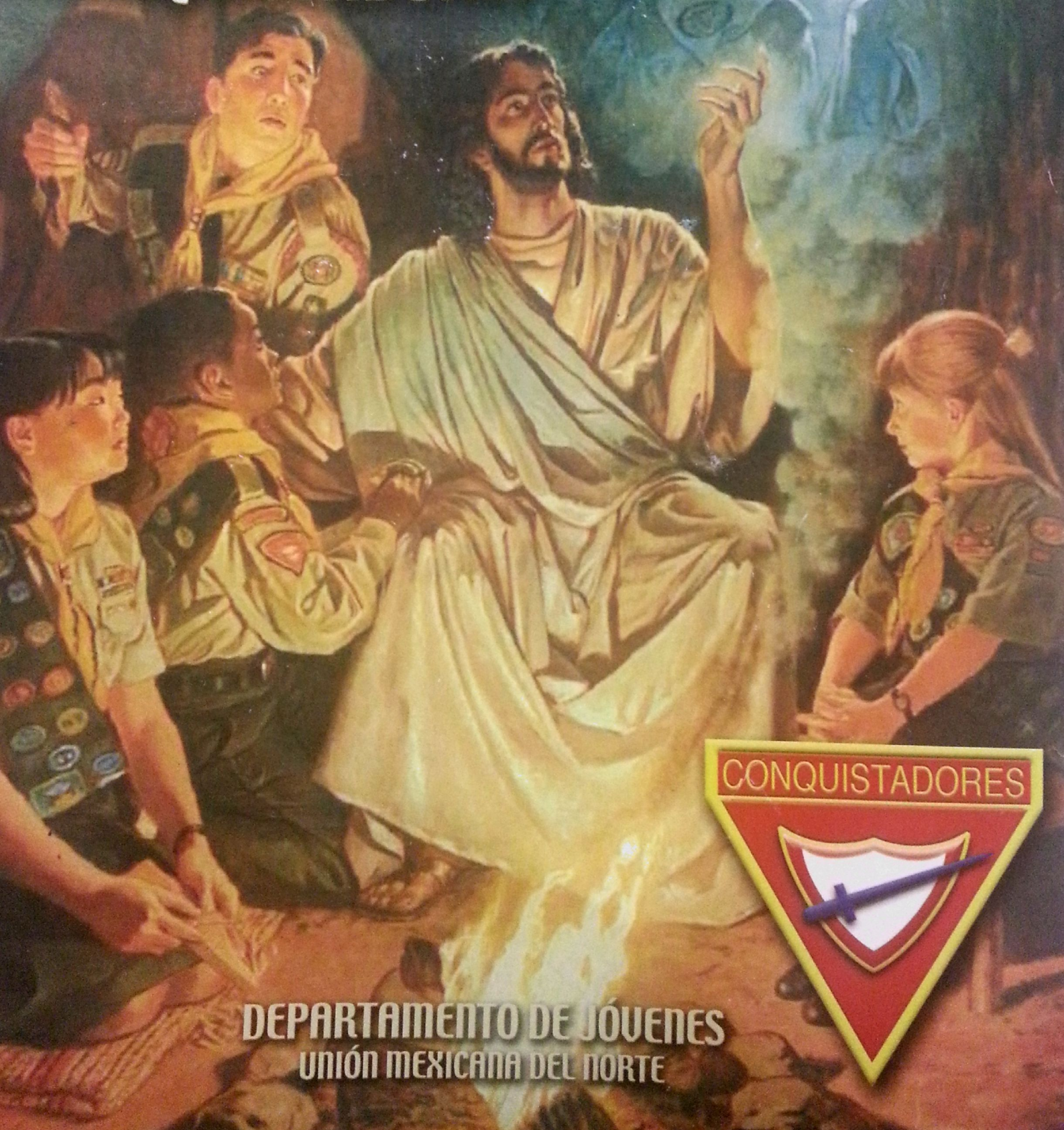


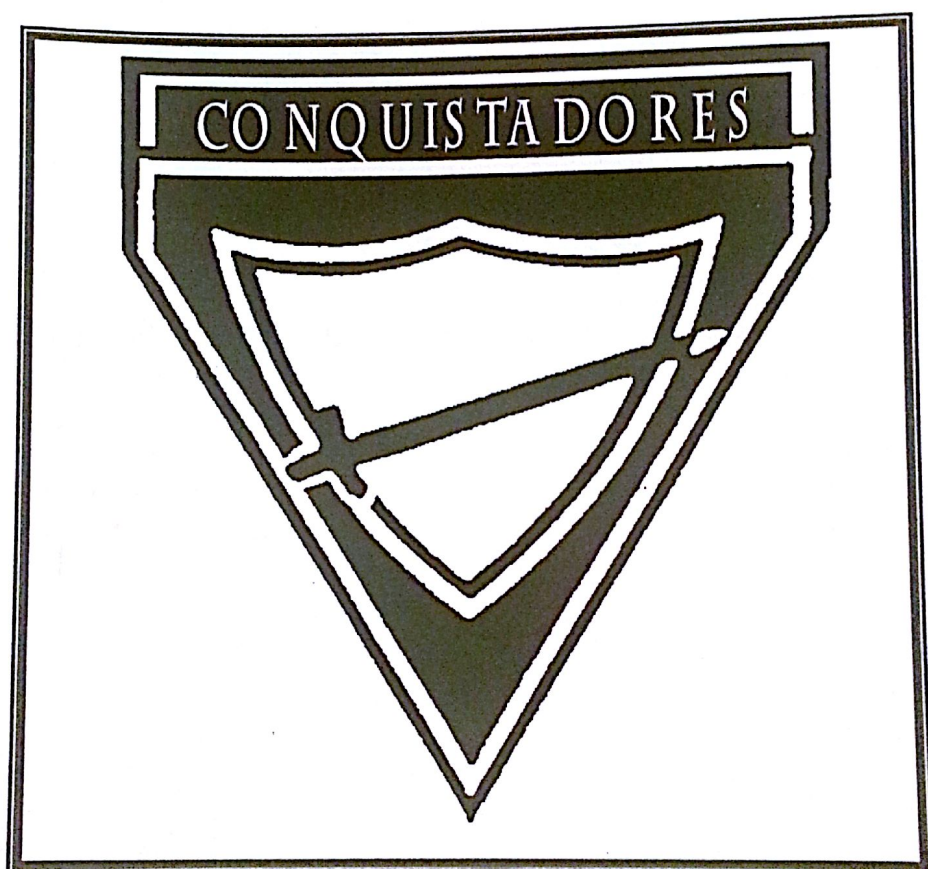
# Curso Básico para Dirigentes de CONQUISTADORES



DEPARTAMENTO DE JÓVENES  
UNIÓN MEXICANA DEL NORTE



# **CURSO DE PREPARACIÓN PARA CONSEJEROS**



**Departamento de Jóvenes  
Unión Mexicana del Norte**



## CAPÍTULO

### I. Filosofía y Objetivos

Filosofía	1
Objetivos del club	2
Énfasis	3
Actividades del club	3

### II. Los líderes de los Conquistadores

Se necesitan dirigentes	4
Cualidades	4
Funciones del Director	5
El subdirector	6
Los instructores	6
Los consejeros	6
Cualidades de un buen consejero	10
Resolución	11

### III. Cómo organizar un Club de Conquistadores

Pasos para la Organización	12
Voto y Ley de los Conquistadores	14
Organización Básica	15
La Elección de los Dirigentes	16
Organizaciones Regionales	16
Las Finanzas	16
Reuniones del Club	17
Iniciación del Club	18
La Primera Reunión	19
Las clases	20
Organización de las Unidades	20
Objetivos de la unidad	21
Oficiales de la unidad	21
Uniendo a los Conquistadores de la sección	21
Uniforme oficial	21
Posición de insignias	23
Uniforme "B"	24
La Bandera	24
El Banderín	24
Insignia del Club	25
Colaboración y disciplina	25
Solicitud de Admisión	27

### IV. Conociendo al Conquistador



¿Adolescentes?	28
¿Qué es normal?	28
Descripción general por edades	30
Ejercicio	32
<b>V. Tipología Infantil</b>	
El niño agresivo	33
El niño miedoso	33
El niño perezoso	34
El niño extremadamente extrovertido	35
El niño retraído	36
El niño constantemente desobediente	36
El niño inquieto o "nervioso"	37
Sugerencias generales	38
	39
<b>VI. Prevención del Abuso Sexual</b>	
¿Qué es el abuso sexual infantil?	40
Formas intermedias consideradas como abuso sexual:	40
Perfil de los agresores	40
¡Las niñas y los niños no son, jamás, los responsables de un abuso sexual!	41
	41
<b>VII. El gozo del Descubrimiento</b>	
El estudio de la Naturaleza	44
Rarezas en la naturaleza	45
	48
<b>VIII. Actividades Manuales</b>	
Cualidades de un buen instructor	49
Objetivos de las actividades manuales	49
Reglas para la selección de los trabajos	50
Medios para estimular el interés	50
Campos de acción para las actividades manuales	50
<b>IX ¡ Vamos al Campamento!</b>	
El mensaje del hombre del bosque a su hijo:	52
Filosofía de Campamento	52
Objetivos	53
El mensaje de la pluma inspirada	53
Valores espirituales de los campamentos	54
Medidas de seguridad	55
Reglas para elegir un lugar para acampar	55
Equipo personal de campamento	56
Programa sugerente para un campamento	57
Fogatas	57
Manera de iniciar el fuego básico	58
Tipos de fogatas	59



Cocinando al aire libre	60
Cocinando sin utensilios	61
Recetas	61
Cómo limpiar los utensilios de cocina	62

<b>X. Programas y Ceremonias</b>	63
Programa de Iniciación	63
Propósito	63
Equipo que se necesita	63
Distribución	63
Tema de iniciación	64
Procedimiento en la ceremonia	64
Día del Conquistador	68
Objetivos	68
Preparación del programa	68
Algunas ideas	68
Sugerencias	68
Algunas ideas	69
Algunos detalles del programa del día	69
¿Qué puede presentarse en el programa de la tarde?	69
Orden del culto divino	70
Partes especiales del culto	70
Idea para el sermón	72
La Investidura	74
El Camporí	76
Oportunidades que provee un camporí	76
Requisitos de un camporí	76
Aspectos adicionales de importancia	77
Conservación de la naturaleza	78
Observancia del sábado	78
Menú sugerente	79
La feria de los Conquistadores	80
Cosas a considerar al participar en una feria de conquistadores	80



### Filosofía

El Club de Conquistadores está encaminado a estimular el crecimiento físico, social, mental y espiritual de los jovencitos enseñándoles a vivir como verdaderos hijos de Dios en un mundo que se aleja cada vez más de Él. Encontramos este principio de crecimiento equilibrado en el ejemplo de Jesús registrado en el evangelio de San Lucas 2:52: "y Jesús crecía en sabiduría y en estatura, y en gracia para con Dios y los hombres".

"La verdadera educación significa más que la prosecución de un determinado curso de estudio... Es el desarrollo armonioso de las facultades físicas mentales y espirituales" (La Educación, pág. 11).

Físico	Mental
Espiritual	Social

1. En sabiduría... Crecimiento mental. Las especialidades JA y los programas de manualidades cumplen este propósito. Se busca preparar a los menores y jóvenes adquiriendo conocimientos para la vida. Esto los habrá de entrenar para sobrevivir en un mundo afectado por cambios continuos. Pero su mayor contribución no consiste en prepararlos para esta vida, sino en hacerlos sabios en su preparación para la vida futura con Cristo en el cielo. Aquí estriba la gran diferencia entre el programa de Conquistadores y otras organizaciones de campismo.
2. En estatura... Crecimiento físico. Un buen programa de Conquistadores contemplará, por cierto, actividades que contribuyan al desarrollo físico de los menores. Debe promover la buena alimentación, el ejercicio, la temperancia, hábitos adecuados de salud y el buen uso de todos los recursos naturales que Dios ha puesto a nuestro alcance.
3. En gracia para con Dios... Crecimiento espiritual. El Club de Conquistadores tiene la finalidad de enseñar a nuestros menores a vivir como ciudadanos del reino de los cielos y como embajadores de Dios en la tierra haciendo énfasis en que la vida cristiana no consiste en un estado de arrobamiento místico como lo promueven muchos de los movimientos religiosos modernos, sino en una experiencia tan personal con Jesucristo que mueva a la testificación. Es por eso que se promueven las actividades que contribuyen a formar hábitos de devoción personal, de oración, de estudio de la Biblia y de servicio misionero.
4. En gracia para con los hombres... Crecimiento social. El Club de Conquistadores enseña a los **muchachos** a vivir de manera aceptable ante la



sociedad. Los motiva a ser buenos ciudadanos y buenos compañeros. Jovencitos dispuestos a servir y ayudar al prójimo.

### Una filosofía distinta a la de otras organizaciones de niños

La filosofía del Club de Conquistadores tiene una significación teológica muy profunda. Es singular. Por tal razón resulta prácticamente imposible comparar nuestro programa con otros movimientos que se han dedicado al entrenamiento de niños.

La organización de los niños exploradores (boy scouts) comenzó con veinte chicos en un campamento experimental en 1907 (cinco años después de organizadas las sociedades de menores en la iglesia Adventista, 1902). Dicho campamento fue organizado por Baden-Powell quien demostró que su sistema de entrenamiento y sus métodos atraían a la juventud y que realmente daban resultado. La única intención de Baden-Powell fue proporcionar *un método para entrenar niños*. Aunque admiramos mucho sus ideales y sus principios, no alcanzan nuestros objetivos ni concuerdan plenamente con la filosofía del ministerio juvenil Adventista. Porque mientras ellos sólo entrenan a los muchachos a prepararse para sobrevivir en esta tierra, nosotros procuramos hacer eso mismo sin dejar a un lado nuestra nobilísima motivación: de *asegurarnos que también vivan en el reino de los cielos.*<sup>1</sup>

## **Objetivos del club**

### ✓ Objetivos espirituales

Todas las actividades del club ofrecen la oportunidad de guiar la atención hacia los valores morales. Directa e indirectamente los dirigentes ayudan a los niños a desarrollar cualidades nobles tales como: honradez, sinceridad, reverencia, diligencia, cortesía, veracidad, obediencia y pureza.

Los miembros del Club de Conquistadores se encuentran en una edad favorable para ingresar a las filas del Capitán Jesús y a la iglesia. El propósito primordial del club es el de guiar a nuestra juventud a una sincera dedicación y a vivir en armonía con las normas cristianas. Para alcanzar estos objetivos, los consejeros organizarán actividades que tiendan a implantar amor en los corazones de los niños, devoción a Dios y el deseo de prestar un servicio desinteresado a sus semejantes.

### Objetivos primordiales: salvación y servicio

La prioridad del programa de Conquistadores de la Iglesia Adventista del Séptimo Día es contribuir a la salvación de los menores y en prepararlos para servir a la sociedad y a la iglesia misma. Cuando se pierden de vista estos objetivos fundamentales es fácil concentrarse en actividades físicas, campamentos, uniformes y en la maquinaria del funcionamiento del club. Crear nuevos programas sólo con el afán de que haya nuevas ofertas, pero sin tener en mente estos objetivos primordiales es desviar los esfuerzos del Departamento de Jóvenes. Lo que queremos decir con esto es que nuestros esfuerzos no deben concentrarse tanto en programas o actividades sino en lograr que se cumplan tales objetivos.

### ✓ Objetivos específicos

- ✓ 1. Proveer un programa positivo de recreación que tenga como centro la iglesia.
- ✓ 2. Desarrollar en los niños un carácter noble y una buena ciudadanía.
- ✓ 3. Promover las clases.



- ✓ 4. Orientar a los niños en su desarrollo físico, mental, social y espiritual.
- ✓ 5. Orientar a los niños en servicio misionero activo.

## Énfasis

El énfasis de nuestro ministerio en favor de los Menores de la iglesia debe estar centrado en las acciones que impliquen un reavivamiento, la recuperación de miembros, la evangelización y la atención espiritual.

### Reavivamiento

Necesitamos idear programas que conduzcan al reavivamiento de nuestros menores. Si hacemos nuestra parte en esta obra, pronto tendremos una generación de jóvenes entregados a Jesús y comprometidos con su obra.

### Recuperación

Debemos hacer esfuerzos constantes por atraer a aquellos muchachos que han dejado de ir a la iglesia. Hay que utilizar así el Club de Conquistadores como un medio para rescatar a los desanimados.

### Evangelización

En el ministerio que realizamos en favor de los conquistadores debemos asegurarnos de que estamos actuando como evangelistas al conducir a los menores a los pies de Cristo necesitamos educarlos y entrenarlos para el servicio y proporcionarles oportunidades de participar en la tarea de la evangelización.

### Atención espiritual

Debemos proporcionar a los menores un permanente crecimiento espiritual y lograr que se consagren al Señor. La atención espiritual es la receta para lograr que los jóvenes permanezcan en la iglesia y para que crezcan en el Señor. Implica entrenar con cuidado paternal. Significa el amor que tenemos por los jóvenes, y nuestro interés en su salvación. Supone proveerles con nuestra vida un modelo que puedan imitar.

## Actividades del club

El programa del Club de Conquistadores gira alrededor de aquellas actividades edificantes que tanto agradan a los niños. En la preparación del programa se debe prestar atención especial al desarrollo armonioso de la mano, la mente y el corazón. Algunos de los campos de estudio se relacionan con la agricultura, las artes manuales, las aficiones, las artes domésticas, la naturaleza y la experimentación en diferentes campos. Al proseguir estos estudios, se ofrece al Conquistador la oportunidad de completar muchas de las especialidades y de compartir sus recursos con otros.

También las marchas, los campamentos, las caminatas, las excursiones, el estudio de la naturaleza, las reuniones sociales y otras actividades de interés especial para los niños forman parte del programa básico de un Club de Conquistadores. Aunque muchas de estas actividades son de índole secular, el vínculo de compañerismo y de amistad forjado entre el consejero y el niño, es un medio eficaz para lograr los objetivos espirituales.

---

<sup>1</sup> Malcolm J. Allen, ¿Conducción divina ó Presión Humana?, p. 137



## **Se necesitan dirigentes**

El programa de Conquistadores requiere los servicios de los jóvenes de más edad y de los adultos de la iglesia. Este es un campo de acción donde muchos podrán ofrecer una mayor contribución a la obra de Dios. Este curso ha sido preparado con el fin de adiestrar a los futuros dirigentes e impartirles los conocimientos que necesitarán para iniciar tan noble y elevada labor.

Para alcanzar el éxito como dirigentes se necesita una buena preparación. Un buen dirigente, además de cultivar las cualidades innatas que posee, necesita adquirir nuevos conocimientos por medio del estudio. De esta manera, aumentará el caudal de habilidades indispensables para una buena dirección. La edad comprendida entre los diez y los quince años es la época más importante y decisiva en la vida de toda persona. Por lo tanto, los dirigentes de menores deben estar capacitados para orientar a los niños en una forma provechosa.

Los líderes de los Conquistadores, de ser posible, deberían ser Guías Mayores investidos. Cuando por alguna razón no lo son, al menos debieran tomar este curso de entrenamiento.

## **Cualidades**

### Confianza

Confianza y compañerismo son palabras claves en la enseñanza y dirección de los menores. El proceso de enseñanza es retardado cuando los niños no simpatizan con sus consejeros. La confianza no puede ser comprada ni forzada. Esta se consigue por medio de la sinceridad, el compañerismo y el amor desinteresado.

### Positivismo

Las medidas positivas producen mejores resultados que las negativas. El trabajo de abrir caminos es de más valor que el de edificar barreras. Una muralla de órdenes negativas podrá reprimir temporalmente a los niños; pero no se obtendrá ningún progreso hacia una meta meritoria, a menos que se abra paso hacia adelante. Búsquese alguna frontera ignorada en un campo de acción provechoso e inspírese en los menores el deseo de luchar hasta alcanzar el triunfo. Aunque esto requerirá esfuerzo y disciplina, los resultados serán satisfactorios.

### Entusiasmo

Las estadísticas han demostrado que desde su nacimiento hasta los dieciocho años, el niño pasa un 40% del tiempo fuera del hogar y de la escuela. Sus actividades durante el tiempo libre determinan, a menudo, el valor y el destino que ellos den a la vida. ¡Cuán importante es contar con dirigentes cristianos, preparados y dispuestos a llenar esas horas con actividades que además de proporcionar alegría a los niños, los capacitarán para cumplir los deberes imprevistos del futuro!

### Desarrollo de las habilidades



Los dirigentes deben estar alerta intelectualmente. Deben desarrollar tantas habilidades como les sea posible. Los menores admiran a quienes pueden ejecutar trabajos con maestría; y respetan a quienes poseen diversas habilidades. El director que posee destreza para pintar un lindo cuadro, atar nudos con rapidez y que relata historias interesantes ganará rápidamente la admiración de los niños y podrá dirigirlos sin dificultad.

### Interés especial en la juventud

Un buen consejero debe cultivar el arte de ganar amigos. Debe sentir simpatía y amor por los niños y conocer el valor de un servicio abnegado. Los menores no tardarán en manifestar su aprecio hacia el consejero que les demuestre amistad. Ruskin dijo: "Cuando el amor y la pericia obran unidos, podéis esperar una obra maestra". El mayor gozo que puede experimentar un consejero es el de sentirse apreciado por los niños.

### El blanco espiritual es supremo

Los directores del Club de Conquistadores deben estar capacitados para proporcionar ayuda espiritual a cada niño. El blanco supremo de todas nuestras actividades es el de estimular a los niños a aceptar a Cristo. La edad oportuna para hacer las decisiones a favor de Cristo y de la iglesia es la de doce años. A medida que pasa ese período de la vida, disminuyen las posibilidades de hacer una decisión favorable.

## **Funciones del Director**

De preferencia el director debe ser un adulto que tenga interés en ayudar los jóvenes y que pueda resolver con simpatía y comprensión los problemas de los menores.

### Programar

Con la ayuda de su directiva el director debe planificar todas las actividades del club. Entre otras cosas debe tomar en cuenta: día de iniciación del club, ceremonia de inducción, recolección anual, retiros, días de campo para cumplir requisitos, caminatas, camporíes, campaña juvenil (voz de los menores u otro), programas de servicio a la comunidad, programas de testificación, etc. La última fecha que debe aparecer en el calendario es el día de la investidura. Es importante que esta programación sea aprobada por la junta directiva de la iglesia.

### Organizar

La organización es muy importante en toda empresa. El director debe preocuparse porque cada uno de sus programas esté debidamente organizado. La desorganización en un club provoca desánimo y pérdida de confianza. Esta es la razón por la que muchos clubes desaparecen después de haber surgido con gran entusiasmo.

### Dirigir

Para dirigir bien es importante que se deleguen las tareas del club. El líder del club debe recordar que dirigir no significa hacerlo todo, sino lograr que cada quien cumpla con la parte que le toca realizar.

### Supervisar

Para que los objetivos del club se cumplan es importante que cada miembro de la directiva cumpla con la tarea que se le ha asignado. Esta es la razón por la que el



director debe reunirse periódicamente con su directiva para evaluar los avances que se han tenido.

## **El subdirector**

Generalmente hay dos subdirectores: Uno encargado de los niños y el otro (una dama) encargada de las niñas. Cuando el director se ausenta uno de ellos se hace cargo de las reuniones del club. Uno de ellos debe estar encargado de supervisar que los conquistadores, asesorados por sus consejeros (as), avancen en el cumplimiento de los requisitos, el otro hace las veces de secretario-terorero, envía un informe trimestral a la asociación o misión y lleva registro de las finanzas del club.

## **Los instructores**

Estos también son nombrados por la directiva. Son los encargados de enseñar las clases de manualidades y las especialidades. Es importante que sepan desde el mismo inicio del club qué manualidad se impartirá y cuáles serán las especialidades que cumplirá cada clase.

## **Los consejeros**

Los consejeros y consejeras del club de conquistadores juegan un papel muy importante en el desarrollo de las actividades. Y no sólo eso, influyen positiva o negativamente en cada uno de los miembros. Por lo tanto, es de vital importancia que quienes tengan la función de dirigir a los muchachos sean personas confiables, con cierta madurez emocional y espiritual como para ser buenos conductores de los jóvenes. En caso de no ser Guías Mayores investidos por lo menos deberán tomar este curso de entrenamiento de 10 horas para líderes de conquistadores.

### El consejero como instructor

Una de las funciones del consejero es impartir conocimiento. Debe desarrollar habilidades para poder compartir con los muchachos las enseñanzas del club. En ningún momento el consejero debe pretender resolver todos los problemas relacionados con las actividades. No se trata de hacer las cosas por los muchachos sino hacer las cosas con los muchachos de tal suerte que ellos aprendan las técnicas para realizar ciertas tareas. Debe recordar que "estamos enseñando a vivir".

Un proverbio dice: "no le des pescado a tu hijo, mejor enséñale a pescar". Este es un gran mensaje para aquellos que trabajamos a favor de la juventud. En muchos hogares se priva a los jóvenes de la oportunidad de aprender a hacer las cosas. El consejero debe ocupar su posición de instructor-conductor dirigiendo a los muchachos, pero debe evitar hacer las cosas por ellos.

Pero... "Si los instructores no tienen el amor de Cristo en su corazón, no son idóneos para llevar las graves responsabilidades confiadas a quienes educan a los jóvenes... Su propio corazón insubordinado procura dominar; el sujetar a una disciplina tal el carácter y la mente plástica de los niños es dejar sobre ésta cicatrices y magulladuras que nunca se eliminarán" (Mente, Carácter y Personalidad, T1, p. 83).

### El consejero como motivador

Motivar: estimular, provocar deseo por algo, alentar para lograr lo deseado.



Sabemos por experiencia que el entusiasmo es contagioso; es por eso que al manejar una unidad con entusiasmo, inyectamos nueva vida al grupo. Ese contagio llegará, si no a todos, a la mayoría de nuestros miembros.

Cualquier consejero quisiera tener una unidad sobresaliente. Pero una unidad tal no es resultado de la casualidad. Tiene mucho que ver la manera como el consejero mira y trata a cada uno de sus conquistadores. Se deben buscar las estrategias adecuadas para motivar a los miembros de manera individual. Es importante tomar en consideración los siguientes puntos:

- Resaltar los logros individuales y del grupo.
- Resaltar el valor que existe en cada uno de los miembros de la unidad (resalte lo positivo de cada uno).
- Aplicar el principio de igualdad en las relaciones con los miembros de la unidad (es decir, tratar por igual a cada uno de los integrantes de la unidad).
- Trabajar con metas específicas para la unidad y, enseñar a los conquistadores a fijarse metas para la vida. Considere el siguiente pensamiento: "Una vida sin metas es una muerte viviente..." E. White (Mente, carácter y personalidad, p. 351).
- Echar mano de los más grandes poderes motivadores: la fe, la esperanza y el amor.
- Ver los obstáculos como oportunidades de crecimiento.

