

*MANUAL PARA
DIRIGENTES DE
CONQUISTADORES
PRE-ADOLESCENTES*



DEPARTAMENTO DE MINISTERIOS DE LA IGLESIA
DIVISION INTERAMERICANA

AMIGO

MANUAL PARA DIRIGENTES DE CONQUISTADORES PRE-ADOLESCENTES

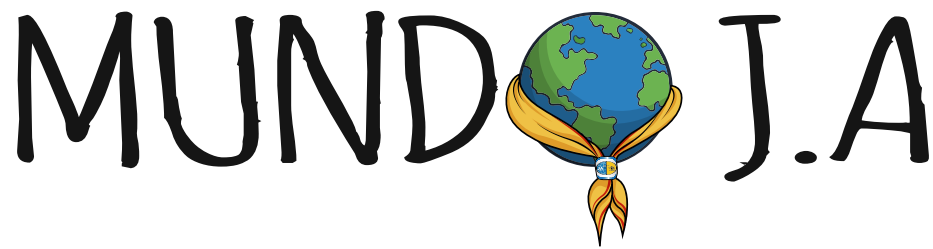


Edición 1990

AÑO DEL 40 ANIVERSARIO DE LOS CONQUISTADORES

Segunda Impresión 1995

Encuentra más materiales para las clases J.A en www.mundoja.org



Síguenos



@wsmundoja



Mundo J.A



Evangelio Adventista

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



MUNDO J.A

Encuentra más materiales para las clases J.A en www.mundoja.org

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 Veitia, 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

	<u>Página</u>
Prefacio	3
Indice	4
Introducción	5
Cómo usar el Manual	7
 SECCION 1	
<u>ENTENDIENDO AL CONQUISTADOR PRE-ADOLESCENTE</u>	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	
<u>CLASES JA DE LOS CONQUISTADORES PRE-ADOLESCENTES</u>	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	
<u>PLAN DE CLASES Y MATERIAL DE CONSULTA</u>	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 abaricante 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. COMPRESION.

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 HABILIDADES.

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.	Dale 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. Muéstrole cómo Dios capacitó a hombres y mujeres de la Biblia a hacer Su voluntad. Desafíelo a ser firme en su vida cristiana. Muéstrole lo que puede hacer para servir y agradecer 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. Ayúdalo a practicar cómo usar la Biblia. Estimule su deseo de cumplir con los requisitos de las clases JA. Dale 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 adquiriera 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. Enséñele cómo puede ser victorioso por medio de Cristo.
Todo lo que hace, lo hace de corazón.	Tiene gustos definidos 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. Tiene a ignorar a los adultos, y aunque procura sus propios intereses, respeta la autoridad. Tiene ambiciones de liderazgo.	Presente los planes con entusiasmo. Muéstrole 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. Muéstrole 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 colecciona 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. Ayúdele 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 verdicas de acción continua, propiamente narradas. El ahora se proyecta como el héroe de esas historias verdicas. Es un imitador.	Ilustre los principios de carácter por medio de historias verdicas 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 continúa 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, recalándose 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

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

ALTERNATIVA B - 3 HORAS (1 y 2)

<u>Sección I - 1 hora</u>		<u>Sección II - 2 horas</u>	
<u>Minutos</u>	<u>Actividades</u>	<u>Minutos</u>	<u>Actividades</u>
10	Ceremonia de Apertura	10	Ceremonia de Apertura
10	Lección objetiva/Examen	15	Devocional/Invitado especial
<hr/>		<hr/>	
30	Clases	15	Juegos/Práctica
<hr/>		<hr/>	
7	Actividad especial	30	Clases
3	Anuncios y oración final	<hr/>	
<hr/>		40	Artes Manuales
60		10	Ceremonia de Clausura
		<hr/>	
		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	<p>Edad límite. Membresía. Ley y Voto. <u>El sendero de la felicidad.</u> Club de libros. <u>Avanzado:</u> Himno de Conquistador. Himno Nacional.</p>	<p>Edad límite. Membresía. Repasar e Ilustrar Voto. <u>El sendero de la felicidad.</u> Club de libros y repaso. <u>Avanzado:</u> Bandera nacional-uso y composición.</p>	<p>Edad límite. Membresía. Repasar la ley. <u>El sendero de la felicidad.</u> Club de libros y repaso. <u>Avanzado:</u> Bandera de Conquistadores y saber su uso y entender composición.</p>
INVESTIGACION BIBLICA	<p><u>A.T. revela a Cristo como Salvador.</u> Libros del Antiguo Testamento. Gemas bíblicas. Salmo 23 o Salmo 46. Mostrar amor de Jesús en historia del Antiguo Testamento. <u>Avanzado:</u> Agua pura, refugio, se refiere a Jesús.</p>	<p><u>Nuevo Testamento revela a Cristo como Maestro.</u> Libros del Nuevo Testamento. Gemas bíblicas. Actividad sobre historia de Jesús. Memorizar pasaje del Nuevo Testamento. Leer Mateo y Marcos. <u>Avanzado:</u> Memorizar 4 pasajes del Nuevo Testamento.</p>	<p><u>En los evangelios Cristo como Salvador.</u> 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. <u>Avanzado:</u> Identificar estrellas y constelaciones.</p>
SIRVIENDO A OTROS	<p><u>Gozo de servir.</u> 2 horas brindando amistad. Buen ciudadano. <u>Avanzado:</u> Llevar dos visitas a la Escuela Sabática o a reunión Club de Conquistadores.</p>	<p><u>Gozo de servir.</u> 2 horas de trabajo en comunidad brindando compañerismo. Proyecto de 1 hora que beneficie a la comunidad. <u>Avanzado:</u> 5 horas servicio comunidad.</p>	<p><u>Ministerio en la comunidad.</u> Conocer servicios para la comunidad en su zona. Tomar parte en 3 programas de la iglesia. <u>Avanzado:</u> Inscribir miembro en la Escuela Sabática o reunión de Conquistadores.</p>
HISTORIA DENOMINACIONAL	<p><u>Historia de la iglesia cristiana.</u> AV - "El gran conflicto". Ascensión hasta 1844. <u>Avanzado:</u> Contestar preguntas basadas en <u>En el gran conflicto.</u></p>	<p><u>2do. Movimiento Adventista.</u> AV "El Clamor de Medianoche". Establecimiento de Iglesia A S D. <u>Avanzado:</u> Contestar preguntas sobre "El Clamor de Medianoche".</p>	<p><u>Alcance Misionero de la Iglesia.</u> AV "Cuéntaselo al Mundo". 1844 hasta primer misionero J N Andrews. <u>Avanzado:</u> Contestar preguntas sobre "Cuéntaselo al Mundo".</p>
SALUD Y APTITUD FISICA	<p><u>Principios generales buena salud.</u> Daniel 1:8-Principios/papel jugado. Tarjeta de promesa. Principios dieta, alimentos básicos. Natación I, caminata 3 kms. <u>Avanzado:</u> Comida de campamento.</p>	<p><u>Tu cuerpo es un Templo.</u> Aptitud física y 1 Corintios 9:24-27. Cigarrillo y promesa. Natación II. <u>Avanzado:</u> Caminata - 8 kms. Plan de 5 días/cartel/exhibición.</p>	<p><u>Tu cuerpo es un Templo.</u> Discusión sobre bebidas alcohólicas o presentación AV sobre drogas y promesa. Caminata y registro - 8 kms. <u>Avanzado:</u> Caminata 16 kms. y ropa adecuada.</p>
ESTUDIO DE LA NATURALEZA	<p><u>Conocer y explorar la naturaleza.</u> Caminata de una hora. 1 especialidad de naturaleza. 5 flores silvestres e insectos. <u>Avanzado:</u> 10 flores silvestres e insectos.</p>	<p><u>Conocer y explorar la naturaleza.</u> 7 pájaros y 7 árboles. 1 especialidad de naturaleza. Caminata o juego sobre naturaleza. <u>Avanzado:</u> 12 pájaros y árboles.</p>	<p><u>Conocer y explorar la naturaleza.</u> 3 planetas, 5 estrellas y 5 constelaciones. <u>Avanzado:</u> Identificar huellas de animal/aves.</p>
ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE	<p><u>Desarrollar interés en actividades al aire libre.</u> 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. <u>Avanzado:</u> Fuego con un solo fósforo. Reglas seguridad cuchillo/hacha. 5 nudos rápidos.</p>	<p><u>Habilidad» en supervivencia y seguridad.</u> 8 puntos cardinales/selección de lugar. Pernoctar 2 noches. 5 nudos y 3 amarres. Examen Primeros Auxilios. <u>Avanzado:</u> 5 clases de fuego, medidas de seguridad. Comida sin utensilios. Tabla o cartulina con 15 nudos.</p>	<p><u>Aumentar habilidades de supervivencia.</u> 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. <u>Avanzado:</u> Muebles de campaña. Menú para campamento de tres días. Alfabeto semáforo/código Morse/alfabeto mímica/comunicación radial de dos vías.</p>

