

FILOSOFIA DE LA RECREACION

Objetivo

Este objetivo será logrado a través de:

- a. Recreación como recreación
- b. Recreación como diversión
- c. Recreación como estilo de vida

Objetivo

Exponer al participante nuestra filosofía adventista sobre recreación.

Explicación

Este objetivo será alcanzado a través de:

- a. La recreación como recreación
- b. La recreación versus diversión
- c. Recreación como estilo de vida

Filosofía

Entendemos que la recreación comprende tres diferentes etapas, que son dependientes de la edad de la persona participante y en la que cada etapa está al mismo tiempo ligada con la siguiente etapa.

Las etapas son las siguientes:

- a. Comprensión de cómo funciona el cuerpo humano y el uso de la recreación para desarrollar y mantener el cuerpo en condiciones saludables y eficientes.
- b. El uso del ejercicio, deportes y actividades de diversión para desarrollar habilidades, coordinación y cooperación ya sea a través de un equipo o de actividades recreativas individuales, y
- c. La búsqueda de intereses que se mantengan como un estilo de vida, que lleven a la persona a formas de recreación que puedan más tarde darle gozo en la vida, como la natación o el golf.

Sin embargo, no es “verdadera recreación” si es totalmente egoísta y si no lleva a una mejor comprensión de una relación más estrecha con el prójimo y con Dios.

La recreación es ese tiempo delicioso cuando los cristianos se involucran en actividades para disfrutar de vida abundante. Las actividades recreativas tienen como característica distintiva que se realizan durante las horas de ocio, se las elige voluntariamente y son agradables y constructivas. Hay una amplia gama de actividades que encajan en esta amplia definición. La recreación da oportunidades para añadir equilibrio a nuestras vidas. Si somos sedentarios la mayor parte del día, ofrece un momento para una actividad vigorosa. Si somos principalmente activos, da la oportunidad para el relajamiento. Si estamos solos en el trabajo, ofrece intercambio social y además ofrece tranquilidad para el apresurado. Es también una oportunidad óptima para que las familias disfruten de un momento juntos y para que los miembros de iglesia se conozcan mutuamente mejor.

La recreación se extiende desde el Edén hasta la eternidad. Nuestros primeros padres tenían una selección amplia de actividades en el Jardín del Edén. Sus actividades fueron elegidas libremente, y eran constructivas y agradables. Imaginarlos de otra manera cambiaría drásticamente el concepto que tenemos de ese primer hogar jardín. El cielo que añoramos también está caracterizado con actividades para el tiempo libre voluntariamente elegidas, que serán agradables y constructivas. Tenemos oportunidades únicas durante nuestras actividades de recreación para el desarrollo de nuestros talentos, de cultivarlos según los modelos del Edén y del cielo, los cuales nos ayudan para re-crearnos para esos ambientes. La adoración era también una parte integral del ambiente del Edén, distinto en su reverencia, respeto, adoración, comunión y devoción a Dios. El sábado está dedicado a esos propósitos. Debíamos tener cuidado de no usar la recreación como una excusa para actividades que impidan esas relaciones especiales. Debíamos mantener nuestros momentos especiales para la adoración, así como también para la satisfacción de nuestras necesidades recreativas.

La recreación tiene un potencial único en la iglesia organizada. Ofrece canales de servicio y apoyo para otros. Grandes bendiciones serán nuestras si servimos a las necesidades de otros, así como a nuestros propios intereses en la recreación. Es también un catalizador para nuestra actividad misionera. ¿Ha notado cuán fácil es aceptar una invitación a actividades recreativas y luego testificar acerca de la vida abundante en Cristo? La recreación proporciona una avenida para el compañerismo tanto dentro de la iglesia como con quienes no son miembros. Proporciona oportunidades de enseñanza con ejemplos vívidos de cristianismo aplicado. Oportunidades para ministrar prevalecen en la recreación, especialmente para influenciar a los jóvenes.

La recreación como recreación

Un deber cristiano no es sólo ganarse la vida y lograr el éxito vocacional, sino también aprender a vivir la vida en plenitud. La recreación provee tal oportunidad al proporcionar avenidas para disfrutar de la vida y ser creativos. La recreación se debe disfrutar, pero es también un momento para el enriquecimiento de la personalidad y una preparación para una vida más abundante. Para lograr esto se requiere un sentido de valores y de dirección.

Las actividades recreativas útiles desarrollan aquellos talentos dados por Dios con los cuales una persona puede glorificar a Dios. La verdadera recreación desarrolla el poder del intelecto, fortalece los órganos físicos, refina y purifica el carácter. Un estilo de vida que incorpore estos principios bíblicos de recreación es el que debe caracterizar a los cristianos. La recreación es por consiguiente, una parte válida de la vida cristiana. Cuando estos principios son tomados en cuenta, la recreación se vuelve entonces un momento delicioso cuando los cristianos se involucran en actividades para disfrutar de vida abundante.

“Hay una distinción entre recreación y diversión. La recreación, cuando responde a su nombre, re-creación, tiende a fortalecer y reparar. Apartándonos de nuestros cuidados y ocupaciones comunes, provee refrigerio para la mente y el cuerpo y de ese modo nos permite volver con nuevo vigor al trabajo serio de la vida. Por otra parte, se busca la diversión para experimentar placer y con frecuencia se la lleva al exceso; absorbe las energías requeridas para el trabajo útil y resulta de ese modo un obstáculo para el verdadero éxito de la vida”. (*Mensajes para los Jóvenes*, p. 360.)

Recreación versus Diversión

Desde la entrada del pecado en este mundo, sin embargo, Satanás siempre ha provisto un engaño a los ideales de Dios. La diversión es la antítesis de la verdadera recreación. No incluye lo que comúnmente se llama “placeres inocentes”, sino que difiere de la recreación en el área de la motivación para la participación. Glorifica al yo, se lo busca básicamente por placer, tiende a los excesos, niega los principios bíblicos de la mayordomía, confunde los sentidos de la juventud y su excitación pone en movimiento deseos de satisfacer la mente con actividades mundanales que adormecen espiritualmente. (Ver también *Mensajes para los Jóvenes*, p. 38, 386).

Recreación como Estilo de Vida

Algunas áreas de la recreación pueden desarrollarse para que sean parte de nuestro estilo de vida o modo de vida. Son muchos, por ejemplo, los que hacen ejercicios o caminan cada día.

“Hecho para la Acción”

Para la recreación al aire libre podemos sugerir:

- a. Canotaje y botes, esquí en nieve, manejo de bicicleta, escalada y acampar, montar a caballo, tiro de arco, buceo, orientación, natación, salto, ping-pong, bádminton, básquet,

voley, softball, además de muchos otros nombres de valor recreativo y de espíritu de trabajo en equipo.

