fuegos (fogones), usos, reglas de seguridad.
6	1 Cor. 9:24-27 - explicar y aprender. Bandera Nacional - componentes y uso adecuado. Revisar lectura de Mateo y Marcos.
7	DOS VECES AL MES. Caminata de una hora de duración para observar la naturaleza. Juegos de la naturaleza. Repasar pájaros y árboles.
8	Efectos de fumar. Presentar especialidades de la naturaleza. Repasar 1 Cor. 9:24-27.
9	ACAMPAR. Repasar 1 Cor. 9:24:27. Ocho puntos cardinales sin brújula. Repasar los nudos de Amigo.
10	Presentar discusión bíblica - dejar tarea. Nudos de Compañero.
11	Resultados de tarea de Biblia, discusión, etc. Plan de servicio a la comunidad. Nudos. tabla con 15 nudos.
12	DOS VECES AL MES - caminata 8 km., llevar registro. Repasar pájaros y árboles.

13 Audiovisual - "Midnight Cry" (Llanto de medianoche).
Especialidad naturaleza.

14 Porciones de memoria de la Biblia.
Discuta los resultados del servicio a la comunidad.
Revisar trabajo de lectura.

15 ACAMPAR.
Repasar porciones de la Biblia de memoria.
Cocinar una comida de campamento sin utensilios.
Aprender 3 lazos básicos.

16 Discuta eventos y personalidades en la Iglesia Adventista.
Primeros auxilios.

17 Terminar el curso de Historia Denominacional.
Completar primeros auxilios - examen.

18 DOS VECES AL MES.
Especialidad en natación avanzada básica.

19 Crucigrama sobre Historia Denominacional.
Examen sobre Gemas Bíblicas.

20 Revise trabajo. Termine trabajo incompleto.
Repase porciones de memoria - termine la especialidad.

NO. DE PROGRAMA O SEMANA	ALTERNATIVA B - SECCION I
1	Empezar la lectura del libro El Sendero de la Felicidad y el Club de Libros.
2	Enseñe libros del Nuevo Testamento y los cuatro grupos.
3	Demuestre habilidad para encontrar libros Nuevo Testamento. Memorizar porciones de la Biblia.
4	Empiece la especialidad de naturaleza.
5	Aprenda y discuta pasajes de la Biblia.
6	ACAMPAR.
7	Continuar con especialidad.
8	Continuar con especialidad.
9	Escoja y discuta una parte del estudio de la Biblia. Revise la lectura de Mateo y Marcos.
10	Discuta eventos y personalidades de la histoiria de la Iglesia Adventista.
11	Actividad en trabajo sobre la Biblia.
12	ACAMPAR.
13	Audiovisual - "Midnight Cry" (Llanto de Medianoche)
14	Revisar lecturas del Club de Libros, y "El Sendero de la Felicidad". Dar examen sobre Gemas Bíblicas.
15	Discutir audiovisual. Terminar crucigrama sobre Historia Denominacional.
16	Completar especialidad.
17	Programa especial. Orador visitante, o ponga al día el trabajo.
18	ACAMPAR.
19	Memorizar y explicar 1 Cor. 9:24-27. Planee y empiece actividad sobre salud - avanzado.
20	Reunión final. Visite a alguien que necesite que le muestren amistad.

NO. DE PROGRAMA O SEMANA	ALTERNATIVA B - SECCION II
1	Componentes y uso adecuado de la Bandera Nacional. Recolección de cuotas.
2	Enseñe 8 puntos de orientación, orientación por las estrellas.
3	DOS VECES AL MES - Especialidad en Natación básica avanzada.
4	Instrucción en primeros auxilios.
5	Terminar primeros auxilios - examen.
6	ACAMPAR - 2 noches. Orientarse con y sin brújula.
7	Discusión sobre salud y ejercicio regular.
8	Enseñar o repasar voto del menor e ilustrarlo.
9	Discusión efectos del fumar sobre la salud y voto.
10	DOS VECES AL MES - Caminatas de 8 Kms. manteniendo registro, o asistir a Plan de 5 Días. (La caminata puede ser incluída en el campamento si ya asistió al Plan de 5 Días)
11	Repase nudos de Amigo, aprenda 5 nudos nuevos.
12	ACAMPAR - 5 clases de fuegos (fogones, fogatas) diferentes, usos, reglas de seguridad. Cocine comida de campamento sin utensilios.
13	Repase nudos. Enseñe 3 lazos básicos. Empiece tabla con 15 nudos.
14	Terminar tabla con 15 nudos.
15	Preparación para el campamento. Reconozca y describa 7 árboles y 7 pájaros.
16	DOS VECES AL MES - 5 horas proyecto de servicio a la comunidad.
17	Participe en juegos sobre la naturaleza.
18	ACAMPAR - Caminata de 1 hora por la naturaleza. Reconocer y describir 12 pájaros y 12 árboles. Repasar nudos - examen, 3 lazos, demostrar uso.

19	Orador visitante, o ponerse al día con el trabajo.
20	Reunión final. Fiesta de despedida, juegos. Demostración de habilidades aprendidas en el año.

REQUISITOS PARA COMPAÑEROS

GENERALES

1. Tener 11 años de edad y/o estar en el sexto grado o su equivalente.
2. Ser miembro activo del Club de Conquistadores.
3. Aprender de memoria el Voto del Conquistador y explicar su significado de manera interesante.
4. Leer el libro El Sendero de la Felicidad, si no lo ha leído anteriormente.
5. Tener un certificado vigente del Club de Libros y escribir por lo menos un párrafo en cuanto a un libro de su elección.

AVANZADO

Conocer la composición y uso adecuado de la bandera de la patria.

INVESTIGACION BIBLICA

1. Aprender de memoria los libros del Nuevo Testamento y conocer las cuatro secciones en que se dividen. Demostrar habilidades para encontrar cualquiera de estos libros.
2. Tener un certificado vigente de Gemas Bíblicas.
3. Escoger una de las siguientes referencias en consulta con el consejero:

    a. Una parábola de Cristo.
    b. Uno de sus milagros.
    c. El Sermón del Monte.
    d. Sermón de la segunda venida.

    Demostrar conocimiento sobre lo que Cristo enseñó, usando uno de los métodos siguientes:

    a. Intercambio de ideas con el consejero.
    b. Actividad en grupo.
    c. Presentar un tema.

4. Leer los Evangelios de Mateo y Marcos en cualquier versión. Aprender de memoria dos de las siguientes citas:

    a. Las bienaventuranzas - Mateo 5:3-12.
    b. El Padrenuestro - Mateo 6:9-13.
    c. La venida de Cristo - Mateo 24:4-7; 11-14.
    d. La comisión evangélica - Mateo 28:18-20.

AVANZADO

Aprender de memoria los pasajes que aparecen bajo a, b, c, d del requisito 4.

SIRVIENDO A OTROS

1. En consulta con su consejero, desarrollar métodos para demostrar en forma consistente durante dos horas por lo menos, un verdadero compañerismo a favor de alguien en la comunidad.

2. Dedicar por lo menos una hora a participar en un proyecto que beneficie a la comunidad o a la iglesia.

AVANZADO

Dedicar por lo menos cinco horas en un servicio a la comunidad.

HISTORIA DENOMINACIONAL

Ver la presentación audiovisual titulada "El clamor de media noche" y discutir en clase los sucesos y las personalidades que dirigieron el establecimien o de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.

AVANZADO

Responder el cuestionario basado en la serie "El clamor de media noche".

SALUD Y BIENESTAR FISICO

1. Aprender de memoria y explicar 1 Corintios 9:24-27.
2. Debatir con su consejero en cuanto a la salud y el plan diario de ejercicio en relación con la vida saludable.
3. Aprender en cuanto a los efectos dañinos del tabaco sobre la salud y bienestar físico, y escribir un voto particular de abstención sobre el uso del cigarrillo.
4. Completar la especialidad de natación II.

AVANZADO

1. Caminar ocho kilómetros y llevar un diario.
2. Asistir a un Plan de Cinco Días, o ver dos películas, o hacer un cartel o ayudar a preparar una exhibición para un programa, etc.

ESTUDIO DE LA NATURALEZA

1. Identificar y describir siete aves y siete árboles.
2. Completar una de las siguientes especialidades: aves, helechos, insectos, animales domésticos, aves domésticas, moluscos, árboles y arbustos.
3. Participar en juegos relacionados con la naturaleza o participar en una hora de caminata en el campo abierto.

AVANZADO

Identificar y describir doce pájaros y doce árboles.

DESTREZA DE CAMPAMENTO Y METODOS DE SUPERVIVENCIA

1. Encontrar los ocho puntos cardinales sin ayuda de la brújula, con la ayuda de las estrellas y un reloj.
2. Acampar durante dos noches. Conocer por lo menos seis puntos relativos a la selección del lugar.
3. Aprender o revisar los nudos de Amigo. Atar y conocer el uso práctico de los siguientes nudos: vuelta de escota, margarita, pescador, vuelta de braza y tensor. Aprender tres amarras básicas.
4. Aprobar el examen de primeros auxilios de Compañero.

AVANZADO

1. Hacer cinco diferentes fuegos y describir su uso. Discutir las reglas de seguridad.
2. Cocinar una comida de campamento sin la ayuda de utensilios.
3. Preparar una tabla de nudos con por lo menos quince diferentes nudos.

REQUISITOS GENERALES

Esta sección requiere una clase y la sección avanzada requiere otra.

REQUISITO 1

TENER 11 AÑOS DE EDAD Y/O ESTAR EN EL SEXTO GRADO O SU EQUIVALENTE.

REQUISITO 2

SER MIEMBRO ACTIVO DEL CLUB DE CONQUISTADORES.

EXPLICACION

Para ser un miembro activo el menor deberá:

a. Pagar fielmente la cuota del club.
b. Participar en el 75% de las actividades por lo menos.

El Conquistador debe apoyar al Club de Conquistadores con su influencia y aceptar las responsbilidades que le sean confiadas.

REQUISITO 3

APRENDER EL SIGNIFICADO DEL VOTO DEL CONQUISTADOR Y EXPLICAR SU SIGNIFICADO DE MANERA INTERESANTE.

PERIODOS DE CLASE: Uno

METODOS PARA ENSEÑAR

Los Conquistadores pueden ilustrar las partes del voto por medio de dibujos, pinturas o láminas. También se puede hacer de esta actividad un proyecto de la clase. Que cada Conquistador elija la parte que le gustaría ilustrar. Al final invítelos a explicar su ilustración.

EL VOTO DEL CONQUISTADOR

Por la gracia de Dios,
Seré puro, bondadoso y leal.
Guardaré la Ley del Conquistador,
Seré siervo de Dios y amigo de la humanidad.

SIGNIFICADO DEL VOTO

"Por la gracia de Dios" significa que dependo de él, reconociendo que en su fuerza se perfecciona mi debilidad. Significa que sólo dependiendo de él puedo hacer su voluntad. Significa que solamente por medio de la gracia soy salvo de mis pecados, gracias al poder de Jesucristo, mi Salvador y Redentor.

"Seré puro" significa que llenaré mi mente con todo lo que es bueno y verdadero, y que emplearé mi tiempo en actividades que me ayuden a desarrollar un carácter firme y puro.

"Seré bondadoso" quiere decir que seré considerado y amable, no solamente con mis semejantes, sino con todas las criaturas de Dios.

"Seré leal" significa que seré honesto y correcto en mis estudios, trabajo y juegos, y que siempre podrán contar con que haré lo mejor que pueda en todo.

"Guardaré la Ley del Conquistador" significa que estudiaré el significado de la Ley del Conquistador, y que me esforzaré para vivir de acuerdo con su espíritu, reconociendo que obedecer los reglamentos es esencial en cualquier organización.

"Seré siervo de Dios" quiere decir que me propongo dar a Dios el primero, el último y el mejor lugar en todo lo que haga o sea.

"Seré amigo de la humanidad" significa que viviré para ser una bendición para otros y para ser con ellos como quiero que sean conmigo.

METODO PARA EXAMINAR

Aprender el voto de memoria y explicarlo.

REQUISITO 4

LEER EL LIBRO "EL SENDERO DE LA FELICIDAD", SI NO LO HA LEIDO ANTERIORMENTE.

EXPLICACION

El autor del libro es Lawrence Maxwell y ha sido traducido al castellano por Aurora Chávez. Está de venta en las agencias de publicaciones y en las secciones de Jóvenes de las asociaciones/misiones. Se puede leer

individualmente o en conjunto, como proyecto de la clase. El libro es una explicación detallada del Voto y la Ley en forma narrativa.

REQUISITO 5

TENER UN CERTIFICADO VIGENTE DEL CLUB DE LIBROS Y ESCRIBIR POR LO MENOS UN PARRAFO EN CUANTO A UN LIBRO DE SU ELECCION.

EXPLICACION

El Club de Libros debe estar formado por una variedad de libros que brinden al Conquistador un conjunto equilibrado de temas inspiradores sobre naturaleza, biografías, aventuras y relatos. El certificado vigente es el del año dentro del cual el Conquistdor completa los requisitos para ser investido. El certificado del Club de Libros otorgado para una clase no se puede usar para cumplir los requisitos de otra clase. Cuando los Conquistadores lean los libros seleccionados, el instructor enviará sus nombres a la Sección de Jóvenes de la asociación/misión para que se les extiendan los certificados correspondientes.

METODO PARA EXAMINAR

Presentar un informe verbal sobre el contenido de los libros y por lo menos un párrafo escrito sobre el contenido de uno de ellos.

REQUISITOS AVANZADOS

CONOCER LA COMPOSICION Y USO ADECUADO DE LA BANDERA PATRIA.

PERIODOS DE CLASE: Uno

USO DE LA BANDERA

No siempre ha sido privilegio de los habitantes de un país enarbolar su bandera. En la Edad Media las banderas ondeaban desde los fuertes, y a medida que se sucedían las colonizaciones, se enarbolaban como símbolos de posesión. Siempre eran los representantes de los gobiernos los que enarbolaban las banderas. En realidad, las banderas no eran propiedad del pueblo.

El deseo de un individuo de enarbolar la bandera de su país como expresión de patriotismo, se inició en la mayoría de los países después de las guerras napoleónicas, y aunque muchos monarcas reinantes trataron de prohibir la práctica, sus esfuerzos resultaron en vano. Todavía hay algunos países en los cuales no se puede enarbolar privadamente su bandera.

Algunos países tienen regulaciones para poder enarbolar la bandera en forma privada. En tierra, estas regulaciones varían de un país a otro, pero en el mar las regulaciones son muy estrictas y casi todos los países las han adoptado. La bandera o insignia nacional de un país ha llegado a ser un símbolo de honor.

INVESTIGACION BIBLICA

El propósito de esta sección es familiarizar a los jóvenes con el Nuevo Testamento y ayudarlos a entender el significado de algunas de las enseñanzas de Cristo. El tema es CRISTO NUESTRO MAESTRO.

Esta sección comprende cinco períodos de clase.

REQUISITO 1

APRENDER DE MEMORIA LOS LIBROS DEL NUEVO TESTAMENTO Y CONOCER LAS CUATRO SECCIONES EN QUE SE DIVIDEN. DEMOSTRAR HABILIDAD PARA ENCONTRAR CUALQUIERA DE ESTOS LIBROS.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Ayudar al Conquistador a familiarizarse con la ubicación de los libros del Nuevo Testamento.

METODOS PARA ENSEÑAR

La repetición y la asociación están entre los mejores métodos de memorización. A continuación damos una lista de métodos que se pueden emplear para cumplir este requisito.

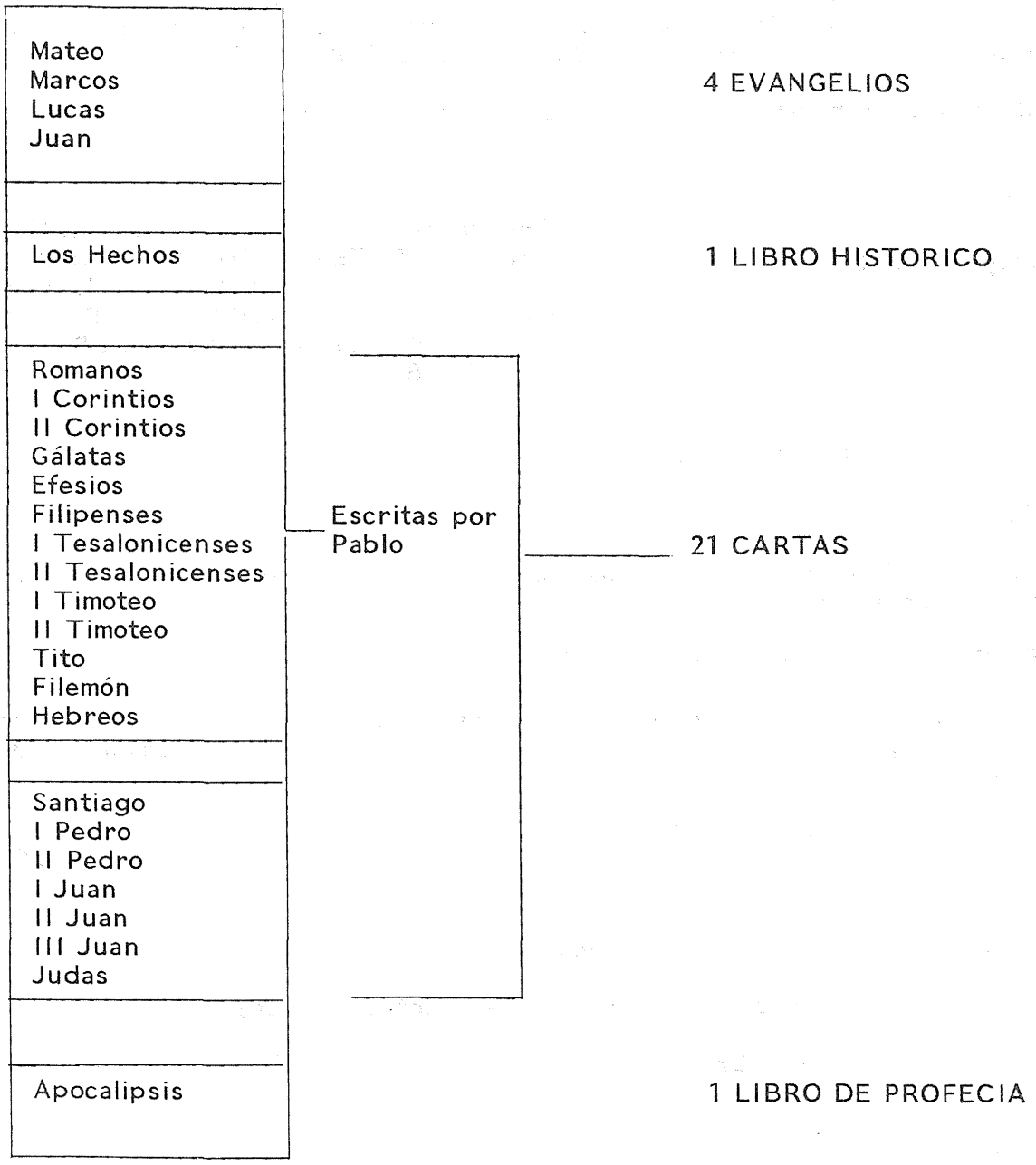
1. Tabla de memoria.
2. Reportaje periodístico.
3. Juego de la espada bíblica.
4. Aprender los libros de la Biblia al son de la música.
5. Estante de libros.

1. TABLA DE MEMORIA

Copiar la Tabla de Memoria en un pizarrón o hacer copias de la misma para distribuir en la clase.

Después de un intercambio de ideas, se pueden aprender los libros del Nuevo Testamento según sus secciones.

TABLA DE MEMORIA



2. REPORTAJE PERIODISTICO

Elija un autor del Nuevo Testamento.

a. O bien escriba un reportaje breve, o
b. Grabe una especie de entrevista estilo televisión usando una grabadora, sobre cuándo el autor se encontró con Jesús o lo conoció. Identifique el libro (o los libros) que escribió el autor.

Puntos a considerar:

* Qué clase de persona era el autor antes de conocer a Jesús.
* Ocupación.
* Dónde lo encontró o conoció.
* Qué le enseñó.
* Cuál fue su reacción.
* Qué fue lo que usted escribió y por qué, etc.

3. JUEGO DE LA ESPADA BIBLICA

Esta es una actividad en la que participa el grupo para que los Conquistadores practiquen cómo encontrar en forma rápida los libros de la Biblia. Efesios 6:13-17 describe la armadura cristiana, de la cual la Espada del Espíritu es la Biblia (versículo 17).

ACTIVIDADES

a. Seleccione los participantes.
(1) Dos Conquistadores que sostengan una cuerda.
(2) Todos los que deseen pueden participar.

b. Los participantes forman una fila recta detrás de la cuerda que estará estirada frente a ellos, a unos 5 cm del piso. Deben llevar la Biblia bajo el brazo izquierdo.

c. El director dará la orden: "ATENCION. SAQUEN SUS ESPADAS". Los Conquistadores cruzarán rápidamente la mano derecha para desenvainar sus espadas (Biblias cerradas) y colocarlas frente a ellos un poco más arriba de la cintura, listos a encontrar las citas que se les piden.

d. El director anunciará las citas, por ejemplo: "El libro de Marcos" (empiece con un libro grande y bien conocido) o pida que busquen un libro de algunas de las secciones, por ejemplo, los Evangelios, Cartas. El ejercicio se hace más difícil cuando se trata de los libros más pequeños, y cuando se pide que busquen un capítulo y versículo específico.

e. Ningún Conquistador se moverá hasta que se escuche la orden "BUSQUEN". La cuerda se dejará caer mientras los Conquistadores proceden a buscar rápidamente el texto mencionado. El primero que lo encuentre dará un paso al frente mientras señala con la mano el lugar donde se encuentra el texto.

f. Después de darse la orden, tendrán 10 segundos para encontrar el texto y dar un paso al frente. (El tiempo permitido varía de acuerdo a la experiencia que tengan los Conquistadores).

g. El que mide el tiempo avisará cuando éste se acabe diciendo en voz alta "TIEMPO". Se levantará la cuerda inmediatamente, atrapando quizás a algunos Conquistadores. Ellos deberán volver a colocarse detrás de la cuerda.

h. Los participantes que crucen la línea antes que se acabe el tiempo serán considerados ganadores.

i. El juez del juego revisará las referencias bíblicas.

j. Se darán dos puntos a cada ganador y el primero que acumule 20 puntos quedará en primer lugar.

k. El director anunciará "ATENCION. UN PASO ATRAS. MARCHEN". Los que sostienen la cuerda la bajarán y la levantarán de nuevo una vez que los Conquistadores la hayan cruzado.

l. El director dará la orden "GUARDEN SUS ESPADAS". Los menores colocarán de nuevo sus Biblias rápidamente debajo del brazo.

m. Ahora estarán listos para repetir el juego empezando con la orden "SAQUEN SUS ESPADAS".

Personas necesarias:

a. Director - El que da las órdenes y se encarga de seleccionar los textos bíblicos con anticipación.

b. Dos personas que se encarguen de sostener y dejar caer la cuerda.

c. Dos jueces. Un juez que observe cuando los menores crucen la línea, especialmente los que no alcancen a dar el paso completo cuando se acaba el tiempo. El segundo juez revisará los textos para ver si están correctos.

d. Una persona que marque el tiempo (contando los segundos) y anuncie cuándo éste se acabe.

e. Alguien que lleve la cuenta de cuántos puntos alcanza cada menor.

5. ESTANTE DE LIBROS

Haga bloques de cartón o madera, con los nombres de los libros de la Biblia escritos en el lomo. Si es posible, colóquelos en un estante.

a. Mézclelos y pida a los menores que los coloquen en el orden correcto.
b. Vacíe los estantes y pida a los menores que coloquen los libros en orden.

c. Encargue a una persona que marque el tiempo mientras utiliza cualquiera de las alternativas mencionadas.

RECURSOS

METODOS PARA EXAMINAR

1. Repetir los libros en orden, o

2. Dirigir un juego que consiste en que los Conquistadores puedan encontrar en la Biblia 15 libros del Nuevo Testamento en dos minutos.

REQUISITO 2

TENER UN CERTIFICADO VIGENTE DE GEMAS BIBLICAS.

PERIODOS DE CLASE: Uno

De los períodos de clases asignados para el curso de Compañeros, se dedica uno al examen de Gemas Bíblicas.

OBJETIVO

Brindar oportunidad para aprender textos bíblicos de memoria conducentes al desarrollo espiritual mediante aplicaciones personales del plan de Gemas Bíblicas.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Cada Conquistador puede hacer una carpeta con los textos escogidos e ilustrarla en forma artística con ilustraciones sacadas de revistas. Este proyecto debe realizarlo cada uno en su casa durante la semana.

2. Además de aprender la gema bíblica, el Conquistador debe llevar a la clase una ilustración para el texto, con el fin de hacer un cartel en conjunto con los demás Conquistadores. Esos carteles se pueden usar después para decorar el salón de reuniones.

3. Animar a los Conquistadores a aprender la gema bíblica como parte del culto diario.

4. Recitar al unísono las gemas bíblicas.

Sugerencias para el repaso semanal de las Gemas Bíblicas:

1. REPETICION. Después que algunos Conquistadores hayan repetido el versículo del día, pida que lo repitan juntos, después solo las niñas, luego los varones, y también los instructores. Termine pidiendo que todos repitan juntos, y cerciórese que todos participan. Si es posible, sigan adelante hasta que todos participen. (Siempre debe repetirse la cita después de decir el versículo).

2. OMISION. Escriba claramente el texto en un pizarrón antes de la reunión y borre cada segunda palabra, preferiblemente las palabras claves, y generalmente la primera palabra, la cual es difícil de recordar. Pida a diferentes Conquistadores que suplan las palabras que faltan, teniendo cuidado que solamente conteste el niño al que se le hace la pregunta. Si el grupo es pequeño, se puede pedir a los menores que pasen al frente y escriban las palabras en los lugares donde haga falta.

3. COMPETENCIA. Cuando haya un número igual de niños y niñas, trace una línea vertical que pase por el centro del pizarrón. A un lado escriba la palabra NIÑOS y al otro la palabra NIÑAS. Entonces ponga una marquita al lado que corresponda por cada niño que repita el versículo de memoria.

4. PALABRAS. Pida a dos o tres niños que repitan el texto o que todos los repitan una o dos veces. Después pida a cada uno por turno que diga sin vacilación la palabra que siga. Entonces recorra el salón señalando quién debe suplir la próxima palabra. Solo deberá responder el que haya sido señalado. Este ejercicio se hará con rapidez para que el repaso resulte interesante y efectivo.

5. PREGUNTAS. Haga tantas preguntas como pueda, abarcando todos los textos desde el comienzo del trimestre. A veces pueden hacerse dos o tres preguntas sobre el mismo texto, pero es mejor mezclarlas con las de otros textos. Pida que las respuestas se den, si es posible, con las palabras textuales de la Biblia.

6. REPASO. Divida a los menores en dos grupos. Pida a los miembros de un grupo que digan el texto en voz alta o que hagan una pregunta al otro bando. Si pueden contestarla, le tocará el turno a ese bando de hacer preguntas. Si no saben la respuesta, entonces el mismo bando seguirá haciendo preguntas.

7. SORPRESA. Copie claramente las referencias que se hayan estudiado hasta ese día en pedazos de papel y dóblelos. Entregue un papelito a cada menor antes de que empiece el ejercicio, pidiéndoles que nadie abra su papelito hasta que se les indique. Pase lista pidiendo que cada Conquistador se ponga de pie, abra su papelito y diga el texto cuya referencia tiene en la mano. La referencia debe leerse en voz bien clara para poder confirmar que el texto repetido está correcto.

8. EN OTRA OCASION escriba los versículos en papelitos, como se ha descrito en el número 7, para que los menores digan la referencia.

9. EXAMEN DE REFERENCIAS: Escriba en el pizarrón lo siguiente:

```
          29:11
Isaías     :12
          11:
Salmo      : 8
Marcos    5:
            :58
```

Pida a los Compañeros que llenen los espacios vacíos con lo que falta.

10. EXAMEN POR ESCRITO. Antes de la reunión, escriba claramente dos o tres preguntas en el pizarrón y reparta papel y lápices. Muestre las preguntas que ha escrito y pida a los menores que las contesten. Explique que no es un examen y que ellos mismos corregirán sus propios papeles.

11. PENSAMIENTO. Escriba un pensamiento de cada versículo en el pizarrón y pida a los menores que digan cuáles textos contienen esos pensamientos.

12. ESTUDIO DE LA BIBLIA. Dedique la última reunión del trimestre a repasar lo estudiado en la Biblia. Puede hacerlo en forma de diálogo o estudio por uno o varios miembros del grupo. Los otros menores servirán de público. Anime al grupo a hacer preguntas que puedan contestarse con textos aprendidos durante el trimestre.

METODO PARA EXAMINAR

Dar el examen que provee la Sección de Jóvenes de la asociación/misión.

REQUISITO 3

ESCOGER UNA DE LAS SIGUIENTES REFERENCIAS EN CONSULTA CON EL CONSEJERO.

a. UNA PARABOLA DE CRISTO
b. UNO DE SUS MILAGROS
c. EL SERMON DEL MONTE
d. EL SERMON DE LA SEGUNDA VENIDA

DEMOSTRAR CONOCIMIENTO SOBRE LO QUE CRISTO ENSEÑO, USANDO UNO DE LOS METODOS SIGUIENTES:

a. INTERCAMBIO DE IDEAS CON EL CONSEJERO
b. ACTIVIDAD EN GRUPO
c. PRESENTAR UN TEMA

PERIODOS DE CLASE: Dos

OBJETIVO

Ayudar a los Compañeros a usar los métodos de enseñanza creativa de Jesús.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Intercambio con el consejero. Para que a los Compañeros les sea más fácil discutir el tema elegido con usted, le sugerimos lo siguiente:

a. Que cada Conquistador organice su proyecto en forma de fechas consecutivas o realice un proyecto por medio de una ilustración que debe explicar verbalmente por turno.

b. Hacer un diagrama que ilustre el sermón sobre la venida de Cristo, usando una colección de titulares de periódicos atrasados. Cada titular debe estar apoyado por la parte correspondiente de Mateo 24 ó Marcos 13.

2. Actividades en grupo.

a. Representación. Puede ser que los menores prefieran representar un tema elegido, preparando cada uno sus palabras y vestimenta.

b. Forme pequeños grupos, y para:

(1) el Hijo Pródigo, haga un mural donde se represente:

* La casa que abandonó.
* A dónde fue y que hizo.
* En qué terminó.
* Su regreso al hogar.

Cuando el mural esté terminado, los que tomaron parte deben explicar lo que significa cada parte.

(2) Sermón de la segunda venida.

* Divida la clase en grupos y que hagan un diagrama cronológico.
* Cada uno explicará una parte del diagrama.

3. Haga copias de las siguientes guías de discusión para cada Conquistador. Después que lean y hagan su elección, dediquen tiempo a intercambiar los motivos de dichas selecciones. Este es un ejercicio para clarificar valores.

SUCEDIO EN UNA BODA

Al tercer día se hicieron unas bodas en Caná de Galilea; y estaba allí la madre de Jesús. Y fueron también invitados a las bodas Jesús y sus discípulos. Y faltando el vino, la madre de Jesús le dijo: "No tienen vino." Y Jesús le dijo: "¿Qué tienes conmigo, mujer? Aún no ha venido mi hora". Su madre dijo a los que servían: "Haced todo lo que os dijere". Y estaban allí seis tinajas de piedra para agua, conforme al rito de la purificación de los judíos, en cada una de las cuales cabían dos o tres cántaros. Jesús les dijo: "Llenad estas tinajas de agua". Y las llenaron hasta arriba. Entonces les dijo: "Sacad ahora, y llevadlo al maestresala". Y se lo llevaron. Cuando el maestresala probó el agua hecha vino, sin saber él de dónde era, aunque lo sabían los sirvientes que habían sacado el agua, llamó al esposo, y le dijo: "Todo hombre sirve primero el buen vino, y cuando ya han bebido mucho, entonces el inferior; mas tú has reservado el buen vino hasta ahora".

Este principio de señales hizo Jesús en Caná de Galilea, y manifestó su gloria; y sus discípulos creyeron en él. (Juan 2:1-11).

1. Si yo hubiera estado en la boda cuando Jesús convirtió el agua en vino, me hubiera quedado: (Señale una)

   a. Con sospechas
   b. Sobresaltado
   c. Escéptico
   d. Encantado
   e. Asombrado
   f. Intrigado
   g. Confundido

2. Mi opinión sobre el motivo que tuvo Jesús para convertir el agua en vino, es la siguiente:

   ____ Quiso librar a los concurrentes de una situación embarazosa
   ____ Quiso demostrar su poder
   ____ Quiso complacer a su madre
   ____ Quiso hacer más alegre la ocasión

3. Subraye la declaración que representa el verdadero significado de esta historia para usted:

   a. Jesús puede convertir algo ordinario en algo especial
   b. Cuando Jesús da instrucciones, conviene hacer lo que él dice
   c. Para Jesús nada es imposible

4. El lugar donde necesito que se haga un milagro en mi vida es: (Señale uno)

   a. En mi casa
   b. En mi desarrollo personal
   c. En mi futuro
   d. En mi vida devocional
   e. En mi trabajo
   f. En mi escuela

RECURSOS

Averigue para ver si en la Sección de Jóvenes de la asociación/misión tienen películas sobre los temas.

METODOS PARA EXAMINAR

Participar en un intercambio de ideas, actividades en grupos o charlas. Presentar al instructor una nota escrita indicando de lo que se ha hablado o aprendido de las actividades en grupos.

REQUISITO 4

LEER LOS EVANGELIOS DE MATEO Y MARCOS EN CUALQUIER VERSION. APRENDER DE MEMORIA DOS DE LAS SIGUIENTES CITAS:

a. LAS BIENAVENTURANZAS - MATEO 5:3-12
b. EL PADRENUESTRO - MATEO 6:9-13
c. LA VENIDA DE CRISTO - MATEO 24:4-7;11-14
d. LA COMISION EVANGELICA - MATEO 28:18-20

PERIODOS DE CLASE: Uno

El estímulo para aprender y rendir exámenes debe hacerse en la clase. Las lecturas y el aprendizaje de memoria debe hacerse fuera de la clase.

OBJETIVO

Estimular a los Compañeros a formar el hábito de leer la Biblia diariamente y aprender de memoria algunos pasajes importantes para su beneficio presente y futuro.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Con el fin de lograr que la lectura de Mateo y Marcos sea más significativa, haga que los Conquistadores desarrollen un código de colores para distinguir entre la variedad de métodos que usó Jesús cuando enseñaba a la multitud. Al leer los evangelios, ellos pueden ir subrayando o dando color a los pasajes apropiados con los colores elegidos, por ejemplo, las parábolas en rojo, los milagros en azul, los sermones especiales en amarillo y las promesas en verde.

2. Estimule a la clase a compartir entre sí algunos de los descubrimientos importantes que hayan hecho durante la lectura.

3. Puede ser que quieran dibujar en las márgenes de sus Biblias algo que les indique los distintos temas cubiertos, por ejemplo, panes y peces, bote en una tormenta, hombre paralítico, tumba vacía, etc.

4. Pida a la clase que lleve su propio registro de progreso de la lectura de Mateo y Marcos. Debe ser un registro diario, incluyendo la fecha, más el pasaje a leer ese día, por ejemplo, 24 de mayo - Mateo 19:1-30; 25 de mayo -Mateo 20:1-34.

METODOS PARA EXAMINAR

Terminar de aprender los pasajes de memoria, y la lectura de Mateo y Marcos.

REQUISITO AVANZADO

APRENDER DE MEMORIA LOS PASAJES QUE APARECEN BAJO A, B, C, D DEL REQUISITO 4.

PERIODOS DE CLASE: simultáneamente con el requisito 4.

SIRVIENDO A OTROS

El propósito de esta sección es seguir brindando oportunidades para que la clase de Compañeros experimente el gozo y la felicidad de servir a otros.

Para esto se requiere un período de clase y una actividad al aire libre. Use el período de clase para escoger y planear la actividad y compartir las experiencias.

REQUISITO 1

EN CONSULTA CON EL CONSEJERO, DESARROLLAR METODOS PARA DEMOSTRAR EN FORMA CONSISTENTE DURANTE DOS HORAS POR LO MENOS, UN VERDADERO COMPAÑERISMO A FAVOR DE ALGUIEN EN LA COMUNIDAD.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Ayudar a los Conquistadores a comprender y desarrollar posibles amistades ocasionales hasta el nivel más profundo de compañerismo.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Ese compañerismo debe enfocarse en personas necesitadas, como los que están confinados en casa u hospitales, los inválidos, los recién llegados a la comunidad, los tímidos de la misma edad, o muchachos y muchachas difíciles de tratar, que se sienten rechazados.

2. El compañerismo puede incluir pequeños favores y actividades dentro del círculo íntimo de la misma edad, y extendidos a las mismas áreas de importancia para otras personas. Leerles, escribirles cartas, compartir y conversar con un anciano o necesitado de estos favores puede llegar a alcanzar un tremendo significado para esas personas.

METODOS PARA EXAMINAR

Participar dos horas en un compañerismo práctico. Que los Conquistadores escriban un informe describiendo los efectos o resultados de su actividad a favor de las personas con las cuales han compartido y describan cuánto han disfrutado esta actividad, si aprendieron algo y si valió la pena.

REQUISITO 2

DEDICAR POR LO MENOS UNA HORA A PARTICIPAR EN UN PROYECTO QUE BENEFICIE A LA COMUNIDAD O A LA IGLESIA.

PERIODOS DE CLASE: Tiempo fuera de la clase.

OBJETIVO

Ayudar a los Compañeros a desarrollar interés en ayudar a otros.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Las actividades pueden incluir un proyecto cívico que necesite una visita del director a las autoridades para hacer arreglos para su aprobación, por ejemplo, una campaña de limpieza, etc.

2. El consejero también podría hacer arreglos con el pastor o la junta de la iglesia para un proyecto de la iglesia que se pueda beneficiar de estos servicios. La escuela de iglesia también se puede incluir como beneficiaria de los servicios de los Conquistadores.

METODOS PARA EXAMINAR

Participar en proyectos a favor de la comunidad o la iglesia. Que los Compañeros den un informe breve del proyecto en el cual participaron y describan cómo la comunidad o la iglesia fueron beneficiadas.

REQUISITO AVANZADO

DEDICAR POR LO MENOS CINCO HORAS EN UN SERVICIO A LA COMUNIDAD.

PERIODOS DE CLASE: Tiempo fuera de la clase.

HISTORIA DENOMINACIONAL

Tres períodos de clase, más una clase extra para la sección avanzada.

REQUISITO

VER LA PRESENTACION AUDIOVISUAL TITULADA "EL CLAMOR DE MEDIA NOCHE" Y DISCUTIR EN CLASE LOS SUCESOS Y LAS PERSONALIDADES QUE DIRIGIERON EL ESTABLECIMIENTO DE LA IGLESIA ADVENTISTA DEL SEPTIMO DIA.

PERIODOS DE CLASE: Tres

OBJETIVO

Ayudar a los Compañeros a comprender los sucesos que rodearon el establecimiento de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.

METODOS PARA ENSEÑAR

El material de este requisito está preparado como suplemento para el instructor y, por lo tanto, no se espera que se estudien necesariamente todas sus secciones. Sugerimos que el instructor use las secciones que mejor se adapten a su propio estilo. Quizás algunos quieran enseñar todas las secciones y otros, parte de ellas. Sin embargo, se espera que al terminar, los menores puedan rendir con éxito el examen de esta unidad, que consiste en un cuestionario de diez preguntas básicas.

SECCIONES:

A. Guión para la presentación audiovisual. Las diapositivas y casetes están disponibles en la Sección de Jóvenes de la asociación/misión.

B. Cuestionario de examen.

C. Vocabulario.

D. Copia del cuestionario del instructor.
Discutir los temas y las actividades sugeridas.

SECCION A: GUION DE "EL CLAMOR DE MEDIA NOCHE"

Diapositiva Núm.	GUION
1. Texto	"Hasta dos mil trescientas tardes y mañana; luego el santuario será purificado".
2. Texto	"Sabe, pues, y entiende, que desde la salida de la orden para restaurar y edificar a Jerusalén, hasta el Mesías Príncipe,
3. 1844	"Habrá siete semanas ..."
4. Título	EL CLAMOR DE MEDIA NOCHE
5. Miller	William Miller, un exsoldado devenido en agricultor, creyó que la Biblia era la Palabra de Dios y decidió no leer otro libro.
6. Imagen	Las profecías de Daniel lo intrigaron. Razonó que si muchas otras profecías se habían cumplido, también se cumpliría la relativa a la venida de Cristo.
7. Diagrama	Su estudio de la Biblia lo convenció de que el fin del mundo tendría lugar en 1844, con la purificación del santuario.
8. Segunda Venida	Miller pensó que "la purificación del santuario" significaría la purificación o destrucción de la tierra por fuego, a la venida de Cristo. Cada vez se convencía más y más que debía contárselo a otros. Pero él era sólo un agricultor. ¡Ni pensar que pudiera predicar! Durante cinco años estuvo rechazando el llamado a predicar.
9. Casa	Un sábado por la mañana, después de levantarse de sus rodillas, un sobrino le trajo un mensaje. ¿Podría ir a predicar a Dresden al día siguiente, ya que el pastor no podría hacerlo?
10. Granero	Sin decir una palabra, cayó de rodillas detrás del granero. "Oh, Dios, no puedo ir. Envía a otro". Estuvo luchando en oración durante una hora. Pero la respuesta era siempre la misma: "Ve y cuéntalo al mundo".
11. Miller predicando	Con estas palabras resonando en sus oídos, Miller fue a Dresden y predicó todas las noches durante una semana, y cuando regresó a su casa, lo esperaban otras invitaciones para predicar.
12. Nueva Inglaterra	Dondequiera que iba, la gente se convertía a Cristo. Muy pronto estaba predicando tiempo completo en toda Nueva

Inglaterra.

13. Caída de estrellas — Entonces, una noche de noviembre de 1833, millones de personas vieron la fantástica caída de las estrellas. Era un cumplimiento directo de la propia predicación de Jesús en cuanto al fin del mundo. ¡La venida de Cristo tenía que estar cerca!

14. Himes — Otro predicador, Josué Himes, llevó a Miller a las grandes ciudades y muy pronto miles de personas se convertían y eran bautizadas.

15. Litch/Fitch — Un predicador metodista, Josías Litch, a la derecha de la foto, se unió a Miller y escribió un libro en cuanto a las profecías. Hasta llegó a persuadir a su joven amigo, Carlos Fitch, que se le uniera para predicar.

16. Carta profética de 1843 — Con la ayuda de Apolo Hale, otro predicador, Fitch trazó la famosa carta que muestra como todas las profecías señalaban a la venida de Cristo.

17. Grupo estudiando — Pero en otras partes del mundo también había otros que, como Miller, estaban estudiando estas mismas profecías y estaban predicando en cuanto a la venida de Cristo.

18. Cárcel en Suiza — En Suiza, dos jóvenes fueron arrestados por predicar la segunda venida de Cristo.

19. Carpa — En todos los Estados Unidos, el reavivamiento adventista crecía a pasos agigantados. Se construyó una carpa especial, la más grande del país, donde se celebraban congresos campestres, y a la cual asistían hasta 30,000 personas.

20. E. Kingston — Para el congreso de East Kingston se extendió una línea férrea, para que la gente pudiera asistir a las reuniones.

21. Congreso campestre — En agosto de 1844, otro congreso estaba en progreso. José Bates estaba predicando, cuando, de pronto, un hombre llegó corriendo.

22. Hombre — Se dirigió directamente al púlpito y empezó a predicar, señalando que "la purificación del santuario" debía tener lugar "el día de la expiación".

23. Fecha — ¡La fecha caía el 22 de octubre de 1844! La gente salió de ese congreso con un mensaje urgente en sus labios: "Viene el esposo, salid a recibirle".

24. Angel — Este "clamor de medianoche" se escuchó desde Nueva Inglaterra hasta Canadá, desde el Atlántico, hasta el Pacífico, como si fuera transportado por alas de ángeles. 22 de

octubre. ¡Solo faltaban unos días hasta el fin! ¡Qué días tan emocionantes!

25. Arboles con frutas — Mientras más se acercaba la fecha, los comerciantes iban cerrando sus comercios. Los sembrados quedaban sin cosechar. Las prensas dejaban de correr. Los predicadores se fueron a sus casas con sus familias. Afuera, el mundo esperaba en suspenso, temiendo que todo fuera verdad.

26. Roca de la ascención — Cuando llegó la mañana del día 22, la gente se congregó en sus casas y sus iglesias para orar y cantar. Algunos amigos de Miller fueron a las rocas detrás del granero, donde Miller había orado trece años atrás. El sol salía cada vez más alto, pero Jesús no venía. Pasó la media noche y, finalmente, había pasado el día 22 de octubre. ¡Jesús no había venido! ¡Qué chasco!

27. Siembra de papas — Pero Dios no se había olvidado de su pueblo. Esta siembra de papas, aunque había quedado sin cosechar, fue milagrosamente preservada, mientras los otros sembrados alrededor fueron destruidos por plagas.

28. Casa de Edson — La semana después del gran chasco, Hiram Edson y sus amigos salieron de su casa para visitar y estimular a los otros creyentes en el advenimiento.

29. Granero — Después de pasar el granero de Edson, se detuvieron para orar. Todavía luchando por seguir creyendo, derramaron ante el Señor sus sentimientos de chasco.

30. Orando — Oraron para recibir más luz hasta sentir que Dios respondería sus oraciones. Entonces se levantaron de sus rodillas y siguieron caminando, atravesando el campo sembrado de maíz.

31. Cristo — De pronto, Edson se detuvo. "El cielo pareció abrirse ante mi vista", contó más tarde, "y vi que Cristo tenía que purificar el santuario celestial antes de venir a esta tierra".

32. El juicio — Inmediatamente Edson entendió el significado de textos bíblicos que surgieron en su mente. Ellos habían malentendido el lugar donde Cristo debía realizar su obra, pero no había error en el tiempo.

33. Estudiando — Edson y sus dos amigos corrieron a la casa y empezaron a estudiar más el asunto y publicaron sus resultados en un periódico de amplia circulación.

34. Raquel Oakes y Wheeler — Mientras tanto, en una iglesita de campo en Washington, New Hampshire, una viuda Bautista del Séptimo Día, Raquel Oakes, había testificado a Frederick Wheeler en cuanto a la

observancia de los diez mandamientos, especialmente el sábado.

35. Iglesia de Washington — El predicó en cuanto a esto a su congregación y gradualmente toda la feligresía empezó a guardar el sábado. Tomás Preble escribió un tratado en cuanto a la observancia del sábado, que más adelante atrajo la atención de José Bates. Al escuchar en cuanto a este grupo que guardaba el sábado en Washington, Bates hizo un largo viaje para visitarlos. Después de algunos días, regresó a su casa.

36. Bates — Luchando con su nueva verdad.

37. Puente Fairhaven — Mientras cruzaba el puente para entrar al pueblo de Fairhaven, un amigo lo llamó: ¿Qué noticias trae, Capitán Bates? A lo que Bates respondió: "La noticia es que el sábado es el día del Señor".

38. Sábado — Bates escribió un libro titulado "The Seventh Day Sabbath, A Perpetual Sign" (El Sábado Como Día de Reposo, Una Señal Perpetua".