Ejercicio:

Cuando llegue al rincón de unidades salude con un sincero apretón de manos a todos y cada uno de los miembros de la unidad; hecho esto, pídale que ellos saluden a sus compañeros en la misma forma. Posteriormente, pídale que busquen algo que les agrade de un compañero, y que se lo digan. Todos y cada uno deben recibir una comunicación positiva. Después, cada integrante hará una pequeña lista de todas las cosas buenas que tiene en la vida.

#### El consejero como ejemplo

Es frecuente escuchar: "no importa que lleguemos tarde, al cabo el consejero siempre llega después de todos", "qué le hace que no lleve uniforme, después de todo tampoco la consejera lo lleva". Podríamos citar innumerables ejemplos; sin embargo, creo que podemos aceptar como realidad, que un consejero es un ejemplo, bueno o malo, pero lo es.

El consejero es el punto sobresaliente en la unidad. Es observado, imitado, criticado y admirado. Con sus actitudes, marca la pauta, el estilo y el ambiente que prevalecerá en la unidad y por ende en el club. No podemos evitarlo, cuando somos consejeros, somos ejemplos para seguir y nuestra responsabilidad es mucha.

El modelaje es una forma de enseñanza. El educador debe estar consciente de que está modelando para sus educandos. Lo que enseña es más que conocimientos, está enseñando con sus actitudes una manera de vivir, un estilo de ser y éste es un gran desafío para los consejeros quienes se convierten en educadores una vez que los padres confían a sus hijos en sus manos.

La Biblia nos habla de la gran responsabilidad que tenemos de ser un buen ejemplo para los más pequeños. Esto es tan importante para el cielo que existe una advertencia para aquellos que arruinan la vida de un niño. Parafraseando Mateo 18:6-7 el evangelista diría: "Y cualquiera que haga tropezar a alguno de estos



conquistadores que creen en mí, mejor le fuera que se le colgase al cuello una piedra de molino de asno, y que se le hundiese en lo profundo del mar. ¡Ay del mundo por los tropezos! Porque es necesario que vengan tropezos, pero ¡ay de aquel consejero por quien viene el tropiezo!

Ejercicio: Califíquese con la mayor sinceridad.

	Excelente	Muy bien	Bien	Aceptable	Pobre
Pulcritud					
Puntualidad					
Cortesía					
Dominio Propio					
Entusiasmo					
Responsabilidad					
Actitud positiva hacia la iglesia					
Amor					
Justicia					

Analice sus fallas y escriba cómo podrá remediarlas; acepte responsablemente la causa y el origen de las deficiencias que tengamos.

#### El consejero como evangelista

En el trabajo que realizamos en favor de los conquistadores necesitamos asegurarnos de que actuamos como evangelistas al conducir a los menores a los pies de Cristo, al hacer provisión para educarlos y entrenarlos para el servicio, y al proporcionarles oportunidades de participar en las tareas de la evangelización.

El consejero debe manifestar un profundo interés en el bautismo de cada uno de los miembros de su unidad. Debe conversar con ellos preguntándoles qué planes tienen al respecto. Sin ejercer presión de ninguna índole debe sembrar esa inquietud en cada uno de sus muchachos. En la mayoría de los casos, los niños que proceden de hogares cristianos, han aprendido a amar a Jesús y sólo están esperando una oportunidad para bautizarse.

Refiriéndose a los padres la Sierva del Señor escribió: "Padres, debéis comenzar a disciplinar las mentes de vuestros hijos en la más tierna edad, a fin de que sean cristianos... Cuidad de no estar arrullándolos sobre el abismo de la destrucción, con la errónea idea de que no tienen bastante edad para ser responsables, ni para arrepentirse de sus pecados y profesar a Cristo".

Luego agregó: "Los niños de ocho, diez y doce años ya tienen bastante edad para que se les hable de religión personal. No mencionéis a vuestros hijos algún período futuro en el que tendrán bastante edad para arrepentirse y crecer en la verdad. Si son debidamente instruidos, los niños, aun los de poca edad, pueden tener opiniones correctas acerca de su estado de pecado y en el camino de salvación por Cristo".

"Cuando llega el período más feliz de su vida, y en su corazón aman a Jesús y desean ser bautizados, obrad fielmente con ellos. Antes que reciban el rito, preguntadles si es su primer propósito en la vida trabajar para Dios. Entonces explicadles cómo principiar. Las primeras lecciones significan mucho. Con sencillez, enseñadles a prestar su primer servicio a Dios. Presentadles esta obra de la manera



que haga más fácil su comprensión. Explicadles lo que significa darse al Señor, haced exactamente lo que su Palabra indica, bajo el consejo de padres cristianos" (Conducción del Niño, págs. 463, 473).

### El consejero como mediador

Es común encontrar entre los clubes unidades divididas. Muchas veces los menores están separados entre sí por prejuicios; o simplemente porque dentro del grupo hay dos o más muchachos líderes que desean imponer su "estilo" a todos los demás compañeros. Es importante que los consejeros acabemos con cualquier muro de separación entre los miembros de nuestra unidad. Nuestros muchachos deben comprender que todos en la unidad son iguales, no hay ricos ni pobres, no hay inteligentes ni tontos, sino que todos tienen las mismas oportunidades de crecimiento.

Aquí se presentan algunas posibles soluciones para el consejero que tiene una unidad dividida:

- Hablar sobre la importancia de la unidad que es la que nos da fuerza como grupo.
- Mostrar disgusto por la intolerancia y agresividad de cualquier miembro.
- Detectar a los líderes (todos los consejeros tienen la idea de quiénes son los conquistadores de mayor carácter y magnetismo) e invitarlos al diálogo para capitalizar su liderazgo de tal forma que contribuya a la unidad del grupo.
- Evitar alianzas malignas (es decir, evitar que dos o tres muchachos se alíen contra alguien de la unidad o del club).
- Realizar actividades extracurriculares para fortalecer los lazos de compañerismo entre los miembros de la unidad. Este tipo de actividad contribuye de manera significativa a unir los corazones de los muchachos. Entre otras podemos mencionar, comer juntos un sábado de tarde, ir a juntos a una pista de patinaje, etc.

### El consejero como orientador y guía espiritual

Orientar es ayudar a encontrar la ruta, el camino que nos conducirá a lo que todos anhelamos; la felicidad y el éxito. Guiar, es ayudar a los demás para caminar sobre la ruta correcta, aquella que los llevará a su destino...

La función del consejero como orientador consiste en encauzar la creatividad, las energías y cada talento de los conquistadores hacia el crecimiento personal. Debe ser suficientemente claro con los miembros de su unidad cuando se está tomando el camino equivocado y debe explicar las razones. No debe apoyar un curso de acción que vaya en contra de los ideales JA por el simple hecho de que la mayoría lo apoya.

Por ejemplo, ¿qué debe hacer el consejero cuando....

- Escucha a sus muchachos hablando mal del director del club?
- Los miembros de su unidad quieren levantarse en la noche durante un campamento para tumbar carpas.
- Cuando se participa en una caminata y algún líder de la unidad sugiere tomar otra ruta diferente a la que están siguiendo los demás miembros del club.

El consejero es un guía espiritual porque muestra el camino de la salvación a cada uno de los muchachos. Los conduce con amor y los anima a permanecer en él. Pero para mostrarles el camino correcto debe él mismo estar muy cerca del Maestro. E. White dice al respecto: "Todo aquel que tenga algo que ver con la educación y



preparación de los jóvenes, necesita vivir muy cerca del gran Maestro, para participar de su Espíritu y manera de trabajar. Tiene que dar lecciones que afecten el carácter y la obra de toda la vida de aquellos a quienes instruye" (Mente, carácter y personalidad, T1, p. 83).

#### *El consejero como transmisor del valor del respeto*

- Respeto a las figuras de autoridad (incluyendo, padres y líderes de la iglesia)
- Respeto a los adultos (no les falta al respeto)
- Respeto a las cosas (no destruye)
- Respeto a la naturaleza (no acaba con ella)
- Respeto a las personas (no las lastima)

#### *El consejero como amigo*

Al hablar de un consejero, encontramos que es un amigo, es el amigo que alienta cuando se está triste o fatigado, es el que estimula dando reconocimiento franco, es el que marca el error sin intención de ofender o humillar. El consejero amigo consuela en las tristezas y comparte triunfos, grandes o pequeños. El consejero es el amigo que desvanece dudas, el que está firme en su lugar, donde a ciencia cierta sabemos que podemos encontrarlo.

Aquí la descripción que el doctor Jorge Jiménez Cantú hace de la amistad: "No hay malos amigos o buenos amigos, sólo hay amigos. En la amistad no hay medias tintas; o se es, o no se es amigo... un compañero es simplemente alguien que por diferentes circunstancias está presente en alguna actividad grupal, ahí sí cabe decir que hay buenos o malos compañeros; pero en la amistad no puede existir la duda. Un amigo no es alguien que nos adula; un amigo es el que aún exponiéndose a un posible enojo, nos dice con sinceridad cuando estamos tomando un camino equivocado... el amigo no es necesariamente el que nos frecuenta a diario, sino el que es constante en su afecto. Un amigo es el que está presente cuando lo necesitamos para compartir no sólo penas, sino alegrías; amigo no es el que consiente injusticias, amigo es el que nos habla cara a cara y con verdad" (El Arte de ser Maestro de Helen Hernández, p. 55-56).

#### ***Cualidades de un buen consejero***

- Tiene como blanco supremo la salvación de los muchachos
- Tiene celo misionero
- Tiene energía
- Tiene optimismo
- Tiene entusiasmo
- Tiene sentido de responsabilidad
- Tiene interés en la juventud
- Tiene iniciativa e ingenio
- Tiene firmeza de carácter
- Tiene un temperamento equilibrado
- Tiene afición por las actividades al aire libre
- Tiene interés en la naturaleza
- Tiene la habilidad de organizar
- Tiene amor por los niños
- Tiene la habilidad de transmitir confianza
- Tiene como prioridad la salvación de su alma



# RESOLUCION

CONSAGRAR MI VIDA AL MAESTRO CADA DÍA, Ser controlado por su Espíritu...

CONOCER MEJOR A LOS MENORES, Ellos necesitan ser comprendidos...

PLANEAR MI TRABAJO CUIDADOSAMENTE, Estoy formando vidas...

COOPERAR CON LOS DEMÁS, Nadie puede hacer un buen trabajo sin la ayuda de otros

VIVIR LO QUE ENSEÑO, Esto es más poderoso que el sermón de la mañana...

SER PACIENTE Y CARINOSO, Debiera evitar observaciones ásperas e impulsivas

SER IMPARCIAL, Conmigo mismo y con los demás

Adaptado



# CAPÍTULO III

## Cómo Organizar un Club de Conquistadores

---

Después de haber estudiado durante muchos años el problema de la delincuencia juvenil, el Sr. J. Edgar Hoover, director de la Oficina Federal de Investigación de los Estados Unidos, propone que abandonemos la idea de resolver este problema por medio de la corrección y que comencemos a resolverlo por medio de la prevención. Según el Sr. Hoover "la prevención requiere que el joven ocupe su tiempo en actividades sanas y provechosas. La enseñanza que dé énfasis a la importancia de una vida intachable, a un carácter firme y un cuerpo sano vale más que cualquier otra lección que el joven pueda aprender.

Cuando los niños y las niñas de nuestra iglesia descubran que "aquéllos para quienes Dios es lo primero, lo último y lo mejor, son las personas más felices del mundo, (Mensaje para los Jóvenes, pág. 35), no nos preocuparemos tanto con el temor de perderlos. La religión para que sea eficaz en la vida de los niños debe también ser atrayente. Esto puede lograrse si como dirigentes, enfatizamos las tres fases de la educación cristiana en proporciones equilibradas.

"Nuestro concepto de la educación tiene un alcance demasiado estrecho y bajo. Es necesario que tenga una mayor amplitud y un fin más elevado. La verdadera educación significa más que la prosecución de un determinado curso de estudio... Es el desarrollo armonioso de las facultades físicas, mentales y espirituales" (La Educación, pág. 11). Nuestra actitud al estudiar los problemas de nuestros niños, debe ser positiva. Existe el peligro, sin embargo, de que al tratar el aspecto físico y las actividades recreativas demos énfasis a la parte negativa, haciendo así que la religión tenga poco atractivo.

"Aunque se condenan las diversiones pecaminosas, como en verdad debe hacerse, que los padres, maestros y tutores de los jóvenes provean en su lugar placeres inocentes, que no mancillen ni corrompan la moral." (Consejos para los Maestros, pág. 255).

"Dedicad parte de vuestras horas libres a vuestros hijos, asociaos con ellos en sus trabajos y deportes, y conquistad su confianza." Ibid., pág.96.

En estas declaraciones se nos presenta un desafío y una solemne responsabilidad; pero a la vez, una magnífica oportunidad en el servicio cristiano. Por medio de la sana recreación es posible presentar un punto de vista positivo. Entonces, no será necesario amonestar constantemente a los jóvenes en cuanto a las diversiones mundanas y los placeres que la iglesia condena. Un "sí" suena mejor a los oídos que un "no".

Ese es el propósito del Club de Conquistadores: Orientar a los menores por la senda de la verdad y ayudarles a emplear su entusiasmo y energía juvenil a favor de Cristo.

### Pasos para la Organización

#### 1. Solicitar consejo al Pastor de la iglesia.

El pastor es el responsable ante las organizaciones superiores de todo lo que ocurre en su iglesia. Sin lugar a dudas tendrá interés en apoyar la iniciativa de formar el Club de Conquistadores y de organizar a los menores. Quien tenga la iniciativa debe tener en consideración que la asignación del director corresponde a la Junta Directiva de la



iglesia y que puede ser que se nombre a alguien ajeno a su persona. Esto no debe desanimarlo, si tiene un verdadero interés en los muchachos apoyará a quien sea nombrado.

2. Presentar el plan a la Junta de la Iglesia: Es necesario que la Junta de Iglesia autorice la organización del club para que éste cuente con todo el apoyo que se necesita.

3. Informar a la congregación durante el Culto Divino: Es necesario informar a la feligresía de la iglesia en cuanto a la organización de un Club de Conquistadores, los objetivos del mismo y las ventajas que representa. Se debe escoger una persona capacitada que presente ante los miembros cuán necesario e importante es la organización del club. Esa persona podría ser: el Director de Jóvenes de la unión, el Director de Jóvenes de la asociación/misión, el pastor de la iglesia o un obrero del campo local que haya sido invitado por el pastor. Se recomienda hacer esta presentación el sábado de mañana a la hora del Culto Divino.

4. Convocar una reunión especial para el sábado de tarde: A esta reunión deben asistir todos aquellos interesados en la organización de un Club de Conquistadores. Debe invitarse a todos los Guías Mayores, padres de niños de edad primaria, maestros --de escuelas públicas y de escuelas de iglesia, maestros del departamento primario de la escuela sabática y a todo miembro adulto que tenga aficiones que sean de interés para los niños. Se debe aprovechar esa ocasión para ofrecer más detalles sobre las actividades del club y su organización. También se recomienda invitar a los miembros de un club vecino para que ellos presenten el uniforme del club y demuestren algunas de las habilidades de los Conquistadores.

5. Solicitar ayuda al Director del Departamento de Jóvenes de la asociación/misión: El Director del Departamento de Jóvenes de la asociación/misión es el director de todos los clubes de Conquistadores del campo. Sin lugar a dudas manifestará un profundo interés en colaborar en la formación del nuevo club de su sección.

6. Enseñar la Unidad Básica del CURSO DE PREPARACIÓN PARA CONSEJEROS: Bajo la dirección del director se debe presentar un curso de capacitación en el vecindario de la iglesia o en otro lugar cercano a los que deseen asistir al mismo. Conociendo que el buen funcionamiento del club depende en gran medida de la preparación que poseen sus dirigentes, el director se encargará de dirigir ese cursillo a fin de entrenar el mayor número posible de directores, consejeros e instructores. Este curso requiere un mínimo de 10 horas de clase; pero en la actualidad tenemos material disponible para completar otras 50 horas de capacitación especial.

7. La iglesia elige el director y los subdirectores: Al finalizar el curso de capacitación, la Junta de la Iglesia debe seleccionar --entre las personas capacitadas para dirigir-- un director y dos subdirectores, y recomendarlos a la iglesia. Después que la iglesia haya nombrado a estas personas, se reunirá la Junta Directiva del club.

8. La Comisión Directiva elige a los consejeros e instructores: Los miembros de la Comisión Directiva son: el pastor de la iglesia, el director de la Sociedad de Jóvenes, el secretario-tesorero, el director y los subdirectores del club. El director del club es el presidente de esta comisión, la cual se encargará de elegir a los consejeros e instructores, y de establecer las normas y reglamentos básicos para el buen funcionamiento del club.



9. El Personal Directivo organiza el programa: Este debe ser considerado el paso más importante en la organización. La elaboración del programa consiste en hacer planes de largo alcance con el fin de impulsar y mantener vivos los objetivos del club durante los meses futuros. Un sabio reconocimiento de las características de los adolescentes ayudará al personal del club a dividir el programa total del año, en tres o cuatro secciones. En cada una de estas secciones se enfatizará una fase especial del programa del año; lo cual dará flexibilidad al programa y permitirá que se introduzcan nuevas ideas entre un período y otro. Cada reunión debe ser minuciosamente planeada.

10. Los miembros del personal directivo se preparan, y obtienen sus uniformes. El director, los subdirectores, el secretario-tesorero, los consejeros y los instructores componen el personal del club. Los mismos deben reunirse con regularidad para hacer los planes y a fin de prepararse a sí mismos para la dirección del club. Esto les ofrecerá la oportunidad de familiarizarse con los objetivos y las actividades del club, y les ayudará a conocer mejor sus responsabilidades. Todos los miembros del Personal deben usar el uniforme de los Conquistadores y portar las insignias correspondientes.

11. Admisión de los Conquistadores: Ahora, el personal del club se estará preparado para dar la bienvenida a los niños que deseen pertenecer al club. Los primeros nueve pasos en la organización tomarán de tres a seis meses. Durante ese tiempo de preparación se recomienda hacer circular la noticia de la organización del club por medio de la escuela sabática, la escuela y los miembros adultos de la iglesia. También deben distribuirse solicitudes de admisión y anunciarse la fecha para la primera reunión. Se recomienda invitar en la primera reunión a los miembros de un club vecino para que ellos presenten algunos de los proyectos realizados por los Conquistadores. En esa ocasión se debe presentar a los nuevos miembros del personal directivo del club y mencionar algunas de las actividades que hayan preparado para el grupo. Si algunos de los niños traen la solicitud de admisión firmada por sus padres, éstas deben ser recibidas a fin de someterlas a estudio durante las próximas dos semanas. Luego se celebrará la ceremonia de iniciación de los miembros y se hará entrega oficial de las tarjetas de miembro.

12. Se organizan las unidades y se enfatiza el uso del uniforme: En la tercera reunión del club deben organizarse las unidades y asignarse los consejeros correspondientes. Durante los primeros meses, nuevos miembros continuarán ingresando al club. Por lo tanto, se recomienda, al principio, asignar tres o cuatro niños a cada unidad; para que los nuevos miembros que lleguen puedan unirse a la unidad que mejor armonice con su desarrollo físico y mental. Para esa fecha la gran mayoría de los niños debe poseer sus uniformes. Es conveniente enfatizar en las solicitudes de ingreso que cada miembro tenga su uniforme a los sesenta días de haber ingresado al club. También se debe requerir el uso de las insignias, las cuales se consideran parte del uniforme.

## **Voto y Ley de los Conquistadores**

Es importante que los líderes de los Conquistadores conozcan bien de memoria el voto y la ley.

### **Voto**

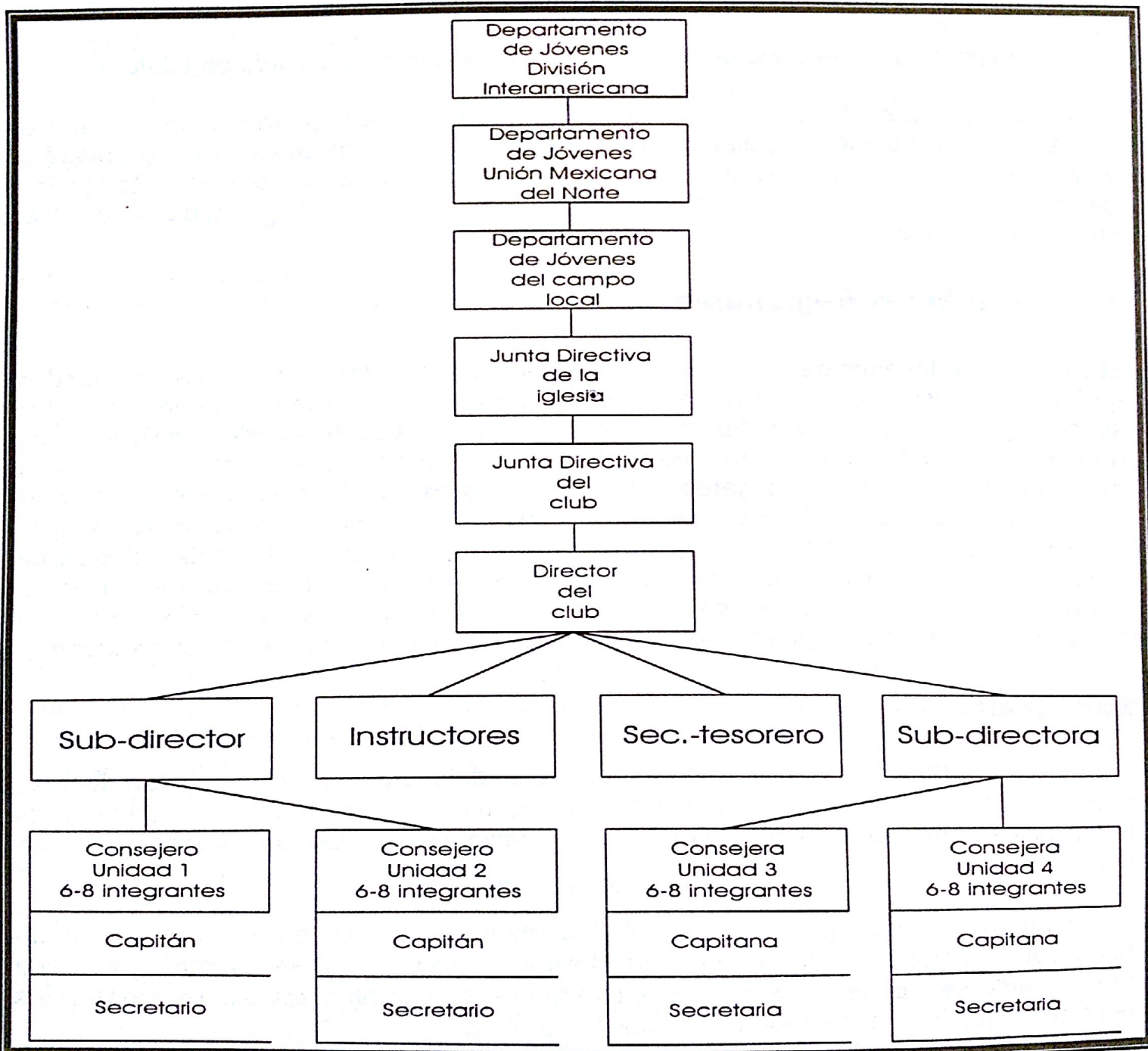
Por la gracia de Dios seré puro, bondadoso y leal; guardaré la ley del Conquistador, seré siervo de Dios y amigo de la humanidad.



La Ley del Conquistador me manda:  
 Observar la devoción matutina  
 Cumplir con la parte que me toca  
 Cuidar mi cuerpo  
 Tener una mirada franca  
 Ser cortés y obediente  
 Andar con reverencia en la casa de Dios  
 Conservar una canción en el corazón  
 Trabajar para Dios

## Organización Básica

El siguiente es un esquema del plan básico que se recomienda para la organización de un Club de Conquistadores.





## La Elección de los Dirigentes

Toda persona que tenga interés en que se organice en su iglesia un Club de Conquistadores debe comunicarse con el director de la asociación o misión. La Junta Directiva de la Iglesia, en concilio con el director, elegirá al director y a los subdirectores del club por el término de un año. Estos nombramientos serán aprobados por la iglesia. Al celebrarse las próximas elecciones anuales de ésta última, se elegirá una nueva directiva para el club.

Después de haberse elegido el director y los subdirectores, se formará la Comisión Directiva del club. Esta comisión se encargará de hacer los planes, administrar las finanzas y programar las actividades del club. Serán miembros de esta comisión las siguientes personas:

1. El director (presidente)
1. Los subdirectores
2. El secretario-tesorero
3. El director de la Sociedad de Jóvenes
4. El pastor de la iglesia
5. Los maestros de la escuela de iglesia que enseñen del quinto grado en adelante.

Todos los miembros del cuerpo directivo deben reunirse con regularidad para trazar los planes y organizar los programas. Puede invitarse a todos los consejeros de unidad a estas reuniones de planeación. Su presencia enriquecerá los planes. Todos los miembros de este cuerpo directivo deben estar presentes 15 minutos antes del comienzo de cada reunión.

## Organizaciones Regionales

El Director de Jóvenes de la asociación o misión es el director de todas las actividades que los Conquistadores realicen dentro de su territorio. Por lo tanto, se debe solicitar su consejo para las actividades del club. Cuando se trazan planes y proyectos de mayor alcance y que involucren a otros clubes debe informarse al director e invitarse a que participe. En algunos lugares el director de la asociación/misión deseará formar una organización regional. Esta celebrará congresos regionales cada dos o tres meses, campamentos y exhibiciones de los trabajos manuales. Cuando es factible el plan de tener una organización regional, los directores de los clubes que la integran juntamente con los pastores de las iglesias y el director de la asociación/misión nombrarán un director regional y un subdirector que actuará como secretario-tesorero.

## Las Finanzas

Para que un Club de Conquistadores funcione debidamente, se necesitan fondos. Corresponde a la Comisión Directiva buscar los medios para proveer al máximo las finanzas para el evangelismo juvenil. Las principales fuentes de ingreso serán las siguientes:

1. Donativos Particulares: Algunos de los miembros de la iglesia que no puedan participar y colaborar con el club en forma personal, podrán prestar su ayuda financieramente. Es importante que la directiva presente bien sus planes y proyectos para que estos hermanos sean motivados a participar.



2. Proyectos benéficos: Tales como ofrendas especiales, venta de revistas, venta de los trabajos manuales.

3. Ofrendas: La iglesia puede dedicar al club las ofrendas que se recojan el Día del Conquistador y subvencionar al club de su presupuesto para gastos de iglesia.