DIAGRAMA B - PERIODOS NECESARIOS PARA COMPLETAR LOS REQUISITOS

(1 período de clase = aproximadamente 30 minutos)

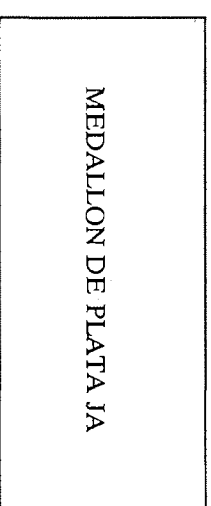
SECCION CLASES	GENERAL	INVESTIGACION BIBLICA	SIRVIENDO A OTROS	HISTORIA DENOMINA- CIONAL	SALUD Y APTITUD FISICA	ESTUDIO DE LA NATURALEZA	ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE	TOTAL
AMIGO	1	5	2	3	2	6	7	26
AVANZADO	1	2	-	1	1	-	2	7 = 33
COMPAÑERO	1	5	1	3	3	6	6	25
AVANZADO	1	-	-	1	-	1	3	6 = 31
EXPLORADOR	1	5	1	3	2	6	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
AMIGO Avanzado	COMPañERO Avanzado	EXPLORADOR Avanzado	ORIENTADOR Avanzado	VIAJERO Avanzado (parte - Meda- llón de Plata)	GUIA Avanzado (parte - Meda- llón de Plata)

CLASES
PARA
CONQUISTADORES

PREMIOS RECREACIONALES
(opcional)



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 enseñar 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 freír 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 ascensión 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 freír 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 sogá 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 Club 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 periodo 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" significa 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 de 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 oírme.

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 drogas 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

Ab Ab Db D° Bbm

Soy Con-quis ta - dor fuer - ta y fiel, un - sier - vo de Dios yo soy.

Db Bb7 Eb7 Ab

Fie les mar - cha re - mos sí por la sen - da del ca - ber.

Ab Ab7 Db

Men - sa - je te - ne - mos que dar, ver - dad que li - ber - ta - rá.

Ab Db Ab Eb7 Ab

Muy pron - to el Se - ñor Je - sús ven - drá por tí, por mí.

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. Pídeles 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 BÍBLICAS.

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 textos 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 pídale que describan cómo cada frase demuestra lo que Jesús hizo cuando vivió en esta tierra.

JOSE

Amado por su padre.

Enviado para que fuera a ver a sus hermanos.

Porque odiaban a José, sus hermanos lo vendieron como esclavo.

Sufrió prisión.

Su padre creyó que había muerto.

Sacado de la prisión.

Llegó a ser Primer Ministro.

JESUS

Muy amado hijo de su padre.

Enviado para ayudar a sus hermanos terrenales.

Fue tratado como un enemigo.

Sufrió la cruz.

Murió y fue separado de su Padre.

Resucitó.

Ascendió a ocupar un lugar

	de honor a la diestra de Dios.
Salvó a su familia de la hambruna.	Salvó a sus hermanos.

RUT

Noemí y su familia dejan la tierra prometida.

Muerte y tragedia la asedian.

Noemí y Rut regresan.

Rut siega en los campos de Booz, quien es un hombre rico y poderoso.

Booz era pariente de Rut.

Booz ama a Rut y se casa con ella.

NUESTRA RELACION CON JESUS

A veces abandonamos la protección del plan de Dios.

Problemas siempre surgen como resultado.

Sufrir problemas y tribulaciones a menudo nos hacen volver a Jesús y a sus caminos.

Jesús nos da privilegios especiales.

Jesús es nuestro hermano.

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 celos 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 evidente. Dios humilla a los que se enorgullecen, y enalza 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

<u>ESTER</u>	<u>MARDOQUEO</u>	<u>AMAN</u>
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 supervivencia 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.

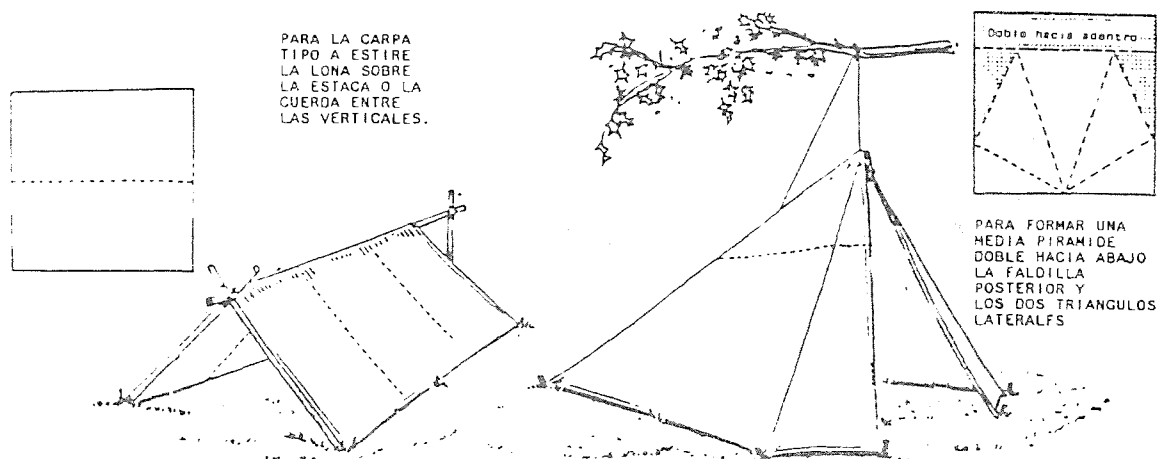
- A. Hierva el agua por veinte minutos (contando desde el momento que empieza a hervir). Esto le dará un sabor diferente al agua, puesto que se le ha quitado el oxígeno. Para restaurarle su buen sabor, revuélvala vigorosamente o viértala repetidamente de un recipiente a otro.