39. Esposos White — Este libro llegó a las manos de una pareja de recién casados, Elena y Jaime White, quienes, después de mucha oración y estudio, empezaron a guardar el sábado en agosto de 1846.

40. Casa — La Sra. White que de soltera se llamaba Elena Harmon, nació en esta casa del pueblo de Gorham, Maine, en 1827.

41. Casa — Mientras todavía Elena era una niña, la familia se mudó a la ciudad de Portland y allí vivían en una casa de dos pisos.

42. Escuela — Los niños de la familia asistían a una escuela en la calle Brackett. Un día, regresando de la escuela, Elena sufrió un accidente que cambió su vida.

43. Iglesia — Cuando Elena tenía doce años, escuchó predicar a Guillermo Miller. Ella creyó que dentro de cuatro años se acabaría el mundo.

44. Bahía de Portland — Elena decidió aceptar a Cristo y a los doce años fue bautizada por inmersión, por propia decisión, en la bahía de Portland.

45. Elena White estudiando — Cuando pasó el 22 de octubre, la familia Harmon se quedó tan chasqueada como cualquier otra familia adventista.

46. Casa — Pero pocas semanas despúes, Elena estaba orando con

unas amigas en la casa de Elizabeth Haines, y el Espíritu Santo vino sobre ella y ella recibió su primera visión.

47. Visión — Ella vio un sendero, por encima de la tierra, por donde iban caminando los creyentes adventistas hacia la Santa Ciudad. Al principio del sendero había una luz brillante. Un ángel le dijo que ese era "el clamor de media noche".

48. Visión — Evidentemente, el 22 de octubre era en realidad el comienzo y no el fin, como ellos habían esperado.

49. Angel — Una semana después, el ángel regresó pidiendo a Elena que contara a otros lo que ella había visto pero ella rehuyó llena de temor. De nuevo el ángel le pidió bondadosamente que fuera la mensajera del Señor. Finalmente ella rindió su vida a la voluntad de Dios por completo.

50. E.G.White hablando — En una reunión de amigos algunos días más tarde ella empezó a contarles de la visión.

51. E.G.White escribiendo — Ella empezó a escribir lo que había visto: "Me pareció que me elevaba más y más, muy por encima del tenebroso mundo. Miré hacia la tierra para buscar al pueblo adventista, pero no lo hallé en parte alguna, y entonces una voz me dijo:

52. Escribiendo — 'Vuelve a mirar un poco más arriba'. Alcé los ojos y vi un sendero recto y angosto trazado muy por encima del mundo. El pueblo adventista andaba por ese sendero, en dirección a la ciudad que se veía en su último extremo ..."

53. Tres ángeles — Así empezó una larga vida de proclamación de los mensajes de Dios. Nadie podía ver cómo los mensajes de los tres ángeles podrían dar la vuelta al globo. Pero hoy podemos ver los resultados de esos cimientos. Hoy hay millones de guardadores del sábado en todo el mundo que proclaman la misma esperanza: ¡Jesús viene pronto!

SECCION B: CUESTIONARIO DE EXAMEN

Este es un cuestionario básico que debe someterse a los estudiantes después que hayan visto una vez por lo menos la serie de diapositivas. Puede ser que el instructor prefiera someter este cuestionario al final de esta unidad. La idea es que sería un buen método para evaluar el conocimiento, una vez terminada la unidad. Las respuestas al cuestionario aparecen en la copia del instructor.

CUESTIONARIO DE "EL CLAMOR DE MEDIA NOCHE"

1. ¿Qué suceso especial estudió Guillermo Miller en la Biblia?

   _____

2. Complete la siguiente frase de Daniel 8:14:
   "Hasta _____; luego el _____ será purificado".

3. ¿Qué pensó Guillermo Miller que iba a suceder en 1844?

   _____

4. ¿Cómo se sintió al principio Guillermo Miller en cuanto al llamado a predicar sobre la segunda venida de Cristo?

   _____

5. ¿Cuál fue la respuesta de Dios a Miller?

   _____

6. ¿Cuál fue el año de la caída de las estrellas?

   _____

7. ¿Qué les sucedió a los dos jovencitos que predicaron en Suiza?

   _____

8. La gente creyó que Jesús vendría el 22 de octubre de 1844. ¿Con qué nombre se conoce esta experiencia?
   "El clamor de _____".

9. ¿Qué quiere decir "el clamor de media noche"?

   _____

10. Los Mileritas estaban muy emocionados con anterioridad al 22 de octubre de 1844. Y muchas personas se prepraron para encontrar ese día a Jesús. Esto significó que se dejaron de hacer en esos días muchas cosas. Nombre algunas.

    _____

11. Cuando Jesús no vino el 22 de octubre de 1844, la gente quedó muy chasqueada, por supuesto, y querían saber en qué se habían equivocado. ¿A quién se volvieron en busca de consejo y ayuda?

12. Miller se había equivocado sobre la venida de Jesús el 22 de octubre. El pensó que Jesús vendría en esa fecha a llevar a su pueblo al cielo. Pero no fue así. Desde el 22 de octubre de 1844 Jesús tendría una obra que hacer, antes de regresar a esta tierra. ¿Qué obra es ésta?

13. Escriba el cuarto mandamiento.

14. Termine la famosa declaración de José Bates:
"La noticia es que el sábado es el _____".

15. Elena y Jaime White conocieron acerca del sábado por la Biblia y por un libro de José Bates llamado:

16. ¿Cuántos años tenía Elena White cuando fue bautizada?

17. Describa lo que Elena White vio en su primera visión.

SECCION C: VOCABULARIO

El motivo de esta lista es ayudar al Conquistador a desarrollar un vocabulario de trabajo que tenga significado, con el cual ampliar su comprensión y aprecio de la iglesia. Esta sección, aunque escrita para la juventud, es para uso exclusivo del instructor y está designada con el fin de ayudar a explicar los términos. Se sugiere que el instructor lea toda la hoja con anticipación, ya que cuando se trata de lectura, los menores tienden a distraerse. Cada palabra está suplementada con referencias ulteriores.

SANTUARIO: ¿Has sentido alguna vez que necesitas estar solo, sentirte libre de tensiones, poder ir a un lugar donde puedas estar solo y sentirte bien contigo mismo? Quizás en esas ocasiones vas a tu cuarto y conversas con Dios. Pero, ¿te has preguntado alguna vez qué hacía la gente y a quién le oraban antes que Jesús muriera por ellos? Ellos no sabían cuándo él vendría.

Dios no sólo quería decirles que Jesús iba a venir, sino que también se lo quería demostrar, así que les pidió que edificaran un lugar donde él pudiera morar y contarles acerca de Jesús. Ese lugar se llamó el Santuario, que significa, lugar santo.

Dentro del Santuario la gente tenía que hacer ciertos sacrificios que representaban la muerte de Jesús en la cruz. Pero cuando Cristo murió por nuestros pecados, estos sacrificios ya no eran necesarios y fueron eliminados del templo.

A veces escuchas que a las iglesias se les llama santuarios. Esto se debe a que ellas también son lugares santos donde la gente va a adorar a Dios y a hablar con él. Si quieres saber algo más del Santuario, lee Exodo 40.

PROFECIA: ¿Escuchaste alguna vez esta frase: "Quita la mano de la candela que te la vas a quemar"? Mamá tenía razón, ¿no es cierto? Ella sabía lo que era la candela y lo que te sucedería si la tocabas. Ella hacía una predicción, una profecía, de cierta manera, al decirnos lo que sucedería.

Siendo que Dios hizo la tierra, yo diría que él tiene una idea bastante buena del asunto y de lo que va a suceder, y así como nuestra madre nos advertía lo de la candela para que no sufriéramos quemaduras, Dios también nos advierte a nosotros.

El nos dice las cosas que sucederán en la tierra antes que Jesús regrese. El nos ha profetizado. El pueblo de Dios puede leerlo en la Biblia. En los últimos días el pueblo de Dios podrá contar a la gente en cuanto a las cosas que suederán al fin del tiempo. A esto se le llama "el don de la profecía".

CONVERSION: Cierta vez había un joven que esperaba dar a conocer su nombre. Era fuerte y listo y pensaba llegar lo más alto posible en la vida. Parte de su labor era mantener el orden en el pueblo. Le disgustaban los cristianos y le gustaba interrumpir sus reuniones deliberadamente y causarles mucho daño.

Un día en particular fue enviado a otro pueblo para mantener la paz. Cuando se dirigía a esa ciudad, tuvo que detenerse, porque se produjo una luz tremenda procedente del cielo y él no pudo seguir caminando. "Bueno", pensó, "¿qué estará pasando?" De pronto sintió mucho miedo, especialmente cuando se dio cuenta que no podía ver. ¡Imagínense quedarse ciego de pronto! Pero todavía faltaba lo peor.

El escuchó una voz que le dijo: "¿Por qué siempre estás persiguiendo a mi pueblo?" Y entonces se dio cuenta que era Dios quien le estaba hablando y allí mismo se convirtió. Ya no odiaba a los cristianos, ahora él era uno de ellos. Se había efectuado una conversión.

Convertirse significa cambiar por completo. Cuando Dios mismo se reveló a Pablo y le permitió ver lo malo que había sido con su pueblo, Pablo se convirtió. Cambió completamente. (Lee Hechos 9:1-21).

CLAMOR DE MEDIA NOCHE: En cierta ocasión había diez muchachas que estaban esperando que apareciera el novio para desfilar en una boda. Ellas esperaban que él las elegiría, pero se demoró tanto, que todas se quedaron dormidas. Entonces, a la media noche, escucharon un clamor" "¡Allí viene el novio! ¡Ya llegó el novio!" Pero solamente cinco de las muchachas estaban listas para encontrarse con el novio, las otras se perdieron la ceremonia. Este novio se compara con Jesús cuando venga a la tierra a buscar a su

pueblo, y así, cuando se escuche el clamor de media noche para salir a encontrarse con Jesús, el novio, habrá algunos que estarán listos y otros que no. Muchos creyeron que este suceso ocurriría el 22 de octubre de 1844. Por eso a esa fecha se la conoce con el nombre de "el clamor de media noche". (Lee Mateo 25:6)

SECCION D: COPIA DEL CUESTIONARIO DEL INSTRUCTOR

Después de una sesión de preguntas y respuestas, se sugieren algunas actividades y temas de discusión. Para facilitar la referencia, la mayoría de las preguntas tienen a su lado el número correspondiente de la diapositiva. Las respuestas se dan entre paréntesis después de cada pregunta.

Debate:

En estas secciones cada tema de debate se declara en forma de pregunta. Se ha hecho así con el fin de que los Conquistadores se sientan animados a dar sus propias respuestas y conclusiones. El instructor debe guiar los comentarios haciendo preguntas a su vez, en lugar de dar todas las respuestas.

RECURSOS

La Herencia de Nuestra Iglesia (Sección de Jóvenes de la asociación/ misión). Fundadores del Mensaje y otros.

METODOS PARA EXAMINAR

Ver la serie de diapositivas y participar en el debate en el grupo.

SECCION D: CUESTIONARIO DEL INSTRUCTOR

NUMERO DE DIAPOSITIVA	PREGUNTAS Y RESPUESTAS Y TEMAS DE DE DISCUSION
1-7	1. ¿Qué acontecimiento especial estudió Guillermo Miller en la Biblia? (LA SEGUNDA VENIDA DE CRISTO).
	2. Complete el versículo de Daniel 8:14 (HASTA_____ TARDES Y MAñANAS Y EL_____SERA PURIFICADO).
	3. ¿Qué pensó Miller que sucedería en 1844? (JESUS VENDRIA A ESTA TIERRA).
8-10	4. ¿Cómo se sentía al principio Guillermo Miller cuando fue llamado a predicar la venida de Cristo? (EL NO QUERIA EL QUERIA QUE DIOS ENVIARA A OTRO).
	5. ¿Cuál fue la respuesta de Dios a Miller? (VE Y CUENTALE AL MUNDO).
	* ¿Cómo piensas que te hubieras sentido si Dios te hubiera pedido que predicaras de Cristo? * ¿Lo hubieras hecho? ¿Por qué? ¿Por qué no? (Jonás)
11-13	6. ¿En qué año cayeron las estrellas? (1833).
	* Prepare una representación de un hombre que acaba de ver caer las estrellas y trata de convencer a un grupo de vecinos que esa es una señal del pronto regreso de Cristo. (Véase Mateo 24:29) Trate de representar la situación tan fielmente como le sea posible, con algunos de los vecinos burlándose del creyente, etc.
18.	7. ¿Qué les pasó a los jovencitos que predicaron en Suecia? (FUERON ARRESTADOS).
19	* ¿De dónde surgió la idea de los congresos campestres?. * ¿Sigue siendo una buena idea celebrarlos ahora? ¿Por qué? ¿Por qué no?
23	8. La gente creía que Jesús vendría el 22 de octubre de 1844. A este gran suceso se le llamó "EL CLAMOR DE MEDIA NOCHE".
	9. ¿Qué significa "El Clamor de Media Noche"? (vea la lista de vocabulario y Mateo 25:6).
25	10. Había mucha excitación entre los mileritas antes del 22 de octubre de 1844. Y muchos se prepararon para recibir a Jesús ese día. Esto significó que muchas

de las cosas regulares que había que hacer, se quedaron sin hacer. Nombre dos por lo menos: (LAS TIENDAS SE CERRARON, LOS SEMBRADOS QUEDARON SIN COSECHAR, LOS PREDICADORES ABANDONARON LAS IGLESIAS Y SE FUERON A SUS CASAS.

30 11. Cuando Jesús no vino el 22 de otubre, la gente se sintió chasqueada, por supuesto, y querían saber en qué estaban equivocados. ¿A quién se volvieron en busca de ayuda? (ORARON Y ESTUDIARON SUS BIBLIAS).

* Describa lo que usted hubiera hecho ese 22 de octubre.
* ¿Se hubieran sentido al siguiente día como si nada hubiera pasado al ir a la escuela, especialmente cuando otros de sus compañeros no creyeron que Jesús iba a venir?

32 12. Miller se equivocó en lo que Jesús iba a hacer el 22 de octubre de 1844. El creyó que Jesús iba a venir a la tierra a buscar a su pueblo. Pero no fue así. Desde el 22 de octubre de 1844, Jesús tendría una obra que hacer, antes de regresar a esta tierra. ¿Qué otra era ésta? (LA PURIFICACION DEL SANTUARIO CELESTIAL).

34 13. Repita el cuarto mandamiento. (ACUERDATE DEL DIA DEL SABADO PARA SANTIFICARLO).

37 14. Termine la famosa declaración de José Bates. "La noticia es que el sábado es ... (EL DIA DE REPOSO).

39 15. Elena y Jaime White supieron del sábado por la Biblia y también por el libro de José Bates titulado (THE SEVENTH DAY SABBATH((EL Séptimo Día, Sábado)

42 16. ¿Cuántos años tenía Elena White cuando fue bautizada? (DOCE)

* ¿Qué piensa usted que conduce a una persona a desear ser bautizada? (Hay solamente dos requisitos que llenar antes de poder ser bautizado. Lee Hech. 8:37,38).

46 17. ¿Qué vio Elena White en su primera visión? (UN SENDERO ESTRECHO QUE CONDUCÍA DIOS. SOLO EL PUEBLO DE DIOS PODIA ANDAR POR EL).

REQUISITO AVANZADO

RESPONDER EL SIGUIENTE CUESTIONARIO BASADO EN LA SERIE "EL CLAMOR DE MEDIA NOCHE".

PERIODOS DE CLASE: Uno

CUESTIONARIO

1. ¿Qué profecía mal entendida fue la causa del gran chasco? (SANTUARIO)
2. ¿A quién se reveló lo que significaba "el clamor de media noche"? (WHITE)
3. ¿En qué libro de la Biblia está profetizado el gran chasco? (APOCALIPSIS)
4. ¿A qué iglesia pertenecían Josías Litch y la familia Harmon antes de aceptar la verdad del sábado? (METODISTA)
5. ¿Quién era conocido por el libro que escribió en cuanto a las profecías? (LITCH)
6. ¿A quién testificó de su fe Raquel Oakes, una viuda Bautista del Séptimo Día?(WHEELER)
7. ¿Quién imprimió The Signs of the Times (Señales de los Tiempos)? (HIMES)
8. ¿Quién es conocido por la carta profética de la segunda venida de Cristo? (FITCH)
9. ¿De qué país vino Johan Petri? (ALEMANIA)
10. ¿De quién esperan el regreso los guardadores del sábado? (JESUS)
11. ¿Dónde fueron arrestados dos jovencitos por predicar la segunda venida de Cristo? (SUECIA)
12. ¿Qúe hermanos hicieron la decisión de guardar el sábado y como resultado una iglesia entera se convirtió a esta verdad? (FARNSWORTH)
13. ¿A quién se conoce en la historia adventista como "capitán de los pioneros"? (BATES)
14. ¿Qué edad tenía Elena White cuando fue bautizada por inmersión? (DOCE)
15. ¿A qué equivale un día en la profecía? (UN AÑO)

16. ¿Quién fue reformador en Irlanda? (WOOD)

17. ¿De qué país eran Henry Drummon, Edward Irving y William Cunningham? (INGLATERRA)

18. ¿Quién se conoce en la historia de la Iglesia Adventista como "el lucero de la mañana" del movimiento adventista? (MILLER)

19. ¿Quién escribió un tratado acerca del sábado que con el tiempo llegó a las manos de José Bates, (PREBLE)

20. ¿Quién ayudó a Charles Fitch a designar una carta con las profecías bíblicas que señalaban la segunda venida de Cristo (HALE)

21. ¿Quién fue un judío alemán convertido que viajó por Europa y el Mediano Oriente predicando en cuanto a la venida de Cristo? (WOLFE)

22. ¿Qué sucedió el 13 de noviembre de 1833? (CAIDA ESTRELLAS)

23. ¿Quién nació en Gorham, Maine, el 26 de noviembre de 1827? (ELENA HARMON/WHITE)

SALUD Y BIENESTAR FISICO

El propósito de esta sección es crear la conciencia de que el cuerpo es templo de Dios y aprender los efectos dañinos del cigarrillo sobre la salud y el bienestar físico.

Para enseñar esta sección se usan tres períodos de clase.

REQUISITO 1

APRENDER DE MEMORIA Y EXPLICAR I CORINTIOS 9:24-27.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Presentar razones bíblicas y estudiar la vida temperante.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Ayudar a los Compañeros a aprender de memoria I Corintios 9:24-27, proporcionándoles papel o cartulina suficientemente grandes para escribir e ilustrar cada versículo, ya sea con dibujos o láminas. Explicar a la clase cómo Pablo usa los juegos olímpicos como símbolo de salud y bienestar físico. Al terminar, cada menor tendrá los textos escritos e ilustrados que le servirán para llevar a su casa y memorizar los pasajes de las Escrituras.

2. Para lograr que el trabajo de temperancia sea más significativo, conviene desarrollar durante el año un proyecto especial entre toda la clase. A continuación encontrará algunas sugerencias:

   a. Distribución periódica de literatura sobre temperancia. Solicite al director de Temperancia de la asociación/misión, por intermedio de la junta de la iglesia, algunos fondos para adquirir esta literatura.

   b. Dedicar un boletinero a la temperancia. Los miembros de la clase pueden recopilar recortes de periódicos, trabajos sobre temperancia para exhibir tales como número de víctimas de accidentes causados por el alcohol, el cáncer causado por cigarrillos, estadísticas sobre enfermedades del corazón, información sobre dietas, multas, manejar bajo los efectos del alcohol, etc.

   c. Segmento de cinco minutos sobre temperancia. Esta actividad se puede llevar a cabo como un aspecto de educación, un examen, breve intercambio de ideas, etc.

METODOS PARA EXAMINAR

Aprender de memoria I Corintios 9:24-27 y explicar el significado de "temperancia".

REQUISITO 2

DEBATIR CON SU CONSEJERO EN CUANTO A LA SALUD Y EL PLAN DIARIO DE EJERCICIO EN RELACION CON LA VIDA SALUDABLE.

PERIODOS DE CLASES: Uno

OBJETIVO

Ayudar a los Compañeros a entender el significado y el valor de practicar ejercicios con regularidad.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Intercambiar ideas con el instructor para imaginarse y registrar los cambios básicos en el estilo de vida de alguien que vivió hace cien años en comparación con la actualidad. Por ejemplo, ocupaciones y trabajos diferentes, cambio de la vida rural a la urbana; los cambios en la automatización y la tecnología en el hogar y el centro de trabajo; los cambios en lo que respecta a tiempo dedicado al trabajo; los cambios en la prosecución de recreaciones. Todo para llegar a la conclusión de que en la actualidad no ejercitamos nuestros cuerpos ni siquiera elementalmente, no practicamos el ejercicio necesario en nuestras casas ni en nuestros trabajos.

2. Debate sobre los principios de salud.

   a. ¿Cuáles son los mejores ejercicios para mejorar el sistema cardiovascular?
   b. ¿Cuánto tiempo debemos emplear en los ejercicios?
   c. ¿Cuán enérgicos o intensos deben ser los ejercicios para que sean beneficiosos?
   d. La importancia de establecer un patrón de hábitos y desarrollar las actividades recreativas temprano en la vida.

3. Que los Conquistadores reúnan una colección de anuncios de revistas y periódicos que tienden a promover la vida sedentaria.

4. Pedir a los menores que hagan una lista de su programa actual de ejercicios y hacer sugerencias para mejorarlos.

5. Invitar a un médico o enfermero a presentar una charla sobre salud. Sugiera al orador que lograría más impacto si se llevara a cabo una serie de pruebas sencillas, como tomar el pulso antes y después de hacer ejercicios; medir la capacidad de los pulmones; la presión sanguínea, etc.

6. Pedir a los menores que hagan una gráfica durante cierto período de tiempo, sobre la variación de los latidos del corazón según las actividades físicas que practican diariamente.

RECURSOS

Folletos, películas, diapositivas, y grabaciones, del Departamento de Salud y Temperancia, del gobierno y agencias locales.

METODOS PARA EXAMINAR

Participar en debates y actividades

REQUISITO 3

APRENDER EN CUANTO A LOS EFECTOS DAÑINOS DEL TABACO SOBRE LA SALUD Y BIENESTAR FISICO, Y ESCRIBIR UN VOTO PARTICULAR DE ABSTENCION SOBRE EL USO DEL CIGARRILLO.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Estudiar los efectos físicos que el cigarrillo ejerce en los pulmones, el corazón y el bienestar físico general.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Ver y discutir una película sobre los peligros del cigarrillo. Pedir la lista de películas disponibles en el Departamento de Salud de la asociación/misión.

2. Artefactos que se pueden conseguir en el Departamento de Salud de la asociación/misión para demostrar el contenido de, nicotina en los cigarrillos.

3. Después que los Conquistadores hayan estudiado en cuanto a los efectos dañinos del cigarrillo, pídales que escriban su propio voto para prometer abstenerse del uso del cigarrillo.

RECURSOS

Verificar con el director de salud de la iglesia y de la asociación/misión sobre otras ayudas.

METODOS PARA EXAMINAR

Participar en actividades, y redactar y firmar un voto.

REQUISITO 4

COMPLETAR LA ESPECIALIDAD DE NATACION II.

PERIODO DE CLASES: Tiempo fuera de la clase.

OBJETIVO

Aprender a nadar por placer y como medida de seguridad.

REQUISITOS PARA LA ESPECIALIDAD DE NATACION II

1. Control de la respiración. De pie con el agua hasta el pecho poder respirar en forma rítmica a un promedio de 24 a 25 veces en dos minutos.

2. Nadar en forma estacionaria. Permanecer flotando en una zona confinada (un círculo de 2.5 metros) usando una brazada modificada durante un minuto.

3. Cambios de posición. Cambiar de una posición de nadar inclinada a un vertical y entonces boca abajo.

4. Brazada de espalda elemental. Nadar 23 metros, usando brazada de espalda elemental.

5. Bracear cruzando los brazos. Nadar 23 metros, cruzando los brazos.

6. Clavado y nadar bajo el agua. Tirarse de una plataforma y nadar 7 metros por debajo del agua.

7. Uso del salvavidas. Saltar al agua de un trampolín usando un salvavidas. Demostrar habilidad de sentirse cómodo, ya sea en posición vertical, inclinado o bocabajo. Cada posición debe poderse sostener por un minuto por lo menos. NOTA: Se debe usar cualquier salvavidas, chaleco o asiento de goma aprobado.

8. Técnicas de rescate. Demostrar técnicas de rescate que impliquen el uso de una vara o pértiga, y uno que implique el uso de un artículo de ropa.

9. Examen combinado. Saltar a aguas profundas y nadar un mínimo de tres cuerpos de largo debajo de la superficie; salir entonces a la superficie y permanecer flotando en un círculo confinado de 18 metros, usando brazadas elementales o brazadas cruzando los brazos.

EXCEPCIONES

El Director de Jóvenes de la asociación/misión debiera ser consultado en caso de que hubiera algún problema para cumplir este requisito. Cualquier menor que esté imposibilitado físicamente para nadar, puede substituir esa especialidad por una que no haya hecho anteriormente.

METODOS PARA ENSEÑAR

Habiendo completado ya la especialidad de natación para principiantes, los menores tienen la tendencia a demostrar un poquito de confianza propia y puede ser que necesiten supervisión extra.

Si no cuentan con nadie experto en enseñar esta especialidad, se puede referir el grupo a alguna escuela de natación reconocida o a una asociación de salvavidas.

El instructor debe:

1. Cerciorarse de que haya suficiente supervisión.
2. Observar las corrientes y cavernas en las playas.
3. Cuidarse de los troncos sumergidos, las piedras y cavernas en los ríos.
4. En lo posible usar piscinas que tengan el agua clara y profundidad regulada.

METODOS PARA EXAMINAR

Demostración de habilidad.

Una vez terminados los requisitos, el supervisor debe entregar al director una lista de nombres de participantes que obtuvieron éxito. El director debe mandar la lista a la Sección de Jóvenes de la asociación/misión solicitando los certificados de la especialidad.

Los certificados serán enviados al director, y las insignias o emblemas sólo se enviarán si se solicitan y se envía el dinero junto con el pedido. Una vez que el Conquistador tenga el certificado de especialidad, puede comprar la insignia presentándolo en la agencia.

REQUISITO AVANZADO 1

CAMINAR OCHO KILOMETROS Y LLEVAR UN DIARIO.

EL INFORME O DIARIO debe escribirse enseguida después de que termine la excursión, mientras los incidentes están todavía frescos en la memoria. Podría ser un registro interesante y útil de la preparación y el viaje. La primera sección debe presentar la escena y contener el nombre del grupo, los nombres de los participantes, el propósito del viaje, fecha, lugar y nombre del autor. La parte principal del diario debiera ser un registro fiel de las actividades del día, incluyendo estado del tiempo, lugar del campamento, alimentos, descripción de los alrededores, puntos de interés, lugares a ser evitados, vida animal y aves de la zona, clases de árboles, arbustos, flores, incidentes interesantes, reacciones entre los que forman el grupo, uso de equipos, mapas, bocetos, fotos, etc. Los diarios deben tener mapas hechos a pulso de la ruta usada, incluyendo una escala aproximada, distinción entre la tierra y las corrientes de agua, puntos de inspección, lugar del campamento,

punto norte y fecha. También debe incluir listas completas de equipos y ropa, comentarios sobre su conveniencia, o falta de equipo y ropa, lista de comidas, comentarios sobre su conveniencia, utilidad del equipo de primeros auxilios, etc. Tareas realizadas por los componentes del grupo y comentarios sobre lo que se esperaba de los miembros, reacciones y opiniones sobre el viaje. Para esto se puede usar un cuaderno, una carpeta de hojas sueltas, fotografías, grabaciones o cualquier otro método de la imaginación.

REQUISITO 2

ASISTIR A UN PLAN DE CINCO DIAS, O VER DOS PELICULAS, O HACER UN CARTEL O AYUDAR A PREPARAR UNA EXHIBICION PARA UN PROGRAMA, ETC.

Ponerse en contacto con el Departamento de Salud de la asociación/misión para recibir sugerencias y cumplir este requisito.

ESTUDIO DE LA NATURALEZA

El propósito de esta sección es introducir al Compañero a la emoción de descubrir el libro de la naturaleza y desarrollar un sentido de realización al completar las especialidades de las Clases JA.

Para enseñar el material de esta sección se necesitan seis períodos de clases, con el entendimiento de que algunas de las especialidades puedan requerir trabajo fuera de la clase. Para la sección avanzada se necesitará un período de clases.

REQUISITO 1

IDENTIFICAR Y DESCRIBIR SIETE AVES Y SIETE ARBOLES.

PERIODOS DE CLASES: Dos

OBJETIVO

El propósito de este requisito es inspirar en los Compañeros un nivel básico de aprecio por la naturaleza que consiste en la habilidad de identificar una flora y una fauna específicas.

METODOS PARA ENSEÑAR

La actividad de observación es el mejor método para enseñar este requisito. El uso de fotografías ocuparía sólo el segundo lugar. Vale la pena visitar los museos. El tiempo dedicado a esta actividad será excelente para aprender especialidades JA en árboles y aves.

Los siguientes son métodos para respaldar la enseñanza:

1. Juego para identificar. Practicar la identificación más precisa posible del mayor número de aves en un tiempo dado. Se puede hacer por medio de libros o láminas antes o después de la excursión.

2. También se pueden usar diapositivas con fines de instrucción.

3. Visitar una pajarera o aviario.

4. Los expertos en servicio forestal estarán dispuestos a dar charlas a los Conquistadores y ayudarlos a identificar árboles.

5. Ampliar el conocimiento de los menores, así como su interés en la identificación de cortezas de diferentes árboles; y nidos y huevos de diferentes aves.

6. Hay también detalles interesantes de la migración de las aves que demuestran una vez más el gran amor e interés de Dios en sus criaturas.

RECURSOS

Visite la biblioteca local, o la Sección de Jóvenes de la asociación/ misión para obtener información de la zona en libros y otros recursos.

METODOS PARA EXAMINAR

Demostrar habilidad para identificar siete aves y siete árboles.

REQUISITO 2

COMPLETAR UNA DE LAS SIGUIENTES ESPECIALIDADES: AVES, HELECHOS, INSECTOS, ANIMALES DOMESTICOS, AVES DOMESTICAS, MOLUSCOS, ARBOLES Y ARBUSTOS.

PERIODOS DE CLASE: Cuatro

OBJETIVO

Seguir desarrollando en los Compañeros el deseo de estudiar y apreciar la obra de Dios en la creación.

METODOS PARA ENSEÑAR

Hay una lista de requisitos para su conveniencia. En la Sección de Jóvenes de la asociación/misión encontrará notas preparadas para los instructores. No las lea solamente. Haga más interesante la clase usando muestras, ilustraciones, u organizando excursiones.

Es posible que en su iglesia o vecindario haya personas especialistas en uno o varios de estos temas.

Anime a los Compañeros a investigar por sí mismos y a preparar álbumes de recortes de las especialidades. Estos le servirán de referencia para cuando el menor se dedique a servir de instructor más adelante.

AVES

1. Hacer una lista de veinte especies de aves silvestres que se hayan observado e identificado personalmente.

2. Hacer una lista del mayor número de especies vistas al aire libre en un solo día.

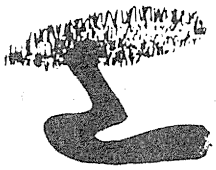
3. a. ¿Qué hábito de vuelo tiene el gavilán que lo distingue de otras aves de su tamaño?

b. Esta ave revuela sobre el punto antes de posarse. Esto se puede observar desde las orillas de las carreteras o en el campo abierto.
c. ¿Cómo transporta el águila su alimento? EN LAS GARRAS.
d. ¿En qué consiste su alimento principalmente? GORRIONES, PINZONES, HERRERILLOS, Y TORDOS.

4. a. Nombrar dos aves expertas en remontarse. AGUILA CALVA, HALCON PEREGRINO, HALCONES, AGUILA AMERICANA, Y BUITRES.
b. ¿Qué pájaro puede volar hacia atrás? COLIBRI (PAJARO MOSCA)
c. ¿Qué pájaro grande dobla el pescuezo formando una S cuando vuela? LA GARZA.

5. Nombrar dos o más pájaros de su localidad.
a. que se alimenten mayormente mientras vuelan. ZORZALES Y GOLONDRINAS.
b. que se alimenten mayormente sobre el terreno. GORRIONES Y TOEHEES.
c. que se alimenten mayormente en las cortezas de los árboles. PAJAROS CARPINTEROS Y PICAMADEROS.

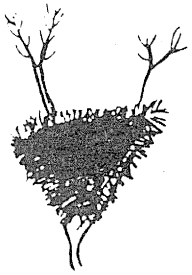
6. Localizar y describir o dibujar o fotografiar cinco nidos de pájaros e identificar a los pájaros que los hacen.



La LECHUZA DE MADRIGUERA hace muchas veces su nido en las madrigueras de las marmotas de las praderas y de los tejones. A veces cava túneles para hacer su propio nido.



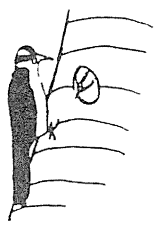
La OROPENDOLA cuelga sus nidos en forma de sacos de las ramas de los árboles. Algunos de esos nidos pueden llegar a tener hasta seis pies de largo. Los hacen de yerbitas y fibras de las plantas.



El AGUILA CALVA fabrica sus nidos en riscos escarpados, en salientes de las montañas o en la copa de los árboles. Sus nidos son desordenados.



Los FLAMENCOS hacen sus nidos arañando lodo para formar una pila en forma de cono. Luego hacen una hendedura en el extremo del cono donde ponen los huevos.



Los PAJAROS CARPINTEROS cortan huecos en los árboles para hacer sus nidos. Los huecos son de 6 a 10 pulgadas de profundidad. Esos

huecos carecen de revestimiento, excepto pedacitos de madera.

7. Escribir o expresar verbalmente tres maneras en que se muestra el amor y el propósito de Dios en la creación de las aves.

   a. Mateo 6:26 - No cae ni un solo pajarillo al suelo sin que Dios lo sepa y el hombre es mucho más importante que cualquier pajarillo.
   b. El Señor creó las aves hermosas para nuestro gozo y para mostrarnos su amor.
   c. El Señor guía nuestras vidas del mismo modo que dirige a las aves en sus migraciones para escapar los fríos del invierno.

8. Hacer un comedero para pájaros y observar por cinco días los pájaros que acudan al mismo.

ANIMALES DOMESTICOS

1. Distinguir entre caballos de tiro y caballos ligeros.

   Los caballos de tiro son grandes y fuertes y se usan en las fincas para arrastrar arados y vagones pesados, y para cualquier otro trabajo que requiera una fuerza grande.

   Los caballos ligeros se usan principalmente para cabalgar por placer, para competencias de carreras, deportes, ferias de caballos y por los vaqueros.

2. Dar la altura, peso, color y disposición de las siguientes razas de caballos: Percherón, Belga, Clydesdale, Arabe y Shetland.

   Percherón. El Percherón es un caballo de tiro que pesa entre 1600 y 2100 libras. La altura de este caballo es de 15 a 17 cuartas. Por lo general su color está formado por distintos matices de gris claro u obscuro. Es un caballo muy inteligente y resuelto.

   Belga. El caballo Belga es uno de los caballos más grandes, fuertes y dóciles de los caballos de tiro. Por lo general es de color castaño y rosillo. El color original del caballo belga era negro pulido y brillante. Su altura es de 15-3 a 17 cuartas y pesa entre 1700 a 2200 libras. Sus colores actuales son el resultado de cruces de especies.

   Clydesdale. La raza Clydesdale es notable por sus "plumas" o largo penacho, bajo las rodillas y bajo los jarretes. Su trote rápido lo hace popular para arrastrar vagones de exhibición en los desfiles. Puede ser de cualquier color entero. Su altura es de 16 a 17-1 cuartas y pesa entre 1500 y 2000 libras.

   Arabe. El caballo Arabe es pequeño y delicado en apariencia, pero es uno de los más inteligentes y resueltos de todos los caballos. La columna vertebral de estos caballos tiene un hueso menos que los de las otras

razas. Estos caballos han servido a sus dueños errantes por cientos de años en batallas , y como sus protectores y devotos amigos. Los árabes prestan a sus cabalgaduras gran cuidado y consideración y los tratan casi como a sus amigos humanos. En los desiertos de Arabia, estos caballos por lo general duermen con sus dueños en las tiendas. Su altura es de 14-1 a 15-1. Su peso es de 850 a 1000 libras.

Shetland. El poney ya crecido tiene por lo general de 32 a 46 pulgadas de alto. Este caballito favorito de los niños, anteriormente arrastraba arados y vagones en las islas Shetland al norte de Escocia, de donde son oriundos. Por lo general son mansos, inteligentes, de paso seguro y fáciles de entrenar. Su altura es de 9 a 11-2 cuartas y pesa de 300 a 500 libras.

3. Hacer una lista de las cuatro principales características de los mulos.

Los mulos tienen orejas largas, crines cortas, patas pequeñas y una cola con un penacho largo al final. Tienen un cuerpo bien formado y músculos fuertes.

4. Describir los burros (tamaño, color y utilidad).

A los burros se les llama también borricos y asnos y tienen las orejas largas. Son útiles como animales de carga porque tienen un paso firme. Son grises o castaños.

5. Nombrar dos clases generales de ganado y dar cuatro ejemplos de cada una.

Ganado para carne. Hereford, Shorthorn, Aberdeen-Angus, Brahman o Cebú, Santa Gertrudis, Charolaise, Charbay, Galloway, Highland, Devor y Afrikander.

Ganado lechero. Holstein-Freisian, Jersey, Guernsey, Ayrshire, Brown Swiss, Dutch Belted, French Canadian, Kerry, Dexter y Red Sindhi.

6. Escribir un informe de doscientas palabras o describir oralmente las características y cualidades del ganado de las razas Jersey, Guernsey, y Holstein.

Jersey. Este ganado es de un color que va desde el gris hasta el color de cervato oscuro, o también rojizo oscuro. Algunos parecen casi negros. El ganado Jersey es el más pequeño entre los principales productores de leche. Su cara es notablemente pequeña desde la frente hasta el hollar de la nariz. Sus cuernos son pequeños y curvados hacia adentro. Las vacas Jersey producen menos leche que las otras cuatro razas de vacas lecheras, pero su leche contiene la mejor crema. A cualquier depósito que contenga leche de una vaca Jersey se le forma encima una gruesa capa de nata.

Guernsey. Esta raza de ganado es ligeramente más grande que la raza Jersey. Su pelaje color de cervato tiene manchas blancas. Son de cabeza grande. Muchas veces tienen un escudo blanco en su amplia frente.

Tiene los cuernos curvados hacia arriba y hacia adelante. Este ganado ocupa el segundo lugar en producción de crema después del Jersey.

Holstein. Este ganado se identifica por su pelaje blanco y negro. Algunos son casi todo blancos o completamente blancos. Unos pocos son rojos y blancos. Esta raza es la más productora de leche. Tienen amplias ancas, y cuerpos largos. Los cuernos le salen hacia adelante, pero se curvan hacia adentro. Muchas veces son los favorecidos porque producen más leche que cualquier otra raza. Pero su leche contiene menos crema que la de las otras razas.

7. Diferencia entre las cabras de Angora y las lecheras. Dar los colores de las cabras de raza Saanen, las Toggenburg y Nubias.

Las cabras de ANGORA se crían por su pelaje largo de lana que se usa para hacer ropa y alfombras de mohair de larga duración.

Las de raza SAANEN, son de color completamente blanco o crema.

Las TOGGENBURG tienen el pelaje color castaño, con una lista ligera hacia abajo a cada lado de la cara, y pelaje gris o blanco debajo de las rodillas.

Las NUBIAS son de color castaño brillante a negro.

8. Identificar las siguientes ovejas en cuanto a su producción de lana y carne, tamaño , señales y apariencia general: Merino, Rambouillet, Shrospshire, Hampshire y Lincoln.

MERINO. La oveja de raza Merino de procedencia norteamericana se considera la mejor del mundo. Tienen caras y patas blancas y están densamente cubiertas de una fina lana hasta los dedos de las patas y la nariz. Los carneros por lo general tienen cuernos.

RAMBOUILLET. Esta raza es muy fuerte. Puede medrar donde haya poco alimento. A estas ovejas les gusta andar en rebaño. Esta raza es apreciada tanto por su lana como por su carne. Este tipo de oveja es pequeña y totalmente cubierta de lana fina.

SHROPSHIRE. Estas ovejas son extremadamente populares en las fincas. Se crían principalmente por la carne que producen, pero también producen buena lana. Estas ovejas tienen lana de un largo mediano, y se cubren completamente de lana blanca excepto nariz, orejas y ojo, que son negros.

HAMPSHIRE. Esta raza se cría principalmente por su carne, pero también es valiosa por su lana. Las Hampshire se parecen mucho a las Shropshire, excepto que el color castaño o negro de su nariz se extiende por toda su cara hasta entre los ojos. Esta oveja produce una lana de largo mediano.

LINCOLN. También son de lana larga. Las Lincoln se cuentan entre las más grandes de las ovejas domésticas, y produce el vellón más largo. Su

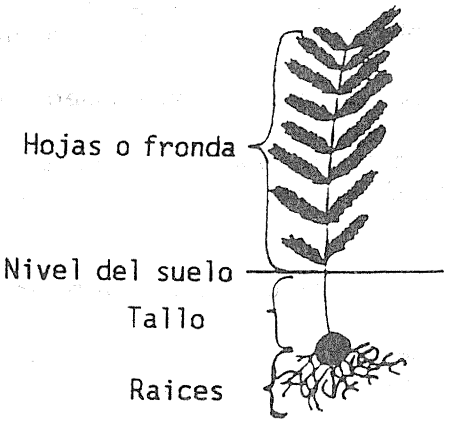
apariencia general es de un cuerpo grande con lana larga que desaparece en las rodillas y las mejillas. Las patas y la cara están libres de lana.

HELECHOS

1. ¿En qué se diferencian los helechos de las demás plantas y árboles que florecen?

   Los helechos se reproducen por esporas.

2. ¿Dónde está el tallo de los helechos? ¿Qué parte crece sobre la superficie del terreno? ¿En qué clima se desarrolla mejor?



   El mejor terreno para cultivar helechos es el terreno firme y fértil con una cantidad pareja de humedad.

3. ¿Cómo se reproducen los helechos? Localice y describa los soros de tres clases de helechos.

   Los helechos se reproducen por medio de esporas y células sexuales. Las esporas se encuentran dentro de vainas pequeñas de color parduzco. Crecen agrupadas en puntícos o cordoncitos en el envés o a los lados de las hojas. Cuando estas esporas se maduran, las vainas se abren y las esporas se caen al suelo. Cada espora se desarrolla entonces en una pequeña plantica verde en forma de corazón. Esta planta es diferente de la que la originó y pertenece a un género diferente. Esta plantica desarrolla unos tejidos especiales que producen células sexuales femeninas y masculinas. Las células masculinas vienen de un órgano llamado anteridio, que se compara a la antera en las flores. Los botánicos llaman arquegonio al órgano femenino de los helechos. Cuando las células se maduran, la célula masculina o anterozoide, nada en la humedad de la planta hasta la célula femenina y fertiliza el huevo. El huevo entonces crece y se desarrolla en una planta de helecho adulta. Las vainas pequeñitas de color pardo mencionadas se llaman soros.

4. ¿Cómo viajan las esporas de la planta originadora hasta el nuevo lugar? ¿Cuánto se demora una espora en desarrollarse en una planta adulta? Busque una ilustración de una planta joven y note cuán diferente es de la adulta.

Cuando el esporangio se madura, las vainitas se revientan y las esporas caen al terreno. Estas esporas son tan ligeras que el viento puede llevarlas a una distancia bastante considerable.

La espora germina y produce un cuerpo aplastado en forma de hoja llamado prótalo. En su extremo se desarrollan los organos de la reproducción. A este nivel ocurre la fertilización. Luego, después de un período que varía de dos a seis meses, la espora se desarrolla en una planta. Por lo general pensamos que la planta es adulta cuando ha tenido un crecimiento adicional. Esto podría requerir hasta un año, dependiendo de la planta.

5. Exponer brevemente al valor de tres helechos que se usan en la medicina.

American Maiden Hair - refrigerante, expectorante y tónico. El te se usa para aliviar la tos, la congestión nasal y la ronquera.

El Licopodium se usa en el tratamiento de ciertas enfermedades de la piel.

La Cola de Caballo (equisetínia) contiene una cantidad considerable de substancia resistente llamada sílice, o dióxido de silicón (Si02).

El Southern Maiden Hair Fernis es expectorante, tónico, astringente, y el te se usa para la tos, infecciones respiratorias y malestar menstrual.

6. Coleccionar, preservar adecuadamente e identificar diez clases de helechos (o presentar fotografías de diez clases de helechos propiamente identificados).

7. Además de los helechos comunes, hay helechos cononocidos como el Licopodio y los Cola de Caballo. Reconocer dos grupos de Licopodios y uno de Cola de Caballo.

Los Licopodios son cualquier grupo de plantas relacionadas con los helechos y las Colas de Caballo. También se las conoce como pinillos, o por su nombre científico, licopodios. También se llaman pinillo o hierba aromática. Las plantas no son verdaderos musgos. Los Licopodios tienen un rizoma que crece horizontalmente en el terreno y produce tallos verdes erectos. Los tallos producen ramas que se dividen y esparcen como un ventilador. Las ramas están cubiertas de hojitas verdes que se parecen a las de los abetos o cedros. En el extremo de las ramas se desarrollan desde uno hasta tres conos, (piñas). Estos conos contienen las esporas para la reproducción.

Los Cola de Caballo son plantas estilo junco con un tallo ahuecado acanalado y nudoso. Todas las partes de la planta contienen sílice, un material abrasivo. Son plantas pequeñas. El tallo de algunas especies se asemeja a pequeños arbolitos. Esta planta crece de rizomas perennes que se arrastran. No tiene flores.

INSECTOS

1. Montar una colección de veinte especies de insectos que representen por lo menos seis órdenes diferentes. (No se aceptan polillas ni mariposas, ni tampoco especímenes rotos o descuidadamente montados).

   a. Colocar un rótulo en cada espécimen con el nombre del coleccionista, la fecha y el lugar en que fue atrapado. Los rótulos no deben ser de más de 1/4 x 1/2 pulgadas.

   b. Identificar insectos hasta el nivel de especie y género en un segundo rótulo que debe ser montado debajo del primero, citando fuente de autoridad.

   c. Colocar todos los especímenes con toda nitidez en una caja de insectos de acuerdo a sus órdenes y familias. El nombre de la órden debe escribirse en la caja, en lugar de en el rótulo que sólo indicará el insecto individual. Los nombres comunes no tienen valor.

2. ¿Cuáles son las características distintivas de los insectos?

   Los insectos tienen seis patas. El cuerpo lo tienen dividido en tres partes: cabeza, tórax y abdomen. La cabeza tiene cuatro segmentos, cada uno con un par de patas y la mayoría tienen un par de alas en el segundo y el tercer segmento. El abdomen puede tener algunos o hasta once segmentos y no tener patas. Los últimos segmentos están modificados para el apareamiento. Los insectos no tienen huesos, pero tienen un esqueleto notable.

3. Nombrar cinco especies de insectos útiles.

   Crisopas, escarabajos (coprófagos), mariquitas, gusano de seda y aberrojos.