- b. Para continuar la lista, veamos los hobbies, de los cuales muchos son actividades dentro de casa, para cuando no podemos salir afuera. Y muchos hobbies pueden volverse de utilidad financiera también. He aquí sólo algunas cuantas posibilidades de hobbies: fotografía, tallado de madera, manualidades en metal, modelaje, trabajos en cuero, pintura, cerámica, dibujo, arreglo floral, música, escultura, filatelia, numismática, colección de piedras, tejido, cocina, costura, reparación de radios, electrónica, cultura física, etc.
- c. Y para las señoritas, ¿qué tal cocinar como uno de sus hobbies? Con certeza que ninguna habilidad es más importante. Puede ser divertido aprender a preparar platos atractivos, que hagan aguar la boca, y que no sólo pueden contribuir a la felicidad futura sino también como un medio para ayudar a la gente a acercarse al ideal de Dios.
- d. Al pensar en actividades en los momentos de ocio, no debemos olvidar aquellas cosas que podrían desarrollarse en un medio de vida – como ser mecánica automotriz, talleres, jardinería, albañilería y carpintería.

Y si está buscando hacer algo, y no puede ir a esquiar, o encontrar un bote de remo, o cortar el césped, o una pelota para batear, o una oportunidad para cualquiera de las cosas que hemos mencionado, sigue habiendo una actividad muy placentera que ciertamente queda a pocos pasos. Philip Wylie escribe acerca de la caminata como “una forma ideal de ejercicio”, y casi un siglo antes que Kennedy popularizara esta forma de ejercicio, la Sra. White escribió que “no hay mejor ejercicio que caminar”. (JT, Vol 3, p. 78).

TIPOS Y DIRECTRICES PARA LA RECREACIÓN CRISTIANA

Objetivo: Crear conciencia y compromiso hacia nuestros estándares adventistas de la recreación.

Tipos de Actividades

1. Aventuras en escalada, navegación, acampar, etc.
2. Acuática, aeróbicos, canotaje, etc.
3. Ejercicios – aeróbicos, gimnasia, caminata, etc.
4. Duales – tenis, etc.
5. Excursiones
6. Gimnasia
7. Individuales – tiro con arco, etc.
8. Equipos – básquet, etc. La variedad es importante en la recreación.

TEXTOS BÍBLICOS Y DIRECTRICES PARA LA RECREACIÓN

1. *¿Me ayuda a desarrollar la imagen de Dios en mi?*

Romanos 8:29

Porque a los que antes conoció, también los predestinó para que fuesen hechos conformes a la imagen de su Hijo, para que él sea el primogénito entre muchos hermanos.

1 Juan 3:2,3

Amados, ahora somos hijos de Dios, y aún no se ha manifestado lo que hemos de ser; pero sabemos que cuando él se manifieste, seremos

semejantes a él, porque le veremos tal como él es. Y todo aquel que tiene esta esperanza en él, se purifica a sí mismo, así como él es puro.

- Gal. 4:19 Hijitos míos, por quienes vuelvo a sufrir dolores de parto, hasta que Cristo sea formado en vosotros.
- Gal. 2:20 Con Cristo estoy juntamente crucificado, y ya no vivo yo, mas vive Cristo en mí; y lo que ahora vivo en la carne, lo vivo en la fe del Hijo de Dios, el cual me amó y se entregó a sí mismo por mí.
- Efe 5:1 Sed, pues, imitadores de Dios como hijos amados.
- Heb 5:14 Por tanto, teniendo un gran sumo sacerdote que traspasó los cielos, Jesús el Hijo de Dios, retengamos nuestra profesión.
- Fil. 3:12-14 No que lo haya alcanzado ya, ni que ya sea perfecto; sino que prosigo por ver si logro asir aquello para lo cual fui también asido por Cristo Jesús. Hermanos, yo mismo no pretendo haberlo ya alcanzado; pero una cosa hago: olvidando ciertamente lo que queda atrás, y extendiéndome a lo que está adelante, prosigo a la meta, al premio del supremo llamamiento de Dios en Cristo Jesús.

2. ¿Me hace buen mayordomo de mi tiempo?

- 1 Cor. 4:2 Ahora bien, se requiere de los administradores, que cada uno sea hallado fiel.
- Fil. 1:10 Para que aprobéis lo mejor, a fin de que seáis sinceros e irreprochables para el día de Cristo.
- Mat. 25:21 Y su señor le dijo: Bien, buen siervo y fiel; sobre poco has sido fiel, sobre mucho te pondré; entra en el gozo de tu señor.
- Efe 5:15,16 Mirad, pues, con diligencia cómo andéis, no como necios sino como sabios, aprovechando bien el tiempo, porque los días son malos.

3. ¿Es bueno para mi desarrollo personal?

- 1 Cor 6:19 ¿O ignoráis que vuestro cuerpo es templo del Espíritu Santo, el cual está en vosotros, el cual tenéis de Dios, y que no sois vuestros?
- Fil. 4:8 Por lo demás, hermanos, todo lo que es verdadero, todo lo honesto, todo lo justo, todo lo puro, todo lo amable, todo lo que es de buen nombre; si hay virtud alguna, si algo digno de alabanza, en esto pensad.
- 2 Cor 10:5 Derribando argumentos y toda altivez que se levanta contra el conocimiento de Dios, y llevando cautivo todo pensamiento a la obediencia a Cristo.
- Col 1:10,11 Para que andéis como es digno del Señor, agradándole en todo, llevando fruto en toda buena obra, y creciendo en el conocimiento de Dios; fortalecidos con todo poder, conforme a la potencia de su gloria, para toda paciencia y longanimidad; con gozo dando gracias al Padre.

4. ¿La participación forma mi estima propia?

- Mat. 22:36-39 Maestro, ¿cuál es el gran mandamiento en la ley? Jesús le dijo: Amarás al Señor tu Dios, con todo tu corazón, y con toda tu alma, y con toda tu mente.

Este es el primero y grande mandamiento. Y el segundo es semejante: Amarás a tu prójimo como a ti mismo.

- Rom 8:1 Ahora, pues, ninguna condenación hay para los que están en Cristo Jesús.
- Luc 12:6,7 ¿No se venden cinco pajarillos por dos cuartos? Con todo, ni uno de ellos está olvidado delante de Dios. Pues aun los cabellos de vuestra cabeza están todos contados. No temáis, pues; más valéis vosotros que muchos pajarillos.
- Juan 15:9 Como el Padre me ha amado, así también yo os he amado; permaneced en mi amor.

5. *¿Me hará consciente del prójimo y de sus necesidades?*

- Mat. 25:40 Y respondiendo el Rey, les dirá: De cierto os digo que en cuanto lo hicisteis a uno de estos mis hermanos más pequeños, a mí lo hicisteis.
- 1 Cor 10:23,24 Todo me es lícito, pero no todo conviene; todo me es lícito, pero no todo edifica. Ninguno busque su propio bien, sino el del otro.
- Col 4:5 Andad sabiamente para con los de afuera, redimiendo el tiempo.
- Luc 6:31 Y como queréis que hagan los hombres con vosotros, así también haced vosotros con ellos.
- Fil. 2:3,4 Nada hagáis por contienda o por vanagloria; antes bien con humildad, estimando cada uno a los demás como superiores a él mismo; no mirando cada uno por lo suyo propio, sino cada cual también por lo de los otros.

6. *¿Mejorará o perjudicará mi salud?*

- 1 Cor 3:16,17 ¿No sabéis que sois templo de Dios, y que el Espíritu de Dios mora en vosotros? Si alguno destruyere el templo de Dios, Dios le destruirá a él; porque el templo de Dios, el cual sois vosotros, santo es..
- Gal. 6:7 No os engaéis; Dios no puede ser burlado: pues todo lo que el hombre sembrare, eso también segará.