#### 4. Cuotas de los miembros:

- Cuota de Ingreso: Al entregar su solicitud de ingreso, cada niño debe pagar la cuota de ingreso que haya sido establecida.
- Cuotas regulares: Se debe fijar una cuota mensual que no sea gravosa. Los consejeros deben formular un presupuesto sencillo. Algunos clubes prefieren establecer cuotas semanales y es correcto. El Conquistador que paga regularmente su cuota, desarrollará rasgos sanos de responsabilidad y economía; sentido de independencia y confianza en sí mismo.
- Cuotas especiales: Cada Conquistador debe pagar los materiales que utiliza en la clase de artes manuales y su cuaderno de trabajo. Cada uno es responsable por la compra de su uniforme (La directiva buscará la manera de ayudar a los miembros pobres). No se deben financiar las excursiones con los fondos regulares del club.

Para disponer de los fondos del club se necesitará la aprobación de la Comisión Directiva. El secretario-tesorero llevará un registro exacto de los ingresos y egresos del club, y estará preparado para presentar un informe financiero cuando se le solicite.

Los fondos del club se emplearán en la compra de equipo para primeros auxilios, campamentos, artes manuales, libros, revistas, bandera, banderines y premios. Para mayor seguridad se aconseja que los fondos se dejen bajo la custodia del tesorero de la iglesia.

## Reuniones del Club

Después que se nombra la Junta Directiva, se eligen los consejeros e instructores y se les asignan sus responsabilidades, el siguiente paso es la organización del programa para las reuniones. Cada reunión debe estar repleta de actividades interesantes. Es indispensable la puntualidad y una cuidadosa ejecución de los planes.

A continuación se presentan dos programas sugerentes para las reuniones del club. Aunque estos programas pueden ser cambiados de acuerdo a las circunstancias locales de cada club, se aconseja abarcar todas las fases de un programa modelo a fin de lograr el equilibrio que se desea en el desarrollo de las actividades. Si se mantiene el desarrollo del programa sin interrupción se evitarán muchos de los problemas disciplinarios.

### PROGRAMA No. 1 (hora y media)

Apertura	15 minutos
Toque del silbato y formación	2 "
Honores a las banderas	5 "



## La Elección de los Dirigentes

Toda persona que tenga interés en que se organice en su iglesia un Club de Conquistadores debe comunicarse con el director de la asociación o misión. La Junta Directiva de la Iglesia, en concilio con el director, elegirá al director y a los subdirectores del club por el término de un año. Estos nombramientos serán aprobados por la iglesia. Al celebrarse las próximas elecciones anuales de ésta última, se elegirá una nueva directiva para el club.

Después de haberse elegido el director y los subdirectores, se formará la Comisión Directiva del club. Esta comisión se encargará de hacer los planes, administrar las finanzas y programar las actividades del club. Serán miembros de esta comisión las siguientes personas:

1. El director (presidente)
1. Los subdirectores
2. El secretario-tesorero
3. El director de la Sociedad de Jóvenes
4. El pastor de la iglesia
5. Los maestros de la escuela de iglesia que enseñen del quinto grado en adelante.

Todos los miembros del cuerpo directivo deben reunirse con regularidad para trazar los planes y organizar los programas. Puede invitarse a todos los consejeros de unidad a estas reuniones de planeación. Su presencia enriquecerá los planes. Todos los miembros de este cuerpo directivo deben estar presentes 15 minutos antes del comienzo de cada reunión.

## Organizaciones Regionales

El Director de Jóvenes de la asociación o misión es el director de todas las actividades que los Conquistadores realicen dentro de su territorio. Por lo tanto, se debe solicitar su consejo para las actividades del club. Cuando se trazan planes y proyectos de mayor alcance y que involucren a otros clubes debe informarse al director e invitarse a que participe. En algunos lugares el director de la asociación/misión deseará formar una organización regional. Esta celebrará congresos regionales cada dos o tres meses, campamentos y exhibiciones de los trabajos manuales. Cuando es factible el plan de tener una organización regional, los directores de los clubes que la integran juntamente con los pastores de las iglesias y el director de la asociación/misión nombrarán un director regional y un subdirector que actuará como secretario-tesorero.

## Las Finanzas

Para que un Club de Conquistadores funcione debidamente, se necesitan fondos. Corresponde a la Comisión Directiva buscar los medios para proveer al máximo las finanzas para el evangelismo juvenil. Las principales fuentes de ingreso serán las siguientes:

1. Donativos Particulares: Algunos de los miembros de la iglesia que no puedan participar y colaborar con el club en forma personal, podrán prestar su ayuda financieramente. Es importante que la directiva presente bien sus planes y proyectos para que estos hermanos sean motivados a participar.



2. Proyectos benéficos: Tales como ofrendas especiales, venta de revistas, venta de los trabajos manuales.

3. Ofrendas: La iglesia puede dedicar al club las ofrendas que se recojan el Día del Conquistador y subvencionar al club de su presupuesto para gastos de iglesia.

4. Cuotas de los miembros:

- Cuota de ingreso: Al entregar su solicitud de ingreso, cada niño debe pagar la cuota de ingreso que haya sido establecida.
- Cuotas regulares: Se debe fijar una cuota mensual que no sea gravosa. Los consejeros deben formular un presupuesto sencillo. Algunos clubes prefieren establecer cuotas semanales y es correcto. El Conquistador que paga regularmente su cuota, desarrollará rasgos sanos de responsabilidad y economía; sentido de independencia y confianza en sí mismo.
- Cuotas especiales: Cada Conquistador debe pagar los materiales que utiliza en la clase de artes manuales y su cuaderno de trabajo. Cada uno es responsable por la compra de su uniforme (La directiva buscará la manera de ayudar a los miembros pobres). No se deben financiar las excursiones con los fondos regulares del club.

Para disponer de los fondos del club se necesitará la aprobación de la Comisión Directiva. El secretario-tesorero llevará un registro exacto de los ingresos y egresos del club, y estará preparado para presentar un informe financiero cuando se le solicite.

Los fondos del club se emplearán en la compra de equipo para primeros auxilios, campamentos, artes manuales, libros, revistas, bandera, banderines y premios. Para mayor seguridad se aconseja que los fondos se dejen bajo la custodia del tesorero de la iglesia.

## Reuniones del Club

Después que se nombra la Junta Directiva, se eligen los consejeros e instructores y se les asignan sus responsabilidades, el siguiente paso es la organización del programa para las reuniones. Cada reunión debe estar repleta de actividades interesantes. Es indispensable la puntualidad y una cuidadosa ejecución de los planes.

A continuación se presentan dos programas sugerentes para las reuniones del club. Aunque estos programas pueden ser cambiados de acuerdo a las circunstancias locales de cada club, se aconseja abarcar todas las fases de un programa modelo a fin de lograr el equilibrio que se desea en el desarrollo de las actividades. Si se mantiene el desarrollo del programa sin interrupción se evitarán muchos de los problemas disciplinarios.

### PROGRAMA No. 1 (hora y media)

Apertura	15 minutos
Toque del silbato y formación	2 "
Honos a las banderas	5 "



Himno de los Conquistadores	1	"
Oración	1	"
Repetir el Voto y la Ley del Menor	1	"
División en unidades (pasar lista cobrar la cuota, planear las actividades para el mes).	5	"

<u>Cuerpo</u>	69	"
Relato o charla - Ideales de los MA (alternado con las clases MA)	14	"
Marchas, juegos o ejercicios	15	"
Clase de artes manuales y/o proyectos especiales	40	"
<u>Clausura</u>	6	"
Arriar la bandera	4	"
Anuncios y palabras finales del director	1	"
Himno de los Conquistadores y oración	1	"

## PROGRAMA No. 2 (dos horas)

<u>Apertura</u>	(idéntico al programa No. 1)	15 minutos
<u>Cuerpo</u>		99 "
Ideales de los MA (relato o charla)	14	"
Clases MA o actividades especiales	15	"
Marchas juegos o ejercicios	20	"
Clase de artes manuales	45	"
Recoger los materiales	5	"
<u>Clausura</u>	(idéntica al programa No. 1)	6 "

¡Muy bien, amigo director! Si ha captado claramente la idea general con relación a la organización básica del club y reconoce su responsabilidad de impartir los objetivos del mismo a la juventud de su iglesia; con toda seguridad su club será vigoroso y activo.

## Iniciación del Club

Debe hacerse amplia propaganda con relación a la primera reunión del club. Para este fin se recomienda utilizar los siguientes medios:

1. Anuncios en la iglesia
2. Avisos en el boletín de la iglesia con tres semanas de anticipación
3. Avisos en la escuela de iglesia
4. Distribución de volantes
5. Avisos en los departamentos de menores de la Escuela Sabática
6. Reuniones especiales con los padres
7. En el Culto Divino (un sermón especial sobre el hogar cristiano o la necesidad del evangelismo infantil y juvenil).



### ¿Quiénes serán admitidos?

Los niños y las niñas que están cursando el quinto grado de primaria o que tengan diez o más años de edad podrán admitirse en el Club de Conquistadores. Los niños menores de diez años no deben ser inscritos porque al hacerlo, menguará el interés de los miembros de más edad que pertenecen al club.

Todo Conquistador debe estar dispuesto a vivir en conformidad con los principios de la Ley y el Voto de los Conquistadores. El Club de Conquistadores es primordialmente una organización para los niños adventistas; sin embargo, un número limitado de niños no adventistas puede ser admitido. En ciertos casos especiales, y como un proyecto "Comparte tu Fe", un grupo, de Guías Mayores puede formar un Club de Conquistadores con niños no adventistas.

Con el fin de que la membresía continúe en aumento, se debe animar a los niños a que lleven sus amigos a las reuniones. Se podrá ofrecer un premio al Conquistador que dentro de cierto tiempo lleve el mayor número de candidatos.

## **La Primera Reunión**

Lugar: Las reuniones del club pueden realizarse en un hogar particular, en un taller, en un gimnasio, en un garaje que sea amplio o en el salón dedicado a las actividades sociales de la iglesia. Es indispensable tener un lugar especial para las reuniones, pues esto contribuirá a la estabilidad, puntualidad y a que se mantenga el interés de los miembros.

Tiempo: El club debe reunirse una vez por semana. Algunos clubes alternan un sábado con un domingo considerando los requisitos para las clases. Otros se reúnen sólo los domingos. Cualquiera de las dos alternativas es factible. Es muy importante celebrar las reuniones con regularidad y sin interrupción para que no mengüe el interés de los niños.

Duración: Al iniciarse el club conviene que las reuniones no duren más de hora y media. Cuando el tiempo no sea suficiente para el desarrollo de todas las actividades, entonces las reuniones podrán prolongarse durante dos horas. El personal directivo del club debe reunirse quince minutos antes de la hora citada con el fin de repasar el bosquejo del programa y tener algunas oraciones pidiendo la ayuda y dirección de Dios en la reunión de ese día. Comience a tiempo, a la hora exacta. Si a la hora de comenzar no hay suficientes niños presentes, ocupe el tiempo con marchas u otras actividades mientras lleguen los demás. Cuando lleguen los retrasados insinúe discretamente que esa tardanza no se les tomará en cuenta, por ser la primera vez; pero que deben recordar que los Conquistadores siempre deben llegar a tiempo.

A menos que el director del club tenga experiencia, será conveniente que el director de la asociación/misión dirija las tres primeras reuniones, especialmente si la asistencia es numerosa. Es recomendable iniciar el club con la mayor asistencia posible. El ánimo de los niños disminuye cuando la asistencia es baja. Además, si los nuevos miembros continúan llegando con atraso será más difícil la organización de la unidades.

Cuando el candidato a miembro asiste por primera vez al club, se le entrega un formulario de solicitud de ingreso. Él llevará ese formulario a su casa para que sus padres lo firmen y lo traerá de vuelta a la próxima reunión del club.



Emplee algún medio de motivación para lograr que todos los miembros del club obtengan sus uniformes durante las primeras cinco semanas después de la organización. Prometa alguna excursión especial para los que tengan sus uniformes para una fecha determinada. Cuando todos los miembros del club estén uniformados debe hacerse una presentación pública de los niños, en la iglesia o en la Sociedad de Jóvenes.

## **Las clases**

Las clases básicas de los Conquistadores son seis:

- a) Amigo (debe tener 10 años de edad y/o estar en 5to. grado de primaria).
- b) Compañero (debe tener 11 años de edad y/o estar en 6to. grado de primaria).
- c) Explorador (debe tener 12 años de edad y/o estar en 1º. de secundaria).
- d) Orientador (debe tener 13 años de edad y/o estar en 2º. de secundaria).
- e) Viajero (debe tener 14 años de edad y/o estar en 3º. de secundaria).
- f) Guía (debe tener 15 años de edad y/o estar en 1º. de preparatoria).

## **Organización de las Unidades**

Las unidades deben ser organizadas en la segunda reunión del club. Una vez organizadas las mismas, se podrán comenzar las clases de artes manuales.

A continuación se presentan algunos métodos que se recomiendan en la organización de las unidades. Cada director escogerá el método que mejor se adapte a la situación local de su club.

A. La Junta Directiva estudia la lista de los miembros del club, divide los nombres en grupos de seis u ocho y asigna un consejero a cada grupo. Aunque este método es antidemocrático y algunos de los niños quedarán descontentos; aquí se presenta la oportunidad de dividir los niños en grupos de acuerdo al criterio de los miembros de la directiva y esto hará posible un mejor control de la disciplina.

B. Una semana antes de la organización de las unidades, el director pide a los niños que escriban en un papel los nombres de dos amigos con quienes les gustaría salir a una excursión; y el nombre de un amigo que él considere capaz de dirigir al grupo. Al hacer la distribución de las unidades, los dirigentes tratarán de organizar los grupos de acuerdo a las preferencias de los niños; pero al mismo tiempo se separarán las agrupaciones indeseables. En la próxima reunión el director leerá la lista de las unidades y de los consejeros correspondientes. Entonces, cada unidad se reunirá para elegir los oficiales y el nombre que darán a su unidad.

C. Se asignan los conquistadores de acuerdo a la clase en que estarán. Esto facilita bastante el trabajo a la hora de avanzar en requisitos. Los Amigos con los Amigos, los Compañeros con los Compañeros, etc.

El nombre para la unidad puede ser tomado de la Biblia o el nombre de algún personaje famoso o explorador. También puede ser el nombre de un pájaro, flor, árbol o animal. El consejero debe orientar a su unidad en la elección del nombre tomando en consideración el nombre del club.



## **Objetivos de la unidad**

El director debe aprovechar cada oportunidad para infundir buen ánimo y entusiasmo en las unidades. Se deben encomendar diferentes responsabilidades y tareas a las unidades; de modo que todos los miembros puedan colaborar en un determinado proyecto. Los objetivos que se persiguen por medio de la organización de las unidades son los siguientes:

1. Ayudar a los niños a desarrollar sentimientos de unidad y camaradería.
2. Facilitar el orden y la disciplina.
3. Facilitar la ejecución de las tareas y el desarrollo de los planes.
4. Ayudar a los niños a desarrollar habilidades para dirigir.

## **Oficiales de la unidad**

A fin de ayudar a los menores a desarrollar habilidades para dirigir y ofrecerles la oportunidad de llevar mayores responsabilidades, el consejero y los miembros de la unidad elegirán los siguientes oficiales:

*El Capitán:* Debe ser un ejemplo por su espíritu de cooperación en las actividades del club. En ocasiones especiales, portará el banderín de la unidad y se encargará de escribir, para el periódico del club, artículos sobre las actividades realizadas por su unidad. Se recomienda elegir el capitán por un período de tres meses, a fin de dar a otros miembros del grupo la oportunidad de desempeñar este cargo y desarrollar sus habilidades.

*El Secretario:* Será responsable de informar la asistencia de los miembros de su unidad al secretario del club, cobrará las cuotas y entregará el dinero al tesorero del club. También se recomienda elegir al secretario cada tres meses.

## **Uniando a los Conquistadores de la sección**

Un método extraordinario para levantar el entusiasmo es ponerse de acuerdo con algún club cercano de la asociación/misión para pasar un día festivo juntos. Es importante que los pastores y las juntas directivas de los distritos involucrados estén de acuerdo en el plan. Esta actividad fomenta las buenas relaciones entre los miembros de los clubes y ayuda a terminar con el espíritu de rivalidad que muchas veces surge entre los Conquistadores. Se debe tener mucho cuidado en la planeación del programa para que éste incluya actividades en donde los muchachos de ambos clubes puedan trabajar juntos. No debe olvidarse que uno de los propósitos de la reunión es acercar a los jovencitos no haciendo diferencia de qué club es cada uno. A la hora de realizar los eventos se debe procurar formar grupos heterogéneos.

Da espléndidos resultados realizar una actividad como ésta dos meses después del comienzo del año escolar, pues esto estimulará a los niños a preparar sus uniformes y ayudará a los clubes a comenzar con entusiasmo.

## **Uniforme oficial**

El uniforme oficial del Club de Conquistadores es el que ha sido designado por el Departamento de Jóvenes de la División Interamericana para su territorio.



Emplee algún medio de motivación para lograr que todos los miembros del club obtengan sus uniformes durante las primeras cinco semanas después de la organización. Prometa alguna excursión especial para los que tengan sus uniformes para una fecha determinada. Cuando todos los miembros del club estén uniformados debe hacerse una presentación pública de los niños, en la iglesia o en la Sociedad de Jóvenes.

## **Las clases**

Las clases básicas de los Conquistadores son seis:

- a) Amigo (debe tener 10 años de edad y/o estar en 5to. grado de primaria).
- b) Compañero (debe tener 11 años de edad y/o estar en 6to. grado de primaria).
- c) Explorador (debe tener 12 años de edad y/o estar en 1º. de secundaria).
- d) Orientador (debe tener 13 años de edad y/o estar en 2º. de secundaria).
- e) Viajero (debe tener 14 años de edad y/o estar en 3º. de secundaria).
- f) Guía (debe tener 15 años de edad y/o estar en 1º. de preparatoria).

## **Organización de las Unidades**

Las unidades deben ser organizadas en la segunda reunión del club. Una vez organizadas las mismas, se podrán comenzar las clases de artes manuales.

A continuación se presentan algunos métodos que se recomiendan en la organización de las unidades. Cada director escogerá el método que mejor se adapte a la situación local de su club.

A. La Junta Directiva estudia la lista de los miembros del club, divide los nombres en grupos de seis u ocho y asigna un consejero a cada grupo. Aunque este método es antidemocrático y algunos de los niños quedarán descontentos; aquí se presenta la oportunidad de dividir los niños en grupos de acuerdo al criterio de los miembros de la directiva y esto hará posible un mejor control de la disciplina.

B. Una semana antes de la organización de las unidades, el director pide a los niños que escriban en un papel los nombres de dos amigos con quienes les gustaría salir a una excursión; y el nombre de un amigo que él considere capaz de dirigir al grupo. Al hacer la distribución de las unidades, los dirigentes tratarán de organizar los grupos de acuerdo a las preferencias de los niños; pero al mismo tiempo se separarán las agrupaciones indeseables. En la próxima reunión el director leerá la lista de las unidades y de los consejeros correspondientes. Entonces, cada unidad se reunirá para elegir los oficiales y el nombre que darán a su unidad.

C. Se asignan los conquistadores de acuerdo a la clase en que estarán. Esto facilita bastante el trabajo a la hora de avanzar en requisitos. Los Amigos con los Amigos, los Compañeros con los Compañeros, etc.

El nombre para la unidad puede ser tomado de la Biblia o el nombre de algún personaje famoso o explorador. También puede ser el nombre de un pájaro, flor, árbol o animal. El consejero debe orientar a su unidad en la elección del nombre tomando en consideración el nombre del club.



## **Objetivos de la unidad**

El director debe aprovechar cada oportunidad para infundir buen ánimo y entusiasmo en las unidades. Se deben encomendar diferentes responsabilidades y tareas a las unidades; de modo que todos los miembros puedan colaborar en un determinado proyecto. Los objetivos que se persiguen por medio de la organización de las unidades son los siguientes:

1. Ayudar a los niños a desarrollar sentimientos de unidad y camaradería.
2. Facilitar el orden y la disciplina.
3. Facilitar la ejecución de las tareas y el desarrollo de los planes.
4. Ayudar a los niños a desarrollar habilidades para dirigir.

## **Oficiales de la unidad**

A fin de ayudar a los menores a desarrollar habilidades para dirigir y ofrecerles la oportunidad de llevar mayores responsabilidades, el consejero y los miembros de la unidad elegirán los siguientes oficiales:

*El Capitán:* Debe ser un ejemplo por su espíritu de cooperación en las actividades del club. En ocasiones especiales, portará el banderín de la unidad y se encargará de escribir, para el periódico del club, artículos sobre las actividades realizadas por su unidad. Se recomienda elegir el capitán por un período de tres meses, a fin de dar a otros miembros del grupo la oportunidad de desempeñar este cargo y desarrollar sus habilidades.

*El Secretario:* Será responsable de informar la asistencia de los miembros de su unidad al secretario del club, cobrará las cuotas y entregará el dinero al tesorero del club. También se recomienda elegir al secretario cada tres meses.

## **Uniendo a los Conquistadores de la sección**

Un método extraordinario para levantar el entusiasmo es ponerse de acuerdo con algún club cercano de la asociación/misión para pasar un día festivo juntos. Es importante que los pastores y las juntas directivas de los distritos involucrados estén de acuerdo en el plan. Esta actividad fomenta las buenas relaciones entre los miembros de los clubes y ayuda a terminar con el espíritu de rivalidad que muchas veces surge entre los Conquistadores. Se debe tener mucho cuidado en la planeación del programa para que éste incluya actividades en donde los muchachos de ambos clubes puedan trabajar juntos. No debe olvidarse que uno de los propósitos de la reunión es acercar a los jovencitos no haciendo diferencia de qué club es cada uno. A la hora de realizar los eventos se debe procurar formar grupos heterogéneos.

Da espléndidos resultados realizar una actividad como ésta dos meses después del comienzo del año escolar, pues esto estimulará a los niños a preparar sus uniformes y ayudará a los clubes a comenzar con entusiasmo.

## **Uniforme oficial**

El uniforme oficial del Club de Conquistadores es el que ha sido designado por el Departamento de Jóvenes de la División Interamericana para su territorio.



Se recomienda el uso de este uniforme en:

- a) Las reuniones regulares.
- b) Eventos especiales: ferias, desfiles, servicios comunitarios, evangelismo, etc.
- c) Investiduras.
- d) Aperturas de eventos especiales.
- e) Actividades del sábado.

El uniforme oficial de los Conquistadores es sencillo, práctico y económico. Las ventajas que ofrece el uso del mismo son las siguientes:

- a) Inspira en cada miembro del club el respeto propio.
- b) Contribuye a la buena apariencia del grupo.
- c) Elimina los complejos de inferioridad que puedan crearse con relación a la indumentaria.
- d) Ayuda a crear un sentimiento de unidad y compañerismo entre los miembros del club.

Teniendo en cuenta las ventajas que ofrece el uso del uniforme, los directores juntamente con los padres de los niños harán todo lo posible por que cada niño tenga su uniforme. Si fuere necesario, el club organizará proyectos para ayudar a algunos de los miembros a conseguir sus uniformes. Ningún miembro llevará las insignias del club a menos que vista el uniforme completo.

### ***Uniforme para las niñas***

Falda-Color Caqui  
Blusa-Blanca  
Calcetas cortas-blancas  
Boina-Negra  
Pañoleta-Amarilla (Conquistador)  
Zapatos-Negros  
Corbatín-Negro

### ***Uniforme para los niños***

Boina-Negra  
Corbata-Negra  
Cinturón-Negro  
Calcetines-Negros  
Camisa (de corte militar)-Blanca  
Pantalón largo (sin ruedo o dobladillo)-Caqui  
Pañoleta-Amarilla (Conquistador)

### ***Uniforme para consejeros, consejeras, líderes***

Boina-Negra  
Corbata negra-hombres, corbatín negro-mujeres  
Cinturón negro  
Calcetines negros-hombres, calcetas blancas-mujeres  
Camisa Blanca, corte militar (mujeres y hombres)  
Pantalón y faldas-verde militar  
Pañoleta amarilla (Guía Mayor)



## Modelo:

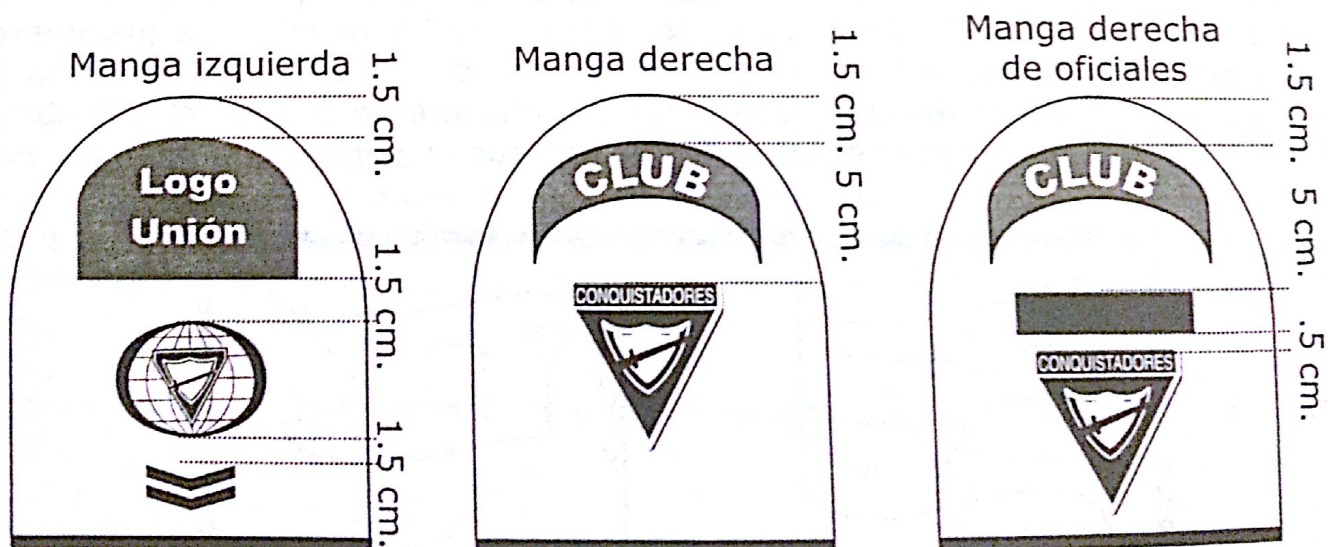
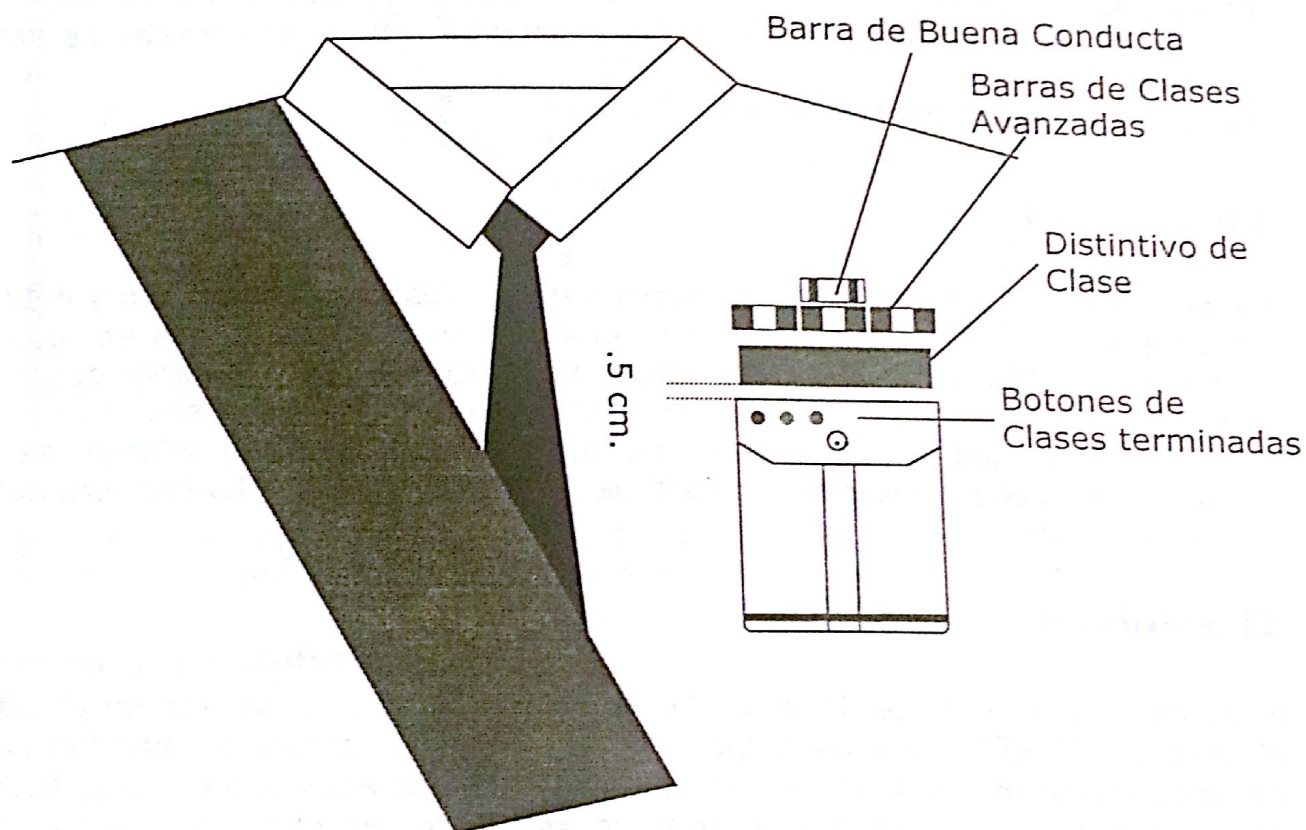
### Modelo:

La camisa de los muchachos debe ser corte de militar (manga larga). Es aceptable el uso de la camisa manga corta en los lugares cálidos siempre y cuando todo el club esté usando el mismo modelo y así lo haya dispuesto el Departamento de Jóvenes de la sección.