4. Nombrar cinco especies de insectos dañinos y decir cómo combatirlos.

   Cucarachas - regar polvo de fluoruro de sodio en las esquinas oscuras.
   Booklice - fluoruro de sodio.
   Tisanóptaros - nicotina, queroseno.
   Piojo de plantas - nicotina.
   San José scale - rociarlos con una emulsión de aceite.

5. Poder contar dos relatos bíblicos en los que los insectos desempeñen un papel importante.

   En la historia de las 10 plagas de Egipto, registrada en Exodo, se menciona una plaga de langosta saltamonte y una de moscas. Verificar también en una concordancia para encontrar otros relatos.

AVES DOMESTICAS

1. Identificar por descripción (a) Plymouth Rock (de cualquier color), (b) Wyandotte (cualquier color), Rhode Island Roja, (d) Orpington (cualquier color), (e) Leghorn (cualquier color).

   a. Plymouth Rock (blanca) El gallo puede pesar alrededor de 9 1/2 libras y la gallina unas 7 1/2 libras. Cresta sencilla. El pescuezo de estas aves es más grueso que el de la mayoría.

   b. Wyandotte. Aunque pesa menos que la Plymouth Rock (8 1/2 y 6 1/2), parece que pesa más. Tiene la cresta doble.

   c. Rhode Island Roja. Tanto el gallo como la gallina son rojizos y el gallo tiene algunas plumas negras en la cola. Estas aves pueden tener la cresta sencilla o doble, y pesar de 8 1/2 a 6 1/2 libres.

   d. Orpington. Esta raza de aves es pesada (entre 10 y 8 libras). Tienen la cresta sencilla. Son de complexión pequeña, pero más pesadas que la Plymouth Rock.

   e. Leghorn (blanca). Esta ave es más pequeña y pesa solamente 6 y 4 1/2 libras. La cresta puede ser sencilla o doble. El gallo tiene varias plumas largas en la cola.

   Nota: Buscar en una enciclopedia ilustraciones o fotografías a colores de estas clases de aves. Esto hará fácil reconocerlas y recordarlas.

2. Escribir o expresar oralmente un párrafo corto en relación con las cualidades ponedoras o productoras de carne de las razas mencionadas.

   Leghorn blanca - notable especialmente por su producción de huevos. La mayoría de los huevos blancos que se consumen en muchos países provienen de esta raza.

   Plymouth Rock, Wyandotte, Rhode Island roja - razas de propósito doble. Son valiosas tanto como ponedoras como productoras de carne. Los huevos de estas gallinas son de color pardo.

   Orpington - se crían especialmente por su carne, pero también son buenas ponedoras.

3. Describa cómo es el pato pekinés.

   El pato pekinés es un ave grande de color blanco. Camina con el cuerpo inclinado porque tiene la parte de alante más voluminosa que la cola. (Busque una ilustración de un pato pekinés).

4. Identificar por descripción (a) el enorme pavo Bronceado, (b) el pavo grande de Holanda, (c) el pavo Bourbon rojo.

   a. El pavo bronceado completamente desarrollado puede pesar hasta 36 libras y la hembra joven hasta 16 libras. Tiene las plumas de un

color negro opaco, con matices rojos y verdes al frente y bronceado en la parte de atrás. El pavo bronceado tiene blanca la parte superior de la pluma de la cola de sus antecesores salvajes.

b. El pavo blanco de Holanda es todo blanco y puede pesar hasta 23 y 14 libras respectivamente.

c. El pavo Bourbon rojo pesa los mismo que el pavo blanco de Holanda y es de color pardo rojizo con alas blancas.

5. Identifique por descripción al ganso Toulouse.

Es de color gris. Como la mayoría de los gansos domesticados, es más grande que el silvestre y ha perdido bastante la habilidad de volar, excepto la de dar saltos cortos en el aire.

MOLUSCOS

1. ¿Cuál es el significado de "molusco"?

Es uno de los grupos primarios del reino animal que incluye toda clase de conchas de almejas, caracoles, etc.

2. ¿Qué parte del molusco son las siguientes?

a. Manto - revestimiento que los cubre.
b. Pie - el apéndice muscular y fuerte con el cual se mueven.
c. Dientes - los usan para horadar, desgarrar, triturar y arañar.
d. Costilla - líneas esculturales desde el ápice hasta la capa de afuera de las conchas bivalvas.
e. Válvulas - en las univalvas, toda la concha. En la bivalvas, una de las dos partes.
f. Borde dorsal - parte superior de la concha tipo caracol, cerca de la charnela (articulación de las valvas).
g. Apice - parte superior de las univalvas donde empieza la concha.
h. Opérculo - puerta que cierra la apertura.
i. Canal - extremo opuesto del ápice.

3. ¿Se encuentran todos los moluscos en las playas? Si no es así, ¿dónde se encuentran también? ¿En qué lugares del mundo se encuentra la variedad más grande de caracoles?

No todos los caracoles se encuentran en las playas. Algunos se encuentran en árboles, en la tierra, en los ríos y lagos.

La variedad más grande de caracoles se encuentra en las aguas tibias y en las playas de las islas.

La mayor variedad se encuentra en las Islas Filipinas, la península de Malaya cerca de la India y las Antillas.

4. Describa cómo se desplazan los caracoles.

   Por medio del apéndice de locomoción se arrastran sobre la superficie y penetran en la arena hasta desaparecer. También son trasladados de lugar en lugar por las corrientes de aguas.

5. ¿Cómo se protegen los caracoles?

   Los de concha univalva se esconden en la concha y cierra el opérculo, (puerta de protección). Algunos destilan un veneno que mantiene alejados a los enemigos. Los de concha bivalva cierran sus conchas firmemente.

6. ¿Cómo se forman las conchas y de qué material están hechas?

   Las conchas se forman de carbón y cal. El total de su estructura está formado de cal en un 90 a un 99 por ciento. La estructura también tiene cierta cantidad de calcio. Al margen del manto tienen muchas glándulas que secretan la substancia caliza que forma la concha. También el manto tiene unos tubos pequeñísimos de tinte que secretan el color.

7. Nombrar en términos comunes cinco diferentes clases de caracoles y mostrar un ejemplar de cada clase.

   Chitons, toothsells, bivalvas, babosas y calamares.

8. Hacer una lista de cinco usos de los caracoles.

   a. Los múrices secretan un líquido rojizo que se usa como tinte.
   b. Las ostras, las almejas, etc, se usan como alimento, aunque los consideramos inmundos.
   c. Las conchas se usan para hacer botones perlados.
   d. También se usan para hacer chucherías y recuerdos (souvenirs).
   e. Las conchas se usan para hacer porcelana y cal.
   f. Las conchas trituradas se usan para pavimentar caminos.

9. Coleccionar y clasificar 20 diferentes caracoles y decir dónde se encontraron.

10. Explicar los términos "univalva" y "bivalva" como se aplica a las conchas de los caracoles.

    Univalva - completa en una parte. El molusco tiene una concha completa.
    Bivalva - completa en dos partes. El molusco tiene dos conchas unidas por una especie de articulación.

11. ¿De dónde salen las perlas? ¿Qué lección sorprendente nos enseñan las perlas?

    Un diminuto grano de sal u otra materia extraña entra en la concha, causando irritación a la criatura. Entonces el molusco secreta una

substancia dura para proteger el manto, lo que convierte todo en una perla. (Cuando algo nos cause irritación, no nos sintamos frustados, sino convirtamos nuestros caracteres en algo hermoso y amable, con la ayuda de Dios.)

Un buen texto de la Biblia que viene bien con este tema es Santiago 1: 2-5. "Hermanos míos, tened por sumo gozo cuando os halléis en diversas pruebas, sabiendo que la prueba de vuestra fe produce paciencia. Mas tenga la paciencia su obra completa, para que seáis perfectos y cabales, sin que os falte cosa alguna. Y si alguno de vosotros tiene falta de sabiduría, pídala a Dios, el cual da a todos abundantemente y sin reproche, y le será dada".

El grano de arena o la substancia extraña representa "la prueba de vuestra fe". La formación de la perla representa la obra de paciencia en nuestras vidas.

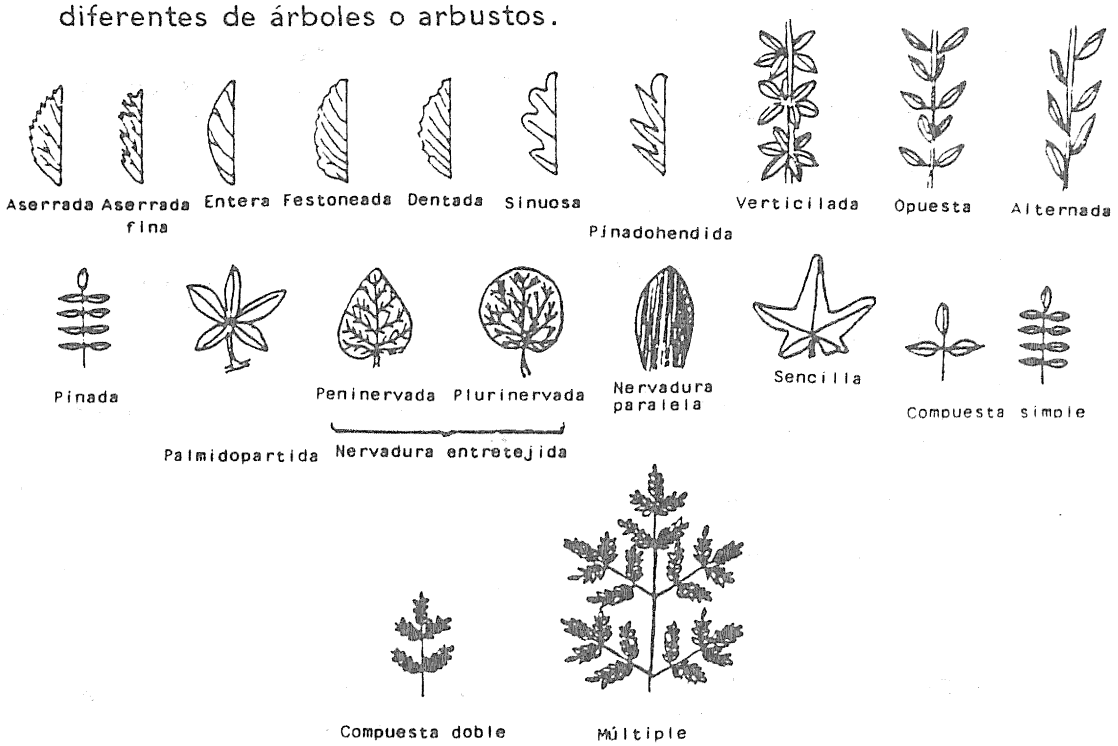
12. ¿Cuál de los textos de la Biblia que aparecen abajo nos dicen que:

a. Los seres acuáticos fueron creados el quinto día.
b. Es innumerable la cantidad de seres acuáticos.
c. Los seres acuáticos perecen fuera del agua.
d. Job consideraba de gran valor al coral.
e. Salomón estaba relacionado con la vida marina.
f. Jesús usó dos veces un producto de los moluscos para enseñar una lección espiritual.
g. Una mujer se dedicaba a vender la famosa tela de púrpura producto del múrice del mar Mediterráneo.
h. Pablo condenó el uso de perlas.
i. Los moluscos son inapropiados para la alimentación.
j. Las doce puertas de la Santa Ciudad son doce perlas.

Lev. 11:9,10 - i
Hech. 16:14 - g
Isa. 50:2 - c
Apoc. 21:21 - j
Sal. 104:25 - b
Job 28:18 - d
I Tim. 2:9 - h
Gén. 1:20,21 - a
I Rey. 4:33 - e
Mat. 7:6 - f
Mat. 13:45,46 - f

ESPECIALIDAD AVANZADA DE ARBOLES Y ARBUSTOS

1. a. Identificar, coleccionar, prensar y montar en un herbario 35 clases diferentes de árboles o arbustos.



   b. Coleccionar por separado, clasificando con etiquetas, las clases que presentan las siguientes características: aserrada, doble aserrada, entera, entera festoneada, dentada, sinuosa, denticular o serrada, verticilada, opuesta, alternada, pinada, palmidopartida, penninervada, simple, compuesta simple, doble, múltiple (si es posible).

2. a. Describir la ventaja de emplear nombres latinos o científicos.
   b. ¿Cuál es la finalidad de las dos partes de un nombre científico?

   El nombre científico hace más fácil la identificación de una planta dondequiera que uno esté, en lugar de tratar con todos los nombres comunes que se usen en ese lugar. A veces los nombres comunes pueden ser treinta o cuarenta.

   La primera parte del nombre es el género y va estrechando la identificación de la planta hasta un pequeño grupo de plantas, todas las cuales tienen las mismas características. La segunda parte es la especie, lo que lleva la clasificación hasta una planta específica.

3. Citar seis familias de árboles o arbustos de la clase de las angiospermas y tres familias de las gimnospermas.

   La familia de las angiospermas está formada por plantas que producen flores verdaderas e incluyen las siguientes: Salicáceas (sauces); betuláceas (abedules); magnoleáceas (magnolias); rosáceas (manzano);

leguminosas (frijoles); ilicíneas (acebo); aceráceas (arces); y cornáceas (cornejo, cerezo silvestre).

La familia de las gimnospermas está compuesta por plantas que no producen verdaderas flores y que por lo general tienen agujas. Este grupo incluye las coníferas (pinos); coníferas cupresáceas (cipreces); cupresáceas (enebros).

4. Conocer y describir la función de las hojas en la vida del árbol o arbusto.

Las hojas de las plantas absorben la luz, intercambian gases y transportan agua y minerales del tronco a las hojas, dando lugar a la fotosíntesis.

5. Citar las familias de árboles y arbustos que hay en el lugar donde se vive y que tengan hojas opuestas.

Arrayán (mirtáceas); olivo (oláceos); fresa (rosáceas), etc.

6. Definir los siguientes términos: estípula, peciolo, limbo, resina, duramen, sámago, albura, madera de estío, anillos anuales, cambium, leña y polen.

Estípula - estructura pequeña localizada a ambos lados del tallo de la hoja que protege la hoja tierna antes de abrirse.

Peciolo - el tallo de la hoja que le sirve de apoyo.

Limbo - la parte plana y extendida de la hoja.

Resina - substancia orgánica que se encuentra en algunas clases de pinos.

Duramen - parte central, seca y compacta, del tronco y de las ramas gruesas de un árbol que crece mediante anillos anuales.

Sámago - albura o parte más blanda de las maderas debajo de la corteza de los árboles.

Albura - capa blanda, blanquecina, que se halla inmediatamente debajo de la corteza en los tallos leñosos o troncos de los vegetales dicotiledóneos.

Anillo anual - son los anillos que se ven en los troncos de los árboles cortados, que muestran cuánto ha crecido el árbol cada año y cuántos años tiene aproximadamente.

Cambium - una capa de células que se dividen rápidamente, situada entre el xilema y el floema.

Xilema - tejido vascular de la planta que conduce el agua y los minerales desde las raíces hasta las hojas.

Floema - tejido vascular de la planta que conduce el alimento a través de toda la planta, especialmente desde las hojas y los tallos a las zonas de almacenamiento en las raíces.

7. ¿Qué especies de árboles o arbustos tienen espinas, amento o candelilla, semilla alada, bellotas, vainas, nueces, o bayas?

   Espinas - rosales, manzanos (espinos).

   Amentos - sauces, abedules.

   Semillas aladas - arces, olmos.

   Bellotas - robles.

   Vainas - begonias, legumbres.

   Nueces - brezos.

   Bayas - moras, rosales, (zarzamoras).

8. Identificar diez árboles efímeros (caducos) por sus características, incluyendo sus vástagos, brotes, corteza, formas y hábitos de crecimiento.

METODOS PARA EXAMINAR

El instructor debe cerciorarse de que cada uno ha cumplido los requisitos de la especialidad. Después el director debe enviar a la Sección de Jóvenes de la asociación/misión la lista de los nombres de los que hayan terminado la especialidad para recibir los certificados correspondientes. Las insignias serán enviadas sólo si se solicitan y se incluye el pago correspondiente. Una vez que el Compañero tenga su certificado, podrá presentarlo en la agencia para adquirir su insignia o emblema. Si el jovencito ha cumplido los requisitos de alguna especialidad en relación con sus estudios, debe presentar su solicitud con la prueba correspondiente y recibir su crédito. La prueba consiste en un documento certificado por la escuela.

REQUISITO 3

PARTICIPAR EN JUEGOS RELACIONADOS CON LA NATURALEZA O PARTICIPAR EN UNA HORA DE CAMINATA EN EL CAMPO ABIERTO.

PERIODOS DE CLASE: Tiempo fuera de la clase.

OBJETIVO

Enseñar a los Compañeros a familiarizarse con los secretos del segundo libro de Dios.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Juegos relacionados con la naturaleza.

2. Dedicar la hora de caminata a realizar algúna actividad práctica relacionada con el Requisito 1, o alguna otra especialidad sobre la naturaleza.

REQUISITO AVANZADO

IDENTIFICAR Y DESCRIBIR DOCE PAJAROS Y DOCE ARBOLES.

PERIODOS DE CLASE: Uno

ACTIVIDADES DE CAMPAMENTO Y HABILIDADES DE SUPERVIVENCIA

El propósito de esta sección es lograr que los Compañeros sigan desarrollando sus habilidades para hacer vida al aire libre y observar medidas de seguridad.

Este curso básico requiere seis clases, y tres para la sección avanzada. Se requerirá tiempo fuera de la clase para las actividades prácticas de la vida al aire libre.

REQUISITO 1

ENCONTRAR LOS OCHO PUNTOS CARDINALES SIN AYUDA DE LA BRUJULA, CON LA AYUDA DE LAS ESTRELLAS Y UN RELOJ.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Enseñar a los Conquistadores cómo usar las leyes naturales para su propia ventaja y protección, así como para la de los demás.

METODOS PARA ENSEÑAR

Se puede hacer una lista variada de ideas. Usted puede dar a su clase un conocimiento práctico de todas, pero anímelos a especializarse por lo menos en una.

Conviene invitar a alguien de un Club de Excursiones para presentar una charla a los Compañeros; también se pueden mostrar películas; o animarlos a leer un buen libro sobre el tema. Cerciórese de llevar por lo menos una vez a los Conquistadores a un lugar al aire libre, para realizar un ejercicio práctico.

ORIENTARSE SIN LA AYUDA DE LA BRUJULA

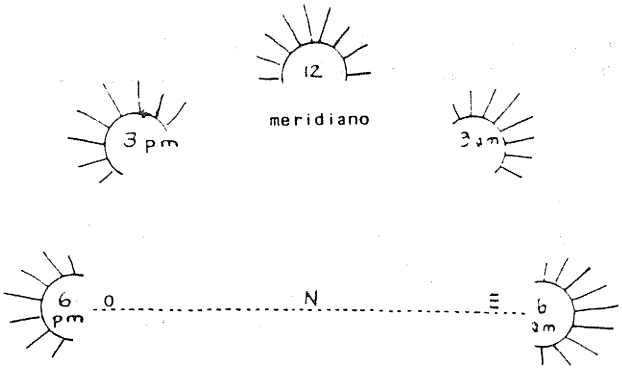
Todos nos perdemos alguna vez en la vida. Por supuesto, esto nunca sucedería si contáramos con una brújula, porque la aguja de la brújula siempre señala el norte. Pero uno se puede orientar sin la ayuda de la

brújula. Cientos de años antes de la invención de la brújula, el hombre era capaz de navegar con la ayuda del sol y las estrellas. Los Conquistadores también pueden aprender a hacerlo. Hay varios métodos, algunos de los cuales son útiles de día y otros de noche.

1. COMO ORIENTARSE DE DIA

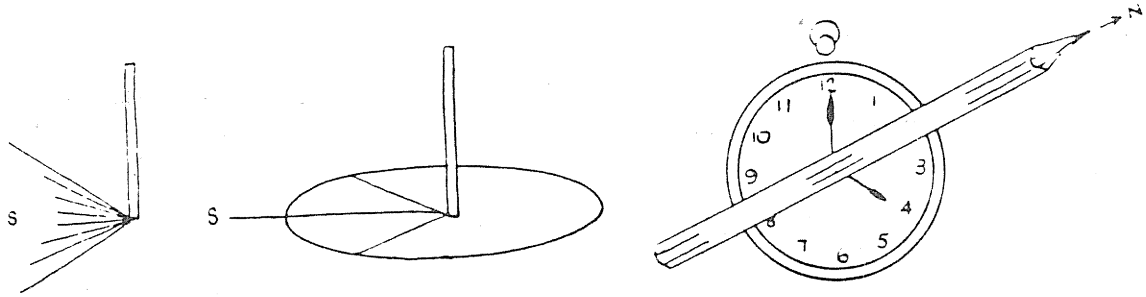
A. Según la hora:

A las 6 am el sol estará directamente al este.
A las 9 am estará directamente al nordeste.
A las 12 del mediodía, directamente al norte.
A las 3 pm estará directamene al noroeste.
A las 6 pm estará directamente al occidente.



B. Por la sombra:

Este método es útil sólo cuando uno pasa muchas horas a mitad del día en determinado lugar, un día sin nubes. Clave una estaca en la tierra haga una línea sobre ella a lo largo de la sombra que proyecte. Repíta esto a intervalos durante el día.



Notará que las líneas que vaya haciendo sobre el terreno disminuirán gradualmente de largo y luego irán aumentando. La línea más corta será la que señale cuándo estuvo el sol en su punto más alto, por lo tanto, esta línea será la que estará más cerca de señalar el norte y el sur.

Si usted tiene un pedazo de cuerda con la cual hacer un círculo alrededor de la estaca, podrá obtener aún mejores resultados. Use la cuerda para marcar el círculo, notando primero dónde termina la sombra. Esta sombra marcará el radio del círculo. Debido a la traslación de la tierra, la sombra desaparecerá del círculo haciéndose cada vez más pequeña y volverá a proyectarse de nuevo según avance el día.

Señale el punto en que la sombra aparece de nuevo en el círculo y trace después una línea del centro del círculo a mitad de camino entre dos puntos en el círculo. Ese punto será el sur.

C. Hacer lo mismo con un reloj (que no sea digital):

Con un reloj regular es sencillo encontrar el norte y el sur. Ponga la cifra 12 hacia el sol. Coloque un lápiz o un palito atravesando la cara del reloj, a mitad de distancia entre la cifra 12 y el horario. Esto señalará el norte y el sur. Por la mañana el norte estará al lado izquierdo y por la tarde al derecho.

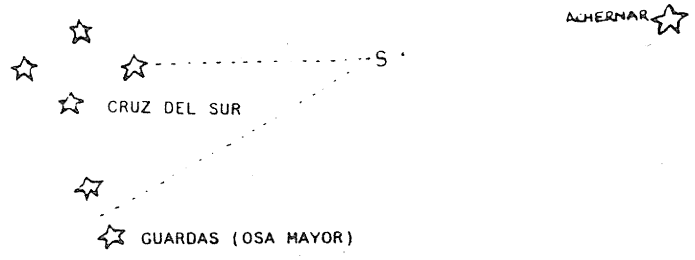
2. COMO ORIENTARSE POR LA NOCHE

A. Por la Cruz del Sur y las Indicadoras:

Si mantiene la vista en la misma dirección del brazo largo de la Cruz del Sur, a una distancia de aproximadamente cuatro veces ese largo, encontrará el punto sur.

O, si usted se imagina una línea extendiéndose entre los Guardas (Osa Mayor) hacia un punto donde corta esta línea, usted llegará al sur.

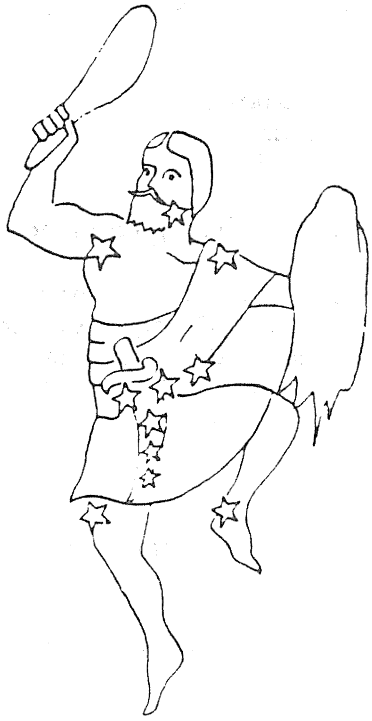
Si Achernar es visible, el punto a la mitad entre ella y la Cruz del Sur será aproximadamente la posición del polo sur celeste.



B. Por medio de Orión:

Esta constelación representa a un hombre usando una espada y un cinturón. El cinturón y la espada de Orión a veces reciben el

nombre de "la olla" o "la cazuela" y son fácilmente reconocibles. El cinturón está formado por tres estrellas brillantes en línea, y la espada por otras tres estrellas más débiles, en ángulo con el cinturón. Dos estrellas brillantes a la derecha y a la izquierda, debajo de la espada, son los pies, y dos más encima del cinturón representan los hombros. Un poquito encima y entre los dos hombros hay una estrella que representa la cabeza. Si trazamos una línea entre la estrella de la cabeza y las estrellas del cinturón señalaría el sur.

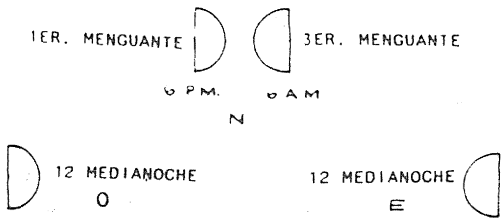


C. Por medio de la luna:

Cuando es luna llena, es bastante fácil encontrar el norte con un reloj, siguiendo el método usado con el sol.

Recordando las veces en que la luna está en sus otras fases, será posible encontrar distintos puntos de la brújula solamente a ciertas horas.

Para esto son de utilidad las siguientes "normas fijas":



A las 6 pm (luna llena) y a las 12 de la noche (cuarto menguante) la luna está al ESTE. A las 12 de la noche (luna llena), y a las 6 pm (cuarto creciente), y a las 6 am (cuarto menguante) la luna está al norte. A las 6 am (luna llena) y a las 12 de la noche (cuarto creciente) la luna está al oeste.

METODOS PARA EXAMINAR

Demostrar habilidad para encontrar las direcciones generales usando ambos métodos.

REQUISITO 2

ACAMPAR DURANTE DOS NOCHES. CONOCER POR LO MENOS SEIS PUNTOS RELATIVOS A LA SELECCIÓN DEL LUGAR.

PERIODOS DE CLASE: Uno, más el tiempo fuera de la clase.

OBJETIVO

Enseñar confianza propia y cooperación en las salidas al aire libre, ayudando así al Conquistador a desarrollar el sentido de responsabilidad.

EXPLICACION

Dios se acerca a los Conquistadores cuando se sientan alrededor de la fogata o descansan debajo de un cielo cuajado de estrellas, así que estas acampadas son de mucha utilidad para el desarrollo espiritual.

* Hacer planes para las actividades espirituales antes de salir.
* Hacer planes para que estas salidas no sean sólo como recreación.
* Conocer el lugar.
* Preparar el lugar una semana antes por lo menos.

METODOS PARA ENSEÑAR

La clase bajo su dirección debe ser responsable del programa y los menús. Escoger dos o tres lugares y que los Conquistadores decidan cuál es el mejor. El grupo debe levantar las carpas y cocinar los alimentos.

PROGRAMA SUGERENTE

VIERNES Llegada, levantar campamento.
Fogata y relatos.
Culto.

SABADO Levantarse. Devoción personal.
Culto y bandos de oración.
Desayuno y deberes.
Escuela sabática.

Caminata (corta).
Culto.
Almuerzo y deberes.
Descanso.
Reunión informal.
Caminata.
Cena.
Despedir el sábado.
Fogata y juegos.
Culto.

DOMINGO Levantarse. Devoción personal.
Culto y bandos de oración.
Desayuno y deberes.
Actividades: podría intentarse requisitos para Compañero.
Clase.
Almuerzo y deberes.
Actividades: juegos con mucho ejercicio.
Culto corto.
Recoger y regresar a la casa.

REQUISITOS PARA UN LUGAR DE CAMPAMENTO

1. Elegir un terreno con buen drenaje.

2. Elegir un lugar seco. Hay que revisar bien el terreno, porque si es un poquito húmedo, el calor del cuerpo atraerá la humedad del terreno a través del saco de dormir. Por supuesto, siempre debe usarse una sábana debajo del saco de dormir aunque el terreno esté seco, porque siempre el terreno tiene algo de humedad.

3. En lo posible separarse de pantanos infectados de mosquitos.

4. No acampar nunca sobre un risco o saliente. Existiría el peligro de una avalancha o caída de rocas. La fogata se puede hacer cerca del risco y aprovechar el reflejo del calor.

5. Si se arma el campamento en una zona boscosa, cerciorarse de que las carpas no se coloquen debajo de árboles con grandes ramas muertas que puedan caer con el viento.

6. Es mejor un lugar cálido. No olvide que el agua y el frío descienden y que el aire caliente sube. Debido a esta ley de drenaje de aire frío, ¿cuál sería el mejor lugar para un campamento? ¿La cumbre de una colina? ¿la ladera de una montaña? ¿una cuenca? La cumbre de una colina será caliente y seca, con fuertes brisas que espantan los mosquitos. En la ladera podría haber un poco de frío, pero no es del todo mal, y si soplan vientos fuertes, éste sería el mejor lugar. Nunca se debe acampar en una cuenca porque allí se concentra la humedad de la neblina y si llueve fuerte, se puede inundar el campamento.

7. El terreno duro, rocoso y polvoriento no es bueno para un campamento.

8. Arme la carpa hacia el sudeste para que el sol de la mañana ayude a mantenerla seca.

9. Si prevalecen los vientos, arme la carpa con la puerta en dirección contraria.

10. Hace falta tener suficiente leña a disposición.

11. Elija una zona de acampar donde haya suficiente agua potable.

METODOS PARA EXAMINAR

Los Compañeros deben participar en los planes para tener un campamento. Ellos deben poder mostrar sus conocimientos para elegir un buen lugar.

REQUISITO 3

APRENDER O REVISAR LOS NUDOS DE AMIGOS. ATAR Y CONOCER EL USO PRACTICO DE LOS SIGUIENTES NUDOS: VUELTA DE ESCOTA, MARGARITA, PESCADOR, VUELTA DE BRAZA Y TENSOR. APRENDER TRES AMARRAS BASICAS.

PERIODOS DE CLASES: Dos

OBJETIVO

Ayudar a los Compañeros a ser más aptos en el uso de sogas y en atar los nudos y amarras básicas, y entender sus usos.

METODOS PARA ENSEÑAR

Los métodos más eficientes para enseñar a atar nudos y amarras son los siguientes:

1. a. Demostrar los procedimientos.
   b. Que la clase siga al instructor usando sus propias sogas.
   c. Practicar los procedimientos hasta dominarlos.

2. Para facilitar el aprendizaje se recomienda usar sogas de diferentes colores.

3. Si el Conquistador empezó a hacer su muestrario de nudos en la clase de Amigos, ahora podrá seguir añadiendo nudos al muestrario. Si no ha empezado el muestrario, debe empezar a hacerlo. Las amarras también se pueden colocar en el mismo muestrario.

4. Pasar un día en el campo donde los Conquistadores puedan usar en forma natural los nudos y amarras en asuntos prácticos, por ejemplo, armar la carpa (tensor); reunir la leña (vuelta de braza); tirar una

soga ligera sobre el río, seguido por una soga pesada (vuelta de escota); y hacer varios artículos sencillos usando las amarras básicas.

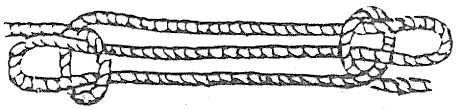
5. Esta parte de su trabajo se puede aprovechar para juegos y también para desafiar la pericia de los Conquistadores.

6. Para que los nudos y amarras no se olviden, hay que practicarlos con frecuencia.

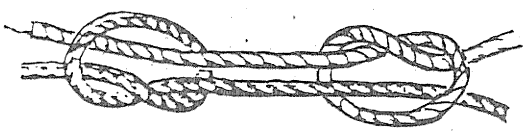
NUDOS



VUELTA DE ESCOTA. Este nudo se emplea para unir la escota a vela. Se usa también para unir dos sogas de diferente grosor. Por ejemplo, si es necesario hacer llegar una soga por encima de un alto reborde o a cierta distancia, se le ata primero en un extremo un cordelito que se arroja luego. El cordelito debe unirse mediante este nudo a la soga que le sigue. Este nudo es también valioso para estirar un telón de vistas, o dondequiera que haya que unir una esquina de género con una soga o cordel. Se hace un lazo con la esquina del género, o con la soga mayor (en caso de unir dos sogas), se pasa el chicote del cordel o soga menor a través de este lazo hacia arriba y alrededor de los dos cabos que forman dicho lazo, y evitando que el chicote fino vuelva a introducirse en el lazo, se lo hace pasar bajo su propia parte fija.

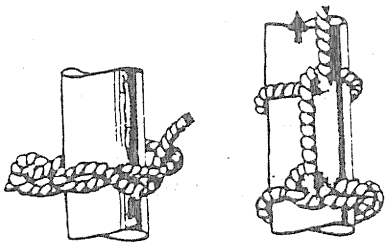


MARGARITA. Este nudo es valioso para hacer más corta, y por lo tanto, más tirante, una soga cuyos extremos están atados, o para reforzar alguna parte débil de una soga. Se recoge formando lazos, la cantidad de soga que se quiera acortar, y se hace luego un medio cote alrededor de cada lazo.

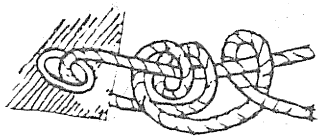


PESCADOR. Es útil para atar dos hebras lisas y tiesas, como los hilos de cirujano. No se corre, y es fácil de desatar. Se ponen las dos sogas paralelas, luego con el chicote de cada una se hace una media malla en derredor de la otra, de manera que los chicotes salgan del nudo en forma paralela a la parte fija de la otra soga, como se ve en el grabado. Cuando se aprieta el nudo tirando de las partes

fijas, las dos medias mallas se ajustan lado a lado en forma simétrica.



VUELTA DE BRAZA. Se usa para transportar troncos de árboles. Se pasa el chicote en derredor de la madera. Se lo hace dar una vuelta alrededor de la parte fija y se tuerce sobre sí mismo dos o más veces. El peso de la madera lo apretará. Cuando es usado para remolcar un tronco sobre el suelo, amárrele al menos un medio cote adicional en dirección al remolcador.

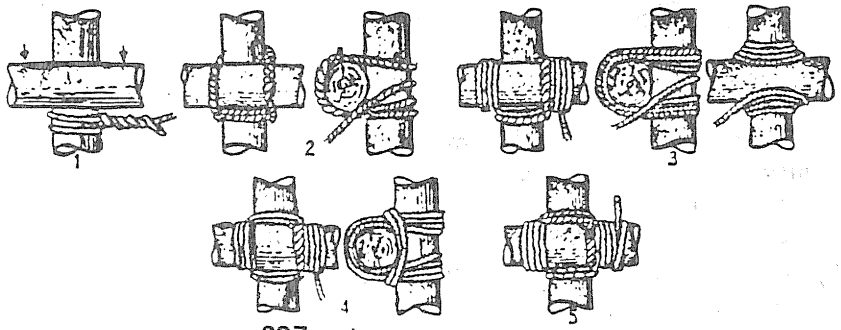


TENSOR. Se usa para atar las sogas de la carpa a las estacas. Se pasa la soga alrededor de la estaca. Amarre medio cote, y luego amarre un segundo medio cote más arriba de la soga. Pase la punta otra vez alrededor de la parte vertical ajustando la soga hasta el medio cote. Si se desea se puede dar otra vuelta alrededor de la estaca.

AMARRAS

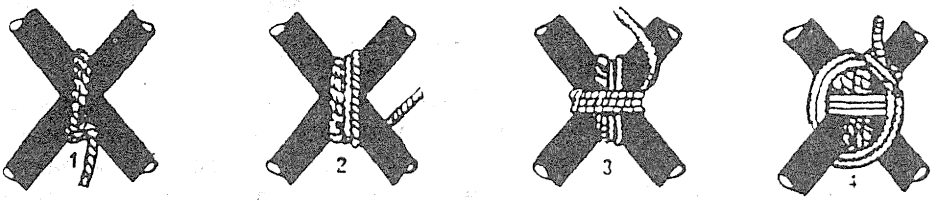
AMARRA LLANA. Para hacer la amarra llana, que se emplea para unir dos varas en ángulo recto, siga estos pasos:

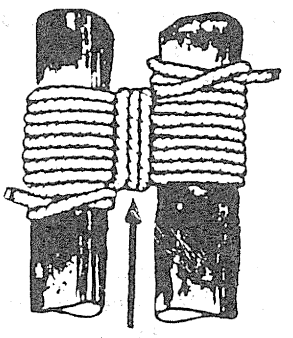
a. Coloque dos varas en la posición que muestra la ilustración 1.
b. Ate un ballestrinque a la vara vertical con un extremo de la cuerda, deslizando el nudo de modo que la parte más larga de la cuerda quede bien para tirar y ajustar el nudo.
c. Afirme las dos varas pasando la cuerda hacia abajo y por frente de la vara horizontal, luego por detrás de la vertical y nuevamente por el frente a la horizontal (pasando por debajo de ésta). Ahora hacia arriba, por detrás de la vertical, y la cuerda quedará en el punto en que comenzó. Repita por lo menos tres veces esta operación, y ajuste con fuerza la cuerda antes de hacer la vuelta siguiente para que la amarra quede bien presentada. Es importante que haga siempre el mismo tipo de vuelta. No cruce la cuerda sobre el centro de las varas, ni hacia arriba ni hacia abajo.
d. Apriete bien para terminar. Esto se logra pasando la cuerda entre las dos varas, tirando de las vueltas y ajustando bien las vueltas primeras.
e. Finalice con un ballestrinque.



AMARRA DIAGONAL. Para este tipo de amarra siga estos pasos:

a. Coloque dos varas en la posición que muestra la figura 1, formando una X. Manténgalas en esta posición.
b. Comience rodeándolas con un ballestrinque. En la misma dirección, haga tres o cuatro vueltas rodeando la horqueta.
c. Haga tres o cuatro vueltas en la dirección opuesta, en cruz. Ajuste bien en cada vuelta.
d. Apriete con tres vueltas entre las varas y finalice como en la amarra llana.



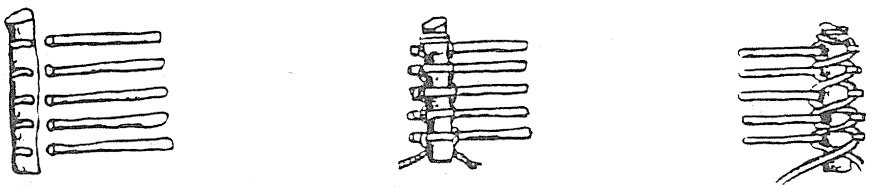


Asegurar

AMARRA CIRCULAR. Para hacer la amarra circular, siga estos pasos:

a. Haga un ballestrinque en una de las varas.
b. Coloque la segunda vara paralela y con el extremo sobrepuesto. Pase el chicote de la cuerda pase varias vueltas paralelas hasta que las dos varas queden firmes.
c. Apriete con tres vueltas de cuerda entre las dos varas, ajustando en cada vuelta.
d. Concluya con un ballestrinque o dos medios cotes.

AMARRA CONTINUA. La amarra continua sostiene varas pequeñas en ángulo recto contra varas más grandes y es útil para hacer la "tabla" de la mesa, asientos, etc. Para hacer una tabla de mesa siga estos pasos:



a. Corte las varas del tamaño que desee y desbásteles los extremos. Haga muescas en los soportes y coloque las varas que van cruzadas en su posición correcta.
b. Haga un ballestrinque en la vara de soporte, en la mitad de la cuerda, de modo que el nudo quede por debajo y los extremos a los costados.

Los extremos libres de la cuerda debieran ser de igual longitud. La ligadura debiera estar ubicada de tal manera que los extremos de la cuerda ajusten el nudo a medida que van descendiendo a lo largo de la vara de soporte.

c. Con un extremo en cada mano, pase la cuerda sobre la vara cruzada y luego bajo la vara de soporte.
d. Cruce la cuerda, formando una X. Tire y ajuste bien la cuerda.
e. Coloque la segunda vara cruzada y repita la operación hasta que todas hayan sido amarradas.
f. Finalice con dos medios cotes o ballestrinques y apriete los extremos de la cuerda bajo la última vara atravesada.

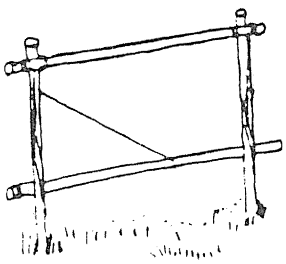
EQUIPO DE CAMPAMENTO. Con la destreza lograda en hacer amarras, trate de confeccionar los siguientes "muebles". Si los materiales son escasos, pueden hacerse modelos en miniatura.

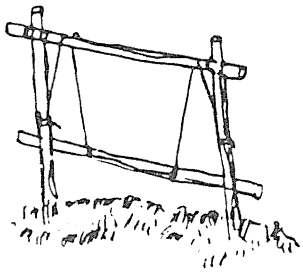
RECURSOS

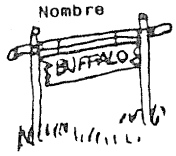
Manual de los Conquistadores

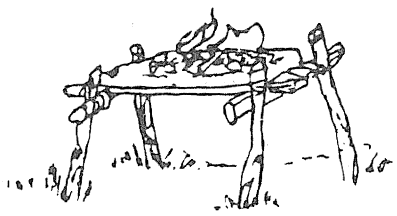
METODOS PARA EXAMINAR

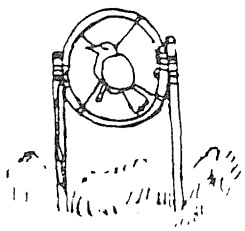
Demostrar destreza y comprensión de los requisitos.

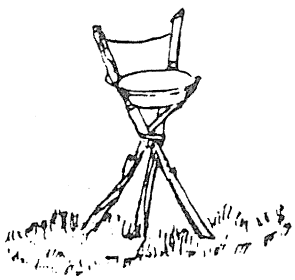

Portón con bisagra.
La bisagra es una soga

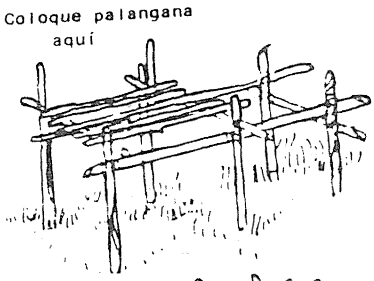

Puerta que se levanta.
Necesita dos guardias

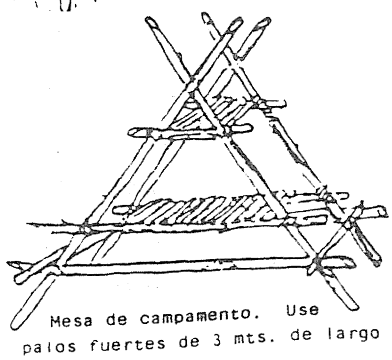



Altar, hoguera. Use 100 mm de lodo o arcilla

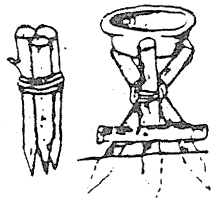

Señal. Use vigas verdes flexibles

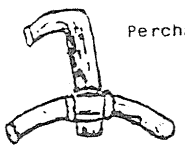

Lavamanos con toallero




Mesa de campamento. Use palos fuertes de 3 mts. de largo

Palangana de campamento




Percha

REQUISITO 4

APROBAR EL EXAMEN DE PRIMEROS AUXILIOS DE COMPAÑERO.

PERIODOS DE CLASES: Dos

OBJETIVO

Enseñar a los Compañeros los conocimientos y habilidades básicas en lo que respecta a los primeros auxilios.

EXPLICACION

Es preferible que la clase la enseñe un profesional, aunque esto no es obligatorio. No vacile en ponerse en contacto con alguna organización local de primeros auxilios.

METODOS PARA ENSEÑAR

Para comunicar los principios de Primeros Auxilios se recomiendan los siguientes métodos:

1. Lectura
2. Observación
3. Demostración
4. Participación

El instructor puede usar películas provistas por varias agencias.

PRIMEROS AUXILIOS

Primeros Auxilios son los primeros cuidados de emergencia que se brindan a un enfermo o herido.

Los objetivos de los Primeros Auxilios son los siguientes:

1. Conservar la vida.
2. Promover la recuperación.
3. Impedir que la herida o la enfermedad se empeore.

Las reglas de los Primeros Auxilios son las siguientes:

1. Cerciorarse enseguida de la situación y conocer las primeras medidas para sostener la vida.

2. Actuar con rapidez y tomar enseguida las siguientes medidas:

   - Eliminar todo lo que pueda impedir la circulación del aire - inclinar la cabeza hacia atrás si fuera necesario.
   - Respiración - restaurarla si fuera necesario.
   - Circulación - verificar el pulso, controlar hemorragias.
   - Grado de inconsciencia - notar la causa, dar tratamientos.

3. No dejar nunca inconsciente a la persona - recostarla y verificar el pulso y la respiración regularmente.

4. Buscar enseguida ayuda médica.

5. Examinar al paciente para ver si tiene heridas y tratarlas de acuerdo a su gravedad.

6. Tranquilizar al paciente, tratarlo con bondad y hacer arreglos para enviarlo a un hospital o a su casa.

El encargado de prestar primeros auxilios debe conocer:

1. Las causas detrás del accidente o la enfermedad.

2. Señales. Diferencias que se pueden notar de las condiciones normales - palidez, pulso, etc.

3. Síntomas. Sensaciones descritas por los pacientes - sed, dolor, náuseas.

Diagnóstico. Tomar una decisión de lo que le pasa al paciente.

Tratamiento. Decidir lo primero que hay que hacer y actuar con rapidez.

SABER COMO:

1. Tomar el pulso en las arterias radial y carótida.
2. Calcular el ritmo de respiración.
3. Tomar la temperatura del paciente.

	PULSO	RESPIRACION	TEMPERATURA
ADULTOS	60-80/minuto	12-15/minuto	36.9 C
NIÑOS	100/minuto	15-20/minuto	36.9 C
INFANTES	120/minuto	20-25/minuto	36.9 C

EQUIPO DE PRIMEROS AUXILIOS

Evite equipo o tratamiento elaborado. Recuerde que se trata de "primeros auxilios". Añada a esta lista básica según lo indiquen las condiciones locales.

a. 1 par de tijeras. Las quirúrgicas tienen una punta redonda.
b. 1 par de pinzas. Para quitar astillas y manejar los vendajes no adhesivos.
c. Curitas, imperdibles, algodón.
d. Antisépticos generales. No los use concentrados. Una cucharada por 300 medidas de agua.
e. Emplastos adhesivos o elásticos.
f. Vendajes - 4 triangulares (suficientes para la mayoría de los casos) vendajes de 2x25 mm; de 2x50 mm; de 2x75 mm; y de de 2x75 mm o x 100 mm.

g. Lavado de ojos. De los que se usan especialmente en casos de substancias químicas, humo, en los ojos, etc.
h. Vendajes no adhesivos. Paquetes individuales. Del tipo de teflón o "tulle gras".
i. Un vendaje combinado.
j. Jarabe de ipecacuana, 100 mg.
k. Un paquete de gaza cuadrada esterilizada.
l. Loción de calamina.
m. Alcohol.