7. *¿Será una piedra de tropiezo para alguien?*

- 1 Cor 4:9 Porque según pienso, Dios nos ha exhibido a nosotros los apóstoles como postreros, como a sentenciados a muerte; pues hemos llegado a ser espectáculo al mundo, a los ángeles y a los hombres.
- 1 Cor 8:9 Pero mirad que esta libertad vuestra no venga a ser tropezadero para los débiles.
- Rom 14:13, 7 Así que, ya no nos juzguemos más los unos a los otros, sino más bien decidid no poner tropiezo u ocasión de caer al hermano. Porque ninguno de nosotros vive para sí, y ninguno muere para sí.
- Heb 12:12,13 Por lo cual, levantad las manos caídas y las rodillas paralizadas; y haced sendas derechas para vuestros pies, para que lo cojo no se salga del camino, sino que sea sanado.

8. *¿Es adecuado para la hora en que vivimos?*

- 2 Ped 3:10-14 Pero el día del Señor vendrá como ladrón en la noche; en el cual los cielos pasarán con grande estruendo, y los elementos ardiendo serán deshechos, y la tierra y las obras que en ella hay serán quemadas. Puesto que todas estas cosas han de ser deshechadas, ¡cómo no debéis vosotros andar en santa y piadosa manera de vivir, esperando y apresurándoos para la venida del día de Dios, en el cual los cielos, encendiéndose, serán deshechos, y los elementos, siendo quemados, se fundirán!
- Tito 2:11-13 Porque la gracia de Dios se ha manifestado para salvación a todos los hombres, enseñándonos que, renunciando a la impiedad y a los deseos mundanos, vivamos en este siglo sobria, justa y piadosamente, aguardando la esperanza bienaventurada y la manifestación gloriosa de nuestro gran Dios y Salvador Jesucristo.

9. *¿Pertenece claramente al mundo?*

- Mat. 6:24 Ninguno puede servir a dos señores; porque o aborrecerá al uno y amará al otro, o estimará al uno y menospreciará al otro. No podéis servir a Dios y a las riquezas.
- Rom 12.1,2 Así que, hermanos, os ruego por las misericordias de Dios, que presentéis vuestros cuerpos en sacrificio vivo, santo, agradable a Dios, que es vuestro culto racional. No os conforméis a este siglo, sino transformaos por medio de la renovación de vuestro entendimiento, para que comprobéis cuál sea la buena voluntad de Dios, agradable y perfecta.
- Col 3:1,2,5 Si, pues, habéis resucitado con Cristo, buscad las cosas de arriba, donde está Cristo sentado a la diestra de Dios. Poned la mira en las cosas de arriba, no en las de la tierra. Haced morir, pues, lo terrenal en vosotros: fornicación, impureza, pasiones desordenadas, malos deseos y avaricia, que es idolatría.
- Mar 8:36, 37 Porque ¿qué aprovechará al hombre si ganare todo el mundo, y perdiere su alma? ¿O qué recompensa dará el hombre por su alma?
- 1 Ped 1:13-15 Por tanto, ceñid los lomos de vuestro entendimiento, sed sobrios, y esperad por completo en la gracia que se os traerá cuando Jesucristo sea manifestado; como hijos obedientes, no os conforméis a los deseos que antes teníais estando en vuestra ignorancia; sino, como aquel que os llamó es santo, sed también vosotros santos en toda vuestra manera de vivir.
- Col 2:20,21 Pues si habéis muerto con Cristo, en cuanto a los rudimentos del mundo, ¿por qué, como si vivieseis en el mundo, os sometéis a preceptos tales como: No manejes, ni gustes, ni aun toques.
- Efe 5:8 Porque en otro tiempo erais tinieblas, mas ahora sois luz en el Señor; andad como hijos de luz.
- Luc 12:34 Porque donde está vuestro tesoro, allí también estará vuestro corazón.

10. *¿Glorifica a Dios?*

- Mat. 5:16 Así alumbre vuestra luz delante de los hombres, para que vean vuestras buenas obras, y glorifiquen a vuestro Padre que está en los cielos.

- 1 Cor 10:31 Si, pues, coméis o bebéis, o hacéis otra cosa, hacedlo todo para la gloria de Dios.
- Fil. 1:27 Solamente que os comportéis como es digno del evangelio de Cristo, para que o sea que vaya a veros, o que esté ausente, oiga de vosotros que estáis firmes en un mismo espíritu, combatiendo unánimes por la fe del evangelio.
- Efe 4:1 Yo pues, preso en el Señor, os ruego que andéis como es digno de la vocación con que fuisteis llamados.

Directrices del Espíritu de Profecía para la Recreación

Las siguientes referencias son de *Mensajes para los Jóvenes*.

- | | |
|--|-----|
| 1. ¿Puedes invitar la presencia de Cristo? | 370 |
| 2. ¿Excita las bajas pasiones? | 371 |
| 3. ¿Te refrigera y eleva? | 385 |
| 4. ¿Perturba tu conciencia? | 385 |
| 5. ¿Cuál es su influencia en otros? | 386 |
| 6. ¿Puedo pedir la bendición de Dios en ello? | 386 |
| 7. ¿Te gustaría morir allí? | 398 |
| 8. ¿Te gustaría ser encontrado allí cuando Cristo venga? | 398 |
| 9. ¿Estás gastando el dinero como buen mayordomo? | 400 |

NUEVOS JUEGOS Y DEPORTES

Debido a que queremos introducir NUEVOS juegos y deportes, no podemos proporcionar una lista de actividades. El instructor del seminario tendrá que proporcionar una lista de nuevos juegos y deportes en cada seminario.

Se dan directrices para ayudar a los pastores, líderes de jóvenes, maestros de escuelas y la membresía en la determinación de formas aceptables y no aceptables de recreación.

Se debería recordar que éstas son sólo directrices y han sido elaboradas partiendo de los principios bíblicos y no deben ser usadas aisladamente sino en relación con la declaración de la filosofía de la recreación. Estas directrices son sólo directrices y no principios. Los principios de la recreación se basan profundamente en los principios de la Palabra de Dios y el Espíritu de Profecía, los cuales están claramente definidos.

Esto se debe tener siempre en mente en la determinación de las formas aceptables y no aceptables de recreación. Estas directrices, por consiguiente, deben ser usadas como un proceso de comparación una vez que los principios bíblicos sean conocidos y aceptados.

Para probar una actividad recreativa y determinar si es o no aceptable que un cristiano esté involucrado en ella, se deben formular preguntas relacionadas con la salud, el tiempo, las finanzas, la influencia, el evangelio y el desarrollo personal. Todas estas áreas se deben investigar y cubrir.

1. Salud

Las actividades recreativas que se elijan deben desarrollar al hombre en su totalidad. No deben impedir las habilidades mentales o físicas del individuo. El efecto sobre la persona debe estar libre de estímulo artificial. Las actividades deben ser bien elegidas y estar libre de peligros. El equipo debe estar en buen estado para su uso y la seguridad. El transporte hacia el lugar y desde el lugar necesita ser cuidadosamente verificado y la supervisión debe ser la adecuada. Si se ha

previsto realizar una actividad especializada, es necesario ver que los supervisores nombrados tengan las calificaciones necesarias para realizar sus tareas e instrucciones. Una actividad tal deberá edificar y fortalecer la salud del individuo, tanto mental como física.