### Calidad del Género:

Depende de las condiciones del clima y del tipo de tejido que esté disponible en cada estado. Sin embargo, se recomienda que sea de buena calidad, que no encoja, destiña o sea demasiado costoso.

## **Posición de insignias**





## Uniforme "B"

Este es un uniforme opcional para los clubes y se le conoce también como uniforme deportivo. Es para uso exclusivo del club local y su diseño está en manos de la directiva.

Se recomienda su uso en:

- a) Excursiones y paseos.
- b) Caminatas.
- c) Campamentos.
- d) Trabajos comunitarios.

Al escoger un uniforme deportivo para el club deben tomarse en cuenta los siguientes aspectos:

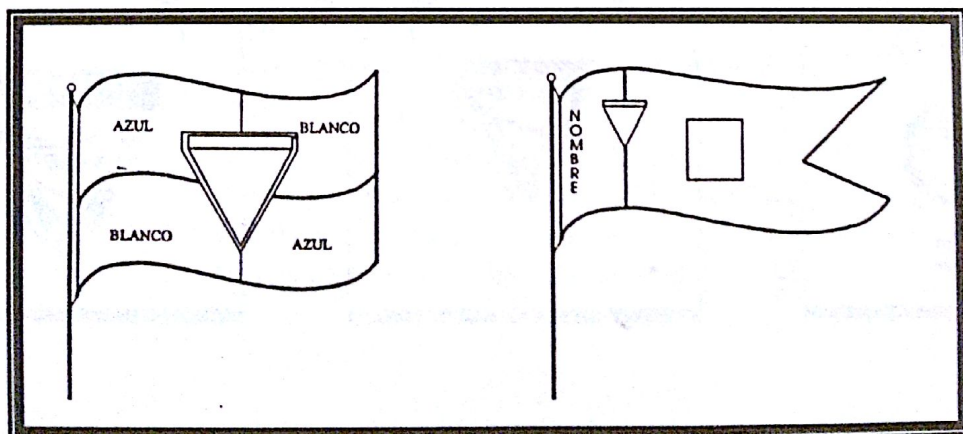
- a) Que sea sencillo y práctico, no extravagante.
- b) Que esté dentro de las posibilidades financieras de todos los muchachos.
- c) Que no lleve impresos dudosos como imágenes de tiras cómicas de Walt Disney y otras.
- d) Que sea propio para hombres y mujeres.

## La Bandera

La bandera del Club de Conquistadores tiene 3 pies (90 cm.) de alto y 4 1/4 pies (135 cm.) de ancho. En el centro va la insignia de los Conquistadores en tamaño grande. La bandera está dividida en cuatro cuadrantes, el cuadrante superior derecho e inferior izquierdo son blancos: el superior izquierdo e inferior derecho son azules. El nombre del club debe aparecer en letras de imprenta en la parte inferior derecha de la bandera. Se debe colocar en un asta de 2.30 mts. de alto. La bandera debe ser igual de los dos lados.

## El Banderín

El banderín o estandarte de la unidad tendrá 14" (36 cm.) de alto en el extremo junto al asta y 22" (55 cm.) de largo. Se obtendrá el efecto de banderín cortando el extremo izquierdo más angosto que el extremo derecho. Una franja azul de 4" (10 cm.) de ancho, se colocará a todo lo largo del extremo izquierdo. La insignia (triangular) de los Conquistadores de 4" (10 cm.) de alto por 4 (10 cm.) de ancho, se colocará a una altura de 3" (7.5 cm.) entre el color azul y blanco. La insignia de la unidad es cuadrada de no más 5" (12.5 cms) y se ubicará en el centro de la parte blanca del banderín. Dicha insignia representará gráficamente el nombre característico de la unidad. El banderín debe ser igual de los dos lados y será colocado en un asta de 2 metros de alto.





## Insignia del Club



Los Conquistadores llevan con honor su insignia. El triángulo denota el crecimiento espiritual, mental y físico que Dios espera de cada uno. El escudo blanco representa la fe; y la espada del Espíritu, que es la Palabra de Dios es el arma ofensiva del cristiano que tiene que ser implantada en el corazón de cada Conquistador.

### Colaboración y disciplina

“La verdadera disciplina tiene como objeto enseñar al niño a gobernarse a sí mismo”. Hay quienes dirigen el Club de Conquistadores y piensan que para ganar la confianza de los niños es necesario disminuir la disciplina; ése es un grave error. Nunca debemos olvidar que nuestro ministerio consiste en preparar a los muchachos para el cielo, y si esto es así, la disciplina y el auto control son necesarios.

Cuando un muchacho ingresa al club, es importante que tanto él como sus padres firmen de conformidad que apoyarán a la directiva. Aunque queremos que todos los chicos de la iglesia tengan la bendición de participar en el programa de los Conquistadores, no podemos admitir a un jovencito cuyos padres no tienen la mínima intención de apoyar la disciplina y no tienen la disposición de comprometerse con los líderes.

A continuación se presentan 4 principios básicos de disciplina que deben ser aplicados en el club:



### Consistencia

Es importante aplicar las normas del club en todo momento y bajo cualquier circunstancia. Las actitudes negativas deben reprobarse siempre. Se comete un grave error cuando se reprueban algunas veces y otras no. Esta manera de actuar confunde a los Conquistadores.

### Congruencia

Debemos ser congruentes entre lo que decimos y lo que hacemos. Si prometemos algo, debemos cumplir al pie de la letra. Cuando esto no es así, pronto tendremos a los Conquistadores sobre nosotros. Nos faltarán al respeto y anularán todos los límites.

### Firmeza

Este es un elemento vital en la disciplina. Hay muchachos que han aprendido a echar mano del chantaje sentimental en sus hogares. Otros son expertos en "negociar". Pero cuando se trata de disciplina, de la aplicación de una sanción, se debe actuar con firmeza. Los muchachos "prueban" para saber hasta dónde pueden llegar.

### Amor

Nunca debemos olvidar que todo castigo es correctivo y no para descargar el coraje. El único motivo genuino para disciplinar debe ser siempre el amor y el interés por la persona del Conquistador. Debemos amar a los jovencitos como Cristo nos amó a nosotros. Debemos darles el trato que el cielo nos daría a nosotros.

*"La obra que más de cerca les toca a los miembros de nuestra iglesia es interesarse por sus jóvenes, porque necesitan bondad, paciencia, ternura, renglón sobre renglón precepto sobre precepto. ¡Oh! ¿Dónde están los padres y las madres de Israel?"*

*"Ha sido por completo demasiado escasa la atención prestada a nuestros niños y jóvenes, y ellos no han alcanzado a desarrollarse como debieran en la vida cristiana, porque los miembros de la iglesia no los han considerado con ternura y simpatía, deseando que progresen en la vida divina".*

*"Mientras vosotros, hermanos y hermanas, no os percatáis de su obra, Satanás está reuniendo un ejército de jóvenes bajo su estandarte; y se regocija porque por su medio lleva adelante su obra contra Dios".*

*"Dios requiere que su iglesia despierte de su letargo y vea la clase de servicio que se le exige en este tiempo peligroso. Debemos apacentar los corderos del rebaño. El Señor del cielo está mirando para ver quién hace la obra que él quisiera ver hecha en favor de los niños y jóvenes. ¡Ocupemos nuestros puestos como milicianos, para trabajar en favor de estos jóvenes, y con la ayuda de Dios, impedir que caigan en el hoyo de la destrucción. (La Educación Cristiana, págs., 114 y 120.)*



## SOLICITUD DE ADMISION

Nombre \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_ Grado \_\_\_\_\_

Dirección \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

¿Qué clases ha completado? (Indique cuál)

Amigo	[ ]	Orientador	[ ]
Compañero	[ ]	Viajero	[ ]
Explorador	[ ]	Guía	[ ]

¿Qué especialidades ha completado? \_\_\_\_\_

¿Cuáles son sus hobbies? \_\_\_\_\_

### Compromiso:

Prometo poner en práctica los principios del Voto y la Ley del Conquistador, de cooperar con los dirigentes y de obedecer los reglamentos del Club.

Firma \_\_\_\_\_  
(Niño o niña)

Tengo interés y el deseo de que mi hijo/a pertenezca al Club de Conquistadores. Prometo ayudarle en todo lo que pueda para que cumpla el programa y apoyar a la directiva en la aplicación de la disciplina.

Firma \_\_\_\_\_  
(Padre, madre o tutor)

Fecha \_\_\_\_\_



## ¿Adolescente?

En un intento por describir al adolescente cierto autor dio la siguiente descripción: "Son ásperamente críticos y brutalmente francos. Les gusta poner a los adultos contra la pared, provocarlos y probar su autoridad, mientras que al mismo tiempo demuestran vulnerabilidad y afecto infantil que puede derretir los corazones". Es esta combinación de niño-adulto la que confunde a la familia.

Los Guías Mayores debemos reconocer que es un verdadero reto trabajar con personas con tales características. Es muy importante conocer algo acerca de sus vidas y las razones de su comportamiento. Esto nos ayudará a comprenderlos y a colocarnos en una posición de poder contribuir en sus crecimiento personal de una manera significativa.

En esta etapa de la vida el individuo introduce nuevos estilos, nuevo lenguaje, nuevos modos, nuevos valores, nueva conducta. Quizá nos preguntemos qué y hasta dónde son normales ciertos cambios que ocurren. A continuación se nos presenta una idea de lo normal y lo anormal en la vida de los adolescentes.

## ¿Qué es normal?

### Los cambios

- La adolescencia es tiempo de muchos cambios. Algunos de estos toman años mientras que otros parecen ocurrir de la noche a la mañana.
- Su cuerpo sufre cambios significativos. Pero no sólo nos referimos a cambios físicos, sino que también ocurren estos en el terreno de las emociones. Un día, de repente el chico azota la puerta de su cuarto y permanece encerrado. En unas vacaciones se olvida de sus amigos y aparece pegado a un nuevo grupo de amigos como si fueran los mejores amigos de toda su vida cuando parecen haber salido de la nada.
- Un día es amistoso, tierno y divertido, al día siguiente está de genio y distante, sin razón aparente. Lo más curioso es que cambian frecuentemente entre estos dos extremos.

### Su interés en curiosidades

- Los adolescentes son extraños. Les gustan las cosas raras, curiosas, diferentes, algunas parecen no tener sentido; música con sonidos extraños, colores y ropa rara. Simplemente quieren ser diferentes de los adultos, pero lo más parecido posible a los compañeros de su edad.

### La distancia

- Cada vez se alejan más y más de sus padres tanto física como emocionalmente. Prefieren comer solos viendo televisión y no disfrutan más el salir en familia. La privacidad se vuelve fundamental para ellos, la puerta del cuarto permanece más tiempo cerrada que antes y los papás se preguntan ¿qué pasa adentro? Porque con seguridad no es la tarea lo que los ocupa. Si tienen hermanos pequeños les gritan que no entren a su cuarto y que los dejen solos.



- La comunicación no es la misma, hablan menos con sus padres aunque pasan horas en el teléfono con los amigos. Parecen molestarse por la simple pregunta de ¿cómo te fue en la escuela?
- Cada vez muestran más independencia. Pasan menos tiempo en casa, no permiten que les escojan la ropa y tienen la necesidad de demostrar que pueden hacer todo por sí solos.

### Influencias

- Socialmente el adolescente deja la casa para enfocarse en los amigos con quienes quisieran pasar todo el tiempo. Tienen muy poco tiempo para los quehaceres domésticos y la familia, pero siempre están dispuestos y listos para ir a hacer "nada" con los amigos.
- La mayoría de las veces deciden cómo vestir y qué hacer basados en lo que digan, hagan y vistan sus amigos. Esta es la razón por la que deben ser orientados en cuanto a la elección de amistades.
- El grupo por el cual se dejan influenciar es percibido como sus iguales en edad, condiciones, gustos, ideas y actitudes. Algunas veces lo hacen para no parecer tontos y seguir perteneciendo a un grupo.

### Inexperiencia

- Ven todo fácil, nada les parece imposible. Su mente está más llena de sueños que de experiencia. Pasan horas imaginando cómo será su futuro. La mayor parte de su tiempo sueñan despiertos. Como no consideran la realidad, la mayoría de sus sueños parecen locuras. Tienen ideas muy firmes de cómo mejorar las cosas en la casa, la escuela y la iglesia.

### Egocentrismo

- Creen que la experiencia por la que pasan es tan fuerte y tan única que nadie los puede entender. Creen que el mundo gira alrededor de ellos y que todas las personas los observan. Esto se vuelve una obsesión y les trae conflictos internos pues "saben" que otros piensan en él todo el tiempo y que ven todos sus movimientos, lo que dice, lo que no dice, etc.
- Creen que los 300 alumnos de la escuela notarán la espinilla en su frente y además se ríen de él a sus espaldas; esto ocurre a consecuencia de creer saber lo que piensan los demás sin poder diferenciar entre sus propias preocupaciones y los intereses de los demás.

### Tomar riesgos

- Les gusta tomar riesgos. Son experimentadores, pueden ser muy creativos.
- En ocasiones tomar riesgos es ser diferentes a sus padres a quienes consideran aburridos. El tomar riesgos es un comportamiento normal en ellos, aunque saben las consecuencias de sus actos, no siempre las toman en cuenta.
- El experimentar nuevas emociones y estilos de vida se vuelve fundamental para el adolescente, ésta es la razón por la que necesitan continua orientación.

### Identidad personal

- Tienen que empezar a definirse a sí mismos y el mundo que los rodea. Necesitan saber quiénes son y para qué están aquí. Quieren encontrar una identidad, una forma de ser, buscan personas a quienes parecerse.
- Los adolescentes pueden experimentar muchos roles e identidades antes de decidirse por alguno. Esta es suficiente razón para que los líderes del club les ofrezcan un modelo que luego puedan adoptar.



### La lógica del adolescente

- Pueden cambiar la idea total de lo que están haciendo o quieren hacer, en el momento mismo en que se dan cuenta que están haciendo lo que sus papás quieren que hagan. Quieren hacer lo opuesto a lo que sus papás dicen, simplemente por confirmar su independencia de sus padres.

### La persona que creen ser

- Se ven únicos y especiales. Las reglas sociales y leyes naturales se aplican a todas las personas, menos a ellos.
- Se sienten invencibles, inmunes ante todo, inmortales. Se creen tan sinceramente inmunes que piensan que nada malo les puede ocurrir.
- Tienen dificultades para conectar la teoría con la práctica.

## **Descripción general por edades**

### 10 años

- Son personitas por lo general amables, felices, sinceras, relajadas y muy amistosas. Pareciera que todo les sale bien, ni siquiera se preocupan por cómo se sienten.
- Aunque se sienten grandes para llorar no logran contener las lágrimas cuando tienen coraje o sentimientos encontrados.
- No se sienten lastimados profundamente, regularmente se recuperan rápido.
- Jugar es lo principal en sus vidas. Disfrutan mucho de juegos en grupo al aire libre, andar en "bici," juegos de equipos, patinar en grupo y les interesa estar en las actividades del club y ser parte de las aventuras.

### 11 años

- Se ve influenciado por nuevas emociones como mal genio, falta de disposición de ayudar en casa.
- Muy argumentativos.
- Se encuentran en un estado de confusión y sin saber lo que hacen.
- Tienen una disposición especial para ayudar, especialmente fuera de la casa.
- Sienten el peso de más responsabilidades y menos tiempo para jugar.
- Se levantan cansados y soñolientos todos los días.
- Algunos rompen cosas, aplastan objetos, quiebran, se golpean y se topan con los marcos de las puertas; todo esto porque están creciendo.
- Escogen como amigos a aquéllos cuya forma de pensar es similar a la de ellos. Y como resultado de esto se concentran en uno o dos amigos. Frecuentemente no son buenos en las relaciones sociales y se encuentran en constante conflicto con las personas que los rodean.
- En lo referente al juego ya no tienen urgencia por salir de su casa sino que pueden pasar más tiempo en ella pensando sobre sus emociones, les gustan los carros eléctricos, juegos de pretender ser diferentes profesionistas.
- Ahora se encuentran en el club por diversión y por jugar.

### 12 años

- Se terminó el mal genio, la edad de doce años es un respiro.
- Llegan a amar con todo el corazón a amigos y padres.
- Se encuentran llenos de entusiasmo, tienen buen sentido del humor.
- En ocasiones son impacientes pero están dispuestos a escuchar razones cuando ya tenían planes o se había quedado en algo y se les cambia la actividad.
- Se sienten más responsables por hacer lo que les corresponde hacer.



- Todavía no controlan por completo el enojo y la agresión, pero se dirigen en ese camino.
- La mayoría de las veces responden con silencio o se van a su cuarto a pensar.
- No les gusta la soledad y tienen miedo de las cosas que pueden ocurrir, por ejemplo: subir a una "moto" porque se pueden caer, prender una fogata si no saben porque se puede incendiar.
- Aunque no les gusta que los cuiden, necesitan que haya cerca de ellos un adulto a quien puedan recurrir en caso de que lo necesiten.
- Quieren ser parte de un grupo y les gustan las actividades organizadas pero también disfrutan la espontaneidad. Les gusta "dar la vuelta" con sus amigos, salir a pasear, simplemente estar afuera de su casa.
- Les gusta mirar la naturaleza y estar en el club por los campamentos y por ser parte de un grupo.

### 13 años

- Las cosas les parecen mejor que antes respecto a sus amigos, lo que pueden hacer y lo que tienen.
- Son más calmados, quietos y serios que antes. Se sienten y actúan mas independientemente. Pasan mayor tiempo en su cuarto porque quieren estar solos.
- Están contentos con ellos mismos y por ser ellos. Tienen momentos cortos de felicidad aparentemente sin razón, pero también existen sentimientos de tristeza intensos y profundos.
- Cuando se enojan controlan mejor sus impulsos y no actúan como acostumbraban, más bien se desesperan o se irritan. Cuando esto ocurre con los padres o maestros se sienten impotentes de reaccionar en forma agresiva y lo que hacen es exactamente lo contrario a lo que se les pide como una forma de expresar su desacuerdo.
- Intentan convencerse a ellos mismos de que no tienen miedo pero la verdad son temerosos y se preocupan por todo.
- Se sienten tristes y lastimados fácilmente, no sólo cuando les dicen algo que los ofende, sino cuando las cosas no les salen como esperaban o por no ser aceptados.
- Aunque se llevan bien con sus padres se mantienen al margen sobre preguntarles sus dudas. Se apenan de lo que sus padres hacen, dicen o dejan de hacer. Especialmente por el hecho de que los traten como niños frente a sus amigos.
- Pueden llegar a criticar fuertemente a su mamá por su manera de vestir, hablar, o por olvidar cosas; sin embargo, generalmente se llevan mejor con ella que con su papá a quien admiran y critican mucho menos que a la madre.
- En las chicas empieza el interés por el sexo opuesto, aunque desafortunadamente para las jovencitas encuentran a sus compañeros chaparros e inmaduros. A los hombres les interesan menos las mujeres que los deportes y sus amigos, pero disfrutan de salir con chicas en grupo.
- Comienzan al dejar de ser niños. Cambian su habitación, lo que leen y hasta lo que dicen. Quieren dejar de ver caricaturas, pero disfrutan verlas. También siguen conservando una que otra de sus pertenencias favoritas sin poder dejarlas.
- Se apasionan en lo que hacen ya sea un deporte, una mascota, leer o coleccionar cosas. Llamam su atención las actividades individuales como la fotografía, disecar cosas, dibujar, inventar, pintar, escribir. Las chicas, en particular, tienen la necesidad de un confidente.

### 14-15 años



- Quieren ser aceptados por el grupo de los jóvenes. De hecho, procuran la compañía de los más grandes.
- Quieren que se les admita en los campamentos de jóvenes.
- Muchas veces tratan de evitar la compañía de los más pequeños para que no se les identifique con ellos.
- Algunas veces sus bromas son tan rudas que los más pequeños no las resisten.
- Quieren sentir que están aportando de manera significativa.
- Manifiestan un gran interés por el sexo opuesto.
- Desean destacar en algo, aunque sea de manera equivocada.

## Ejercicio

Haz dos listas (una a la derecha y otra a la izquierda). Del lado izquierdo escribe palabras que definen a un adolescente, en la derecha escribe algunas decisiones y situaciones por las que tiene que pasar un adolescente (primero Se hace la lista de la izquierda y cuando esté concluida, la derecha).

El objetivo de esta actividad es tener una idea general sobre lo que creen los adolescentes. Además ayuda a entender las condiciones en que se encuentran los adolescentes (columna izquierda) y las decisiones que tienen que tomar (derecha).

### **"SOY UN MUCHACHO"**

*"Soy un muchacho, me encuentro entre la niñez de la cual no me he desprendido y la madurez, la cual aún no he alcanzado; de modo que soy una extraña mezcla de ambas cosas para confusión de los que me conocen y regocijo de los que me comprenden. De la misma manera, a veces me siento triste y al momento quiero saltar de felicidad. No sé por qué, a veces siento el deseo de molestar a mis compañeros y luego, pienso que debo ser bondadoso y que debo protegerlos y ayudarlos. Aunque me gusta leer las lindas historias de la Biblia, cuando tomo una Biblia en mi mano no puedo resistir la tentación de escribir y dibujar en sus páginas. Mis consejeros tratan de reprimir mis tendencias infantiles que van desapareciendo y de fomentar la virilidad que va asomando; pero, a menudo, ellos olvidan que soy un muchacho."*



El líder de Conquistadores jamás debe olvidar que cada niño con el que trabaja ha sido comprado con la sangre de Jesucristo. Este pensamiento lo debe llevar a actuar con cada uno de ellos como quien trata con un gran tesoro. Debe recordar que su función principal es colaborar en la salvación de sus muchachos. Por lo tanto, es importante pedir la visión celestial para ver a los Conquistadores como los mira el cielo: "no como lo que son actualmente, sino como lo que pueden llegar a ser por la gracia de Dios".

Quienes dirigen a los muchachos deben verlos como candidatos al reino de los cielos; como almas por las cuales debemos trabajar. De hecho, el Club de Conquistadores que trabaja con seriedad, puede convertirse en una de las mejores agencias ganadoras de almas.

Muchos de los que trabajan a favor de los muchachos de la iglesia se frustran al recibir en sus unidades jovencitos problemáticos. Sin embargo, no debieran rendirse tan pronto. Hay una gran obra que hacer por ellos y es su privilegio tener la oportunidad de convertirse en un canal de bendición.

A continuación se presenta algunos tipos de niños problemáticos que pudieran ingresar a nuestro club. El propósito de este capítulo es equipar a los líderes de Conquistadores con herramientas que les ayuden a entender mejor a sus muchachos a fin de ayudarlos en un momento crítico de la vida.

## El niño agresivo

### El niño agresivo puede:

- Buscar problemas.
- Querer salirse con la suya.
- Estar a la defensiva.
- Culpar a los demás.
- Patear, golpear y molestar a los demás niños.
- Fanfarronear.
- Ser pendenciero.
- Perturbar a la unidad y los procedimientos de rutina.
- Hurtar y mentir.
- Estar resentido, ser desafiante, rudo, intratable o insolente.

### Las razones de esa conducta pueden ser:

- Un padre dominante y excesivamente estricto.
- El temor a expresar sus sentimientos contra los padres, lo cual se manifiesta en su trato con los demás niños.
- Padres débiles demasiados complacientes que ceden a todos sus caprichos; él espera entonces la misma clase de servilismo de sus compañeros de juego.
- Siente la falta de afecto de los padres.
- Infelicidad en sus relaciones con los demás.
- Aversión por el consejero.