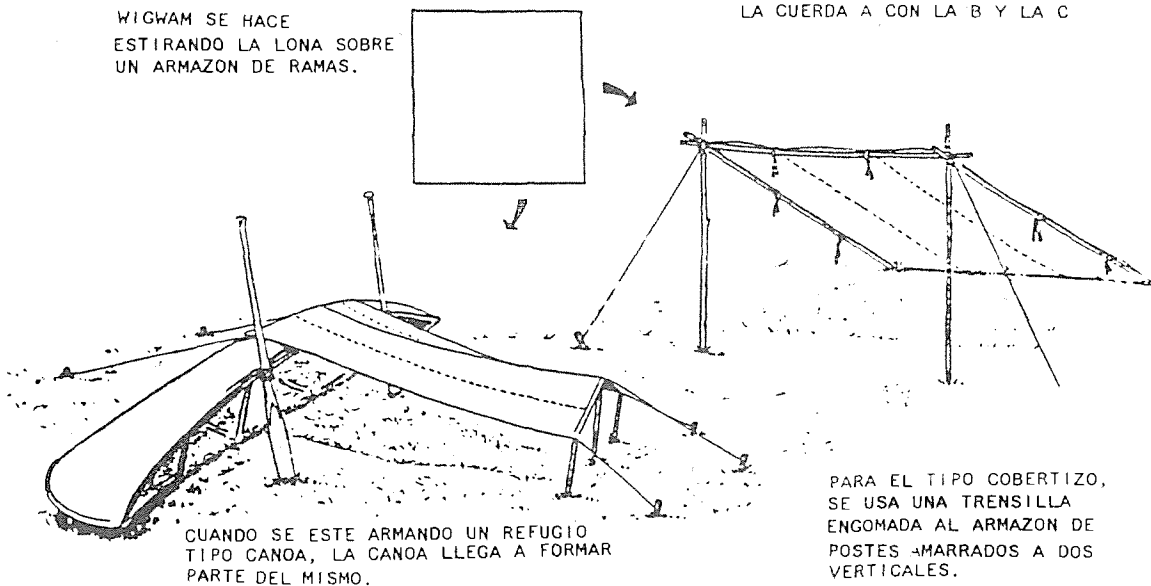
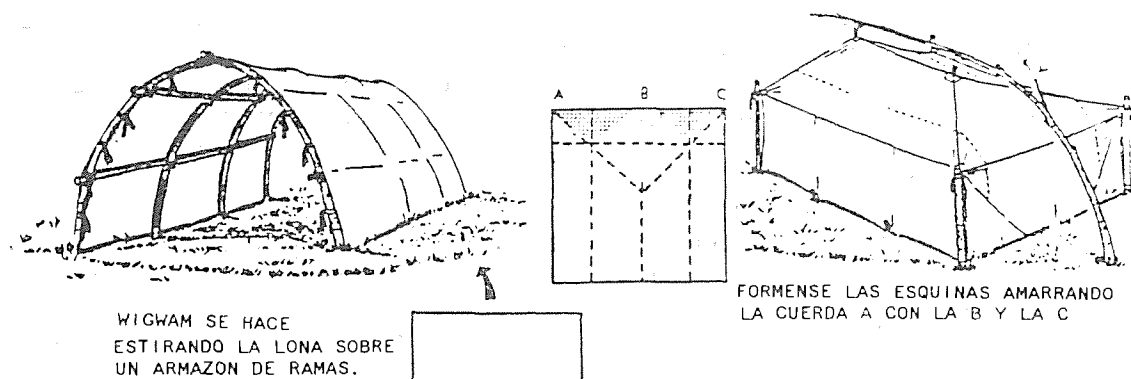
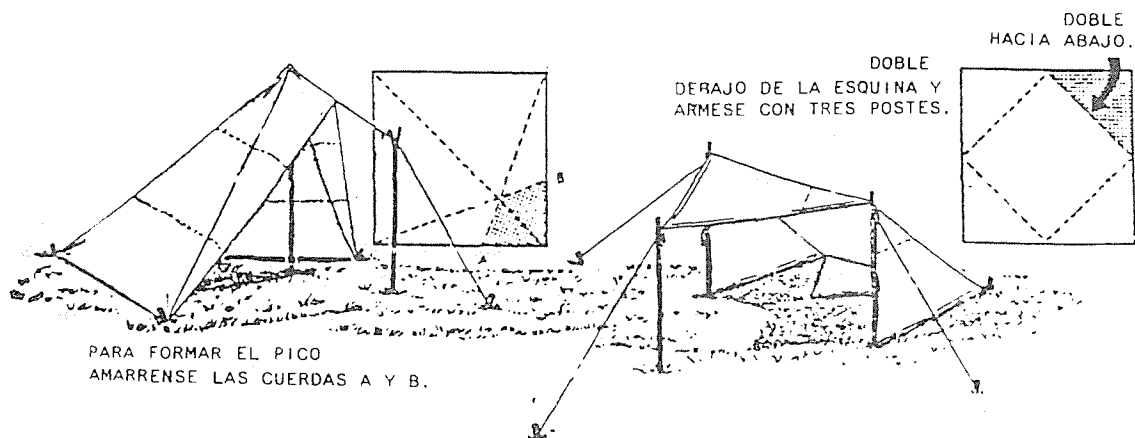
- B. Echele una o dos gotas de yodo por un litro de agua y déjela asentar por media hora. También se venden pastillas de yodo para purificar el agua.
- C. Añada una parte de cloro por 10 partes de agua. Déjela asentar por 30 minutos. Por lo general se usa el mismo cloro que se emplea para lavar la ropa.
- 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.





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 abaricante será su influencia? (DTG, p. 165).

B. Juan 7:37-44 - El Último 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 satisficiera 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 refugio 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 huir de la segunda muerte y hallar seguridad. No hay poder que pueda arrebatarse 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 huir los homicidas en busca de seguridad.

Las ciudades de refugio estaban distribuidas 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 pueden 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 posibilidades. 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: Apropiaada 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 una 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

<u>Número de Diapositiva</u>	<u>Diapositiva</u>	<u>Descripción de GUION</u>
1.	Título	El Conflicto de los Siglos
2.	Ascensión 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 persecución.
5.	Saulo enceguedado	En el camino a Damasco para encarcelar 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 persecución, 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 persecución. 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 Checoslovaquia. |
| 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. | Persecución | 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 mí. . .". 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 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 Wittenberg, 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 Zwingli, 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 erigido 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 Edimburgo 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 persecución 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 Edimburgo. |
| 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, probablemente 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.

<u>NUMERO DE DIPOSITIVAS</u>	<u>PREGUNTAS Y REPUESTAS TOPICOS PARA DISCUSION (marcados con un *)</u>
1-8	<ol style="list-style-type: none">1. ¿En qué ciudad muchas personas se allegaron a Cristo al tiempo del Pentecostés) (JERUSALEM)<ul style="list-style-type: none">* ¿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)<ul style="list-style-type: none">* ¿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)<ul style="list-style-type: none">* 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 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 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 gran 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 Arnolfo 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 persecución? (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 sustancias 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 continua.
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 sustituto 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 adelante 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 lamio 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 sencillito 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

Tilo americano
Arce
Ailanto
Olmo

Esparcidas por el viento

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

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

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

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

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

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. Expresar 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	14. Chihuahua
2. Sabueso	15. Zorrero Irlandés
3. Collie	16. Basset Hound
4. Poodle	17. Cocker Spaniel
5. Doguino	18. Dálmata
6. Zorrero de Sealyman	19. Boston Terrier
7. Airedale	20. Perdiguero
8. San Bernardo	21. Zorrero Escocés
9. Weimaraner	22. Labrador
10. Pequinés	23. Highland White Terrier
11. Zorrero Fox	24. Perro pastor de Shetland
12. Galgo	25. Black and Tan Coonhound
13. Papillón	(mapache)
4. Enumere cinco contribuciones del perro doméstico hacia el hombre:
 - a. Localiza gente perdida.
 - b. Sirve de transporte.
 - c. Útiles en la cacería.
 - d. Persigue y captura a delincuentes.
 - 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 | 3. Manchester | 5. Pomeranio |
| 2. Doguino | 4. Papillón | 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.

MAMÍFEROS

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 ave 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 nylon 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:

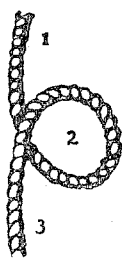
1. Mantenerlas lo más secas posible. No guardarlas nunca mojadas, especialmente si son de fibra de Manila o henequén. La humedad las debilita. Es mejor secarlas al natural en el sol. Conviene evitar secarlas en hornos porque esto puede dañar las fibras.
2. Revisar periódicamente las sogas para captar 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 sogá en la cual uno forma el nudo.
2. El seno. Al hacer que la sogá 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.



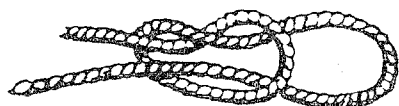
COTE O MEDIA MALLA. Se hace un seno, se pasa el chicote por él y se aprieta. Este es uno de los nudos más comunes y lo emplean todos.



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 sogá. 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.

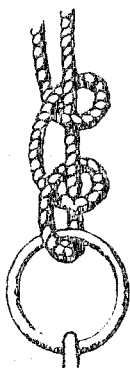


NUDO FALSO. Se hace una media malla y luego se hace una segunda media malla, cruzando el extremo sobre la parte fija de la misma manera que se hizo anteriormente.