TRATAMIENTO PARA CHOQUE (llamado ahora colapso circulatorio)

El choque o "shock" es una condición que se encuentra presente en todas las emergencias médicas. Es un estado de colapso con una reducción del volumen sanguíneo que circula al cerebro y al corazón.

El choque es ocasionado por la pérdida de sangre por hemorragia, quemaduras, vómitos o diarreas, ataque al corazón y envenenamiento, reacción de tipo nervioso e infección.

Sus síntomas son piel fría y pálida, pulso y respiración rápidos y finalmente se produce la pérdida de conocimiento. Muchas veces el paciente se siente mareado o casi desmayado, con náuseas y quizás con sed.

Las mejores medidas consisten en atender la causa y tomar las siguientes precauciones:

DESCANSO - Acostar enseguida a la víctima, con las piernas levantadas.

AIRE - Procurar que el paciente tenga suficiente aire. Aflojar toda la ropa apretada alrededor del cuello, el pecho y la cintura.

CALOR - No recalentar el cuerpo.

HERIDAS, CONTUSIONES

Herida es cualquier tipo de daño corporal en el que hay rotura de la piel, lo que permite la entrada de gérmenes, o puede haber daño de los tejidos profundos.

Heridas

- Limpiar la parte que rodea la herida y aplicar un antiséptico suave.
- Cubrir la herida con un vendaje estéril adecuado si es posible.
- Si hay algún objeto introducido, no se debe quitar. Aplique un vendaje.
- Nunca coloque un vendaje de algodón directamente sobre una herida, sino un vendaje de gasa.
- Si es necesario suturar la herida, hacerlo tan pronto como sea posible.

Contusiones

Una contusión es una hemorragia menor debajo de la piel. Se la reconoce por el dolor, la inflamación, la decoloración y la sensibilidad.

- El mejor tratamiento es elevación de la parte afectada, aplicación de un paño que permita la evaporación o un vendaje firme.
- Para reducir la inflamación se deben aplicar paños húmedos fríos durante 20 minutos.
- También se puede usar bolsa de hielo y agua correctamente aplicada.

HEMORRAGIAS

La hemorragia externa puede ser arterial o venosa. Las arterias son por lo general de un rojo brillante y la sangre sale a chorros. Las venas por lo general son de un rojo más oscuro y la sangre fluye más suavemente, y la de los capilares (como en la irritación del salpullido), se exuda.

Tratamiento:

- Actuar rápidamente ya que la pérdida de sangre agrava el choque.
- Detener la hemorragia usando presión directa sobre la herida donde sea apropiado.
- Aplicar una venda, usando una compresa o fabricar la venda y elevar la parte afectada.
- Si la hemorragia persiste después de aplicar la almohadilla y el vendaje, añadir otra almohadilla y otro vendaje con firmeza. Esto, además del descanso y la elevación debe ser suficiente.
- Al hacer descansar al paciente se ayuda a reducir la presión sanguínea.
- No tocar los coágulos.

Hemorragia Interna - Tiene todos los síntomas de un choque, además de lo siguiente:

- Mucha sed, inquietud y falta de aire.
- Si se escupen espumarajos de sangre brillante, eso indica que la hemorragia es en los pulmones.
- Si se vomita sangre en forma de granos de café, eso indica que hay hemorragia en la parte del estómago.
- Hacer descansar al paciente y procurar ayuda médica enseguida.

COMO CONTROLAR LAS HEMORRAGIAS DE CIERTOS LUGARES

Por la nariz. Puede ser de importancia si no se detiene rápidamente.

- Siente al paciente con la cabeza ligeramente hacia adelante.
- Afloje la ropa alrededor del cuello, el pecho y la cintura.
- Instruya al paciente que no se suene la nariz.
- Instruya al paciente a respirar por la boca.
- Aplique presión a la aleta de la nariz por diez minutos por lo menos.
- Aplique bolsa de hielo o toallas mojadas al cuello, la frente y el puente de la nariz.

Por el alvéolo de un diente:

- Coloque una almohadilla firme de gaza (no de algodón o lana) sobre el alvéolo y pida al paciente que lo muerda.

Por la palma de la mano:

- Vende la mano.
- Haga que el paciente cierre la mano con firmeza.
- Coloque un vendaje en el puño.
- Coloque el brazo en un cabestrillo triangular y haga descansar al paciente.

RECURSOS

Manual de los scout.

METODOS PARA EXAMINAR

Rendir un examen de Primeros Auxilios de Compañeros basado en el material presentado en este manual.

REQUISITO AVANZADO 1

HACER CINCO DIFERENTES FUEGOS Y DESCRIBIR SU USO. DISCUTIR LAS REGLAS DE SEGURIDAD.

PERIODOS DE CLASE: Uno

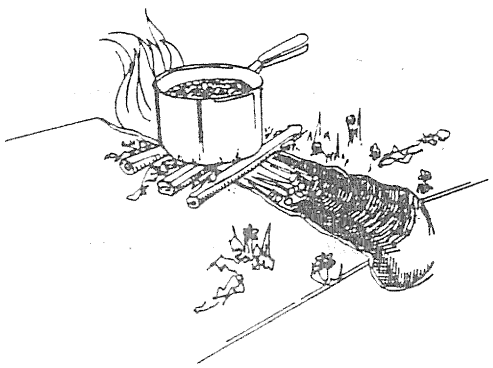
OBJETIVO

1. Enseñar el uso del fuego como una ventaja personal para producir calor, proteger y preparar los alimentos.
2. Enseñar que el fuego puede ser un amigo y también un enemigo.

METODOS PARA ENSEÑAR

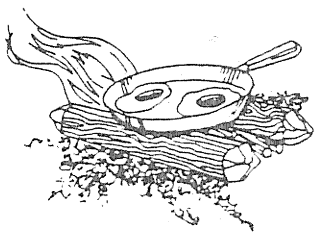
Seleccionar las clases de fuego que se quieran enseñar y demostrarlos al aire libre. Hacer practicar a los Compañeros.

A. HACIENDO FOGONES

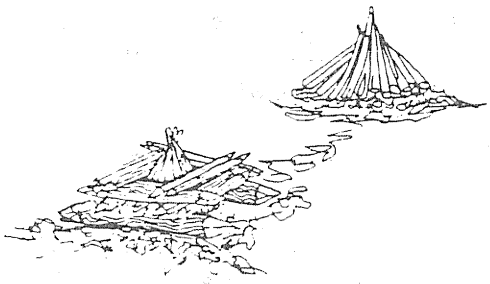


Fuego de Trinchera. Cave una zanja de unos 13 cm de ancho, con una inclinación de 13 cm de largo, hacia el extremo del lado del viento y de 17-22 cm de profundidad hacia el lado opuesto del viento. Coloque cinco o seis ramas atravesadas encima de la zanja para colocar las ollas para cocinar. Las ramas deben estar todavía verdes o bien mojadas. Este fuego es bueno para los lugares donde sopla viento o donde hay peligro de que el fuego se extienda, pero

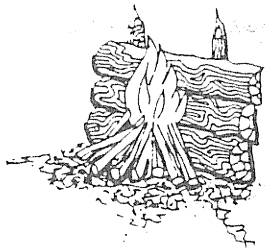
si llueve, la zanja se inunda rápidamente.



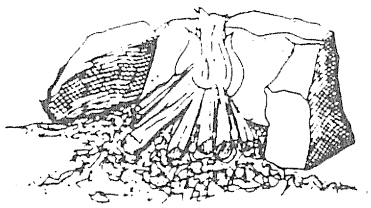
Fuego de Cazador. Coloque dos troncos recién cortados, uno al lado del otro. Sepárelos un poco de uno de los extremos, permitiendo que circule aire entre ellos. La parte separada debe ser de 33 a 35 cm de ancho y el otro extremo debe quedar suficientemente junto para que quepan las ollas más pequeñas. (Los troncos se pueden substituir por piedras grandes, en este caso también se llama fuego de plataforma).



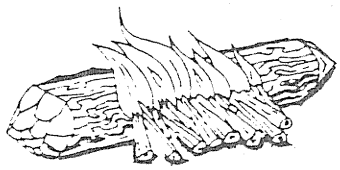
Fuego de Indio - Tipi. Empiece formando una pequeña tienda de indio. Añada estacas alrededor. Este fuego es rápido y fácil de hacer. Permite buena ventilación y carbones que duran.



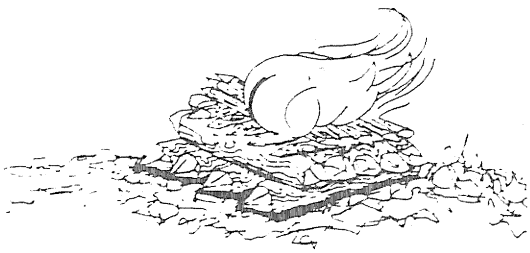
Fuego Reflector de Madera. Use troncos recién cortados para este fuego. Coloque lodo (fango) en las hendeduras. Haga el fuego hacia el lado expuesto al viento para que el humo sople hacia el lado contrario al suyo. Para cocinar, acumule unos carbones para colocar encima la olla.



Fuego Reflector de Piedra. Es un fuego que produce buen calor. Las piedras siguen radiando calor después que el fuego se apaga. Para obtener la mejor reflección, coloque las piedras formando tres lados alrededor del fuego. También puede usar un peñasco o montículo de tierra.



Fuego de Soporte o de Cobertizo. Es un fuego acogedor para pocos acampantes. También sirve para calefacción. Coloque un tronco grande para que sirva de soporte. Luego acumule varias estacas contra el tronco.



Fuego de Cabaña. Este es el mejor fuego para que un grupo grande se siente alrededor. Hay que hacerlo sólido. Coloque la mecha y la leña alta. Encienda el fuego cerca de la parte de arriba. Este fuego se puede hacer grande o pequeño, dependiendo del tamaño del grupo.



Fuego de Matorral. Corte ramas de un largo conveniente y forme grupos paralelos. El fuego paralelo quema más caliente y más rápido. Empiece con un pequeño fuego de estacas al lado del viento. No haga la pila demasiado grande y tampoco haga este fuego si hay mucho viento.

B. REGLAS DE SEGURIDAD

1. Verifique siempre con un guardabosque del servicio forestal del lugar donde piensa acampar y pregúntele por los reglamentos para hacer el fuego. Los requisitos pueden variar en distintos lugares. También puede variar el equipo necesario. En algunos lugares se exige un permiso especial. Si es así, debe conseguir uno.

2. Limpie un espacio de tres metros de diámetro por lo menos de hojas y otras cosas que puedan extender el fuego.

3. Si no hay regulaciones de fuego en el lugar, lleve un equipo necesario para casos de emergencia; por lo menos hay que tener a mano una pala o tenedor antes de empezar el fuego.

4. Nunca haga un fuego debajo de una rama baja de un árbol.

5. Mantenga siempre el fuego de pequeño tamaño. Lo único que haría un fuego grande es provocar una huída.

6. No juegue nunca con fuego. Es peligroso hacer antorchas y agitarlas de un lado al otro o escarbar en el fuego para que las cenizas sean llevadas por el viento, pues pueden caer en algún lugar y hacerlo arder.

7. Cuando ya no necesite el fuego, apáguelo. Ningún fuego queda completamente apagado hasta que se le haya echado encima bastante agua. El agua se debe rociar sobre el fuego, no solamente dejar que corra. Luego revuelva las cenizas y rocíe más agua hasta estar seguro que las cenizas están empapadas en agua. Algunas tribus de indios no consideran apagado un fuego hasta que pueden colocar las manos sobre las cenizas. Si se cerciora que ya no hay fuego, coloque dos troncos secos en forma de cruz donde estaba el fuego, con lo que indicará que estaba completamente apagado cuando abandonaron el lugar. Esta es una buena regla para los menores.

8. No deje nunca un fuego sin vigilancia.

9. No haga nunca fuego cuando sople mucho viento.

REQUISITO 2

COCINAR UNA COMIDA DE CAMPAMENTO SIN LA AYUDA DE UTENSILIOS.

PERIODOS DE CLASE: Uno

METODOS PARA ENSEÑAR

No se usa ni siquiera papel de aluminio. A continuación aparecen instrucciones para cocinar. Este es un requisito de cocina verdaderamente divertido para todos.

Papas. Dos papas o más. Hagan juntos un fuego. Cave un hueco en la tierra un poquito más profundo que el tamaño de las papas. Si es posible, cubra el fondo con piedras planas. Empiece el fuego en el hueco y manténgalo por una media hora. Luego eche el fuego a un lado con un palito, coloque las papas en el hueco, cúbralas con una capa de tierra y arrime el fuego sobre ellas. Ponga más leña y mantenga el fuego por una hora más. Para saber si las papas están cocinadas, introdúzcales un palito fino, y si puede hacerlo fácilmente, las papas estarán listas para comer.

Vegetales. De la misma manera se pueden asar zanahorias, remolachas y nabos pequeños. También cebollas, pero en estos casos el fuego debe mantenerse de 50 minutos a una hora. También se pueden asar tomates y manzanas si los envuelve en hojas verdes grandes y las forra con tiras de corteza verde de buen grueso.

Maíz en sus propias mazorcas. Primero hay que quitarles las pelusas. El maíz también se puede cocinar en agua, con todo y mazorca, o se puede asar sobre carbones encendidos durante unos ocho minutos, dándoles vuelta de vez en cuando. También se puede asar maíz quitándoles las hojas y colocando las mazorcas entre dos palitos. Se les sostiene sobre las brazas y se les va dando vuelta despacio.

Banana Asada Como Postre. Ponga carbones sobre las bananas, y áselas hasta que la cáscara esté carbonizada.

Pan de Campamento. Lleve un saco hecho de un pedazo de muselina. Coloque en el saco harina de bizcocho o galleta, o una mezcla de una taza de harina corriente, 1/4 cucharadita de sal y 1 1/2 cucharadita de grasa. Para hacer la masa, abra un hueco en la mezcla de harina dentro del mismo saco y vierta 1/2 taza de agua. Con un palito, revuelva el agua para mezclarla con la harina hasta que se le pegue al palito una buena cantidad de masa.

Pan en Ceniza. La manera más fácil de hornear pan es formar una hogaza con la masa de unos 3 cm de grueso, poner carbones y ceniza a un lado y colocarla directamente en la tierra donde estaba el fuego. Cubra la masa con cenizas y vuelva a colocar los carbones encima. Después de diez minutos, pruebe la masa, introduciéndole una varilla de yerba. Si sale limpia, ya estará listo el pan.

Roscas. Corte una varita recta de unos 10 cm. de largo, del grueso de dos

dedos. Estreche los dos extremos. Raspe bien la varita y séquela sobre el fuego por un momento; luego engrásela un poquito. Forme un salchichón con la masa, del largo de dos dedos, y del grueso de uno. Enróllela en espiral alrededor del palito. Entierre el palito en la tierra, inclinado hacia el fuego. Regule el calor, dando vuelta a la varita y cambiándola para que el otro extremo sea el que quede enterrado, hasta que la masa se ponga de color pardo. Pruébela con una varilla de yerba, como en el pan en cenizas.

Huevos en Conchas de Cebolla y Mitades de Naranja. Las conchas de cebolla son recipientes perfectos para cocinar huevos. Corte una cebolla grande a la mitad y sáquele el centro hasta que queden unas tres capas exteriores. Rompa el huevo dentro de esta concha y póngala sobre brazas. Cuando el huevo esté cocinado, quite las capas de cebolla.

Huevos a la Suprema. Esta es una buena manera de cocinar huevos en la arena. Abra un huequito pequeño en cada extremo del huevo con un cuchillo. A través de esos huecos, ponga un palito de madera fresca. Póngalo en tenedores sobre los carbones. Cocine por diez minutos.

IMU. Cave un hueco de 1/2 metro cuadrado y 1/2 metro de profundidad. Coloque una red de fuego en una plataforma de astillas de madera sobre el hueco. En la tercera capa de madera, ponga una capa de piedras, del tamaño de un ladrillo. Encienda la llama por 1 1/2 hora, hasta que las piras estén casi blancas de calor y hayan caído en el hueco.

Ahora, con rapidez, eche con una pala pedazos de madera candentes y piedras y carbones al fondo del hueco. Eche encima algunos extremos de los vegetales y hojas (de uvas silvestres, arces, sicomoro) mojadas en agua. Coloque sobre las hojas una lata grande de carne vegetal por cada cuatro acampantes y ponga dentro de cada una, una papa, un boniato, una zanahoria, dos mazorcas de maíz, un plátano verde y como postre, una manzana.

Cúbralo todo con más hojas, luego tape el hueco con un saco mojado de arpillera o yute. Cubra todo con tierra, para que no salga humo. Después de dos horas, abra el IMU con cuidado. Sirva las viandas y vegetales, y ¡mire cómo desaparecen!

Cocina Sobre Piedras Planas. De esta forma se pueden cocinar buenas cenas de excursiones. Se busca una buena piedra plana y se coloca sobre cuatro piedras para formar un fogón. Antes de ponerle cerca el fuego, hay que lavarla y secarla bien. Encienda entonces un buen fuego que se mantenga a una temperatura bastante regular. Puede cocinar al mismo tiempo huevos y tortas delgadas de pan. Puede usar un poquito de grasa para las tortas.

REQUISITO 3

PREPARAR UNA TABLA DE NUDOS CON QUINCE DIFERENTES NUDOS POR LO MENOS.

PERIODOS DE CLASE: Uno

Para hacer esta colección de nudos, la tabla debe ser de un metro cuadrado por lo menos y de 1.15 cm de grueso. Un buen material sería "playwood" o madera prensada.

Cada Conquistador debe hacer su propia tabla. La tabla debe formar un cuadrado perfecto. Hay que lijarla bien y quitarle todos los letreros por medio del sistema de quemar o escribir sobre madera, y darle el terminado que prefiera el Conquistador.

Estimule a los Conquistadores a terminar la especialidad en nudos que requiere 25 nudos diferentes.

EXPLORADOR

AYUDAS DE ENSEÑANZA PARA EXPLORADORES

AL PREPARARSE PARA ENSEÑAR ESTA CLASE, LOS INSTRUCTORES DEBEN LEER LO SIGUIENTE:

"Cómo Usar el Manual"	Pág. No. 7
"Conociendo al Conquistador"	Pág. No. 15
"El Papel del Instructor"	Pág. No. 18
"Diagramas para el Trabajo de las Clases"	Pág. No. 27
"Cómo Enseñar una Clase"	Pág. No. 32
"Cómo Usar el Plan de Clases"	Pág. No. 43

Veinticinco períodos de clase (de aproximadamente 30 minutos cada uno) han sido asignados para completar el curso básico de EXPLORADOR, y ocho períodos para cumplir los requisitos de la clase AVANZADA.

COMO USAR EL PLAN DE CLASES

Para ayudar a los instructores a organizar el plan de estudio presentamos a continuación una sugerencia de cómo dividir y completar este trabajo en 20 reuniones.

El plan de clases debe organizarse de tal manera que los Conquistadores tengan tareas que realizar en los días designados para campamentos.

La asociación/misión requiere que se tengan dos salidas al mes. Los maestros deben aprovechar estas salidas para cumplir con algunos requisitos.

Notarán que se usa un plan de enseñanza para la Alternativa A y la Alternativa B, la que se divide en dos partes. (Esto es porque un plan cubre los requisitos de la Sección I y otro la Sección II).

NOTA: Estos planes de enseñanza son solamente sugerencias. Modifíquelos y adáptelos para suplir las necesidades de su iglesia.

NO. DE PROGRAMA O SEMANA	ALTERNATIVA A
1	Ley - discutir y aprender, y actividad. Presentar lectura - "El Sendero de la Felicidad". Presentar el Club de Libros. Miembros y Cuotas.
2	Uso de la Concordancia. Diseño tarjeta del voto. Planee participar en 3 programas de la iglesia. Lea Lucas antes de la próxima reunión.
3	Escoja y discuta una porción de Lucas. Presente especialidades de la naturaleza. Lea Juan antes de la próxima reunión.
4	Escoja y discuta una porción de Juan. Mapa topográfico - usos, 20 señales y símbolos. Matrícula de nuevos miembros, Conquistadores, Escuela Sabática, etc.
5	ACAMPAR - 2 noches, selección lugar campamento, 2 comidas. Repasar lazos básicos, y hacer (construir) un artículo de los muebles de campamento.
6	Discuta la historia de la salvación en base a Lucas o Juan. Especialidad de la naturaleza.
7	DOS VECES AL MES. Identificar 6 huellas de animales/pájaros - hacer 3 modelos en yeso.
8	Aprender y explicar Proverbios 20:1 y 23:29-32. Estrellas, planetas y constelaciones.
9	ACAMPAR. Repase Proverbios 20:1 y 23:29-32. Identifique estrellas, planetas y constelaciones. Mapa topográfico y símbolos - uso práctico.
10	Audiovisual - "Tell It To The World" (Dilo al Mundo). Trabajo de especialidades.
11	Discusión de 1844 hasta J. N. Andrews. Trabajo de especialidades.
12	DOS VECES AL MES - caminata de 8 kilómetros, y registro. Caminata de 16 km. lista de ropa que se usa, informe.
13	Examen sobre Historia Denominacional. Especialidad de recreación o artes manuales.

14	Bandera y banderín del Conquistador - componentes y uso. Planear menú para 4 personas, para 3 días de campamento usando 3 diferentes clases de comidas deshidratadas.
15	ACAMPAR - Identificar las estrellas del curso avanzado, significado espiritual de Orión. Presentar señales - semáforo, morse, de los mudos, etc.
16	Aprenda sobre servicios a la comunidad en su vecindario, o ciudad, discuta la manera de poder ayudar. Primeros auxilios.
17	Examen sobre Gemas Bíblicas. Terminar primeros auxilios, examen.
18	DOS VECES AL MES - señales, semáforo, morse, etc.
19	Examen sobre Historia Denominacional. Terminar especialidad en recreación o artes manuales.
20	Informe del proyecto de servicio a la comunidad. Terminar especialidades. Revisar trabajo terminado.

NO. DE PROGRAMA O SEMANA	ALTERNATIVA B - SECCION I
1	Promover "El Sendero de la Felicidad". Animar a aprender Gemas Bíblicas.
2	Enseñe la ley y lo que significa, y actividad. Presentar los libros del Club de Libros.
3	Familiarizar la clase con el servicio a la comunidad en vecindario o ciudad, y planee la participación en uno.
4	Demuestre cómo usar la Concordancia. Discuta la participación en 3 programas de la iglesia.
5	Comenzar lectura personal de Lucas y Juan. Discuta el efecto del alcohol sobre la salud, voto.
6	ACAMPAR.
7	Revise las lecturas. Informe proyecto servicio a la comunidad. Discusión sobre alcohol.
8	Discutir porción de Lucas, Juan. Informe de la participación en programas de la iglesia.
9	Repasar uso Concordancia. Promover Gemas Bíblicas.
10	Presentar especialidades naturaleza.
11	Especialidad de la naturaleza.
12	ACAMPAR.
13	Especialidad naturaleza.
14	Terminar especialidad naturaleza.
15	Discutir Historia de la salvación según Lucas y Juan.
16	Audiovisual "Tell It To The World" (Dilo al mundo).
17	Discutir desde 1844 hasta la salida de J. N. Andrews.
18	ACAMPAR.
19	Memorizar y explicar Proverbios 20:1 y 23:29-32.
20	Mostrar otra vez audiovisual "Dilo al mundo". Contestar examen.

NO. DE PROGRAMA O SEMANA	ALTERNATIVA B - SECCION II
1	Membresía y cuotas. Componentes y usos de la bandera y banderín del Conquistador.
2	Empezar especialidad en recreación o artes manuales. Repasar la Ley del Menor, y actividad.
3	Trabajo en especialidades - recreación o artes manuales. Promover servicio a la comunidad.
4	Discutir la escogencia de un buen lugar de campamento. Planee campamento. Empiece especialidad de naturaleza.
5	Especialidad de la naturaleza. Planee comidas para el campamento.
6	ACAMPAR - 2 noches, cocinar 2 comidas. Caminata de 8 km. y escribir informe. Identificar 6 huellas de animales/pájaros, y hacer molde de yeso. Especialidad de la naturaleza.
7	Terminar especialidad de la naturaleza.
8	Primeros auxilios.
9	Primeros auxilios y examen.
10	Enseñe los planetas, estrellas y constelaciones.
11	Continúe con planetas, estrellas y constelaciones. Discuta la ropa para caminata de 16 km. Matrícula de nuevos miembros en Escuela Sabática, Conquistadores, Cursos por correspondencia, etc.
12	ACAMPAR - participar caminata 16 km. Examen sobre planetas, estrellas y constelaciones.
13	Mapas topográficos y símbolos.
14	Mapas topográficos y símbolos.
15	Repasar lazos.
16	Enseñe señales - semáforo, morse, etc.
17	Planee menú para 4 personas para 3 días de campamento, comida deshidratada.

18	ACAMPAR - Haga (construya) los muebles de campamento requeridos. Practique señales - semáforo, etc.
19	Más estrellas y constelaciones, significado de orión.
20	Repase y revise todo el trabajo.

REQUISITOS PARA EXPLORADORES

GENERALES

1. Tener 12 años y/o estar en el séptimo grado o su equivalente.
2. Ser un miembro activo del Club de Conquistadores.
3. Aprender o repasar el significado de la Ley de los Conquistadores y demostrar su comprensión participando en una de las siguientes actividades: Representaciones, paneles, composiciones o preparar un proyecto de su elección.
4. Leer el libro El Sendero de la Felicidad, si no lo ha leído antes.
5. Tener un certificado vigente del Club de Libros y escribir por lo menos un párrafo de resumen de cada libro.

AVANZADO

Conocer la composición y el uso adecuado de la bandera de los Conquistadores y del banderín de su unidad.

INVESTIGACION BIBLICA

1. Familiarizarse con el uso de la Concordancia.

2. Tener un certificado vigente de gemas bíblicas.

3. Leer los evangelios de Lucas y Juan en cualquier versión e intercambiar ideas en el grupo sobre tres de cualquiera de las siguientes citas:

Luc. 4:16-19	Lectura de las Escrituras
Luc. 11: 9-13	Pedid, buscad, llamad
Luc. 21:25-28	Señales de la Segunda Venida
Juan 13:12-17	Humildad
Juan 14:1-3	La promesa del Señor
Juan 15:5-8	La vid y los pámpanos

4. En consulta con el consejero elegir una de las siguientes porciones:

A.	Juan 3	Nicodemo
B.	Juan 4	La mujer junto al pozo
C.	Lucas 15	El hijo pródigo
D.	Lucas 10	El buen samaritano
E.	Lucas 19	Zaqueo

y expresar cómo entiende que Jesús salva a los individuos usando uno de los siguientes métodos:

A. Intercambiar ideas por grupos asesorados por el consejero.
B. Presentar charlas a los Conquistadores.
C. Escribir una composición.
D. Hacer series de láminas, diagramas o modelos.
E. Escribir un poema o canto.

5. Aprender de memoria y explicar Proverbios 20:1 y 23:29-32.

AVANZADO

Poder identificar la estrella Achernar, la Cruz del Sur, las Indicadoras y Orión. Conocer la importancia de la constelación de Orión como se relata en Primeros Escritos.

SIRVIENDO A OTROS

1. Familiarizarse con los servicios a la comunidad y ayudar en uno de ellos por lo menos.

2. Participar en tres programas de la iglesia por lo menos.

AVANZADO

Matricular a un nuevo miembro en la Escuela Sabática, el Club de Conquistadores o en un curso bíblico por correspondencia.

HISTORIA DENOMINACIONAL

Ver la presentación audiovisual titulada "Cuéntaselo al Mundo" y discutir como clase el período de tiempo de 1844 hasta la partida de J. N. Andrews como el primer misionero enviado por la Iglesia Adventista.

AVANZADO

Presentar un exámen basado en la presentación audiovisual "Cuéntaselo al Mundo".

SALUD

1. Realizar una de las siguientes actividades, y preparar una Tarjeta de Voto para elegir un estilo de vida libre de bebidas alcohólicas.

   A. Participar en un intercambio de ideas en clase sobre los efectos físicos del alcohol en el cuerpo.

   B. Ver una representación audiovisual sobre el alcohol y otras drogas, y discutir sus efectos en el cuerpo humano.

2. Participar en una caminata de ocho kilómetros y escribir un breve informe.

AVANZADO

Participar en una caminata de 16 kilómetros y hacer una lista de la ropa adecuada para realizarla.

ESTUDIO DE LA NATURALEZA

1. Identificar tres planetas, cinco estrellas y cinco constelaciones.

2. Completar una de las siguientes especialidades: Anfibios, Aves, Flores, Cosmografía o Climatología.

AVANZADO

Identificar seis huellas de animales o aves. Hacer un molde de yeso de tres huellas.

HABILIDADES PARA ACAMPAR Y DE SUPERVIVENCIA

1. Acampar al aire libre por dos noches. Repasar los requisitos de un buen lugar para acampar. Hacer planes y cocinar dos comidas de campamento.

2. Aprobar un examen de primeros auxilios de Exploradores.

3. Completar una especialidad de Recreación, Artes y Trabajos Manuales que no se haya estudiado anteriormente.

4. Explicar lo que son los mapas topográficos, dónde se pueden conseguir y cuáles son sus aplicaciones. Identificar por lo menos veinte señales y símbolos que se usan en los mapas topográficos.

AVANZADO

1. Repasar las amarras básicas y hacer un mueble de campamento.

2. Planear un menú para tres días de campamento para cuatro personas.

3. Poder transmitir y recibir mensajes con el sistema de Señales de Semáforo, o con el Código Morse, o con el Lenguaje de los Sordomudos, o tener un conocimiento básico para una comunicación de radio de dos vías.

GENERALES

Esta sección requiere una clase y la sección avanzada requiere otra.

REQUISITO 1

TENER 12 AÑOS DE EDAD Y/0 ESTAR EN EL SEPTIMO GRADO O SU EQUIVALENTE.

Se pueden añadir miembros nuevos cada trimestre o en cualquier momento que convenga al club.

REQUISITO 2

SER MIEMBRO ACTIVO DEL CLUB DE CONQUISTADORES.

EXPLICACION

Para ser un miembro activo el menor deberá:

a. Pagar fielmente la cuota del club.
b. Participar en el 75 por ciento de las actividades por lo menos.

El Conquistador debe apoyar al Club de Conquistadores con su influencia y aceptar las responsabilidades que le sean confiadas.

REQUISITO 3

APRENDER O REPASAR EL SIGNIFICADO DE LA LEY DEL CONQUISTADOR Y DEMOSTRAR SU COMPRENSION AL PARTICIPAR EN UNA DE LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES:

REPRESENTACIONES, PANELES, COMPOSICIONES O PREPARAR UN PROYECTO DE SU ELECCION.

PERIODOS DE CLASE: Uno

PARA MI, LA LEY DEL CONQUISTADOR significa...

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

SIGNIFICADO DE LA LEY:

Observar la Devoción Matutina. Los muchachos y las niñas deben orar y estudiar la Biblia todos los días. La mejor manera de empezar el día es estudiando la Devoción Matutina que ha sido preparada como un devocional diario para cada Conquistador.

El primer alimento que necesito es la Palabra de Dios. Me propongo estudiarla y meditar en ella y hacer esto como parte de mi devoción diaria.

Me propongo orar, agradeciendo a Dios por sus bendiciones y pidiéndole las cosas que otros y yo necesitamos. Dios ha prometido escucharme.

Compartiré lo que aprenda de la Palabra de Dios con mi familia y otras personas. Yo quiero que Jesús venga pronto y quiero que otros lo conozcan personalmente como yo lo conozco.

Observaré la Devoción Matutina porque el plan de Dios es enriquecer mi vida y prepararme para su reino.

Cumplir con la Parte que me Toca. "El mundo no necesita tanto hombres de gran intelecto como de carácter noble" (La Educación, pág. 221).

"Un carácter formado a la semejanza divina es el único tesoro que podemos llevar de este mundo al venidero. Los que en este mundo andan de acuerdo con las instrucciones de Cristo, llevarán consigo a las mansiones celestiales toda adquisición divina. Y en el cielo mejoraremos continuamente. Cuán importante es, pues, el desarrollo del carácter en esta vida" (Mensajes para los Jóvenes, págs. 98,99),

Reconociendo esta gran necesidad en el mundo y en mi vida, no tendré temor de nada que constituya mi deber. Llevaré mis responsabilidades alegremente, en mi casa, en la escuela y en la iglesia. Demostraré una buena ética deportiva al jugar y siempre trataré de hacer lo mejor.

Haré la parte que me toca manteniéndome fuera de problemas, cuidando mi dinero, respetando lo que no es mío y cumpliendo fielmente todas mis responsabilidades.

Cuidar mi Cuerpo. "La salud física perfecta es una de las más grandes ayudas para formar en la juventud caracteres puros y nobles, fortaleciéndolos para dominar el apetito y refrenar los excesos degradantes" (MJ, pág. 231).

Reconozco que el mejor tiempo para establecer buenos hábitos, aprender el dominio propio y mantener saludable mi cuerpo es la juventud. También reconozco que mi cuerpo es el templo del Espíritu Santo y que se me ha confiado su cuidado. Mi responsabilidad consiste en aprender principios y normas que me ayuden a vivir feliz y libre de los vicios y corrupciones del mundo.

Haré todo lo posible por mantener mi cuerpo en buenas condiciones practicando ejercicios de respiración, ejercicios físicos, comiendo alimentos saludables y vistiéndome decorosamente, evitando el uso de bebidas alcohólicas, cigarrillos, te, café y drogas.

Me propongo no acortar mi vida y mi oportunidad de servir a Dios haciendo mal uso de mis facultades físicas.

Tener una Mirada Franca. La Biblia dice que "los ojos de Jehová están en todo lugar, mirando a los malos y a los buenos" (Proverbios 15:3).

Mantener pura la mirada quiere decir que no importa donde esté, ya sea al aire libre o en los oscuros pasadizos de la vida, podré mirar a Jesús de frente sin sentir temor. Adán y Eva se escondieron de la presencia de Dios. Ellos no podían resistir su mirada porque habían pecado.

Con el fin de mantener una mirada pura, no debo mentir ni engañar. Diré siempre la verdad aunque me duela. Eliminaré de mi mente todo pensamiento y conversación indecente.

Ser Cortés y Obediente. "La regla de oro es el principio de la cortesía verdadera, cuya ilustración más exacta se ve en la vida y el carácter de Jesús. ¡Oh! ¡qué rayos de amabilidad y belleza se desprendían de la vida diaria de nuestro Salvador! ¡Qué dulzura emanaba de su misma presencia! El mismo espíritu se revelará en sus hijos" (MJ, pág. 418).

Quiero ser cortés porque la cortesía es amor que se desprende de un corazón que refleja el amor de Jesús. Saludaré a los demás bondadosamente y siempre estaré listo para ayudar a los extraños, a los ancianos, a los enfermos, a los pobres, y a los niñitos.

Comprendo que la obediencia a Dios debe venir primero, luego, la obediencia a los padres, después la obediencia a los maestros y a los directores. Quiero seguir el ejemplo de Jesús, quien fue obediente hasta la muerte de cruz. El vino para cumplir una misión y fue obediente a su Padre Celestial.

Andar con Reverencia en la Casa de Dios. Cuando Moisés fue a la presencia de Dios para recibir los Diez Mandamientos, se le pidió al pueblo que se santificara y lavara sus vestidos. Ellos tenían que mostrar reverencia ante el Dios del universo. "Tanto los niños como los jóvenes nunca deben sentir que es motivo de orgullo ser indiferentes y descuidados en las reuniones donde se adora a Dios" (MJ, págs. 263,264).

Andaré cuidadosamente en el santuario, haciendo que mis pies, mis manos y mi corazón se adapten al momento y al lugar. Dios está presente en el edificio de la iglesia, porque es un edificio dedicado a su servicio. Por eso seré cuidadoso y reverente en todo lo que haga o diga.

Seré reverente en la oración; cerraré mis ojos y mantendré una postura adecuada mientras hablo con Dios.

Respetaré el santuario, sus edificios, sus muebles; no hablaré con mis compañeros; recordaré siempre que los ángeles se cubren humildemente cuando se acercan al trono de Dios.

Conservar una Canción en el Corazón. "La melodía de la alabanza es la atmósfera del cielo; y cuando el cielo se pone en contacto con la tierra, se oye música y alabanza, acciones de gracias y voz de melodía" (MJ, pág. 291).

Sabemos que la música es tanto un acto de adoración como la oración. A veces no lo entendemos así y cantamos los himnos sin expresión. Debemos aprender a alabar a Dios aquí en la tierra, porque éste será uno de los temas de la eternidad. Debiera haber gozo en nuestros corazones porque Jesús vino a este mundo y murió por todos nosotros.

Mantendré una canción en mi corazón porque soy feliz, por haber sido redimido. Cantaré cuando esté solo y cuando esté en compañía de otros. Quiero que ellos sientan el gozo que yo siento por mi salvación , y el gozo de ser cristiano, la felicidad que se experimenta con Cristo. Cantaré cuando las cosas vayan bien y cuando vayan mal. Yo sé que las pruebas y dificultades son los medios que Dios usa para amoldarme.

"Cántense en el hogar cantos dulces y puros, y habrá menos palabras de censura y más de alegría, esperanza y gozo. Cántese en la escuela, y los alumnos serán atraídos más a Dios, a sus maestros, y los unos a los otros" (MJ, pág. 290).

Trabajar para Dios. El objetivo supremo de cada menor adventista es realizar la obra de Dios. "Los niños pueden ser misioneros aceptables en el hogar y en la iglesia. Dios desea que se les enseñe que están en este mundo para prestar servicio útil, no solamente para jugar. En el hogar se los puede educar para hacer obra misionera que los preparará para actuar en más vastas esferas de utilidad. Padres, ayudad a los niños a realizar el propósito que Dios tiene para ellos" (MJ, pág. 223).

¡Qué tremenda oportunidad de desempeñar una parte en la terminación de la obra de Dios en esta tierra! Los ángeles se sentirían felices de colaborar en esta obra. Pero ha sido dada a los hombres y mujeres, a los jóvenes y a los niños.

METODOS PARA ENSEÑAR

Hay una serie de actividades que demuestran aplicaciones de la Ley de los Conquistadores de las cuales elegir para poner en práctica.

1. DEMOSTRACIONES

   a. Que la clase escoja una parte de la Ley y la apliquen a una situación dada demostrando que entienden su significado.

b. Que entre el grupo desarrollen un bosquejo de esa situación.

c. Que asignen las partes de los que intervienen en esa situacón.

d. Que realicen una práctica espontánea sin seguir el bosquejo escrito.

e. Que hagan una demostración ante la clase.

2. PANEL

El panel consiste en dos o más Exploradores que presenten su punto de vista en respuesta a las preguntas hechas por el líder y/o la clase.

3. COMPOSICION

La composición debe constar de 250 palabras como mínimo y ser presentada al director.

4. PROYECTO

Demostrar la comprensión de la Ley por medio de ilustraciones, dibujos, láminas, diagramas o recortes de cualquier clase.

METODOS PARA EXAMINAR

Participar en una actividad seleccionada y memorizar la Ley de los Conquistadores.

REQUISITO 4

LEER EL LIBRO "EL SENDERO DE LA FELICIDAD" SI NO LO HA LEIDO ANTERIORMENTE.

EXPLICACION

El autor del libro es Lawrence Maxwell y ha sido traducido al castellano por Aurora Chávez. Está de venta en la Agencia de Publicaciones o en la Sección de Jóvenes de la asociación/misión. Puede leerse en forma individual o en conjunto, como proyecto de la clase. El libro es una explicación detallada del Voto y la Ley en forma de narración.

REQUISITO 5

TENER UN CERTIFICADO VIGENTE DEL CLUB DE LIBROS Y ESCRIBIR POR LO MENOS UN PARRAFO O RESUMEN DE CADA LIBRO.

OBJETIVO

Introducir a los Exploradores a nuevos campos de interés, fortalecer su desarrollo espiritual y ayudarlos a experimentar el gozo y el placer de leer buenos libros.

EXPLICACION

El Club de Libros debe estar formado por una variedad de libros que brinden al Conquistador un conjunto equilibrado de temas inspiradores sobre naturaleza, biografías, aventuras y relatos. El certificado vigente se aplica al año dentro del cual el Conquistador completa los requisitos para ser investido. El Certificado del Club de Libros otorgado para una clase no podrá usarse para llenar el requisito de otra clase. Cuando los Conquistadores lean los libros seleccionados el instructor enviará sus nombres al Departamento de Jóvenes de la asociación/misión para que se les extiendan los certificados correspondientes.

METODOS PARA EXAMINAR

Un párrafo o resumen de cada libro leído calificará al Conquistador para recibir el certificado del Club de Libros.

REQUISITO AVANZADO

CONOCER LA COMPOSICION Y EL USO ADECUADO DE LA BANDERA DE LOS CONQUISTADORES Y EL BANDERIN DE LA UNIDAD.

PERIODOS DE CLASE: Uno

EXPLICACION

Composición de la Bandera de los Conquistadores

La bandera de los Conquistadores se hace de distintos materiales: algodón, rayón o nilón. La bandera está dividida en cuatro partes iguales. Los colores de los cuadrados son azul cobalto y blanco, cosidos juntos siendo el cuadrado superior izquierdo y el cuadrado inferior derecho de color azul. Al centro tiene el emblema de los Conquistadores. Los colores describen los propósitos e ideales de los Conquistadores.

BLANCO	Pureza	"Bienaventurados los de limpio corazón, porque ellos verán a Dios" (Mat. 5:8).
AZUL	Lealtad	"Y Daniel propuso en su corazón no contaminarse con la porción de la comida del rey" (Dan. 1:8).

ROJO	Sangre de Cristo derramada	"La sangre de Jesucristo su Hijo nos limpia de todo pecado" (1 Juan 1:7).
DORADO	Fe y amor	"Te aconsejo que de mí compres oro refinado en fuego" (Apoc. 3:18).

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

ESCUDO	El escudo de la fe.	"El justo vivirá por fe" (Heb. 10:38)
ESPADA	La espada del espíritu	"La Palabra de Dios es viva y eficaz y más cortante que toda espada de dos filos" (Heb. 4:12).

La forma de triángulo llama nuestra atención al triple propósito que cumple la organización de los Conquistadores: ayudar al desarrollo espiritual, mental y físico de niños y niñas en todo el mundo.

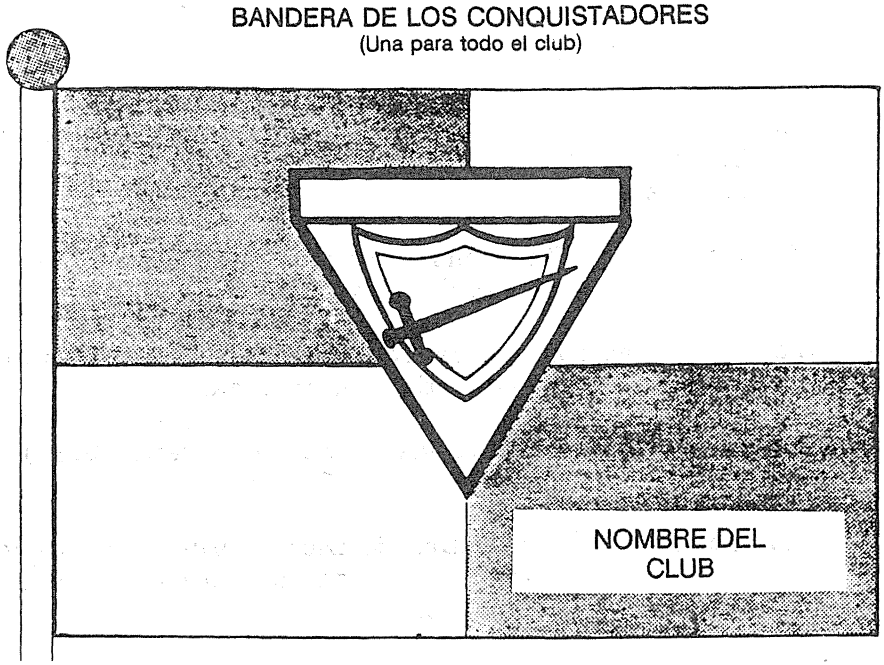
La bandera de los Conquistadores mide 1 X 1.50 metros.

Su despliegue es propio en ocasión de las ferias de Conquistadores, camporíes, Día de los Conquistadores en la iglesia, desfiles cívicos, etc.

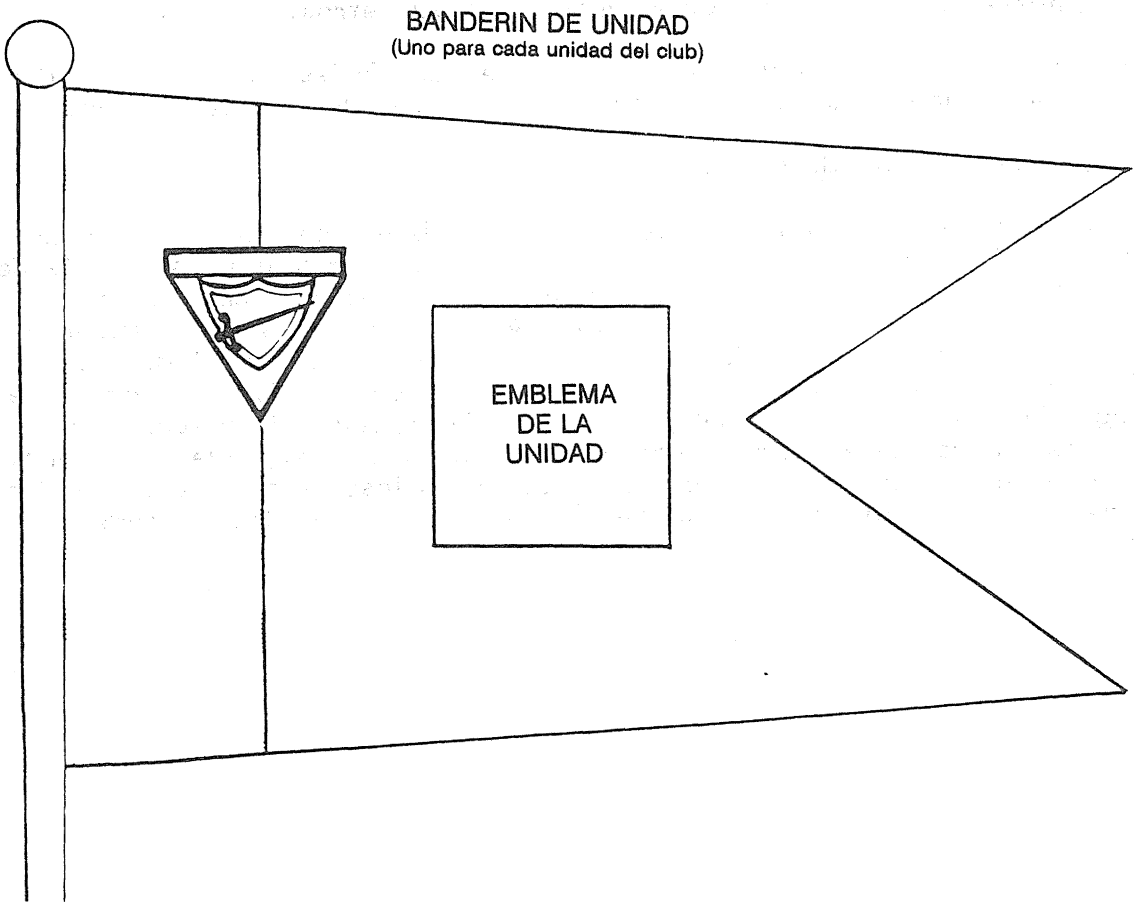
Composición del banderín

Cada Club de Conquistadores tiene su propio banderín. El banderín mide 35 cm de ancho por 55 cm de largo, con la medida más corta junto a un asta de 1 1/2 metros de largo por lo menos, cuyo diámetro es de 2 cm. Un panel azul de 10 cm de ancho va paralelo al asta. A 7 1/2 cm de la orilla superior va colocado el triángulo de 10 cm del emblema de los Conquistadores, de tal manera que la línea que pasa por el centro del emblema cae verticalmente a lo largo de la orilla interior del panel azul. El espacio a la derecha del panel azul es blanco. El emblema bordado o dibujado a colores, que representa el nombre de la unidad (oso, león, ave, etc.) irá insertado al centro, entre el panel azul y las puntas del banderín y cuya altura no debe exceder los 13 cm.