2. Tiempo

Somos mayordomos del talento del tiempo que Dios nos ha dado. Las actividades recreativas deberán elegirse basándose en que se hará un uso apropiado del tiempo, y también que el tiempo elegido es el mejor tiempo para realizar dicha actividad. Realizar una actividad aceptable en exceso o prolongarla hasta altas horas y de esa manera infringir las leyes de la temperancia y debilitar la salud, no será un uso apropiado del tiempo. Por otro lado, se debe dar un tiempo adecuado para la recreación que relaje la mente y el cuerpo y desarrolle la imagen de Dios en nosotros en armonía con los sanos principios bíblicos.

3. Finanzas

Al recordar que somos mayordomos de las finanzas que Dios nos ha dado, la actividad elegida debe ser apropiada para la inversión de nuestro dinero. No deberá privar de fondos a la obra de Dios. Una actividad recreativa, aunque aceptable en muchas ocasiones, podría llegar a ser inaceptable si es indebidamente costosa y exclusiva de un determinado grupo o excluyó a otros debido a que el precio se volvió prohibitivo. Nunca deberá hacerse una distinción entre los que tienen y los que no tienen.

4. Influencia

Para determinar una actividad recreativa como aceptable o no aceptable es necesario pasarla por la lente de la influencia. Esto puede sonar muy nebuloso pero posiblemente es una de las áreas más importantes. La influencia de la actividad elegida debe ser considerada tanto sobre los espectadores como los participantes, el lenguaje, la vestimenta y la compostura del individuo que toma parte y en la misión de la iglesia. Se necesita considerar el impacto del todo. Se necesita tener en mente el resultado cumulativo de la continuación de una actividad. Debe dar crédito y no deshonor a la familia, la iglesia, Dios, la comunidad y los amigos. Nunca debiera ser una piedra de tropiezo, sino un peldaño de superación para algo mejor. Debe enfatizar los valores cristianos. Nunca debería aumentar el riesgo de la conformidad al mundo. Debe elevar y no debilitar los intereses hacia el mal. No debe hacer atractivo al pecado ni minimizar su seriedad.

5. Evangelio

Quienes participan en toda actividad deben tener en mente el evangelio y la misión de la iglesia. La actividad recreativa sabiamente elegida debe tener un impacto en la vida de la persona para desarrollar en ella la imagen de Dios y el gozo de la felicidad por la asociación y el compañerismo, para que el Espíritu Santo trabaje en el corazón. Esta es un área muy sensible pero es fundamental en la elección de la recreación. Tales son las preguntas que se deben hacer respecto a una actividad. ¿Puedo pedir la bendición de Dios en esto? ¿Aumentará o disminuirá la voz de mi conciencia? ¿Afectará mi responsabilidad hacia Dios o el prójimo? En otras palabras, ¿creará apatía? ¿Está expresamente prohibido por Dios? ¿Afectará mi fortaleza moral? ¿Afectará mi deseo de orar y estudiar la Biblia? ¿Adormecerá mi sensibilidad hacia el pecado? Las actividades que se elijan de esta manera deben alentar el gozo y entusiasmo cristianos y la paz interior. Entonces, se habrán alcanzado los objetivos espirituales apropiados.

6. Desarrollo

Las actividades recreativas pueden ser elegidas sobre la base de la mejora cultural, el refinamiento, la creatividad, la estima propia y el desarrollo social. En esta área también se debe tener en mente si la persona se sentirá avergonzada ante sus amigos o compañeros por la realización de aquella actividad. La elección no estaría tan centrada en sí mismo, sino que sería sensible a las necesidades de otros y muchas veces ayudará a desarrollar relaciones co-educadoras.

Estas son las grandes lentes para determinar si una actividad es o no aceptable. Si han pasado estas pruebas, hay también varias otras lentes y directrices generales que van aparejadas.

a. Aceptabilidad

Es decir, aceptable a la comunidad de la iglesia. ¿Necesitar ser organizada o es espontánea? ¿Es una actividad que es aceptable en la cultura y comunidad en donde vivo? Cabe hacer notar que una actividad que se juzga como apta para un individuo puede ser por diversas razones, no siempre las más apta para el grupo.

b. Equilibrio

Debe haber equilibrio en la utilización de los talentos del grupo o del individuo que Dios ha dado a cada uno. También se necesita mantener equilibrio entre las actividades sedentarias y los juegos activos.

c. Ambiente

Necesitamos ser sensibles al más débil dentro del grupo y tener cuidado para no fomentar la competencia de manera que todos participen y gocen.

d. Recursos

¿De qué recursos se dispone? ¿Se los debe comprar o están disponibles? ¿Son suficientes las habilidades del grupo o del individuo para realizar la actividad planeada?

e. Potencial de riesgo

¿Existe peligro físico, espiritual o mental para quienes participan?

f. Legalidad

¿Es legal? ¿Existe algún peligro inherente, y no corre riesgo alguno de los miembros o participante? ¿Está el grupo adecuadamente asegurado?

g. Actividad traspasada

¿Cuáles son los efectos a largo plazo de esta actividad? Si se los traspasara a otra área o a otro momento - ¿seguirían siendo apropiados? ¿La influencia a largo plazo sería beneficiosa para el individuo o la iglesia? ¿Tiende con facilidad a caer en el exceso y podría ser perjudicial para el individuo en otro momento y en otro lugar?

JUEGOS DE NATURALEZA Y PROYECTOS SABATICOS

Algunas Directrices Espirituales para la Recreación Cristiana

2 Tim 3:16,17	Las Escrituras son una fuente para guiar.
2 Ped 3:10-14	Debido a que el tiempo es corto necesitamos ejercer todo cuidado en nuestro comportamiento y diario vivir.
Prov. 16:24	El poder de la razón del hombre y la conciencia no siempre son una guía segura para determinar lo correcto e incorrecto. La prueba de la Palabra de Dios es el único camino seguro a seguir.

1 Ped 5:8	La necesidad de estar constantemente alerta a las sutilezas del diablo en todas las transacciones de la vida. Este es un mensaje especial para los jóvenes. (Ver verso 5).
2 Cor 6:17	Un llamado a las prácticas y asociación mundanas, a evitar cualquier cosa que corrompa.
1 Tes 5:22	Evitar todo lo malo.
2 Tim 3:4	Los placeres, los deportes o cualquier actividad recreativa nunca deben quitar el primer lugar de Dios en nuestras vidas. En realidad deben contribuir a nuestro compromiso hacia Dios.
1 Juan 2:1	Se debe evitar cualquier placer que lleve a amar el mundo (es decir, cualquier cosa que quite nuestro deseo y amor a Dios).
Fil 4:8	Este versículo presenta una medida muy efectiva para probar cualquier actividad recreativa. Si soporta la prueba es probable que sea una actividad muy positiva.
1 Cor 10:31	Siempre me debo preguntar: “¿Me ayuda esta actividad a honrar y servir a Dios?”
Prov. 4:23	Necesitamos “cuidar bien las avenidas del alma”.
Mat. 7:13,14	Necesitamos enfrentar el hecho de que el camino de Dios es “angosto y derecho” y requiere la mayor diligencia cuando se trata de discriminar entre actividades aceptables y no aceptables.
Rom 12:1,2	Dios nos hace un llamado a darle lo mejor – que lo separemos para él. Además, no debemos dejar que el mundo nos meta en el molde.

