

MANUAL DE

AMIGO Y

AMIGO DE LA NATURALEZA

INDICE

<i>Introducción</i>	<i>2</i>
<i>Requisitos</i>	<i>8</i>
<i>Detalles de los Requisitos</i>	
<i> General</i>	<i>11</i>
<i> Descubrimiento Espiritual</i>	<i>17</i>
<i> Sirviendo a Otros</i>	<i>28</i>
<i> Desarrollando Amistades</i>	<i>33</i>
<i> Salud y Aptitudes</i>	<i>37</i>
<i> Desarrollo del Liderazgo</i>	<i>43</i>
<i> Estudio de la Naturaleza</i>	<i>45</i>
<i> Arte de Acampar</i>	<i>65</i>
<i> Enriqueciendo tu estilo de Vida</i>	<i>93</i>

OBJETIVOS

- ☞ Dar oportunidad para que los niños aprendan que Dios ama y se preocupa por todas las personas.
- ☞ Ayudarlos a conocer que Cristo es la más grande revelación de Dios.
- ☞ Hacerlos sentir a los niños que la iglesia está interesada en ellos como individuos.
- ☞ Permitir un crecimiento personal y desarrollo de las relaciones interpersonales a través de actividades selectas.
- ☞ Ampliar su visión acerca de las necesidades de su comunidad y ayudarlos a encontrar una manera de asistir estas necesidades.
- ☞ Ayudarlos a desarrollar el deseo de realizar todos sus trabajos, y estimularlos en el deseo de seguir con todo el programa de las clases.

VOTO

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

LEY DEL CONQUISTADOR

La ley del Conquistador me ordena:

1. Observar la Devoción Matutina.
2. Cumplir fielmente la parte que me toca.
3. Cuidar de 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. Ir donde Dios mande.

LEMA

El amor de Cristo nos constriñe.

BLANCO

El mensaje del advenimiento a todo el mundo en mi generación.

CÓMO USAR EL PLAN DE ENSEÑANZA

Para ayudar a los instructores de clases en el trabajo de organización del plan de enseñanza, usted encontrará adjunto un programa sugerente en cómo se puede diseñar y completar este trabajo en un año, usando 30 a 35 minutos del programa para las clases. Cuando organice su programa, recuerde que el año hábil del Conquistador sigue el año escolar. Esto significa que tenemos 40 fines de semana disponibles para un ciclo.

Durante este tiempo sin embargo, la mayoría de los departamentos de jóvenes realizan eventos como reuniones, ferias y camporees. Esto significa que tenemos 3 fines de semana menos para las actividades de la iglesia local, por lo tanto, el número baja a 37. Si los Conquistadores se reúnen a cada 15 días, este número ya se reduce a 18 ó 19.

Mientras el plan de enseñanza es organizado y, entonces, no hay ningún trabajo para los Conquistadores en los días que ellos están en campamentos, conferencias, existen varios requisitos que si les ayuda en estas oportunidades y que pueden ser realizados en dichas actividades.

Para ayudar al instructor, los requisitos necesarios para cada sesión están en una lista al lado derecho del plan de enseñanza. Los siguientes símbolos son usados:

- G - General
- DE - Descubrimiento Espiritual
- SO - Sirviendo a otros
- DA - Desarrollando la Amistad
- SA - Salud y Aptitudes
- DL - Desarrollo del Liderazgo
- EN - Estudio de la Naturaleza
- AA - Arte de Acampar
- EV - Enriqueciendo tu estilo de Vida
- RA - Requisitos Avanzados

NOTA: Este plan de enseñanza es SOLAMENTE una SUGERENCIA. Lo que significa que puede ser modificado o adaptado a su situación, fuentes y capacidades.

Programa O Semana	Muestra de Programa	Requisitos Incluidos
1	Voto – explicación y memorización Introducción a “Por la Gracia de Dios” Introducción al Libro del Año Inscripción al Club	G3 G4 G5 G2
2	Revisar y escuchar el Voto. Explicación de la Ley Himno de Conquistadores e Himno Nacional Introducción de Nudos	G3 DA2 G RA AA
3	Libros del Antiguo Testamento – Explicación de la Historia e inicio de memorización Continuación de los Nudos Incentivar a que traigan dos visitantes	DE 1 AA SO RA
4	Libros del Antiguo Testamento Revisión y finalización de nudos Introducción a Especialidad de la Naturaleza – para terminarla en la casa Cómo hacer una cama de campaña y armar una carpa	DE AA EN 1 AA
5	Campamento – Pernoctar Revisión de Libros del Antiguo Testamento Armar una carpa y hacer una cama de campaña Caminata de 2 Km con pistas	AA DE AA AA
6	Prueba de Encontrar los Libros del Antiguo Testamento Revisar los lectores de “Por la Gracia de Dios” Revisar los lectores del Libro del Año Principios de una dieta saludable y los grupos alimenticios (terminar en la casa)	DE G 4 G 5 SA 2
7	Comienzo de Especialidad de Arte Manual 10 flores y 10 insectos	EV EN RA
8	Daniel 1:8 – Explicación, memorización, actividad Especialidades – Arte Manual (ésta va a seguir por varias secciones)	SA 1 EV 1
9	Campamento – Explicación y aprendizaje de Salmo 23 o Salmo 46 Fogatas y fuegos 8 medidas que hay que tomar cuando se está perdido Purificación del agua. Discusión sobre “Jesús, el Agua de Vida”	DE AA RA 1 AA 5 EN 3

10	Elección y discusión de un personaje del Antiguo Testamento Reglas para una caminata Comienzo de Especialidad Misionera	DE RA 2 AA EV RA
11	Revisión y escuchar Salmo 23 o Salmo 46 Revisión de los Libros del Antiguo Testamento Reglas generales de Seguridad	DE DE AA
12	Caminata de 3 horas	DL
13	Prueba de las Reglas generales de Seguridad Revisión de nudos, hacer 5 nudos rápidos	AA AA 1, RA 3
14	Cualidades de un Buen Amigo Planee 2 horas de servicio Discusión de buen ciudadano en la casa y en la escuela	DA 1 SO 1 SO 2
15	Campamento Revisión de Libros del Antiguo Testamento Revisión de Salmo 23 y Salmo 46 Revisión de Daniel 1:8 Armar una carpa. Discusión sobre “Jesús como nuestro Abrigo”. Cocinar, freír, hervir una comida en campamento	DE DE SA 1 EN SA RA
16	Informe de los resultados de las 2 horas de servicio	SO 1
17	Comienzo de la Especialidad de Natación I (Esta especialidad puede requerir de varias sesiones)	SA
18	Chequear las especialidades y ver si el trabajo está completo Chequear los lectores de “Por la Gracia de Dios” – completo Chequear los lectores del Libro del Año -completo	EN 1, SA 3, EV 1, EV RA G4 G 5
19	10 reglas de Seguridad para el Cuchillo y el Hacha Buenas Maneras a la mesa	AA RA 2 DA RA

REQUISITOS

I. GENERAL

1. Tener un mínimo de 10 años de edad.
2. Ser miembro activo de un Club de Conquistadores.
3. Saber de memoria y explicar el Voto y la Ley del Conquistador.
4. Tener un Certificado del Curso del Libro del año en curso.
5. Leer el libro: "Por la gracia de Dios".

AVANZADO

1. Saber de memoria, cantar o tocar y poder explicar el significado del Himno de los Conquistadores.

II. DESCUBRIMIENTO ESPIRITUAL

1. Saber de memoria los libros del Antiguo Testamento y conocer las cinco áreas en las cuales están agrupados. Demostrar habilidad para encontrar cualquiera de ellos.
2. Saber de memoria y explicar el Salmo 23 o el Salmo 46.

AVANZADO

1. En Consulta con su líder, elegir uno de los siguientes personajes del Antiguo Testamento: José, Jonás, Ester o Rut y discutir con el grupo el amor y el cuidado de Dios demostrado en la historia de la liberación de cada uno de ellos.

III. SIRVIENDO A LOS OTROS

1. En consulta con tu líder planea en dedicar, por lo menos dos horas, demostrando tu amistad hacia alguien con necesidad en tu comunidad, realizando dos de los siguientes ítems:
 - a) Visitar a alguien que necesita amistad
 - b) Ayudar a alguien con necesidades.
 - c) Con la colaboración de otros, dedicar medio día en un proyecto de la escuela o iglesia de ayuda para la comunidad.
2. Demostrar ser un buen ciudadano en el hogar y en la escuela.

AVANZADO

1. Llevar por lo menos dos visitas a la Escuela Sabática o al Club de Conquistadores.

IV. DESARROLLANDO LA AMISTAD

1. Mencionar diez cualidades para ser un buen amigo y discutir cuatro situaciones diarias cuando pusiste en práctica la Regla de Oro.
2. Conocer el Himno Nacional de tu país y saber su significado.

AVANZADO

1. Demostrar buenas maneras a la mesa con un grupo de personas de diferentes edades.

V. SALUD Y APTITUD FÍSICA

1. Completar lo siguiente:
 - a) Discutir los principios de temperancia en la vida de Daniel o participar en una presentación o escenificación de Daniel 1.
 - b) Saber de memoria y explicar Daniel 1:8 y/o firmar el voto adecuado, o crear el propio voto mostrando por qué quiere seguir un estilo de vida en armonía con los verdaderos principios de la temperancia.
2. Aprender los principios de una dieta saludable y participar en un proyecto preparando un cuadro con los grupos básicos de alimentos.
3. Completar la especialidad de Natación I.

AVANZADO

1. Demostrar cómo hornear, hervir y freír los alimentos en un campamento.

VI. DESARROLLANDO LIDERAZGO

1. Planear una caminata de 3 horas u 8 km. Planifique completar un requisito de la sección Estudio de la Naturaleza o Arte de Acampar, o una especialidad de la Naturaleza.

VII. ESTUDIO DE LA NATURALEZA

1. Completar una de las siguientes especialidades: Gatos, Perros, Mamíferos, Semillas o Aves de Estimación.

2. Saber los diferentes métodos de purificación del agua y demostrar tu habilidad en construir un refugio. Considerar el significado de Jesús como el agua de la vida y nuestro refugio.

AVANZADO

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

VIII. ARTE DE ACAMPAR

1. Saber cómo se hace una cuerda y demostrar cómo debemos cuidar correctamente una cuerda. Dar a conocer el uso práctico de los siguientes nudos: Cote o media malla, falso, llano, corredizo, doble lazo, dos medios cotes, ballestrinque, as de guía o potreador, torniquete.
2. Pernoctar en un campamento un fin de semana.
3. Aprobar un examen sobre medidas generales de seguridad en campamento.
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 de pista. Ser capaz de diseñar un rastro de 2 Km para que otros puedan seguir la pista, y ser capaz de seguir la misma senda.

AVANZADO

1. Empezar un fuego sólo con un 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.

IX. ENRIQUECIENDO SU ESTILO DE VIDA

1. Completar una especialidad en Artes Manuales.

AVANZADO

1. Completar una especialidad en Actividades Misioneras o Actividades al Aire Libre.

DESARROLLO

I. GENERALES

Para toda esta sección se han asignado dos períodos de clase.

REQUISITO 1

 TENER UN MÍNIMO DE 10 AÑOS DE EDAD.

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 la siguiente condición:

1. Si cumple los 10 años en el primer semestre cuando comienza la clase.

REQUISITO 2

 SER MIEMBRO ACTIVO DEL CLUB DE CONQUISTADORES.

Explicación

Para ser miembro activo deberá:

- a) Pagar fielmente las cuotas 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

 SABER Y OBSERVAR EL VOTO Y LA LEY DEL CONQUISTADOR.

El aprendizaje del Voto y de la Ley deben ser cumplidos fuera del período de clase.

Explicación

Cada niño o niña debe tener una norma por la cual regir su vida. Para los niños y jóvenes adventistas, 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. Los Conquistadores, en forma uniforme, deben levantar su mano derecha a la altura del hombro en forma de saludo para decir el Voto y la Ley del Conquistador, entre nosotros conocido como saludo Maranata.

EL VOTO DEL CONQUISTADOR

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

Nota: Donde el Voto es usado en la Sociedad de Jóvenes, se debe sustituir la palabra “Conquistador” por “Jóvenes Adventistas” o “JA”.

SIGNIFICADO DEL VOTO

Por la gracia de Dios significa que dependo de Él, reconociendo que en su fuerza se perfecciona mi debilidad. Significa que sólo dependiendo de Él puedo hacer su voluntad. Significa que solamente por medio de la gracia soy salvo de mis pecados, 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 con 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 y entenderé 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 fielmente 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.- Ir donde Dios mande.

INTERPRETACIÓN 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 cual ha sido preparada especialmente para cada niño y joven Adventista del Séptimo Día.

El primer alimento que necesito es el de la Palabra de Dios. La estudiaré, 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 fielmente con la parte que me toca. “El mundo no necesita tanto hombres de gran intelecto como de carácter noble.” (La Educación, pág. 225)

"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, pág. 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, ingiriendo alimentos sanos y usando vestimenta adecuada, y evitando los venenos del alcohol, el tabaco, el té, el café y otras drogas dañinas.

Tener una mirada franca. En el Fuerte Lincoln, Washington, DC, hay una estatua de Cristo que pareciera que mira a todas las direcciones. No importa a donde te pares, los ojos del Señor están siempre sobre ti. 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 o 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 pensamientos impuros. Pensaré más en los otros que en mi mismo.

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 niños.

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. Él vino a cumplir una misión y fue obediente a su Padre Celestial.

Andar con reverencia en la Casa de Dios. Cuando Moisés entró en la presencia de Dios para recibir los Diez Mandamientos, se le pidió al pueblo que se santificara y que lavara sus ropas. Deberían 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, pág. 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 capilla, porque ella ha sido dedicada a su servicio. Estaré callado y reverente y seré cuidadoso en todo lo que diga y haga en la iglesia.

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 oye música y canto, 'acciones de gracias y voz de melodía'" (MJ, pág. 289)

Nosotros sabemos que la música es más un acto de alabanza que de oración. Muchas veces los jóvenes no lo entienden y los cantos se cantan sin sentido. Necesitamos aprender a alabar al Señor aquí en la tierra, pues éste es uno de los objetivos de la eternidad. Esto debería ser una alegría en nuestros corazones porque Jesús vino y murió en la cruz por nosotros.

Conservaré una canción en mi corazón porque soy feliz, pues he sido redimido. Cantaré cuando esté acompañado o a solas. Quiero que, los que están conmigo, sientan 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)

Ir donde Dios mande. El único propósito del Conquistador 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, ayuden 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.

Aceptaré las responsabilidades diarias en casa y en el colegio para prepararme para responsabilidades mayores. Le plantaré un jardín a mi vecina, para que así, cuando crezca, pueda ayudar a una Escuela de Agricultura en un país extranjero. Ayudaré a mi hermano pequeño a amarrar sus zapatos para que algún día pueda operar a un paciente en un hospital en una misión de guerra. Voy a limpiar el garaje a mi padre hoy, para que así pueda ayudar a limpiar gentilmente a varios corazones en tierras distantes.

Ahora estaré más que complacido en hacer lo que Dios me manda porque quiero seguir haciendo su trabajo por siempre. Quiero dedicar mi vida a la predicación de su evangelio y alcanzar a millones que aún están esperando la salvación de Jesucristo.

Métodos para Examinar: Aprender de memoria el Voto y la Ley.

REQUISITO 4



TENER EL CERTIFICADO DEL CURSO DE LECTURA PARA MENORES DEL AÑO EN CURSO.

Explicación

El Curso de Lectura 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 Curso de Lectura otorgado para una clase no podrá usarse para llenar el requisito de otra clase. Cuando los conquistadores completen el curso, el instructor enviará sus nombres al Departamento de Jóvenes de la Asociación/Misión para que se le extienda el certificado del Curso de Lectura.

REQUISITO 5



LEER EL LIBRO "POR LA GRACIA DE DIOS".

Explicación

Este libro fue escrito por Dwight A. Delafield y traducido al castellano por Roberto Gullón. Está a la venta en el SEHS de la Asociación/Misión de su localidad. Puede leerse en forma individual o como proyecto de toda la clase. El libro es una explicación detallada del Voto y la Ley de los Conquistadores.

AVANZADO

REQUISITO 1



SABER DE MEMORIA, CANTAR O TOCAR Y PODER EXPLICAR EL SIGNIFICADO DEL HIMNO DE LOS CONQUISTADORES.

Período de clase: Uno

Explicación:

Este requisito puede trabajarse en un ejercicio en cada reunión. Cante el Himno y luego permita que uno de los niños comparta algunos pensamientos sobre alguna estrofa de él.