BANDERA DE LOS CONQUISTADORES
(Una para todo el club)



BANDERIN DE UNIDAD
(Uno para cada unidad del club)



(Vea las medidas y colores correspondientes
en las páginas anteriores)



1



2



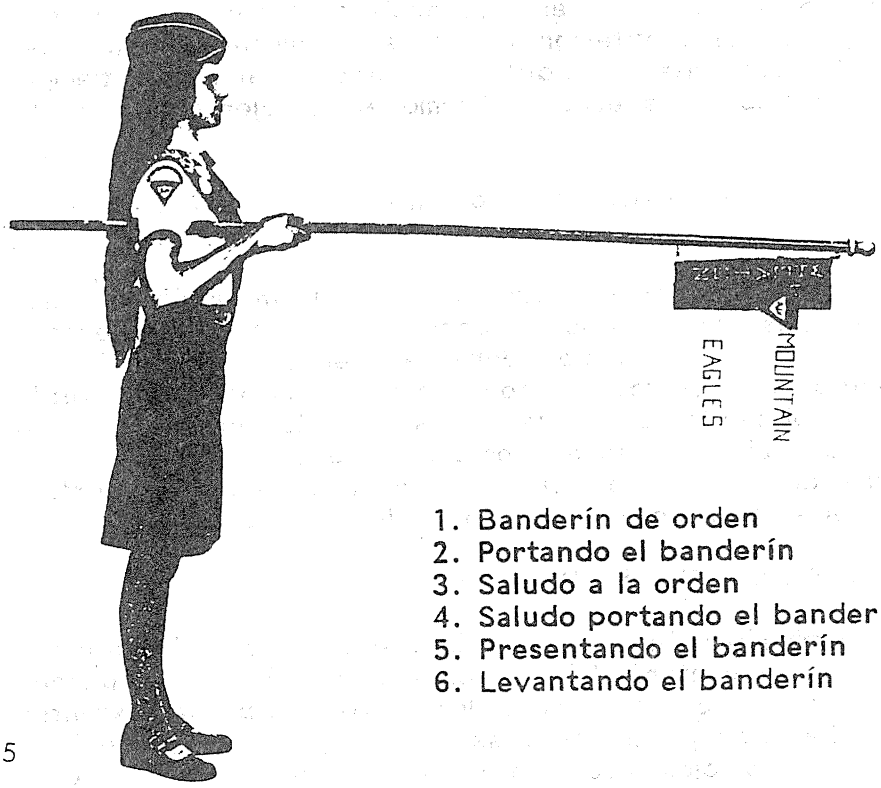
3



4

ILUSTRACION DEL BANDERIN





5

1. Banderín de orden
2. Portando el banderín
3. Saludo a la orden
4. Saludo portando el banderín
5. Presentando el banderín
6. Levantando el banderín



6

MANUAL DEL BANDERIN

GENERALIDADES

1. El banderín es el estandarte que identifica la unidad. Se enarbola en las ceremonias y en ocasiones en que el director lo ordene.

2. El portador del banderín es elegido por el consejero de la unidad y recibe instrucciones especiales acerca de sus deberes.

3. Para portar el banderín, se eleva el asta a 3 cm más o menos del suelo, manteniéndola en posición vertical. Después de ejecutar el movimiento, se baja el asta automáticamente al suelo.

4. Al mismo tiempo que la unidad ejecuta las órdenes ATENCION, SALUDO Y DESCANSO, lo hace el abanderado con sus propios movimientos.

5. Cuando se está en marcha, ya sea ésta normal o forzada, se puede sostener el banderín con cualquiera de las dos manos, en posición de portarlo. (Ilustración 2).

6. Para ejecutar la orden DESCANSEN, se hará lo siguiente: En preparación para la orden DESCANSEN (DESCAN...) (o su equivalente según la costumbre del país), la mano derecha se deslizará hacia arriba hasta que el antebrazo quede en línea horizontal sujetando el asta. El asta queda diagonal. Cuando se oye la última sílaba de la orden DESCANSEN (...SEN), se echa el asta hacia adelante en forma recta, tocando la punta la parte exterior del zapato derecho, hasta que el brazo quede completamente extendido, colocándose al mismo tiempo la mano izquierda detrás de la espalda, como en el ejercicio normal de descanso.

7. Cuando se da la orden de descanso sostenga el banderín en cualquier mano.

8. Cuando no se está en formación salude con el banderín según la orden o cumpla las posiciones atravesando el cuerpo con el brazo izquierdo con su antebrazo y muñeca en posición derecha, dedos y pulgar juntos y extendidos, palma hacia abajo, tocando el asta con la primera coyuntura del dedo índice, volviendo su cabeza y ojos hacia la persona o bandera que se saluda. Con el banderín en posición de orden, toque el asta un poco más arriba de la muñeca derecha. En la posición de portar el banderín toque el asta un poco más abajo del hombro derecho.

SALUDANDO EN FORMACION CON EL BANDERIN

Cuando se está en formación y hay que saludar, el portador del banderín se pondrá en posición firme, levantará el brazo izquierdo a través del pecho, y con el antebrazo y la muñeca en línea recta, los dedos y el pulgar extendidos y juntos y las palmas hacia abajo, tocará el asta con la punta del dedo índice, volviendo la cabeza y los ojos hacia la persona o la bandera que esté saludando. En posición de atención, tocará el asta justo debajo de la muñeca derecha (ilustración 3).

SALUDANDO PORTANDO EL BANDERIN

Con el banderín en posición de ser portado, se tocará el asta justo debajo del hombro derecho (ilustración 4).

POSICION DE ATENCION

Para esta posición se mantendrá la punta del asta en el suelo tocando el exterior del zapato derecho. Se sostendrá el asta con la mano derecha como en la ilustración 1. Se mantendrá la mano y el brazo derecho detrás del asta con el brazo naturalmente extendido. Se hará descansar el asta contra el hombro. El resto sigue igual. También se asume esta posición cuando se da la voz de ALTO.

PRESENTAR EL BANDERIN

A la voz de preparación para saludar, (SALUDO O SALU...), y VISTA A LA DERECHA (o a la izquierda), o PRESENTAR BANDERIN, se levantará el banderín a la posición de PORTAR BANDERIN, cogiendo el asta con la mano izquierda, las palmaas hacia atrás, a la altura de la cintura. Se levantará el asta con la mano izquierda hasta aproximadamente 13 cm del suelo. Se mantendrá la mano derecha en su posición original derecha en su posición original permitiendo que el asta se deslice hacia arriba sin mover la mano derecha. Se volverá a sujetar el asta en su nueva posición con la mano derecha, y al mismo tiempo, se levantará el asta con ambas manos hasta que la mano derecha esté a la altura del hombro derecho (ilustración 6). Se sostendrá el asta con ambas manos y se mantendrá el codo derecho a su lado. Se mantendrá vertical el asta. Se sostendrá el banderín en esta posición hasta que se de la orden de ejecución (... UNO o ... DAD). Después de este ejercicio a la voz de saludo (...DO) o (LISTOS ... YA), se regresará a la posición de ATENCION.

PORTAR EL BANDERIN

1. Para regresar de la posición de PRESENTAR EL BANDERIN a la de PORTAR EL BANDERIN, se bajará el asta con firmeza, manteniéndola vertical, hasta que el brazo derecho quede completamente extendido. Se regresará la mano izquierda a su posición anterior. La punta del asta quedará a 15 cm del suelo y el asta estará descansando sobre el hombro derecho. La mano derecha sostendrá el asta de la manera más conveniente posible.

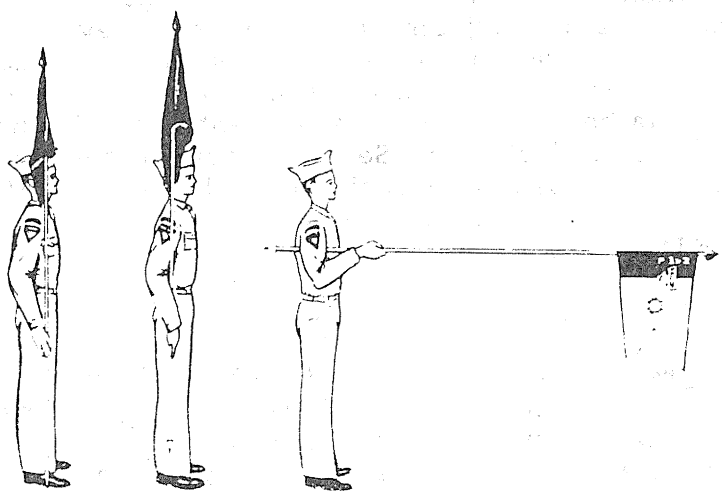
2. Para regresar a la posición de ATENCION, se seguirá el procedimiento como en el número 1, pero se dejará deslizar el asta por la mano derecha hasta que la punta toque el suelo.

3. En marcha forzada, se sostendrá el asta diagonalmente contra el cuerpo, con la mano derecha en la misma posición que se usa para portarlo, con el codo derecho pegado al cuerpo y el brazo extendido horizontalmente. Se sostendrá el asta con la mano izquierda a la altura del hombro izquierdo, manteniendo el codo izquierdo cerca del cuerpo.

SALUDAR CON EL BANDERIN

1. A la voz de preparación para SALUDO (SALUDO...) y VISTA A LA DERECHA (o a la izquierda), se ejecutará la orden de PRESENTAR EL BANDERIN. Bajo la voz de ejecución, se bajará el banderín al frente con ambas manos. El brazo derecho se mantendrá bajo el asta, con las palmas de las manos hacia arriba. El asta se sostendrá en posición horizontal, manteniéndola debajo del brazo (ilustración 5). Tan pronto como el asta quede horizontal, se llevará la mano izquierda firmemente al lado izquierdo.

2. Durante las ceremonias, a la voz ejecutiva de VISTA A LA DERECHA (o a la izquierda), el abanderado ejecutará los movimientos de PRESENTAR EL BANDERIN, al mismo tiempo que el resto de la unidad. Así también cuando se de la orden de VISTA AL FRENTE, se regresará el banderín a su posición anterior.



INVESTIGACION BIBLICA

El propósito de la Investigación Bíblica es familiarizar al Explorador con el uso de una concordancia y ayudarlo a descubrir a Cristo como su Salvador mediante la lectura de los Evangelios y la comprensión de cómo Jesús se relaciona con la persona.

Este curso básico requiere cinco períodos de clase y la sección avanzada requiere uno.

REQUISITO 1

FAMILIARIZARSE CON EL USO DE LA CONCORDANCIA.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Aprender el valor y la aplicación práctica de este instrumendo para el estudio de la Biblia.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. La concordancia es una lista en orden alfabético de cada palabra que se encuentra en la Biblia. No solamente está en la lista cada palabra, sino que también tiene una referencia por cada vez que aparece la palabra, ya sea en el Antiguo o en el Nuevo Testamento, dependiendo del tamaño de la concordancia.

   Conviene tener a mano diferentes concordancias para que los Exploradores las examinen.

2. Después de demostrar cómo se usa la concordancia, pedir a cada Explorador que seleccione un tema y busque los textos que se le relacionan y haga una lista de los mismos.

   Por ejemplo: Si alguien elige el tema de la "felicidad", puede buscar las palabras que tengan que ver con ese tema. Ejemplo: feliz, felicidad, gozo, etc.

3. También se podría hacer un ejercicio bíblico dando una palabra como gozo,paz, esperanza, para que los Exploradores busquen primero en su concordancia y encuentren los versículos que contienen esas palabras en la Biblia y los lean en voz alta. El primero que termine la secuencia se anotará un punto.

4. Explicar cómo usar una concordancia cuando se conoce el texto, pero no la referencia. Por ejemplo: si usted sabe que el texto dice "reconócelo en todos tus caminos y el enderezará tus veredas ..."; demuestre cómo elegir una palabra clave, búsquela en la concordancia y localice la referencia. Se le da a los Exploradores una lista de textos sin referencia para que ellos las busquen.

RECURSOS

Concordancia Española, de Sloan; Concordancia de las Sagradas Escrituras de la Editorial Caribe, etc.

METODOS PARA EXAMINAR

Participar en las actividades, demostrar habilidad para usar una concordancia. Cuando sea necesario, preparar y dar un examencito para ver si el Explorador ha entendido el uso de la concordancia.

1. Citar textos bien conocidos y pedir a los menores que busquen las referencias.

2. Seleccionar un tema (la fe, la venida de Cristo) y pedirles que busquen varios textos sobre qué es la fe, de acuerdo a las Escrituras, y así sucesivamente.

REQUISITO 2

TENER UN CERTIFICADO VIGENTE DE GEMAS BIBLICAS.

PERIODOS DE CLASE: Uno

Del total de períodos de clase asignados al Curso de Exploradores, se dedica uno a un examen trimestral.

OBJETIVO

Brindar una oportunidad para aprender textos de memoria que conduzcan al desarrollo espiritual mediante la aplicación personal de las gemas de memoria.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Los Conquistadores pueden hacer una carpeta con los textos escogidos e ilustrarla en forma artística con ilustraciones sacadas de revistas. Este proyecto debe realizarlo cada uno en su casa durante la semana.

2. Además de aprender la gema bíblica, cada Conquistador debe llevar a la clase una ilustración para el texto, con el fin de hacer un cartel en conjunto con los demás Conquistadores. Esos carteles se pueden usar después para decorar el salón de reuniones.

3. Animar a los Conquistadores a aprenderse la gema bíblica como parte del culto diario.

4. Recitar al unísono las gemas bíblicas.

Sugerencias para el repaso semanal de las gemas de memoria:

1. REPETICION. Después que algunos Conquistadores hayan repetido el versículo del día, pida que lo repitan juntos, después solo las niñas, luego los muchachos y hasta los maestros. Termine pidiendo que todos los repitan juntos, y cerciórese que todos participan. Si es posible, continúe hasta que todos lo hagan. (Siempre debe repetirse la cita después de cada versículo).

2. OMISION. Escriba claramente el texto en el pizarrón antes de la reunión y borre cada segunda palabra, preferiblemente las palabras claves, y generalmente la primera palabra, la cual es difícil de recordar. Pida a diferentes niños que suplan las palabras que faltan, enfatizando que sólo deberá contestar el menor al que se le haga la pregunta. Si el grupo es pequeño, se puede pedir a los menores que pasen al frente y escriban las palabras en los lugares donde haga falta.

3. COMPETENCIA. Cuando haya un número igual de niños y niñas, trace una línea vertical que pase por el centro del pizarrón. A un lado escriba la palabra NIÑOS y al otro la palabra NIÑAS. Entonces ponga una marquita al lado que corresponda por cada uno que repita el versículo de memoria.

4. PALABRAS. Pida a dos o tres niños que repitan el texto o que todos lo repitan una o dos veces. Después pida a cada menor en turno que diga sin vacilación la palabra que sigue. Entonces recorra el salón señalando quién debe suplir la próxima palabra. Sólo deberá responder el que haya sido señalado. Este ejercicio se hará con rapidez para que el repaso resulte interesante y efectivo.

5. PREGUNTAS. Haga tantas preguntas como pueda abarcando todos los textos desde el comienzo del trimestre. A veces pueden hacerse dos o tres preguntas sobre el mismo texto, pero es mejor mezclarlas con las de otros textos. Pida que las respuestas se den, si es posible, con las palabras textuales de la Biblia.

6. REPASO TIPO ABEJA. Divida a los menores en dos grupos. Pida a los miembros de un grupo que digan el texto en voz alta o que hagan una pregunta a uno de los miembros del otro bando. Si pueden contestarla, a ese grupo le tocará el turno de hacer la pregunta. Si no saben la respuesta, entonces el mismo grupo seguirá haciendo preguntas.

7. SORPRESA. Copie claramente las referencias que se hayan estudiado hasta ese día en pedazos de papel y dóblelos. Entregue uno a cada menor antes que empiece la reunión, pidiéndole que no lo abran hasta que se le indique. Pase lista pidiendo que cada Conquistador se ponga de pie, abra el papelito y diga el texto cuya referencia tiene en la mano. La referencia debe leerse en voz bien clara para poder confirmar que el texto repetido está correcto.

8. En otra ocasión escriba los versículos en pedazos de papel, como se describe en el número 7, para que los menores digan la referencia.

9. EXAMEN DE REFERENCIAS. Escriba en el pizarrón algo similar a esto:

	29:11
isaías	:12
	11:
Salmo	: 8
Marcos	5:
	:58

Pida a varios niños que llenen los espacios vacíos con lo que falta.

10. EXAMEN ESCRITO. Antes de la reunión escriba en forma clara dos o tres preguntas en el pizarrón y reparta papeles y lápices. Muestre las preguntas que ha escrito y pida a los menores que las contesten. Explique que no es un examen y que ellos mismos corregirán sus propios papeles.

11. PENSAMIENTOS. Escriba un pensamiento de cada versículo en el pizarrón y pida a los menores que digan cuáles textos contienen estos pensamientos.

12. ESTUDIO DE LA BIBLIA. Dedique la última reunión del trimestre a repasar lo que han estudiado de la Biblia. Esto puede presentarse en forma de diálogo o de estudio por uno o varios miembros del grupo. Los otros menores servirán de público. Se debe animar al grupo para que hagan preguntas que puedan contestarse con textos aprendidos durante el trimestre.

METODOS PARA EXAMINAR

Participación, discusión y cumplir los requerimientos de lectura.

REQUISITO 3

LEER LOS EVANGELIOS DE LUCAS Y JUAN EN CUALQUIER VERSION Y DISCUTIR EN EL GRUPO TRES DE CUALQUIERA DE LOS SIGUIENTES PASAJES:

LUCAS 4:16-19	LECTURA DE LAS ESCRITURAS
LUCAS 11: 9-13	PEDIR, BUSCAR, LLAMAR
LUCAS 21:25-28	SEÑALES DE LA SEGUNDA VENIDA
JUAN 13:12-17	HUMILDAD
JUAN 14: 1-3	LA PROMESA DEL SEÑOR
JUAN 15: 5-8	LA VID Y LOS PAMPANOS

PERIODOS DE CLASE: Uno

La mayor parte de la lectura se hace fuera de la clase.

OBJETIVOS

Ayudar a mantener el estudio de la Biblia como una rutina diaria en las vidas de los Exploradores y retener su interés en la Palabra de Dios.

Proporcionar una oportunidad para que los Exploradores compartan con sus amigos sus descubrimientos como resultado de su estudio personal de la Biblia.

METODOS PARA ENSEÑAR

A. Para la lectura de los Evangelios

1. Instruir a los Exploradores para que preparen un código de colores similar al realizado en la Clase de Compañeros. Pueden añadir nuevos colores para atraer la atención a temas específicos de Cristo como Salvador, ej. la divinidad de Jesús - Púrpura; la humanidad de Jesús - castaño; la humildad de Jesús - anaranjado.

2. Estimular a la clase a compartir entre sí algunos de los más importantes descubrimientos que hayan hecho durante su lectura.

3. Al margen deben hacerse dibujos que destaquen el tema, como la viña, el lavado de los pies, un pozo, etc.

4. Pedir a los Exploradores que hagan un diario de su lectura de Lucas y Juan, donde anoten la fecha en que leyeron cada pasaje y las citas correspondientes. Junio 5 - Lucas 21; junio 6 - Lucas 22.

B. Para la discusión de los tres pasajes de la Biblia

1. Cuando discutan los tres pasajes, se puede pedir que cada menor dibuje un esquema que muestre los pasos sencillos de la salvación. Estimule a la clase a ser original en su enfoque y a presentar un informe sobre ese esquema o diagrama en particular.

2. Convertir los pasajes elegidos en un telegrama de 25 palabras. Esos telegramas serían enviados a amigos moribundos que necesiten saber cómo Cristo puede salvarlos. El interés en este proyecto se acrecentará si consigue en la oficina local de correos verdaderos formularios de telegramas.

3. Que la clase produzca un anuncio comercial de un minuto que resuma toda la información contenida en el pasaje de la escritura que hayan elegido. Para añadir interés, grabe el anuncio y que la clase entera lo escuche.

4. Coleccionar una gran cantidad de fotos de la familia, de amigos, etc. Leer el pasaje en cuanto a la Cena del Señor (Juan 13) con el

grupo. Luego animar a los menores para que individualmente o por parejas, elijan diferentes fotografías que representen los distintos personajes de la historia, de acuerdo por ejemplo, con la apariencia que sugiere la Escritura. Use diferentes versiones de la Biblia para dar indicios. Después que los Conquistadores hayan hecho su propia representación del evento, invite a cada grupo o a cada menor a explicar su labor. Estimule la discusión del tema del discípulo con el cual se hayan identificado.

METODO PARA EXAMINAR

Participación en la discusión y cumplimiento de los requisitos de lectura.

REQUISITO 4

EN CONSULTA CON EL CONSEJERO, ELEJIR UNO DE LOS SIGUIENTES PASAJES:

A.	JUAN 3	NICODEMO
B.	JUAN 4	LA MUJER JUNTO AL POZO
C.	LUCAS 15	EL HIJO PRODIGO
D.	LUCAS 10	EL BUEN SAMARITANO
E.	LUCAS 19	ZAQUEO

COMPARTIR LA COMPRENSION DE COMO JESUS SALVA A LAS PERSONAS USANDO UNO DE LOS SIGUIENTES METODOS:

A. DISCUSION EN GRUPO CON EL CONSEJERO
B. PRESENTANDO UNA CHARLA ANTE LOS CONQUISTADORES
C. ESCRIBIENDO UNA COMPOSICION
D. HACIENDO UNA SERIE DE ILUSTRACIONES, DIAGRAMAS O MODELOS
E. ESCRIBIENDO UN POEMA O UN CANTO.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Facilitar la comprensión de los Exploradores de cómo Dios se interesa personalmente en ellos, al estudiar cómo Jesús trata a las personas.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Abrir un expediente para el personaje escogido y señalar las diferentes cosas que le sucedieron en la vida. Hacer provisión para incluir cualquier otra información importante, cómo lo afectaron distintos sucesos y cómo cambiaron su vida.

   EJEMPLO: a. Una vida individual

   - La vida antes de encontrar a Jesús.
   - Cómo deben haberse sentido.
   - Cuándo y dónde encontraron a Jesús.
   - Por qué fueron a verlo.
   - Lo que dijo Jesús.
   - Reacción de cada uno.
   - RESULTADO FINAL.

   EJEMPLO: b. Parábolas

   - Vida en el hogar --deseos, pensamientos, actos.
   - Cómo decidiste volver al hogar.
   - Cómo piensas que sería la vida lejos del hogar.
   - Sentimientos en camino al hogar.
   - Cómo fue realmente la experiencia.
   - Qué pasó cuando regresó al hogar.

2. Trazar la experiencia del personaje elegido antes y después de encontrarse con Jesús, usando un papel cuadriculado. Trazar luego la actitud de Jesús hacia la vida de esa persona, por medio de un color diferente. Pedir al Explorador que explique su gráfica.

3. Grabar de antemano la voz de un joven que supuestamente se ha escapado de su casa y está metido en problemas. El llama a su casa y dice que siente lo que ha hecho y pregunta si puede regresar. Que cada Explorador desempeñe el papel de tener que responder esa llamada usando el estilo del peor padre posible.

   Después de hacer una lista de diferentes respuestas, repetir la llamada telefónica animando al grupo a responder desempeñando el papel del más bondadoso de los padres posible. Mantener una lista de las respuestas y compararlas a la luz de la parábola del hijo pródigo. Para añadir interés, desarrolle un sistema que le permita transmitir en realidad el mensaje pregrabado por el teléfono.

4. Reproducir el siguiente bosquejo de discusión para cada miembro de la clase. Después que ellos lo hayan leído todo y hayan hecho su elección, dedique un tiempo para que el grupo exprese el motivo de su decisión. Este es un valioso ejercicio de clarificación.

CUANDO UN HOMBRECITO CONOCIO A JESUS

"Habiendo entrado Jesús en Jericó, iba pasando por la ciudad. Y sucedió que un varón llamado Zaqueo, que era jefe de los publicanos, y rico,

procuraba ver quién era Jesús; pero no podía a causa de la multitud, pues era pequeño de estatura. Y corriendo delante, subió a un árbol sicómoro para verle; porque había de pasar por allí. Cuando Jesús llegó a aquel lugar, mirando hacia arriba, le vio, y le dijo: Zaqueo, date prisa, desciende, porque hoy es necesario que pose yo en tu casa. Entonces él descendió aprisa, y le recibió gozoso. Al ver esto, todos murmuraban, diciendo que había entrado a posar con un hombre pecador. Entonces Zaqueo, puesto en pie, dijo al Señor: He aquí, Señor, la mitad de mis bienes doy a los pobres; y si en algo he defraudado a alguno, se lo devuelvo cuadruplicado. Jesús le dijo: Hoy ha venido la salvación a esta casa; por cuanto él también es hijo de Abrahán. Porque el Hijo del Hombre vino a buscar y a salvar lo que se había perdido" (Lucas 19:1-10).

A. Si yo hubiera sido Zaqueo cuando Jesús se detuvo y pidió que se bajara yo me hubiera sentido: (señale uno)

   a. Conmovido.
   b. Asustado.
   c. Contento.
   d. Avergonzado.
   e. Excitado y temeroso al mismo tiempo.

B. Cuando Jesús llamó a Zaqueo por nombre y le pidió que lo invitara a comer, es probable que su intención fuera: (señale uno)

   a. Hablar con él en cuanto a su práctica dudosa de cobrar impuestos.
   b. Satisfacer su curiosidad.
   c. Hacerse su amigo.
   d. Hacerlo consciente de sus méritos.

C. Para mí, lo mejor de Jesús en relación con esta historia es la manera en que él:(señale uno)

   a. Está a la expectativa de las personas que están "subidas al árbol".
   b. Puede transformar a un "colector" en un "dador".
   c. Puede hacer sentirse "grande" a un hombre "chiquito".
   d. No se preocupa por lo que piensen los demás.
   e. Ve en cada pecador a "un hijo de Abrahán".
   f. Entra en la vida de las personas y suceden cosas.

D. Si Jesús se cruzara hoy en mi camino, lo más probable es que: (señale uno)

   a. Me pregunte: "¿Por qué siempe me estás esquivando?".
   b. Pusiera su brazo sobre mis hombros.
   c. Me reprendiera por la manera en que estoy viviendo.
   d. Me invitara a comer para demostrarme que realmente es mi amigo.
   e. Me diera una palmadita en la espalda y me dijera que estoy bien.
   f. Pasaría a mi lado sin decirme una palabra.

METODOS PARA EXAMINAR

Terminar los ejercicios mediante una discusión o actividad significativa.

REQUISITO 5

MEMORIZAR Y EXPLICAR PROVERBIOS 20:1 Y PROVERBIOS 23:29-32.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Ayudar al Explorador a forjarse en la mente las imágenes usadas por Salomón cuando advierte contra los peligros del uso de bebidas alcohólicas.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Iniciar un concurso de carteles sobre el tema de temperancia, usando los dos textos de memoria como tema básico. Solicitar a la junta de la iglesia que establezca un premio para el ganador. Los carteles se pueden exhibir en el vestíbulo de la iglesia y el día de la adjudicación de premios cada concursante debe repetir los versículos de memoria antes de que se anuncie el ganador.

2. Que los menores preparen un álbum de recortes con un mínimo de seis a cuatro páginas sobre el tema de los dos versículos de memoria.

METODOS PARA EXAMINAR

Aprender de memoria los versículos y demostrar adecuadamente los conocimientos.

REQUISITO AVANZADO

PODER IDENTIFICAR A ACHERNAR, LA CRUZ DEL SUR, LA CONSTELACION DE ORION, LAS INDICADORAS. CONOCER LA IMPORTANCIA ESPIRITUAL DE ORION TAL COMO SE MANIFIESTA EN PRIMEROS ESCRITOS.

PERIODOS DE CLASE: Uno

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Leer Primeros Escritos, pág. 41.

2. Estudiar el firmamento con el grupo y encontrar la Cruz del Sur y las Indicadoras. Hacer un mapa de ellas en relación con la superficie de la tierra tal como se ven. Anotar fecha y hora de la observación.

3. Hacer que el grupo repita la operación seis horas más tarde la misma noche. Que expliquen el cambio.

4. Decir por qué la Estrella Polar se usa para la navegación y explicar la diferencia del cielo en el hemisferio sur.

5. Que el grupo descubra por su propia observación si la Cruz del Sur se pone alguna vez en la latitud donde viven.

6. Localizar a Achernar y fijar el lugar en el cielo en comparación con la Cruz del Sur y las Indicadoras.

7. Tratar de conseguir un telescopio para observar las estrellas.

8. Organizar una excursión a un planetario.

RECURSOS

Visitar una biblioteca local para conseguir libros e informaciones sobre el estudio de las estrellas.

SIRVIENDO A LOS DEMAS

El propósito de esta sección es brindar oportunidad para que los Exploradores participen directamente en los ministerios de servicio a su iglesia y a su comunidad.

Esta sección incluye un período de clase, además de actividades fuera de la clase. Dedique el tiempo de la clase para brindar instrucciones y haga planes para su participación y para compartir experiencias de participación.

REQUISITO 1

FAMILIARIZARSE CON LOS SERVICIOS A LA COMUNIDAD DONDE VIVE Y PRESTAR AYUDA POR LO MENOS EN UNA DE ESAS ACTIVIDADES.

PERIODO DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Dar al Explorador una comprensión más amplia de las actividades que usa su comunidad para ayudar a los que tienen necesidades, y fomentar el deseo de compartir algunas responsabilidades al respecto.

METODOS PARA ENSEÑAR

La lista de Servicios a la Comunidad puede incluir:

Cruz Roja
ADRA/OFASA
CARITAS
(Busque las diferentes organizaciones de este tipo que sirven a su país.)

Si es posible, visite por lo menos tres de las agencias establecidas en su localidad, con el fin de familiarizarse con lo que hacen. Invitar por lo menos a uno de los representantes de una organización de su localidad para que hable al grupo con referencia a la labor de su organización. Se puede brindar ayuda al responder a una de sus apelaciones, o ayudar en uno de los servicios o actividades de la sede de la organización, por una hora por lo menos.

METODO PARA EXAMINAR

1. Participación

2. Presentación de una lista de servicios comunitarios prestados en la localidad.
3. Presentación de un informe verbal o escrito de la participación en una de las actividades.

REQUISITO 2

PARTICIPAR POR LO MENOS EN TRES PROGRAMAS DE LA IGLESIA.

PERIODOS DE CLASE: Actividad fuera de la clase.

OBJETIVO

Desarrollar la experiencia del gozo en el servicio a la iglesia.

METODOS PARA ENSEÑAR

Los Exploradores pueden tener parte en la planificación o tomar parte activamente en algunos de los siguientes ministerios de la iglesia.

Escuela Sabática.
Conquistadores.
Día de los Conquistadores.
La Voz de los Menores.
Programa de apelación para dar a las misiones.
Curso de Cultura Cristiana.
Distribución de literatura o campaña de matrícula en cursos bíblicos.

METODO PARA EXAMINAR

Participación

REQUISITO AVANZADO

MATRICULAR A UN NUEVO MIEMBRO EN LA ESCUELA SABATICA, CLUB DE CONQUISTADORES, O CURSO BIBLICO POR CORRESPONDENCIA.

HISTORIA DENOMINACIONAL

Esta sección requiere tres períodos de clase, y una para los requisitos avanzados.

REQUISITO

VER LA PRESENTACION AUDIOVISUAL TITULADA "CUENTASELO AL MUNDO" Y DISCUTIR EN CLASE EL PERIODO DE TIEMPO DESDE 1844 HASTA LA SALIDA DE J. N. ANDREWS COMO EL PRIMER MISIONERO ADVENTISTA.

PERIODOS DE CLASE: Tres

OBJETIVO

Fomentar la comprensión de los sucesos que condujeron al establecimiento de la Iglesia Adventista del Séptimo Día y sus primeros planes misioneros.

METODOS PARA ENSEÑAR

El material preparado tiene como fin servir como suplemento para el instructor y, por lo tanto, no se espera que se completen necesariamente todas las secciones. Se sugiere que el instructor use las secciones que mejor se adapten a su propio estilo. Quizás algunos prefieran enseñar todas las secciones, y otros no.

Sin embargo, se espera que al terminar cada sección, los menores puedan contestar con éxito el examen de la unidad que consiste en un cuestionario de diez preguntas básicas.

Secciones:

A. Guión para la presentación audiovisual. Las diapositivas y casetes están disponibles en la Sección de Jóvenes de la asociación o misión.

B. Cuestionario de examen.

C. Hoja de vocabulario.

D. Copia del cuestionario para el instructor. La clave de las respuestas al cuestionario presenta temas para discusión y sugiere actividades.

SECCION A: GUION DE "CUENTASELO AL MUNDO"

No. de diapositiva	descripción	Guión
1.	Título	CUENTASELO AL MUNDO
2.	1844	Cuando el 22 de octubre de 1844 pasó y Jesús no vino, la felicidad se tornó en amargo chasco para miles de cristianos fieles.
3.	Cristo en el Santuario	Aunque la Biblia decía claramente que el tiempo no se acabaría en 1844, ellos no lo habían entendido. No obstante el chasco los llevó a estudiar más profundamente.
4.	Edson	Hiram Edson y dos amigos estudiaron acerca del Santuario en el cielo y llegaron a la conclusión de que Cristo había entrado en el Lugar Santísimo en el cielo.
5.	Wheeler	Fue Frederick Wheeler, de Washington, New Hampshire, el que estudió la Biblia para ver si la señora Oakes tenía razón al observar el sábado como día de reposo.
6.	Bates	El que estudió la Biblia para encontrar la misma verdad y escribir sobre ella para que cientos de otras personas pudieran conocerla, fue José Bates.
7.	Texto y E. G. White	Pero Dios no olvidó a su pueblo. La Biblia había predicho que la iglesia remanente de los últimos días tendría "el testimonio de Jesús", en otras palabras, el don de la profecía.
8.	Visión	Ese es el motivo por el cual E. G. White fue llamada a dar los mensajes que se le mostraban. Al principio nadie los aceptaba como provenientes de Dios.
9.	Señal	Dos hombres, de apellidos Sargent y Robbins, declararon que esos mensajes venían del demonio e hicieron secretamente arreglos para celebrar una reunión y causar problemas. Pero Dios dirigió a Elena a esa reunión.
10.	Reunión	Estando allí, ella fue transportada en visión y sosteniendo una Biblia grande y pesada con el brazo extendido, declaró: "Este es el testimonio inspirado de Dios".

11.	Reunión	Mientras estaba en visión, ella expuso las enseñanzas peligrosaS y fanáticas de Sargent y Robbins, quienes trataron de acallar su voz cantando en voz alta.
12.	J. y E. White	Elena viajaba mucho para animar a los otros creyentes adventistas. En agosto de 1846 Elena se casó con Jaime White y después de orar y estudiar profundamente la Biblia, ellos empezaron a guardar el sábado.
13.	Casa	Mientras los White vivían en Topsham, Maine, Elena conoció a José Bates. Bates era un capitán de barco jubilado y un aficionado a la astronomía, que se había convertido en un predicador y no creía en las visiones de Elena.
14.	Estrellas	Sin embargo, la descripción que hizo ella del espacio abierto de Orión, hizo que él cambiara de opinión.
15.	Manuscrito	Mientras todavía vivía en Topsham, Elena recibió otra visión: "Ví un ángel que con presteza volaba hacia mi.
16.	Arca	y pasé al lugar santísimo. En él ví un arca cuya cubierta y lados estaban recubiertos de oro purísimo. Dentro del arca . . . estaban las tablas de piedra . . . y ví en ellas los diez mandamientos . . . ".
17.	Diez Mandamientos	Los cuatro de la primera brillaban más que los otros seis. Pero el cuarto, el mandamiento del sábado, brillaba más que todos.
18.	Ferrocarril	Debido a que en esos tiempos los pastores no recibían sueldo, Jaime tenía que sostener a su familia trabajando en los ferrocarriles.
19.	Carta	Esta es una carta que Elena White escribió por ese tiempo a Bates: "Sigo creyendo fielmemente que Jesús vendrá pronto, muy pronto".
20.	Congresos sobre el sábado	En 1848 se celebraron una serie de reuniones llamadas Congresos sobre el Sábado. En ellos se estudiaba un tema a la vez para ver lo que la Biblia enseñaba al respecto.
21.	Congreso	Elena White no podía entender las verdades que discutían, como si tuviera la mente bloqueada.

		Cuando la doctrina quEdó establecida por la Biblia, a ella le fue mostrada en visión y entonces pudo entenderla.
22.	Casa de Nichol	Durante uno de estos congresos, celebrado en la casa de Otis Nichol, Elena recibió una visión importante.
23.	Visión	Volviéndose a su esposo, ella dijo: "Tengo un mensaje para ti. Has de comenzar a imprimir un pequeño periódico y enviarlo a la gente. Será pequeño al comienzo; pero a medida que la gente lea, te enviará medios con los cuales imprimir; y será un éxito desde el mismo principio".
24.	Casa de Belden	Pasaron seis meses y parecía imposible el cumplimiento de esta visión. Los White se mudaron de nuevo y ahora vivían en la casa de Albert Belden, en el pueblo de Rocky Hill.
25.	La Verdad Presente	Aquí nació la obra mundial de publicaciones, con la publicación de una revista llamada "The Present Truth" ("La Verdad Presente").
26.	Grupo orando	Una vez impresa la revista, la llevaron a la casa, la doblaron y tuvieron una oración. Pronto empezó a llegar el dinero necesario y Jaime se mantuvo ocupado escribiendo más ediciones de la revista.
27.	La Revista Adventista	Pronto él empezó a publicar una segunda revista llamada "Review and Herald" ("Revista y Heraldo"). Ambas revistas fueron combinadas cuando los White se mudaron al pueblo de París. Entonces la revista empezó a llamarse "The Second Advent Review and Herald" (Revista y Heraldo del Segundo Advenimiento).
28.	Revista	Desde ese día del año 1850, la Revista Adventista ha llegado a ser el vocero principal de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.
29.	Libro Christian Experience	Los White se mudaron esta vez a Saratoga Springs y allí se hicieron los arreglos para publicar el primer libro de Elena White, "A Sketch of the Christian Experience and Views of Ellen G. White" ("Esbozo de la Experiencia Cristiana y Visiones de Elena White").
30.	Imprenta	Los creyentes expresaron que sería mejor tener su propia prensa. Y la instalaron en una casa

		vieja en Rochester. Urías Smith llegó a ser redactor de la Revista, posición que ocupó por más de cincuenta años!
31.	Youth's Instructor	Desde Rochester se despacharon las primeras copias de otra revista, llamada "The Youth Instructor" que se publicó regularmente hasta que se convirtió en "Insight" hace algunos años.
32.	Escuela en Lovetts Grove	Mientras hablaba en un servicio funeral que se celebraba en esta escuela, Elena recibió otra visión.
33.	Guerra - Cristo/ Satanás	La congregación esperó a la expectativa durante dos horas mientras Elena recibía la visión de la gran controversia entre Cristo y Satanás.
34.	Cristo	Ella vio los sucesos de la historia del Antiguo Testamento desarrollados ante su vista mientras recibía un bosquejo de toda la controversia.
35.	El cielo	Ella vio los sucesos de los últimos días y la segunda venida de Cristo y escenas de la vida futura.
36.	Escribiendo	Cuando la visión terminó, se le dijo que escribiera lo que había visto, pero al principio no le fue posible. Satanás la atacó con parálisis, pero gracias al poder de Dios, fue recibiendo su fuerza gradualmente hasta que le fue posible escribir de nuevo.
37.	Anuncio	Usando la parte de atrás de anuncios de sombreros, ella escribió lo que había visto en visión.
38.	El gran conflicto	Cuando terminó de escribirlo, el libro se tituló "Spiritual Gifts" ("Dones Espirituales"). En cada página de este libro aparece por lo menos una vez la palabra "Ví" o la frase "me fue mostrado".
39.	La Serie Conflicto	Gracias a visiones posteriores y a la ampliación de la historia, tenemos hoy los cinco tomos de la Serie Conflicto: "Patriarcas y y Profetas", "Profetas y Reyes", "El Deseado de Todas la Gentes", "Los Hechos de los Apóstoles" y "El Conflicto de los Siglos".
40.	Parksville	Elena White fue a Parksville para la

		dedicación de esta iglesita y durante el culto recibió una visión.
41.	Vela y espejo	Un tal Dr. Brown, que decía que Elena White era un medium espiritista, intentó hacerla volver de la visión pero no pudo.
42.	Púlpito	Después de la visión ella describió una guerra civil que tendría lugar en los Estados Unidos: el derramamiento de sangre y el horror de los campos de batalla.
43.	Iglesia	La obra de la iglesia siguió adelante: Esta es la iglesia de Roosevelt, erigida en 1858. Aquí Elena White recibió otra visión.
44.	Tumba de Edson	Hiram Edson fue enterrado en un cementerio cercano. Su epitafio registra toda una vida de servicio fiel.
45.	Tumba de Bates	En 1852, y como resultado de un sueño, José Bates fue a Battle Creek y le preguntó al jefe del correo quién era el hombre más honesto del pueblo.
46.	Tumba de Hewitt	Fue dirigido a David Hewitt y por la noche ya lo había convencido de la verdad del sábado.
47.	Lugar - Casa de Hewitt	En este lugar estaba la casa de Hewitt donde se reunían los primeros creyentes en el sábado.
48.	Primera Iglesia	Cuatro años más tarde ellos edificaron su propia iglesia al costo de $300.
49.	Casa de los White	Jaime y Elena White se mudaron a Battle Creek, que llegó a ser el centro de la obra que crecía rápidamente.
50.	Interior de la casa	Fue aquí en la calle Wood, que los White edificaron su casa en 1856. En esta habitación de los altos pasó Elena muchos años escribiendo.
51.	Casa Battle Creek	Algunos de los miembros de la iglesia de Battle Creek edificaron un edificio de dos pisos para poner la imprenta.
52.	Imprenta	La antigua prensa ya había desaparecido y ahora una prensa que funcionaba a vapor imprimía todos los libros y revistas. Pero se

		hizo evidente que una entidad legal y no individual debía ser la propietaria de la imprenta.
53.	Iglesia	Así que tuvieron una reunión en 1850 en una iglesia que estaba en el mismo lugar donde ahora se levanta este templo más nuevo. Fue aquí donde Jaime White dijo que le daba verguenza no poder decir a la gente el nombre del movimiento al cuál él pertenecía.
54.	Nombre-ASD	Fue así que David Hewitt propuso el nombre Adventistas del Séptimo Día. Al mismo tiempo se formó una entidad legal que sería la propietaria de la imprenta.
55.	1863	Tres años más tarde, en 1863, se dio el siguiente paso. John Byington fue elegido como primer presidente y Urías Smith como primer secretario de la Asociación General.
56.	Imprenta	Más tarde se mudó la imprenta para un edificio grande de ladrillos de tres pisos.
57.	Edificio de la Review and Herald	Hubo que seguir haciendo adiciones hasta que el edificio llegó a ocupar toda una manzana.
58.	Incendio	El edificio fue destruido por un incendio desastroso en 1902.
59.	Casa de Smith	Urias Smith edificó su propia casa en Battle Creek, precisamente en frente del primer colegio Adventista. Fue allí que escribió su famoso libro Daniel y Apocalipsis.
60.	Loughboroug	Cerca está la casa donde vivía J. N. Loughborough. Fue en esta casa que se inició el plan de dar ofrendas, llamado Benevolencia Sistemática. Más tarde la iglesia adoptó el plan del diezmo.
61.	Foto de la familia	Los White se mudaron otra vez, para estar cerca de las oficinas de la Review and Herald. Viviendo allí se murieron dos de sus hijos. Estos eran los terribles días en que no se conocía la medicina moderna.
62.	Casa de Hilliard	Dios iba a corregir esa situación. Estando de visita en casa de sus amigos, los Hilliards, Elena recibió una visión que duró tres cuartos de hora. Pero en la actualidad tenemos

		cinco libros completos y cientos de artículos que contienen instrucciones sobre salud y la vida saludable.
63.	Instituto de Salud	Para poner estos principios de salud en práctica, la iglesia compró un edificio grande en Battle Creek y allí estableció un instituto de Salud.
64.	Kellog	El hombre que ayudó a establecer la obra de salud de la iglesia más que cualquier otro fue el Dr. John Harvey Kellog. A los 24 años llegó a ser el director médico de esa institución de salud.
65.	Battle Creek	Se añadieron más edificios durante los próximos veinte años, mientras la obra de la salud seguía creciendo.
66.	Médicos	En el momento culminante de su historia, el Sanatorio, como se le conocía, llegó a tener 1,000 pacientes. Un incendio desastroso en 1902 destruyó casi todo el sanatorio.
67.	Nuevo hospital	Kellog, que era ambicioso, trazó planos para un edificio aún mayor. Contradiciendo los consejos de los dirigentes de la Asociación General y de la Sra. White, edificó este enorme y magnífico edificio. Pero las advertencias de Elena White se cumplieron. El sanatorio se declaró en bancarrota durante la gran depresión.
68.	Edificio	En la actualidad el Sanatorio de Battle Creek funciona al otro lado de la calle y es uno de los cientos de hospitales propiedad de la iglesia.
69.	Colegio	El Colegio de Battle Creek fue fundado en 1874 para suplir las necesidades de pastores. Pero pronto se dieron cuenta que el terreno era muy pequeño, un hecho al cual había llamado la atención Elena White hacía varios años.
70.	Universidad Andrews	Así, con el tiempo, el colegio se mudó a Berrien Springs en 1901 bajo el nombre de Emmanuel Missionary College. Hoy es la Universidad Andrews.
71.	J. N. Andrews	El nombre de la Universidad viene de J. N. Andrews. John tenía solamente 17 años cuando leyó un tratado sobre el sábado y se convirtió.