### ¿Cómo se le puede ayudar?



- Manténgalo ocupado.
- Dele actividades que requieran de mucha fuerza.
- Dele normas de conducta sencillas pero definitivas.
- Permítale librarse de su rencor, moldeando en arcilla.
- Dele proyectos de trabajo físico tales como clavar o aserrar tablas.
- Realice entrevistas con él y sus padres.
- Dele responsabilidades de dirección.
- Repréndalo cuando sea necesario, pero hágalo en privado.
- Intente "llegar" a él o hacer amistad con él.
- Trate el problema con el director del club.
- No le permita perturbar cuando se imparten las clases.

#### Elementos para recordar:

- El progreso será generalmente lento. Tenga calma y sea paciente.
- Los padres pueden no reconocer el problema.
- Aun cuando muestra progreso habrá retrocesos.
- Pasar por alto muchas de las travesuras que vea.
- Reñir con él no resolverá el problema.
- Asegúrese de que sus acciones no sean un mal comportamiento "anormal".
- Recuerde que pelear puede producir en un niño un alivio inmediato a su cólera o emociones contenidas.

## **El niño miedoso**

#### El niño temeroso puede:

- Llenarse de pánico fácilmente o sentirse frustrado.
- Mostrar ansiedad.
- Marginarse socialmente.
- Temblar a la más ligera provocación.
- Ser taciturno.
- Temer que lo lastimen.
- No "arriesgarse". Siempre quiere estar seguro antes de intentar cualquier cosa.
- Ser extremadamente emotivo.
- Temer a la crítica.
- Desear motivación constante.

#### Las razones de que un niño tenga temores pueden ser:

- Las condiciones del mundo actual.
- Padres que también tienen temores y los expresan abiertamente.
- Muerte o desgracia de alguien cercano a él.
- Sobreprotección de los padres.
- Que sea tímido.
- Una historia de experiencias desafortunadas o trágicas.
- Castigos severos y constantes.
- Compañeros de juego fanfarrones.
- Desarrollo físico lento.

#### Para ayudar a este niño intente:

- Darle amor y afecto sincero.
- Proporcionarle una variedad de actividades creativas para que libere sus temores.
- Explicarle que otros también tienen temores pero aprenden a sobreponerse.



- Demostrarle, por medio de pláticas, que la mayoría de los temores son imaginarios.
- Que escriba en una página "Lo que me atemoriza".
- Animarlo siempre que demuestre temor.
- Asignarle trabajos en los que pueda tener éxito. Esto aumentará su confianza.
- Felicitarlo por sus logros.

#### Elementos para recordar:

- Sus temores pueden ser imaginarios.
- Las reacciones del consejero frente a lo inesperado son importantes porque afectan al niño.
- Es natural que la mayoría de la gente tema algunas situaciones de la vida.
- Los temores disminuyen con la madurez.
- Un niño, feliz y afortunado en la unidad, pierde sus temores.

## **El niño perezoso**

#### Las razones de la pereza pueden ser:

- Frustración, el trabajo es demasiado difícil.
- Que los padres o el consejero del club esperan demasiado.
- Que experimenta demasiados fracasos y muy pocos éxitos.
- Que recibe muy poca alabanza y mucha crítica.
- Aburrimiento porque el trabajo es demasiado difícil.
- Falta de motivaciones para cumplir con las asignaciones del club.
- Deficiencias físicas o de salud.
- Que la conducta de la familia sea generalmente de reacciones lentas y despreocupadas.
- Un disfraz para la falta de habilidad.
- Que ve películas o programas de televisión hasta muy noche.

#### Para ayudarlo intente:

- Alabar al niño por cada esfuerzo.
- Estudiar su vida en el hogar, hablar con los padres.
- Ayudarlo a desarrollar una habilidad en la que pueda tener éxito.
- Pasar por alto fracasos menores.
- Desafiarlo, darle algo especial que hacer.
- Investigar si existen deficiencias de salud o físicas.
- Ajustar el trabajo a su nivel de habilidad.
- Ver que comience el trabajo más rápidamente.
- Insistir en que haga su trabajo hasta que lo termine.
- Perseverar en que haga un trabajo correcto y pulcro.

#### Elementos para recordar:

- La pereza no es normal.
- Un niño perezoso tiene alguna clase de problemas.
- La alabanza al buen trabajo alienta la actividad.
- Si es un conquistador capaz, su trabajo debe ser de una calidad aceptable antes de que usted lo apruebe.
- El crecimiento rápido deja a un niño indiferente.
- La pereza puede desaparecer en etapas posteriores del desarrollo.
- La pereza no es necesariamente una indicación de falta de inteligencia.
- El mejorar su confianza causará un mejoramiento en su trabajo.



## **El niño extremadamente extrovertido**

### El niño extremadamente extrovertido puede:

- Rebelarse cuando es reprimido.
- No ser conformista.
- No estar dispuesto a esperar su turno para hablar.
- Ser demasiado positivo en sus declaraciones.
- Ser despótico y dominante.
- Tener muchos amigos.
- Ser sobresaliente en los deportes.
- Ofrecerse voluntariamente para responder aunque no conozca las respuestas.
- Querer ser el centro de atención.
- Ser sumamente agresivo.
- Mover las manos constantemente al hablar o hacer preguntas.

### Las razones de la conducta extremadamente extrovertida puede ser:

- Falta de atención, amor y calor de su familia y amigos.
- Otro niño de la familia es el favorecido por los padres.
- Que ninguna de sus asignaciones desafían al máximo sus capacidades.
- Que se siente inseguro.
- Herencia. Sus padres posiblemente sean del mismo carácter.
- Ausencia de supervisión por sus padres en cuanto a cómo controlar apropiadamente su conducta externa.
- Los padres constantemente lo hacen foco de atención; lo presumen a los demás.
- Una máscara para sentimientos de "inferioridad".

### Para ayudar a este tipo de niño intente:

- Ayudarlo a desarrollar habilidades socialmente aceptables.
- Señale y alabe sus cualidades notables.
- Trate de hallar formas constructivas para satisfacer su ego.
- Discuta con él el efecto de sus acciones atrevidas o sin consideración hacia los demás.
- Insista en que espere su turno y no trate de acaparar todo el tiempo de la unidad.
- Haga que baje su voz cuando hable.
- Manténgalo leyendo.

### Elementos que hay que recordar:

- Los castigos a menudo lo empujan a que salga de la unidad.
- La amonestación pública le proporciona la atención que él busca.
- La clasificación de "extrovertido" debe evitarse.
- Usar la presión de sus compañeros a fin de disciplinarlo puede sólo fortalecer sus tendencias a la extroversión.
- Puede expresar externamente lo que otros mantienen dentro de sí mismos. De este modo puede tener menos conflictos emocionales.
- Necesita una ayuda paciente, tranquila y comprensiva.
- Mucha lectura ejerce en él un efecto calmante.

## **El niño retraído**

### Posibles razones de la conducta del niño retraído pueden ser:

- Un problema de salud mental.



- Conocer algo de su situación que le es imposible soportar.
- Demasiados fracasos y muy pocos éxitos.
- Se le han fijado normas demasiado elevadas para él.
- Algún trastorno orgánico (físico).
- Desorden de personalidad.
- Que haya sido molestado, intimidado.

Para ayudarlo intente esto:

- Darle ayuda para que desarrolle una habilidad que los demás alabarán.
- Presentarle las situaciones lo más agradablemente posible.
- Evitar la fricción con él o con sus padres.
- Disponer que trabaje con uno o dos niños antes de introducirlo a grupos más numerosos.
- Aceptarlo y hacer que la unidad lo acepte como un amigo.
- Ayudarlo a hacer algo sencillo y específico.
- Darle reconocimiento de usted y de la unidad por su trabajo.
- Hacer que trabaje en demostraciones, dramatización, en grupos de lectura, etc.
- Darle mucho amor y afecto.

Elementos para recordar:

- Las situaciones desagradables lo harán más introvertido.
- Algunos niños son inquietos por naturaleza.
- Si el niño está perturbado mentalmente, se está retirando de problemas que le parecen demasiado grandes y atemorizantes para él.
- El hogar también puede ayudar.
- Ayudarlo a obtener logros es una buena terapia.
- El que usted lo quiera lo hará salir de su retraimiento.

## **El niño constantemente desobediente**

El niño constantemente desobediente puede:

- Ser grosero.
- Responder en forma desafiante.
- No poner atención ni seguir las indicaciones.
- Ser de la clase de niño que desafía burlescamente al consejero a que los discipline con frases como: atrévete..., ni en mi casa me regañan..., ¿y tú quién eres para hacerlo?..., etc.
- Ser infeliz, estar preocupado, hambriento emocionalmente.
- Querer salirse con la suya.
- Rebelarse contra toda autoridad.
- Querer el castigo para lograr llamar la atención.

Las razones de la desobediencia constante pueden ser:

- Falta de respeto por la autoridad.
- Disciplina incongruente en el hogar.
- Padres o consejeros demasiado indulgentes.
- Llegada de un nuevo bebé al hogar.
- Problemas de pareja entre los padres o un hogar dividido.
- Hambre o irritación física crónica.
- Falta de afecto.
- Carencia de respeto por el consejero: choque de personalidades.
- Un intento de lograr un lugar sobresaliente entre sus compañeros.



- Apremio por desobedecer.

Para ayudar a este muchacho intente:

- Separarlo de sus seguidores.
- Dele trabajos y responsabilidades especiales.
- Permítale que ayude a elaborar las normas del grupo.
- Anímelo a hablar de sus problemas.
- Desarrolle comprensión hacia él.
- Ayúdelo a hacer sus propias decisiones.
- Hágalo que escriba una autobiografía (esto puede proporcionarle algunas claves de su problema).
- Evite darle ultimátums.

Elementos para recordar:

- El castigo no es necesariamente la solución.
- Esta clase de niño regularmente tiene sus seguidores (otros conquistadores).
- Puede tratar de hallar excusas a sus acciones dando "razones" por su dificultad.
- El rechazo no lo ayudará.
- Regañarlo en público puede agravar la situación.
- Si lo amenaza tendrá que llevarlo a efecto.
- Las amonestaciones constantes debilitan su autoridad.
- Comportarse mal hasta cierto punto es normal.
- Recuerde que se está condenando la desobediencia, no al niño.

## **El niño inquieto o "nervioso"**

El niño inquieto o "nervioso" puede:

- Estar tenso y trastornarse fácilmente.
- Jalarse o retorcer el pelo.
- Morder su lápiz, hurgarse la nariz; comerse las uñas; balancear sus pies constantemente.
- Llorar con facilidad.
- Tener temores.
- Mecerse hacia atrás y hacia delante o pasearse sentado en su silla arrastrando los pies.
- Estar siempre en movimiento, nunca quieto.
- Vagar sin un propósito definido alrededor del salón.

Las razones de la conducta inquieta o "nerviosa" pueden ser:

- Conflictos entre hermanos y hermanas.
- Amor insuficiente por parte de sus padres.
- Insuficiente protección en la primer infancia.
- Esperanzas demasiado exigentes por parte de los adultos.
- Disciplina en el hogar o en la escuela demasiado severa o inconsistente.
- Demasiados fracasos.
- Inseguridad.
- Esforzarse demasiado para lograr el éxito.
- Problemas físicos o de salud.
- Daño cerebral.

Para ayudarlo intente:



- Alabarlo a menudo; dele la sensación de que ha tenido éxito para inspirarle confianza.
- Háglele algunas preguntas que usted sabe él conoce.
- Sea amistoso con él.
- Pase por alto algunas de sus fallas menores.
- Anímelo a desarrollar una habilidad en la que pueda sobresalir.
- Demuéstrele que confía en él.
- Investigue sus condiciones físicas y de salud.
- Cálmese y tranquilícese al trabajar con él.

#### Elementos para recordar:

- La tensión en el consejero puede muchas veces causar tensión en los niños.
- El avergonzarlo no ayuda.
- El consejero y los demás conquistadores no deben fijar la vista en sus hábitos o ademanes.
- El consejero debe aceptar y querer al niño.
- No debe ser forzado a hacer cosas que son demasiado difíciles.
- La causa puede ser una deficiencia o exceso de ciertas hormonas.

### **Sugerencias generales**

- Respetar los sentimientos de los Conquistadores.
- Nunca rechazar a un niño.
- Nunca criticar o reprender a un niño frente a los demás.
- Usar una actitud positiva, animar en todo momento.
- No hacer el problema más grande de lo que realmente es.
- Mantener voz baja, clara y firme. No gritar o elevar la voz en tono demasiado alto.
- Ser justo, no dejarse llevar por las emociones; ser calmado.
- Evitar estar a la "defensiva", no discutir con los Conquistadores.
- Discutir acciones, no personalidades.
- El castigo no siempre es la respuesta.
- No demostrar sentimientos negativos hacia el niño.
- No hacer apreciaciones precipitadas.
- No acusar o amenazar.
- Recurrir al director del club. Consultar con él frecuentemente. No hacer decisiones mayores sin su apreciación, sugerencia y aprobación.
- Solicitar la ayuda de recursos externos. No tratar de resolver todos sus problemas de la unidad por sí mismo. Puede preguntarse a otros consejeros respecto de un problema específico.
- Escuchar más y hablar menos.



## ¿Qué es el abuso sexual infantil?

Definimos como abuso sexual infantil cualquier contacto erótico/sexual al que es sometido un niño por parte de un adulto. Incluye estímulos que van desde el exhibicionismo\* hasta su forma más extrema: la violación.

A lo largo de su desarrollo, el niño aprende a conocer el mundo. Observa, hace preguntas, experimenta, tocado de una fantasía inagotable. Para poder sobrevivir y llegar a ser adulto, necesita del soporte de los adultos, necesita amor, seguridad, ternura, ayuda, protección y seguridad. Tanto las niñas como los niños son dependientes y confiados. Si un adulto abusa de un niño sexualmente, se sirve del amor, de la dependencia o de la confianza para satisfacer sus deseos sexuales e impone su deseo de sumisión, de poder o de proximidad, por la fuerza. Esto pone en peligro la base de la vida y el desarrollo del niño y afecta su vida.

### Una triste realidad

Cuando Ana cumplió doce años, su padrastro John la obligó a tener relaciones sexuales con él por primera vez. Esta situación continuó durante 2 años sin que Ana contase a nadie lo que estaba pasando. Durante este tiempo Ana cambió. Se convirtió en una niña muy callada, tanto en el colegio como en casa. Se hizo irritable y a menudo se peleaba con sus hermanos más pequeños y con su madre. El silencio creó también un espacio vacío, un hueco, dentro de Ana. El dolor por lo que le estaba pasando, la amenaza de John de que mataría a su madre si Ana revelaba su secreto, hicieron que Ana dejara de advertir sus propias señales de alarma, señales que suelen ayudar al niño a saber que está en peligro.

## Formas intermedias consideradas como abuso sexual:

El niño es sometido a:	El adulto somete a:
1. Miradas	-Sostenimiento de una mirada libidinosa -Exhibicionismo -Ver pornografía
2. Manoseos, especialmente genitales	-Ser manoseado -Hacerse manosear
3. Acoso verbal	-Escuchar insinuaciones -Amenazas -Silenciar
4. Besar eróticamente	-Besar en la boca -Ser besado en cualquier parte del cuerpo
5. Apoyaturas de genitales	-Apoyar sus genitales -Apoyarse en los genitales
6. Contacto oral-genital	-Del niño al adulto -Del adulto al niño

Estos diversos tipos de abusos pueden darse en medios de transporte, consultorios médicos, casas, comercios, baños, clubes, institutos educativos, etc.



## Perfil de los agresores

En la mayoría de los casos los agresores son hombres, pero también a veces, mujeres.

Lo más habitual es que los abusadores sean personas que el niño conoce y en las que confía:

- Amigos de la familia
- Colega del padre
- Vecino
- El padre de su mejor amiga
- El educador
- El consejero de grupo
- Etc.

Otros abusadores pueden formar parte de la familia

- El padre
- El cuñado
- El padrastro
- El abuelo
- El tío
- El hermano mayor

- a) El abuso sexual hecho por un extraño, es proporcionalmente raro. Tenemos frecuentemente la impresión que la mayoría de los casos de violencia sexual son cometidos por extraños, ya que los medios de comunicación cuentan todos los detalles, cuando informan de un caso. Sin embargo, en la realidad el riesgo de un abuso sexual es mayor dentro del círculo familiar o de los amigos.
- b) No es fácil reconocer, a simple vista si una persona abusa de los niños. A menudo el agresor es una persona de renombre y prestigio impecables y es conocido como un marido y padre ejemplar. Es quizá un religioso o alguien activo en política, alguien con éxito y reconocido en su profesión o trabajando por la causa de los niños, un hombre que nadie creería capaz de abusar de una niña o un niño.
- c) Muchos piensan que para el autor de abusos, el abuso sexual no sería más que un paso en falso "único", pero el abusador, no actúa espontáneamente, más que en casos excepcionales. Él más bien crea y organiza las ocasiones para acercarse a los niños. Y generalmente no se contenta con abusar de un único niño, sino que abusa de varios.
- d) Algunas investigaciones revelan que el 30% de los abusadores son menores de 18 años y que entre los adultos, hasta el 50% confiesa haber tenido su primer abuso antes de los 18. Además que entre el 45 y 50% de ellos han sido abusados durante la infancia.

**¡Las niñas y los niños no son, jamás, los responsables de un abuso sexual!**



A menudo se pretende que las niñas "seducen" o "provocan" al agresor. ¡Esto es falso! Las niñas a veces juegan a ser mayores, se disfrazan y dicen quizás "quiero un beso, pero uno verdadero como en la tele". Esto no es una invitación a la sexualidad. Es el adulto quien debe tener en cuenta los límites, porque él, puede valorar lo que la niña no puede prever y por lo tanto no puede responder.

Si una niña o un niño nos informan de un abuso sexual, generalmente es cierto y seguro que ella o él, han sido víctimas de abusos sexuales

Las niñas y los niños generalmente no inventan los abusos sexuales. Es verdad que los niños tienen mucha fantasía. Esta fantasía les hace inventar historias muchas veces increíbles, pero rara vez sobre asuntos sexuales. Las niñas y los niños, podrán más bien negar un abuso para proteger a una persona amada, antes que inventarse un abuso sexual.

Síntomas manifiestos en niños abusados sexualmente

Los niños que han sido víctimas de abuso sexual pueden exhibir una variedad de síntomas físicos y en el comportamiento. Cualquiera de estas señales puede ser significativa. Algunas de estas son:

- a) Pérdida de apetito.
- b) Pesadillas recurrentes.
- c) Despertarse repentinamente o miedo a la oscuridad.
- d) Interés extraordinario o conocimiento detallado sobre actividades sexuales, demostrando cariño no propio para un niño de esa edad.
- e) Miedo a una persona o a ser dejado en cierto lugar o con alguien.
- f) Retraimiento sin motivo alguno.
- g) Desmotivación total.
- h) Retroceso en el comportamiento como: orinarse en la cama, chuparse el dedo o llorar demasiado.
- i) Ropa interior rota o manchada.
- j) Hemorragia vaginal o rectal.
- k) Dolor.
- l) Picazón.
- m) Inflamación de genitales.
- n) Infección vaginal.
- o) Enfermedad venérea.

Consejos oportunos para hacer frente al abuso sexual infantil

- a) Cree lo que te dice el niño. Los niños raramente mienten sobre el abuso sexual.
- b) Apoya al niño por decir lo que le pasó.
- c) Déjale saber al niño que lo apoyas. La mayor ansiedad del niño es que él o ella han tenido la culpa del incidente.
- d) Controla tu reacción, ya que la perspectiva y comprensión que le muestres son críticas. El mayor reto será no transmitir tu propio horror en cuanto al incidente.
- e) Reporta el supuesto incidente a sus padres y al pastor de la iglesia. Los niños abusados sexualmente requieren un tratamiento especializado, cosa que tú no puedes ofrecer.
- f) Reporta cualquier comportamiento extraño de algún joven o adulto hacia uno de los niños de tu unidad.
- g) Actuar inmediatamente es muy importante, porque si no se hace nada otros niños sufrirán el mismo riesgo.



- h) Debemos cerciorarnos de que los niños sepan que si alguien les hace algo que los confunda, por ejemplo, los toca en ciertas partes de su cuerpo, o les toma una foto al desnudo, o les da regalos, que enseguida te lo cuente.
  - i) Asegurar al niño y explicarle que él o ella no será culpado por cualquier cosa que un adulto intente hacerle o le haya hecho.
- 

Diana Sullivan Everstine-Louis Everstine, El Sexo que se calla, Ediciones Pax, 1997.  
Sitio Internet, <http://www.civila.com/argentina/psi/sexabus.htm>, Abuso sexual Infantil.

Sitio Internet, <http://www.dg-online.com/english/childprotect/queesabuso.htm>



Desde el momento en que el bebé descubre por primera vez sus propias manos, la vida se presenta llena de los encantos del descubrimiento.

Cuando el Conquistador llega por primera vez al lugar de reuniones va impulsado por la curiosidad. Lleva el propósito de descubrir muchas cosas. . . las actividades del club, los miembros del mismo, los dirigentes, etc.

¡Qué muchacho no levantará la mano en respuesta a la pregunta del director!: "¿Cuántos quieren explorar la cueva del Hombre Muerto?" o ¿Cuántos desean observar las hormigas en sus actividades? Sobre los dirigentes pesa la gran responsabilidad de orientar a los menores en su deseo de explorar y descubrir lo desconocido. Ellos deben crear situaciones favorables para despertar la curiosidad en las mentes de los niños, pero al mismo tiempo, deben orientar hacia el bien el espíritu aventurero de los menores para evitar que ellos dirijan sus inclinaciones hacia campos poco beneficiosos.

El Conquistador que va por primera vez a la playa con el fin de recoger caracoles quedará impresionado al notar que los demás miembros del club conocen los nombres de los peces, caracoles y otros elementos marinos. "Ese es un erizo, ésta es una margarita de mar, aquel otro es un abrojín. Aquí hay una estrella de mar y más allá un bigarro." Y así se desarrollará en el niño el deseo de aprender los nombres de los peces para poder reconocerlos. La curiosidad lo llevará a explorar un nuevo campo en la naturaleza. Pronto estará encantado con el mundo marino y deseoso de ampliar sus conocimientos cada día.

Muchos de los escritos de la Sra. Elena de White fueron dedicados a enseñarnos los beneficios del estudio de la naturaleza. A continuación presentamos lo que ella ha escrito al respecto:

"La ciencia natural es un tesoro de conocimiento del cual puede valerse todo estudiante de la escuela de Cristo." (Palabras de Vida del Gran Maestro, pág. 114). "La naturaleza hace oír su voz en lecciones de sabiduría celestial y verdad eterna." (Ibid., pág. 91)

"Hasta donde sea posible, colóquese al niño, desde su más tierna edad, en situación tal que se abra ante él este maravilloso libro de texto. Contemple él las gloriosas escenas pintadas por el gran Artista maestro en las telas variables de los cielos, familiarícese con las maravillas de la tierra y el mar, observe los misterios revelados por las diversas estaciones y aprenda del Creador en todas sus obras." (La Educación, págs. 96, 97).

"El libro de la naturaleza es un gran libro de texto, que debemos usar conjuntamente con las Escrituras para enseñar a los demás acerca del carácter de Dios, y para guiar a las ovejas perdidas de vuelta al aprisco del Señor. (Palabras de Vida del Gran Maestro, pág. 15).

"Las bellezas de la naturaleza tienen una lengua que habla incesantemente a nuestros sentidos. El corazón abierto puede ser impresionado por el amor y la gloria de Dios, según se notan en las obras de Sus manos. El oído atento puede oír y comprender las comunicaciones de Dios mediante las obras de la naturaleza." (Testimonios Selectos, tomo 2, pág. 155).



"Mientras contemplemos la hermosura y grandiosidad de la naturaleza, nuestros afectos se elevarán a Dios." (El Deseado de todas las gentes, pág. 51).

"Por el libro de la inspiración y el de la naturaleza hemos de obtener un conocimiento de Dios." (Patriarcas y profetas, pág. 647).

"Permitid que las mentes infantiles se relacionen con Dios en las hermosas escenas de la naturaleza... Al contemplar las bellezas que Él ha creado para la felicidad del hombre serán inducidos a considerarlo un Padre tierno y amante." (Testimonios Selectos tomo 2, págs. 583, 584).

"Toda religión verdadera se halla en su Palabra y en la naturaleza." (Consejos para los Maestros, pág. 348).

"Debería animarse a los niños a buscar en la naturaleza los objetos que ilustran las enseñanzas bíblicas y rastrear en la Biblia los símiles sacados de la naturaleza. Debería buscar, tanto en la naturaleza como en la Sagrada Escritura, todos los objetos que representan a Cristo, como también los que empleó para ilustrar la verdad. Así pueden aprender a verle en el árbol y en la vid en el lirio y en la rosa, en el sol y en las estrellas. Pueden aprender a oír su voz en el canto de los pájaros, en el murmullo de los árboles, en el ruido del trueno y en la música del mar. Y cada objeto de la naturaleza les repetirá las preciosas lecciones del Creador." (Conducción del Niño, pág. 45).

"Todos pueden encontrar temas de estudio en la sencilla hoja de los árboles del bosque, en el pasto que cubre la tierra con su terciopelada alfombra verde, en las plantas y las flores, en los altos árboles del bosque, en las elevadas montañas, en las rocas graníticas, en el océano inquieto, en las preciosas gemas de luz que tachonan los cielos para tornar hermosa la noche, en las inagotables riquezas de la luz solar, en las solemnes glorias de la luna, en el frío del invierno, en el calor del verano, en las estaciones cambiantes, en el perfecto orden y la armonía regidos por el poder infinito; aquí hay temas que demandan el pensamiento profundo, y la expansión de la imaginación." (Ibid., pág- 47 48).

"Apartado (Cristo) de los caminos profanos del mundo, adquiría conocimiento científico de la naturaleza. Estudiaba la vida de las plantas, los animales y los hombres. Desde sus más tiernos años, fue dominado por un propósito: vivió para beneficiar a otros. Para ello, hallaba recursos en la naturaleza; al estudiar la vida de las plantas y de los animales concebía, nuevas ideas de los medios y modos de realizarlo... (Ibid., pág. 49).

"Cuando nos acercamos íntimamente al corazón de la naturaleza, Cristo hace que su presencia sea real para nosotros, y habla a nuestros corazones de su paz y amor." (Palabras de Vida del Gran Maestro, pág. 16).

## **El estudio de la Naturaleza**

Interesar al niño en la naturaleza, es interesarlo en Dios. Es el deber de cada uno de los dirigentes del club desviar la atención de los niños de lo artificial, las obras mundanas, y fijar su admiración en lo natural, las obras divinas. Debe enseñarse a los niños a amar y conocer la vida al aire libre; a ver muchas cosas que el individuo común pasaría por alto; a comprender el llamado de las aves y la voz de los animales silvestres y por ese



medio oír la voz de Dios que habla a sus corazones; saludar a las estrellas amigas y leer su mensaje.