Si su grupo es pequeño, permita que ellos den una opinión de una parte del Himno. Por ejemplo, “Conquistadores somos, los siervos del buen Señor”. Luego vendrá una explicación de 2 minutos de cómo los Conquistadores están interesados en ser un buen y fiel siervo de Dios.

HIMNO DE LOS CONQUISTADORES

Conquistadores somos,
los siervos del buen Señor
adelante vamos ya luchando
bien con gran valor.

Salgamos a proclamar
las nuevas de salvación,
Jesús va a llevarnos pronto
a su real mansión.

II. *DESCUBRIMIENTO ESPIRITUAL*

Los propósitos de la sección Descubrimiento Espiritual son dos: familiarizar al Conquistador con el Antiguo Testamento y ayudarlo a reconocer al Salvador en todas sus historias, e introducir al conquistador a los comienzos de su iglesia. El lema es: CRISTO EN EL ANTIGUO TESTAMENTO.

Para este curso básico son destinados cinco períodos de clase de aproximadamente media hora cada una.

REQUISITO 1



MEMORIZAR Y REPETIR LOS NOMBRES DE LOS LIBROS DEL ANTIGUO TESTAMENTO Y AGRUPARLOS EN 5 ÁREAS. DEMOSTRAR LA HABILIDAD DE ENCONTRAR CUALQUIERA DE ELLOS.

Períodos de Clase: Dos, 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.

Métodos 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
Éxodo
Levítico
Números
Deuteronomio

5

LIBROS DE MOISÉS
(Pentateuco)

Josué
Jueces
Rut
I de Samuel
II de Samuel
I de Reyes
II de Reyes
I de Crónicas
II de Crónicas
Esdras
Nehemías
Éster

12

LIBROS HISTÓRICOS

Job
Salmos
Proverbios
Eclesiastés
Cantar de los Cantares

5

LIBROS POÉTICOS

Isaías
Jeremías
Lamentaciones
Ezequiel
Daniel

5

PROFETAS MAYORES

Óseas
Joel
Amós
Abdías
Jonás
Miqueas
Nahum
Habacuc
Sofonías
Hageo
Zacarías
Malaquías

12

PROFETAS MENORES

2. ¿Qué 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 nombres a seguir, preferiblemente en el diccionario bíblico, para que descubran su significado y cómo ellos reflejan el cuidado que Dios tiene de su pueblo. Pídales que usen cuadros y dibujos para ilustrar los que encuentren.

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

JOSUÉ	(Jehová es liberación)
ESDRAS	(Dios ha ayudado)
ISAÍAS	(Dios fortalecerá)
HAGEO	(Nacido en un día especial)
MALACUÍAS	(Por mensajero)
ZACARÍAS	(Jehová ha recordado)
SAMUEL	(Dios oyó)
NEHEMÍAS	(Dios ha consolado)
DANIEL	(Dios es mi juez)
AMÓS	(Llevador de cargas)
SOFONÍAS	(Jehová ha protegido)
ÓSEAS	(Jehová salva)

3. Juego de la Espada Bíblica

Esta es una actividad en la que participa el grupo, para que los conquistadores practiquen cómo encontrar en forma rápida los libros de la Biblia. Efesios 6:13-17 describe la armadura cristiana, en donde la Biblia es representada por la “Espada del Espíritu”.

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 o versículo específico.
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, quizás 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". Los que sostienen la cuerda la bajarán para que los niños vuelvan a su lugar original, y luego se volverá 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 jovencitos 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 música

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 jovencitos que los coloquen en el orden correcto.
- b) Vacíe los estantes y pídale a los jovencitos que coloquen los libros en orden.
- c) Tenga una persona que marque el tiempo mientras utiliza cualquiera de las dos alternativas mencionadas arriba.

Métodos 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



REPETIR Y EXPLICAR EL SIGNIFICADO DE: SALMOS 23 Y SALMOS 46

Períodos de Clase: Dos

Objetivo

Capacitar a los conquistadores para que hagan de Jesús un Amigo y Protector, y descubrir un significado individual especial en las escrituras.

Explicación

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 Ruisñor de los Salmos", "El Canto del Pastor acerca de su Pastor", etc. Sin lugar a dudas, se han escritos 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 todos los tiempos.

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 alimentos 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 dos primeras 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.

SALMO 46: Ha sido designado como el Salmo de Lutero porque, este gran reformista, quien estaba acostumbrado a cantar en los tiempos de prueba, lo parafraseó en su himno, "Castillo Fuerte es nuestro Dios", n° 255 de nuestro Himnario Adventista. El salmo es un himno glorioso en el tema que, en medio de las guerras entre naciones, los hijos de Dios están a salvo. Para expresar este tema, tan pertinente también para los últimos días, el salmista escogió una forma regular inusual de verso para poesía Hebrea. Tres estrofas prácticamente iguales en su largo, con refrán y Selah en un lugar apropiado, presenta figuras envolviendo contrastes sorprendentes: rugir de aguas y montañas rocosas, y un río tranquilo; las naciones en tumulto, y la tierra que se derrite a la voz del Señor; la desolación de la guerra, y Dios decide calladamente por las naciones. Después de una notable victoria en los días de Josafat, los israelitas cantaban este himno. Los salmos 46, 47 y 48 están bien relacionados en pensamiento y probablemente comparten la misma historia de fondo.

Se dice que Oliver Cromwell pedía a la gente que cantaran este himno, diciendo: "Hay un salmo extraordinario para un Cristiano. Dios es nuestro amparo y fortaleza, nuestro pronto auxilio en las tribulaciones. Si el Papa o el diablo está contra nosotros, todavía en el nombre del Señor podemos destruirlos. El Señor de los Ejércitos está con nosotros, El Dios de Jacob es nuestro refugio." El salmo 46 fue cantado en París por los revolucionistas en 1847; en India, por la gran opresión británica en la Rebelión de los Cipayos. Éste puede ser el himno de los hijos de Dios mientras los peligros de los últimos días aumentan.

Métodos para Enseñar

1. Reescriba el salmo con sus propias palabras en un papel grande, dejando espacio para ilustrarlo con dibujos o figuras.
2. Deje que los niños se lo aprendan de memoria y en forma de coro preséntelos en la iglesia.
3. Divida los versículos entre los conquistadores y deje que ellos hagan una ayuda visual para demostrar su comprensión de su versículo en particular. Tome un poco de tiempo reuniendo todo con la explicación de los descubrimientos de cada niño.

4. Escriba en salmo en un papel transcribiéndolo de una Biblia en versión moderna e ilustre verso a verso.
5. El autor del salmo 23 y del salmo 46 fue un hombre que disfrutaba la vida al aire libre. Será muy apropiado para los conquistadores que, en su estudio y memorización de estos capítulos, se incluya un campamento.

Método para Examinar

Repetir de memoria el salmo de su elección y demostrar satisfactoriamente su entendimiento sobre él.

AVANZADO

REQUISITO 1



EN CONSULTA CON TU LÍDER ESCOJA UNO DE LOS SIGUIENTES PERSONAJES DEL ANTIGUO TESTAMENTO: JOSÉ, JONÁS, ÉSTER O RUT Y DISCUTIR CON EL GRUPO EL AMOR Y EL CUIDADO DE DIOS DEMOSTRADO EN LA LIBERACIÓN EN LA HISTORIA DE CADA UNO DE ELLOS.

Períodos 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.

Métodos 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 en prisión.

Su padre creyó que había muerto.

Sacado de la prisión.

Llegó a ser Primer Ministro.

Salvó a su familia de la hambruna.

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.

JESÚS

Muy amados hijos de su padre.

Enviado para ayudar a sus hermanos terrenales.

Fue tratado como un enemigo.

Sufrió en la cruz.

Murió y fue separado de su Padre.

Resucitó.

Ascendió a ocupar el lugar de honor a la diestra de Dios.

Salvó a sus hermanos.

NUESTRA RELACIÓN CON JESÚS

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 cómo cada nombre fue escogido para comunicarnos algo sobre Dios o Jesús, y su cuidado para con nosotros. A continuación damos las respuestas para beneficio del instructor.

JOSÉ	El añadirá
JUDÁ	El alabado
GAD	Buena fortuna
NEFTALÍ	Mi lucha
SIMEÓN	Oyendo
ISRAEL	El lucha con Dios/El prevalece sobre Dios
ASER	El feliz o el que trae felicidad
MANASÉS	Que hace olvidar
LEVÍ	Unión
ISACAR	Recompensa
BENJAMÍN	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 que está escrito en forma narrativa. Es un recuento de la tarea que fue encomendada a Jonás de ir a la ciudad de Nínive para anunciar su pronta destrucción a causa de sus muchos pecados. El profeta acaricia dudas y recelos sobre la forma de llevar a cabo la orden de Dios de ir a Nínive. El solo pensamiento de ir a esa gran metrópolis, más las dificultades e imposibilidades al parecer de la tarea, lo hicieron huir de la responsabilidad que tenía de cumplir con la orden divina y dudar de su buen juicio. En su fracaso por falta de fe, que debió haberlo hecho comprender que con el mandato divino venía también el poder divino para cumplirlo, Jonás se hundió en el desaliento, el temor y la desesperación (ver PR, 199). Conociendo la mansedumbre y la misericordia de Dios, Jonás tenía miedo de que si él proclamaba el mensaje divino y los páganos 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 mismo pensando que son el pueblo exclusivo 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. *Éster*

Desde el punto de vista literario, el libro de Éster es 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 junto a su primo y padre adoptivo Mardoqueo, a ser la reina de un imperio mundial. La narración del libro presenta a Éster 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?" (Éster 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 Éster, 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 Purim, 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 Éster 3:7).

El carácter religioso y las enseñanzas morales del libro de Éster 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 Éster provee información sobre el origen de una importante fiesta nacional judía, la Fiesta de Purim, 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 ensalza 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>ÉSTER</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

Métodos para Examinar

Completar el ejercicio de la manera que se desee.

III. SIRVIENDO A OTROS

El propósito de esta sección es proveer una oportunidad a la clase 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 ella. 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 TU LÍDER PLANEA EN DEDICAR, POR LO MENOS, DOS HORAS DEMOSTRANDO TU AMISTAD HACIA ALGUIEN CON NECESIDAD EN TU COMUNIDAD, REALIZANDO DOS DE LOS SIGUIENTES ÍTEMES:

- A) VISITAR A ALGUIEN QUE NECESITA AMISTAD.
- B) AYUDAR A ALGUIEN CON NECESIDADES.

C) CON LA COLABORACIÓN DE OTROS, DEDICAR MEDIO DÍA EN UN PROYECTO DE LA ESCUELA O IGLESIA DE AYUDA PARA LA COMUNIDAD.

Períodos de Clase: Uno, más el tiempo para la actividad de fuera de la clase.

Opción 1: Visitar a alguien que necesita amistad.

Objetivo: Para dar oportunidad que el Amigo pueda experimentar la alegría de compartir.

Explicación

La edad de los niños de la clase de Amigo está entre las más participativas de todos los miembros de iglesia en actividades extra programáticas y puede, además, ser dirigidos y guiados al designio del servicio que estará presente en sus vidas para siempre.

Métodos para Enseñar

1. Animar a los Amigos a que visiten a niños de las familias que recientemente se mudaron para su calle o su área y darles la bienvenida al vecindario. Ellos les pueden mostrar los parques, plazas, juegos, etc. e invitarlos a la Iglesia y las actividades del Club de Conquistadores.
2. Los Amigos pueden ir a visitar a una persona anciana que viva sola o encerrada e iluminar sus días con un bouquet de flores, un rico pan o un pastelillo dulce, u otro regalo, en lo posible que sea hecho por el propio Amigo.
3. Deje que ellos mismos den sugerencias para este tipo de trabajo.

Métodos para Examinar

Participación de la unidad.

Opción 2: Ayudar a alguien con necesidades.

Objetivo

Dar la oportunidad al amigo de participar en encontrar las necesidades inmediatas de otros, realizando así el crecimiento de la experiencia de responsabilidad y, al mismo tiempo, disfrutándolo.

Explicación

El mundo de hoy está lleno de personas con necesidades desde los ancianos que no pueden tener un jardín, hasta víctimas de desastres en pequeña o gran escala. Todos deben ser ayudados por el joven conquistador.

Métodos de Enseñanza

1. Busque a la directora del Departamento de Dorcas de su iglesia para localizar una persona con necesidad.
2. Usted puede contactarse con otras organizaciones cívicas que se especializan en servicios comunitarios a personas con necesidades.
3. Invite a los Amigos a que piensen en otras ideas de servicio a otros con necesidades y permita que ellos elijan su área de interés, los cuales pueden incluir a hacer una diligencia, llevar un mensaje a una persona anciana, limpieza de la casa y del jardín del anciano que no lo puede hacer.

Método de Examinar

Participando la unidad.

Opción 3: Proyecto de la comunidad, de la escuela o de la iglesia.

Objetivo

Dar la oportunidad al amigo de participar en servicios a la comunidad, realizando así el crecimiento de la experiencia de la responsabilidad y, al mismo tiempo, disfrutándolo.

Explicación

Este proyecto puede venir de sugerencias hechas por los propios líderes de la comunidad u observaciones hechas por los participantes. El candidato a Amigo puede ayudar en realizar como también en organizar el evento.

Método de Enseñanza

Actividades a considerar:

IGLESIA	: Mejorar el jardín de la iglesia Remodelación Seguridad Plantar un “Huerto de Regalo” para los hambrientos
ESCUELA	: Plantar y cuidar una plantación de flores Limpiar y arreglar dormitorios Arreglar y cuidar de la biblioteca Empezar una colección de biblioteca con temas como Naturaleza, Historia, etc.
COMUNIDAD	: Participar en la dirección de fondos Servicio voluntario para organizaciones cívicas como hospitales, orfanatos, etc.

Ayudar a proyectos de limpieza de parques, calles, autopistas, etc.

Métodos para Examinar

Participación de la unidad.

REQUISITO 2



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

Períodos de Clase: Uno

Objetivos

Estudiar los rasgos del carácter que son vitales para la influencia que ejercen los jovencitos cristianos en la casa y en la escuela.

Métodos para Enseñar

Discutir con su grupo los siguientes pensamientos sobre cómo ser un buen ciudadano en la casa y en la escuela:

Dentro de pocos años ustedes serán hombres y mujeres. ¿Qué clase de hombres y mujeres quieren ser? Miren a su alrededor y descubran las cualidades que quisieran tener.

Primeramente, querrán estar en la mejor condición física y ser tan activos como su cuerpo se los permita. El conquistador que no puede saltar o correr cuando su madre lo manda a hacer una compra porque se siente muy cansado, no es un gran valor para la casa.

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

En estas simples tareas encontrarás las cualidades de un buen ciudadano:

- Obediencia : Actúa apropiadamente.
- Confianza en sí mismo : Sabe dónde ir y cómo llegar allí.
- Consideración : Ejecutar la tarea al ser solicitada la primera 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 tus padres hacia su familia; la comprensión que encuentras en tu líder religioso; el entusiasmo de tu profesora.

¿Por qué es necesario llegar a ser un buen ciudadano? Formas partes 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 hayas cultivado.

Sé un buen 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 sistema de gobierno de tu país, estado, ciudad o pueblo, o 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. En varios países, los conquistadores son considerados modelos de ciudadanos. ¿Cómo puedes hacer que la reputación de los conquistadores en tu país sea más fuerte?

Prepárate para hacer tu parte en las tareas pequeñas (cosas comunes diarias) como obedecer las leyes del tránsito, tributarias, bancarias, las reglas del juego que juegas con otros, etc.

Tus profesores tienen una gran responsabilidad y una gran influencia en tus vidas. ¿Cuál es tu responsabilidad? Existen diferentes profesores que enseñan varios ramos en todos los niveles de su crecimiento educacional: pre-básica, enseñanza básica, enseñanza media, escuela técnica, universidad o educación para adultos. Los profesores responden de acuerdo al interés que demuestras. Además tu deseo de aprender y avanzar alientará al profesor a darle lo mejor de sí.

Discuta las siguientes preguntas:

1. Dé los derechos y responsabilidades de un ciudadano en tu país.
2. Describa que puedes hacer como un ciudadano para ayudar a tu iglesia y a tu país.
3. Busque los pasos para la obtención de ciudadanía en tu país y aprenda cómo se hace.
4. Sepa como explicar el proceso del gobierno en tu país.
5. Explique cómo las leyes son establecidas en tu país.

(Éstas son algunas preguntas de la Especialidad de Civismo)

Métodos para Examinar

Participar en la discusión en grupos.

AVANZADO

REQUISITO 1



LLEVAR POR LO MENOS DOS VISITAS A LA ESCUELA SABÁTICA O AL CLUB DE CONQUISTADORES.