72.	Historia del Sábado	Ese mismo J. N. Andrews llegó a ser dirigente de la iglesia, así como redactor y autor, incluyendo un libro famoso que él tituló "The History of the Sabbath" (La Historia del Sábado). Andrews fue también un poderoso predicador y erudito,
73.	1874	pero mayormente se le recuerda por haber sido nuestro primer misionero enviado al extranjero. En 1874 salió para Suiza para llenar la necesidad de un obrero de Dios en tierras extranjeras.
74.	Baúl.	Este baúl era el equipaje de Andrews. Con J. N. Andrews, la iglesia entró en una nueva era: la era de expansión en todas partes del mundo --la era de las misiones.
75.	Congregación	Las palabras que resonaron en los oídos de Guillermo Miller hacía más de cien años se hicieron realidad: "Cuéntaselo al mundo".

B. CUESTIONARIO DEL ESTUDIANTE

Este cuestionario debe llenarlo el estudiante después que haya visto por lo menos una vez las diapositivas. Puede ser que el instructor prefiera someter este cuestionario al final de esta unidad. La idea es que es un buen método para evaluar el conocimiento una vez terminada la unidad. Las respuestas al cuestionario aparecen en la copia del instructor.

Cuestionario - Copia del estudiante

"CUENTASELO AL MUNDO"

1. ¿Cuál es el testimonio de Jesús?

   _____

2. ¿Qué cosa especial notó Elena White en cuanto a los Diez Mandamientos que ella vio en visión?

   _____

3. ¿Cómo se hubiera sentido usted si hubiera estado presente cuando Elena White estaba en visión?

   _____

4. ¿Cómo supo Jaime White que él iba a empezar la obra de publicaciones para la Iglesia Adventista?

   _____

5. ¿Qué cosa especial hicieron Jaime y Elena White antes de poner en circulación la primera revista?

   _____

6. ¿Qué cree usted que significa el término El Conflicto de los Siglos?

   _____

7. Nombre tres libros de Elena White.

   _____

8. ¿Qué nombre usaron los adventistas para su primer hospital?

   _____

9. ¿Cómo se llama la universidad adventista que está cerca de Battle Creek y a quien se honra con ese nombre?

   _____

10. ¿Quién fue el primer misionero adventista enviado al extranjero?

    _____

Hoja de Actividad - Copia del Conquistador (Para que la llene mientras ve las diapositivas).

1. ¿Cuál es el testimonio de Jesús?

   _____

2. ¿Qué testimonio daría usted de Jesús a una persona que no lo conociera?

   _____

3. ¿Cuáles son algunas de las cosas que le sucedían a Elena White mientras estaba en visión?

   _____

4. ¿Qué vio Elena White en visión que convenció a José Bates de que ella era realmente una mensajera de Dios?

   _____

5. ¿Qué cosa especial notó Elena White en cuanto a los Diez Mandamientos que ella vio en visión?

   _____

6. ¿Cómo se hubiera sentido usted si hubiera estado presente cuando Elena White hubiera estado en visión? ¿Se hubiera sentido preocupado, ansioso, contento, confundido?

   _____

7. ¿Qué mensaje tuvo Elena White cierta vez para su esposo?

   _____

8. ¿Cómo se llamaba esta pequeña revista y de qué fue el comienzo?

   _____

9. ¿Qué está haciendo esta gente? ¿Por qué? (Diapositiva 26)

   _____

10. ¿Qué nombre tiene ahora la revista oficial de la Iglesia Adventista?

    _____

11. Describa lo que está sucediendo aquí. (Diapositiva 36).

    _____

12. ¿Qué se le pidió a Elena White que hiciera después de la visión?

    _____

13. Nombre tres libros de Elena White.

    _____

14. ¿Cómo trató el Dr. Brown de probar que Elena White respiraba mientras estaba en visión? ¿Por qué quiso demostrar esto?

    _____

15. ¿Qué nombre propuso David Hewitt para el grupo de creyentes?

_____

16. ¿En qué año se organizó la Asociación General?

_____

17. El libro de Urias Smith se llamaba _____

18. ¿Qué famosa compañía en los Estados Unidos recuerda el nombre de nuestro pionero de salud?

_____

19. ¿Qué nombre pusieron los adventistas al primer hospital?

_____

20. ¿Cómo se llama la universidad adventista que está situada cerca de Battle Creek?

_____

21. ¿Quién fue el primer misionero adventista enviado al extranjero?

_____

C. VOCABULARIO

El motivo de esta lista es ayudar al Conquistador a desarrollar un vocabulario práctico y con significado, con el cual ampliar su comprensión y aprecio de la iglesia. Esta hoja, aunque escrita para la juventud, es para uso exclusivo del instructor y está designada como una ayuda para explicar los términos. Se sugiere que el instructor lea toda la hoja con anticipación, ya que cuando se trata de lectura, los menores tienden a no poner atención. Cada palabra está suplementada con referencias ulteriores.

SANTUARIO: ¿Has sentido alguna vez que necesitas estar solo --libre de presiones-- libre de poder ir a un lugar donde puedas sentirte a solas contigo mismo? Quizás en esas ocasiones vas a tu cuarto y conversas con Dios.

Pero, ¿te has preguntado alguna vez qué hacía la gente y a quién le oraban antes que Jesús muriera por nosotros? Ellos no sabían cuándo él vendría.

Dios no sólo quería decirles que Jesús iba a venir: también se lo quería demostrar, así que les pidió que edificaran un lugar donde él pudiera morar y contarles acerca de Jesús. Este lugar se llamó el santuario, que significa, lugar santo.

Dentro del santuario la gente tenía que hacer ciertos sacrificios que representaban la muerte de Jesús en la cruz. Pero cuando Cristo murió por nuestros pecados, estos sacrificios ya no fueron necesarios y el ceremonial quedó eliminado.

A veces escuchas que a las iglesias se las llama santuarios. Esto se debe a que ellas también son lugares santos donde la gente va a adorar a Dios y a hablar con él. Si quieres saber algo más del santuario, lee Exodo 40.

REMANENTE: Si alguna vez has recortado láminas e ilustraciones para hacer un proyecto, habrás tenido pedacitos de papel por aquí y por allá que por lo general fueron a parar al latón de la basura. La próxima vez que tengas esta experiencia, piensa en la palabra "remanente", como en los recortes que quedan.

Las personas también pueden ser remanentes. Cuando Dios contó a su pueblo de su amor y de cómo ellos debían vivir, les dio algunas orientaciones para que siguieran. Es igual que cuando seguimos las instrucciones de un manual para que nuestro automóvil funcione apropiadamente.

Cuando el tiempo fue pasando, muchas de las sugerencias de Dios fueron ignoradas por el pueblo, quienes empezaron a seguir sus propias ideas de vida y de adoración de Dios, hasta que llegaron al punto de no escuchar más a Dios. Y ciertamente, tan pronto como el manual fue echado a un lado, las cosas empezaron a ir mal, y así han seguido.

Pero Dios ha dicho que a pesar de todo esto, todavía quedan algunas personas (un remanente) que han seguido sus orientaciones y han mantenido su amor hacia él. Este pueblo remanente esperará a Jesús y será llevado al cielo cuando él venga. (Lee Romanos 9:27; 11:5; Ezequiel 6:8).

PROFECIA: ¿Escuchaste alguna vez la frase "quita la mano de la estufa porque te la vas a quemar"? Mamá tenía razón, ¿no es cierto? Ella sabía de estufas y sabía lo que sucedería si la tocabas. Ella hacía una predicción, una profecía de cierta manera, al decirnos lo que sucedería.

Ya que Dios hizo la tierra, yo diría que él tiene una idea bastante buena del asunto y de lo que va a suceder, y así como nuestra madre nos advertía lo de la estufa para que no sufriéramos quemaduras, Dios también nos advierte a nosotros.

El nos dice las cosas que sucederán en la tierra antes del regreso de Jesús. El nos ha profetizado. El pueblo de Dios puede leerlo en la Biblia. En los últimos días el pueblo de Dios podría contar a la gente en cuanto a las cosas que sucederían al fin del tiempo. A esto se le llama el "don de la profecía".

TESTIMONIO: Regresas a la escuela y no has visto a tus compañeros después de dos semanas de vacaciones. Estás ansioso de contarles tus experiencias. Este relato de las experiencias -- contar tus experiencias -- es también dar testimonio.

¿Qué crees que quiere decir entonces dar testimonio de Jesús? Sí, quiere decir que podemos contar de su vida y de lo que significa para el ser humano, y más aún, podemos contar las experiencias que hemos tenido personalmente con él. (Lee Apocalipsis 19:10).

ARCA: Dentro del santuario había dos habitaciones o apartamentos que tenían distintos muebles. En el segundo apartamento que se llama el Lugar Santísimo (porque no se permitía a nadie que entrara allí, excepto el Sumo Sacerdote), había un mueble que parecía más bien una caja de oro con dos ángeles sobre su cubierta.

Era dentro de esta caja, llamada el arca, que se guardaban los Diez Mandamientos de Dios, debajo de las alas de los ángeles.

CONGRESOS SOBRE EL SABADO: Cuando nuestro pueblo celebró reuniones para estudiar el asunto del sábado, los llamaron Congresos sobre el Sábado. Se trataba de reuniones especiales con este fin.

Al crecer la iglesia, se hizo necesario adoptar algún estilo formal de organización de manera que se estableció el sistema de dirigir la iglesia que se llamó Asociación General.

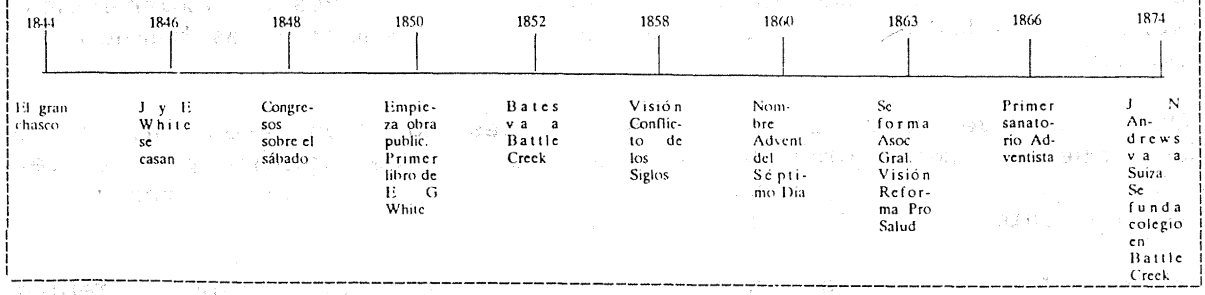
EL CONFLICTO DE LOS SIGLOS: ¿Has visto alguna vez a dos personas discutiendo y cada una creyendo que tiene la razón? Esta discusión se puede llamar también una controversia. Una controversia constituye un desacuerdo.

A lo largo de nuestras vidas hemos vivido o visto varias controversias, pero hay una que está sucediendo ahora mismo en la cual estamos participando todos. Se trata de la controversia entre Cristo y Satanás. Se llama La Gran Controversia, y sabemos por qué se llama así.

Hay un libro escrito en cuanto a esta controversia entre Dios y Satanás. Se llama El Conflicto de los Siglos. Trata de leerlo.

DILO AL MUNDO

... LINEA DEL TIEMPO



D. COPIA DEL CUESTIONARIO DE LOS INSTRUCTORES

Después de una sesión de preguntas y respuestas, se sugieren algunas actividades y temas de discusión. Para facilitar la referencia, la mayoría de las preguntas tienen a su lado el número correspondiente de la diapositiva. Las respuestas se dan entre paréntesis después de cada pregunta.

Debate:

En estas secciones cada tema de debate se declara en forma de pregunta. Se ha hecho así con el fin de que los Conquistadores se sientan animados a dar sus propias respuestas y conclusiones. El instructor debe guiar los comentarios en lugar de dar todas las respuestas, (haciendo preguntas a su vez).

RECURSOS

"Nuestra Herencia", del Departamento de Ministerios de la Iglesia, sección Jóvenes.
"El Gran Movimiento Adventista", de Emma Howell Cooper.
"Origin and history of Seventh-day Adventist", tomos 1 - 4, de A. W. Spalding.

METODOS PARA EXAMINAR

Ver la serie de diapositivas y participar en el intercambio de ideas. No se requiere examen escrito.

NUMERO DE DIAPOSITIVA	PREGUNTAS Y RESPUESTAS (Temas de discusión señalados con un *)
1-7	1. ¿Cuál es el testimonio de Jesús? (Vea vocabulario) * Compare Apocalipsis 12:17 con 19:10. 2. ¿Qué testimonio de Jesús darías si hablaras con alguien que no conociera a Jesús? * Haga una representación de la situación anterior, donde un menor represente a un cristiano y el otro a la persona que no conoce a Cristo.
10	3. Mencione algunas de las cosas que se destacan cuando Elena White estaba en visión. (Vea diapositiva 10)(PODIA SOSTENER UNA PESADA BIBLIA). * Consiga un objeto pesado (ej. un ladrillo) y vea cuántos pueden sostenerlo con el brazo extendido y por cuánto tiempo.
14	4. ¿Qué vio Elena White en visión que convenció a José Bates de que ella era realmente una mensajera de Dios? (ELENA WHITE LE CONTO A BATES SOBRE EL ESPACIO ABIERTO EN LA CONSTELACION DE ORION - SOLAMENTE DIOS PODRIA HABERLE REVELADO ESTO A ELLA).
17	5. ¿Qué cosa especial notó Elena White en cuanto a los diez mandamientos que ella vio en visión? (EL CUARTO MANDAMIENTO BRILLABA MÁS QUE LOS DEMAS - ERA El MANDAMIENTO DEL SABADO). * ¿Por qué el mandamiento del sábado es especial? Mencione cosas como las siguientes: - Es el día especial de descanso dado por Dios - Es el mandamiento que muchas otras iglesias han cambiado poniendo en su lugar al domingo como día de descanso, ignorando la Biblia - Los acontecimientos que señalarán los últimos días girarán alrededor del sábado (Trate de dirigir la discusión de manera que los menores den las respuestas)
23	6. ¿Cómo te hubieras sentido si hubieras estado presente cuando Elena White estaba en visión? ¿Te hubieras sentido preocupado, ansioso, contento, confundido? 7. ¿Cúal fue el mensaje que recibió una vez Elena White para su esposo? (EMPEZARAS A IMPRIMIR UNA PEQUEÑA REVISTA)

* ¿Cómo crees que hubieras reaccionado si Elena White te hubiera dicho "tengo un mensaje para ti"?

8. ¿Cómo se llamaba esta revista y de qué fue el comienzo? ("THE PRESENTH TRUTH" - LA VERDAD PRESENTE - LA OBRA ADVENTISTA DE PUBLICACIONES).

26 9. ¿Qué están haciendo estas personas? ¿Por qué? (ORANDO POR LAS REVISTAS ANTES DE DISTRIBUIRLAS)

10. ¿Cómo se llama ahora la revista oficial de la Iglesia Adventista? (LA REVISTA ADVENTISTA). (En inglés la "Review and Herald"

33 11. Describa lo que está sucediendo ahora mismo. (LA GRAN CONTROVERSIA - SATANAS HA SIDO ECHADO DEL CIELO)

36 12. ¿Qué se le pidió a Elena White que hiciera después de la visión? (QUE LA ESCRIBIERA)

39 13. Nombre tres libros de Elena White. (EL DESEADO DE TODAS LAS GENTES, EL CONFLICTO DE LOS SIGLOS y PATRIARCAS Y PROFETAS).

41 14. ¿Cómo trató el Dr. Brown de comprobar que Elena White estaba respirando? ¿Por qué quería él hacer esto? (PONIENDO UN ESPEJO DEBAJO DE SU NARIZ - PARA COMPROBAR QUE ELLA ERA UNA MEDIUM ESPIRITISTA).

* Es realmente Dios quien nos mantiene vivos, no el oxígeno en nuestros pulmones. Elena White seguía viviendo aunque hubiera estado horas sin respirar (se considera que 3 minutos es lo máximo que puede estar una persona sin respirar hasta considerarla clínicamente muerta).

46 * Representen el día en que José Bates llegó al pueblo buscando al "hombre más honesto" de ese lugar.

(Trate de hacer una representación de la conversión y los sucesos subsiguientes. Recuerde que Mr. Hewitt tenía familia, así que esto permite la participación de varios menores).

54 15. ¿Qué nombre propuso David Hewitt para el grupo de creyentes? (ADVENTISTAS DEL SEPTIMO DIA).

55 16. ¿En qué año se organizó la Asociación General? (1863 - Vea Fechas Importantes).

17. El libro de Urías Smith se llama (DANIEL Y APOCALIPSIS).

64 18. ¿Qué famosa compañía en los Estados Unidos nos recuerda

el nombre de nuestro pionero de la medicina?
(KELLOG).

66 19. ¿Qué nombre usaron los adventistas para su primer hospital? (SANATORIO)

70 20. ¿Cómo se llama la universidad adventista que está cerca de Battle Creek?
(UNIVERSIDAD ANDREWS)

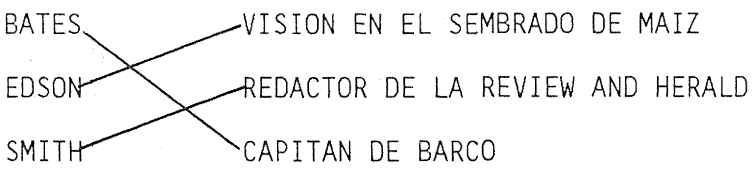
21. ¿Quién fue el primer misionero adventista enviado al extranjero?
(J. N. ANDREWS).

* ¿Son los profetas gente de verdad? (lea el libro Profeta del Destino).

* Describa "un día en la vida de Elena White".

* Esto también podría representarse. Grupos diferentes pueden representar actividades que desempeñaba Elena White durante el día.

* Una el nombre de cada pionero con lo que lo ha hecho famoso:



REQUISITO AVANZADO

RESPONDER AL SIGUIENTE EXAMEN SOBRE LA SERIE "CUENTASELO AL MUNDO".

PERIODOS DE CLASE: Uno

EXAMEN

1. ¿Qué nombre tenía el colegio que abrió sus puertas en 1901 y que ahora es Universidad Andrews? (EMMANUEL MISSIONARY COLLEGE).

2. ¿Por cuántas horas estuvo Elena White en visión en Randolph? (CUATRO)

3. ¿Cuántos kilogramos pesaba la Biblia que Elena White sostuvo con el brazo extendido durante una visión? (NUEVE)

4. ¿El tratado de quién leyeron Jaime y Elena White que los convenció de que debían guardar el sábado como día de reposo? (BATES)

5. ¿Quién fue el primer presidente de los Adventistas del Séptimo Día? (BYINGTON)

6. ¿Quién afirmaba que Elena White era un medium espiritista? (BROWN)

7. ¿A quién recomendó el jefe de correos de Battle Creek a José Bates como el hombre más honesto del pueblo? (HEWITT)

8. ¿Cómo se llamaba el hijo mayor de Elena y Jaime White? (HENRY)

9. ¿Qué pueblo se le pidió a Elena White que visitara para ver al señor Sargent y al señor Robbins, quienes opinaban que las visiones que recibía Elena White eran del demonio? (RANDOLPH)

10. ¿A qué fueron atraídos los creyentes como resultado del Gran Chasco? (ESTUDIO DE LA BIBLIA)

11. ¿Quién ayudó en el establecimiento de la obra médica de la iglesia? (KELLOG)

12. ¿Quién estudió después del Gran Chasco, llegando a la conclusión de que Cristo había entrado en el Lugar Santísimo en el cielo? (EDSON)

13. ¿En la casa de quién se celebró una reunión que dio como resultado la Benevolencia Sistemática? (LOUGHBOROUGH)

14. ¿Cómo se llamaba la "pequeña revista" que se le pidió a Elena en visión que pidiera a su esposo que imprimiera? (PRESENT TRUTH)

15. ¿Qué don tendría la iglesia remanente? (PROFECIA)

16. ¿Dónde se estableció el primer hospital establecido por los adventistas? (BATTLE CREEK)

17. ¿Qué nombre bíblico se le da a la iglesia de los últimos días? (REMANENTE)

18. ¿Quién fue el autor de "La Historia del Sábado"? (ANDREWS)

SALUD

El propósito de esta sección es crear la conciencia del peligro de beber bebidas alcohólicas.

Para enseñar este curso básico se necesitan dos períodos de clases, y uno para la sección avanzada, además del tiempo para actividades fuera de la clase.

REQUISITO 1

COMPLETAR UNA DE LAS SIGUIENTES ACTIVIDADES Y REDACTAR UNA TARJETA DE VOTO PARA ELEGIR UN ESTILO DE VIDA LIBRE DEL ALCOHOL.

A. PARTICIPAR EN UNA DISCUSION EN CLASE SOBRE LOS EFECTOS FISICOS DEL ALCOHOL EN EL CUERPO HUMANO.

B. VER UN DOCUMENTAL SOBRE EL ALCOHOL Y OTRAS DROGAS Y DISCUTIR SUS EFECTOS EN EL CUERPO HUMANO.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Aclarar los muchos malentendidos relacionados con los efectos físicos del alcohol y las drogas.

METODOS PARA ENSEÑAR

PARTE A. Reproducir para los miembros de la clase el diagrma que muestra los efectos del alcohol sobre el cuerpo. Con la ayuda del pizarrón, discutir y bosquejar en detalles breves los verdaderos efectos del alcohol sobre los principales órganos del cuerpo. Después la clase puede trasladar la información a su diagrama. A la siguiente semana se puede presentar a la clase el examen de Falso o Verdadero como repaso para comenzar la discusión.

EXAMEN DE FALSO O VERDADERO (Presentamos las respuestas para ayudar al instructor).

(F) 1. El alcohol es un estimulante.

(V) 2. El consumo de alcohol aumenta la confianza y disminuye el buen juicio.

(F) 3. El alcohol produce calor en el cuerpo.

(F) 4. Los alcohólicos beben alcohol todos los días.

(F) 5. Tomar café, darse una ducha fría, respirar aire puro etc., hacen que los efectos del alcohol pasen rápidamente.

(V) 6. Los problemas producidos por el alcohol se encuentran entre casi todas las capas de la sociedad.

(V) 7. El alcohol destruye las células del hígado.

(F) 8. El 95 % del alcohol ingerido es absorbido en la corriente sanguínea a través de los intestinos.

(V) 9. El alcohol irrita los riñones causando un aumento de pérdida de líquidos.

(F) 10. El alcohol sólo afecta a las personas que no tienen fuerza de voluntad.

DIAGRAMA - Efectos del alcohol sobre ciertas partes del cuerpo (Para usar con el diagrama provisto)

1. EL CEREBRO

   * El alcohol oprime los centros nerviosos produciendo falta de coordinación, confusión, falta de discernimiento, etc.

   * El alcohol mata las células del cerebro. Estas células no se pueden reproducir.

   * Beber bebidas alcohólicas durante cierto tiempo ocasiona pérdida de la memoria, del discernimiento y de la habilidad de aprender.

2. EL HIGADO

   * El alcohol inflama las células del hígado.

   * Si se sigue bebiendo, se destruyen cada vez más células, causando con el tiempo cirrosis hepática.

3. EL CORAZON

* El alcohol causa inflamación al músculo del corazón.

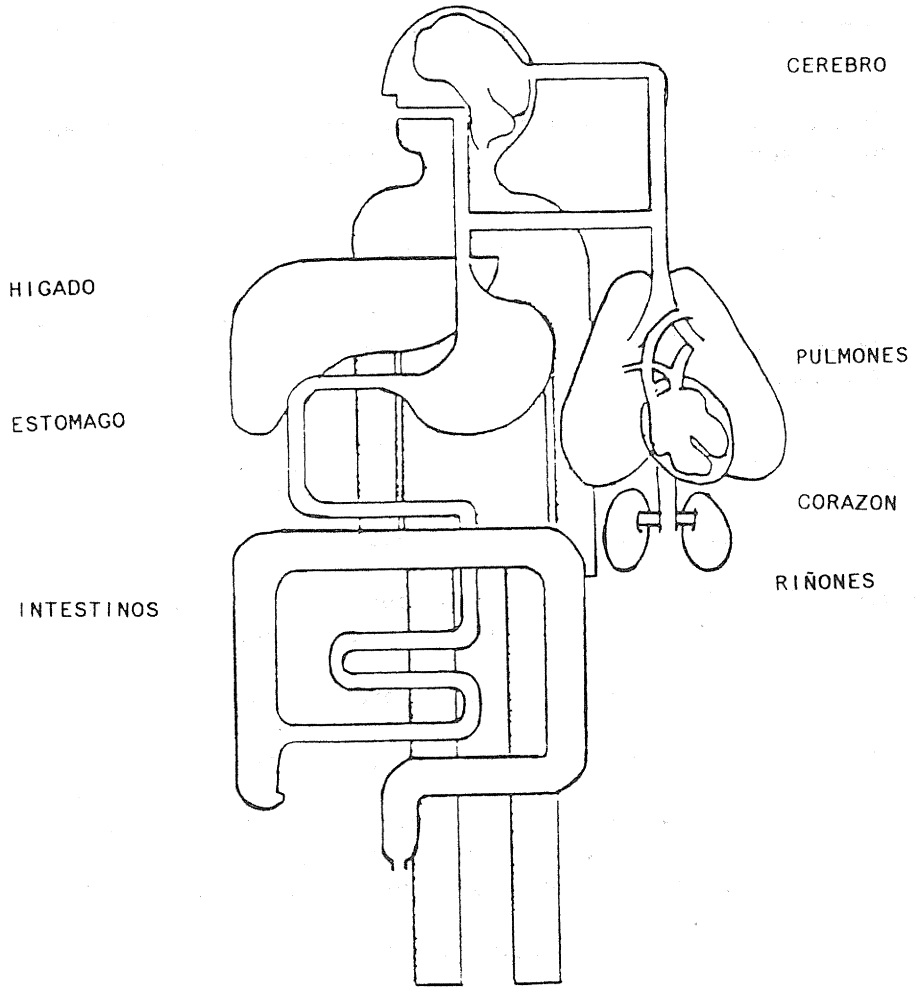
* El alcohol tiene efectos tóxicos y produce un aumento en las grasas.

4. EL ESTOMAGO

* El alcohol irrita el revestimiento protector del estómago produciendo úlcera gástrica o duodenal.

DIAGRAMA

EL ALCOHOL AFECTA LAS SIGUIENTES PARTES DEL CUERPO



5. LOS RIÑONES Y LA VEJIGA

* El alcohol irrita el revestimiento de la vejiga impidiendo que se expanda adecuadamente.

* El alcohol irrita los riñones provocando un aumento en la eliminación de líquidos.

6. LA BOCA Y EL ESOFAGO

* El alcohol irrita el delicado revestimiento de la garganta y el tubo gástrico. Los va quemando a su paso.

7. LOS VASOS SANGUINEOS

* El 95% del alcohol consumido es absorbido en la corriente sanguínea a través del revestimiento del estómago y el duodeno.

* Por lo tanto, se transporta rápidamente a cada célula y tejido del cuerpo.

* El alcohol hace que los glóbulos rojos se amontonen en grupos pegajosos disminuyendo la circulación y privando a los tejidos de oxígeno.

* Produce anemia al reducir la producción de glóbulos rojos.

* Disminuye la capacidad de los glóbulos blancos de destruir las bacterias e inhibe la capacidad de coagulación de las plaquetas de la sangre.

MITOS Y REALIDADES EN CUANTO AL ALCOHOL

1. Mito — El alcohol es estimulante.

   Realidad — El alcohol puede parecer que estimula porque reduce las inhibiciones. El alcohol es deprimente.

2. Mito — Unos pocos tragos mejoran la aptitud.

   Realidad — El alcohol no aumenta normalmente la capacidad mental o física. Puede aumentar la confianza porque disminuye el discernimiento, la autocrítica y el dominio propio. Los bebedores pueden sentir que su rendimiento ha mejorado cuando en realidad puede haber disminuido.

3. Mito — El alcohol aumenta el calor del cuerpo.

   Realidad — El alcohol puede hacer sentir más caliente al bebedor porque hace que los glóbulos rojos acudan a la superficie de la piel. Esto disminuye la temperatura del cuerpo porque el calor de la superficie se pierde.

4. Mito — Tomar cerveza no convierte a la persona en alcohólica.

   Realidad — La cerveza contiene el ingrediente potencialmente aditivo del alcohol: el alcohol etílico. Debido a que su contenido de alcohol es bajo, significa simplemente que el que bebe cerveza necesita beber más cantidad de cerveza para emborracharse comparado con el que bebe vino o whisky.

5. Mito — Los alcohólicos beben alcohol todos los días.

   Realidad — Algunos alcohólicos sólo beben los fines de semana. Alcoholismo significa sencillamente que la persona no puede dominar su deseo de beber.

6. Mito — Las bebidas alcohólicas curan el catarro.

   Realidad — Puede ser que el alcohol alivie momentáneamente algunos síntomas del catarro, pero no lo cura.

7. Mito — Tomar una tacita de café, darse una ducha fría, respirar aire puro, etc. disminuyen rápidamente los efectos del alcohol.

   Realidad — Estos métodos pueden estimular a la persona y ésta convertirse sencillamente en un borracho bien despierto. Esto puede resultar más peligroso ya que se puede sentir más capaz e intentar realizar tareas como manejar un vehículo con resultados drásticos. Se necesita tiempo para que el alcohol sea eliminado del cuerpo.

8. Mito — Los alcohólicos se encuentran entre la clase de gente que procede de los barrios bajos.

   Realidad — Los problemas causados por el alcohol se encuentran en todas las capas de la sociedad. Solamente un 3% de los alcohólicos procede de los barrios bajos.

9. Mito — Los alcohólicos son débiles moralmente.

   Realidad — Esto no es necesariamente verdad, ya que el alcohol afecta los centros del cerebro que controlan el discernimiento, la razón y la fuerza de voluntad.

10. Mito — Las mujeres no se convierten en alcohólicas.

    Realidad — Las mujeres se convierten también en alcohólicas, pero no son tan fácilmente reconocidas como tales, ya que sus problemas con la bebida se esconden muchas veces en sus propios hogares.

El siguiente diagrama se puede usar como punto de discusión.

COMPARACION ENTRE LOS EFECTOS QUE EJERCEN LOS ALIMENTOS Y EL ALCOHOL EN EL CUERPO

	ALIMENTO	ALCOHOL
Crecimiento y mantenimiento del cuerpo	Lo promueve	Lo puede retardar
Puede ser almacenado en el cuerpo	Si	No
Efecto sobre actividad física y mental	Ayuda	Obstaculiza
Reparación de tejidos	Esencial	Sin utilidad
Influencia en el calor del cuerpo	Lo mantiene	Provoca su pérdida
Contenido en vitaminas	Alto	Vestigios
Resistencia a la infección	Aumenta	Disminuye

PARTE B: Ver y discutir una película o serie de filminas sobre el tema de alcohol y otras drogas.

Películas sobre el alcohol que se recomiendan:

- "Veredicto a la 1:32" 16mm, 22 minutos, a color
- (Ver las otras películas que tiene el Departamento de Temperancia en español)

Presentaciones audiovisuales sobre drogas.

RECURSOS

Ponerse en contacto con el Departamento de Salud y Temperancia de su asociación o misión, para ver qué películas o series de diapositivas tienen a disposición o para otras sugerencias sobre el tema. Puede ser que encuentre ayuda al respecto en agencias del gobierno o centros de salud.

METODOS PARA EXAMINAR

Participación.

REQUISITO 2

PARTICIPAR EN UNA CAMINATA DE OCHO KILOMETROS Y ESCRIBIR UN INFORME BREVE.

PERIODOS DE CLASE: Tiempo fuera de la clase.

OBJETIVO

Enseñar habilidades necesarias para observar y anotar datos precisos de los asuntos de más interés y ayudar a desarrollar vigor físico.

EXPLICACION

Conocer la zona donde se planea tener la caminata e informar a los Conquistadores sobre la clase de flora y fauna que predomina en el lugar. Siempre es mucho más fácil encontrar algo si uno sabe lo que está buscando.

METODOS PARA ENSEÑAR

Pedir a los Conquistadores que escriban un informe del viaje en un cuaderno de notas y animarlos a incluir entre los datos, fotografías y dibujos de las distintas cosas que vean.

Sugerirles que si hacen la caminata de 25 kilómetros, podrán usar esa actividad para llenar uno de los requisitos de la Especialidad de Paseos a Pie. También se puede fijar un objetivo para la caminata, como por ejemplo, descubrir la historia de la zona.

Informe de la Caminata

Este informe o diario debe escribirse tan pronto termine la caminata, mientras los incidentes están todavía frescos en la memoria. Debiera ser un registro interesante y útil de la preparación y del viaje. La primera parte debe presentar la escena e incluir el nombre del grupo, los nombres de los participantes, el propósito del viaje, fecha, lugar y nombre del autor. La parte principal del diario debiera ser un registro fiel de las actividades del día, incluyendo estado del tiempo, lugar del campamento, alimentos, descripción de los alrededores, puntos de interés, lugares a ser visitados, vida animal y aves de la zona, clases de árboles, arbustos, flores, incidentes interesantes, relaciones entre los que forman el grupo, uso de equipos, mapas, bocetos, fotos, etc. El diario (informe) debe incluir mapas hechos a pulso de la ruta usada, incluyendo escala aproximada, distinción entre la tierra y corrientes de aguas, puntos de inspección, punto norte y fecha. También debe incluir listas completas de equipos y ropa, comentarios sobre su conveniencia, o falta de equipo y ropa; lista de comidas, comentarios sobre su conveniencia, utilidad del equipo de primeros auxilios, etc. Tareas realizadas por los componentes del grupo y observaciones sobre lo que se esperaba de los miembros, reacciones y opiniones sobre el viaje. Para esto se puede usar un cuaderno, una carpeta de hojas sueltas, fotografías, grabaciones o cualquier otro método que avive la imaginación. (Tomado del Manual de Programas de Premios del Duque de Edimburgo).

METODOS PARA EXAMINAR

Participación e informe escrito.

REQUISITO AVANZADO

PARTICIPAR EN UNA CAMINATA DE 16 KILOMETROS Y HACER UNA LISTA DE LA ROPA ADECUADA.

PERIODOS DE CLASE: Uno

EXPLICACION

Ropa interior adecuada, camisas de mangas largas, pantalones largos, suéteres, capa de agua o algo que proteja contra el viento y la lluvia, botas o zapatos fuertes, sombrero. La ropa debe quedar cómoda.

Zapatos correctos: suaves por dentro y cómodos en el talón, y al mismo tiempo con suficiente amplitud para poder mover los dedos. La suela debe ser fuerte pero flexible. Tacones de goma anchos y bajos. El mejor material es el cuero.

Medias: Preferiblemente de lana doble, blancas y un poquito grandes.

RECURSOS

Visitar una biblioteca local para obtener información de libros especializados en caminatas y preparación necesaria.

ESTUDIO DE LA NATURALEZA

El propósito de esta sección es identificar estrellas, planetas y constelaciones determinadas, como introducción básica al estudio de la cosmografía, y ampliar el aprecio de los Conquistadores hacia la flora y la fauna.

Este curso básico requiere seis períodos de clases y la sección avanzada requiere uno, con el entendimiento de que algunas de las actividades requerirán tiempo fuera de la clase.

REQUISITO 1

IDENTIFICAR TRES PLANETAS, CINCO ESTRELLAS Y CINCO CONSTELACIONES.

PERIODOS DE CLASE: Dos

OBJETIVO

Crear una comprensión de la vastedad del universo y de la grandeza de Dios. Capacitar al Explorador a reconocer fácilmente cuerpos celestes destacados, y enseñarles el proceder metódico de la creación.

METODOS PARA ENSEÑAR

Al enseñar esta materia, se pueden usar ilustraciones y diagramas junto con el material suplido. Si es posible, conviene visitar un planetario o hacer arreglos para usar un telescopio privado para contemplar el cielo. Incluir la historia de Orión en conexión con la segunda venida de Cristo. (Primeros Escritos, pág. 41).

PLANETAS, ESTRELLAS Y CONSTELACIONES

A. PLANETAS

Hay cinco planetas que se pueden ver en distintas épocas del año a simple vista. Es imposible dar una ruta fija para encontrar y reconocer estos planetas, porque ellos cambian de posición en relación con otros cuerpos celestes. En los principales periódicos o diarios se puede encontrar información en cuanto a la posición de los planetas.

Sin embargo, hay algunas observaciones que pueden ayudar al Conquistador. A Mercurio y Venus se les llama planetas inferiores porque giran alrededor del sol siguiendo una ruta más cercana al sol que la tierra. Desde aquí se ven muy cerca del sol, por lo tanto, cuando mejor se pueden ver es después de la puesta del sol o al amanecer. Mercurio fue llamado por los observadores de

la antiguedad el que "brilla" y Venus es tan brillante que lo llamaban "fosforecente" y "Lucifer". A Mercurio se lo puede ver sólo unos pocos días durante el año. Venus es visible muchas veces a la luz brillante del día, pero no es visible en todas las épocas del año, así que para conocerlo, necesitamos consultar el almanaque.

Marte es mucho más pequeño que la tierra, y es el planeta que está más lejos del sol. Tiene un color rojizo. Jupiter es el más grande de los planetas de nuestro sistema solar. Es uno de los cuerpos celestes más brillante del cielo. Proyecta una luz blanco-plateada. Jupiter necesita casi doce años para darle una vuelta completa al sol. Esto quiere decir que durante todo el año lo encontramos más o menos en el mismo lugar en el cielo.

Saturno, aunque no es tan brillante como Júpiter, es muy interesante. Su luz parece matizada de amarillo. Este planeta requiere más de 29 años para completar su viaje alrededor del sol. Es así que permanece más tiempo con sus estrellas compañeras. El doble anillo luminoso que lo rodea es sin duda fascinante.

B. ESTRELLAS

Los que observan las estrellas y viven en latitudes templadas notarán que los movimientos de las estrellas son de dos clases:

a. Las estrellas del hemisferio norte del cielo salen y se ponen todas las noches como la luna y el sol.

b. Las estrellas del hemisferio sur rodean el Polo Sur sin salir ni ponerse.

Sin embargo, si uno vive al norte del Trópico de Capricornio podrá ver prácticamente a todas las estrellas salir y ponerse. Podrá ver la Cruz del Sur solamente en el invierno durante la noche o en el verano por la mañana. Pero podrá ver la Osa Mayor y las otras constelaciones del norte que no son visibles a los que viven en regiones más al sur.

Si uno vive en el extremo sur, la mayoría de las estrellas parecerán circumpolares la mayor parte del tiempo. Para estudiar los mapas celestes hay que tomar en cuenta estos detalles.

REQUISITO 2

COMPLETAR UNA DE LAS SIGUIENTES ESPECIALIDADES: ANFIBIOS, PAJAROS Y AVES, FLORES, COSMOGRAFIA O CLIMATOLOGIA.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Ampliar el conocimiento y los intereses de los Conquistadores, y su comprensión del poder y la sabiduría ilimitada de Dios.

METODOS PARA ENSEÑAR

1. Charlas dictadas por especialistas.
2. Charlas ilustradas - libros y diapositivas.
3. Visitar planetarios.
4. Excursiones.
5. Hacer colecciones.
6. Películas.

Pedir a los Exploradores que hagan sus propias investigaciones y animarlos a preparar álbumes sobre las especialidades.

La lista de requisitos se brinda para conveniencia. Hay notas para los instructores disponibles en el Departamento de Ministerios de la Iglesia, Sección de Jóvenes, de la asociación/misión. Conviene, no solo leer las notas, sino también presentar la materia en la forma más interesante posible.

ANFIBIOS

1. ¿Cuáles son las características de los anfibios?

   Emplean parte de su vida en el agua y cuando son adultos, pueden vivir sobre la tierra. Tienen la piel suave y húmeda. Tienen dos clases de glándulas en la piel: las mucosas para mantener la piel húmeda y las que excretan veneno para su protección. También tienen la piel formada con células a colores. Respiran por agallas o pulmones y todos respiran a través de la piel.

2. Nombrar las dos órdenes principales de anfibios y decir en qué se diferencian.

   Caudados o urodelos: tienen la piel suave y brillante; la mayoría tienen cuatro patas y viven en el agua. Anuros o ecaudados: De adultos viven en la tierra. Este grupo incluye las ranas y sapos.

3. ¿En qué se diferencian sapos y ranas?

   Por lo general, los sapos son perezosos, y de piel verrugosa, mientras que las ranas son más alertas y tienen la piel más suave.

4. ¿Cómo se protegen los anfibios?

   La piel les cambia de color para parecerse a lo que les rodea y en ella tienen células venenosas.

5. Hacer una lista de anfibios que se podrían encontrar en su localidad. Identificar a cinco y decir dónde los encontró.

   1. Sapo común 2. Rana común 3. Sapo de boca estrecha
   4. Salamandra 5. Rana de árboles



6. Describa el ciclo de vida de algunos anfibios.

Se pueden distinguir fácilmente los huevos de la rana, el sapo, y la salamandra. Los huevos de la salamandra son pequeños bultos envueltos en una bolsa grande gelatinosa. Los huevos de las ranas están rodeados de tres capas de gelatina y los producen en montones tan grandes que bien podrían llenar un recipiente de un cuarto de galón. Los huevos de la rana toro pueden llenar un recipiente del tamaño de un galón. Los sapos ponen los huevos como engarzados en cuerdas largas.

Todos los anfibios son renacuajos antes de llegar a adultos. En esta etapa la diferencia principal entre las ranas, los sapos y las salamandras es que la salamandra tiene ligeras agallas en el exterior de la cabeza. Las agallas de la rana están localizadas en su interior. La cola y el cuerpo de la salamandra son más largos y mucho más delgados que los de la rana o el sapo. La salamandra adulta no pierde la cola.

Los renacuajos de las ranas y sapos no tienen patas. Cuando a los renacuajos les salen las patas, pierden la cola y las branquias han dado lugar a los pulmones, ya están listos para vivir en la tierra. La gente piensa que la cola se les cae, pero no es así. Lo que sucede es que el cuerpo absorbe de nuevo esas células para ayudar a formar los músculos y los órganos internos.

La rana adulta es más pequeña que el sapo y tiene la piel suave, mientras que el sapo la tiene verrugosa.

7. Explicar el valor económico de los anfibios.

Los anfibios no causan daño. Se dice que cada sapo tiene un valor de $50 para un agricultor por la cantidad de insectos dañinos que come. Las ranas son importantes por el alimento que proporcionan así como por los experimentos que se hacen con ellas.

8. ¿Dónde pasan el invierno los sapos?

En las zonas frías, los sapos hibernan durante el invierno debajo de la tierra.

9. Identificar dos clases de ranas por su canto u otras características.

   El sonido que hacen las ranas toros al croar es profundo y gutural y el de las ranas de los árboles es como el chirrido agudo del grillo.

10. ¿Cómo croan las ranas y sapos? ¿Por qué hacen tanto ruido al croar? ¿Cuál croa con la boca cerrada?

    En algunos lugares las las ranas y sapos croan con la boca cerrada. El ruido se produce cuando el aire pasa sobre las cuerdas vocales hasta llegar al saco de la voz. La mayoría tienen un saco o bolsa debajo de la barbilla lleno de aire que actúa como caja de resonancia.

11. Observar un sapo en su patio o en los alrededores para descubrir (a) dónde y cuándo duermen, (b) cuándo salen a buscar alimento, (c) con qué rapidez se mueven, (d) cuán largos son los saltos, y cualquier otra cosa interesante que puedan descubrir; o incubar huevos de ranas y observar cómo se convierten en renacuajos.

PAJAROS

1. Hacer una lista de veinte especies de pájaros silvestres que se hayan observado e identificado positivamente al aire libre.

2. Hacer una lista del mayor número de especies que se hayan observado al aire libre en un día determinado.

3. a. ¿Qué hábitos para volar tiene el gavilán que lo distingue de otras aves de su tamaño?
   Esta ave revuela sobre el punto antes de posarse. Esto se puede ver desde las carreteras o en campo abierto.
   b. ¿Cómo transporta el águila su alimento? EN LAS GARRAS
   c. ¿En qué consiste principalmente su alimento? GORRIONES, PINZONES, HERRERILLOS Y TORDOS.

4. a. Nombrar dos pájaros que son expertos en remontarse. AGUILA CALVA, HALCON PEREGRINO, HALCON, AGUILA AMERICANA, Y BUITRES.
   b. ¿Qué pájaro puede volar hacia atrás? COLIBRI (PAJARO MOSCA)
   c. ¿Qué pájaro grande dobla el pescuezo formando una S cuando vuela? LA GARZA.

5. Nombrar dos o más pájaros de su localidad:
   a. que se alimentan mayormente mientras vuelan. ZORZALES Y GOLONDRINAS.
   b. que se alimentan mayormente sobre el terreno. GORRIONES Y TOTIES.
   c. que se alimentan mayormente en las cortezas de los árboles. PICAMADEROS (CARPINTERO).

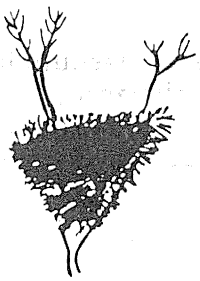
6. Localizar y describir o dibujar o fotografiar cinco nidos de pájaros e identificar los pájaros que los hacen:



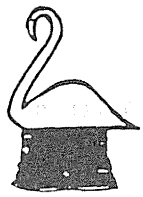
La LECHUZA DE MADRIGUERA hace muchas veces su nido en las madrigueras de las marmotas de las praderas y de los tejones. A veces cavan túneles para hacer sus nidos.



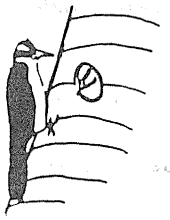
LA OROPENDOLA cuelga sus nidos en forma de sacos de las ramas de los árboles. Algunos de esos nidos pueden llegar a tener hasta seis pies de largo. Los hacen de yerbitas y fibras de plantas.



El AGUILA CALVA fabrica sus nidos en riscos escarpados, en salientes de las montañas o en las copas de los árboles. Sus nidos son desordenados.



Los FLAMENCOS hacen sus nidos arañando lodo para formar una pila en forma de cono. Luego hacen una hendidura en el extremo del cono donde ponen los huevos.



Los PAJAROS CARPINTEROS cortan huecos en los árboles para hacer sus nidos. Los huecos son de 6 a 10 pulgadas de profundidad. Esos huecos carecen de revestimiento, excepto pedacitos de madera.

7. Escribir o expresar verbalmente tres maneras en que se muestra el amor y el propósito de Dios en la creación de las aves.

   a. Mateo 6:26 - No cae al suelo ni un solo pajarillo sin que Dios lo sepa y el hombre es mucho más importante que cualquier pajarillo.
   b. El Señor creó las aves hermosas para nuestro gozo y para mostrarnos su amor.
   c. El Señor guía nuestras vidas del mismo modo que dirige a las aves en sus migraciones para escapar los fríos del invierno.

8. Hacer un comedero para pájaros y observar por cinco días los pájaros que acuden al mismo.

FLORES

1. Hacer una colección de 35 clases diferentes de flores silvestres con su nombre correspondiente.

2. Clasificarlas apropiadamente o señalar las partes de un espécimen: pistilo, estambre, pétalo y sépalo.

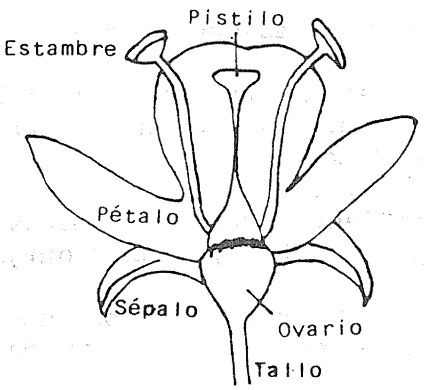
3. Nombrar seis familias de flores y sus características distintivas. Nombrar por lo menos dos flores de cada familia.