JUEGOS DE NATURALEZA Y PROYECTOS SABATICOS

La mayoría de los adolescentes disfrutan el jugar juegos. El líder sabio y natural usará este deseo para cultivar el interés en la naturaleza. Para el líder de naturaleza con mente creativa, hay muchos juegos diferentes que pueden ser desarrollados.

El líder del Club de Conquistadores tendrá muchas posibilidades en el Sábado para presentar mucho acerca de la naturaleza a los miembros del club. Muchos juegos de la naturaleza son buenos para el Sábado o fácilmente se pueden adaptar al Sábado.

Algunos sienten que el estudio de la naturaleza es simplemente aprender muchos nombres. Pero muchas actividades y juegos exitosos de la naturaleza pueden ser dirigidos sin enfatizar nombres. Trate algunos de los siguientes:

- 1- **Vista y Sonido:** ¿Cuántos colores pueden encontrar? ¿Cuántos sonidos diferentes, tales como grillos, aves, ranas, viento, pueden oír?
- 2- **Trampas:** Encuentre telas de arañas, trampas para aves, plantas que atrapan insectos, etc.
- 3- **Desastres:** Busque algo golpeado por un rayo, una roca partida, daño por fuego, hojas parcialmente comidas, pájaros o plantas dañados por caminantes o acampantes. Hay muchas otras posibilidades.

- 4- **Objetos Descartados:** Encuentre pieles de serpientes o insectos, plumas de aves, hojas caídas.
- 5- **Transportación:** Descubra cómo las plantas y los animales se mueven. Aparte de caminar, arrastrarse, y volar, algunos viajan con el viento y otros con otros animales.
- 6- **Señales del Tiempo:** Observe las señales de las estaciones, tales como cambios en las plantas y los animales, migración.
- 7- **Diez Piedras:** A cada Conquistador se le dan 10 piedras. Mientras el grupo camina, el líder señala un punto y hace una pregunta relacionada a este, entonces él pregunta a un Conquistador para que le dé la respuesta. Todos los que sepan la respuesta correcta botan una piedra.
- 8- **El Primer Hombre Arriba:** El grupo se detiene en un lugar conveniente donde el líder llama la atención a un objeto natural. Entonces pregunta al Conquistador en el frente de la línea una pregunta. Si él sabe la respuesta, él puede quedarse al frente, pero si no sabe la respuesta, vuelve al final de la línea. El grupo no debe ser mayor de 15.
- 9- **Desde Donde Estoy Sentado:** Este juego puede ser planeado en bosques o cerca de un jardín. Los jugadores se sientan en círculo. El primero dice: Desde donde estoy sentado, veo un (nombre de flor, ave, insecto, etc.). el segundo jugador dice (Desde donde estoy sentado, veo un (nombre el objeto del jugador) y un (otro objeto). Un jugador que no puede nombrar el objeto del jugador anterior se convierte en la tercera parte de una flor. Cuando se convierte en toda la flor, sale del juego. Un jugador puede retar otro jugador a la existencia del objeto nombrado. Si el retador encuentra que el jugador anterior estaba correcto, el retador se convierte en la tercera parte de la flor. Si el retador estaba en lo cierto, el jugador que nombró el objeto incorrecto se convierte en la tercera parte de la flor.
- 10- **Números Secretos:** Este es un juego favorito de la naturaleza. Los líderes hacen un camino por adelantado del juego con tantas partes como se desee. Los objetos simples deben usarse para los principiantes, para poder facilitarles seguir el juego. Un número secreto se determinará en cada parte. Al final del juego, el líder da el total de números secretos. Aquellos que tengan las respuestas correctas de cada parte, deben tener el mismo total. Es bueno recontar las varias paradas con el grupo, y quizás entonces se podrá tener una oportunidad para instruirles en relación con algunos de los objetos que vieron en el camino. Se sugieren las siguientes direcciones:
 - A. El camino empieza aquí: Este árbol es un pino blanco. El número secreto equivale al número más común de agujas en cada paquete en este árbol. La próxima nota será encontrada en la base del árbol más grande que puedan ver al sur de este punto.
 - B. Este árbol es de arce. Si las hojas de este árbol se arreglan en lados opuestos de la rama, el número secreto es 10. Si las hojas se alternan y no son opuestas, el número secreto es cinco. La próxima nota será hallada bajo la corteza de un gran tocón. Continúe por el camino al sur.
 - C. Cada anillo de la corteza indica un año de crecimiento. Si este árbol tenía más de 50 años cuando se corto, el número es 20. Si el árbol tenía menos de 50 años cuando se corto, el número secreto es 10. Continúe el camino y busque la próxima nota en la primera cañería de drenaje.
- 11- **Cacería del Tesoro de la Naturaleza.** Este juego puede ser interesante e informativo. Se presenta una lista de hojas, insectos y otros objetos de la naturaleza a los individuos o pequeños grupos si es un club grande. Aquellos que participan deben ser observados y otros escuchados. Un sistema de puntuación puede ser, dar más puntos por los objetos más difíciles de encontrar. Este juego puede consumir dos o más horas.