Explicación

- a) Las reuniones deben ser proyectos para la salvación de 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 Amigo 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 Sabática de adultos estarán dispuestos a cooperar, si se hacen los planes con suficiente anticipación. Las visitas no darán problema alguno.

IV. DESARROLLANDO AMISTADES

REQUISITO 1



MENCIONAR DIEZ CUALIDADES PARA SER UN BUEN AMIGO Y DISCUTIR CUATRO SITUACIONES DIARIAS CUANDO PUSISTE EN PRÁCTICA LA REGLA DE ORO.

Período de clase: Uno

Objetivo

Los conquistadores necesitan entender las bases de una amistad. En la “Regla de Oro”, la Biblia estipula donde una verdadera amistad debe empezar a crecer.

Métodos de Enseñanza

Algunos comentarios de la Sra. Helena de White:

1. “Hable siempre palabras que serán... de inspiración. Cuando alguien esté en problemas, ... háblele palabras de conforto. Ésta es la verdadera amistad.” *The Seventh-day Adventist Bible Commentary*, tomo 7, pág. 928
2. “Mientras el cristiano sea siempre tierno, compasivo y perdonador, él no sentirá ninguna armonía con el pecado.” *Testimonies*, tomo 5, pág. 171
3. “Hombres y mujeres no están cumpliendo con el propósito de Dios cuando ellos, simplemente, expresan afecto a su propio círculo familiar, hacia sus padres y amigos, mientras excluyen de su amor a aquellos que ellos pueden confortar y bendecir...” *Welfare Ministry* pág. 159
4. “Su mejor amigo es Jesús. Él no apartó Su propia vida de ellos, pero por su causa se tornó pobre, para que a través de Su pobreza ellos pueden ser ricos.” *Testimonies*, tomo 4, pág. 481

5. “El espíritu de chismería y habladuría es una de las obras especiales de Satanás para sembrar discordia y rivalidad, para separar a los amigos...” *Testimonies, tomo 4, pág. 195*
6. “(Cristo) levantó al hombre del círculo oscuro que su egoísmo los prescribe; Él revoca todas las líneas territoriales y distinciones artificiales de la sociedad. Él no hace distinción entre vecinos o extraños, amigos o enemigos.” *Thoughts From the Mount of Blessing, pág. 42*
7. “Satanás está siempre buscando la ruina de aquellos que son ignorantes concerniente a sus planes, sin embargo no siente especial necesidad de los predicadores y de hábiles consejos y de amigos religiosos.” *Testimonies, tomo 4, pág. 207*
8. “El Señor no lo dejó que pereciera. Él frecuentemente le dio amigos para ayudarlo cuando menos esperaba.” *Testimonies, tomo 2, pág. 270*
9. “En la alegría de su nuevo discipulado, deseó Mateo traer a sus antiguos compañeros a Jesús. Por lo tanto, hizo un banquete en su casa...” *Deseado de Todas las Gentes, pág. 239*
10. “... El temperamento ligero, el mal humor, la envidia o los celos... estas trampas del diablo de carácter traen mucha infelicidad a los que las tienen. Cuántas traiciones se recibe de... amigos, el amor que ellos pueden recibir si ellos fueran más amigables” *Fundamentals of Christian Education, pág. 67*

Estas referencias pueden ser usadas para una discusión en grupo en la Escuela Sabática, Sociedades de Jóvenes, fogata en el campamento de conquistadores, etc.

REQUISITO 2



CONOCER EL HIMNO NACIONAL DE TU PAÍS Y SABER SU SIGNIFICADO

Período de Clase: 20 minutos

Explicación

La amistad es multifacética. La ciudadanía, y entendimiento y apreciación de la ciudadanía de los otros contribuye a que la amistad crezca.

Anime al niño de su grupo que tenga otra nacionalidad para que comparta con el grupo el Himno Nacional de su país y su significado. Además este requisito es muy fácil, ya que se les ha enseñado en la escuela.

AVANZADO

REQUISITO 1



DEMOSTRAR BUENAS MANERAS A LA MESA CON UN GRUPO DE PERSONAS DE DIFERENTES EDADES.

Objetivo

Para tener Amigos, debemos ser un amigo. Los padres están más confortables si sus hijos son bien comportados, demuestran habilidad para actuar en el mundo de los adultos y lo disfrutan. La mesa para comer es vista, por algunos padres, como un lugar crítico.

Métodos de Enseñanza

1. Haga mímicas de las buenas y malas maneras.
2. Improvise una caricatura.
3. Muestre la caricatura delante de un auditorio.
4. Termine con preguntas y respuestas.

¿Usted sabe qué hace la persona con buenas maneras?

¿Qué tan bien puede usted responder esta pregunta? Chequee sus elecciones (Pueden haber más de una respuesta correcta.) Cuando marque su respuesta, hágalo con una “C” así usted podrá usar las respuestas como un guía para saber qué debe hacer una persona con buenas maneras.

1. ¿Cuándo empieza a comer una persona de buenas maneras?
 - a. _____ En cualquier momento que quiera, dependerá qué tanta hambre tenga.
 - b. _____ Después que todos se hayan servido y que los anfitriones hayan empezado.
 - c. _____ Apenas que usted se haya servido.

En una cena :

- a. _____ Después que todos se hayan servido y los anfitriones hayan empezado.
 - b. _____ Después de que 4 ó 5 se hayan servido y que los anfitriones digan, “Por favor, sírvanse, si no la comida se enfriará”.
2. ¿Siempre pone los codos en la mesa?
 - a. _____ Sí, cuando estás cansado.
 - b. _____ ¡No, nunca!
 - c. _____ Nunca mientras estoy comiendo, pero puede ser mientras descanso entre platos o mientras las conversaciones después de la comida.
 3. ¿Dónde pone la servilleta durante la comida?
 - a. _____ En su falda.
 - b. _____ Bajo su barbilla.
 - c. _____ Amarrada alrededor de su cuello.
 - d. _____ En la mesa.
 4. ¿Qué hace con su servilleta cuando se retira de la mesa?
 - a. _____ La dobla de la misma manera que la encontró.
 - b. _____ La enrolla y la pone sobre la silla.
 - c. _____ La pone en el espacio que queda sobrando entre el plato y la mesa.

5. ¿Cómo pasa el jarrón a otra persona?
 - a. _____ Lo pasa con el mango dirigido a esa persona.
 - b. _____ Lo pone en la mesa delante de la siguiente persona.
6. ¿Qué hace si los anfitriones sirven una buena comida que no le gusta?
 - a. _____ Le dice a la señora que usted no va a comer de la comida ya que no la soporta.
 - b. _____ No dice nada y toma una pequeña porción de todas maneras.
 - c. _____ Saca una porción, pero la esconde en su servilleta.
7. ¿Cómo se sirve salsa del pote de salsa?
 - a. _____ Simplemente vierte un poco.
 - b. _____ Saca un poco con su propia cuchara.
 - c. _____ Remoja con salsa con la cuchara del pote de salsa.
8. ¿Cuándo la mantequilla o mermelada se hace correr, dónde la pone?
 - a. _____ La pone en su plato, luego saca para ponerle al pan.
 - b. _____ Le pone directamente en su pan.
9. ¿Cuándo las comidas que se sacan con la mano como aceitunas, galletas, o sandwiches pasan, qué hace con ellos?
 - a. _____ Los pone en su plato, luego los pone en su boca.
 - b. _____ Los pone directamente a su boca.
 - c. _____ Los pone al su lado en la mesa para comérselos más tarde.
10. ¿Cómo sabe que cuchillería o vajilla de mesa usar?
 - a. _____ Como una norma general usted empieza con la cuchillería que está más cerca de su plato, y de ahí hacia fuera.
 - b. _____ Usted empieza con la cuchillería que está más alejada de su plato, y de ahí hacia dentro.
 - c. _____ Cuando tiene duda, sigue lo que hace el anfitrión.
11. ¿Qué hace con su cuchillo y su tenedor después de usarlos?
 - a. _____ Los pone sobre el mantel de la mesa.
 - b. _____ Los pone contra su plato y apoyados con la parte que se toma en la mesa.
 - c. _____ Los pone en el medio de su plato.
 - d. _____ Los pone en la misma posición en que los encontró, o sea, al lado del plato.
12. ¿Qué hace con su cuchillería mientras pasa su plato por “un segundo”?
 - a. _____ Los afirma hacia arriba en su mano.
 - b. _____ Pone su cuchillo y tenedor lado a lado cruzados en el plato.

Método para Examinar

Nota de los padres o realizar una actividad en grupo. (Piense en cambios en un futuro inmediato y anímelos a hacerlos).

V. SALUD Y APTITUD FÍSICA

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 un tiempo fuera de ella para algunas actividades. Un período ha sido programado para el trabajo de la clase avanzada.

REQUISITO 1



A) ESTUDIAR LOS PRINCIPIOS DE TEMPERANCIA EN LA VIDA DE DANIEL DE ACUERDO CON EL CAPITULO 1 DE SU LIBRO.

B) MEMORICE Y EXPLIQUE 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 TEMPERANCIA.

Períodos de Clase: Dos

Objetivo

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

Explicación

La temperancia consiste en abstenerse de las acciones malas y del uso de sustancias dañinas, y el uso moderado y cuidadoso de las que son beneficiosas.

Métodos 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 primero a Dios.
- Elegir decir "NO" a Satanás.
- Pedir a Dios que nos dé fuerza 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 del mal. Habiendo sido engañados, usaron el poder de elección incorrectamente. Perdieron su dominio propio, y llegaron a estar bajo la influencia de Satanás. Las personas han tomado malas decisiones desde entonces. Falta de temperancia es la evidencia de falta de dominio propio.

Juego del Papel

Descripción del juego del Papel:

- El juego del papel es el derecho de no repetir una situación en particular.
- Los participantes pueden elegir o designar las reglas.
- Los papeles deben ser escritos o ser bosquejada por el líder.
- Deje que los participantes puedan juntarse por algunos minutos para discutir qué van a hacer.
- Actúe de improviso (sin una preparación previa).
- Corte las acciones en un tiempo propicio y discuta la situación.

Escriba los siguientes nombres en pedazos separados de papel: Daniel, Sadrac, Mesac, Abdnego, Nabucodonosor, Sirviente.

De a cada miembro de la clase uno de estos caracteres para jugar. Lea la historia de Daniel capítulo 1 y pregunte a la clase a analizar la situación en dos diferentes maneras para ilustrar el contraste:

- a) Daniel y sus tres amigos como si ellos hallan sido capturados por rebeldes.
- b) Daniel y sus tres amigos como verdaderos israelitas listos para hablar de Dios.

Daniel 1:8

1. Que la clase lea Daniel capítulo 1 y se imagine que ellos son jurados en una competencia. Daniel y sus tres amigos han sido encontrados 10 veces mejor que el resto. Deje que cada juez haga una lista de todas las características que hizo que los jóvenes hebreos fueran los ganadores. La clase puede después comparar sus descubrimientos.
2. Que cada miembro de la clase estudie Daniel 1:8, usando el 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

Escriba y firme su propia tarjeta con el voto, indicando porque usted ha elegido un estilo de vida en armonía con los verdaderos principios de la temperancia, u obtenga las tarjetas apropiadas de la Asociación/Misión para que cada participante la firme.

Recursos

Póngase en contacto con el Departamento de Salud y Temperancia de la Asociación/Misión, o el departamento de publicaciones para conseguir películas o libros que se puedan usar como material de recurso para enseñar esta clase.

Métodos 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 UNA ALIMENTACIÓN SANA Y PREPARAR COMO PROYECTO ESPECIAL UN DIAGRAMA DE LOS GRUPOS BÁSICOS EN QUE SE DIVIDEN LOS ALIMENTOS.

Períodos 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.

Métodos 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 PAN Y CEREALES (preferentemente integrales).
- 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 cuatro grupos básicos de la alimentación usando recortes de revistas, etc. y lo exhiban después. (Usted puede querer completar la Especialidad de Nutrición.)

Recursos

Los libros El Ministerio de Curación y Consejos Sobre el Régimen Alimenticio y otros libros disponibles en el departamento de publicaciones de la Asociación/Misión de su localidad.

Métodos para Examinar

Participar en la discusión y preparar el diagrama.

REQUISITO 3



COMPLETAR LA ESPECIALIDAD DE NATACIÓN I.

Propósito

Enseñar el arte de nadar para placer personal y seguridad.

Requisitos de la Especialidad de Natación I

1. Retener la respiración: Con la cabeza sumergida totalmente en el agua, se debe retener la respiración por lo menos 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, contando rítmicamente.
3. Flotar boca abajo: En un lugar donde el agua dé hasta la cintura, al estar nadando de espalda, dar vuelta la cara contra el agua y enderezarse sin la ayuda de nadie.
4. Deslizarse boca abajo: El principiante, nadando con la cara bajo el agua, deberá deslizarse con un impulso por lo menos unos dos cuerpos de extensión y luego volverá a ponerse de pie sin ayuda de nadie.
5. Flotar de espalda: Partiendo de la posición en que se está en el agua, con los brazos al lado, inclinarse hacia atrás, dar un impulso y deslizarse en una distancia de por lo menos un cuerpo, para volver a la posición de pie de modo resuelto y fácil.
6. Deslizarse de espalda: En posición de espalda, el principiante se deslizará con un impulso, siempre en un lugar donde el agua llegue a la cintura, y con un impulso se deslizará una distancia de por lo menos un cuerpo, para luego volver a la posición de pie en forma resuelta y fácil.

7. Movimiento de las piernas al deslizarse de frente: En posición para nadar de cara al agua, tomar un impulso y deslizarse, sin usar los brazos, moviendo rítmicamente las piernas en una distancia de tres cuerpos antes de volver a la posición de pie.
8. Movimiento de las piernas al deslizarse de espalda: El mismo ejercicio que en el inciso anterior y a la misma distancia, sólo que el principiante deberá ponerse en posición de espalda para realizarlo.
9. Brazadas: Con el agua a la cintura, tomar posición de cara al agua, mover suavemente las piernas y dar brazadas en serie, demostrando habilidad para nadar en forma rítmica con los brazos unos cinco metros.
10. Brazadas de espalda: En aguas que dé hasta la cintura, iniciar el deslizamiento de espaldas y luego nadar avanzando rítmicamente con brazadas unos cinco metros.
11. Bracear combinando los estilos de frente: En un lugar donde el agua no permita hacer pie, demostrar habilidad para nadar unos veinte metros con brazadas combinadas, de estilo frente.
12. Bracear combinando los estilos de espaldas: En un lugar donde el agua permita hacer pie, nadar una distancia mínima de diez metros en forma cómoda y fácil, usando el estilo de espaldas, combinando las brazadas y el movimiento de las piernas.
13. Cambio de dirección: Estando donde el agua le permita hacer pie, nadar de frente y con brazadas describir un ángulo recto bruscamente para luego continuar nadando. Repetir este ejercicio haciendo la vuelta una vez para el lado izquierdo y otra para el lado derecho. Finalmente demostrar habilidad para hacer una vuelta completa.
14. Cambios dentro del agua: Comenzar a nadar de frente en un lugar donde el agua llega a la altura del pecho, sin apartarse del borde de la piscina. Partiendo de esa posición de estilo pecho, volverse de espaldas y permanecer flotando sin realizar ningún movimiento, luego retomar la posición primitiva e ir alternando estos dos movimientos unas cuantas veces.
15. Cambiar de nivel: Caminar hasta donde el agua le llegue al cuello, luego darse vuelta y mirar hacia el punto de partida. Con un mínimo de esfuerzo por el impulso de los pies contra el fondo, nadar hasta donde el agua le llegue a la cintura, antes de ponerse de pie.
16. Saltos de pie en un lugar donde el agua llegue hasta la cintura: Esta prueba debe terminar con un deslizamiento, movimientos de las piernas y brazadas combinadas de frente.
17. Saltar en agua profunda: salir a flote y nadar.
18. Zambullida: Esta prueba se realizará saltando desde un trampolín bien sólido y de baja elevación en un lugar donde el agua llegue al cuello. Terminar saliendo a la superficie y nadando una corta distancia.

19. Ida y vuelta: Saltar en agua profunda, salir a flote y nadar en estilo pecho unos quince metros. Sin detenerse o hacer pie, dar la vuelta y nadar de espalda hasta el punto de partida.
20. Ida y vuelta combinadas con flotamiento: Zambullirse desde un trampolín o muelle, salir a flote, nadar unos quince metros en estilo pecho. Luego, dar la vuelta y comenzar a nadar de espalda. A mitad de camino descansar flotando de espalda sin hacer ningún movimiento durante un cuarto de minuto. Volverse de frente y continuar nadando hasta el punto de partida.

Excepciones

Debe consultarse al Departamental de Jóvenes de la Asociación/Misión si alguien 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.

Métodos 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.

El maestro o instructor debe:

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

Métodos de Examinar

Demostración de habilidad.