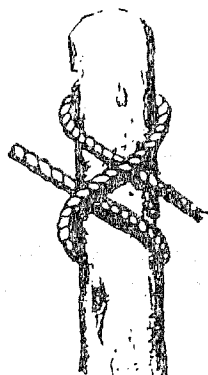


LAZO CORREDIZO. Este nudo se usa para atar un caballo a un poste. Este nudo se corre pero si se ata bien, queda firme mientras más se tire de la parte fija. Se pasa la sogá alrededor del poste. Con el chicote se hace una media malla alrededor de la parte fija, de tal manera que el chicote salga paralelo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

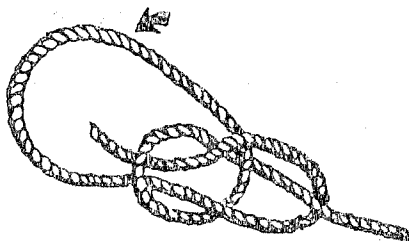
DOBLE LAZO. Es el nudo común que se usa para atar los cordones de los zapatos. Es tan común que no necesita ilustración. Debe seguir el principio del nudo llano y no el del nudo falso.



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 sog a una estaca o un objeto fijo y se usa para empezar y terminar el nudo llano. Se pasa la sog a 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 animal 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 sog a 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 Llegar, establecer campamento
POR LA Fogata y juegos
NOCHE 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 posición 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.

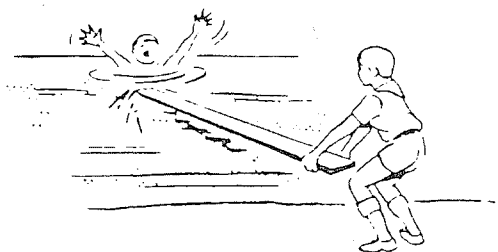
E. PROTEJASE A USTED MISMO Y A OTROS

- * 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

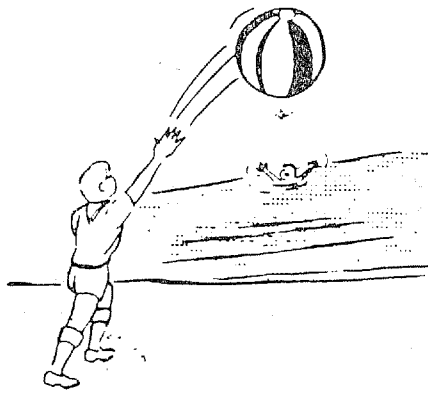
- * Trate siempre de tirar algo a la persona o halarla con algo antes de intentar rescatarla usted solo. Hay varias cosas que se pueden usar para que la persona se mantenga a flote.

Tírele una tabla larga o una vara de madera desde la orilla.



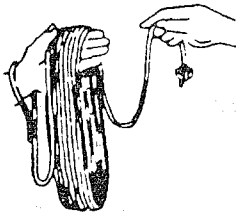
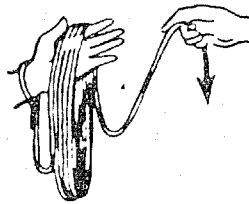
Infle un par de pantalones. También le puede servir un balde o cubeta boca abajo. Entonces nade hacia la persona.

Hay algunas pelotas de jugar que pueden flotar. Nade hacia la persona o tíresela a la víctima.



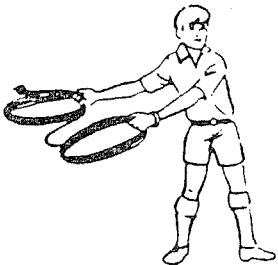
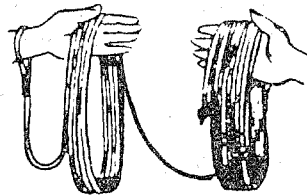
G. LANZAR UNA CUERDA DE RESCATE

1. Lanzar la cuerda con eficiencia depende del cuidado que se tenga al enrollarla y maniobrarla.

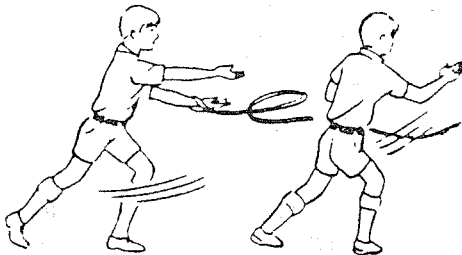


2. Enrolle la cuerda una al lado de la otra sin que ninguna vuelta pase por encima de la otra, en dirección de la punta de los dedos, de manera que el extremo libre quede cerca de los dedos.

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.

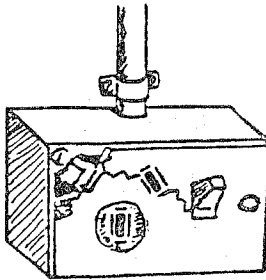
HASTA EL MAS LIGERO ESTREMECIMIENTO. El más ligero corrientazo puede ser una advertencia de que algo anda mal en el equipo o la instalación. No lo pase por alto, corte enseguida la electricidad y saque el tomacorriente. Llame a un electricista o a la compañía de electricidad enseguida.

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.

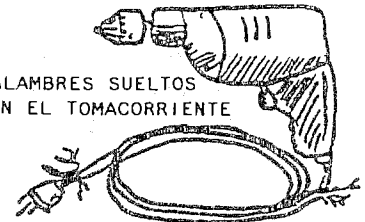
INSTALACIONES ELECTRICAS DEFECTUOSAS. Los cables deshilachados o

retorcidos, los accesorios astillados o rotos y los empalmes provisionales, son siempre peligrosos. Repare todos los cables y accesorios para empalmar.



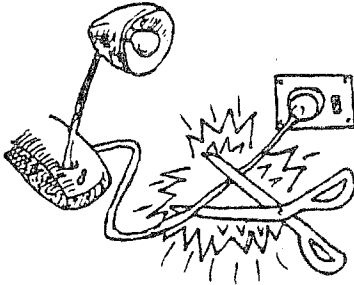
NO USE
TOMACORRIENTES
DAÑADOS.

ALAMBRES SUELTOS
EN EL TOMACORRIENTE

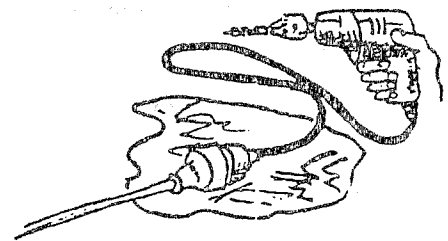


ENCHUFE CON
ALAMBRADO INCORRECTO.

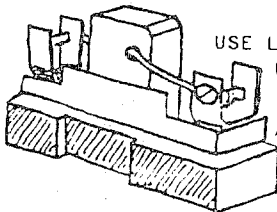
ALAMBRES O ENCHUFES
DESGASTADOS.



NUNCA CORTE
CORDONES ELECTRICOS
CON TIJERAS.

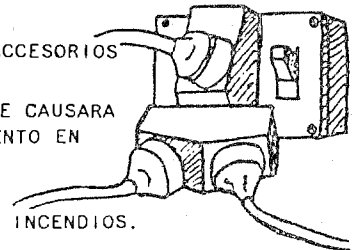


TOMACORRIENTE EN
CHARCO DE AGUA.