A continuación se presentan varios proyectos que deben ser empleados por los consejeros con el fin de interesar a los menores en el estudio de la naturaleza:

#### Paseos:

Para tener éxito en los paseos en la naturaleza, éstos se deben planear y dirigir cuidadosamente. En algunos paseos especiales será necesario tener la ayuda de un especialista en diversas ramas de la naturaleza y se debe animar a los Conquistadores a conseguir su propio equipo: lentes de aumento, red para cazar insectos, frascos para guardar insectos, tablas para disecar, cuchillo, cantimplora y anteojos larga vista (si es posible).

Algunos lugares que se recomiendan para los paseos son los siguientes:

Las montañas  
La playa  
Las praderas

Los parques  
Los arroyos  
Los invernaderos

El campo  
El jardín zoológico  
Los museos

#### Museos:

Cada Club de Conquistadores debe poseer su propio museo. Este será un lugar especial donde los niños puedan colocar sus exposiciones y las colecciones de: hojas, flores, helechos, mariposas, caracoles, piedras, etc.

#### Caminatas:

Esta es una de las actividades más interesantes del club. Antes de salir a la caminata un consejero podría salir al campo para señalar la pista que deben seguir las unidades y colocar en ciertos puntos, señalados como estaciones, algunas anormalidades que no ocurren en la naturaleza. Algunos de estos fenómenos podrían ser: una naranja colgando de un cocotero, un lirio creciendo en un árbol de mangos, un panal de abejas saliendo de la tierra, etc. Luego cuando los niños salen al campo, cada unidad debe detenerse en cada una de las estaciones y observar los fenómenos que encuentren. Al fin del camino todos se reúnen para ver cuál de las unidades descubrió el mayor número de fenómenos o anormalidades. Esa será la unidad ganadora.

#### Tesoros de la Naturaleza en la Biblia:

Las siguientes actividades se aconsejan para los días lluviosos o para cuando sea imposible salir para tener actividades al aire libre.

A. El director pide que cada unidad escriba los nombres de varios árboles que se mencionan en la Biblia. Se fija cierto tiempo para que todos trabajen y luego se pide a cada unidad que lea su lista. La unidad que haya recordado el mayor número de árboles será la ganadora.

También se pueden utilizar para este juego los nombres de flores, animales, ríos, montañas, frutas y estrellas que se mencionan en la Biblia.

B. El director prepara de antemano fotocopias. A la hora de la clase de naturaleza da una hoja a cada niño y les pide que completen los espacios en blanco. El primer niño que termine será el ganador.

A continuación se presenta un modelo:



1. Cuando Salomón construyó el templo, cubrió las paredes con madera de \_\_\_\_\_ (I Reyes 6:18).
2. La madre de Moisés escondió al niño en \_\_\_\_\_ para salvar su vida. (Exódo 2:3).
3. Zaqueo subió a un \_\_\_\_\_ para ver a Jesús. (Lucas 19:4).
4. "Considerad a los \_\_\_\_\_ del campo, cómo crecen: no trabajan ni hilan." (Mateo 6:28).
5. Débora fue sepultada debajo de \_\_\_\_\_ (Genesis 35:8).
6. Mientras el hijo pródigo se encontraba lejos de su casa sentía tanta hambre que deseaba comer \_\_\_\_\_ (Lucas 15:16).
7. En cierta ocasión Elías se quedó dormido debajo de un \_\_\_\_\_ (1 Reyes 19:5).
8. El Señor dijo que si tuviéramos fe como un grano de \_\_\_\_\_ podríamos hacer milagros. (Lucas 17:6).
9. Cristo maldijo una \_\_\_\_\_ porque no tenía frutos. (Mateo 21:9).
10. Jonás se protegió debajo de una \_\_\_\_\_ mientras estaba en Nínive. (Jonás 4:6)
11. Una corona de \_\_\_\_\_ fue puesta sobre la cabeza de Jesús antes de ser crucificado. (Mateo 15:17).
12. "Yo soy la \_\_\_\_\_, vosotros los \_\_\_\_\_ (Juan 15:5).
13. En la entrada triunfal de Jesús a Jerusalén, la multitud adornó el camino con hojas de \_\_\_\_\_. (Juan 15:5).
14. Uvas, higos y \_\_\_\_\_ fueron traídos desde la tierra de Canaán. (Números 13:23).
15. "Yo soy la \_\_\_\_\_ de Sarón, y el \_\_\_\_\_ de los valles" (Cantares 2:1).

C. El director pide que cada unidad haga una lista en orden alfabético de varios elementos naturales. La primera unidad que termine, será la unidad ganadora.

Otros proyectos que ayudarán en el estudio de la naturaleza son los siguientes:

1. Las clases de Conquistadores
2. Visitas a parques ecológicos
3. Ir a la playa o al bosque
4. Visitas a los laboratorios de ciencia
5. El estudio de las plantas alimenticias
6. Medios audiovisuales: películas, acetatos, revistas, periódicos, etc.



## Rarezas en la naturaleza

### La hormiga león:

¿Sabía usted que un repugnante gusano se transforma en la hormiga león de diáfanas alas? Si observamos debajo de los árboles en el jardín, notaremos unos pequeños agujeritos en forma de embudo. Estos agujeritos son hechos por la larva de la Hormiga León. Ese pequeño insecto tiene fuertes mandíbulas que usa para apoderarse de sus presas. Cuando es aún una larva pasa la mayor parte del tiempo en el fondo del agujerito y allí espera hasta que alguna hormiga se acerque al declive. Entonces, comienza a patallar para levantar polvo y apresurar el descenso de la hormiga. Se aferra al cuerpo de la víctima con sus fuertes mandíbulas en forma de torno y absorbe los jugos vitales de la hormiga.

Cuando esa larva está lista para transformarse en crisálida, teje un capullo sedoso y, por medio de una secreción pegajosa, lo cubre de arena y pequeñas partículas de tierra, lo cual le da un aspecto precioso. Es difícil comprender que esta delicada criatura alada haya salido de una pelotilla de barro y que tan hermoso ejemplar fuera una vez un matador con grandes mandíbulas que en el fondo de un agujero esperaba a sus víctimas.

¡Cuán maravilloso es pensar que será posible para nosotros, humildes criaturas de este mundo, experimentar una transformación parecida que nos capacitará a emprender el vuelo de un planeta a otro!

### El jugador de baloncesto:

Aunque no lleva la pelota, lleva el cesto y por lo general juega en las aguas tranquilas de una laguna. Sobre sus dos pares de alas tornasoladas y con sus seis patitas recogidas en forma de cesto, revolotea aquí y allá persiguiendo siempre a la pelota, que en este caso será un desafortunado mosquito. Se mueve con tanta rapidez que apenas se le puede seguir con la vista. Puede detenerse inmóvil en el aire. Mientras se encuentra en el estado de larva, la libélula, tiene un aspecto raro. Es el más veloz de los insectos, tanto en el agua mientras es una larva, o en el aire, en su estado adulto. Ha dominado los principios de la retropropulsión antes de que el hombre conociera tal cosa, pues ése es el método de locomoción que emplea cuando está en el agua.

### La planta que mata y come:

¿Ha oído alguna vez en cuanto a la planta que mata y come insectos? Esa es una de las plantas más raras. Sus hojas tienen la forma curva de un cuerno cuyo extremo angosto está en la parte inferior. Cuando los insectos van curioseando por entre las hojas de esa planta, en busca de algo para comer, de repente comienzan a deslizarse por entre las paredes resbaladizas de las hojas hacia un líquido que se halla en el fondo del cuerno. De la superficie lateral salen unas pelusas encorvadas hacia abajo que imposibilitan la salida del insecto. El jugo en el cual cae el insecto parece tener el efecto de un jugo digestivo; de modo, que la planta aprovecha las proteínas que obtiene de sus víctimas; y que le es imposible conseguir del terreno cenagoso donde crece.



Hoy día, como nunca antes, los niños necesitan solaz y esparcimiento para aliviar las tensiones nerviosas producidas por la vida agitada. Un programa de manualidades bien organizado proporcionará la distracción necesaria. Cuando el niño ocupa su mente en la construcción de un objeto de arte, experimenta esparcimiento de espíritu y solaz. Ayudémosle a descubrir sus habilidades, esto le proporcionará placer, inspiración, salud y recreo; y a la vez, enriquecerá su vida con nuevos conocimientos.

El éxito de un programa de manualidades depende de una buena dirección. Los instructores no sólo necesitan destreza en las artes manuales, pero a la vez, necesitan poseer la habilidad de inspirar e impartir entusiasmo a sus alumnos. Es necesario planear los proyectos para cada período de clase, y estos deben basarse en la capacidad individual de cada niño, más bien que en las miras del grupo.

El instructor debe mantener en mente los fines y objetivos especiales de las actividades manuales: uno es el blanco inmediato de finalizar un proyecto. El segundo y más importante, ayudar a los niños en su desarrollo. Debe enfatizarse el desarrollo de originalidad, confianza propia, destreza y hábitos de aseo y orden.

## **Cualidades de un buen instructor**

Para que el club tenga éxito en su programa de manualidades es necesario que cada instructor:

1. Reconozca su responsabilidad de despertar el interés de los niños hacia las artes manuales.
2. Analice el ambiente para cerciorarse de las oportunidades, recursos y tiempo de que dispone.
3. Ayude a los niños a vencer el temor a los experimentos. Para esto utilizará medios y materiales nuevos para los trabajos.
4. Reconozca su responsabilidad de fomentar un espíritu de cooperación y compañerismo entre los alumnos.
5. Recuerde que los alumnos son más importantes que cualquier grado de perfección que pueda alcanzar en la ejecución de los trabajos.
6. Ayude a los estudiantes a descubrir sus habilidades.
7. Delegue responsabilidades a los alumnos con el fin de desarrollar en ellos el sentido de responsabilidad.
8. Recuerde que cada niño posee habilidades diferentes. Por lo tanto, debe felicitar a los alumnos torpes por los esfuerzos que realicen.
9. Reconozca el valor de las ilustraciones gráficas y utilícelas para enseñar.



10. Tenga un archivo personal para mantener en orden los catálogos, modelos, dibujos y diseños que empleará en los proyectos.
11. Más que ninguna otra cualidad, el instructor necesita: paciencia, habilidad para organizar, perseverancia y entusiasmo.

### **Objetivos de las actividades manuales**

1. Satisfacer la imaginación creativa del niño.
2. Enseñar a los niños a ser honrados.
3. Desarrollar en los niños hábitos de laboriosidad.
4. Estimular en los niños la confianza propia.
5. Ayudar a los alumnos a desarrollar rasgos de carácter que fortalezcan la vida espiritual.
6. Proveer actividades útiles que dirijan el interés del niño hacia alguna vocación.
7. Ayudar a los niños a desarrollar ingeniosidad, coordinación y destreza en el uso de las herramientas.
8. Completar algunos de los requisitos de las clases de Conquistadores.

### **Reglas para la selección de los trabajos**

1. Que se limite a la capacidad de los estudiantes.
2. Que sea de interés para los niños.
3. Que no ocupe más tiempo que el que se tiene disponible.
4. Que no requiera materiales muy costosos.
5. Que proporcione varios campos de interés.

### **Medios para estimular el interés**

1. Charlas y presentaciones
2. Exposiciones de los trabajos manuales
3. Visitas a tiendas de artes y manualidades
4. Visitas a museos, observatorios astronómicos y jardines zoológicos.
5. Películas, vistas luminosas, carteles y otras ilustraciones gráficas.
6. Visitas a fábricas, exposiciones industriales y tiendas de materiales para trabajos manuales.
7. Visitas a escuelas de arte
8. Excursiones destinadas al estudio de las obras naturales.

### **Campos de acción para las actividades manuales**

1. Actividades recreativas
2. Artes mecánicas
3. Industrias al aire libre
4. Artes domésticas
5. Artes varias
6. Historia natural
7. Proyectos misioneros



***“El trabajo manual útil es parte del plan del Evangelio. El gran Maestro, envuelto en la columna de nube, dio a Israel directivas para que a todo joven se le enseñase algún trabajo útil. Ahora, como en los días de Israel, todo joven debe ser instruido en los deberes de la vida práctica. Cada uno debe adquirir cierto conocimiento de algún ramo manual. Esto es esencial no sólo como una salvaguardia contra las vicisitudes de la vida, sino por su influencia sobre el desarrollo físico, mental y espiritual... Sin ejercicio físico, nadie puede tener una constitución sana y salud vigorosa; y la disciplina del trabajo bien regulado, no es menos esencial para obtener un espíritu fuerte y activo que para adquirir un carácter noble”. (Consejos para los Maestros, pág. 235)***



"¡Al campamento!" ¡Qué palabras mágicas para los menores que aman la naturaleza! En lo más profundo de sus corazones está el deseo de aventura. El placer de clavar las estacas para levantar las carpas, o de formar un albergue rústico en un matorral; la expectativa del descubrimiento al explorar una caverna; la satisfacción de aspirar el rico aroma que emana del asado sobre el fuego; los nuevos amigos, los árboles, los animales y los pájaros del campo son las delicias que aguardan al que va al campamento.

Las actividades de campamento ofrecen una oportunidad magnífica para ayudar a los menores en su desarrollo espiritual. Estas actividades les pone en contacto directo con la naturaleza; les enseña lecciones valiosas del arte de llevarse bien con los demás; les ayuda a desarrollar disciplina propia y respeto; y les acerca a Dios.

Si comprendemos claramente las ventajas que ofrece la vida de campamento y el encanto que tiene esta experiencia para los niños, nos aseguraremos de incluir estas actividades en nuestro programa anual para el club.

Los jóvenes adventistas necesitan aprender a disfrutar las emociones y aventuras de la naturaleza y acercarse más a Dios. No hay mejor forma de encontrar comunión con el Creador que empacarse de regreso hacia la campiña intacta.

Esta materia trata primeramente con las habilidades del campamento, pero la meta principal del campamento es el acercamiento como club. Es una emoción el arrodillarse con los Conquistadores alrededor de la fogata y ver a cada uno poner su confianza en Dios en la quietud de la noche en una montaña. Entonces el verdadero propósito de acampar se ha alcanzado.

### **El mensaje del hombre del bosque a su hijo:**

Cuando camines por el bosque, quiero que veas,  
El oro flotante de las abejas,  
Ríos de luz solar, lagunas de sombra,  
Setas durmiendo sobre la verde alfombra,  
Una telaraña cargada con su presa de rocío,  
Altas copas de árboles contra el azul del cielo,  
Flores que danzan, moscas de brillante verdor,  
Y pájaros que forman un arcoiris con su color.

Cuando camines por el bosque, escucha, hijo mío,  
Un millón de sonidos en tu pequeño oído,  
El raspar y rechinar de los árboles movidos por el viento,  
El sonido de la ardilla que presurosa va huyendo,  
El grito del halcón desde el distante cielo,  
El ronronear de las hojas cuando pasa el viento,  
Arroyuelos que murmuran, de piedras el repicar,



O aves que enseñan tu corazón a cantar.

Cuando camines por el bosque, quiero que sientas,  
Que un mero hombre crear no pudo estas bellezas;  
Pintar el pulsar de la mariposa al volar,  
O enseñar al melodioso zorzal su cantar,  
Ni a cielo y tierra sus maravillas dio;  
Hay algo más grande que tú y yo;  
Cuando al caminar por el bosque se inclina el abedul,  
Hijo, quiero presentarte a mi amigo llamado Jesús.

American Camping Association

## **Filosofía de campamento**

"Hay formas de recreación muy benéficas para el cuerpo y la mente. Una mente iluminada, discernidora, hallará abundantes medios de entretenimiento y diversión de fuentes no sólo inocentes, sino instructivas. La recreación al aire libre, la contemplación de las obras de Dios en la naturaleza son del mayor beneficio." (Mensajes para los jóvenes p. 380,381).

## **Objetivos**

1. Ayudar a los Conquistadores a sentir el acercamiento de Dios y llegar a relacionarse con Él a través de su creación.
2. Enseñar a los muchachos a adaptarse a la vida al aire libre.
3. Cultivar la confianza propia.
4. Desarrollar condición física.
5. Preparación para el tiempo de prueba.
6. Ayudar a los menores a descubrir nuevas aventuras en el compañerismo cristiano.
7. Practicar los métodos de campamento.
8. Enseñar destrezas de observación, rastreo, orientación, supervivencia, y términos relacionados.
9. Revivir en los menores el espíritu de los pioneros.
10. Ayudar a los menores a comprender las lecciones de la vida del campo.
11. Proveer la oportunidad de que los menores y sus dirigentes gocen del compañerismo cristiano.

## **El mensaje de la pluma inspirada**

"Aquellos que sacrifican la simplicidad por las modas, y se privan a sí mismos de las bellezas de la naturaleza, no pueden ser espiritualmente elevados, no pueden entender la habilidad y el poder de Dios como se revela en la creación." (Traducido de Testimonies, Vol. 2, p. 584).

"Mientras se estudian las obras de Dios, el Espíritu Santo imparte convicción a la mente. No se trata de la convicción que producen los razonamientos lógicos; y a menos que la mente haya llegado a estar demasiado anublada para verlo, el oído demasiado embotado para oír su voz, se percibe un significado más profundo, y las sublimes verdades espirituales de la Palabra escrita quedan impresas en el corazón" (Palabras de vida del gran Maestro, p. 14).



"Cristo inteligentemente reprobó a los hombres de su tiempo, porque ellos no habían aprendido las lecciones espirituales de la naturaleza, que debían haber conocido. Todas las cosas, animadas e inanimadas, muestran al hombre el conocimiento de Dios." (Traducido de Testimonios, vol. 2, p.580).

"Cuanto más tranquila y sencilla sea la vida del niño, cuanto menos afectada por la excitación artificial y más en armonía con la naturaleza, más favorable será para el vigor físico y mental y la fuerza espiritual" (La Educación, p. 103).

"Desde sus más tiernos años (Jesús) fue dominado por un propósito; vivió para beneficiar a otros. Para ello, hallaba recursos en la naturaleza; al estudiar la vida de las plantas y de los animales concebía nuevas ideas de los medios y modos de realizarlos. Todo niño puede aprender como Jesús" (El Deseado de todas las gentes, p. 51).

Las experiencias que se adquieren con relación a la vida al aire libre serán muy provechosas para el pueblo de Dios en el tiempo de prueba. "Cuando el decreto promulgado por los diversos príncipes dignatarios de la cristiandad contra los que observan los mandamientos, suspenda la protección y las garantías del gobierno y los abandone a los que tratan de aniquilarlos, el pueblo de Dios huirá de las ciudades y de los pueblos y se unirá en grupos para vivir en los lugares más desiertos y solitarios. Muchos encontrarán refugio en puntos de difícil acceso en las montañas" (El Conflicto de los Siglos, pág. 684).

## **Valores espirituales de los campamentos**

Ningún líder tiene tanta oportunidad para enseñar que aquél que acampa con adolescentes. Muchas vidas han sido cambiadas en los campamentos. Nadie finaliza un campamento sin sentir sus efectos. Esto no necesariamente se refiere a doctrina o devoción sino a la experiencia de acampar que dirige al acampante hacia Dios y hacia el hombre.

1. Acercamiento a la naturaleza - La experiencia del campamento incluye construir un refugio, cocinar en una fogata, escalar montañas, descubrir los tesoros del bosque o arboleda, hacerse amigo de los árboles, aves, animales y hasta insectos. Llegar a conocerla en ésta forma trae un sentido de maravilla y respeto por el Creador.
2. La experiencia de armonía y orden - La gran tragedia de estos días es que el vivir tanto tiempo en presencia de lo distorsionado y anormal causa que lo anormal se confunda con lo normal y lo distorsionado con lo real. El mundo al cual los acampantes pertenecen es un mundo de ruidosos radios, televisores, películas ardientes, y arte sin significado. El mundo de la naturaleza al cual se les introduce es un mundo de balanceada armonía en luz y sombra, color, forma y textura. El efecto total es uno de paz y descanso. Para ayudar a curar la enfermedad de un mundo desencadenado, los Conquistadores deben regresar a la naturaleza por las grandes lecciones que Dios les dará a conocer. Acampar invita a observar el diseño de Dios.
3. La gran creatividad de Dios - Usando barro, salpicándolo con pintura, o aprendiendo a tejer, el hombre solamente imita a la naturaleza. El espíritu humano heredó la urgencia de crear de Dios.



4. Adaptabilidad. La naturaleza nunca cambia - La lluvia caerá cuando desee especialmente en un campamento. El acampar enseña la adaptabilidad, y se aprende a tratar las diferentes situaciones.
5. Compañerismo cooperativo- Los campamentos traen sentido de comunidad. Bajo esas circunstancias el espíritu de cooperación se fortalece debido a que todos necesitan de todos para su bienestar.

### **Medidas de seguridad**

Los accidentes son generalmente el resultado de un plan mal trazado o de un juicio equivocado. Aquellos que se comportan en forma descuidada y temeraria, no sólo arriesgan su propia vida, sino que también ponen en peligro las vidas de los demás. Aunque existen ciertos riesgos en la vida del campo, los accidentes podrían evitarse si se tomaran las precauciones necesarias. A continuación se presentan algunas medidas de seguridad que deben ser observadas por un grupo que sale acampar.

1. Cada integrante del grupo debe velar por la salud y la seguridad de los demás. Cuando los padres permiten que sus niños participen en semejante aventura, lo hacen confiados en que los consejeros harán todo lo posible por mantener a los menores sanos y salvos. Tenga mucho cuidado y diligencia en vigilar el bienestar de cada Conquistador.
2. Evite cansar a los muchachos. Hay menos posibilidades de que ocurra un accidente si los menores no se sienten cansados y agotados.
3. Tenga a la mano un botiquín de primeros auxilios. De hecho un médico o enfermera debe acompañar al grupo. Si no se puede conseguir los servicios de éstos, por lo menos debe ir con el grupo una persona entendida en tratamientos médicos y primeros auxilios. En caso de accidente es sumamente necesario conservar la calma, pensar con claridad y utilizar los tratamientos recomendados en cada caso.
4. Es necesario informar a los menores en cuanto a los peligros de la región, tales como: plantas venenosas, despeñaderos, derrumbes de tierra, animales, etc.
5. Los Conquistadores deben siempre estar en grupos y acompañados por su consejero. Se les debe enseñar a no avanzar más allá de los límites fijados.
6. Debe instruirse a los muchachos sobre el uso de hachas, cuchillos, navajas y otras herramientas que pueden ser peligrosas.
7. Deben tomarse serias precauciones cuando el programa incluye actividades acuáticas.
8. Debe pedirse a las personas que conducen los vehículos de transportación que lo hagan con precaución, que no conduzcan a alta velocidad y que eviten el ir jugando con otros en la carretera.
9. Hay que saber hacer la diferencia entre la aventura y el peligro.

### **Reglas para elegir un lugar para acampar**

1. Elegir un terreno con buen drenaje.
2. Elegir un lugar seco.
3. En lo posible sepárese de pantanos infectados de mosquitos.
4. No se debe acampar nunca sobre un risco o saliente. Existiría el peligro de una avalancha o caída de rocas.
5. Si se arma el campamento en una zona boscosa, debe cerciorarse de que las carpas no se coloquen debajo de árboles con grandes ramas muertas que pueden caer con el viento.



6. Es mejor un lugar cálido. No olvide que el agua y el frío descienden y que el aire caliente sube. Debido a esta ley de drenaje de aire frío, ¿Cuál sería el mejor lugar para un campamento? ¿La ladera de una montaña? ¿Una cuenca? La cumbre de una colina será caliente y seca, con fuertes brisas que espantan los mosquitos. En la ladera de una montaña podría haber un poco de frío, pero no es del todo mal, y si soplan vientos fuertes, éste sería el mejor lugar. Nunca se debe acampar en una cuenca porque allí se encuentra la humedad de la neblina, y si llueve fuerte, se puede inundar el campamento.
7. El terreno duro, rocoso y polvoriento no es bueno para un campamento.
8. Arme la carpa hacia el sudeste para que el sol de la mañana ayude a mantenerla seca.
9. Si prevalecen los vientos, arme la carpa con la puerta en dirección contraria.
10. Hace falta tener suficiente leña a disposición.
11. Elija una zona de acampar donde haya suficiente agua potable.

## **Equipo personal de campamento**

1. Mochila
2. Bolsa de dormir
3. "Foam Pad" o un colchón de aire
4. Plástico para el piso
5. Abrigo liviano
6. Impermeable; sombrero o gorra
7. Zapatos tenis
8. Zapatos de montaña
9. Uniforme extra
10. Medias suficientes para cada día y alguna extra
11. Ropa interior para cada día
12. Pijama
13. Traje de baño
14. Equipo de comer que contenga: plato, cuchillo, tenedor, cuchara, vaso y plato de sopa.
15. Equipo de higiene personal que contenga: jabón en jabonera, pasta dental en estuche, peine, palangana, toallas de mano, toallita, dental, espejo, toalla de baño, jabón de lavar ropa, jabón de lavar loza.
16. Equipo de costura que contenga: agujas, hilo, botones, alfileres, trabas, cordones de zapatos extras.
17. Papel sanitario en envoltura plástica
18. Linterna de baterías
19. Cuchillo de campamento
20. Biblia - Lección de Escuela Sabática - Libro de coritos
21. Reloj con manecillas
22. Libreta de notas - bolígrafo
23. Cámara y rollos de películas
24. Cantimplora de agua en su estuche y pocillo
25. Repelente de insectos
26. Instrumento musical (pequeño) - sinfonía de boca
27. 25 pies de soga de nailon
28. Billetera con dinero extra e identificación
29. Manual de plantas comestibles
30. Almohada de aire
31. Pastillas para purificar agua



32. Material para encender fuego
33. Equipo de primeros auxilios
34. Carpa, estacas y sogas extras
35. Pala pequeña - hacha de mano - sierrita - lima
36. Bolsas plásticas para la basura
37. Comida suficiente para el tiempo que va a acampar
38. Crema para los labios
39. Binoculares
40. Lentes de sol
41. Mapa del lugar donde se va a acampar

### **Programa sugerente para un campamento**

Aquí un ejemplo de lo que puede ser un programa diario para un campamento de Conquistadores:

- 6:00 Silbato para levantarse
  - 6:15 Consejo de líderes de unidades (devocional)
  - 6:30 Devocional por unidades
  - 7:00 Desayuno por unidades
  - 8:30 Inspección
  - 9:00 Concilio del campamento (discusión espiritual)
  - 9:30 Pláticas con demostraciones (destreza del día)
  - 10:00 Los acampantes practican bajo la continua dirección del instructor
  - 12:00 Comida por unidades y descanso
  - 14:00 Regresar a la práctica de la actividad del día
  - 16:00 Tiempo libre - nadar, bañarse, etc., bajo supervisión
  - 17:00 Preparar la cena por unidades (practique encender la fogata)
  - 19:00 Ejemplos de plantas silvestres en la fogata central
  - 19:30 Servicio de cantos
  - 20:00 Plática, demostración
  - 20:30 Practicar caminata de noche
  - 21:00 Devocional (cantos, plática corta, discusión, oraciones)
  - 21:30 A las carpas (Líderes deben estar seguros que todos están cómodos)
- Silencio en el campamento hasta las 6:30.