Al completar los requisitos, el supervisor debe proveer al dirigente una lista de los participantes que tuvieron éxito. El dirigente remitirá la lista al Departamento de Jóvenes de la Asociación/Misión, solicitando un certificado para la especialidad.

AVANZADO

REQUISITO 1



SABER HORNEAR, HERVIR Y FREÍR LOS ALIMENTOS EN UN CAMPAMENTO.

Periodos de Clase: Uno

Explicación

Hornear: Hay muchas maneras de hornear alimentos con el equipo de campamento. En un campamento se puede hornear casi todo lo que uno puede cocinar 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. Entonces se colocan cenizas y carbones encendidos encima de la tapa. Pero los campamentos resultan más interesantes si se usan utensilios primitivos, hechos por los mismos conquistadores.

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.

Freír: Freír 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 la llama de fogata, porque ésta puede quemar las manos.

Uno debe ser cuidadoso para no sacrificar calidad de capacidad de fritura por poco peso o por un precio más barato. Una buena fritura necesita un sartén caliente que es solamente obtenido con una cacerola pesada y gruesa.

VI. DESARROLLANDO LA ORGANIZACIÓN Y LIDERAZGO

REQUISITO 1

➡ HACER UNA CAMINATA DE 3 HORAS U 8 KM. PLANEAR COMPLETAR UN REQUISITO EN LA SECCION ESTUDIO DE LA NATURALEZA O ARTE DE ACAMPAR, O UNA ESPECIALIDAD DE LA NATURALEZA.

Objetivo

Tome la iniciativa, la cual guiará a un resultado positivo, pasar un momento entretenido, pero siendo una actividad educativa.

Explicación

Esta es la oportunidad para introducirle al conquistador la palabra Naturaleza a través de un lado del carácter y desarrollo del estilo de vida. Varios clubes toman esta oportunidad para enseñar a través de acciones el concepto de Mayordomía en el Desierto incorporándose en el dicho:

*No saques nada, pero solamente fotos
No dejes nada, pero solamente pisadas
No mates nada, pero solamente tiempo*

La distancia no es tan importante como el tiempo usado. Los conquistadores pueden aprender a identificar la flora y la fauna, ellos puede sacar lecciones espirituales, ser observadores de la presencia de Dios en las criaturas, aprender el valor del silencio y camuflaje, etc. Póngale énfasis en el involucramiento de los participantes en que decidan la actividad y la planificación de los detalles.

Algunas ideas adicionales:

Recuerde al elegir el local y arreglar los detalles del transporte con anticipación. Preferentemente, visite el local antes, entonces usted tiene una idea de los objetos de la naturaleza que se pueden encontrar.

1. **Preparación para antes de la excursión en la naturaleza.** En clase, un poco antes de salir para la excursión en la naturaleza, dígame a los jovencitos, las cosas que tienen que encontrar. Luego, con la ayuda de la Concordancia Bíblica, encuentre textos bíblicos que mencionen el objeto encontrado. Por ejemplo, Hojas – Apocalipsis 22:2 “...y las hojas del árbol eran para la sanidad de las naciones.”
2. **Explique la actividad cuando lleguen.** A la llegada, divida los niños en duplas, cada dupla debe tener la Biblia, un lápiz y un papel. Pida a las duplas que descubran y graben el mayor número de objetos que ellos puedan encontrar junto con sus los pasajes bíblicos. Los líderes puede tener una Concordancia Bíblica para ayudar a encontrar los textos.

Por ejemplo:

Inusual	Quijada	(de un asno)	Jueces 15:15
Chico	Semilla	(buenas semillas)	Mateo 13:24
Subsistencia	Pájaro	(cuervos alimentan a Elías)	I Reyes 17:6
Poca comida	Roca	(Moisés la golpea)	Números 20:11

3. Use otras ideas adecuadas.

Métodos para Examinar

Participación.

VII. 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 de la naturaleza.

Se necesitan ocho períodos de clase para esta sección, considerando que algunas de las especialidades pueden requerir tiempo fuera de la clase.

REQUISITO 1



COMPLETAR UNA DE LAS SIGUIENTES ESPECIALIDADES: GATOS, PERROS, MAMÍFEROS, SEMILLAS O AVES.

Períodos de Clase: Cinco

Objetivo

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

Métodos para Enseñar

Los requisitos están expuestos aquí solamente para su conveniencia, también se pueden verificar con el Manual de Especialidades de Conquistadores. 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?

Felis-catus o Felis-domesticus.

2. ¿En qué sentido es similar la estructura de 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 delanteras y cuatro en las traseras, además son acojinadas lo que les permite andar silenciosamente. Sin embargo, el Guepardo o Shita es el único, de la familia de los felinos, que tiene patas de perro.

3. ¿En qué sentido son similares los ojos de todos 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, la pupila de los gatos se contrae ocultando la mayor parte de su brillo. Por las noches la pupila se abre en forma más ancha que el de los ojos del hombre o de otros animales. Abierto en esta forma, la pupila 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. ¿Cuál es la principal fuente de alimento de la familia de los gatos? ¿En qué sentido están adaptados los dientes de los gatos para esta clase de alimentos?

Los gatos comen casi todo lo que come el hombre. Les gusta la carne, especialmente el hígado, corazón y riñones desmenuzados. Además les gusta el pescado y la leche.

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. ¿Para qué le sirven los bigotes a los gatos?

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 brotan de nervios en la piel. Ellos ayudan a los gatos a sentir por dónde 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. ¿De qué manera están protegidas las orejas de los gatos?

La oreja (oído externo) está protegida por su habilidad de movimiento. Los gatos pueden echar hacia atrás las orejas. El oído externo está protegido por una serie de canales que se enrollan en dirección hacia la cabeza del gato, donde están los órganos de la audición. La entrada del pabellón auditivo está protegida por pelos y cerumen que ayudan a eliminar las partículas extrañas que puedan entrar.

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

Domésticos de pelo corto (monocolor): 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 encuentran 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 intensamente azules y bizcos pueden ser algo malhumorados. Las patas y las cola son cortas, y ésta última puede ser un poco quebrada en la punta. Son de cara triangular y más oscura que el cuerpo. Los gatos siameses nacen blancos y desarrollan el color completo de adultos al 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 cuello. 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 al desplegar su hermoso pelaje y velludo collarín. También el gato de Angora es notable por su pelo sedoso y largo.

Gato Romano: Es considerado una raza bien definida. Grueso y bien desarrollado, generalmente de color gris con rayas negras. Oriundo de Siria.

8. ¿En que benefician al hombre los gatos domésticos?

La manera en que muchos gatos ayudan al hombre es ahuyentando roedores en las casas, tiendas, almacenes y galpones. Además brindan compañía y cariño.

9. Nombre siete clases de gatos salvajes. Identifíquelos y diga en qué parte del mundo se los encuentra :

- 1) Tigre: Es uno de los más temidos por el hombre. Es de color anaranjado con grandes manchas negras que lo ayudan a camuflarse en los bosques. Habita en el Asia.
- 2) Leopardo de la nieve: Es un bonito animal de vida misteriosa y secreta. Son pocos los hombres que consiguen verlo en la naturaleza. Es de color blanco con manchas grandes de color gris. Habita en el Asia.
- 3) Gato Silvestre: Habita en regiones boscosas o de vegetación abundante. Tiene garras retráctiles, la planta de los pies como almohadillas que le permiten caminar silenciosamente y una espesa cola que actúa como balancín.
- 4) León del nuevo mundo: Es de color pardo, pesa alrededor de 65 kg. y se alimenta especialmente de venados. Habita en América del Norte. Se le conoce también como Puma.
- 5) Gato montés: Se le puede encontrar en la mayor parte del mundo. En América del Sur está representado por numerosas especies, al igual que en Europa Occidental y en el Asia Menor.

- 6) Pantera: Tiene forma esbelta y robusta. Su apariencia y movimientos son lentos y graciosos. Los cazadores lo consideraron por mucho tiempo como una especie distinta. Habita en el África y Asia.
- 7) León: Denominado “rey de la selva”. Es muy poderoso y muy inteligente. Es un intrépido cazador y como tal, se da el lujo de comer primero lo cazado eligiendo las mejores partes y dejando el resto a su hembra y crías. Se alimenta principalmente de cebras y antílopes. Habita en África y el Asia.
10. ¿A qué animal se lo conoce como el “rey de la selva”? Nombre otros seis gatos grandes que se encuentran en diversas partes del mundo.

* El León

- | | |
|-------------------------------|-------------------------------------|
| 1) Puma (América del Norte) | 4) León de montaña (América) |
| 2) Leopardo africano (África) | 5) Lince (Norteamérica) |
| 3) Ocelote (Paraguay) | 6) Leopardo (América Central y Sur) |

11. Contar la historia de Androcles y el León.

ANDROCLES Y EL LEÓN, por James Baldwin.

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

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

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

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

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

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

Por mucho tiempo el león le estuvo trayendo alimentos a Androcles todos los días y los dos llegaron a ser tan buenos amigos que Androcles hasta llegó a sentirse contento con 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 que decía que todo esclavo que se escapara de su amo tenía que pelear con un león hambriento. Así que pusieron un león fiero en una jaula durante un tiempo sin darle que comer y se fijó la fecha de la pelea.

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

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

El público que había esperado ver el león matar al esclavo, se quedó sin hablar. 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 una 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. "¡Qué lo dejen en libertad para vivir!" gritaban. "¡Qué lo liberen!"

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

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

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

- 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 principal propósito de una semilla?

El propósito principal de una semilla es reproducir y con eso garantizar la continuidad de la especie.

2. ¿Cuáles fueron los alimentos que se les prescribieron a Adán y Eva en el Edén?

Frutas, granos y nueces. (Gén. 2:9 y 2:16, La Temperancia pág.161)

3. Indique cuál es el propósito de cada una de estas partes de la semilla:

a) *Tegumento*: capa protectora externa.

b) *Cotiledón*: las hojas de la semilla, las que están guardadas con el alimento de la planta. Está mayormente compuesto de albumen, almidón y grasa.

c) *Embrión*: es la parte que se convierte en la nueva planta.

4. Mencione cuatro diferentes métodos por medio de los cuales las plantas expulsan sus semilla. Nombre tres plantas para cada uno de esos métodos.

Semillas con alas

Tilo americano
Arce, Álamo
Ailanto, Olmo
Cardo, Pino
Diente de León
Fresno

Esparcidas por el viento

Amaranto
Amapolas
Lirio
Algodón
Vencetósigo
Dandelión

Por Prendimiento

Erizo, cardercha
Variedad de maravilla,
Flamenquilla.
Aguamiel o hidromel española
Espigas y gramíneas en general.

Que viajan por agua

Loto americano
Coco
La mayoría de las semillas
con alas flotan

Por Expulsión

Hammamelis o hamametina
Violeta, Clarín, Suspiro
Balsamina, hierba de Santa
Catalina.

Intencional

Esparcidas por el hombre
con propósitos comerciales:
Trigo, Maíz, Avena, Porotos,
etc.

Por Deposiciones

Los animales y aves comen las frutas
y luego defecan lejos de allí, dejando
las semillas en tierra : Frutillas, Higo,
Certeza. Frambuesa, Mora, etc.

5. Mencione 10 clases de semillas que usamos como alimentos.

- | | | | |
|------------|----------------------|--------------|----------------------|
| a) Arroz | f) Lentejas | k) Castañas | o) Piñón o Pehuén |
| b) Maíz | g) Trigo sarraceno | l) Almendra | p) Arveja |
| c) Avena | h) Frijoles, porotos | m) Quimbombó | q) Pacana, nuez lisa |
| d) Centeno | i) Arvejas | n) Maní | r) Nuez de nogal |
| e) Cebada | j) Garbanzos | ñ) Avellana | s) Nogal americano |

6. Mencione cinco semillas que se usan para extraer aceite.

- | | | | | |
|-----------|------------|---------------|----------------|---------|
| a) Oliva | c) Arroz | e) Soya, soja | g) Palma | i) Maíz |
| b) Linaza | d) Girasol | f) Coco | h) Pepa de uva | |

7. Mencione cinco semillas que se usan como condimentos.

- | | | | |
|------------|------------------|-------------|-----------|
| a) Mostaza | c) Clavo de olor | e) Vainilla | g) Comino |
| b) Anís | d) Nuez moscada | f) Pimienta | |

8. Explique por qué una semilla puede germinar en la oscuridad.

Todo lo que una semilla necesita para germinar es aire, humedad, la temperatura correcta y el alimento del cotiledón. Pero una vez germinada, si no recibe luz, morirá pues no podrá realizar la fotosíntesis.

9. Escriba un artículo de 300 palabras, o diga oralmente cómo consiguió algunas de sus semillas y cómo las limpió. Cuente un incidente interesante relacionado con su colección de semillas.

10. Haga una colección de 30 diferentes clases de semillas, 20 de las cuales deben haber sido conseguidas por Ud. mismo. Haga una etiqueta para poner el nombre de cada una, la fecha cuando la consiguió, la localidad y el nombre del coleccionista. Las puede conservar en bolsas de papel grueso o en frascos de vidrio.

PERROS

1. a) Dar el nombre científico del perro doméstico: Canis-Familiaris.
b) Nombre las tres clases que pertenecen a esta familia: Chacal, Zorro y el Lobo.

2. Mencione cinco características del perro doméstico.

- a) Leal, fiel, cariñoso.
- b) Come de todo
- c) Entrenable, se puede enseñar.
- d) Obediente, sumiso.
- e) Inteligencia relativa, capaz de reconocer y aceptar un amo.
- f) Defiende su territorio.

3. a) Nombre cinco miembros salvajes de la familia canina.

- | | | | |
|-----------|----------|----------|-----------------------|
| a) Coyote | c) Dingo | e) Zorro | g) Perro del Amazonas |
| b) Chacal | d) Lobo | f) Hiena | h) Mapache |

b) Mencione 25 clases de perros domésticos.

- | | | |
|-------------------------|-------------------|--------------|
| 1) Dashound o salchicha | 10) Chihuahua | 18) Pequinés |
| 2) Bulldog | 11) Pomeranio | 19) Labrador |
| 3) Basset Hound | 12) Gran Danés | 20) Galgo |
| 4) Cocker Spaniel | 13) Chow Chow | 21) Doberman |
| 5) Dogo argentino | 14) Dálmata | 22) Labrador |
| 6) Zorrero de Sealyman | 15) Fox Terrier | 23) Poodle |
| 7) Airedale | 16) Perdiguero | 24) Collie |
| 8) San Bernardo | 17) Pastor Inglés | 25) Sabueso |
| 9) Terra-Nova | | |

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

- a) Localiza gente perdida o accidentada.
- b) Sirve como medio de transporte.
- c) Trabajo con animales. (Casería, arreo)
- d) Persigue y captura a delincuentes y reconoce drogas.
- e) Guía de ciegos.
- g) Guardián.
- h) Salvavidas en el mar.

5. Mencione la raza de los perros más pequeños: Chihuahua y Pequinés
Mencione la raza de los perros más grandes: Gran Danés, Labrador, San Bernardo.

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) Pastor Alemán | 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 les enseñaba a ser mensajeros cruzando el terreno enemigo.
Guardianes en fábricas de explosivos y municiones.
Guardianes de prisioneros, detectan polvorines o aparatos explosivos.

8. Cite cinco canes que se clasifican como "enanos".

- | | | | |
|------------|---------------|--------------|-------------------|
| a) Poodle | c) Manchester | e) Pomeranio | g) Xolo mexicano. |
| b) Doguino | d) Chihuahua | f) Pequinés | |

9. a) ¿Cuál es el único perro que tiene la lengua enteramente azul o negra?

El Chow Chow

b) ¿Cuál es el perro que corre a mayor velocidad?

El Galgo

c) ¿Qué clase de perro "enano" es el más conocido?

El Chihuahua y/o Pequinés

d) ¿Qué perro ha sido especialmente útil para seguir el rastro de un criminal?

El Sabueso

10. Escribir o relate una historia referente a un perro.

MAMÍFEROS

1. Cite quince especies de mamíferos silvestres que se haya observado y que se pueda identificar al aire libre.

- | | | | |
|-----------------------|---------------------|-----------------------|-----------------|
| 1. Chinchilla Chilena | 5. La Nutria de Mar | 9. La Vizcacha | 13. La Vicuña |
| 2. Elefante Marino | 6. El Coipo | 10. Los Osos | 14. El León |
| 3. Pudú | 7. El Ciervo Rojo | 11. Lobo de dos Pelos | 15. El Elefante |
| 4. El Chimpancé | 8. El Zorro Chilla | 12. Panda Gigante. | 16. El Conejo |

2. ¿Cuáles son las características de los mamíferos?