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 apropiados 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 destruidos 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

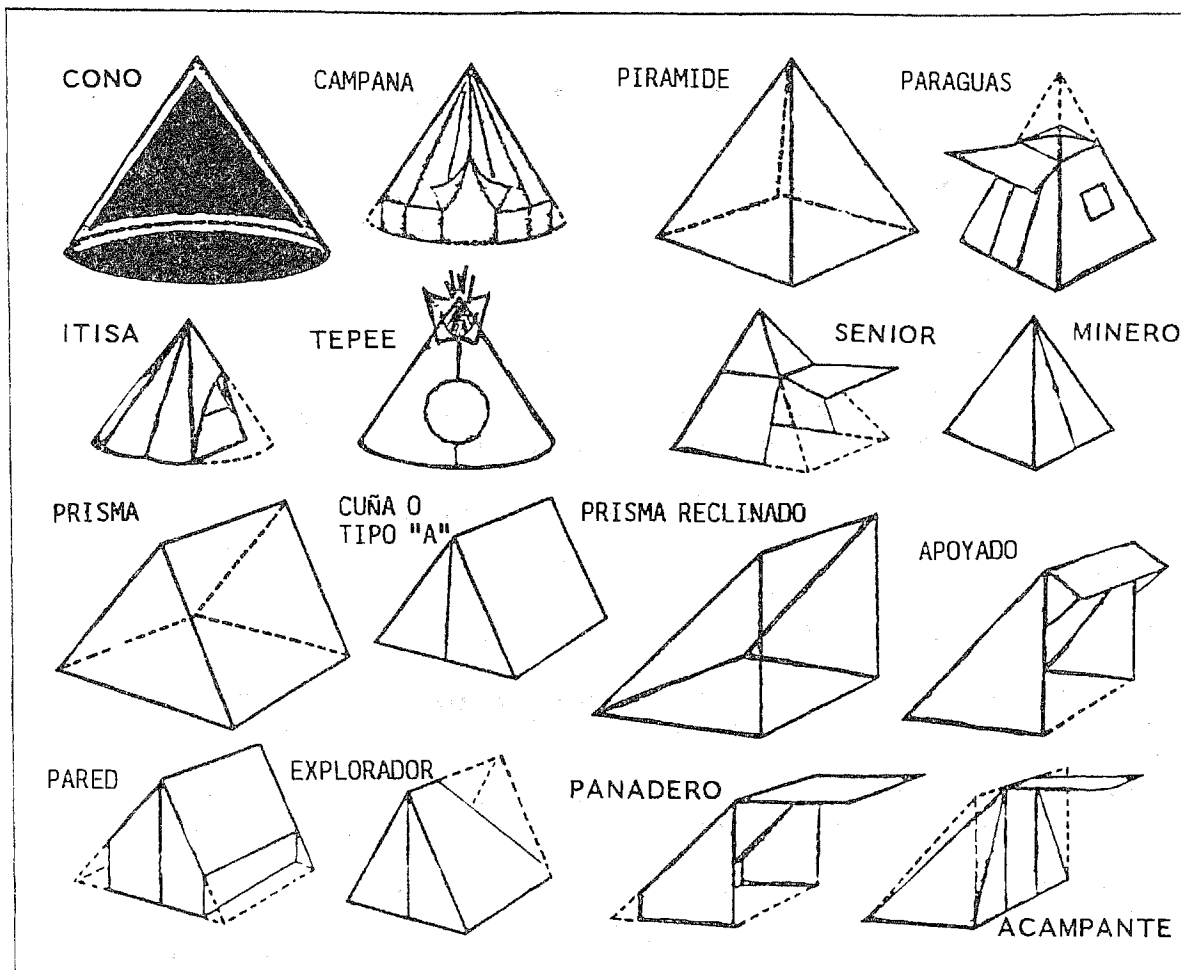
Familiarizar a los amigos con destrezas especiales para la vida al aire libre.

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 protegerla, particularmente si se trata de una carpa estilo sombrilla. De otro modo, un golpe súbito de viento puede derribarla, romper una estaca o destrozarse 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").

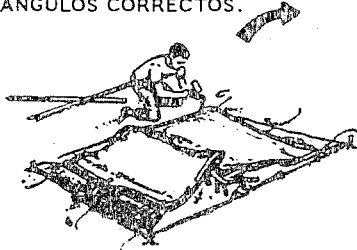
Es fácil armar una carpa si hay media docena de personas para ayudar, pero el acampante de experiencia puede hacerlo solo siguiendo una simple rutina.

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.

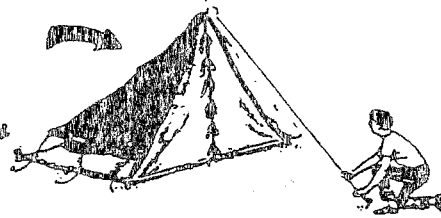
METODO PARA EXAMINAR

Demostración y participación en las actividades apropiadas.

1. CIERRE LAS FALDILLAS DE LA PUERTA. ENTIERRE LOS TACOS EN LOS ANGULOS CORRECTOS.

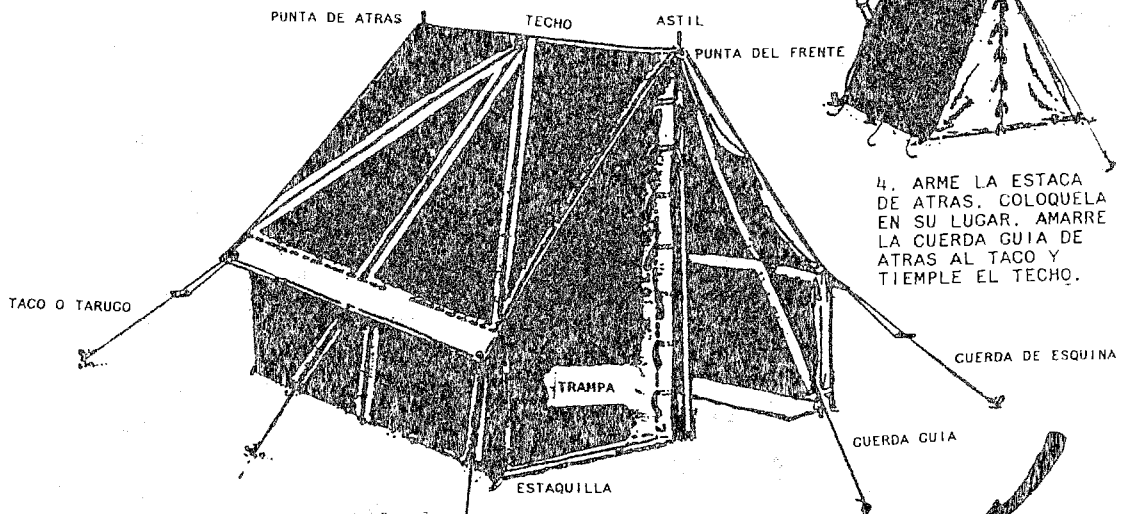


2. ARME LA ESTACA DEL FRENTE. COLOQUELA EN SU LUGAR.



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.

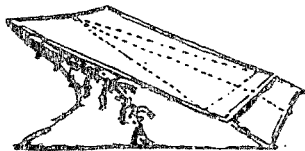
6. ENTIERRE LOS TACOS QUE SOBRAN. ABRA LAS FALDILLAS DE LA PUERTA (TRAMPA). ENTRE EN LA CARPA Y EXTIENDA LA TELA DEL PISO COMPLETAMENTE.

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.

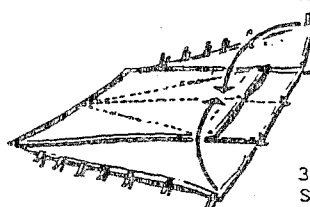
BOLSA PARA CARPA

BOLSA PARA TACOS

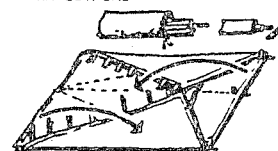
BOLSA PARA ESTACAS



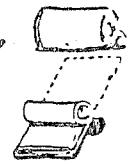
1. PARA DESARMAR LA CARPA, CIERRE LA PUERTA, DESATE LAS CUERDAS Y DESENTIERRE TODOS LOS TACOS. EXTIENDA BIEN LA CARPA.