- 12- **Semana de la Creación.** Este juego se desarrolla al dividir los jugadores en 6 grupos, cada grupo representa uno de los días de la creación. A la señal dada, los grupos salen y colectan especímenes que fueron creados en ese día que representan. Al tiempo determinado, los grupos retornan, y empiezan con el grupo que representa el primer día de la creación, cada grupo muestra sus especímenes, diciendo tanto como sea posible acerca de ellos y de cómo ellos entran en la semana de la Creación. Para tales días como el cuarto día de la Creación, donde nadie puede traer el sol, la luna y las estrellas, el grupo tendrá que traer alguna de las cosas que son afectadas por el sol, la luna y las estrellas; por ejemplo, el sol es responsable del verde de las hojas. Para que todos participen en el juego, es mejor si cada uno de los grupos tiene oportunidad de hablar y no una sola persona.
- 13- **Encuéntrame.** Este juego lo pueden jugar de cinco a diez personas. Cada uno en el grupo debe tener una lista de cosas que le gustaría ver en la caminata. Los puntos pueden ser dados por cada objeto, dependiente de la dificultad de encontrarlos. Los participantes pueden competir individualmente, o en grupos de cuatro o cinco personas, si hay muchos participantes. Se debe restringir la distancia para prevenir que se vayan muy lejos y debe ponerse límites. El líder debe estar en el centro del campo y llamar a los participantes por un silbato. Los grupos e individuos entonces anotan sus puntuaciones.
- 14- **Cacería en la Naturaleza.** Los participantes pueden ser de 15 a 60, con edades entre adolescentes en adelante. Haga un mapa del área de la cacería y designe varios puntos equidistantes del punto de partida. Coloque los participantes en grupos de cuatro o cinco y envíe a cada grupo en un viaje de cacería a un punto definido. Deben darse 15 ó 20 minutos para el viaje y el regreso. Cuando los grupos hayan vuelto, pida reportes de lo que han visto. El reporte puede ser muy interesante cuando los grupos reportan en detalle sobre los varios objetos descubiertos en el viaje. El líder debe ser familiar con los objetos interesantes del área. Quizás deba explicar algunas de las cosas inusuales vistas.
- 15- **¿Quién Soy Yo?.** Diez o más participantes se necesitan para este juego. Ponga una foto de un animal o planta en la espalda de cada participante sin que la persona sepa cual foto es. Al hacer preguntas a otras personas, el participante intenta identificarse. El juego puede también jugarse con compañeros, cada mitad de la foto en cada compañero. En este caso, no solamente el jugador investigará quien es, sino también quien es su compañero.
- 16- **Juego del Árbol.** Se necesitan de 10 a 20 personas. Una persona es el “la cosa”. Se designa un árbol como “seguro” y los participantes no pueden ser tocados por la cosa cuando están junto al árbol. Para hacer el juego más interesante, de vez en cuando el líder puede cambiar el árbol seguro. De esta forma, los jóvenes aprende a identificar los árboles rápidamente.
- 17- **Alfabeto de La Naturaleza.** El líder nombra una letra del alfabeto. Cada jugador en orden selecciona un ave, flor, o árbol (se decide antes de empezar) que empiece con esa letra. Cualquiera que no lo haga en cinco segundos está fuera. Nadie debe nombrar un objeto que haya sido nombrado. El límite de tiempo puede variar, al final el porcentaje de respuestas determina el grado de éxito del grupo.
- 18- **Espía de la Vista.** Este juego es divertido cuando se está descansando en una caminata vagando por el camino. El líder dice: veo cinco árboles de mango. El grupo tiene uno o dos minutos para buscar el lugar donde están los árboles. Todos aquellos que lo encuentren pueden indicarlo al sentarse, quitando sus gorras o por otra señal. Todos aquellos que ven el objeto reciben un punto.
- 19- **El Camino del Árbol.** Esconda mensajes en una ruta y envíe grupos con una distancia de 30 minutos. El mensaje puede ser: “Tome el camino del valle hacia el este hasta que vea un árbol de aguacate En una casa abandonada hay una nota. Léala cuidadosamente”. Esta nota puede decir: “A la vista hay un palmera. Desde ese punto en dirección a la sombra del mediodía hay un mensaje escondido en una corteza. Por favor deje este mensaje como lo encontró”. Antes de enviar a los caminantes, debe anunciarse que la habilidad es lo esencial

y no la rapidez. El camino debe ser más difícil y más excitante a medida que continúa la historia; por ejemplo, siguiendo un tesoro o un mapa para rescatar a alguien.

20- Prueba de Aves.

Hace mucho alimentaste a Elías	(Cuervos)
Quita la “ma” y pertenezco a un árbol	(Paloma)
Pongo huevos de oro en un cuento	(Gallina)
Vivo en un ambiente muy frío	(Pingüino)
Pareciera que tengo pelo con cana	(Pelicano)
Voy de flor en flor	(Colibrí - Zumbador)
Tengo muchos colores y soy sudamericano	(Papagayo)
Dicen que llevo los recién nacidos	(Cigüeña)
Además de un ave, puede ser un idioma europeo	(Flamenco)
Soy el cautivo amarillo de la jaula	(Canario)
Soy azul y represento un equipo de béisbol	(Azulejo)
Canto canciones que otros han cantado	(Ruiseñor)
Soy mamá y vengo de un famoso cuento	(Ganso)
Soy un ave culta y me gustan los lagos	(Cisnes)
Mi nombre es el del hogar del primer hombre	(Ave del Paraíso)
Ave de la noche, tan sabio	(Búho)
No puedo volar, pero sí correr a gran velocidad	(Avestruz)
Si pones una B en vez de P soy muy delicioso	(Pollo)
Hago mis nidos con mi saliva	(Vencejo)
Tengo el pico más grande y colorido	(Tucán)
Me gustan mucho las galletitas	(Cotorra)
Primer nombre de un reformador religioso	(Martín)
Estoy en muchos relojes	(Cucú)
Soy el rey de las aves	(Águila)
Vivo en los desiertos y me alimento de carroña	(Buitre)
Puedo maullar y asustar a mis enemigos	(Pájaro Gato)
Mi nombre contiene un mineral precioso	(Oropéndola)
Represento un instrumento musical	(Ave lira)
Tengo el nombre de un oficial religioso	(Cardenal)

PRUEBAS DE LA NATURALEZA

Zoológico Bíblico. En las siguientes citas de la Biblia, nombre las especies de animales que han sido omitidas. ¿Puede encontrar las correctas? Cinco puntos para cada respuesta correcta. Una puntuación buena es de 75, 90 o más es excelente.

1. Mejor es que se encuentre el hombre con una _____ a la que le han robado sus cachorros que con el fatuo en su necesidad. (Proverbios 17:12)
2. Mejor es perro vivo que _____ muerto. (Eclesiástes 9:4)
3. Cuidado con los falsos profetas, que vendrán con ropas de ovejas, pero por dentro son _____ rapaces. (Mateo 7:15)
4. Las _____ tienen cavernas, y las aves de los cielos tienen nidos. (Mateo 8:20)
- 5- Y vino a Jerusalén con muy grande comitiva, con _____ cargados de especies y mucho oro y piedras preciosas. (1 Reyes 10:2)
- 6- Este Asael era suelto de pies como un _____ del campo. (II Samuel 2:1)
- 7- Una vez en cada tres años venía la flota de Tarsis, y traía oro y plata, marfil, _____ y pavos. (1 Reyes 10:22)
- 8- Las colinas serán un refugio para las _____ monteses. (Salmos 104: 18)

- 9- Los _____ pueblo nada esforzado,, hacen su casa en las rocas. (Proverbios 30:26)
- 10- El _____ estarán con el niño (Isaías 11:6)
- 11- Y el niño que mama se entretendrá sobre la cueva del áspid. (Isaías 11:8)
- 12- Entonces habiendo Pablo recogido algunos sarmientos, y puéstolos en el fuego, una _____, huyendo del calor, le acometió a la mano. (Hechos 28:3)
- 13- Hacían traer paja y cebada para los caballos y para las _____ de carga al lugar donde él estaba, cada uno conforme al cargo que tenía. (1 Reyes 4:28)
- 14- Allí anidan las _____. En las hayas hace su casa la cigüeña. (Salmos 104:17)
- 15- Allí anidará el _____ conservará sus huevos y sacará sus pollos. (Isaías 34:15)
- 16- También se ayuntarán los _____, cada uno con su compañera. (Isaías 34:15)
- 17- Soy semejante al _____ del desierto. (Salmos 102:6)
- 18- ¿Atarás al _____ con su coyunda para el surco? (Job 39:13)
- 19- Mas al fin como _____ morderá. (Proverbios 23:32)
- 20- Y los _____ le traían pan y carne por la mañana, y pan y carne en la tarde, y bebía del arroyo. (1 Reyes 17:6)

El juego de Kim (Prueba de Observación – Ojos)

Vista

Hay muchas formas de jugar este juego. Tenga 24 artículos (clavo, lápiz, hoja de afeitar, aguja, botón, vendaje, tiza, etc.) cubiertos con una tela. Haga pasar a dos unidades a la vez y deles un minuto para que estudien los artículos. NO deben tocar los artículos o tomar apuntes. Cubra los artículos y pídale que escriban el nombre de cada artículo y DESCRIBAN (muy importante) lo más importante de ellos, por ejemplo, pedazo de tiza azul de aproximadamente 2 cm de largo, botón rojo de 1 cm de diámetro, clavo de 4 cm.