Son de sangre caliente

Su piel esta cubierta, total o parcialmente, de pelo.

Las crías se alimentan son leche.

3. Mencionar cuatro mamíferos útiles y decir 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. 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 murciélagos polinizan las flores nocturnas, además controlan los insectos ya que se alimentan de ellos.

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 a los animales dañinos en el campo. Las Llamas y Alpacas proporcionan lana fina, cueros artísticos y leche.

4. Mencionar diez mamíferos dañinos y decir por qué lo son.

Hay mamíferos dañinos que causan pérdidas a la agricultura y a la flora calculada 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 zarigüeya y la rata almizclera por medio de las garrapatas. Esta enfermedad puede ser fatal para el ser humano. Las ratas también transmiten al hombre la fiebre bubónica mediante la mosca. 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.

5. Citar una o más especies de mamíferos de los siguientes órdenes y saber algo sobre sus hábitos:

Carnívoros: Se distinguen porque las especies que la componen en su mayoría caza para sustentarse. Tienen incisivos pequeños y dientes caninos grandes, además de mandíbulas fuertes. Tienen la piel más o menos espesa y la mayoría son de gran tamaño. Entre los carnívoros están los leones, tigres, leopardos, gatos, hienas, lobos, zorros, comadrejas.

Roedores: Estos son los mamíferos que, con excepción del hombre, habitan en mayor números en el mundo. Son fácilmente distinguibles por sus incisivos grandes distanciados de los caninos y de los molares. Estos grandes dientes, colocados un par arriba y otro abajo, tienen esmalte sólo en la parte delantera y crecen incesantemente por lo que deben ser desgastados. En general son pequeños, con patas cortas. La mayoría de las especies son vegetarianas y entre ellas están las ardillas, las ratas, ratones, puerco espines y castores.

Desdentado: Este orden está compuesto por mamíferos que carecen de dientes frontales (caninos e incisivos) y cuando los tienen, éstos aparecen sin esmalte y muy débiles. En cambio tienen una lengua larga, especial para alimentarse de hormigas y otros insectos. En las extremidades tienen dos o tres dedos más largos que el resto y terminados en afiladas garras. Las especies más conocidas de este orden son los osos hormigueros, los perezosos y los armadillos. En su inmensa mayoría son habitantes del Nuevo Mundo.

Perisodáctilos: Los perisodáctilos tienen un número impar de dedos (uno o tres) en cada pata, convertidos en pezuñas. Son de tamaño mediano o grande, y están más o menos adaptados a la carrera. Este es un orden en decadencia. Los mamíferos de este orden son

bien conocidos de todos, como el caballo, el asno, la cebra, el rinoceronte y uno no tan común, como el tapir.

Insectívoros: La mayoría de los miembros de este heterogéneo grupo son pequeños mamíferos con largo hocico sensorial, dedos provistos de garras y molares de cúspides cónicas y aguzadas, que les permiten atrapar y masticar insectos. La mayoría de ellos tiene cinco dedos en cada pata. En América del Sur no existen representantes de este Orden. Generalmente se les encuentra en Europa, Asia y Norteamérica y en forma escasa en América Central. Entre las especies de este orden pueden distinguirse; almiquíses, tenrec, musarañas, topos, erizos terrestres.

Quirópteros: Aquí se agrupan los mamíferos verdaderamente voladores, con alas formadas por una membrana elástica y fina, formada por un repliegue corporal y que se extiende de los costados hasta los dedos de patas y manos. En algunos casos, la cola se presenta independiente de la membrana y en otras, está también unida a ella. Normalmente duerme de día, colgado de sus patas, con la cabeza hacia abajo. En este orden hay gran número de especies como los zorros voladores de África, los murciélagos, los falsos vampiros y los vampiros, que se presentan en distintas variedades y tipos. Salvo los Piuchenes, vampiro chileno, los murciélagos son insectívoros y frugívoros.

Primates: Gran parte de las especies de este orden viven en árboles, tienen extremidades de cinco dedos y marcadas tendencias a desarrollar manos y pies prensiles. Generalmente tiene uñas en vez de garras y los ojos situados en la parte frontal de la cabeza, cerca uno de otro, lo que les da visión estereoscópica que permite tener sentido de la distancia. Esta característica hace además, que el sentido de la visión sea, en este orden, más importante que el sentido del oído, el tacto y el olfato. En este orden están : Los Chimpancés, El Orangután, El Aye-Aye, entre otros.

6. Escribir una composición de quinientas palabras sobre el tema: "Mamíferos que observé".

AVES DE ESTIMA

1. CANARIOS

- a) Dar los nombres de cuatro variedades de canarios.

- Canario Silvestre
- Canario Doméstico
- Canario de San Andreasburg (el canario que mejor canta)
- Canarios ingleses, franceses, escoceses y belgas.

- b) Hacer un breve relato sobre el 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 un canario debe haberse extendido rápidamente, porque los canarios en jaula llegaron a ser tan comunes que, en 1676, "pájaro canario" significaba "pájaro enjaulado" en el idioma vulgar de los criminales.

Esto puede sugerir que la historia de los canarios es paralela a la del periquito australiano de tiempos más modernos, de cuya historia tenemos más certeza. Esta avecilla se empezó a exportar creciendo en popularidad. Mediante cruces selectivos, llegó a resultar en poco tiempo en una variedad de grandes 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) Mencionar cinco semillas que se usan para alimentar a los canarios.

- | | |
|---------------------------|-------------------------|
| 1. Semillas de alcaravea. | 4. Semilla de bálsamo. |
| 2. Semillas de hinojo. | 5. Semilla de tanaceto. |
| 3. Semillas de calamento. | |

d) Describir brevemente el cuidado general que se debe dar a 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 especiales, también necesitan alimentos verdes, zanahoria rayada y huevo cocido. También se les debe dar agua para tomar y para bañarse.

2. PERIQUITOS O PÁJAROS DEL AMOR

a) ¿ De qué país son originales los periquitos?

De África

b) Describir brevemente sus hábitos alimentarios; cómo hacen sus nidos y su comportamiento en general.

Los pericos comen lo que encuentran en los árboles y en la tierra. Mayormente se alimentan de semillas, frutas, hojas, 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 encuba los huevos mientras el macho la atiende y cuida el nido. Ponen de cuatro a diez huevos, según la especie. Los pichones se quedan en el nido de 4 a 5 semanas, y a veces hasta diez 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) Citar 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. |

b) Decir cuál es su alimentación y la forma en que se las debe tratar.

Su alimentación es exclusivamente vegetariana, está compuesta de semillas, frutos pequeños, fragmentos de vegetales, etc.

Las palomas tienen una particularidad muy especial, ya que pueden beber agua sin necesidad de levantar la cabeza para ingerirla. Es decir, permanecen con el pico en el agua en forma continua.

Las palomas son muy sociables, sin embargo no soportan a las de su misma especie y las atacan.

4. CRIAR CON ÉXITO UNA PAREJA DE PÁJAROS (Macho y Hembra) DURANTE SEIS MESES POR LO MENOS.

Métodos para Examinar

Pueden haber exámenes disponibles en su Asociación/Misión. El examen debe ser marcado y corregido por el instructor y también debe firmar la tarjeta de la clase y anotarlo en el libro del Club.

Después del examen realizado, el instructor pide al director que envíe al Departamento de Jóvenes de la Asociación/Misión una lista de los candidatos que hayan terminado la

especialidad para que les envíen los certificados correspondientes de las especialidades 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.

REQUISITO 2



SABER LOS DIFERENTES MÉTODOS DE PURIFICACIÓN DEL 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

Períodos de Clase: Dos

Objetivo

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

Métodos de Enseñanza

Este requisito puede dividirse en tres períodos de clase como sigue :

- 1er. Período - - instrucción sobre la purificación del agua y construcción de un refugio.
- 2do. Período - - aplicación práctica de lo enseñado.
- 3er. Período - - aplicación espiritual.

1. MÉTODOS PARA PURIFICAR EL AGUA

La única forma de cerciorarse 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 generar enfermedades peligrosas, tales como la tifoidea y otras.

Opciones de esterilización:

- 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) Héchele una o dos gotas de yodo por un litro a agua y déjela asentar por media hora. También se venden pastillas de yodo para purificar el agua.
- c) Añada una parte de cloro por 100 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 Halazone o Puritabs contienen gas clorhídrico y se usan también para purificar el agua. Si usa estas tabletas, cerciórese de que no estén vencidas. Mantenga el envase donde vienen las tabletas bien cerradas, 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.
- e) Construir un filtro para agua, de arena y piedras.

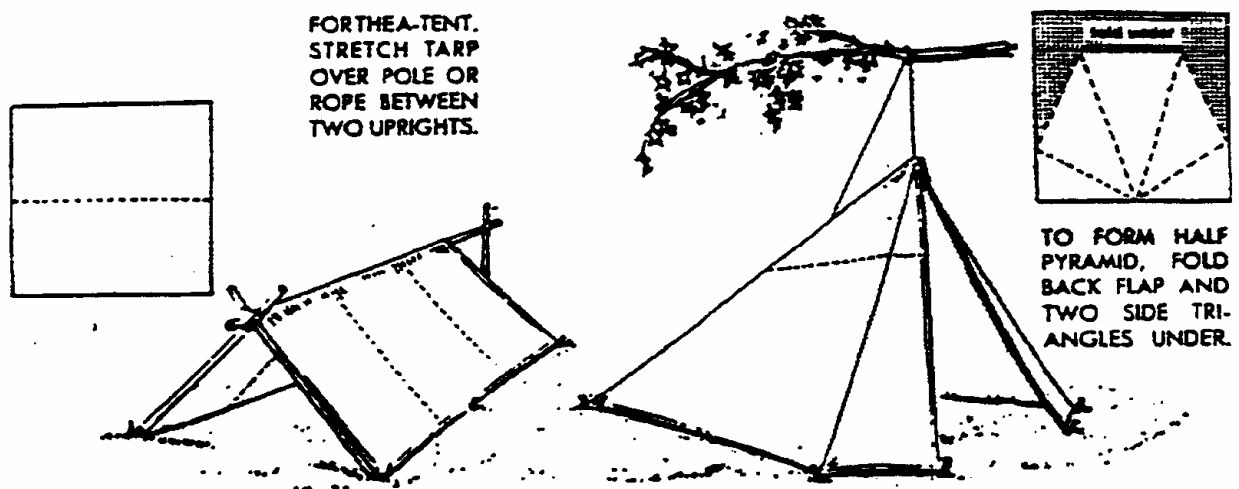
2. REFUGIOS

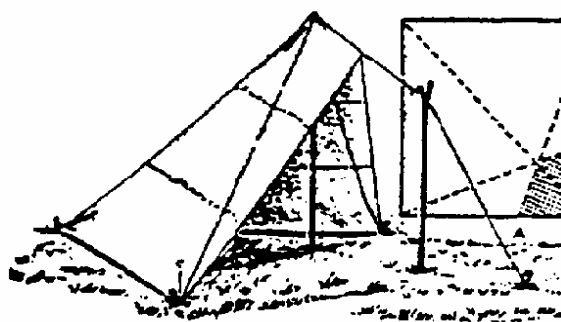
Los más sencillos son los tipos cobertizo. Un cobertizo se puede hacer extendiendo una soga entre dos árboles a unos dos metros del terreno o entre dos estacas separadas unos dos metros una de otra. Si usa horcones para clavar como estacas, cerciórese de clavarlos en forma inclinada.

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 largas de hierbas, cañas, juncos, helechos, hojas de palmera o ramas frondosas de árboles. El techo se puede amarrar entre sí, con cordeles. Los métodos dependen de los materiales que se usen.

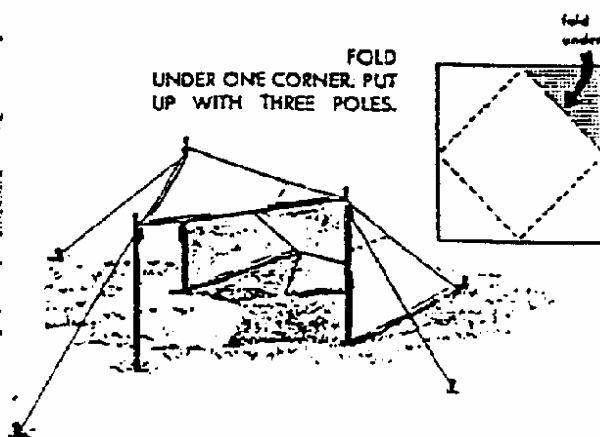
Si necesita que éste sea de abrigo para el frío, manténgalo pequeño. Es mejor armar dos refugios para cuatro personas que uno para todos. Siempre arme el refugio con la entrada contra el viento.

Una balsa de goma, una canoa o un bote dado vuelta apoyado en una roca o un tronco puede ser un sostén bien rígido, y puede ser hecho uno mejor con la ayuda de un pedazo de un plástico, encerado, una muralla de piedras o ramas.





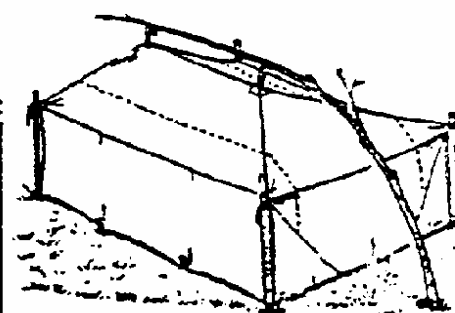
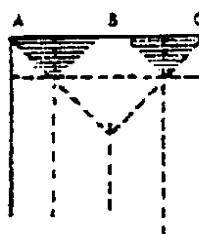
TO MAKE THE PEAK
TIE THE TAPES AT A AND B TOGETHER.



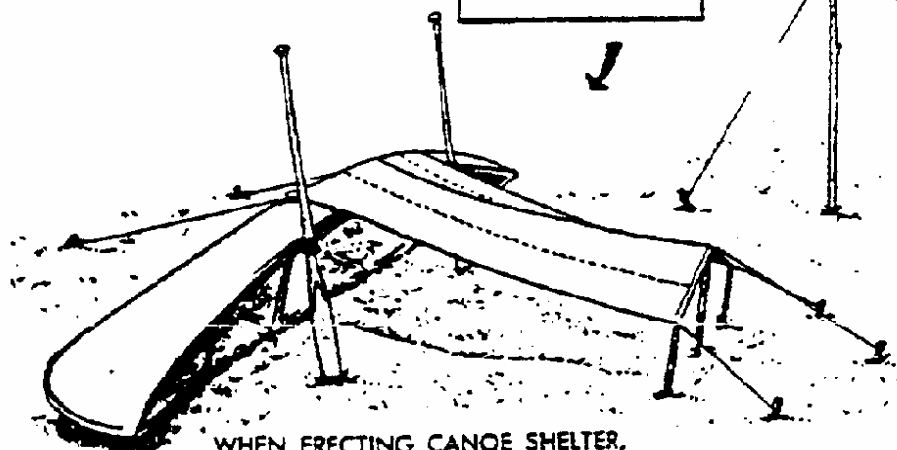
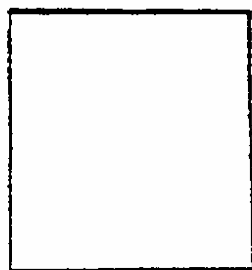
FOLD
UNDER ONE CORNER. PUT
UP WITH THREE POLES.



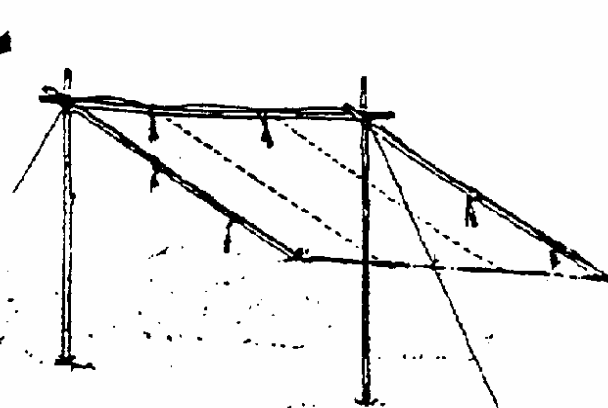
WIGWAM IS MADE BY
STRETCHING TARP OVER
FRAMEWORK OF BOUGHS.



MAKE BOX-CORNERS BY
TYING TAPE A TO B, AND TAPE C TO B.



WHEN ERECTING CANOE SHELTER,
CANOE BECOMES PART OF SET-UP.



FOR LEAN-TO, TARP
IS TAPED TO FRAME
OF POLES LASHED
TO TWO UPRIGHTS.