2. DOBLE TODAS LAS FALDILLAS DE LA PUERTA HACIA EL CENTRO DE LA CARPA. DOBLE TODAS LAS CUERDAS HACIA ADENTRO.



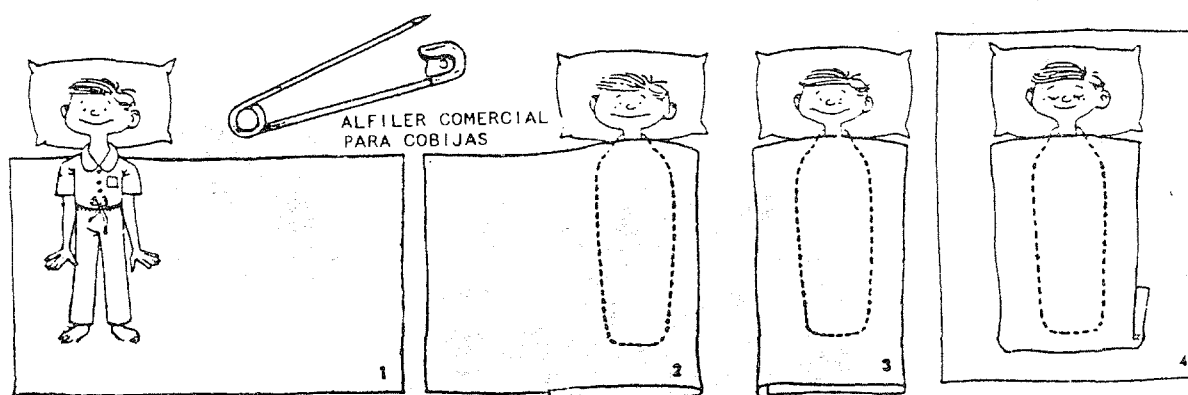
3. DOBLE LAS PARTES SUPERIOR E INFERIOR HACIA ADENTRO. HAGA OTRO DOBLEZ HASTA LLEGAR AL TAMAÑO DE LA BOLSA DE LA CARPA.



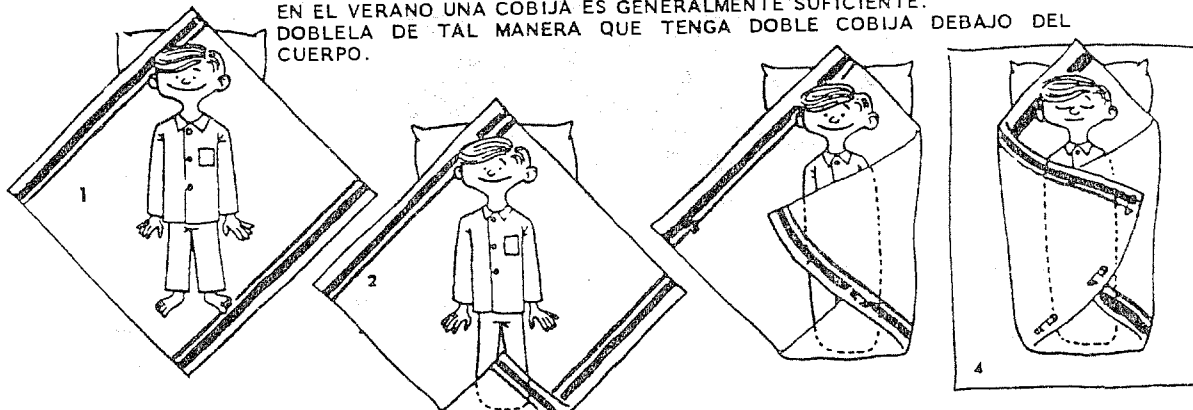
4. ARROLLE LAS BOLSAS DE LAS ESTACAS Y LOS TACOS DENTRO DE LA CARPA. PONGA LA CARPA EN LA BOLSA.

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.

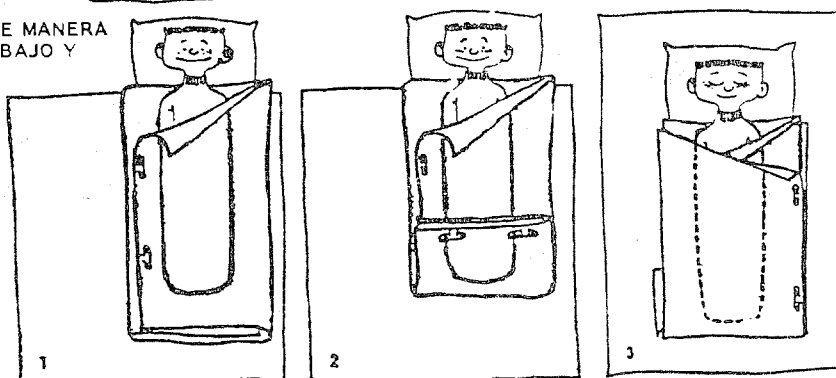


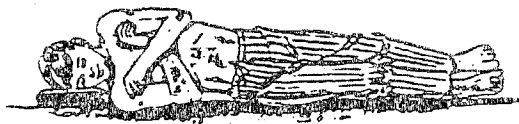
EN EL VERANO UNA COBIJA ES GENERALMENTE SUFICIENTE. DOBLELA DE TAL MANERA QUE TENGA DOBLE COBIJA DEBAJO DEL CUERPO.



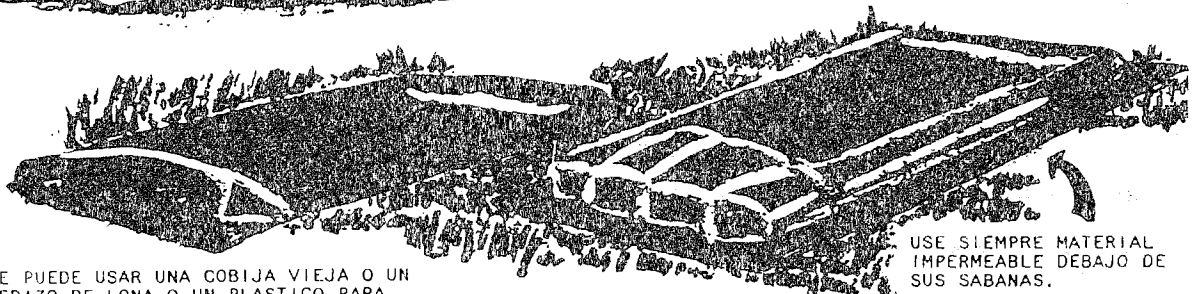
DOBLE UNA COBIJA CUADRADA DE MANERA QUE TENGA COBIJA SENCILLA DEBAJO Y DOBLE ENCIMA.

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.





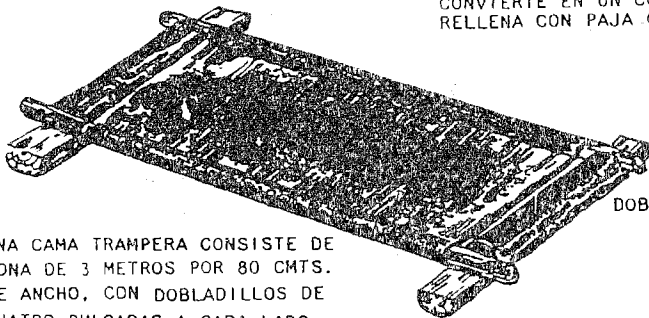
UNA PERSONA ACOSTUMBRADA A LA VIDA AL AIRE LIBRE PUEDE DORMIR COMODAMENTE EN EL SUELO. HACE UN HUECO PARA LOS HOMBROS, OTRO PARA LAS CADERAS, EXTIENDE SU SABANA O COBIJA SOBRE LOS HUECOS, SE ACUESTA Y SE DUERME.



SE PUEDE USAR UNA COBIJA VIEJA O UN PEDAZO DE LONA O UN PLASTICO PARA HACER UN COLCHON.

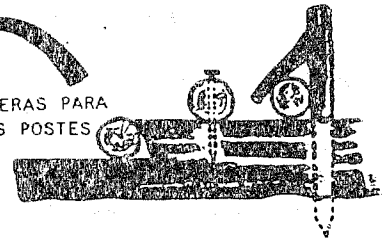
USE SIEMPRE MATERIAL IMPERMEABLE DEBAJO DE SUS SABANAS.

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.



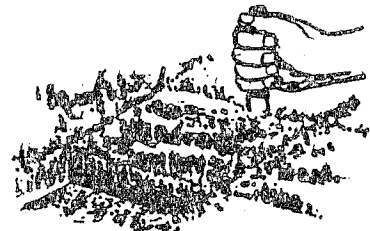
UNA CAMA TRAMPERA CONSISTE DE LONA DE 3 METROS POR 80 CMTS. DE ANCHO. CON DOBLADILLOS DE CUATRO PULGADAS A CADA LADO PARA LOS DOS POSTES.