Cucurbitáceas. Cinco estambres libres o concrescentes en variada forma.

Calabazas	Melón de agua
Calabacines	Melón de castilla
Pepinos	Chayotes

Convolvuláceas. Flores con corola en forma de tubo o campana, con cinco pliegues:

Correhuela	Batata (boniato)
Jalapa	Dondiego de día
Campanilla	



Crucíferas. Cuatro pétalos; seis estambres:

Brocoli	Berza	Coliflor
Mostaza	Nabo	Berro
Rábano	Col	

Solanáceas. Flores de corola acampanada; estambre unido a los pétalos:

Ají de cayena	Berenjena	Papas
Flor del tabaco	Belladona	Tomates
Pimiento	Petunia	

Rosáceas. Cada uno de cuyos verticilos está formado por cinco piezas. Flores vistosas:

Almendros	Cerezos	Zarzamora
Manzanos	Albaricoque	Fresa
Perales	Melocotoneros	
Ciruelos	Nectarines	
Rosales	Frambuesas	

Papilonáceas. Corolas formadas por cinco pétalos desiguales:

Guisantes (arvejas)	Fríjol soya
Fríjoles (habichuelas)	Algarrobo
Judías	Acacia
Trébol	Lentejas

Maní (cacahuate) Palisandro

4. Describa la vida de una flor en particular, incluyendo la parte que desempeñan los insectos y el viento en la fertilización.

   Un buen ejemplo podría ser la historia de la flor de la yuca. En la polinización cruzada, el viento, el agua, los insectos y otros animales pueden ser el medio de la polinización; o también se puede trasladar el polen de la antera de una flor al estigma de otra. Si un grano de polen de una flor cae en el estigma de una misma clase de flor, puede formarse un conducto de polen. Este conducto se impulsa hasta los ovarios a través del estilo. Allí se une con el huevo dentro de uno de los ovarios. Esta unión se llama fertilización. Después de la fertilización, los ovulos se convierten en semillas, y el ovario crece y se desarrolla en fruto que incluye las semillas.

5. Nombre por lo menos dos plantas que son venenosas al tacto y diga qué plantas venenosas hay en su localidad, si las hubiera.

   Por ejemplo, zumaque venenoso.

(Sólo será necesario hacer tres de las siguientes actividades)

6. Hacer un arreglo de seis flores por lo menos, mostrando en orden los colores del arco iris: rojo, anaranjado, amarillo, verde, azul, añil y violado.

7. Presentar, ya sean frescas o prensadas, flores de cinco pétalos, cuatro pétalos, tres pétalos o ningún pétalo.

8. Con los ojos vendados, distinguir y nombrar por su olor, dos de cinco flores silvestres o cultivadas.

9. Hacer una lista de flores observadas que son visitadas por los siguientes insectos:

   a. Colibrí (pájaro mosca)
   b. Abejas
   c. Abejones (aberrojos)
   d. Mariposas
   e. Mariposas nocturnas

10. Observar una flor durante diez minutos por lo menos, a los rayos del sol y por lo menos diez minutos después de oscurecer, e informar los insectos que la han visitado. Decir la cantidad y clase de visitantes y nombrar la flor.

CLIMATOLOGIA

1. Poder explicar cómo se forman cada uno de los siguientes fenómenos: neblina, lluvia, rocío, nieve, granizo, escarcha.

Neblina. La neblina es una niebla espesa y baja formada por goticas que se forman cuando el aire se llena de humedad por encima del punto de saturación.

Lluvia. La lluvia es el resultado de la condensación de vapor de agua en gotas suficientemente grandes como para caer.

Rocío. Vapor de agua que con la frialdad de la noche, se condensa en la superficie de objetos en forma de gotas muy menudas.

Nieve. La nieve se forma igual que la lluvia. Es hielo en forma de pequeños cristales causados por la congelación de partículas de agua en suspensión en la atmósfera. Estas se agrupan al caer y llegan al suelo en forma de copos blancos.

Granizo. El granizo se forma igual que la lluvia,excepto que las gotas de agua empiezan a caer, el aire tibio los levanta hasta las nubes donde aumentan de tamaño. El aire frío de las alturas hace que la lluvia se congele. La circulación sigue hacia abajo y hacia arriba hasta que el pedazo resultante de hielo es suficientemente pesado como para caer en forma de granizo.

Escarcha. La escarcha es en lo que se convierte el rocío a temperatura de congelación.

2. a. Poder reconocer, ya sea en la atmósfera o por medio de ilustraciones, las siguientes clases de nubes: Cirros, cúmulos, estratos y nimbos.
   b. ¿Cómo se forma cada una?
   c. ¿Qué clase de tiempo se relaciona con cada una?

Cirros. Los cirros son nubes delgadas y pequeñas formadas por cristales de hielo a una altura de 25,000 pies o más. Los cirros indican cambio de tiempo.

Cúmulos. Los cúmulos son nubes blancas y esponjosas, que se forman por lo general durante el día al subir el aire tibio. Estas nubes indican buen tiempo.

Estratos. Los estratos son nubes bajas, como bandas largas y estrechas paralelas al horizonte. Ellas dan lugar a cielos muy cargados. Los estratos pueden ocasionar lloviznas y pueden transformarse en nubes de lluvia nimbos-estratos con cambios violentos de temperatura.

Nimbos. Los nimbos son nubes bajas y grises muy cargadas de agua. Los nimbos producen lluvia o nieve.

3. Explicar la acción del termómetro de mercurio, el barómetro de mercurio, el barómetro aneroide y el pluviómetro.

Termómetro. Instrumento para medir la temperatura, consistente en un tubo capilar de vidrio cerrado y terminado en un pequeño depósito que contiene cierta cantidad de mercurio o alcohol. Cuando el líquido se

calienta, se expande y cuando se enfría, se contrae. Sus variaciones de volumen, señaladas por el nivel que el líquido alcanza en el tubo, se leen en escala graduada.

Barómetro de mercurio. Instrumento para medir la presión atmosférica. Tubo vertical de vidrio de 33 a 34 pulgadas, cerrado por su extremo superior y en comunicación por su inferior con un depósito del mismo líquido. Eso deja 29 1/2 pulgadas de columna llena de mercurio y con un vacío en el extremo superior. Al aumentar la presión del aire, el mercurio sube.

Barómetro aneroide. Consiste en una esfera parecida a la de un reloj. Este instrumento mide la presión atmosférica por las deformaciones que experimenta una cajita metálica de tapa flexible, en cuyo interior se ha hecho el vacío. Estos movimientos hacen oscilar la aguja de la esfera.

Pluviómetro. Aparato para medir la cantidad de agua de lluvia que cae en un lugar y en un tiempo determinado.

4. a. ¿Por qué llueve más a un lado de las cadenas montañosas que corren a lo largo de los océanos que al otro lado?
   b. ¿Por qué la temperatura es más fría y húmeda en lo alto de las montañas que en las tierras bajas?
   c. ¿Por qué las lluvias vienen generalmente del sur y el tiempo claro del norte?

Las brisas del océano impulsan hacia la tierra las nubes cargadas de lluvia, produciendo fuertes aguaceros. Cuando las nubes llegan a las montañas son empujadas hacia arriba. Esto hace descender la temperatura y la humedad en la vertiente de barlovento. Cuando el aire desciende sobre la vertiente de sotavento, se calienta de nuevo e induce la evaporación del terreno, de manera que el mismo viento que produce una frondosa vegetación a un lado de la montaña, produce un clima desértico en el otro.

A medida que aumenta la elevación, el aire se aligera y por lo tanto, lleva menos calor. El aire frío tiene menos humedad; y cuando se calienta, altera la humedad, produciendo la lluvia.

El aire caliente proveniente del sur tiene más humedad. El aire frío es más seco.

5. ¿Qué causa los relámpagos y truenos? ¿Cuántas clases de relámpagos hay?

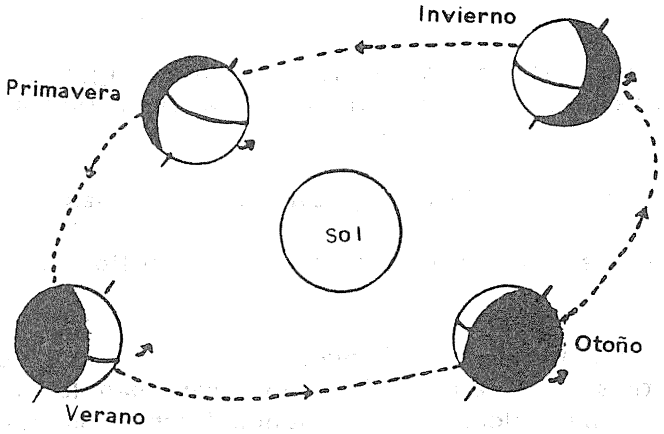
Los experimentos han demostrado que cuando el viento esparce las gotas de agua, esas partículas se llenan de una pequeña carga de electricidad positiva, y las gotas que no se esparcen, se llenan de una carga de electricidad positiva de la misma magnitud. En la parte inferior del frente de las nubes, la temperatura es de congelamiento. El choque entre los cristales de hielo hace que éstos se carguen de electricidad negativa, mientras que el aire que los rodea se carga de electricidad positiva. Al descender el aire, las cargas positivas son impulsadas hasta el tope de las nubes cúmulo-nimbos.

Relámpago es el resplandor vivísimo de luz causado por la descarga de electricidad atmosférica. Esto puede producirse entre dos partes de una misma nube, de una nube a otra o entre una nube y la tierra. La corriente eléctrica de un relámpago puede ir desde unos pocos miles de amperes hasta 100,000. El voltaje puede llegar hasta 100,000,000.

Trueno es el sonido de la descarga causada por el súbito supercalentamiento del aire.

Los relámpagos son como líneas o fajas de luz brillante. Cuando se ven a la distancia pueden parecer explosiones de luz. Una forma rara de los relámpagos son los que caen en forma de bola encendida. Se han visto golpear la tierra y hasta rodar sobre la superficie.

6. Con la ayuda de un diagrama, demuestre cómo la posición de la tierra en relación con el sol produce las cuatro estaciones.



7. ¿Qué es convección? ¿Qué relación tiene la convección con el viento?

Convección es la circulación de gases calientes y fríos. El aire caliente se eleva y se enfría, lo que causa su descenso y que se caliente de nuevo. Esta acción da lugar a los vientos y brisas localizadas y determina su velocidad.

8. Mantener un registro del tiempo durante una semana y anotar las lecturas a intervalos de doce horas. Incluir lo siguiente: (a) temperatura, (b) humedad -rocío, neblina, lluvia, escarcha o nieve, (c) formación de las nubes, (d) dirección del viento.

ESTRELLAS

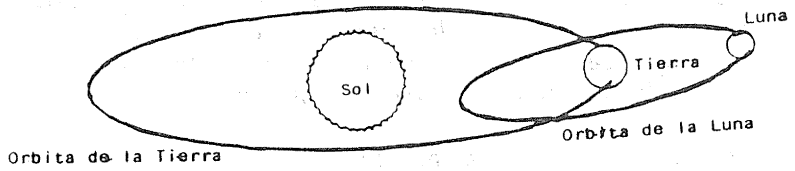
1. ¿Qué se comprende por sistema solar? ¿Cuál es el cuerpo celeste más próximo a la tierra? Dar la distancia.

El sistema solar está formado por el sol, los planetas y otros cuerpos celestes que giran alrededor del sol.

Siguiendo su orden de proximidad desde el sol, los planetas son los siguientes: Mercurio, Venus, Tierra, Marte, Júpiter, Saturno, Urano, Neptuno y Plutón.

La luna es el cuerpo celeste más próximo a la tierra. Como promedio, se encuentra a 238,855 millas de la tierra.

2. Hacer un diagrama que muestre las posiciones relativas y los movimientos de la tierra, el sol y la luna. ¿Qué gobierna las mareas? ¿Qué ocasiona un eclipse? ¿Qué es una estrella fugaz?



Note que el plano de la órbita de la luna está ligeramente inclinado (unos cinco grados) en relación con la órbita de la tierra alrededor del sol.

La atracción gravitatoria de la luna gobierna las mareas.

El eclipse se produce cuando un astro queda oculto por la sombra de otro.

Las estrellas fugaces también se llaman meteoros y no se consideran en realidad como astros o estrellas. Cuando atraviesan la atmósfera de la tierra lo hacen a una velocidad de muchos kilómetros por segundo; la fricción resultante con el aire genera un gran calor acompañado de luz, lo que hace que se quemen a muchos kilómetros por encima de la superficie de la tierra. Un meteorito es uno de esos fragmentos de piedra o metal que ha llegado hasta la superficie de la tierra. Puede pesar desde una libra hasta varias toneladas. Como promedio, se recuperan unos cuatro al año de los que se ven caer.

3. ¿A qué velocidad viaja la luz?

A 186,000 millas por segundo.

4. Identifique ocho estrellas fijas. ¿Qué diferencia hay entre planetas y estrellas fijas?

Las siguientes son algunas de las estrellas más populares entre algunas bien conocidas constelaciones:

1. Polar - Osa Menor
2. Pólux - Gemelos
3. Cástor - Gemelos
4. Denébola - León
5. Régulo - León
6. Rígel - Orión
7. Betelgeuze - Orión
8. Bellatrix - Orión

Una estrella fija es un astro que siempre se mantiene en el mismo lugar. Los planetas giran alrededor del sol con suficiente rapidez pra que su movimiento se note fácilmente, pero la mayoría de las estrellas parecen estar siempre en el mismo lugar en el cielo. La estrella fija tiene luz propia pero los planetas reflejan la luz solar.

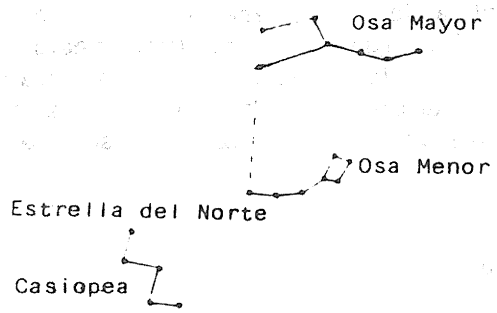
5. ¿Qué es una constelación? Señalar y nombrar seis constelaciones. Mencionar dos que son visibles todo el año.

   Los antiguos griegos creían que las estrellas formaban siluetas de animales o personas en el cielo y llamaron constelaciones a estas configuraciones.

   Referirse a un mapa celeste para indicar los nombres y lugares de estas constelaciones.

   La Osa Menor, la Osa Mayor y Casiopea se pueden ver durante todo el año.

6. Dibujar una ilustración de la Osa Mayor, Casiopea y la Estrella Polar.



7. Observar una salida y una puesta de sol y describirlas.

8. ¿Qué es la Vía Láctea? Mostrar su curso en el cielo.

   La Vía Láctea es una banda borrosa de luz que atraviesa todo el cielo y es visible por la noche. Los telescopios indican que esta nebulosa está formada por cientos de miles de estrellas. Se considera que todas las estrellas que vemos, junto con nuestro sol, son miembros del sistema o galaxia de la Vía Láctea.

   Podemos trazar su aparente sendero por las constelaciones, escogiendo a Casiopea como punto de partida, siendo que esta constelación es visible durante todo el año. En una dirección pasa por o cerca de Perseo, Auriga, Tauro, Orión y el Can Mayor; hacia la otra dirección desde Casiopea, atraviesa el Cisne, Aquila, Sagitario y Escorpión. Debajo de el Can Mayor y de Escorpión, atraviesa bien hacia el sur de manera que no se puede ver en las latitudes norteñas.

9. ¿Cuál es la estrella de la mañana? Nombrar la estrella de la tarde.

   A Venus se la puede llamar estrella de la mañana y estrella de la tarde.

   Mercurio también puede llevar estos nombres.

   Si uno de los planetas es visible en el hemisferio occidental a prima noche, se llama estrella de la tarde; igualmente, un planeta del hemisferio oriental puede llamarse estrella de la mañana si aparece antes de amanecer.

10. Explique que es cenit y nadir.

    Cenit es el punto en el hemisferio celeste directamente sobre nuestra cabeza.

    Nadir es el punto de la esfera celeste diametralmente opuesto al nadir.

11. ¿Qué es la aurora boreal (o austral)?

    Es un meteoro luminoso que se ve solamente de noche en las regiones árticas o antárticas. Es causada por el choque de protones y electrones lanzados por el sol a la atmósfera superior de la tierra. El campo magnético de la tierra dirige las partículas hacia los polos magnéticos. Al moverse, las partículas chocan con las partículas atmosféricas, cambiando su carga eléctrica. Estas partículas brillan tanto como las partículas cargadas en un tubo de luz fluorescente.

RECURSOS

Visitar una biblioteca local.

METODOS PARA EXAMINAR

El instructor debe quedar satisfecno de que cada menor ha cumplido todos los requisitos que exige la especialidad. El director debe enviar una lista de los que terminaron la especialidad a la asociación o misión para que ellos envíen los certificados de la especialidad correspondientes. No se envían las insignias a menos que se soliciten y se haya incluido el pago con el pedido. El poseedor del certificado de la especialidad puede comprar la insignia en cualquier momento en la agencia de publicaciones.

Se pueden acreditar los requisitos de especialidades que se relacionan con las asignaturas estudiadas en la escuela, si el Conquistador presenta un documento de la escuela donde se haga constar que ha cumplido dichos requisitos.

REQUISITO AVANZADO

IDENTIFICAR SEIS HUELLAS DE ANIMALES O PAJAROS. HACER UN MOLDE DE YESO DE TRES HUELLAS.

PERIODOS DE CLASE: Uno

METODOS PARA ENSEÑAR

Son cinco las reglas que se aplican para seguir huellas.

1. Estudiar detenidamente la huella.

2. Seguir todo el sendero o vereda hasta el final. Puede haber lugares donde se pierda la huella, pero mirando un poco más adelante, se podrá ver claramente la ruta seguida, especialmente si el animal ha atravesado el campo y dejado su rastro en las malezas.

3. Aprovechar las sombras. Las huellas dejadas se destacan mucho más cuando el sol las proyecta a lo largo. Así es que conviene levantarse temprano y aprovechar cuando las huellas están frescas y las sombras son alargadas. Se debe caminar al lado del camino por donde no dé el sol.

4. Imaginar lo que haría el animal cuyas huellas se persiguen. Esto ayuda mucho, especialmente cuando son huellas difíciles de seguir. Pregúntese usted mismo qué haría si fuera el animal. Da resultado pensar con anticipación en los hábitos del animal. ¿Atravesaría el río tirándose de un árbol, un arbusto, etc.?

5. Si se pierden las huellas, dejar marcada la última huella y seguir buscando en los alrededores. Las huellas van a estar en alguna parte y por lo general se pueden encontrar. Señale la última huella encontrada con un palito o un pedazo de tela brillante de manera que pueda encontrarla de nuevo. Entonces camine alrededor en forma de círculos, primero en círculos pequeños, luego vaya agrandándolos. Mire cada parte del terreno desde distintas direcciones aprovechando la ventaja de las sombras. Luego hágase la pregunta: ¿Hacia dónde me dirigiría si fuera el animal?

Detalles que pueden servir de ayuda

* Explore por pedazos el terreno. Los animales que lo hayan atravesado por la noche dejarán huellas claras.

* Practique siguiendo las huellas de un perro o un gato.

* Nunca pise el sendero por donde quiere seguir las huellas, porque puede tener que regresar y estudiarlo de nuevo.

* Ejercite la vista para ver lo que busca.

DESTREZAS DE CAMPAMENTO Y METODOS DE SUPERVIVENCIA

El propósito de esta sección es expandir los horizontes del Conquistador mediante el desarrollo de nuevos intereses y habilidades; estimularlos a proseguir recreaciones activas que puedan disfrutar para el resto de sus vidas; y enseñarlos a vivir cómodamente y seguros al aire libre y apreciar las cosas de la naturaleza.

Se necesitan siete períodos de clase para este curso básico, y tres para la sección avanzada. También se necesitará dedicar tiempo al aire libre para las actividades prácticas requeridas.

REQUISITO 1

ACAMPAR DURANTE DOS NOCHES. REPASAR LOS REQUISITOS DE UN BUEN LUGAR PARA ACAMPAR. PLANEAR Y COCINAR DOS COMIDAS DE CAMPAMENTO.

PERIODOS DE CLASE: Uno

OBJETIVO

Capacitar a los Conquistadores a aprender a sentirse cómodos al aire libre, y crear el ambiente donde puedan sentir la cercanía de Dios en la creación.

METODOS PARA ENSEÑAR

Si el grupo es suficientemente grande convendrá formar cuatro comisiones de Conquistadores con un consejero. Una de las comisiones será responsable de preparar el menú. Otra debe preparar la lista de lo que cada Conquistador debe llevar de ropa, etc. mientras la tercera comisión debe ser responsable de elegir el lugar. El cuarto grupo será responsable del programa. Todos los grupos deben tener la oportunidad de compartir con todos los Conquistadores la razón de sus decisiones. Cuando esta labor esté terminada, todo el grupo, incluyendo los directores, deberán determinar si las decisiones tomadas son las mejores.

REGLAS PARA ELEGIR UN LUGAR PARA ACAMPAR

1. Elegir un terreno con buen drenaje.

2. Elegir un lugar seco. Hay que revisar bien el terreno, porque si es un poquito húmedo, el calor del cuerpo atraerá la humedad del terreno a través del saco de dormir. Por supuesto, siempre debe usarse una sábana debajo del saco de dormir aunque el terreno esté seco, porque siempre el terreno tiene algo de humedad.

3. En lo posible separarse de pantanos infectados de mosquitos.

4. No acampar nunca sobre un risco o saliente. Existiría el peligro de una avalancha o caída de rocas. La fogata se puede hacer cerca del risco y aprovechar el reflejo del calor.

5. Si se arma el campamento en una zona boscosa, cerciorarse de que las carpas no se coloquen debajo de árboles con grandes ramas muertas que puedan caer con el viento.

6. Es mejor un lugar cálido. No olvide que el agua y el frío descienden y que el aire caliente sube. Debido a esta ley de drenaje de aire frío, ¿cuál sería el mejor lugar para un campamento? ¿La cumbre de una colina? ¿La ladera de una montaña? ¿Una cuenca? La cumbre de una colina será caliente y seca, con fuertes brisas que espantan los mosquitos. En la ladera podría haber un poco de frío, pero no es del todo mal, y si soplan vientos fuertes, éste sería el mejor lugar. Nunca se debe acampar en una cuenca porque allí se concentra la humedad de la neblina, y si llueve fuerte, se puede inundar el campamento.

7. El terreno duro, rocoso y polvoriento no es bueno para un campamento.

8. Arme la carpa hacia el sudeste para que el sol de la mañana ayude a mantenerla seca.

9. Si prevalecen los vientos, arme la carpa con la puerta en dirección contraria.

10. Hace falta tener suficiente leña a disposición.

11. Elija una zona de acampar donde haya suficiente agua potable.

PROGRAMA SUGERENTE

VIERNES

Levantar campamento.
Cena.
Recibir sábado.
Servicio de canto.
Culto vespertino.

SABADO

Levantarse y devoción personal.
Culto.
Desayuno.
Escuela sabática.
Culto.
Almuerzo.
Descanso.
Reunión de la tarde.
Búsqueda de tesoros en la naturaleza.
Cena.
Despedir el sábado.
Fogata.

DOMINGO

Levantarse y devoción personal.
Culto.
Desayuno.
Práctica de prender fuego.
Destrezas de campamento.
Tareas de clases.
Almuerzo.
Empacar.
Jugar hasta la hora de salir.

METODOS PARA EXAMINAR

Participar en los planes y las actividades requeridas.

REQUISITO 2

APROBAR EL EXAMEN DE PRIMEROS AUXILIOS DE EXPLORADORES.

PERIODOS DE CLASES: Dos

OBJETIVO

Aprender los conocimientos y habilidades básicas en aspectos específicos de Primeros Auxilios.

EXPLICACION

Es preferible que la clase la enseñe un profesional, aunque no es obligatorio. No vacile en ponerse en contacto con alguna organización local de primeros auxilios.

METODOS PARA ENSEÑAR

Para comunicar los principios de Primeros Auxilios se recomiendan los siguientes métodos:

1. Lectura
2. Observación
3. Demostración
4. Participación

El instructor puede usar películas provistas por varias agencias.

NOTAS SOBRE PRIMEROS AUXILIOS

LOS EFECTOS DEL CALOR EN EL CUERPO

QUEMADURAS

Las quemaduras se producen por una exposición prolongada al sol. En los casos graves hay quemaduras extremas superficiales y formación de ampollas. En estos casos el paciente se puede sentir mal y debe buscarse auxilio médico. En los casos leves se puede aplicar el siguiente tratamiento:

* Aplicar compresas frías.
* Tomar duchas frías.
* Tomar mucho líquido.
* No romper las ampollas.

Las quemaduras leves por lo general responden bien a algún tratamiento con loción de calamina. Siempre deben tomarse medidas para evitar una exposición prolongada al sol.

COMPLICACIONES SEVERAS DE LA EXPOSICION AL CALOR

Normalmente, nuestros cuerpos regulan la temperatura por la evaporación del sudor a través de la piel. Si nos exponemos mucho al calor, se pueden producir calambres, agotamiento e insolación.

Calambres

Señales y síntomas	Debilidad, mareos y fatiga. Espasmos y dolores musculares.
Control	Estirar con suavidad los músculos afectados. Aplicar compresas frías. Tomar agua con sal (una cucharadita por litro).

Agotamiento por calor

Señales y síntomas	Dolor de cabeza, calambres y muchos sudores. Pulso y respiración rápidos.
Control	Baño de esponja con agua fría. Compresas frías a los músculos afectados. Tomar agua con sal (Una cucharadita por litro).

Insolación

Señales y síntomas	Condición sumamente peligrosa. No se suda. Cuerpo completamente desidratado. La temperatura aumenta rápidamente. Vómitos y náuseas.
Control	Quitar la ropa al paciente y envolverlo en una. sábana mojada. Refrescar al paciente por todos. los medios posibles. Acostarlo.

Todas estas condiciones necesitan auxilio médico inmediato.

QUEMADURAS

Causadas por calor, sequía o humedad extrema. La extensión de tejido dañado se indica por lo general con los términos quemadura de primero, segundo o tercer grado.

Muchas veces las quemaduras se producen por descuidos al andar con fuego, productos químicos, agua caliente o por demasiada exposición al sol. También pueden ser ocasionadas por fricción y por corriente eléctrica.

El daño a los tejidos y capilares de la superficie se manifiesta porque la piel se pone roja, se hincha y se llena de ampollas. Se pierde el suero de la sangre y el estado de choque es severo.

Lo primero que se hace para auxiliar a la víctima es tratar de apagar las llamas. Cuando se rescate a una persona de las llamas, se debe mantener al nivel más bajo posible, con la nariz y la boca cubierta con un paño mojado.

El tratamiento inicial de todas las quemaduras es ROCIAR AL PACIENTE CON AGUA FRIA.

No trate de romper las ampollas, pero puede aplicar lociones, unguentos o aceites.

Consiga auxilio médico tan pronto como sea posible.

En el caso de ácidos o substancias químicas: lávese la parte afectada inmediatamente con agua fría y quítense las ropas contaminadas.

Si el daño es en los ojos, deben irrigarse con agua fría, cubrirse y buscar ayuda médica inmediatamente.

HUMO EN LOS OJOS

Los bomberos que combaten los fuegos en las malezas sufren a menudo de humo en los ojos. Señales: dolor, lagrimeo y ojos enrojecidos. Tratamiento: Irrigar los ojos con bastante agua fría.

INHALACION DE HUMO

La inhalación de humo puede provocar la asfixia. Si es posible, sepárese al paciente de la causa. Comience a darle respiración artificial enseguida.

PERDIDA DE CONOCIMIENTO

La pérdida de conocimiento puede variar desde un estupor sencillo hasta el estado de coma.

Son numerosas las causas, desde un simple desmayo, hasta una herida en la cabeza, apoplejía, ataque al corazón, estado de embriaguez, paroxismo, diabetes o drogas.

Debido a que es incapaz de realizar una acción voluntaria, la persona que ha perdido el sentido:

1. Necesita que se mantengan libres sus vías respiratorias.
2. No se le debe dar ningún líquido a tomar ni se le debe poner nada dentro de la boca

Recueste al paciente. Trate de descubrir la causa y ponerle remedio.

Un simple desmayo puede ser ocasionado por hambre, miedo, choque emocional, heridas o por estar demasiado rato de pie. Para tratar este caso, acuéstese al paciente sobre el suelo con los pies elevados. Si el desmayo dura más de unos pocos minutos, trate al paciente como en estado de incónsciencia. Cerciórese de que se le ha aflojado la ropa en el cuello, el pecho y la cintura.

VENDAJES CONSTRICTIVOS Y RESTRICTIVOS

Ahora se acepta que no hay lugar en los primeros auxilios para el torniquete arterial. En su lugar se usan ahora los vendajes constrictivos y restrictivos.

Los vendajes constrictivos deben sólo usarse en emergencias para controlar las hemorragias en las amputaciones y en ciertos tratamientos de aguijones marinos. Materiales apropiados pueden ser una corbata, tiras de tela y un tubo de goma ancho. Materiales inapropiados son cordones de zapatos, cordones eléctricos, cuerdas y sogas.

Los vendajes restrictivos son los que se usan en mordeduras de serpientes, vendajes que se colocan firmemente en las extremidades para restringir el escape de linfa de las glándulas linfáticas. Lo mejor es un vendaje de crepé o una venda elástica de 75 ó 100 mm de ancho.

MORDEDURA DE SERPIENTES

Ahora se sabe que el veneno corre por las glándulas linfáticas. En estos casos es suficiente la presión de un vendaje resctrictivo para disminuir el efecto de absorción del veneno en el cuerpo.

Aunque es fácil distinguir entre la mordida de una serpiente venenosa y la de una que no es venenosa, es mejor tratar todas las mordidas como si fueran de serpientes venenosas. Puede haber casos en que sea difícil distinguir las marcas de las mordidas.

En estos casos puede haber sudores, adormecimiento, desmayo, dolores de cabeza, náuseas y vómitos, diarrea y dolores en el pecho y el abdomen.

* Mantenga al paciente tan tranquilo como sea posible, y entablille la extremidad afectada.
* Aplique firmemente un vendaje ancho alrededor de toda la extremidad, empezando donde está la mordida.
* Deje el vendaje quieto hasta que llegue el auxilio médico necesario.
* Asegure al paciente que este tratamiento demorará la absorción del veneno en la sangre.

RECUERDE

* No corte ni haga ninguna incisión en el lugar de la mordida.
* No permita al paciente caminar ni correr.
* No permita que el paciente se quite el vendaje.
* Aplique firmemente un vendaje ancho alrededor de toda la extremidad, empezando donde está la mordida.
* Deje el vendaje quieto hasta que llegue el auxilio médico necesario.
* Asegure al paciente que ese tratamiento demorará la absorción del veneno en la sangre.

OTRAS MORDIDAS Y PICADAS

Araña "Red Back". Por lo general pican cuando se las toca. Muchas veces se las encuentra debajo de excusados sin desague. Su picadura deja pequeñas manchitas rojas en las manos, los pies, los órganos genitales o las nalgas. Las manchas rojas se extienden a otras partes del cuerpo. Hay transpiración donde está la mordida, y luego ésta se extiende a otras partes. Más tarde puede haber náuses, vómitos, mareos, espasmos musculares, mucho sudor y desmayo. El dolor de la mordida se siente a menudo como agudo o cortante.

Araña "Funnell Web". Pican generalmente por la noche. Son muy agresivas. Se las encuentra en las madrigueras, grietas de las rocas, palos ahuecados. Primero duele la picada, luego el dolor se extiende. Se crispan los músculos. Las víctimas salivean mucho dentro de 15 minutos. Sudan profusamente. Se produce un espasmo de la laringe con dificultad para respirar. Se recomienda el mismo tratamiento que el de la mordedura de serpiente.

Garrapata. Las garrapatas suelen esconderse en las cavidades del cuerpo. Pueden ocasionar parálisis, principalmente en niños pequeños. La parálisis afecta las extremidades superiores e inferiores y los músculos de la respiración, así como los músculos faciales. Lo primero que se debe hacer para matar las garrapatas es aplicar aguarrás. Si están alojadas en los oídos aplicar aceite. Buscar ayuda médica para aplicar suero. Si no la puede encontrar, quite las garrapatas levantándolas con unas tijeras abiertas o con un algodón.

Sanguijuelas. Se encuentran en lugares pantanosos, especialmente cuando se acampa al aire libre. La sal o fósforos encendidos ayudan a quitar las sanguijuelas. Puede haber abundante salida de sangre. Lave la zona afectada con agua tibia y jabón.

Picadas de abejas, avispas y avispones. Quite el aguijón de la abeja. No lo apriete porque puede inyectar más veneno. Empújelo de lado con la uña. Limpie la picada y aplique compresas frías y hielo.

Picadas de mosquitos y hormigas. Evite el calor. Aplique agua fría o cubitos de hielo. También son útiles el amoníaco, el bicarbonato de sodio y alcohol. También se recomiendan la loción de calamina o la crema de zinc.

Plantas. (Como la ortiga). Debe lavarse la zona afectada con agua tibia y jabón para quitar las partes adheridas. Aplique cubitos de hielo y una crema suave.

Sarpullido. Se alivia con la aplicación de una solución salina normal helada.

Aguamala. Las picadas parecen marcas de látigo, verdugones o carne de gallina. El dolor se intensifica como si fuera una quemadura leve. Muchas picadas pueden provocar una deficiencia cardíaca o respiratoria. Las picaduras leves pueden provocar dolor de espalda, del pecho, vómitos y dificultad para respirar.

Moscón azul. Aplique vinagre para quitar los tentáculos.

Otras picaduras de criaturas marinas. Las criaturas del mar pican por inyección o absorción de veneno a través de la piel. Los efectos van desde un malestar hasta un colapso rápido y muerte. En estos casos hay que tratar de mantener viva a la persona y buscar auxilio médico inmediatamente. Aplique vendajes constrictivos para las mordeduras del pulpo de anillos azules. Cuando el veneno penetra por la piel, ésta adquiere muchas veces un color rojo, las extremidades se inflaman, ocurre abundante sangramiento y son comunes los colapsos circulatorios y respiratorios.

Ataque de tiburón. Controle inmediatamente las hemorragias bloqueando las heridas con paños de tela o toallas. Eleve al paciente si es posible. Procure auxilio médico inmediato.

CONGELACION

Si el paciente puede permanecer seco podrá aguantar condiciones severas, pero cuando el paciente experimenta frío, humedad y vientos, hay mucho peligro.

La exposición al frío intenso puede tener los mismos efectos que las concusiones, cuando todas las actividades normales se reducen, se dificulta el habla, se reducen los movimientos, se deteriora la visión, se sufre de calambres y se trastorna la conducta. Aumentan el pulso y la respiración.

Proteja al paciente del frío y manténgalo caliente envolviéndolo en ropa seca o un saco de dormir, y si es necesario, busque ayuda médica.

Hipotermia. Es una baja peligrosa de la temperatura del cuerpo que puede ser producida por exceso de frío o humedad, nadar en aguas muy frías, o salir bajo temperaturas frías o la lluvia sin protección adecuada. Los ancianos y las personas débiles pueden perder el sentido. El tratamiento que se recomienda es el mismo para los casos de exposición al frío, y si el paciente está consciente, dele alguna bebida caliente y dulce. NO USE NUNCA BOTELLAS DE AGUA CALIENTE.

Congelación ligera. En estos casos el daño es superficial y el dolor fuerte. Caliente el área afectada tan pronto como sea posible usando medios naturales.

Congelación profunda. En estos casos el daño a los tejidos es profundo. La zona afectada se vuelve blanca, cerosa y sin dolor. No intente deshelar la parte afectada, excepto bajo dirección médica.

Inmersión accidental en agua helada. La mejor manera de tratar estos casos es por inmersión en agua caliente a 42 grados centígrados, o que la persona se caliente alternadamente poco a poco en el saco de dormir, preferiblemente acompañado de otra persona.

RECURSOS

Películas provistas por agencias locales.

METODOS PARA EXAMINAR

Presentar un examen basado en el material de este manual.

REQUISITO 3

COMPLETAR UNA ESPECIALIDAD DE RECREACION, O ARTES MANUALES NO HECHA ANTERIORMENTE.

PERIODOS DE CLASE: Dos, mas el tiempo fuera de la clase.

OBJETIVO

Ampliar los intereses de los Exploradores y desarrollar habilidades para el servicio de la iglesia, infundiéndoles un sentido de realización.

METODOS PARA ENSEÑAR

En la sección de Jóvenes de la asociación/misión encontrará información sobre las especialidades.

Haga lo más interesante posible la enseñanza de estas especialidades. Cuando sea posible, visite un lugar adecuado o invite a un especialista que se dirija al grupo.

RECURSOS

Agencias locales pueden proveerle de películas o material.

METODOS PARA ENSEÑAR

Completar los requisitos de la especialidad elegida.

El director debe enviar a la asociación/misión una lista con los nombres de los que terminen las especialidades para que reciban los certificados

correspondientes. El distintivo de felpa sólo se envía si se pide específicamente y se envía el pago junto con el pedido. Una vez que los Conquistadores tengan el certificado de la especialidad, pueden comprar el distintivo en cualquier agencia presentando el certificado.

Los Conquistadores pueden adquirir especialidades que tengan relación con los estudios realizados en la escuela y para conseguir la aprobación, deben presentar un documento oficial de la escuela que diga que ha cumplido dichos requisitos.

REQUISITO 4

EXPLICAR LO QUE ES UN MAPA TOPOGRAFICO, DONDE SE PUEDEN CONSEGUIR Y CUALES SON SUS USOS. IDENTIFICAR POR LO MENOS VEINTE SEÑALES Y SIMBOLOS QUE SE USAN EN LOS MAPAS TOPOGRAFICOS.

PERIODOS DE CLASE: Dos

OBJETIVO

Enseñar a los Conquistadores a leer los mapas topográficos para que puedan hacerse un cuadro mental de determinadas zonas.

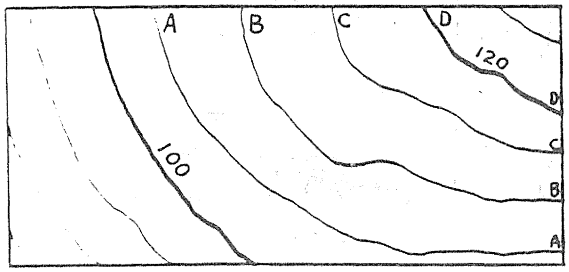
METODOS PARA ENSEÑAR

Parte del entretenimiento consiste en saber cómo estos mapas cuentan su historia. Esto lo hacen por medio de símbolos que representan ciertos detalles. Se los conoce por signos convencionales, que se representan por lo general con diferentes colores.

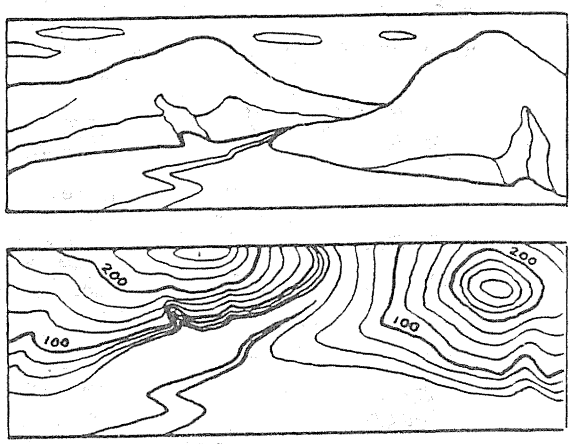
La obra del hombre, como ciudades, pueblos, carreteras, puentes, líneas de ferrocarril, nombres, límites, etc, se indican en negro. El color azul representa agua: ríos, lagos, pantanos, manantiales. Los contornos de montañas y valles se indican en color pardo. En algunos mapas los bosques están señalados en verde, y las principales carreteras en rojo. Estos signos convencionales forman un lenguaje pictórico que indica detalles del panorama. Son fáciles de aprender.

Líneas de contorno

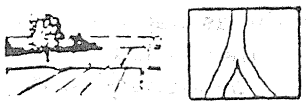
Las líneas de contorno son las que muestran elevación sobre el nivel del mar. Al mirarlas, uno se puede imaginar las montañas, colinas y valles. Cada línea representa una altura determinada sobre el nivel del mar, y la diferencia en altura entre las líneas se indica en el mapa. Esta diferencia puede ser 5, 10 o 50 metros, dependiendo de la escala que se use. Estas líneas son muy útiles cuando hay que hacer caminatas por el campo. Las líneas separadas indican que el terreno es llano o tiene declives suaves. Pero cuando las líneas están bien juntas, eso indica que hay una colina o un risco o despeñadero donde es difícil caminar.

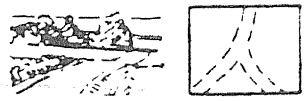


Intervalo de contorno -- 5 pies



Los signos convencionales son una forma fácil de brindar informaciones útiles en un mapa , de manera que la próxima persona que use su mapa pueda saber dónde están las carreteras, puentes, edificios y otras cosas.

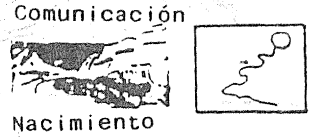

Buena carretera


Mala carretera


Sendero caminantes



Electricidad y Comunicación


Nacimiento de agua

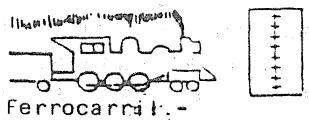

Paso de vadeo

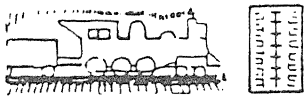

Puente para caminantes

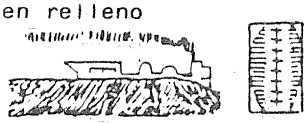

Puente


Esclusa (río arriba)

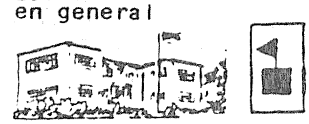

Lago


Ferrocarril - cualquier clase


Ferrocarril - en relleno


Ferrocarril - en terraplen


Edificios - en general


Escuela

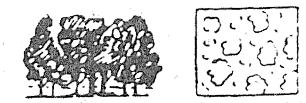

Iglesia


Cementerio

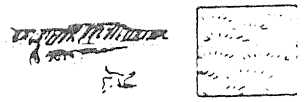

Pueblo

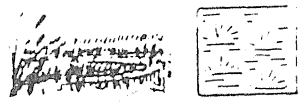

Molino de viento


Cantera - mina


Bosques - hojas grandes


Bosques - pinos, etc.

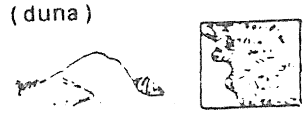

Pradera

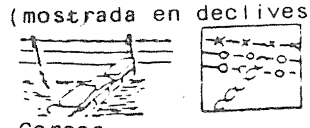

Pantanos


Maíz y terreno cultivado


Palmeras


Arena y médano (duna)


Colina (mostrada en declives)

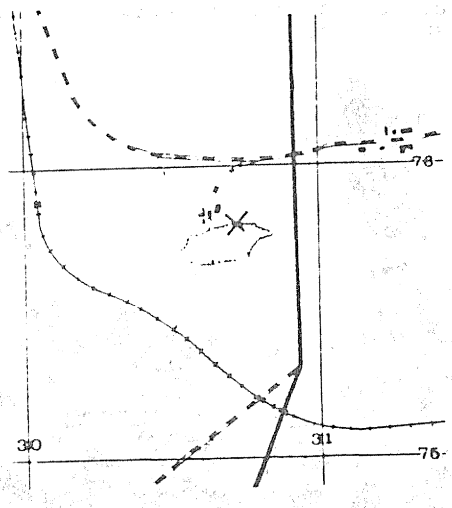

Cercas (alambre o piedra)


Setos

Fecha del Mapa. Es importante notar la fecha en que fue hecho el mapa; la fecha aparece por lo general en el margen. Desde esa fecha pueden haberse añadido nuevas carreteras y edificios, y puede producirse confusión cuando no estén indicados en el mapa. Es mucho mejor usar cosas naturales como señales, por ejemplo, confluencia de arroyos, colinas altas y cosas al estilo que no cambien mucho con el tiempo.

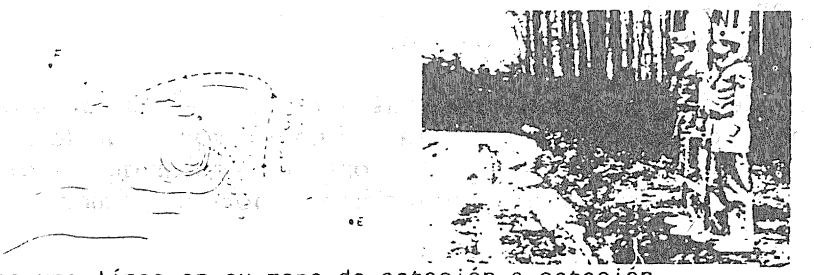
Cuadrantes de Referencia. Los mapas están cubiertos con una serie de líneas que forman cuadriculados. Estas líneas son paralelas. Estas líneas cuadriculadas facilitan encontrar la posición exacta de un punto en el mapa. Cada una de esas líneas está identificada por un número en los bordes del mapa.

La posición de derterminado lugar se indica por una cifra de seis dígitos. Los primeros tres dígitos identifican su posición de oeste a este (longitud), y los tres segundos lo localizan de sur a norte (latitud). Busque el número de la línea que está inmediatamente a la izquierda (o al oeste) del punto, entonces estime a cuántas décimas de distancia está el punto hasta la próxima línea vertical. En el ejemplo, el punto X está precisamente más allá de la línea vertical 30 y como a unas siete décimas de distancia hasta la próxima línea. Los primeros tres dígitos son 758. La referencia final sería 307758. Recuerde siempre que la latitud se da primero que la longitud. O recuerde leer como en un libro, primero en forma horizontal y luego vertical. El nombre de la página del mapa debe incluirse siempre en la referencia.