3. JESÚS 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 pág. 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 sólo 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 él que la recibiera. Él 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, pág. 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 la Palabra de Dios pronunciadas por el Maestro enviado por el cielo. El que trabaja para Cristo no debe pensar que no puede hablar con el mismo fervor a unos pocos oyentes que a una gran compañía. Tal vez haya uno solo para oír el mensaje; pero ¿quién puede decir cuán abarcante será su influencia? (DTG, pág. 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 solamente nuestra. 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 la recibiremos, las obtendríamos (JT3, pág. 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 brotará para vida eterna.

"Si alguno tiene sed, venga a mí y beba". Los ricos, los pobres, los encumbrados y los humildes son igualmente bienvenidos. Él 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 quiera, tome del agua de la vida gratuitamente". "Mas el que bebiere del agua que yo le daré, no tendrá sed jamás; sino el agua que yo le daré, será en él una fuente de agua que salte para vida eterna" (Apoc. 22:17; Juan 4:14; DTG, pág. 417-418).

c) Éxodo 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 acompañados de música y del coro de los levitas, salían 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: "Sacareis aguas con gozo de las fuentes de la salud".

Luego el agua sacada por los sacerdotes era conducida al templo en medio de la algaraza de las trompetas y de los cantos solemnes: "Nuestros pies estuvieron dentro de tus puertas, oh Jerusalén" (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, pág. 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 la roca herida fluía agua viva. (DTG, pág. 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: "Tu les saciarás la sed en el torrente de tus delicias. Porque contigo está el manantial de la vida". Y el sabio declara: "Arroyo revertiente" es como "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 quiera, tome del agua de la vida gratuitamente." (PP, págs. 438, 439).

4. JESÚS COMO NUESTRO REFUGIO

a) Textos Generales

Romanos 8:1 "Ninguna condenación hay para los que están en Cristo Jesús".
Hebreos 6:18 "Los que hemos acudido para asirnos de la esperanza puesta delante de nosotros".
2ª Samuel 22:3 ". . . mi roca . . . y mi refugio".
Salmo 9:9 "Y será Jehová refugio del pobre".
Salmo 91:2 "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. pág.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 hemos acudido para asirnos de la esperanza puesta delante de nosotros. (PP. pág. 553).

El Señor tomó medidas para afianzar la seguridad de los que, sin intención, quitarán 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 distintivos la inscripción "Refugio" o "Acogimiento" para que el fugitivo no perdiera un solo momento. Cualquiera, ya fuera hebreo, extranjero o peregrino, podían valerse de estas medidas. 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 quedarse 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. pág. 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 más sacrificio por los pecados, sino una horrenda esperanza de juicio, y de hervor de fuego que ha de devorar a los adversarios" (Heb. 10:26, 27).

AVANZADO

REQUISITO 1



CONOCER E IDENTIFICAR 10 FLORES SILVESTRES Y 10 INSECTOS DE SU ZONA.

Períodos de Clase: Dos – Una para cada tópico

Métodos para Examinar

Demostrar conocimientos generales e identificación de los requisitos.

VIII. ARTE DE ACAMPAR

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

Los requisitos de esta sección deben ser enseñados a los Clubes de Conquistadores, pero donde no hay Club, la Sociedad de Jóvenes lo puede hacer, pero no en horas de sábado.

REQUISITO 1

✚ SABER CÓMO HACER Y DEMOSTRAR CÓMO DEBEMOS CUIDAR CORRECTAMENTE UNA CUERDA. DAR A 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, TORNIQUETE.

Períodos de Clase: Dos

Objetivo

Enseñar el valor de la buena manutención de las cuerdas y cómo adiestrarse en hacer los nudos y entender sus usos.

Métodos 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 hasta que se aprendió a hilar el algodón y la lana para convertirlos en hilo. Éstos fueron usados para hacer las cuerdas y no se empezó a buscar materiales mejores 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 putrefacción y el moho, pero cada una tiene sus peculiaridades, sin embargo, no son convenientes en todos los casos. Los instructores deben estar familiarizados con la dilatación, flexibilidad, vida útil y cualquier otra característica de la cuerda antes de ponerla en uso.

Las mejores sogas o cuerdas se hacen de fibra de cáñamo, pero como éste no abunda, podemos encontrar en el mercado las hechas con fibra de Manila, que son igualmente buenas. La fibra de henequén es un 66% tan fuerte como la de Manila. Las mejores sogas, cuando la vida está en riesgo, son las sintéticas.

La sogas es uno de los elementos más convenientes para efectuar la unión temporal de muchos materiales. También es esencial para campamentos, navegación y muchas otras actividades.

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 posibles. 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 estos pueden 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 sogá. 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 dirección de las manecillas del reloj, o sea, hacia la derecha, porque ese es el giro natural de la sogá. Si la sogá se retuerce cuando se enrolla, se debe a que se ha enrollado a la inversa cuando se ha estado usando. Para que vuelva a su estado normal, enróllela en dirección de los punteros del reloj.
4. *Nunca* pise o camine sobre la sogá mientras está en el suelo.

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. Cuando se está usando más de una sogá para hacer el nudo, use 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.

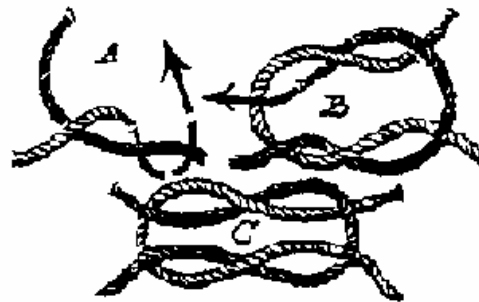


COTE O MEDIA MALLA. Se hace un seno, se pasa el chicote por él y se aprieta. Este es uno de los nudos más comunes y lo emplean todos.

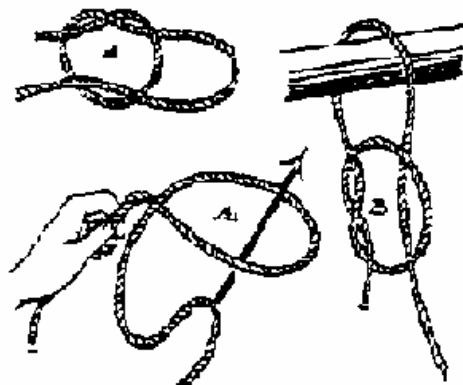


NUDO LLANO. Nunca se corre ni se aprieta tanto que no se pueda desatar. Debe usarse al hacer paquetes. Se cruzan dos chicotes. Con uno de ellos se da una vuelta alrededor de la parte fija de la otra sog. Se cruzan nuevamente los dos chicotes de tal manera que el que se halla arriba en la parte del nudo 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.

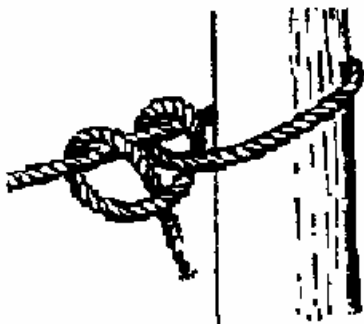
NUDO FALSO. Se hace una media malla y luego una segunda media malla, cruzando el extremo sobre la parte fija de la misma manera que se hizo anteriormente



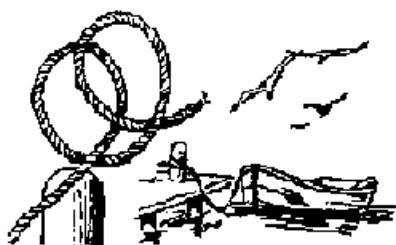
LAZO CORREDIZO. Este nudo se usa para atar un caballo a un poste. Este nudo se corre pero si se ata bien, queda firme mientras más se tire de la parte fija. Se pasa la sog. alrededor del poste. Con el chicote se hace una media malla alrededor de la parte fija, de tal manera que el chicote salga paralelo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



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



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



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



AS DE GUÍA 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 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 podemos aprender. Se coge con la mano derecha la parte fija, dejando como chicote bastante soga para rodear holgadamente el cuerpo de la persona o el pescuezo del animal que se quiera amarrar. Se hace un seno pequeño en la parte fija, pero dejando ésta por debajo. Se hace pasar el chicote por este seno, viniendo de abajo; luego, llevándolo encima de la parte fija, se le hace dar una vuelta completa alrededor de ésta y se lo vuelve a introducir en el seno en dirección de arriba para abajo.

Otros métodos 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.

Métodos para Examinar

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

REQUISITO 2



PERNOCTAR EN UN CAMPAMENTO UN FIN DE SEMANA.

Objetivo

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

Explicación

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 anticipadamente con la zona.
- Prepare el lugar por lo menos una semana antes.
- Se trata de una actividad de una clase, no de todo el club.

Métodos para Enseñar

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

Menú Sugerente

PRIMER DÍA

<i>Comida</i>	Cada niño lleva su propia comida (sugerida anteriormente)
---------------	---

SEGUNDO DÍA

<i>Desayuno</i>	Leche y Cereal Fruta (fresca) Tostadas, miel, mantequilla, pasas Algo caliente o frío para tomar (dependerá del clima)
-----------------	---

<i>Almuerzo</i>	Saladas Spaghetti con salsa Torreja de pan y mermelada
-----------------	--

	Budín instantáneo Frutas secas, nueces, maní o almendras Jugo helado
<i>Comida</i>	Sopa Sandwich Galletas Algo caliente o frío para tomar (dependerá del clima)

Programa Sugerente

1. Sábado – día principal del campamento

Viernes	Llegar, preparar el campamento Fogatas y relatos Culto, recepción del sábado
Sábado	Levantarse e higiene personal Culto y grupos de oración Desayuno y deberes Escuela Sabática Caminata (corta) Culto divino Almuerzo y deberes Descanso Períodos para relacionarse entre sí Caminata Cena Culto de puesta de sol Tener una fogata y juegos
Domingo	Levantarse e higiene personal Cultos y grupos de oración Desayuno y deberes Actividades : Se podrían intentar requisitos de la clase de Amigo Almuerzo y deberes Clase de Amigo Culto corto Desarmar el campamento y regresar.

2. Domingo – día principal del campamento

Sábado de noche	Llegar, preparar el campamento Fogatas y juegos Culto
Domingo	Levantarse e higiene personal

Cultos y grupos de oración
Desayuno y deberes
Actividades: Se podrían intentar requisitos de la clase de
Amigo/Especialidad de Arte de Acampar
Almuerzo y deberes
Actividades: Juegos e introducción a Orientación
Culto corto
Desarmar el campamento y regresar.

Métodos para Examinar

Participación en la planificación y asistencia al campamento.

REQUISITO 3



APROBAR UN EXAMEN SOBRE MEDIDAS GENERALES DE SEGURIDAD.

Períodos de Clase : Uno

Objetivo

Ayudar a los Amigos a entender normas de seguridad generales y sencillas.

Métodos para Enseñar

1. El material estructurado en las siguientes páginas, está diseñado para ser usado en la ayuda de la enseñanza de varios aspectos de seguridad.
2. Es posible invitar a instructores invitados, como: eléctricos, miembros de una ambulancia, miembros de salva vidas, un policía o un representante de la policía que cuida de las autopistas.
3. Existe una disponibilidad permanente de películas sobre “Seguridad” en las librerías.
4. Haga situaciones cómicas para dramatizar un problema. Discuta posibles soluciones. Mientras más práctico el tema, más los niños lo disfrutarán.

SEGURIDAD EN EL AGUA

A. Adónde nadar

- No importa donde estés, nunca nade solo. Un acompañante puede salvar tu vida.
- No pasar los límites establecidos como zona de baño.
- La mejor playa es aquella que tiene equipo de salva vidas.
- Los niños pequeños deben estar siempre supervisados por adultos.

B. Cuándo Nadar

- Usted no debería nadar hasta después de, a lo menos, una hora después de la comida, pero como un nadador con hambre se cansa rápido, nade bien, antes de la siguiente comida.
- No entre al agua inmediatamente después de un ejercicio vigoroso.
- Nadar de noche es muy peligroso; si usted se va al fondo no lo podrán encontrar.

C. Dónde es peligroso esconderse

- No se zambulla en aguas que no conoce, pueden haber troncos, rocas, vidrios quebrados y escombros al fondo.
- Juguetes de goma inflables son peligrosos. Una simple brisa o corriente inesperada se puede llevar a estos juguetes, y sus pasajeros, lejos de la orilla en cuestión de segundos.
- No se hiele demasiado, pues puede tener calambres dentro del agua.
- Cuando surfee o cuando nade en la playa, es fácil que una corriente, desconocida para el nadador, lo puede alejar gradualmente de los otros bañistas. Chequee, frecuentemente, su posición y manténgase cerca del grupo principal de bañistas.
- Donde la playa es patrullada por salva vidas nunca nade fuera del área demarcada – los salva vidas conocen la playa mejor que usted.
- En playas de surf no nade en el área separado para ello. Muchos nadadores han sido golpeado duramente por una tabla de surf.

D. Cuando Estás en Dificultades

- Primera regla NO ENTRE EN PÁNICO.
- Un brazo extendido hacia arriba es la señal reconocida del nadador en angustia.
- Si es agarrado por una corriente o contracorriente, trate de no nadar contra ella – nade al favor de ella, y al mismo tiempo en forma diagonal hacia la orilla.
- Aprenda cómo comportarse en el agua y flotar, el cansancio es el peligro más grande de un nadador en dificultades.
- Cuando tenga un calambre, trate de flotar de espaldas y gritar por ayuda. Mover sus brazos, lo único que va a conseguir es que se vaya al fondo.
- Cuando atrapado en las algas (el peligro común para nadadores en ríos y posas de agua) no luche; lentamente, movimientos gentiles lo librarán más rápidamente.

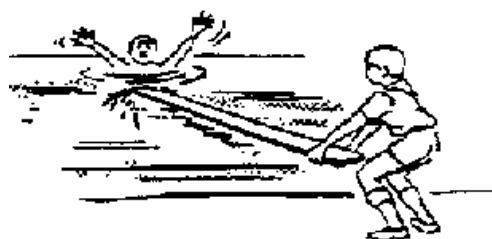
E. Proteja su Vida y la de los Otros

- Cuando esté en una piscina vea donde va a saltar, ya que es muy fácil herir a otra persona.
- Si usted va muy lejos de la orilla, podrá tener problemas para volver.
- Cuando se encuentre dentro del agua, juegue tranquilamente. Ya que malos hábitos son muy peligrosos para aquellos que están aprendiendo a nadar.

F. Un Flotador Ayuda a Rescatar

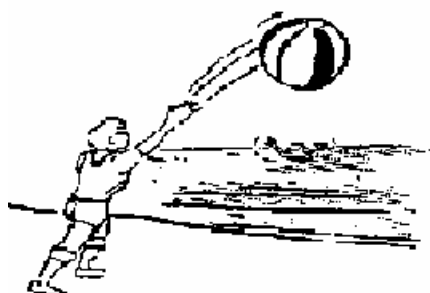
- Siempre trate de tirar o empujar algo hacia la víctima antes de tratar de salvarla usted solo. Existen varios tipos de cosas que usted puede utilizar para mantener a la víctima flotando.

Empuje una tabla o una estaca desde la orilla



Ponga aire dentro de unos pantalones. Un balde con la boca hacia abajo también ayudará. Luego nade hacia la víctima.

Algunas pelotas de juego flotarán. Nade con ella o tírela hacia la víctima.



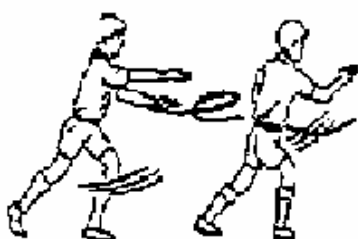
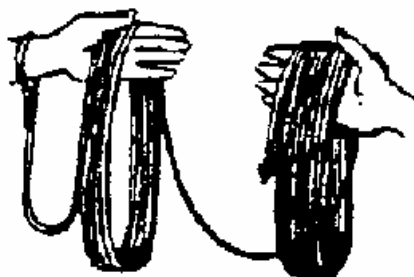
G. Tirando una cuerda para salvar a la víctima

1. Una buena tirada dependerá en el cuidado que tome en enrollarla y manejo de la cuerda.



2. Enrolle la cuerda, considerando que no se pueden cruzar las vueltas, trabaje desde la palma de la mano hasta la punta de los dedos.

3. Sin perturbar el arreglo de las vueltas de la cuerda, transfiera 2/3 de la cuerda a la mano que va a lanzar.



4. Cuando esté listo para tirar, párese con el hombro izquierdo hacia el área del blanco. Balancee los dos brazos juntos cruzando el cuerpo (el brazo de abajo) y tire con un buen tiro. Practique y el buen tiro por sobre el blanco será el secreto de alcanzar dicho blanco.