3 MANERAS PARA DOBLAR LOS POSTES

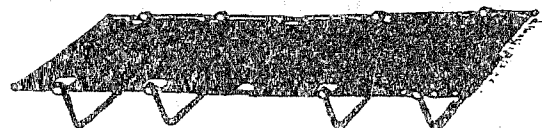
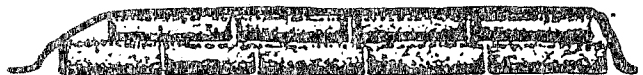
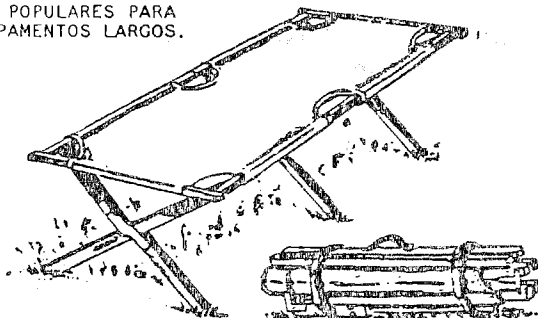


UNA HAMACA DE LONA PESADA SE VUELVE CAMA CUANDO SE CUELGA ENTRE 2 ARBOLES.

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

subsanan 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. Arrodílese y pida ayuda a Dios. Recuerde algunas de sus promesas: "Siempre estaré con vosotros". "El ángel 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 dirección 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

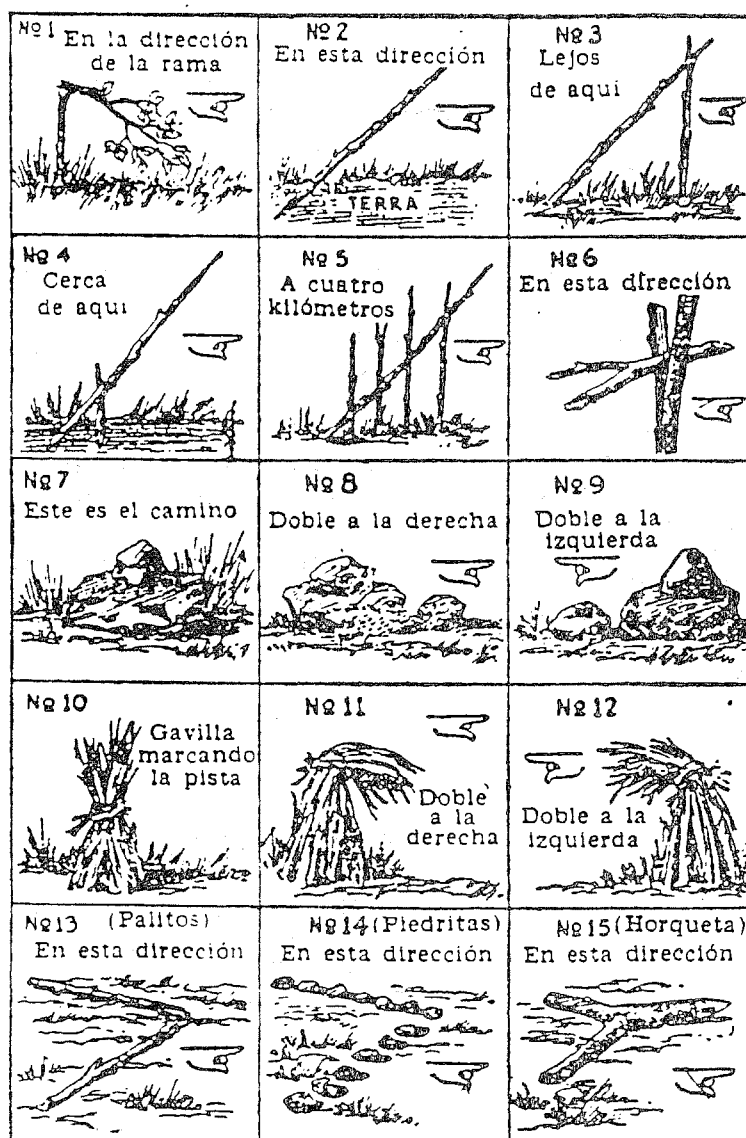
Desarrollar un concepto de seguridad en la grata actividad de las caminatas.

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 pequeñas 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 jugadores 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.

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).

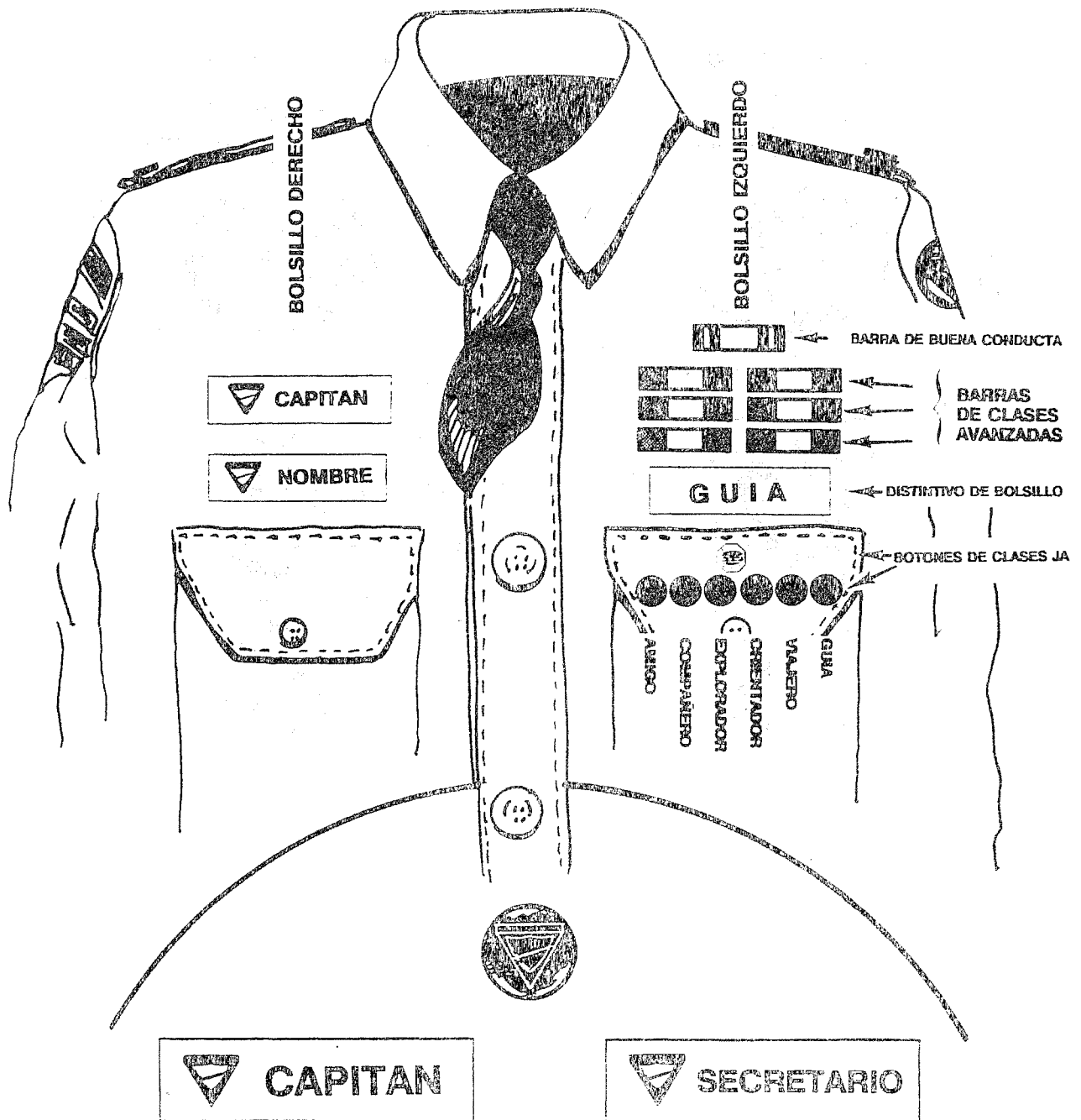
- 1 libro sobre misiones.
- 1 libro sobre naturaleza o ciencia.
- 1 libro sobre religión o filosofía cristiana.
- 2 libros de elección del candidato, publicados dentro de los dos años anteriores a la fecha de aplicación.

(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.