### **Fogatas**

Aunque el fuego puede ser el mejor amigo del acampante puede también convertirse en su peor enemigo. Todo depende del acampante. Puede cocinarle o calentarle la comida, puede mantener al acampante caliente durante una noche fría o alejarlo del bosque con mucha furia si se usa sabiamente.

#### Medidas de seguridad

1. Siempre limpie un área, de por lo menos tres metros de diámetro, de todas las hojas y otros materiales que puedan expandir la fogata.
2. Por cuestiones de emergencia, el grupo debe tener por lo menos una pala o azadón antes que la fogata se inicie.
3. Nunca haga una fogata debajo de un árbol con ramas bajas.
4. Mantenga la fogata pequeña. Una fogata inmensa no logra más que alejar a todos de ella.
5. Nunca juegue con fuego. Evite que los Conquistadores hagan antorchas para jugar agitándolas de un lado para otro. Tampoco permita usar el fuego de tal



manera que ceniza caliente sea llevada por el viento hasta un área que pueda incendiarse.

6. Cuando ya no use un fuego, apáguelo. No dé por apagado el fuego hasta que se asegure que la última brasa ha sido ahogada con agua. Riegue agua sobre el fuego, no se la tire. Entonces mueva las cenizas y riegue más agua sobre ellas hasta que todas las cenizas estén bien mojadas. Los indios americanos no consideraban un fuego totalmente apagado hasta que podían poner sus manos en las cenizas. Si no encontraban fuego, colocaban dos varas secas en cruz en el lugar donde estaba el fuego, indicando que el fuego estaba apagado cuando ellos se fueron. Esta es una buena regla para los Conquistadores.
7. Nunca deje un fuego sin atender.
8. Nunca construya una fogata en viento fuerte.

## Manera de iniciar el fuego básico

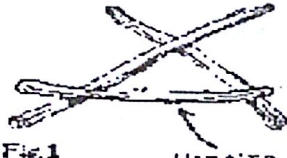


Fig 1

1. Con el viento soplando a tu espalda, arrodillate; toma pequeñas varas y colócalas formando un ángulo como se muestra en la fig. 1 ; atraviesa una rama sobre las otras dos a formar una A.




Fig 2

2. Coloca una buena cantidad de yesca compacta en el ángulo de las varas o sobre las varas atravezada, de manera que no toquen el piso, para que el aire circule. Deja un hueco en el centro y abajo para meter el cerillo.




Fig 3

RECUERDA: EL fuego necesita aire. La flama arde hacia arriba. Solo el material que se encuentre sobre la llama ardiera.




Fig 4

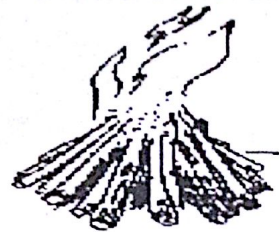
3. Prende el fósforo volteándolo hacia abajo para que la madera encienda. Una vez que haya prendido bien, mételo en el hueco, bajo el centro de la yesca. Si el cerillo se apaga, úsalo como yesca. SI es necesario, sopla suavemente sobre la base del fuego (fig. 3).

4. Una vez que la yesca empiece a prender, comienza a añadir varitas, poniéndolas suavemente sobre la flama, a formar una pequeña pirámide, hasta que tenga un fuego vivo.



## TIPOS DE FOGATAS

5. Empieza a añadir varas una por una, colocándolas suavemente en donde la flama está mejor; comienza con varas delgadas y gradualmente agrega piezas más gruesas, siempre en forma de pirámide. No hagas cambios súbitos en el tamaño de las varas, sino siempre agrega varas un poco más gruesas que las anteriores hasta que llegues a las del grueso de un pulgar.



**RECUERDA:** Hazlo poco a poco. Mantén tu fogata compacta, que cada vara toque a otras en la mayor parte de su longitud.

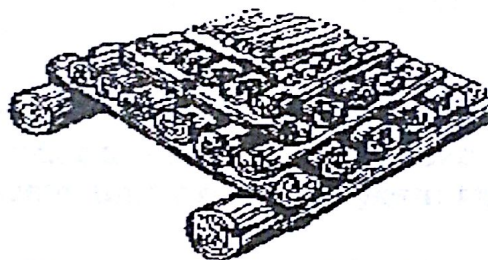
6. Coloca un palo pequeño en la base del fuego y levántalo un poco para darle más aire.

7. Cuando el fuego esté ardiendo satisfactoriamente, comienza a añadir los leños y troncos gradualmente, empezando a contruir algún tipo de fogata.

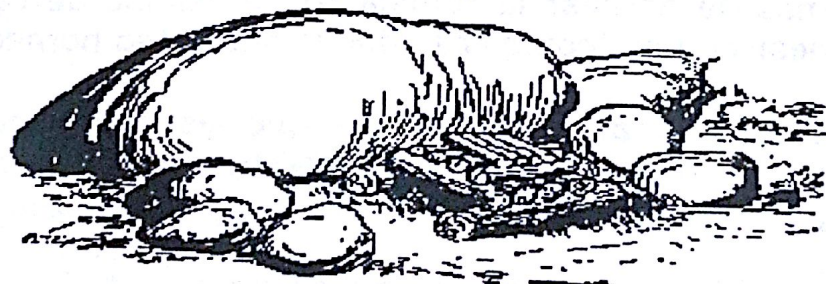
### FOGATAS PARA COCINAR



La pirámide o Tepee. Produce un fuego vivo que sirve para hervir, etc. Concentra el calor en un punto pequeño, en la parte superior. Comienza con el fuego básico, continúa hasta empezar a añadirle combustible, formando siempre una pirámide.

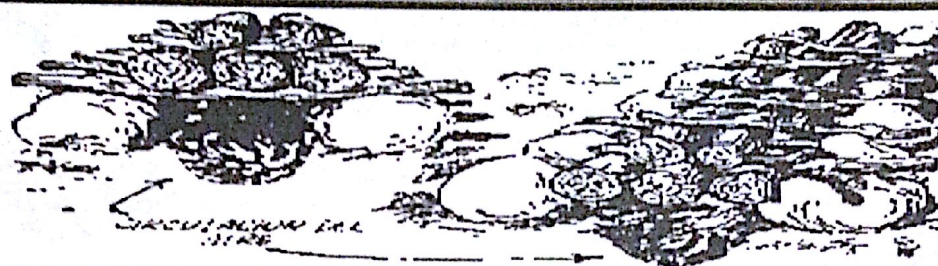


La fogata de consejo: Es un fuego sólido especial para brazas o para un fuego que vaya a durar largo tiempo. Comienza con el fuego básico. Soloca los leños como en la ilustración, empezando con dos leños grandes y relenando el espacio entre estos con una hilera de leños un poco más pequeños y éste, a su vez con otra de leños más chicos, etc.



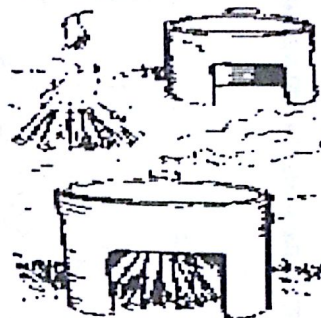
Fogata de Reflector: Produce un fuego alto y uniforme, sirve para hornear, asar, etc. Cerca de una roca grande o reflector hecho de troncos haz una fogata de consejo, dejala hasta que haga brazas. Para hornear rápido, aviva el fuego.





**Fogata de trinchera:** Haz una zanja larga u coloca piedras en sus bordes. Comienza con uno o más fuegos básicos; una vez que hayan prendido bien acuéstalos. A todo lo largo de la trinchera y no muy juntos, atravieza troncos delgados; sobre éstos colóca troncos gruesos del tamaño de la trinchera. Después, otra hilera de troncos atravesados, otra, a lo largo, etc, como muestra la ilustración. Los troncos delgados permiten la circulación del aire. Si el fuego no arde bien, asegúrate de que bastante aire úede pénétrar por el frente; si es necesario levanta los troncos un poco más en el frente.

**Fogata dentro de una lata:** Se trata de una fogata pequeña pero de fuego uniforme que va adentro de una estufa hecha con una lata grande. Comienza con un pequeño fuego básico de yesca. Ten lista una cantidad regular de varas no más gruesas que un pulgar. Mantén un fuego pequeño y alimentalo regularmente con rama pequeñas. Necesita mucho aire. Coloca la lata sobre la fogata una vez que el fuego esté ardiendo bien.



## Cocinando al aire libre

El éxito de un campamento depende en gran manera de la buena comida. Si los Conquistadores disfrutaban la comida, se olvidarán de las otras dificultades y mirarán hacia el pasado viaje como un viaje exitoso y una ocasión feliz.

Planee para que los Conquistadores preparen una comida de campamento en la intemperie. Esté seguro que tiene todos los recursos necesarios antes de comenzar. Dé a cada Conquistador algo para hacer. Algunos pueden conseguir la madera, otros conseguir el agua y otros preparar la comida

### Hornear.

Hay muchas formas de hornear la comida con el equipo de campamento: de hecho, usted puede hornear en una fogata casi todo lo que usted hornea en su casa

Una regla acerca de fogatas al hornear es que las brasas calientes son de mucha necesidad. Las brasas proporcionan una temperatura más adecuada que las llamas.

### Hervir

Se necesita decir poco acerca de hervir, pues éste es uno de los métodos más simples de cocinar en una fogata. Cualquier recipiente que pueda contener líquidos y que no se queme puede ser usado para hervir.



### Freír

Freír es otro método simple de cocinar sobre una fogata. De todos los utensilios comerciales que los acampantes usualmente cargan, el más usado es la cacerola para freír. Ya que uno generalmente tiene que sostener la cacerola sobre la fogata, es mucho mejor tener una fogata de brasas calientes en vez de llamas que se levantarán y le quemarán las manos.

## **Cocinando sin utensilios**

Para practicar campamentos de supervivencia tendrá que ir a un bosque con sus Conquistadores y no llevar ninguna clase de utensilios ya hechos. Las cucharas y los tenedores pueden ser tallados de madera u otro material natural. Esto no es difícil de hacer si se tiene una navaja.

### Recipiente de corteza

Para hervir agua puede hacerse un recipiente de corteza. Coloque el agua en el recipiente y caliente piedras en el fuego. Cuando están calientes, deposítelas en el recipiente con agua. Mientras las piedras se enfrían, remuévalas y deposite otras calientes. Si continua haciendo esto, las piedras calientes causarán que el agua hierva. Una precaución: Retírese mientras deposita las piedras. Evite algunas piedras como el granito porque éste explota.

### Freír

Usando una piedra plana sobre una fogata caliente, uno puede freír diferentes comidas sobre la parte plana de la piedra.

### Método hoja-verde

Algunos vegetales pueden ser cocinados envolviéndolos en hojas verdes y húmedas y colocándolos en brasas calientes.

### Método lodo o barro

El lodo o el barro también puede ser utilizado para envolver vegetales y hornearlos en brasas calientes. Los huevos pueden ser envueltos de ésta forma y ser horneados.

### Método de la cáscara de naranja y cebolla

La cáscara de una naranja (después de haberle sacado lo de adentro) o la cáscara de una cebolla partida en dos (cuando se ha hecho un hueco en medio), son utensilios excelentes para cocinar huevos. Quiebre el huevo y colóquelo en el área hueca y coloque la cáscara de naranja ó cebolla sobre las brasas calientes.

## **Recetas**

### Pastel de ceniza

Los pasteles de ceniza fueron hechos mucho tiempo antes que el hombre blanco viniera a América. Mezcle media cucharada de sal con una taza de harina de maíz. Agregue agua caliente hasta que se pueda hacer una bola con la masa. Entierre la bola en ascuas resplandecientes y déjela cocinar.

### Manzanas

Corte el centro de una manzana y rellene el agujero con jarabe. Séllelo con aluminio, hornéelo a vapor sobre brasas calientes por veinte minutos.



### Pan duro

Este pan duro ha sido el pan de la intemperie por mucho tiempo. Es hecho de harina, sal, azúcar y agua. Use una cucharada de sal, una cucharada de azúcar y cuatro tazas de harina. Mezcle los ingredientes secos y agregue suficiente para hacer una masa sólida. Enrolle la masa hasta cerca de un cuarto de grosor y córtela en secciones. Hornéela en una cacerola hasta que el pan esté duro y seco como hueso.

### Papas

Corte una ranura en cada papa y cubra el agujero con crema o queso. Sélela en aluminio y cocínela sobre brasas calientes por media hora (si la papa es grande ocupará un poco más de tiempo).

## **Cómo limpiar los utensilios de cocina**

Aunque usted no lleve en su equipo una esponja de acero o polvo para estregar, es posible hacer un buen trabajo de limpieza en las cacerolas manchadas de tizne con material fácil de conseguir en el mismo campamento. Un puñado de arena y un poco de agua, pueden limpiar y hacer brillar los utensilios en muy poco tiempo. Si no hay arena cerca, un puñado de hierba gruesa hará el mismo trabajo.



### PROGRAMA DE INICIACION

#### Propósito

Esta ceremonia es para admitir a un nuevo conquistador, sea niño o niña, alguien que por primera vez ingresa al club de Conquistadores.

La Ceremonia de Iniciación tiene como fin inculcar en el Conquistador los elevados propósitos de los Conquistadores y ayudarle a comprender sus serios aspectos. Para que sea eficaz, la Ceremonia de Iniciación, debe ser **HONROSA, SENCILLA y CORTA.**

#### Equipo que se necesita

Tres candelabros con espacios para 22 velas colocadas de la siguiente manera:

- Una vela (que simboliza el Espíritu de los Conquistadores) en el centro.
- Seis velas para simbolizar el Fundamento) en el centro frente al emblema de los Conquistadores.
- Ocho velas (para simbolizar la Ley del Menor) colocadas a la izquierda del centro frente al estandarte de la Ley de los Conquistadores.
- Siete velas (para el Voto de los Conquistadores) a la derecha del centro, frente al estandarte del Voto de los Conquistadores.

La bandera nacional.

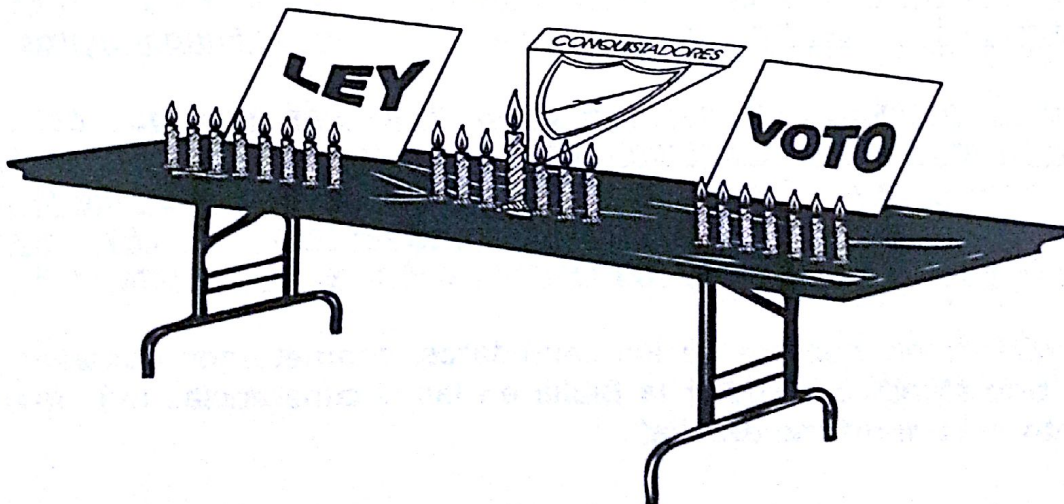
Se coloca a la izquierda de la mesa (mirando desde el auditorio).

La bandera de los Conquistadores.

Se coloca a la derecha de la mesa (mirando desde el auditorio)

#### Distribución

Los miembros del Club de Conquistadores se sientan en forma de "V" mirando a la mesa que sostiene los candelabros. El candidato o los candidatos se sientan en el centro de la primera fila. El director se para a la derecha de la mesa de frente al club y el subdirector se para a la izquierda de la mesa de frente al club.





## Tema de iniciación

Se puede hablar sobre el privilegio y la responsabilidad de ser un soldado de la cruz. Se puede resaltar la importancia de esta ceremonia para el club. Debe ser breve y al punto.

## Procedimiento en la ceremonia

1. Al final del tema de iniciación el director dice: "Declaro que la Ceremonia de Iniciación del club X está ahora en proceso".
  - En ese momento el director enciende la vela que simboliza el "Espíritu de los Conquistadores".
  - Explica su significado (la fuente de todas las cosas buenas de los Conquistadores).
2. Acto seguido: Se apagan las luces y el subdirector enciende las seis velas que simbolizan el Fundamento (las seis clases de los Conquistadores: Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero y Guía). Mantiene la vela sobre la llama mientras presenta a la clase de AMIGO. Mueve la vela que trae en la mano hacia la segunda vela de los Fundamentos y cruza las llamas mientras presenta a la clase de COMPAÑERO y así consecutivamente hasta presentar a cada una de las clases.
  - Primer fundamento-Amigo: Es un curso de estudio para aprender cómo ser amigo de Dios ahora y por la eternidad.
  - Segundo fundamento-Compañero: Es un curso de estudio para aprender cómo ser compañero de Cristo Jesús cada hora de cada día.
  - Tercer fundamento-Explorador: Es un curso de estudio para aprender cómo ser estudiante de Dios, explorando su Palabra y sus obras creadas.
  - Cuarto fundamento-Orientador: Es un curso de estudio para aprender cómo orientar a otros para llevarlos a los pies del Salvador.
  - Quinto fundamento-Viajero: Es un curso de estudio para aprender cómo vivir en el mundo agradando a Dios mientras viajamos a la Patria Celestial.
  - Sexto fundamento-Guía: Es un curso de estudio para aprender cómo guiar debidamente a otros, para que ellos también puedan conseguir la verdadera y genuina felicidad en esta vida.
3. Después de haber pasado la llama de la vela que representa el "Espíritu de los Conquistadores" sobre cada una de las velas que representan los Fundamentos y después de haber presentado a cada uno de éstos, coloca la vela del Espíritu de los Conquistadores en el centro y de atrás de las velas de los Fundamentos.
4. Uno de los Conquistadores que esté en la clase más avanzada del club pasa al frente con paso marcial, se presenta ante el director con un saludo militar, coge la vela que representa el "Espíritu de los Conquistadores" y enciende la primera vela del extremo izquierdo de las ocho que representan la LEY, coloca la vela nuevamente en su lugar, saluda marcialmente al director y repite:
  - "Señor director: en nombre de los candidatos, prometemos observar la Devoción Matutina, que significa estudiar la Biblia en las circunstancias más favorables y en el momento más oportuno del día".



5. Otro conquistador de las clases más avanzadas del club pasa al frente con paso marcial, se presenta ante el director con un saludo militar, coge la vela que representa el "Espíritu de los Conquistadores" y enciende la primera vela del extremo izquierdo de las ocho que representan la LEY, coloca la vela nuevamente en su lugar, saluda marcialmente al director y repite:

- "Señor director: en nombre de los candidatos, prometemos cumplir con la parte que nos toca, esto significa que con la ayuda de Dios, haremos honradamente la parte que nos toca, dondequiera que estemos".

Esto han de hacerlo con cada punto de la ley los Conquistadores de las clases más avanzadas.

### **Velas**

- Observar la Devoción Matutina
- Cumplir con la parte que nos toca
- Cuidar nuestro cuerpo
- Tener una mirada franca
- Ser corteses y obedientes
- Andar con reverencia en la casa de Dios
- Conservar una canción en el corazón

### **El Conquistador repite**

Que significa orar y estudiar la Biblia en las circunstancias más favorables y en el momento más oportuno del día.

Que significa que con la ayuda de Dios, haremos honradamente la parte que nos toca, dondequiera que estemos.

Que significa alcanzar el más alto desarrollo físico posible.

Que significa que preferimos fracasar antes que mentir. Que preferimos sufrir una derrota que el temor de afrontar la mirada de la gente.

Que significa que nos esforzaremos por reflejar la actitud y el amor del Salvador en nuestra relación con los demás.

Que significa que comprendemos la grandeza de Dios y que reconocemos nuestra indignidad en su presencia. Por nuestro ejemplo ayudaremos a otros a reverenciar a Dios.

Que significa que conservaremos la dulce influencia del Espíritu de Dios en la vida para ser reflectores del amor de Dios dondequiera andemos.



- Trabajar para Dios

Que significa que realizaremos actos de amor en favor de los que se hallan en necesidad.

6. Al terminar de encender las velas que representan la ley, el SUBDIRECTOR dice: "En nombre del que representa a los candidatos y en nombre de lo que ellos declaran, aceptamos la promesa solemne de cumplir la ley".

## 7. ILUMINACION DEL VOTO.

Para encender las velas del voto se sigue el mismo procedimiento que para las de la ley; después de encender cada vela, el Conquistador le dice al director: "Señor director, en nombre de los candidatos, prometemos..."

### **Velas**

- Vivir por la gracia de Dios
- Ser Puros
- Ser bondadosos
- Ser leales
- Guardar la Ley del Conquistador
- Ser siervos de Dios
- Ser amigos de la humanidad

### **El Conquistador repite**

Que significa que permitiremos que Dios nos ayude a cumplir su voluntad.

Que significa que guardaremos nuestro corazón puro y que todas nuestras palabras y acciones serán también puras, que nuestra vida será feliz y nuestra paz segura.

Que significa que el amor resplandecerá desde nuestro corazón mientras ejecutamos actos bondadosos hacia los demás y hacia la creación de Dios.

Que significa que seremos honestos y rectos en el estudio, en el trabajo y en el juego.

Que significa que comprendemos que las leyes son esenciales en toda organización y que la obediencia a esas leyes es uno de los primeros principios enseñados en la Biblia.

Que significa que nos comprometemos a servir a Dios dándole el primero, el último y el mejor lugar en todo lo que hagamos.

Que significa que haremos a los demás lo que quisiéramos que los demás hagan con nosotros.



8. Después de terminar de encender las velas del voto, el SUBDIRECTOR dice: "En nombre del que representa a los candidatos y en nombre de lo que ellos declaran, aceptamos la promesa solemne de cumplir el voto".
9. Se le pide al o a los Conquistadores que son iniciados se pongan en pie al lado del subdirector al frente de la congregación. Se le pide que ponga su mano derecha en el corazón y junto con el club repite el voto y la ley de los Conquistadores.
10. Después de esto el director declara: "Por este acto declaro que se acepta a estos candidatos en el Club de Conquistadores X de la Iglesia Adventista del Séptimo Día".
11. El conquistador que es iniciado va frente a la vela que representa el "Espíritu de los Conquistadores" y saluda marcialmente y vuelve al lado del subdirector.
12. Oración de consagración. De preferencia que el subdirector dirija esta oración.
13. Entrega de Certificado de Iniciación. El secretario del club entrega al candidato el certificado de Iniciación (enrollado y atado con una cinta del color de su clase progresiva). De esta manera el menor ha llegado a ser un Conquistador en pleno.
14. El consejero conduce al conquistador a su unidad.
15. Se encienden las luces del salón.
16. Entrega de premios (premios del trimestre anterior)



# DIA DEL CONQUISTADOR

## Objetivos

El Día del Conquistador tiene seis objetivos primordiales:

1. Reconocer y estimular el Club de Conquistadores de la iglesia local.
2. Familiarizar a la congregación con la esfera de actividades que proporciona el Club de Conquistadores para el desarrollo de los menores.
3. Estimular a la congregación a cooperar más y apoyar al Club de Conquistadores.
4. Reclutar personal adicional para el club.
5. Hacer que los miembros del Club de Conquistadores sientan que son parte de la iglesia.
6. Darle a la iglesia la oportunidad de ayudar financieramente.

## Preparación del programa

Es importante preparar el programa con anticipación a fin de obtener los objetivos mencionados anteriormente. Un buen programa no es resultado de la casualidad sino de un trabajo debidamente planeado y bien coordinado.

Solicite con anticipación el tiempo para realizar el programa del sábado. Pida a la Escuela Sabática la oportunidad de dirigir el programa con sus Conquistadores. Pida la hora del culto para sus conquistadores. Pida la Sociedad de Jóvenes para presentar un programa especial para los jóvenes y los adultos. Es importante hacer una buena propaganda para ese programa. No debe suponerse que una buena propaganda será la que se hace una semana antes de que ocurra el evento, debe estarse anunciando con mucha anticipación.

## Algunas ideas

- Carteles. "Faltan tres sábados", "Sólo dos sábados, esté pendiente", "El próximo sábado es el gran día". Otros: "El mejor día del año: el Día del Conquistador", "¿Que por qué soy un Conquistador? Ven y entérate".
- Noticia sorpresa. Un vendedor de periódicos que interrumpe un programa de Sociedad de Jóvenes una o dos semanas antes del Día del Conquistador: "Extra, extra, un programa que hará temblar la iglesia". Papeletas pegadas en las bancas con mensajes como: "Vale por un separador de Biblia que se entregará el próximo sábado", etc.
- Niño anunciador. Un niño Conquistador que toma el tiempo de los anuncios previos al culto divino de la iglesia para anunciar que el próximo sábado será un gran día porque se celebra el Día del Conquistador.
- Primero, estudie el programa de ese sábado con el personal del Club de Conquistadores y después, preséntelo a los Conquistadores. Entonces entregue al pastor de la iglesia un bosquejo completo del programa.

## Sugerencias

- No olvide distribuir cada parte del programa de Escuela Sabática, del Culto Divino y de la Sociedad de Jóvenes con mucha anticipación.



- Organice a un grupo de Conquistadores para que participen como diáconos a la hora de recoger las ofrendas. Trate de practicar varias veces con ellos la forma como lo harán en cada una de las reuniones del sábado.
- El sermón del Culto Divino puede ser presentado por uno, dos o más niños con talento.
- Instruya a cada participante: abanderados, disertantes, etc.
- Trabaje con el Director de Comunicación de la Iglesia para que se anuncie el día del Conquistador.
- Arregle el templo de una manera especial el Día de los Conquistadores.

### **Algunas ideas:**

- Una manta al fondo de la plataforma que diga: "Sonríe, eres un Conquistador", "Conquistadores preparándose para el Cielo", "Únete a la fuerza de los Conquistadores" u otro.
- Pegue algunos detalles referentes a los Conquistadores en partes visibles de la iglesia.
- Consiga prestado un maniquí en alguna tienda de ropa y póngale el uniforme completo de los Conquistadores para exhibirlo al frente de la iglesia.
- Prepare e imprima su programa.
- Incluya el programa de Escuela Sabática, el orden del Culto Divino y el programa de la tarde.
- Incluya el himno del Conquistador, el voto y la ley.
- Prepare un distintivo con un mensaje especial y con la invitación para el programa de la tarde.