SEGURIDAD EN LA CALLE

1. Mire cuidadosamente en ambas direcciones antes de cruzar la calle y cruce en ángulo recto. No es necesario correr.
2. No cruce la calle por detrás o por delante de un auto estacionado. Si lo tiene que hacer, tome mucho cuidado.
3. Use los cruces peatonales cuando existan.
4. No trate de bajarse de un vehículo en movimiento.
5. Camine siempre por la vereda, camine por el costado de la autopista, que puedas ver el tráfico que venga.
6. Siempre juegue en lugares seguros, nunca en la calle.

SEGURIDAD CUANDO ANDE EN BICICLETA

1. Aprenda a andar en su jardín o en el área abierta más cercana donde es permitido andar en bicicleta. No ande en la calle hasta que la mamá o el papá lo permita.
2. Evite calles con mucho tráfico.
3. Ande en el mismo sentido del tráfico, cerca de la vereda.
4. Cuidado con los vehículos estacionados que repentinamente puedan salir o puertas que se abran de repente.
5. Nunca ande en bicicleta por la vereda.
6. Obedezca todos los señales de tránsito. (Recuerde que la bicicleta es un vehículo).
7. Pare, mire y escuche antes de entrar en una calle.
8. Dé señales correctos con las manos para doblar y parar.
9. Nunca lleve otra persona en su bicicleta. No por un tramo muy largo.
10. Nunca ande en bicicletas dobles. Recuerde que es más seguro manejar una simple.

11. Mantenga su bicicleta en excelentes condiciones.
12. Mantenga su bicicleta bajo control – no haga acrobacias.
13. Tenga buenas luces para andar en la noche, reflectores y bocinas pueden coactivar.
14. Use un casco.

SEGURIDAD EN LA CASA

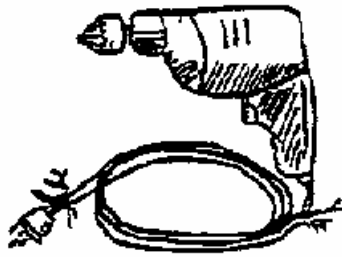
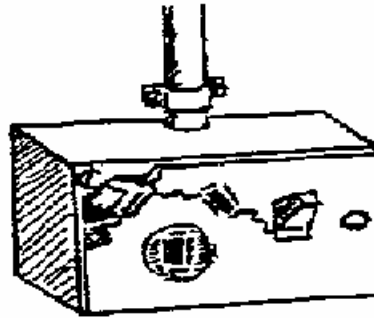
LOS NOS ELÉCTRICOS

- ***Los Enchufes con el sistema de Tierra*** - Todos los enchufes de su casa, de los aparatos eléctricos y electrónicos deben tener enchufes con tres patas, o sea, con sistema de tierra.
- ***Cables Suelos en el Techo son Peligrosos*** - Siempre advierta a los niños del peligro de los cables sueltos en el techo. Si algún objeto se queda atascado en dichos alambres, dígame a los niños que lo dejen ahí hasta que el papá lo pueda sacar. Tenga cuidado – especialmente cuando pinte o haga algún arreglo cerca de algún polo o conexiones.
- ***Cables Caídos son Peligrosos*** – Recuerde las reglas de Seguridad:
 1. Párese para que lo vean.
 2. Manténgase ahí previniendo a las personas que pasan de los cables.
 3. Mande a que alguien llame a la Compañía de Electricidad o a la policía. Cada alambre roto tiene dos extremos – ambos deben quedar intactos.
- ***Si Usted no Sabe*** - La mayoría de las tragedias son causadas por meterse con los instrumentos, los enchufes mal puestos, manejar interruptores artesanales, lámparas hechas a mano en la casa. Sea sabio, pida que un especialista en electricidad haga el trabajo.
- ***Un Pequeño Choque Eléctrico*** - El más pequeño de los choques eléctricos es su aviso de que alguna cosa está mal con una instalación o un aparato eléctrico o electrónico. No ignore que esto va hacer que la electricidad se corte y que salten los tapones. Llame la Compañía de Electricidad o su eléctrico.
- ***No Haga Nada mientras la Electricidad todavía esté pasando*** - Entrometerse en puntos que están abiertos, tratar de arreglar o reparar un artefacto o un interruptor que todavía está conectado al punto de corriente, está solamente invitando a un desastre. Usted se expone al más grande peligro manipulando artefactos eléctricos. No observar las precauciones elementales es la causa de muchos accidentes. Sea sabio y deje todos los reparos a su eléctrico.

Instalaciones Eléctricas Defectuosas

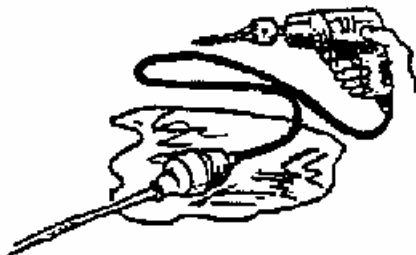
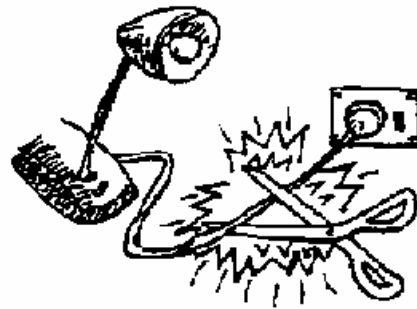
Cordones desgastados o torcidos, herramientas malas o rotas y conexiones artesanales son peligrosas. Repare todos los cordones dañados y herramientas. Para conectar dos cordones flexibles, use un enchufe de tres pies y un alargador.

No use enchufes en malas condiciones.



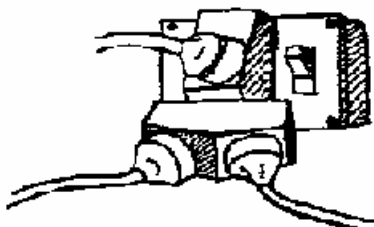
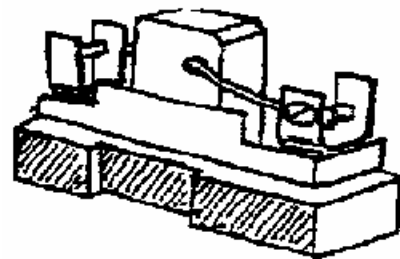
Cordones y enchufes desgastados de herramientas.

Nunca corte los cordones eléctricos con tijeras.



Enchufe en el agua.

*Use una buena caja de fusibles.
Una caja de fusibles pesada no protegen los cables.
Esto puede causar incendio.*



Muchos enchufes están en un mismo enchufe de pared y esto puede causar un recalentamiento. Esto puede causar un incendio.

SEGURIDAD EN EL SALÓN DE LOS CONQUISTADORES

Inspecciones el local de encuentro del Club de Conquistadores y haga una lista de las cosas que pueden ser peligrosas. Hay muchas situaciones que pueden ser peligrosas. El lugar donde vivimos, donde jugamos o nuestro propio salón puede ser una simple trampa.

Aquí hay 10 puntos para que usted observe en el salón de reunión. Pueden haber muchos más. ¿De qué manera es su salón?

1. Objetos dejados en él pueden causar que alguien se caiga sobre ellos. Ponga las cosas en su lugar después de haberlas usado.
2. Vidrios o ventanas quebradas pueden cortar fácilmente a alguien.
3. ¿Hay herramienta perdida o algún enchufe quebrado? ¿Están los fusibles correctamente instalados?
4. Si su salón tiene el suelo de parquet vea si resbaloso ya que se puede resbalar fácilmente.
5. ¿Y los extintores? ¿Tiene alguno? Si tiene, ¿todos saben cómo usarlo? ¿Cuándo fue la última vez que fueron revisados por las autoridades respectivas? ¿Y ha practicado ejercicios de incendio?
6. ¿Es su salón protegido de los temblores y terremotos? ¿Ha realizado algún tipo de ejercicio para ellos?
7. Objetos en las paredes pueden herir a alguien mientras se está jugando.
8. ¿Se han revisado las linternas lamparinas de campamento contra las fugas? ¿Están almacenadas en un lugar ventilado?
9. ¿Están todas las botellas, recipientes de comida, los utensilios de camping, etc. debidamente rotuladas par que otros no se confundan?
10. ¿Aquella olla de agua caliente en la cocina, está en una posición que pueda ser chocada y que el agua caliente caiga y queme alguien?

Métodos para Examinar

El Departamento de Conquistadores y Jóvenes de su Asociación/Misión debe proveerles los exámenes. El examen debe ser corregido por el instructor del grupo. Sólo aprobarán aquellos que tengan como nota un 75%.

REQUISITO 4



ARMAR Y DESARMAR UNA CARPA Y HACER UNA CAMA DE CAMPAÑA.

Períodos de Clase : Dos

Objetivo

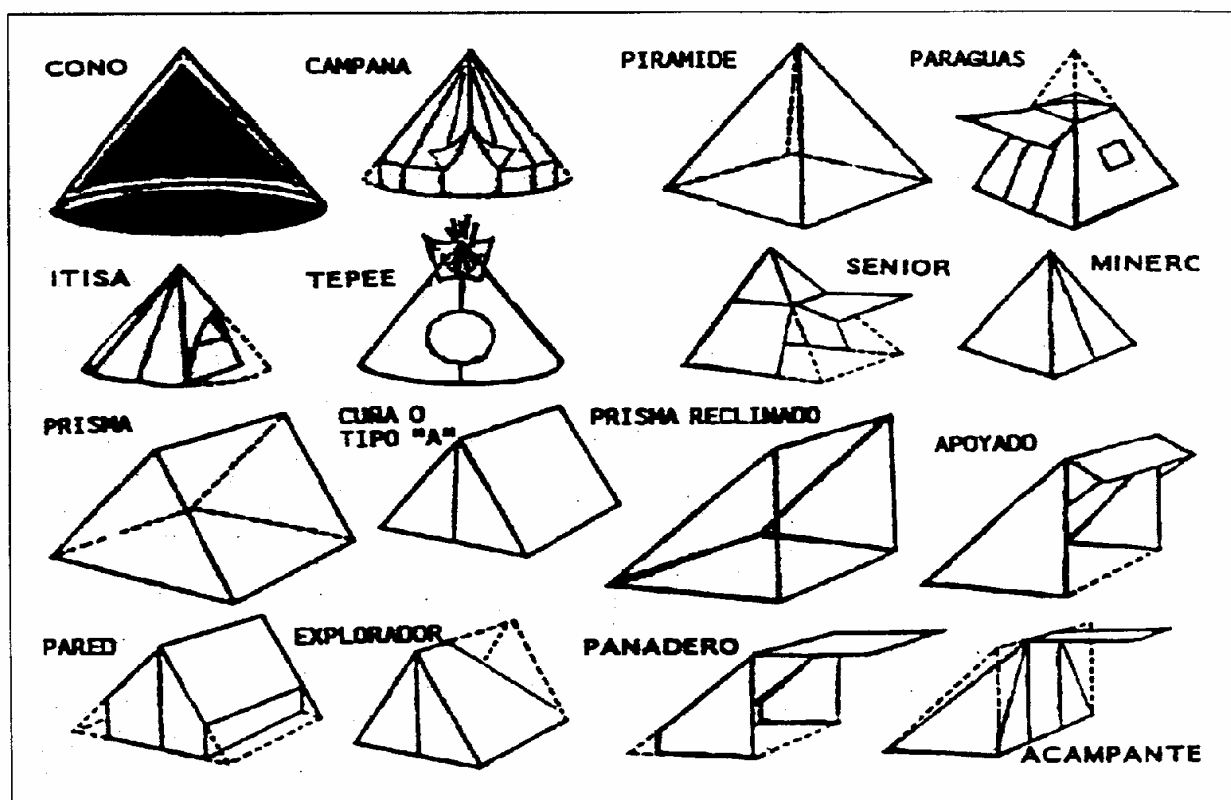
Familiarizar a los Amigos con destrezas especiales para la vida al aire libre.

Métodos para Enseñar

CARPA

- Clase 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 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 fuera 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 tipo sombrilla. De otro modo, un golpe súbito de viento puede derribarla, romper una estaca o destrozar la tela.
6. Observe si la lona se encoge durante una tormenta. A la primera señal de tormenta debe aflojar todas las cuerdas.

b) En el Hogar

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.

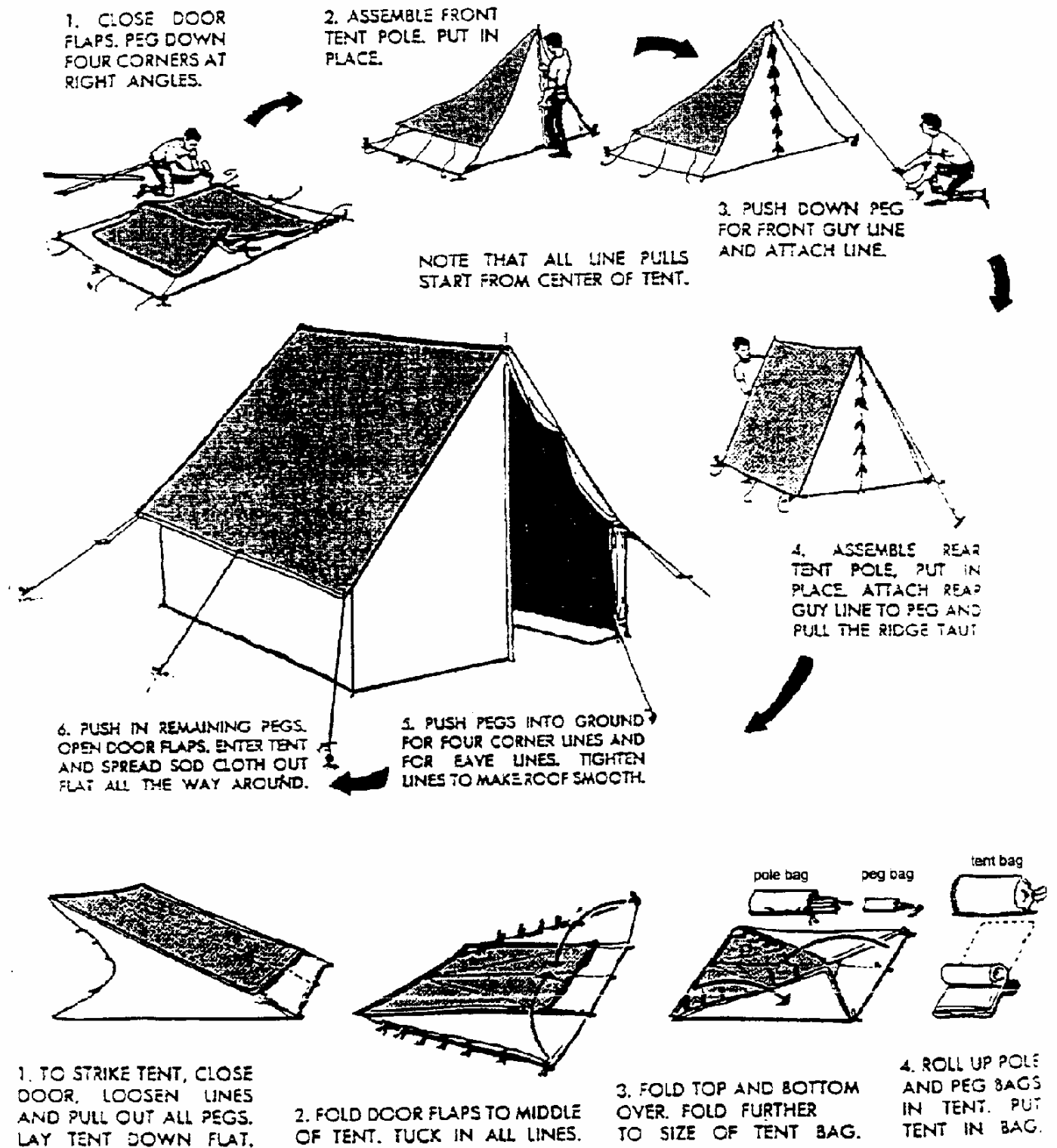
- Como armar y desarmar correctamente la carpa:

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 ruta.