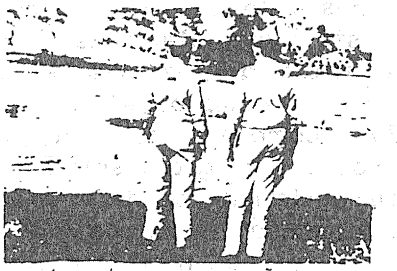


JUGANDO A LA ORIENTACION

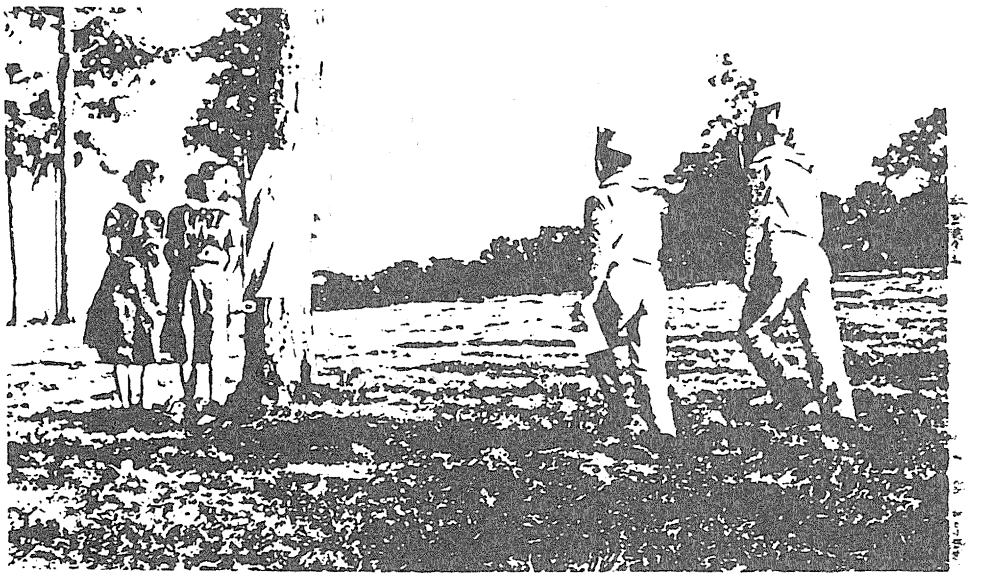
Establezca una ruta y coloque cinco o seis estaciones a lo largo de la misma. Las estaciones se marcan en los mapas que se entregan en cada estación. Los menores deben salir del punto de partida en parejas, a intervalos de cinco minutos. En cada estación debe haber alguien que anote la hora en que cada pareja llega a esa estación. Ganará la pareja que termine el recorrido en el menor tiempo posible.



Trace una línea en su mapa de estación a estación. Cuando ésta pasa por un camino establecido, posiblemente sea más rápido ir por el camino en vez de atravesar la colina por el bosque.



A la orilla de un lago o pantano, seleccione una señal, como un árbol alto, en la orilla opuesta y corra alrededor del lago o pantano hasta llegar a esa señal. Luego siga su camino.



METODOS PARA EXAMINAR

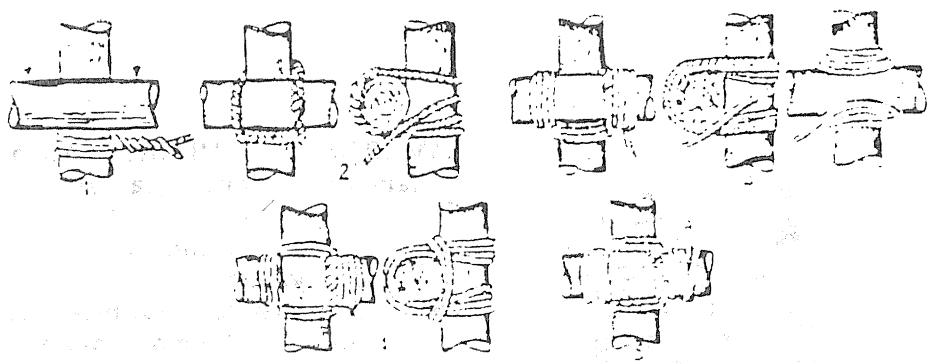
Demostrar la comprensión y el conocimiento de un mapa topográfico y saber usarlo.

REQUISITO AVANZADO 1

REPASAR LAS AMARRAS BASICAS Y FABRICAR UN MUEBLE DE CAMPAMENTO.

PERIODOS DE CLASE: Uno

AMARRA LLANA. Se emplea para unir dos varas en ángulo recto. Se comienza con un ballestrinque a la vara vertical con un extremo de la cuerda, inmediatamente debajo del lugar donde se han de cruzar las dos varas.



Deslice el nudo de modo que la parte más larga de la cuerda quede bien para tirar y ajustar el nudo.

Afirme las dos varas pasando la cuerda hacia abajo y por frente de la vara horizontal, luego por detrás y nuevamente por frente a la horizontal (pasando por debajo de ésta). Ahora hacia arriba, por detrás de la vertical, y la cuerda está en el punto en que comenzó. Repita por lo menos tres veces esta operación, y ajuste con fuerza la cuerda antes de hacer la vuelta siguiente para que la amarra quede bien presentada. Es importante que haga siempre el mismo tipo de vuelta. No cruce la cuerda sobre el centro de las varas, ni hacia arriba ni hacia abajo.

Apriete bien para terminar. Esto se logra pasando la cuerda entre las dos varas, tirando de las vueltas y ajustando bien las vueltas primeras.

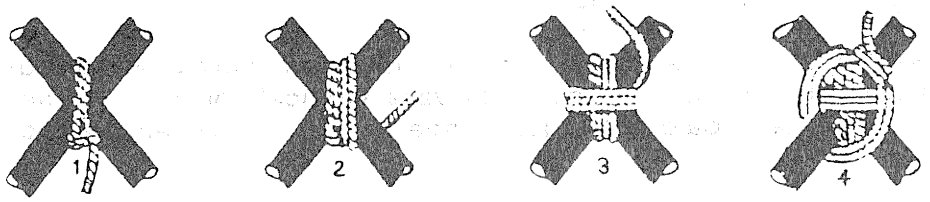
Finalice con cualquiera de los siguientes nudos:

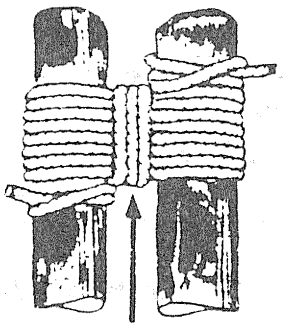
a. Ballestrinque

b. Dos medios cotes alrededor de una de las varas.
c. Una cuerda al extremo del comienzo con un nudo llano.

AMARRA DIAGONAL. Para este tipo de amarra siga estos pasos:

a. Coloque dos varas en la posición que muestra la figura 1, formando una X. Manténgalas en esta posición.
b. Comience rodeándolas con un ballestrinque. En la misma dirección, haga tres o cuatro vueltas rodeando la horqueta.
c. Haga tres o cuatro vueltas en la dirección opuesta, en cruz. Ajuste bien en cada vuelta.
d. Apriete con tres vueltas entre las varas y finalice como en la amarra llana.





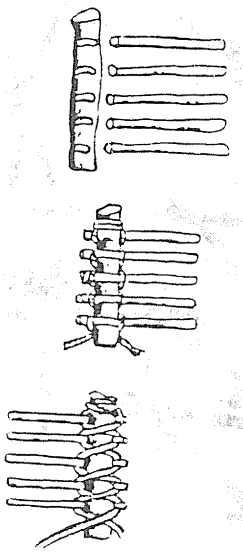
AMARRA CIRCULAR. Para hacer la amarra circular, siga estos pasos:

a. Haga un ballestrinque en una de las dos varas.
b. Coloque la segunda vara paralela y con el extremo sobrepuesto. Con el chicote de la cuerda pase varias vueltas paralelas hasta que las dos varas queden firmes.
c. Apriete con tres vueltas de cuerda entre las dos varas, ajustando en cada vuelta.
d. Concluya con un ballestrinque o dos medios cotes.

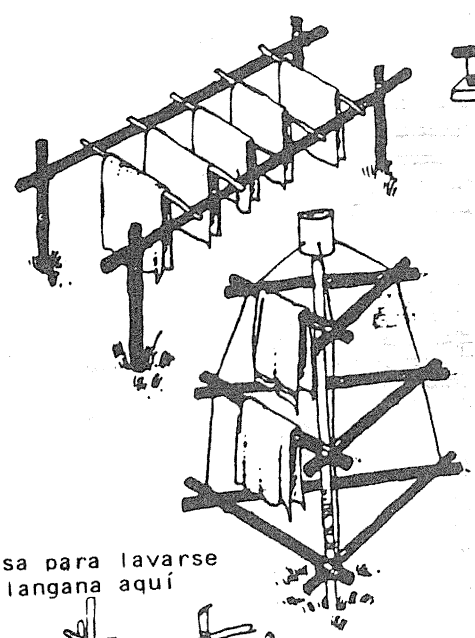
AMARRA CONTINUA. La amarra continua sostiene varas pequeñas en ángulo recto contra varas más grandes y es útil para hacer la "tabla" de la mesa, asientos, etc. Para hacer una "tabla" de mesa siga estos pasos:

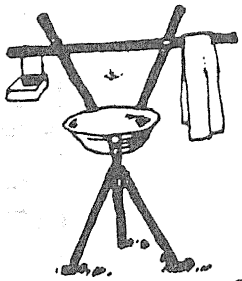
a. Corte las varas del tamaño que desee y desbásteles los extremos. Haga muescas en los soportes y coloque las varas que van cruzadas en su posición correcta.
b. Haga un ballestrinque en la vara de soporte, en la mitad de la cuerda, de modo que el nudo quede por debajo y los extremos a los costados. Los extremos libres de la cuerda debieran ser de igual longitud. La ligadura debiera estar ubicada de tal manera que los extremos de la cuerda ajusten el nudo a medida que van descendiendo a lo largo de la vara de soporte.

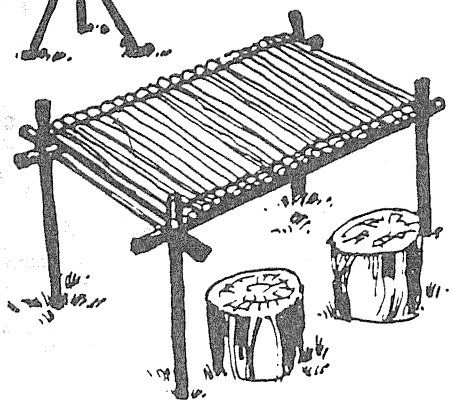
c. Con un extremo en cada mano, pase la cuerda sobre la vara cruzada y luego sobre la vara de soporte.
d. Cruce la cuerda formando una X. Tire y ajuste bien la cuerda.



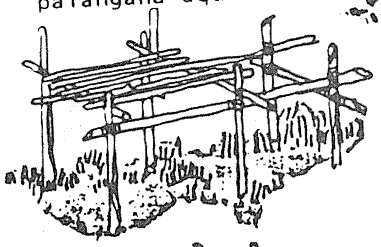
MUEBLES Y ARTEFACTOS DE CAMPAMENTOS. Con las destrezas que acaba de aprender, trate de confeccionar los siguientes "muebles". Si los materiales son escasos, estos modelos se pueden hacer en miniatura.

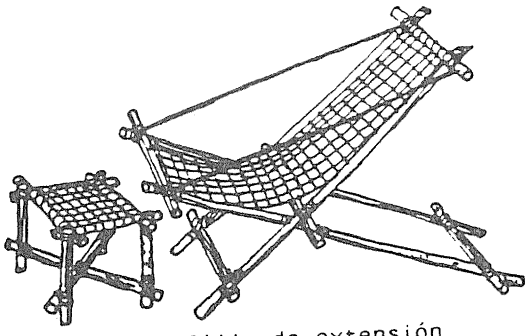






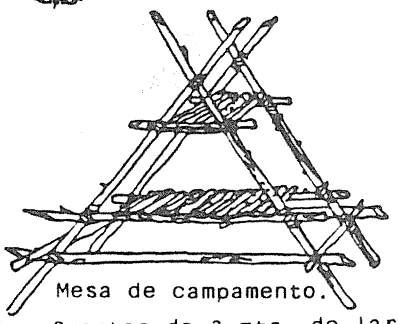
Mesa para lavarse
palangana aquí



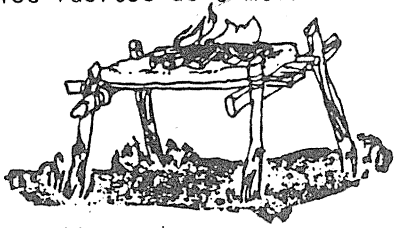


Escabel

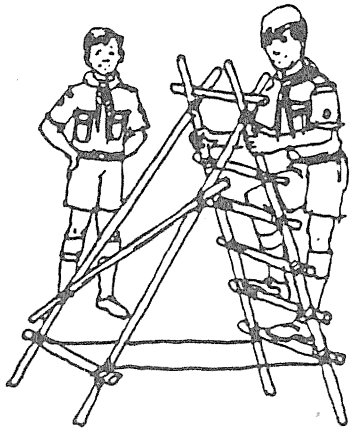
Silla de extensión



Mesa de campamento.
Use palos fuertes de 3 mts. de largo



Altar, hoguera
Use 100 mm de lodo o arcilla



escalera

REQUISITO 2

HACER UN MENU PARA TRES DIAS DE CAMPAMENTO PARA CUATRO PERSONAS USANDO POR LO MENOS TRES CLASES DIFERENTES DE ALIMENTOS DESHIDRATADOS.

PERIODOS DE CLASE: Uno

El uso de alimentos deshidratados requerirá alguna experiencia. Conviene practicar en la casa, preparando una comida que le gustaría usar en un campamento. Son muchas las clases de alimentos deshidratados que hay. Algunos son leche en polvo, papas, huevos, varios vegetales y vegetales mixtos, comidas instantáneas, como sopas, arroz al minuto, etc. y la lista puede ir aumentando hasta llegar a una comida completa de alimentos deshidratados, que sólo necesitaría que se les añada agua.

Para este menú para cuatro personas por tres días, lo primero que hay que hacer es determinar la cantidad y clase de comidas que se requerirán para esa excursión y entonces hacer el menú.

Con fines de este ejercicio planearemos un menú para un campamento que empiece el domingo de noche y termine el miércoles por la tarde.

Cantidad y clase de comidas

Domingo:	Cena
Lunes:	Desayuno Almuerzo Cena
Martes:	Desayuno Almuerzo Cena
Miércoles:	Desayuno Almuerzo

De aquí es fácil deducir que serán nueve comidas, de las cuales tres son desayunos, tres cenas y tres almuerzos. Ahora se podrá seguir adelante para planear el menú.

Menú

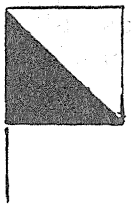
Tener en mente que lo más importante es hacerlo juntos para lograr un menú que agrade a todos.

REQUISITO 3

PODER ENVIAR Y RECIBIR EL ALFABETO DE SEÑALES, (SEMAFORO), O PODER ENVIAR Y RECIBIR EL CODIGO INTERNACIONAL MORSE POR MEDIO DE BANDERINES, O CONOCER EL ALFABETO PARA LOS SORDOMUDOS, O TENER UN CONOCIMIENTO BASICO DEL PROCEDIMIENTO PARA UNA COMUNICACION DE RADIO DE DOS VIAS.

PERIODOS DE CLASE: Uno

Pedir a su unidad que haga banderines. Deben ser de tela bastante gruesa. Un buen tamaño sería de 45cm cuadrados. Dividir el cuadrado diagonalmente. Un triángulo debe ser de un color oscuro y el otro blanco. Estos banderines son para el sistema de semáforo.

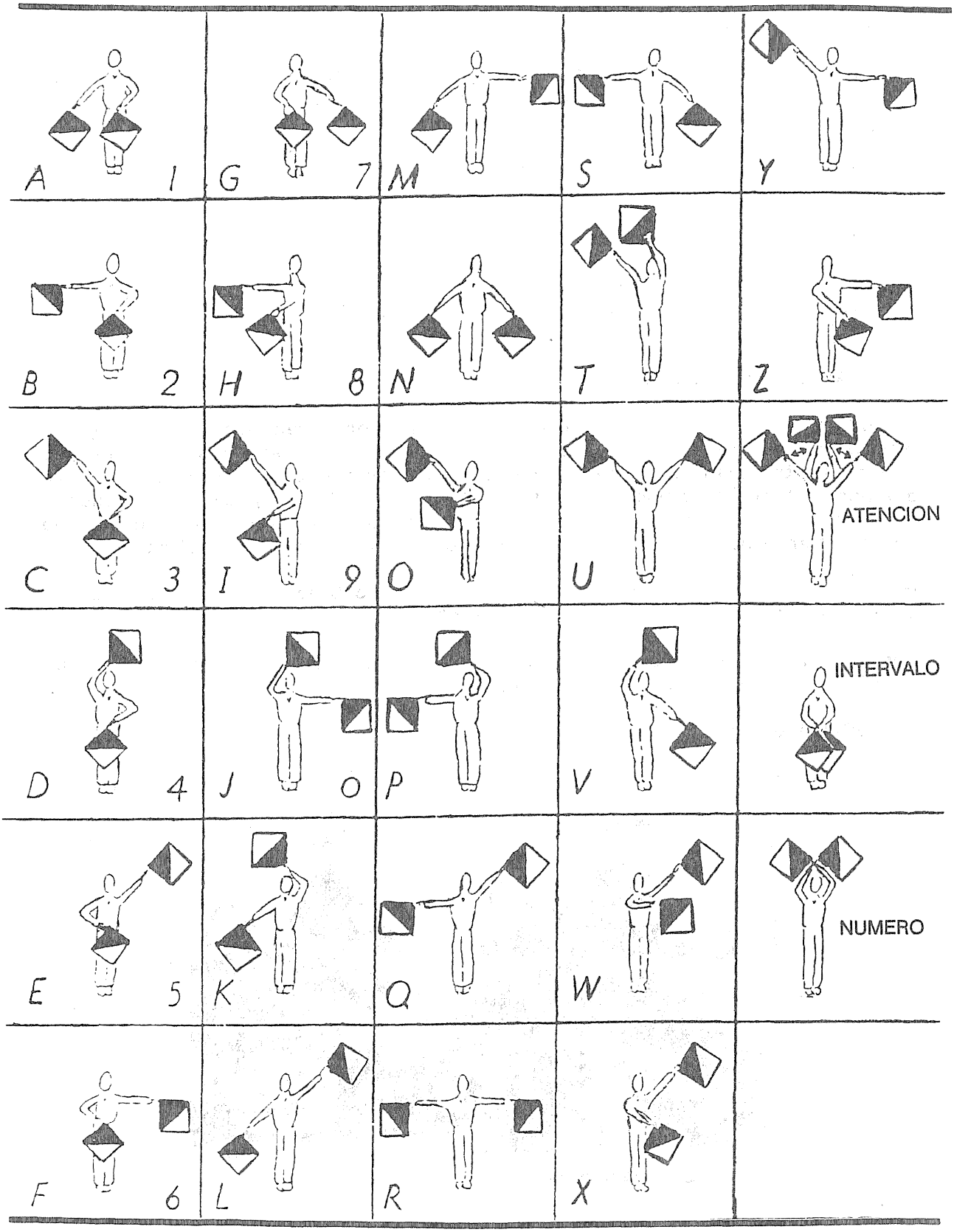


COMO ENSEÑAR LA COMUNICACION POR MEDIO DEL SISTEMA SEMAFORO

1. Enseñar cómo enviar y recibir el alfabeto.
2. Practicar para aumentar la velocidad. Los Conquistadores deben poder enviar de 30 a 50 letras por minuto.
3. Usar juegos y competencias entre las unidades.
4. Los Conquistadores deben aprender a enviar mensajes por señales desde lo alto de una colina a otra con facilidad y precisión.

El Juego de las Compras. Esta competencia es una de las más populares. Forme filas con los grupos participantes. En la pared opuesta pegue papeles sobre la pared, con los siguientes anuncios de tiendas: FERRETERIA, PRODUCTOS QUIMICOS, COMESTIBLES, ROPA, ANIMALES DOMESTICOS, TIENDA POR DEPARTAMENTOS. El director mencionará uno de los artículos de la lista que aparece a continuación o una lista hecha por el mismo. El primer jugador de cada grupo oirá (o leerá) la palabra y correrá a la tienda donde supuestamente podrá comprar dicho artículo. El primero que llegue donde esté el anuncio correcto ganará un punto para su grupo.
ARTICULOS: juguetes, frijoles, pelotas, botellas, mantequilla, cinturón, clavos, bote, peine, zapatos, corbata, conejo, encaje, patines, crema, helado, arroz, carnada, taladro, perritos, mazorca de maíz, aceite, canario, escoba, martillo, etc.

CODIGO DE SEMAFORO



CODIGO DE MORSE

Samuel F. B. Morse inventó el código Morse, un código de puntos y rayas, en 1832. Es el código que se acepta internacionalmente.

A	.-	J	.---	S	...
B	-...	K	-.-	T	-
C	-.-.	L	.-..	U	..-
D	-..	M	--	V	...-
E	.	N	-.	W	.--
F	..-.	O	---	X	-..-
G	--.	P	.--.	Y	-.--
H	....	Q	--.-	Z	--..
I	..	R	.-.		

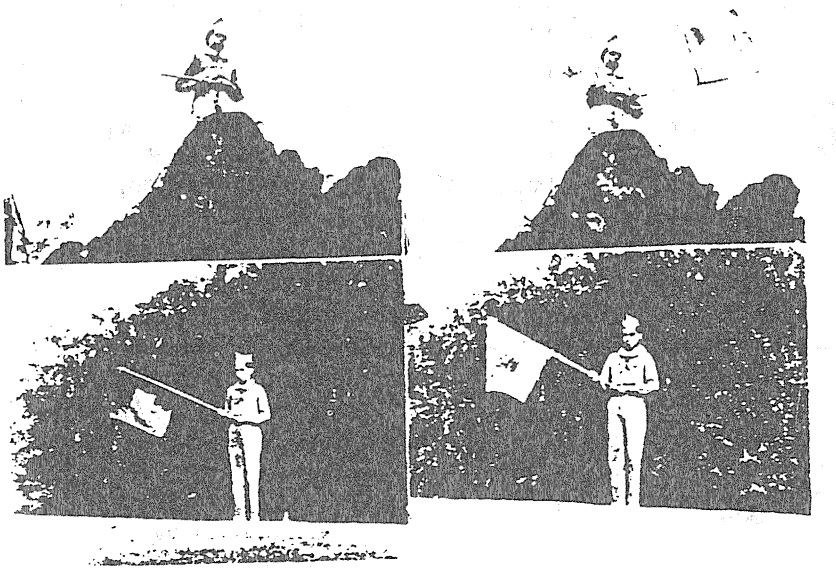
Como Aprender el Código

El código se aprende por medio de sonido, no por aprenderse de memoria los puntos y las rayas. Dos Conquistadores situados en dos habitaciones separadas tratarán de comunicarse entre sí por medio de un sencillo timbre eléctrico. Dediquen tiempo a practicar. Vayan despacio. Aprendan a escuchar las letras. Cada raya debe tener la duración de tres puntos. Deben hacerlo correctamente desde el principio. La velocidad viene con la práctica.

Hay que tratar de aprender el alfabeto, pero no todo de una vez, sino por partes. Usen mensajes sencillos para practicar.

Formen sus propias oraciones. Vayan usando algunas letras y luego vayan añadiendo las que se vayan aprendiendo.

METODO WIGWAG



Para enviar mensajes por este método se necesitan dos banderines de 60 cm. cuadrados cada uno. Uno debe ser rojo con un cuadrado blanco de 20 cm. en el centro, el otro blanco con un cuadrado rojo en el centro. El cuadrado debe ser de 20 cm. Cada cuadrado debe ir unido a un asta de un metro de largo aproximadamente. Los Conquistadores de más estastura deben usar astas más largas.

Elija el banderín que por su color se destaque mejor contra el fondo. El blanco resalta mejor frente al color verde de los árboles; el rojo se usa mejor contra el azul del cielo.

Use el código Morse. El banderín se echa hacia a la derecha para el punto y a la izquierda para la raya.

Sostenga recto el banderín, sujete el extremo del asta con la mano izquierda y hágala descansar sobre la hebilla del cinturón. Mantenga la mano derecha a 30 cm sobre la izquierda, con el asta ligeramente inclinada hacia adelante, frente a su nariz.

Para marcar el punto, mantenga la mano izquierda donde está y haga girar el asta hacia la derecha y luego hacia arriba, haciendo los movimientos en forma de ocho. La dirección siempre la lleva la punta superior del asta, para que el banderín no se enrede.

Para marcar la raya, haga el mismo movimiento pero a la izquierda. Cuando tenga que hacer juntos un punto y una raya, haga la figura de un ocho grande, desde el punto más bajo de un lado hasta el punto más bajo del otro lado, y luego hacia arriba.

Para hacer el movimiento de frente, baje el banderín frente a usted mismo.

El equipo de señales se forma con dos Conquistadores: el que dicta el mensaje y el que envía las señales. Para enviar el mensaje, el que lo manda dicta palabra por palabra al encargado de hacer las señales. El que recibe las señales va dictando al encargado de anotarlas. Cuando sea mucha la distancia, se añade otro Conquistador con prismáticos para interpretar las señales.

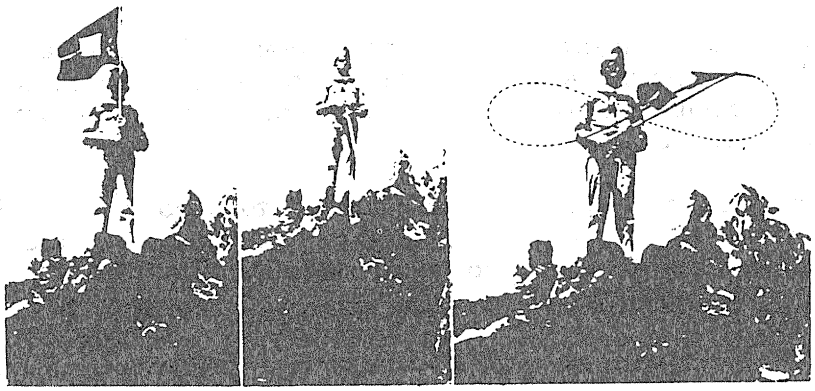
Para establecer contacto, el equipo que envía las señales ocupa su puesto en un lugar abierto y elige el banderín que haga mejor contraste con el fondo. El encargado de las señales empieza a enviar una serie de "aes". Cuando los encargados de recibir se dan cuenta, ocupan su posición y el encargado de las señales hace varias veces la señal de la letra "K" lo que significa que están listos para recibir los mensajes.

El que dicta el mensaje pronuncia la primera palabra, y el encargado de hacer las señales la envía. El manda la palabra completa con todos sus puntos y rayas, sin detenerse. Pero al final de cada letra coloca el banderín en posición original brevemente al final de cada palabra, lo baja frente a sí mismo y espera y observa al que recibe las señales del otro equipo. Si los recibidores reciben claramente las señales, hacen la señal de la letra "E". Entonces los que envían el mensaje siguen adelante con la próxima palabra.

Al final de cada oración, el encargado de hacer las señales baja el banderín frente a sí mismo dos veces. Al final del mensaje envía las letras AR como si fueran una sola. Entonces espera hasta que los encargados de recibir hayan verificado el mensaje completo y envíen la señal de "R", queriendo decir que han recibido claramente todo el mensaje. Ahora, y sólo ahora, se pueden ir los encargados de hacer las señales, a menos que quieran responder, en cuyo caso, esperan.

El que hace la señal puede equivocarse. Si esto sucede, baja el banderín frente a sí mismo inmediatamente, luego hace ocho puntos y vuelve a bajar el banderín al frente y espera la respuesta con la letra "E". Entonces empieza de nuevo con la palabra que estaba enviando. Si el que recibe no entiende la palabra, hará la señal de IMI como una sola letra, y el que envía repetirá la última palabra enviada.

Esto requiere más precisión que velocidad. La velocidad viene con la práctica.



CODIGO MORSE

A ·−	H ····	O −−−	V ···−
B −···	I ··	P ·−−·	W ·−−
C −·−·	J ·−−−	Q −−·−	X −··−
D −··	K −·−	R ·−·	Y −·−−
E ·	L ·−··	S ···	Z −−··
F ··−·	M −−	T −	
G −−·	N −·	U ··−	

SEÑALES CON BANDERIN



¡ATENCION!

Antes de enviar un mensaje, el que lo envía atrae la atención del que lo recibe enviando una serie de "A"s como una letra.

Tan pronto como el recibidor nota la señal, se pone en posición donde pueda ver al señalador con más facilidad, manda una "K", lo que significa que todo está listo para recibir el mensaje.



EL MENSAJE

El que envía el mensaje hace la señal de la primera palabra terminando cada letra con una vertical, cada palabra con un frente. Hace una pausa después de cada palabra para que el recibidor le haga la señal "E", lo que significa que ha entendido.

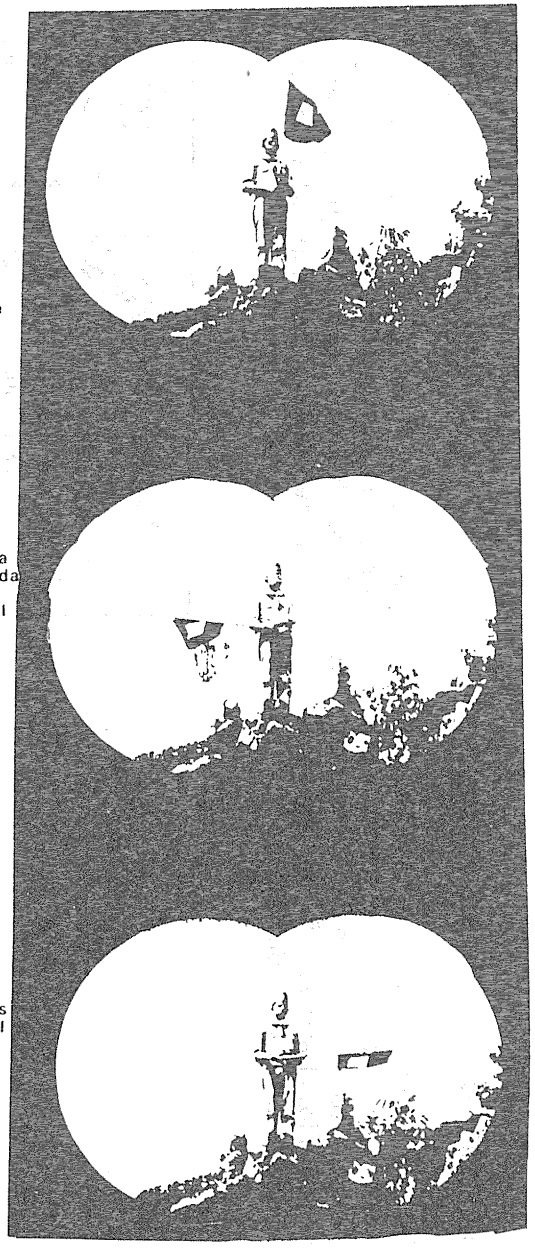
Si el que envía comete un error, se detiene, hace la señal "E" ocho veces, y luego repite la última palabra. Si el recibidor no ha comprendido, señala "IMI" (incompleto, mensaje incompleto), y el que envía repite el mensaje.



PARA TERMINAR

Al final del mensaje, el que envía hace las señales "A" "R", como una letra cada una, y espera a que el que recibe le haga la señal "R".

Solamente después de esto el mensaje se considera oficialmente recibido. El que envía espera por una respuesta si ésta es requerida.



ALFABETO DE LOS SORDOMUDOS

Los que no tenemos este problema nos comunicamos hablando. Pero la única manera que tienen los sordomudos de comunicarse es usando un lenguaje de señales con las manos y los dedos. Aprenda el alfabeto impreso aquí y trate de usarlo. La mayoría de las series de enviar señales se pueden adaptar al alfabeto de los sordomudos.



SEÑALANDO EL CREPUSCULO

El director pone a girar un plato, llama el nombre de un Conquistador y luego dice una letra. El menor a su vez debe dar el equivalente de la letra en el lenguaje de los mudos, y coger el plato que está girando antes de que éste se detenga. Si da la respuesta incorrecta o no coge el plato antes de que se detenga, es un punto en contra de su equipo.

SEÑALANDO EL TOQUE

Los equipos en fila y numerados. El director hace una letra en el lenguaje de los mudos, luego llama un número y el primero de ese número que toque un objeto que empiece con esa letra, gana un punto para su equipo. Una vez que se haya tocado algo, no lo pueden volver a tocar durante el juego. Nunca llame el número antes de decir hacer la letra, pues en ese caso sólo los que tengan el número llamado pondrán cuidado a la letra.

RECOBRAR

Los equipos en formación frente al director que hace con lenguaje de mudos el nombre de algún artículo. El primer equipo que entrega el artículo al director gana. Variación: Se da una orden en lenguaje de mudos; el primero en obedecer correctamente gana.

TARJETAS SEÑALADORAS

Tenga una cantidad de pequeñas tarjetas y sobre un lado escriba una letra del alfabeto con dibujos hechos en lenguaje de mudos. Complete varios alfabetos. Coloque las tarjetas hacia abajo, con los equipos reunidos alrededor de ellas. El dirigente debe voltear una tarjeta y el primero en decir el nombre correcto la toma. El jugador con la mayor cantidad de tarjetas al final del juego gana.

Se juega mejor con un solo grupo; el capitán con su equipo. Se puede jugar entre unidades con representantes escogidos.

APENDICE

CLUB DE LIBROS JA

El Club de Libros JA ha sido creado para proveer lectura edificante a niños, menores y jóvenes adventistas. Es de suma importancia el enseñar a ellos el precioso hábito de la lectura, en contraposición al hábito de ver televisión.

Especialistas en la materia indican que actualmente hay millones de niños y jóvenes en el mundo entero que han perdido interés por la lectura de libros porque encuentran más cómodo y práctico el entretenimiento televisivo que impulsa a una vida de indolencia y escapismo.

Cada día hay más conciencia de los efectos nocivos de la televisión en la formación de las nuevas generaciones. Este sistema refleja e introyecta en el subconsciente de las personas la imagen no real de personajes estereotipados, modelos humanos perfectos, combinación de hombres con máquinas y fantasías urbanas. El interminable drama de violencia, crimen e inmoralidad es presentado como digno de emulación.

Es por eso, y más, que la lectura de buenos libros no podrá ser sustituida por la televisión. Pero compete a los líderes de la niñez y juventud adventista el realizar renovados y agresivos esfuerzos en esta dirección, a fin de incentivar, motivar y mover a nuestra juventud hacia el noble sendero de la sana lectura.

A continuación se presentan los requisitos del Club de Libros JA en sus tres categorías:

I. CLUB DE LIBROS PARA PRIMARIOS Y AVENTUREROS (6-9 años).

1 libro sobre historias bíblicas.
1 libro sobre misiones.
1 libro sobre naturaleza.
1 libro de elección del candidato, publicado dentro de los dos años anteriores a la fecha de aplicación.

(Los libros para primarios no tienen un mínimo de páginas requeridas pero se recomienda que sean libros pequeños y apropiados a la edad correspondiente).

II. CLUB DE LIBROS PARA MENORES Y CONQUISTADORES (10-15 años).

1 libro sobre misiones.
1 libro sobre naturaleza o ciencia.
1 libro sobre biografía (s).
2 libros de elección del candidato, publicados dentro de los dos años anteriores a la fecha de aplicación.

(Cada uno de estos libros para menores debe tener un mínimo de 80 páginas).

III. CLUB DE LIBROS PARA JOVENES, GUIAS MAYORES Y LIDERES DE JOVENES (mayores de 16 años).

1 libro sobre misiones.
1 libro sobre naturaleza o ciencia.
1 libro sobre religión o filosofía cristiana.
2 libros de elección del candidato, publicados dentro de los dos años anteriores a la fecha de aplicación.

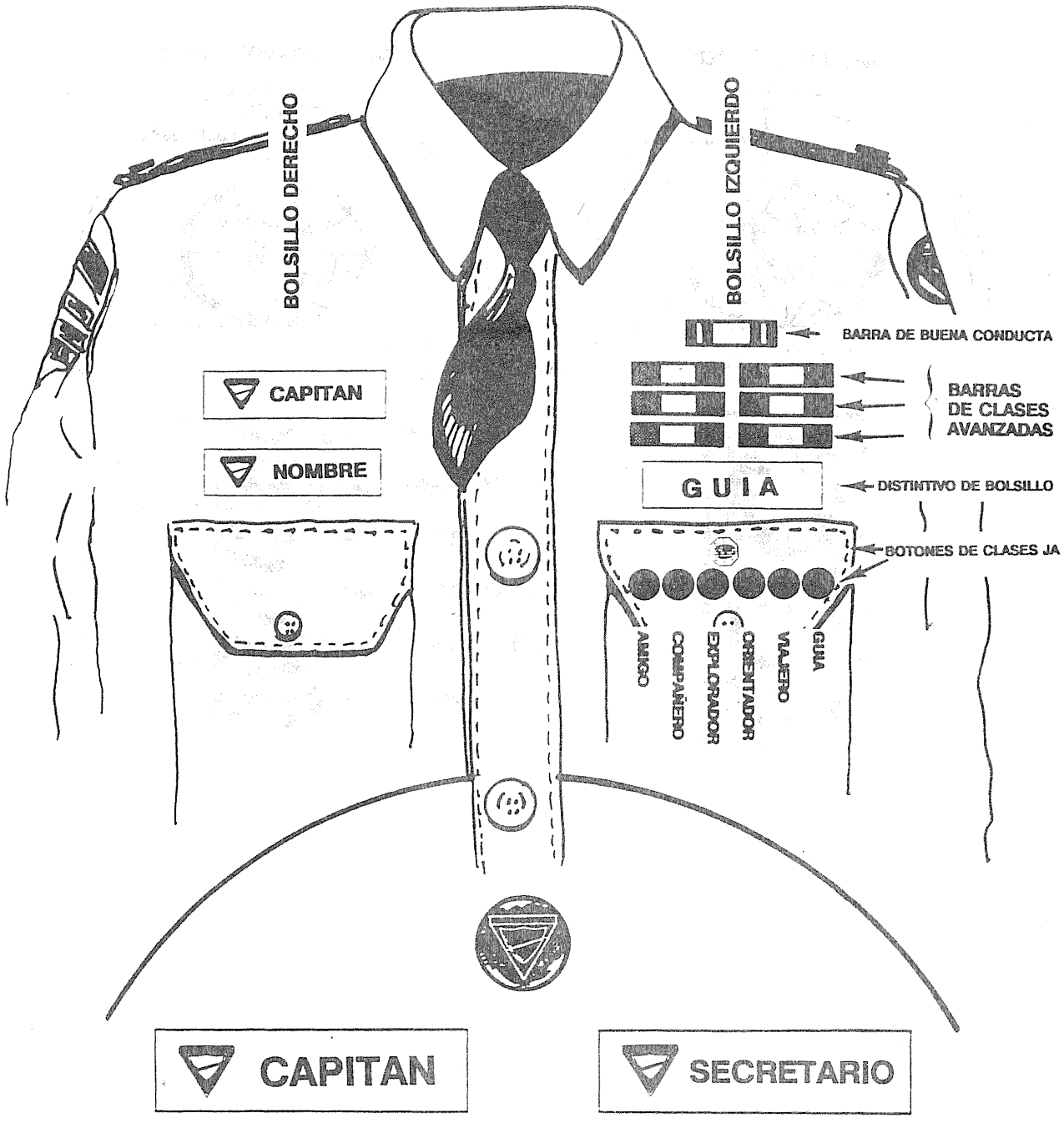
(Cada uno de estos libros para jóvenes debe tener un mínimo de 120 páginas).

NOTAS IMPORTANTES:

1. El Director/Asociado de Ministerios de la Iglesia para Jóvenes de cada asociación/misión publicará anualmente, en consulta con el gerente de la Agencia Adventista de Publicaciones, la lista de libros que se usarán para llenar los requisitos, de acuerdo a las directrices anteriores, y otorgará los respectivos certificados a todos los que cumplan los requisitos. Estos últimos deberán solicitarse por intermedio de los directores de sociedades, clubes o escuelas.

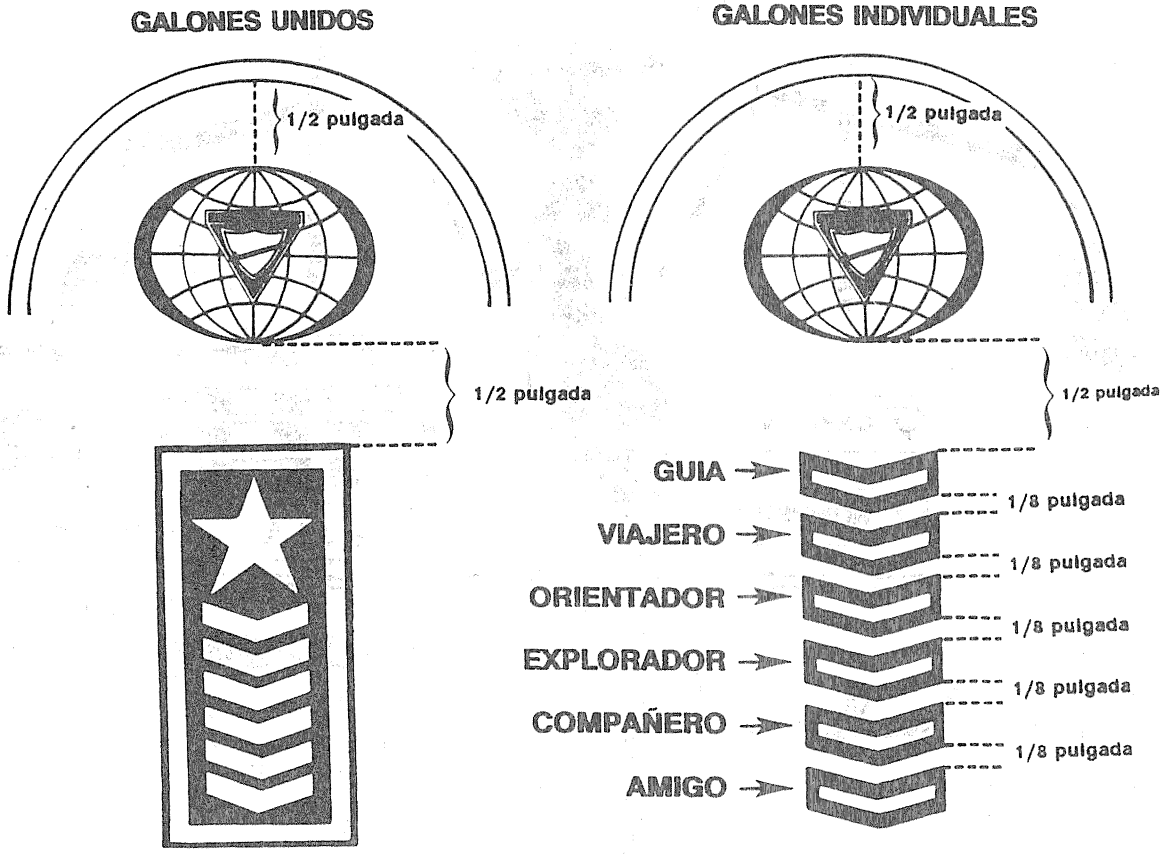
2. Para los requisitos de Menores y de Jóvenes podrá ser aceptada la combinación de libros que tengan paginación menor a la requerida en su categoría, siempre que estos sean sobre el tópico indicado y que el total de páginas iguale o sobrepase el mínimo requerido para su categoría.

POSICION DE LAS INSIGNIAS DE CONQUISTADORES EN LA CAMISA O BLUSA



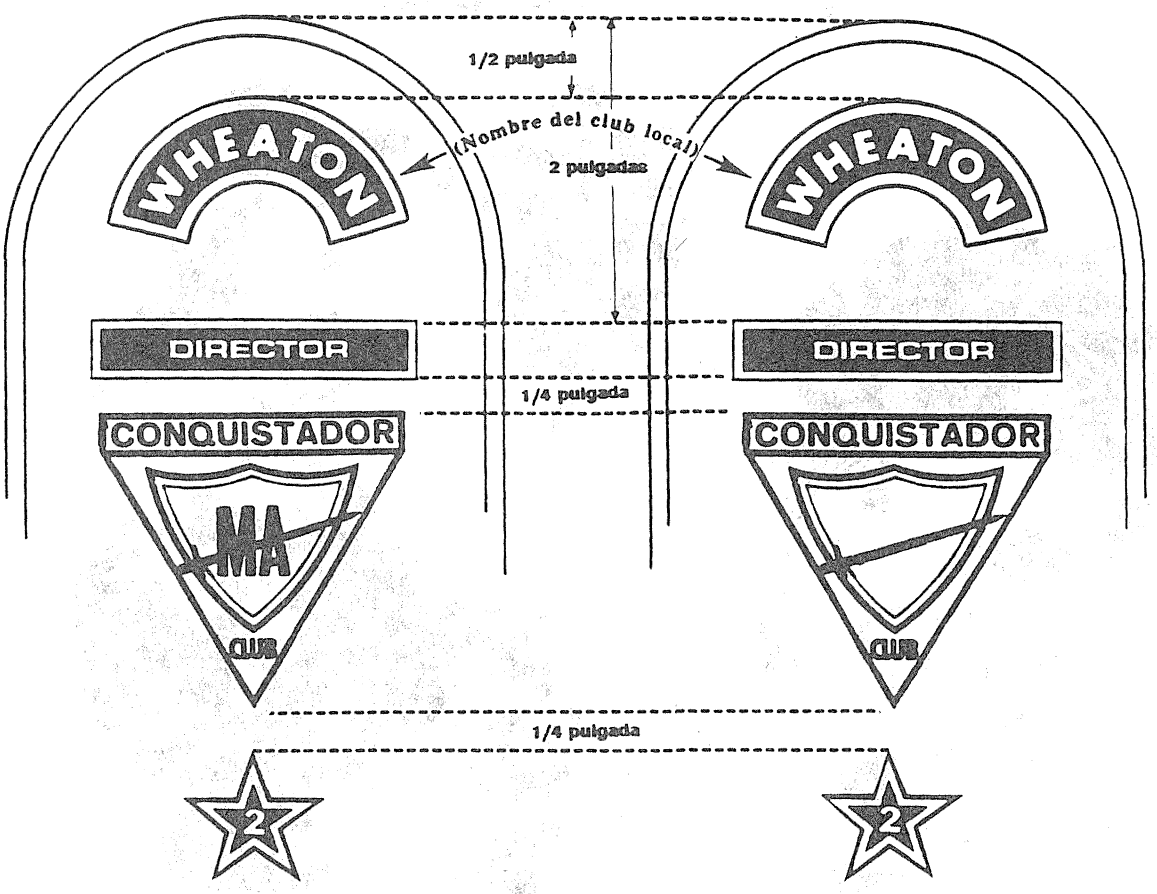
INSIGNIAS DE CONQUISTADORES Y GUIAS MAYORES

MANGA IZQUIERDA



INSIGNIAS DE CONQUISTADORES Y GUIAS MAYORES

MANGA DERECHA



AREA COORDINATOR	COORDINADOR DE AREA
DIRECTOR	DIRECTOR
DEP. DIRECTOR	SUB-DIRECTOR
INSTRUCTOR	INSTRUCTOR
COUNSELOR	CONSEJERO
JR. COUNSELOR	CONSEJERO JR.

POSICION DE LA INSIGNIA DE CONQUISTADORES EN LA BOINA, BIRRETE Y GORRA



CLAVE DE ABREVIATURAS

CC	El camino a Cristo
CE	Consejos sobre la obra de la escuela sabática
CH	Counsels on Health
CM	Consejos para los maestros
CS	El conflicto de los siglos
DM	El discurso maestro de Jesucristo
DTG	El Deseado de todas las gentes
EC	La educación cristiana
ECE	El colportor evangélico
Ed	La educación
HA	Los hechos de los apóstoles
HoA	El hogar adventista
JT	Joyas de los testimonios (3 tomos)
MJ	Mensajes para los jóvenes
OE	Obreros evangélicos
PE	Primeros escritos
PP	Patriarcas y profetas
PR	Profetas y reyes
PV	Palabras de vida del gran Maestro
SC	Servicio cristiano
TM	Testimonios para los ministros


TOM Dunbebin