Este juego también puede ser jugado de la siguiente manera, por:

Sonido

(Oídos) Las unidades están en sus mesas, se hacen diferentes sonidos: sacar el corcho de una botella, encender un fósforo, etc. Pida una descripción completa, por ejemplo, se abrió una caja de fósforos, se encendió un fósforo, se lo apagó, se cerró la caja.

Olor

(Nariz) Varias bolsas, botellas o cajas que contienen diferentes tipos de olores hediondos, apuestos, agradables, etc., por ejemplo: especias, gaseosas, vegetales, desinfectantes, etc.

Sabor

(Lengua) Como en el ejemplo anterior, a cada miembro se le da seis mondadientes, a quienes se les hace probar, por ejemplo, agua salada, azúcar, aceite de castor, clavos de olor, etc.

Sentir

(Manos) Por la noche – una cuerda atravesando el aula a la cual se le habrán colgado varios artículos, los miembros pasan sintiendo la cuerda, procurando identificar cada artículo. Los miembros deberán estar con los ojos vendados.

Juegos en la naturaleza

Arrebató de la hoja – Divida a los jugadores en dos equipos y alínelos dándose la cara con una separación de unos seis metros. Numere a los jugadores de cada equipo, comenzando con el número uno en cada equipo. En el centro del área abierta, coloque tantas hojas como número de jugadores haya en los equipos. El líder estará parado a un lado y dirá el nombre de un árbol y un número. Los dos jugadores que tienen el mismo número corren al centro y procuran

encontrar la hoja. El primero que la arrebató, corre y llega hasta la línea de su equipo sin ser tocado, se queda con la hoja. El equipo que arrebató más hojas es el ganador.

Hacer coincidir – Corte hojas o ramitas (no las dos cosas para un mismo juego) en tres o cuatro partes. Mezcle las partes en una bolsa y que cada jugador saque una parte. A una señal dada, los jugadores procurarán encontrar el resto de su hoja o ramita. El primer grupo que lo haga es el ganador.

Siluetas – Recorte siluetas de árboles comunes en cartulina. El líder levanta una silueta y el jugador que pueda identificarla se lleva el punto para el equipo. Cuando se han identificado todos los cuadros, el equipo que tiene más es el ganador.

Toque – Este juego tiene que ser jugado donde hayan muchos árboles de una gran variedad. El líder dice el nombre de un árbol y el último jugador que toque ese tipo de árbol es el perdedor.

Baseball con árboles – Se divide a los jugadores en dos equipos. Las cuatro esquinas de un salón, u otros lugares adecuados, se designan como las tres bases y la principal. El líder es el lanzador. Cuando el primer jugador se acerca a batear, el líder le hace una pregunta acerca de un árbol. Si el jugador responde correctamente, corre a la primera base, y si pierde, sale. El lanzador luego le pregunta si desea procurar batear para dos bases. Si quiere, tiene que intentar responder una segunda pregunta. Si no puede queda en la primera base y el segundo bateador sale. Si el segundo bateador contesta correctamente, avanza a la primera base, haciendo avanzar al primer jugador a la segunda base. Tres que hayan salido hacen salir al equipo y el equipo que haya avanzado más es el ganador.

Búsqueda de hojas de árboles – Dé a cada equipo una lista de árboles. El equipo que traiga primero una hoja de cada una de las que se pide en la lista, es el que gana.

Encuéntrame – Este juego pueden jugar entre cinco y veinticinco jovencitos. A cada persona en el grupo se le da una lista de cosas que gustaría ver durante una caminata. Se dará puntos a cada objeto dependiendo de la dificultad para encontrarlo. Los participantes podrán competir individualmente o en grupos de 4 o 5, si es que hay suficientes participantes. Se debe poner una restricción en cuanto a la distancia para evitar ir demasiado lejos en busca de objetos. El líder debe permanecer en el centro del campo, y en un tiempo límite fijado, da un silbato llamando a todos los participantes. Luego se cuenta el puntaje.

Búsqueda en la naturaleza – Los participantes pueden ser entre 15 y 50, y las edades desde juveniles hasta mayores. Haga un mapa de un área de búsqueda y designe varios puntos a una distancia más o menos igual desde el punto de partida. Agrupe a los participantes en grupos de 4 o 5 y envíelos en la búsqueda hacia un punto definido. Se les da 20 minutos para que regresen. Una vez que los grupos hayan regresado, deben dar un informe de lo que han visto. El informe puede volverse muy interesante cuando los grupos informan con detalles varios objetos observados en la búsqueda. El líder de esta búsqueda debe estar familiarizado con los objetos interesantes del área. Puede ser que necesite explicar algunas de las cosas inusuales que vieron.

¿Quién soy? – Pueden participar en este juego jovencitos y personas de más edad. Coloque en la espalda de cada participante el dibujo de un animal o planta, sin que sepa qué dibujo tiene. Es haciendo preguntas a otros que el participante intenta identificarse. Este juego también se puede hacer en parejas, en tal caso se colocará dibujos dobles en un niño y una niña, y no sólo tendrán que adivinar quién es él sino también a su pareja. **¿Quién soy?** Pueden participar entre diez o más personas. Asegure la figura de un animal o planta en la espalda de cada uno de los participantes sin que sepa de qué es la figura. Haciendo pregunta a las otras personas, los participantes procuran identificarse. El juego también se puede jugar con parejas, en quienes se colocará sólo la mitad del cuadro. En este caso, un jugador no sólo tiene que descubrir lo que es, sino también descubrir el de su pareja.

Marca del Árbol

Pueden jugar entre cuatro y veinte personas. Una es la persona que marca. Se designa cierto tipo de árbol como “seguro” y los participantes no pueden ser marcados cuando tocan el árbol. Para hacer el juego más interesante, el líder de vez en cuando puede cambiar al árbol que es “seguro”. De esta manera los jóvenes aprenden a identificar rápidamente a los árboles.