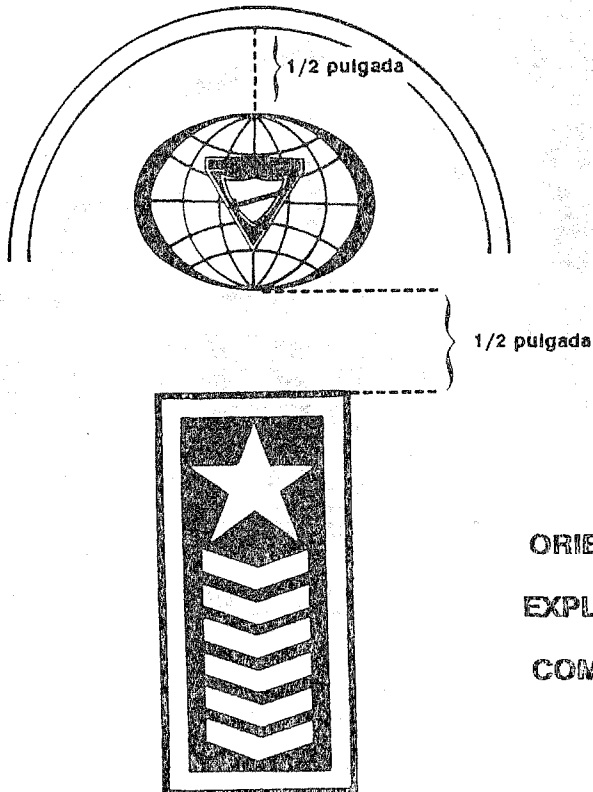
POSICION DE LAS INSIGNIAS DE CONQUISTADORES EN LA CAMISA O BLUSA



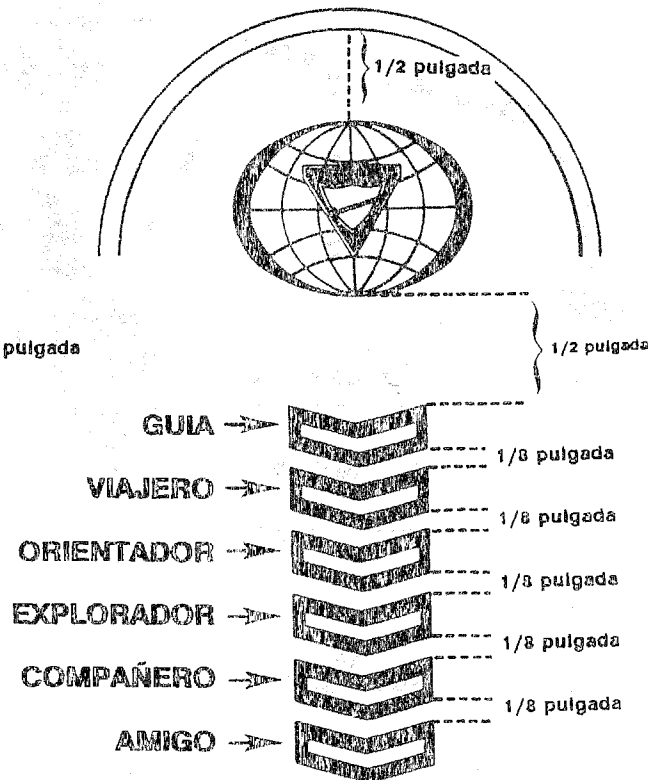
INSIGNIAS DE CONQUISTADORES Y GUIAS MAYORES

MANGA IZQUIERDA

GALONES UNIDOS

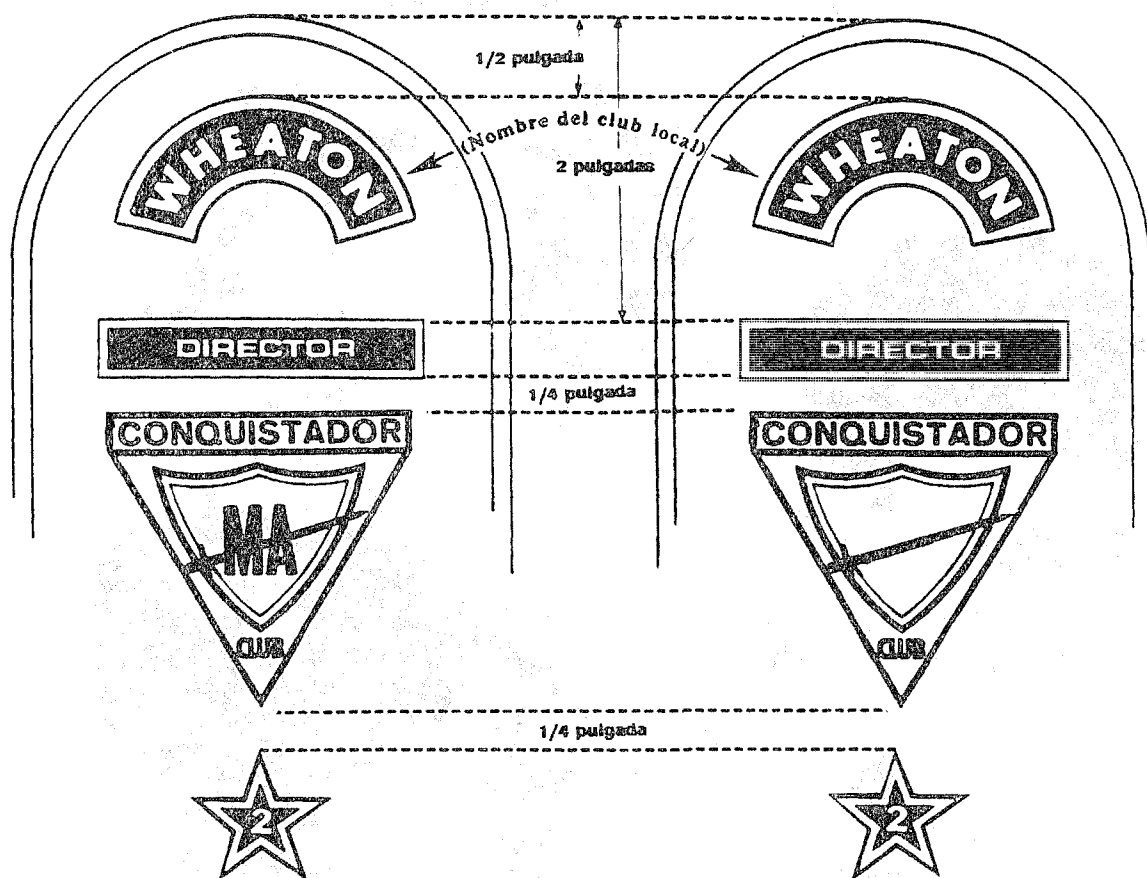


GALONES INDIVIDUALES



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

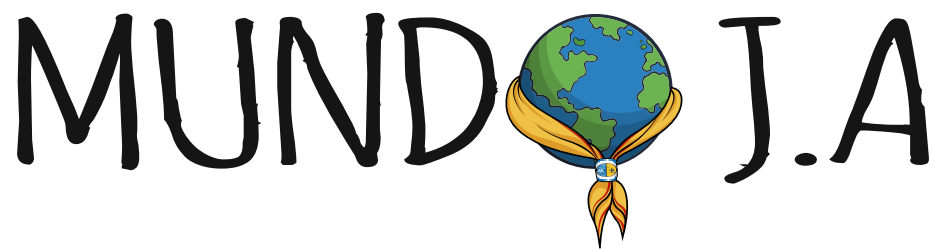
CC	El camino a Cristo
CE	Consejos sobre la obra de la escuela sabática
CH	Counsels on Health
CM	Consejos para los maestros
CS	El conflicto de los siglos
DM	El discurso maestro de Jesucristo
DTG	El Deseado de todas las gentes
EC	La educación cristiana
ECE	El colportor evangélico
Ed	La educación
HA	Los 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



MUNDO J.A

Encuentra más materiales para las clases J.A en www.mundoja.org

Encuentra más materiales para las clases J.A en www.mundoja.org



Síguenos



@wsmundoja



Mundo J.A



Evangelio Adventista