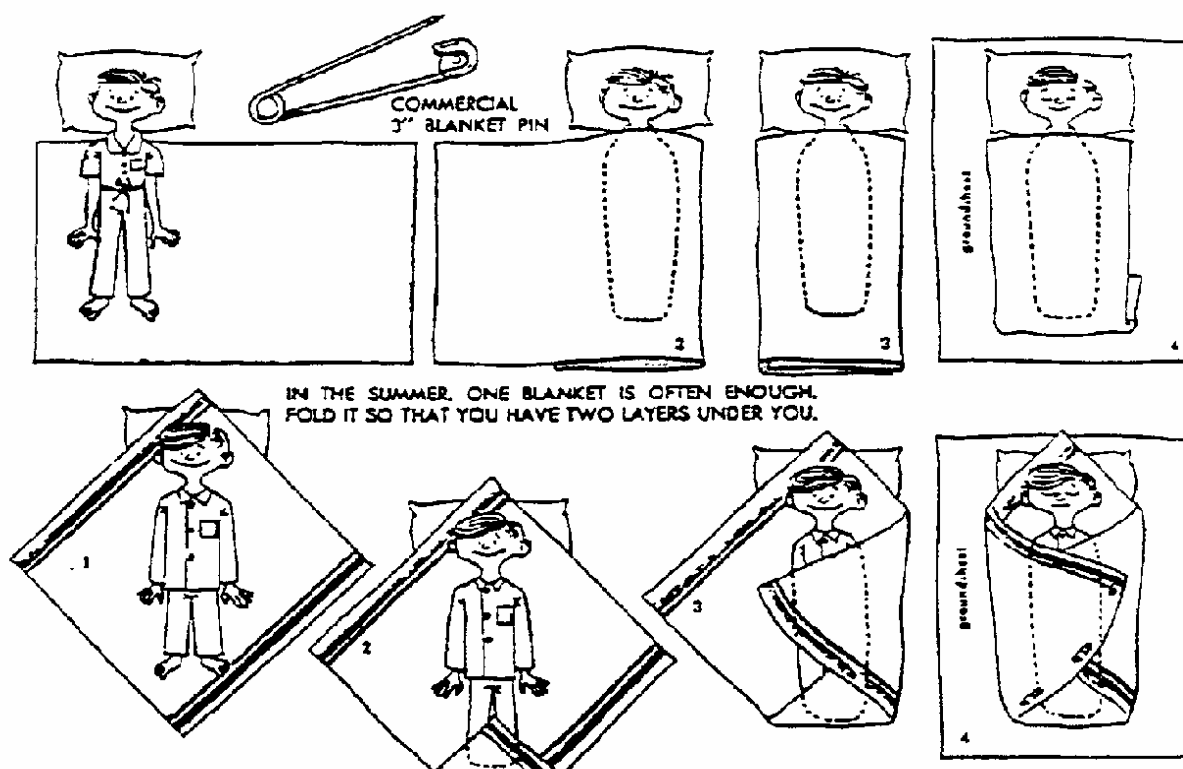
Hasta la carpa mejor armada puede aflojarse con el tiempo, por eso conviene apretar de vez en cuando las cuerdas para mantener el techo tirante. Por otra parte, si llueve, es mejor aflojar deliberadamente las cuerdas para contrapesar el encogido de las cuerdas y de la lona.

Como un ejemplo, este procedimiento es el procedimiento para un estilo bien común de carpa:



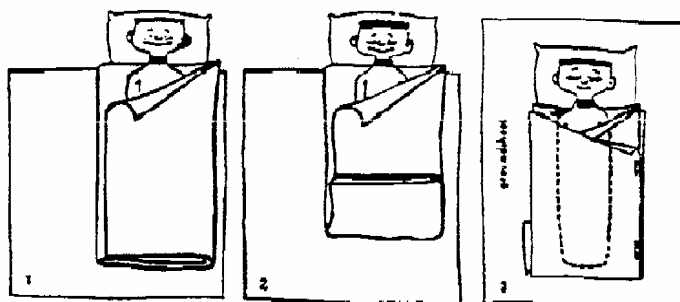
CAMA DE CAMPAÑA

Para un campamento, prepare usted su cama antes de salir de casa. No es necesario ser muy elaborada. Si usted se va a quedar por un tiempo en el mismo sitio, el tiempo extra que se tome para arreglar su cama se recompensará con el confort que vaya a tener después.



Doble una frazada cuadrado con un lado debajo de usted, y dos arriba suyo.

En invierno, usted necesita de a lo menos 2 frazadas. Doble la primera frazada en tres partes, siendo que dos de ellas quedarán debajo de usted. Doble la parte de los pies hacia arriba para que esta quede sobre sus pies. Doble la otra mitad de la segunda frazada sobre usted y doble la partes de los pies por debajo de usted.



Métodos para Examinar

Demostración y participación en las actividades apropiadas.

REQUISITO 5



SABER DIEZ REGLAS PARA REALIZAR CAMINATAS Y QUÉ HACER CUANDO SE ESTA PERDIDO.

Períodos de Clase: Uno

Objetivo

Enseñar a los Amigos las reglas básicas de las excursiones.

Métodos para Enseñar

Una excursión no es un paseo a pie. El caminante puede estar arrastrando los pies todo el día, sabiendo escasamente adonde va; y regresar por la noche a la casa sin saber donde ha estado. Pero el excursionista camina con un propósito en mente. El sabe donde 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 mencionan 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 transporte 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 adónde 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 lento. Es deseable mantener un paso constante y hacer, cada 30 minutos, paradas de 5 minutos; éstas no son para comer y/o beber. Durante el descanso deben abrigarse para evitar el enfriamiento. El orden de la fila debiera ser más o menos el siguiente: el guía va de los primeros, le sigue el más débil para caminar, al centro del

grupo va el encargado de los primeros auxilios junto al botiquín y al final va el de más experiencia. El primero y el último se deben ir comunicando frecuentemente.

3. LA BUENA SALUD

Los excursionistas deben gozar de salud. Esto no quiere decir que los asmáticos o 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 resfrío o gripe puede reducir las energías de una persona. Los que están en esta condición no deben participar en la excursión.

4. PRIMEROS AUXILIOS

Cada excursionista debe llevar su propio equipo personal de primeros auxilios. Éste 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. Convienen usar gorro. 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 algodón son las mejores. Son preferidas porque mantienen los pies tibios aunque estén mojadas y porque sirven de cojinetes. Muchos excursionistas usan dos pares de medias; una de algodón y otra de nylon, 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 hacerlos 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 ubicado en el mapa en todo momento.

8. REGLAS DE SEGURIDAD

Todos deben obedecerlas. Las siguientes, son algunas reglas de seguridad: Estar seguro del agua que se tome. Caminar a la izquierda de la carretera, de frente al tráfico. Ir en fila india si se tiene 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, debe conseguir primero el permiso. Deben revisar los lugares 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 una reglas sencillas, se puede subsanar cualquier problema. Cada grupo debe tener un código o serie de reglas conocidas por cada miembro del grupo. Esto permitirá a otros saber lo que una persona hará en caso de perderse y también permitirá encontrarlo más fácilmente.

Qué hacer si se pierde:

1. ORE

Arrodílese y pida ayuda a Dios. Recuerde alguna de sus promesas: "Siempre estaré con vosotros". "El ángel de Jehová acampa en derredor de los que le temen". Jesús lo observa. Los ángeles los cuidarán.

2. 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 piensan en estas cosas en los primeros momentos de ansiedad, después que se dan cuenta que no saben dónde están. Pero suprima estos pensamientos tan pronto como pueda, porque es una tontería. Alguien lo va a encontrar con toda seguridad.

Oblíguese a sentar 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 que produzca humo durante el día o uno que produzca llamas durante la noche.

3. PONGA UNA SEÑAL EN EL LUGAR DONDE ESTA 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 gorro en un lugar destacado. Haga algo que señale el lugar. Esto ayudará a los que busquen, a encontrarlo si usted se aparta del lugar.

4. SUBA A 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, QUÉDESE DONDE ESTA. Al mismo tiempo, cuando haya subido a un 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 la brújula 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 sabe usar bien la brújula, QUÉDESE DONDE ESTA.

6. QUÉDESE DONDE ESTA

Si no puede localizar una señal familiar que lo pueda llevar de regreso ya sea por la vista o por el mapa y la brújula, QUÉDESE 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 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 todo 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. ENVIÉ SEÑALES DE PELIGRO

Las siguientes son algunas señales de rescate y búsqueda :

- ☞ Señal pidiendo auxilio: 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), dar voces, disparar, chiflar, pitar o hacer señales con luces usando linternas, espejos, etc. La principal característica de este tipo de señales es su regularidad; y cualquier señal repetida a cualquier intervalo regular debiera ser investigada.

Métodos para Examinar

Participar en la discusión y demostración del conocimiento de las reglas.

REQUISITO 6

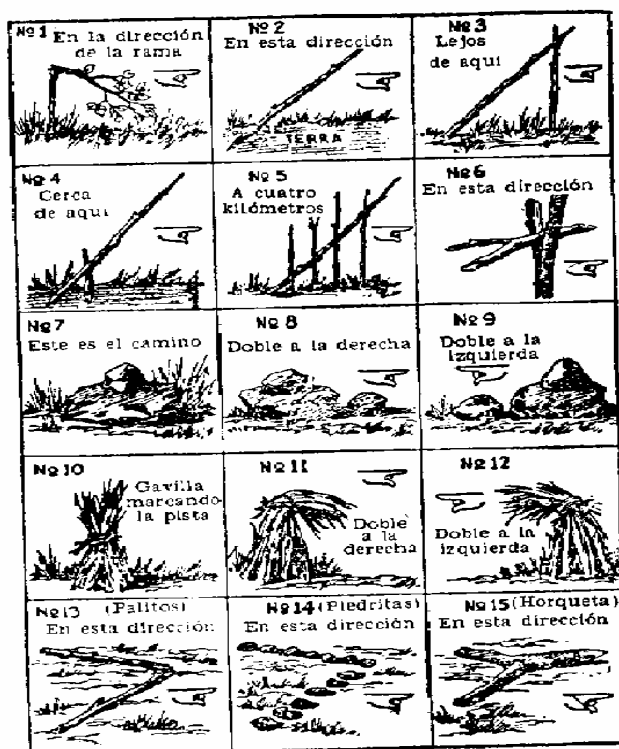
✎ APRENDER LAS SEÑALES DE PISTAS Y SEÑALES. PODER DISEÑAR UN RASTRO DE 2 KM. PARA QUE OTROS PUEDAN SEGUIR LA PISTA. PODER SEGUIR UN RASTRO O PISTA POR 2 KM.

Objetivo

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

Métodos para Enseñar

Esta actividad se realizará en un campamento. Seguir la huella es una prueba de observación. En lo posible, un adulto debe supervisar la actividad de dejar rastros 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 intervalos, 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.



Métodos para Examinar

Demostrar la habilidad y el conocimiento para seguir huellas.

AVANZADO

REQUISITO 1



EMPEZAR UN FUEGO CON UN SOLO FÓSFORO, USANDO MATERIALES NATURALES Y MANTENERLO VIVO.

MATERIALES NATURALES

a) Combustible

Nidos de pájaros abandonados, yerba seca, conos de pino, corteza de árboles, viruta de ramas secas, helechos secos y ramas partidas.

b) Leña Apropiada

Los árboles resinosos proporcionan el combustible que más rápido arde y no da humo, aunque estén ligeramente verdes. Entre ellos se incluyen los pinos, cipreses, cerezo silvestre. Árboles de alto contenido de carbohidrato (árboles con savia dulce), incluido muchos eucaliptos y acacias. Las maderas porosas queman bien. Entre ellas se incluye el álamo, el sauce, etc. Las maderas de poros sólidos, la verdadera madera, quema bien pero no se prende fácil. Entre ellas se encuentra la caoba, el espino, el tamarugo. 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 madera para familiarizarse con ellas.

ENCENDIENDO EL FUEGO

Antes de encender el fuego, limpie una superficie de unos tres metros, quitando todas las yerbas y hojas.

Materiales necesarios

1. Yesca seca, cortezas, cualquier cosa pequeña, inflamable y seca. Semillas vellosas, ramas 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. Coloque 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, raspe un fósforo y prenda la yesca. En pocos minutos tendrá un fuego rugiente.

CUIDADO DE LOS FÓSFOROS

Enseñe cuidadosamente el uso y cuidado de los fósforos. Los fósforos nunca se sostienen con la mecha hacia abajo, sino hacia arriba. Un envase plástico donde se guardan películas de 35mm puede servir de recipiente excelente para llevar fósforos. Estos envases son a prueba de agua y tienen una tapa que cierra herméticamente. Coloque en el envase un rollo bien chico de papel de lija para raspar el fósforo cuando haya humedad. También le podría servir un pedazo de bambú. Haga un forro de cuero para el recipiente de fósforo 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 obliga a la llama a mantenerse arriba. Rompa el fósforo entre el pulgar y el índice para estar seguro que está apagado.

REQUISITO 2



USAR CORRECTAMENTE EL CUCHILLO Y EL HACHA Y SABER DIEZ REGLAS DE SEGURIDAD EN EL USO DE ELLOS.

Períodos de Clase: Uno

Explicación

El uso prudente de las herramientas de un hombre que vive en el campo es un pre requisito para desarrollar el arte del acampar.

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 fueran queso. Para hacerse experto con el hacha, haga lo siguiente : Con un hacha de mano haga seis estacas de carpa bien cortadas. Corte debidamente la madera. Pele bien las ramas. Corte un tronco en forma correcta. Algunos prefieren usar cortaplumas o machetes a usar un hacha. Las reglas son similares.

MEDIDAS DE SEGURIDAD PARA USAR EL HACHA

1. Manténgala afilada.
2. Manténgase 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.
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 hoja 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 lo usen. 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 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 atice 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.
12. No jugar con el cuchillo.
13. No efectuar lanzamientos de cuchillo.

REQUISITO 3



ATAR CINCO NUDOS RÁPIDOS

Períodos de Clase: Uno

Objetivo

Versatilidad y rapidez cuando esté bajo presión tiene como una diferencia ya que en una situación podrá depender la vida o la muerte de alguien. La confianza en su habilidad crea el sentido de verdad y ser bueno.

Explicación

Use este requisito como base para aprender en forma agradable. Cualquier nudo puede ser un nudo de velocidad. Le sugerimos 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 GUÍA

Arregle los equipos en filas paralelas. Cada jugador debe tener una soga de 1.5 metros 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 DE BALLESTRINQUE

Coloque a los jugadores en dos filas y entregue al primer jugador de cada fila una soga de 1.5 metros de largo. Coloque a un jugador a 5 metros enfrente 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.

RELEVO 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. Entrega la soga 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 interesantes. 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 se requiere para atar el nudo en cuestión y cuando grita "nudo", inmediatamente comienza 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 los 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.

CONFÍA EN MI NUDO

Divida su grupo en dos equipos. A la señal de la primera persona de cada equipo correrán hacia una bolsa y se sentarán en el medio de ella y hacen un nudo corredizo en alrededor de la bolsa. Cuando el nudo esté listo, el levanta las manos como señal al segundo en la línea para que corra y ate su cuerda en la cuerda del n°1 usando la Vuelta de Escota. Luego el corre de vuelta a la fila y toca al tercero, el cual corre y ata su nudo en la cuerda del segundo usando el nudo Falso. Luego el cuarto usa el nudo Pescador. El quinto ata el nudo Margarita. El sexto ata el As de Guía alrededor de su cuerpo y tirará todas las cuerdas con los diferentes nudos y al n°1 que está en la bolsa plástica. Si alguno de los nudos se sueltan, deben ser retirados por la persona que los ató originalmente.

IX – ENRIQUECIENDO SU ESTILO DE VIDA

REQUISITO 1



COMPLETAR UNA ESPECIALIDAD EN ARTE Y MANUALIDADES.

Objetivo

Ampliar los intereses de los Amigos y desarrollar destrezas personalizadas que inspiren un sentido de realización.

Métodos para Enseñar

Los requisitos de todas las especialidades se encuentran en el Manual de Especialidades del Club de Conquistadores. Completar los requisitos de la especialidad elegida.

Haga lo más interesante posible la enseñanza de esta especialidad. Cuando sea posible o la especialidad así lo requiera, visite un lugar adecuado o invite a un especialista que presente una charla al grupo.

Métodos para Examinar

El director debe enviar al Departamento de Jóvenes de la Asociación/Misión una lista con los nombres de los que terminen las especialidades para que reciban los certificados correspondientes.

Los requisitos de las especialidades que tienen que ver con los estudios de los conquistadores se puede acreditar si la escuela extiende un certificado que haga constar que el menor ha cumplido los requisitos de dicha especialidad.

AVANZADO

REQUISITO 1



COMPLETAR UNA ESPECIALIDAD EN ACTIVIDADES MISIONERAS O ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE.

Objetivo

Ampliar los intereses y las habilidades de los Amigos en sus esfuerzos los que son considerados útiles y prácticos o encontrar las necesidades básicas de la vida.

Métodos de Enseñanza

Los requisitos para todas las especialidades se encuentran en el Manual de Especialidades del Club de Conquistadores. Algunas de estas especialidades pueden estar desarrolladas y que estén disponible en su Asociación/Misión.

Haga lo más interesante posible la enseñanza de esta especialidad. Cuando sea posible o la especialidad así lo requiera, visite un lugar adecuado o invite a un especialista que presente una charla al grupo.