CACERIA EN LA NATURALEZA

Observa y revisa:

Cueva de cangrejo	Nido de avispón	Pájaro carpintero
Huella de Babosa	Túnel de topo	Víbora
Pez colmena	Colmena de avispa	Abeja regresando a su colmena
Libélula	Telaraña	Halcón volando
Ardilla	Hormiguero	Canto de algún pájaro
Nube cúmulo	Caída de agua	Llamado de un grillo

Recolecta y revisa:

Pelecho de víbora	Tizón de planta	Hoja compuesta
Liquen comestible	Piedra de cuarzo	Fruta silvestre
Moho	Flor con forma de trompeta	Piedra caliza
Hongo pino	Granito	Pedazo de corteza de pino
Bulbo	Fósil	Dos tipos de helechos
Polen	vacío	Insecto muerto

BIBLIOGRAFIA

“Manual para Guía Mayor Master” – División Sudamericana- 2000

“Directrices para la Elección de Actividades Recreativas” (M. Allen)

“Principios Bíblicos sobre Recreación”, South Pacific Division Recreation Committee, 1983

“Manual División Norteamericana PLA Pathfinder Leadership Award”

“Manual Premio al Liderazgo de Conquistadores PLC” trad. Asociación Central Dominicana

“Entretenimiento y Recreaciones” – Recopilación de documentos orientadores Centro de investigación White UAP 1980

“Actividades que estimulan la competición” – Orientaciones Concilio Anual de la Asociación General 1976 – Traducción CIW UAP 1994

BIBLIOGRAFIA PARA JUEGOS

“Juegos para cada ocasión” Wayne Rice – Mike Yaconelli Editorial mundo hispano 1996

“Manual de Juegos” P.Rinderknecht L. Perez Aguirre Editorial Bonum 2005

“Juegos para Crecer” S. Gamboa de Vitelleschi Editorial Bonum 2005

Anexo I : Un Plan de Recreación

Todo líder de Conquistadores debe estructurar un plan de recreación que sea variado, dinámico, inteligente y plenamente identificado con la forma de vida cristiana

Las sugerencias son

1. Nombrar a un líder por Club dedicado a planificar Y elaborar un plan de recreación que contará con la colaboración de todos
2. Incluir la planificación de recreación dentro del programa anual del Club
3. La planificación debe incluir
 - a. Actividades lúdicas
 - b. Excursiones sin motivo de especialidades.
 - c. Convivencias y encuentros sociales de Festejo.
 - d. Reuniones de socialización con otros clubes
4. Cada actividad debe ser planificada con suficiente tiempo para que los responsables estén avisados Y preparados
5. En cada actividad de recreación se debe saber exactamente qué se hará y tener en cuenta lo que va se ha realizado para no caer en la monotonía o la repetición
6. El que dirija Juegos debe estar muy bien preparado para hacerlo La sugerencia es que dos o tres sean los que dirijan y vayan variando su liderazgo en la dirección. Eso permite que mientras uno dirige el otro se prepara y así sucesivamente.
7. En el caso de juegos debe hacerse una planificación que incluya un buen equilibrio entre juegos activos y pasivos.
8. Conviene en caso de los clubes no dar las instrucciones de la actividad a todos. Lo mejor es revisar el plan de recreación previamente con los consejeros, discutirlo con ellos luego implementarlo Es buena idea entregarle por escrito cada consejero la lista y el orden de los juegos que se realizaran,
9. En el caso de los conquistadores se puede trabajar de manera intercalada con eventos En dicho caso es fundamental que los eventos respondan a aprendizajes previos que estén bien enseñados y seguros de que han sido bien aprendidos.
10. No conviene realizar eventos y juegos demasiado largos Pocos, buenos y activos. Que quede en los niños un gusto a poco
11. El mejor juego debe ser dejado para final. ese es el que recuerdan.
12. Las actividades recreativas han de ser preparadas teniendo en cuenta la estación del año y las condiciones geográficas del lugar donde se efectuará la reunión
13. Es importante favorecer actividades recreativas grupales mas que las que hagan brillar individualidades En dicho caso lo conveniente es aprovechar la estructura que dan 'las unidades.
14. Las actividades deben permitir la participación de la mayoría Los observadores pasivos tienden a aburrirse y con el tiempo a desanimarse.
15. Se debe estar constantemente consiguiendo material nuevo en libros de juegos o actividades que se observan. Cada líder debería tener un fichero de juegos y actividades recreativas que se fuera incrementando y al cual pudiera echar mano.

Características de un buen juego.

1. Nunca ridiculiza a nadie.
2. Permite la participación de todos.
3. Toma en cuenta las susceptibilidades particulares, por lo tanto evita situaciones de bochorno a personas con impedimentos físicos o características físicas particulares.
4. Promueve el aprendizaje de habilidades sociales como la comunicación, el compañerismo, la cooperación, el entendimiento, el trabajo en grupos, etc.
5. Es lo suficientemente largo para no cansar y lo adecuadamente sencillo para que sea entendido fácilmente. Como regla, juegos largos no sirven y demasiado complicados aburren.
6. No privilegia la competencia sino la participación.
7. Se adecua a los niveles de aprendizaje, madurez emocional y desarrollo psicofísico de los participantes.
8. Nunca pone en tela de juicio principios cristianos o expone actitudes o comportamientos ajenos al cristianismo.
9. No pone en peligro la integridad física de los participantes ni expone las vestimentas ni objetos a destrucción.

Si enseñamos a vivir como Cristo vivió enseñaremos a recrear de una forma sana. Para poder cumplir este propósito se necesita oración, planificación y trabajo.

Sugerencias de algunas actividades recreativas

1. **Juegos.**
2. Excursiones.
3. Visitas a lugares de interés cultural.
4. Exposiciones de creación musical y artística.
5. Campamentos recreativos.
6. Reuniones sociales de festejo.
7. Actividades recreativas de ayuda social.
8. Deportes que promuevan el desarrollo físico más que la mera competitividad (pesca, caminatas, andinismo, natación, atletismo, ciclismo, patinaje, gimnasia, etc.).
9. Fiestas de la amistad
10. Actividades manuales recreativas.

Diversiones de las cuales debemos alejarnos:

1. Juegos que inducen a jugar por dinero,
2. Naipes y juegos de azar
3. Teatro espectáculos dramáticos y óperas.
4. Baile.
5. Eventos deportivos comercializados y competitivo.
6. Películas videos que son contrarios a los principios cristianos.

TIPOS DE JUEGOS.

1. JUEGOS DE CONOCIMIENTO

1. Son juegos destinados a permitir a los participantes conocerse entre sí. Pueden utilizarse en un primer momento, simplemente con el objetivo de aprender los nombres de cada persona, o bien tratarse de una presentación o conocimiento más profundo y vital.

¿ TE GUSTAN TUS VECINOS?

DEFINICION: Cada uno ha de responder si le gustan sus vecinos/as y en caso negativo llamar a quien le gustaría tener.

OBJETIVOS: Aprender los nombres y pasar un rato divertido.

PARTICIPANTES: Grupo, clase, a partir de 5 años.

MATERIALES: Una silla menos que participantes.

CONSIGNAS DE PARTIDA: El juego tiene que desarrollarse con rapidez.

DESARROLLO: Todos/as sentados/as en círculo. El animador/a sin (silla) dará comienzo al juego. Acercándose a alguien le preguntará: "¿te gustan tus vecinos?"

Si la respuesta es NO, habrá de decir los nombres de las personas que le gustaría que vivieran a ocupar los lugares de sus actuales vecinos de derecha e izquierda, mientras que éstos tendrán que abandonar su lugar, que intentará ser ocupado por los vecinos escogidos. Durante el cambio de sitios, la persona del centro intentará ocupar una silla.

Si la respuesta es SI, todo el grupo girará un puesto a la derecha. Cuando se oiga el tercer SI (no importa que sean dichos por diferentes personas) se girarán dos puestos a la derecha. Al cuarto, dos a la izquierda, y así sucesivamente. Después de cada pregunta, la persona que quede sin silla continúa el juego.