### **Algunos detalles del programa del día**

1. Entrada a la hora del Culto Divino. El orden de entrada se sugiere como sigue: los abanderados, los directores, el resto del personal y las unidades. Los abanderados se colocan frente al púlpito. La congregación se levanta cuando los abanderados entran y todos permanecen de pie hasta que las banderas se colocan en la plataforma.
2. Ofrenda. Hable sobre esto de antemano con su pastor y pida que la ofrenda de ese día se destine al club. Presente sus necesidades a la congregación e ínstela a contribuir.
3. Informe del director. El director puede presentar un informe sobre las actividades del año y los planes para el siguiente año. También puede presentar al Conquistador del Año.
4. Conclusión. La congregación debe cantar un himno de gratitud. Al final uno de los consejeros con una niña y un niño deben elevar una oración de agradecimiento a Dios.
5. Se debe hacer una exhortación a todos los niños que no pertenecen al club para que se inscriban. Se les debe entregar una solicitud e invitar al programa de la tarde que bien pudiera ser el programa de iniciación para estos nuevos Conquistadores. En caso de no haber nuevos candidatos al club, deberá escogerse otro programa que no sea el de iniciación.

### **¿Qué puede presentarse en el programa de la tarde?**

- El programa de iniciación.



- Una investidura.
- Un diálogo de campamento.
- Un programa de talentos donde participan los Conquistadores.
- Demostración de destrezas y habilidades de los Conquistadores.
- Un programa cuyo tema central sea la importancia de los niños en la iglesia.
- Otros.

## Orden del culto divino

Preludio.....	Organo o piano
Entrada de los participantes del culto	
Desfile de Conquistadores.....	Conquistadores
Colocación de banderas.....	Conquistadores
Himno de los Conquistadores.....	Congregación
Invocación.....	Pastor
Bienvenida.....	Director del club
Lectura Bíblica (Prov. 22:6; Luc. 2:52).....	Conquistadores
Voto a la Biblia.....	Conquistador
Oración.....	Subdirector
Informe del director.....	Director
¿Qué es el club de Conquistadores?.....	Conquistadores
Ofrenda.....	Conquistador
Música especial.....	Conquistadores
Sermón (10-15 minutos).....	Pastor, Conquistadores u orador invitado
Himno de gratitud.....	Congregación
Bendición.....	Consejero, niño o niña
Desfile de Conquistadores (música de fondo).....	Conquistadores
Postludio.....	Órgano o piano

## Partes especiales del culto

### Voto a la Biblia

"Prometo ser leal a la Biblia, la santa Palabra de Dios y a mi Salvador cuyo reino ella representa, una hermandad unida sirviendo a la humanidad con amor".

### ¿Qué es el Club de Conquistadores?

A continuación presentamos una idea que puede mejorarse, ampliarse o adecuarse a cada programa del Día del Conquistador.

Seleccione a tres Conquistadores para que presenten los tópicos: Ser un conquistador es RECREARSE, Ser Conquistador es APRENDER y Ser Conquistador es COMPARTIR.

ORDEN	DISCURSO
Primer Conquistador	Ser un Conquistador es gozar de recreaciones sanas. ¿Dónde puede uno recrearse más que en el Club de Conquistadores? Nuestras actividades son diversas: escalar montañas, visitar zoológicos, participar en carreras y hasta algunas veces comerse una comida quemada en el campamento. ¿Dónde se puede igualar esto? Nos divierte hacer trabajos manuales, montar bicicleta y aún conseguir una ampolla después de caminar 13 kilómetros. ¡Esto no se puede igualar!



	<p>Todos sonreímos porque celebramos nuestro cristianismo. Porque podemos ser felices ya que somos de Jesús. Y porque podemos recrearnos en medio de la naturaleza.</p> <p>(El Conquistador recoge un cartel que dice: "El Club de Conquistadores es RECREACIÓN", se para frente al público. Todos los conquistadores repiten la frase y el Conquistador se sienta).</p>
Segundo Conquistador	<p>Ser un Conquistador es APRENDER. ¿Conocen todos los nudos—nudo falso, as de guía? Pues pueden aprenderlos en el Club de Conquistadores. La clase de Amigo les enseña todo esto. ¿Cuántas estrellas conocen? Hay en ellas un hermoso mundo. ¿Sabían ustedes que a las pléyades también se les llama las siete hermanas? Aprendí esto en la clase de Compañero. Pero déjenme decirles lo que hice por mi amigo cuando lo mordió una serpiente (alguien entra con una venda o torniquete). Aprendí los Primeros Auxilios básicos en la clase de orientador. <b>Pero sobre todo quiero decirles que he aprendido a amar más Jesús y a mi iglesia, no tengo siquiera planes de irme al mundo, la iglesia tiene lo que necesito para ser feliz.</b></p> <p>(El Conquistador recoge su cartel que dice: "Ser Conquistador es APRENDER". Se para frente al público. Los conquistadores repiten la frase y el Conquistador se sienta)</p>
Tercer Conquistador	<p>Ser un Conquistador es COMPARTIR. Mientras más damos, más nos parecemos a Jesús y ésa es nuestra meta. Queremos hacer algo por los demás como Él lo hizo, queremos gastarnos en el servicio como Él gastó su vida para salvarnos.</p> <p>Estamos comprometidos con el servicio. Queremos ser útiles en la iglesia, en nuestra escuela y en nuestro hogar. Queremos ser perfume fragante para todos aquellos que nos rodean.</p> <p>Hemos emprendido una batalla contra el egoísmo, nuestro lema es COMPARTIR.</p> <p><b>Los Conquistadores compartimos a JESÚS, queremos que nuestros amigos sean para Cristo, por eso compartimos con ellos el evangelio y las cosas lindas que Dios nos ha dicho en su Palabra.</b></p> <p>El tercer Conquistador levanta su cartel que dice: "Ser Conquistador es COMPARTIR, los miembros del club repiten la frase y se sienta).</p>



## Idea para el sermón

Lucas 2:52. "Y Jesús crecía en sabiduría y en estatura, y en gracia para con Dios y los hombres"

Introducción. La experiencia de Jesús cuando su familia lo llevó al templo. Tenía 12 años y a esa tierna edad dejó perplejos a los rabinos. Elena G. de White dice: "La modestia y gracia juvenil de Jesús desarmaba sus prejuicios. Inconscientemente se abrían sus mentes a la Palabra de Dios, y el Espíritu Santo hablaba a sus corazones" (DTG 59).

- Los padres deben preocuparse por el crecimiento armonioso de sus hijos.
- Cuando se contribuye al crecimiento equilibrado de los niños, se les prepara para hacer frente a la vida.

### 1. El Club de Conquistadores hace crecer a los muchachos en SABIDURIA.

- A los menores les gustan las nuevas emociones. Les gusta la variedad, la actividad, un nuevo cuadro, un nuevo canto. Si no encuentran algo que supla esas inquietudes en la iglesia pronto estarán buscándolo afuera de ella. La Sierva del Señor dice: "Debe ejercerse máximo cuidado en la educación de los jóvenes de variar el método de enseñanza de tal manera que despierte las elevadas y nobles virtudes del alma" (Fundamentals of christian education p. 5).
- A través del programa el menor tiene la oportunidad de agudizar su conocimiento y de educar mente, mano y corazón.
- "El principio de la sabiduría es el temor a Jehová" (Prov. 1:7). No hay un camino más excelente a la sabiduría que el estudio de las Sagradas Escrituras. Esa es la razón porque la memorización bíblica juega un papel muy importante en el trabajo realizado en favor de los niños de la iglesia. Muchas gemas preciosas quedarán impresas en sus mentes y estarán allí almacenadas como arsenales en contra de la tentación y la pruebas del enemigo.

### 2. El Club de Conquistadores contribuye al crecimiento físico de los muchachos.

- El texto bíblico dice: "crecía en estatura". La recreación sana proporciona oportunidades de crecimiento físico para nuestros muchachos. Las caminatas, los campamentos y el contacto con la naturaleza contribuyen al desarrollo de los Conquistadores.
- Erróneamente piensan quienes dicen que ser un Conquistador es una pérdida de tiempo porque se trata de puro juego. Nunca debemos olvidar que un niño es un niño y no se le puede ver como un adulto. Debe haber equilibrio en la vida de un niño. El trabajo y el estudio son partes importantes en la vida de un muchacho pero no es el TODO de la vida.
- El texto que estamos estudiando nos enseña que es importante proveer a los niños oportunidades de crecimiento físico. Para este fin podemos combinar juego y trabajo físico recreativo sin que se pierda de vista el equilibrio.

### 3. El Club de Conquistadores estimula el crecimiento en gracia para con Dios.

- Los menores necesitan dirección espiritual activa. "La religión del menor es más activa que meditativa. Le interesa más el uso o la aplicación de la religión que estudiarla. Esto no se consigue con la asistencia regular a las reuniones. Reláteles



historias... éstas son el alma de la instrucción religiosa del menor" ( Days of Youth, A.W.Spalding).

- Los menores necesitan conocer el camino. "El conocido escritor y conferenciante W.L.Stidger se detuvo con un amigo de nacionalidad china frente al Templo de la Sabiduría en la Ciudad Prohibida, Pequín. Mientras admiraban el hermoso templo, el amigo chino súbitamente preguntó: ¿Cuál es el espectáculo más hermoso del mundo? Pensando que se refería a templos, el Sr. Stidger contestó: "el Taj Mahal de la India, la catedral Notredame en París, San Pedro o San Pablo en Roma". "No me refiero a templos"—interrumpió su amigo. —"¡Ah! entonces usted se refiere a un glorioso amanecer o atardecer"—replicó el Sr. Stidger. —"No, tampoco amaneceres o atardeceres". —"Bueno, entonces usted se referirá a mujeres hermosas, ¿indias, chinas o japonesas? —No —dijo el amigo chino—las mujeres son hermosas pero no son los objetos más hermosos del mundo". —"Entonces usted se refiere a la belleza natural, el Yangtse, el Monte Everest, el Gran Cañon, Yellowstone?" —"No me refiero a éstos"—insistió su amigo. —"Entonces me doy por vencido"—dijo Stidger con una sonrisa. —"Entonces dígame usted cuál es el espectáculo más hermoso del mundo". Y su amigo chino dijo: "Confucio, nuestro filósofo dijo que el espectáculo más hermoso del mundo es ver a un niño emprender el camino después que se le ha mostrado la ruta".
- Los menores necesitan ser guiados a Cristo. El Club de Conquistadores ha ayudado a muchos menores a entregarse a Cristo y bautizarse. Es la edad más preciosa para entregar su vida a Cristo. Debemos ayudarles a aumentar su fe en Dios y a amarle con mayor profundidad.

#### 4. El Club de Conquistadores ayuda a sus miembros a crecer en gracia con los hombres.

- Crecer en gracia significa ser cada vez más aceptado por los demás. Es triste que en muchos hogares no se contribuya a este crecimiento. Lo jovencitos llegan a ser una incomodidad para sus compañeros o para los adultos que se relacionan con ellos.
- Debemos enseñar a servir a los demás.
- Debemos enseñar a nuestros hijos a servir a la iglesia.
- Debemos enseñar a los jovencitos a vivir en armonía unos con otros en el hogar, en la iglesia y en la escuela.

CONCLUSION. En cierto campamento el instructor de historia natural decidió alimentar una serpiente. Se colocó un ratón en la jaula. Al principio, asustado, el ratón corría de un lugar para otro aun por encima de la serpiente y hasta pisándola. La serpiente, aunque no había comido por una semana no hizo caso al ratón. De hecho, hasta lo evitaba. Esto hizo sentir al ratón más seguro e inconsciente del peligro. Después de diez minutos de jugar, la serpiente se fue a una esquina y se preparó. Cuando el ratón pasó lo enrolló y lo mantuvo atrapado durante tres minutos, entonces despacio se lo comió comenzando por la cabeza. ¡Qué lección para los padres y dirigentes! Satanás está tratando de seducir y destruir a nuestra juventud. El usa su malicia y habilidades para atraer a los jóvenes. La iglesia de Dios tiene muchas agencias para ayudar a nuestros jóvenes. Durante muchos años el Club de Conquistadores ha ayudado a miles de jóvenes en todo el mundo. Muchos hoy ocupan puestos de responsabilidad en la iglesia. Apoyemos a nuestro club y contribuyamos en la formación de hombres de bien, hombres entregados a Dios y al servicio de la humanidad.



## LA INVESTIDURA

La ceremonia de investidura es la culminación de las actividades de un año de ejercicio del club de Conquistadores. Es un momento muy significativo para cada uno de sus miembros por estar concluyendo una de las clases progresivas del Departamento de Jóvenes.

### Responsabilidad del director

1. Determinar la fecha para el programa de investidura.
2. Hacer que la directiva y los miembros del Club de Conquistadores se involucren en el programa.
3. Ordenar el material de investidura que se necesite para el Conquistador (botones, certificados de año bíblico, gemas bíblicas, club de libros, etc).
4. Promover la investidura entre los padres de los Conquistadores.
5. Mantener un registro de la investidura de cada miembro del club.

### Responsabilidad del consejero

1. Ayudar al director de Conquistadores en la planeación del programa.
2. Dirigir a los Conquistadores para completar los requisitos de las clases de los Conquistadores.
3. Dirigir a los Conquistadores a cumplir los requisitos de las clases avanzadas.

### Programa sugerente

#### • Introducción

Preludio

Servicio de canto.....	Por una unidad
Música especial.....	Conquistadores
Lectura Bíblica.....	Conquistador
Bienvenida.....	Uno o más Conquistadores
Oración.....	Conquistador
Voto de Conquistadores.....	Todos los aspirantes
Ley de los Conquistadores (su interpretación).....	Uno o más Conquistadores
Música especial.....	Conquistadores

#### • Demostraciones prácticas:

Historia favorita de la Biblia

Nudos y amarres

Cápsulas de la naturaleza

Primeros auxilios

Historia de una mascota favorita

Caminata y campamento

Honores ganados

Demostración de la bandera nacional

Personajes famosos de país

Ejercicio físico

- Certificación de candidatos..... Director de Jóvenes,  
pastor o director del club.



- Desafío a los menores..... Director de Jóvenes
- Oración de consagración y dedicación..... Pastor
- Anuncios (Campamento de verano, etc.)
- Despedida..... Director de Conquistadores.

### Examen y certificación

El Director de Jóvenes de la Asociación/Misión o la persona que él designe, visitará previamente a los candidatos a ser investidos para verificar que hayan cumplido los requisitos mínimos de la clase (lo que marcan las tarjetas). Para que la certificación tenga validez deberá ser hecha por el director JA de la sección ó de la persona designada por él.

### ¿Quién puede investir?

Una vez certificados los Conquistadores, el Director de Jóvenes de la sección puede pedir a los jóvenes que son Guías Mayores investidos y que cuentan con su uniforme que ayuden a entregar el botón a los Conquistadores.

### Barra de buena conducta

La investidura es una buena ocasión para entregar barras de buena conducta. Este emblema debe ser tratado con mucha seriedad y debe ser entregado sólo a aquellos muchachos que lo hayan ganado con esfuerzo y dedicación. Esta barra es propiedad del Club de Conquistadores. La persona que la recibe podrá portarla en su uniforme siempre y cuando mantenga su buen comportamiento mientras cursa las clases del Club de Conquistadores. Una vez que tenga que pasar al Club de Guías Mayores, podrá conservarla indefinidamente.

Los parámetros generales para entregar la barra de buena conducta son cuatro:

- a) Respeto hacia sus compañeros.
- b) Respeto hacia la directiva.
- c) Espíritu de colaboración.
- d) Buen testimonio en el hogar, la escuela y la iglesia.

### Reconocimiento al servicio

La investidura también puede ser una oportunidad para ofrecer un reconocimiento al servicio de todos aquellos que colaboran en la directiva (con este fin existen en el departamento de Jóvenes de la sección las estrellas de servicio). Estas estrellas pueden ser portadas sólo por aquellas personas que estuvieron trabajando directamente con y por el club. No deben ser usadas por ninguna persona que esté ajena al programa de Conquistadores.



- Desafío a los menores..... Director de Jóvenes
- Oración de consagración y dedicación..... Pastor
- Anuncios (Campamento de verano, etc.)
- Despedida..... Director de Conquistadores.

### Examen y certificación

El Director de Jóvenes de la Asociación/Misión o la persona que él designe, visitará previamente a los candidatos a ser investidos para verificar que hayan cumplido los requisitos mínimos de la clase (lo que marcan las tarjetas). Para que la certificación tenga validez deberá ser hecha por el director JA de la sección ó de la persona designada por él.

### ¿Quién puede investir?

Una vez certificados los Conquistadores, el Director de Jóvenes de la sección puede pedir a los jóvenes que son Guías Mayores investidos y que cuentan con su uniforme que ayuden a entregar el botón a los Conquistadores.

### Barra de buena conducta

La investidura es una buena ocasión para entregar barras de buena conducta. Este emblema debe ser tratado con mucha seriedad y debe ser entregado sólo a aquellos muchachos que lo hayan ganado con esfuerzo y dedicación. Esta barra es propiedad del Club de Conquistadores. La persona que la recibe podrá portarla en su uniforme siempre y cuando mantenga su buen comportamiento mientras cursa las clases del Club de Conquistadores. Una vez que tenga que pasar al Club de Guías Mayores, podrá conservarla indefinidamente.

Los parámetros generales para entregar la barra de buena conducta son cuatro:

- a) Respeto hacia sus compañeros.
- b) Respeto hacia la directiva.
- c) Espíritu de colaboración.
- d) Buen testimonio en el hogar, la escuela y la iglesia.

### Reconocimiento al servicio

La investidura también puede ser una oportunidad para ofrecer un reconocimiento al servicio de todos aquellos que colaboran en la directiva (con este fin existen en el departamento de Jóvenes de la sección las estrellas de servicio). Estas estrellas pueden ser portadas sólo por aquellas personas que estuvieron trabajando directamente con y por el club. No deben ser usadas por ninguna persona que esté ajena al programa de Conquistadores.



## EL CAMPORI

El Campori de Conquistadores es una demostración de las habilidades para acampar, presentadas por dos o más clubes. Cada unidad debe tener el equipo completo que se necesita para las diferentes actividades del campamento (carpa, bolsas de dormir, utensilios para cocinar, comida, herramientas y otros utensilios necesarios). Este evento es la culminación del entrenamiento, el cual capacita a la unidad para valerse por sí misma.

El lugar para un camporí debe ser un área limpia, con agua accesible y con posibilidades de facilidades sanitarias. Las unidades deben traer todo lo que necesitarán, y se les asignará un lugar para poner todo su equipo de campamento. Entre las actividades se destacan las demostraciones de construcción de fuegos, cocina, señales, primeros auxilios, nudos y marchas. Los servicios religiosos contribuirán a la unidad espiritual, lo cual **es lo más importante** de las actividades de los Conquistadores.

El Director de Jóvenes de la Asociación/Misión, es responsable de organizar esta actividad y de determinar los eventos, el lugar y las actividades.

Cada camporí tiene un tema y todas las actividades giran alrededor de este tema, de tal manera que cada conquistador pueda recordar las lecciones espirituales de la Biblia, de la naturaleza, de la historia de la iglesia, etc.

Una de las cosas más sobresalientes del camporí son los eventos. La participación de los clubes debe realizarse de tal manera que evite al máximo el espíritu de competencia. El director debe transmitir a sus conquistadores un espíritu de cordialidad y compañerismo. Se debe enseñar a los niños que al camporí **"vamos a participar"** y **NO "a ganar"**. La Asociación/Misión regularmente emplea el sistema de puntos acumulables que permite a cada club la oportunidad de ser nominado CLUB DE HONOR, distinción que pueden obtener todos aquellos que hagan su mejor esfuerzo previa preparación en su lugar de origen.

### Oportunidades que provee un camporí

Tiempo para acampar, cocinar y dormir al aire libre.  
Tiempo para diversión, aventura y exploración.  
Tiempo para moverse en medio de la maravillosa creación de Dios, la naturaleza.  
Tiempo para aprender habilidades y gozar de mutuo compañerismo.  
Tiempo para estar cerca de Dios, el Creador de todo lo que nos rodea.

### Requisitos de un camporí

#### Requisitos para el club

- Pagar una cuota por cada conquistador y miembros del personal para cubrir los gastos de renta del lugar, instalaciones sanitarias, trofeos y reconocimientos, viaje de invitados especiales.
- Acampar por unidades.
- Asignar de preferencia un adulto como consejero a cada unidad.
- Las unidades deben pertenecer a un club que ha estado funcionando desde el inicio del año escolar.



- Cada club debe cocinar su propia comida, hacer provisión de su equipo para la cocina, de carpas, mesas y todo lo necesario para el camporí.
- Arreglar su campamento dentro del área que le ha sido asignada.
- Los consejeros deben asumir plena responsabilidad por los muchachos o muchachas que tenga en su unidad, y debe estar con ellos todo el tiempo.
- El club debe mantener limpia toda su área asignada para acampar.
- Cubrir un seguro contra accidentes, de tal manera que cada conquistador y miembro del personal esté protegido.
- Traer sus propias banderas: la del club y la nacional.
- Los clubes son responsables por el transporte al camporí de éste a su lugar de origen.

#### Requisitos para cada unidad

- Traer banderín de unidad.
- Tener una pala.
- Traer un hacha.
- Mantenerse integrada durante el evento.
- Colaborar con el orden.
- Hacer su mejor esfuerzo en favor de su club.

#### Requisitos individuales

- Formar parte de una unidad.
- Tener el uniforme completo, incluyendo todas las insignias colocadas en el lugar correcto.
- Ser miembro del Club de Conquistadores al menos durante los últimos tres meses.
- Mantener un nivel satisfactorio de trabajo y conducta en el hogar, escuela, Escuela Sabática y Club de Conquistadores.
- Adquirir su uniforme de campo.
- Tener una bolsa de dormir o algo que la sustituya.
- Traer su Biblia, su himnario y folleto de Escuela Sabática.
- Traer lámpara de mano.
- Traer papel de baño, jabón, toalla, peine, cepillo y cepillo de dientes y pasta.
- Traer ropa de acuerdo al clima.
- Traer utensilios para comer (cuchara, tenedor, vaso, taza, etc.).
- Incluir un plástico para poner abajo de la bolsa de dormir.

### **Aspectos adicionales de importancia**

#### Relaciones sociales

Debe evitarse el contacto físico entre los acampantes de sexos opuestos. La adolescencia no es tiempo para iniciar una relación de noviazgo.

Es común encontrar en los clubes de Conquistadores a consejeros o miembros del personal que mantienen alguna relación de noviazgo entre ellos, deben evitar el acercamiento físico (tomarse de la mano o abrazarse) durante cualquier programa organizado por o para el club de Conquistadores. De hecho esos acercamientos caben sólo dentro de una relación de noviazgo seria donde se considera el matrimonio como una posibilidad.

#### Respeto por la autoridad

Un buen club hará todo lo que esté a su alcance para enseñar a los muchachos respeto por cada uno de los dirigentes del camporí.



No es una buena idea llamar a los pastores presentes por su nombre sin asignarle el título que la iglesia les ha conferido. Debemos enseñar a los Conquistadores a referirse a ellos como "pastores". Es posible que algún miembro del personal haya sido compañero de escuela de algún ministro, sin embargo, debe darle su lugar para que los Conquistadores aprendan a tener respeto por la denominación y sus dirigentes.

Debe evitarse al máximo criticar las decisiones de algún dirigente del evento frente a los muchachos, es mejor aproximarse de manera personal a quien corresponde para manifestar algún desacuerdo. El no hacerlo así provocará que tengamos en el futuro una generación de jóvenes inmaduros, que no tendrán respeto y consideración hacia las personas que se equivocan en el desempeño de sus funciones.

### Fuegos

- Las fogatas deben ser construidas solamente en áreas del campamento.
- Se debe instruir que los Conquistadores prendan cerillos solamente en el lugar de la fogata.
- Un espacio circular de por lo menos tres metros, debe ser limpiado antes de prender una fogata.
- Todos los desperdicios deben quemarse o colocarse en botes de basura.
- Todos los fuegos deben extinguirse antes de dejar el lugar donde se usaron.

## **Conservación de la naturaleza**

Los Conquistadores deben abandonar el lugar sin dejar huella. El lugar donde estuvieron debe quedar tan limpio como lo encontraron. La comunidad debe admirarlos por su limpieza y orden.

Es bueno seguir las siguientes recomendaciones en cuanto al lugar de los desperdicios:

1. Seleccionar un buen lugar que no quede muy cerca de donde haya agua (a 15 mts. de distancia por lo menos).
2. Hacer un hoyo de 25 a 30 cms. de diámetro, y no más de 40 a 50 cms. de profundidad, para mantenerse dentro de la capa de suelo que dispondrá de ellos.
3. Sólo desperdicios bio-degradables.
4. Después de usarlo llene el hoyo con la tierra suelta para taparlo.
5. La naturaleza hará el resto en poco días.

Los directores de Conquistadores deben dar instrucciones en cuanto a cómo conseguir leña, y no permitir que sean destruidos árboles o el área del campamento. Todos los Conquistadores deben ser instruidos en cuanto a la conservación ambiental y la ecología.

## **Observancia del sábado**

- Los directores deben saber que los muchachos los estarán observando y tratarán de imitar cada palabra y acción de ellos. No deben conducir a los jóvenes a quebrantar el sábado por acciones, palabras o ejemplo.
- Se debe tener cuidado con el principio y el fin del sábado. Cuando el sol se oculta el viernes por la tarde, todo debe quedar listo para recibir el sábado.
- Durante las horas del sábado debe evitarse que los Conquistadores realicen actos como entonar cantos seculares, practicar natación, ciertos juegos impropios, etc.



- El club y sus unidades deben tener planes para los tiempos libres, la puesta del sol el viernes y el sábado.
- Todos los Conquistadores y miembros del personal deben ser animados a participar en todas las reuniones.
- Debe evitarse el uso de ropa inadecuada para el sábado. No se debe permitir que los Conquistadores se muden sus uniformes antes de la puesta del sol.

## Menú sugerente

El menú para un camporí debe tener tres características esenciales: a) fácil de hacerse, b) balanceado y c) del gusto de los muchachos.

Sugerencia para clubes nuevos que empiezan a adquirir experiencia en camporis de asociación/misión.

Desayunos	Comidas	Cenas
Papas con huevo Avena y pan dulce Fruta fresca	Ejotes guisados con tomate y cebolla Arroz Ensalada fresca Agua fresca	Tostadas Chocolate Fruta
Chilaquiles con queso Frijol Fruta fresca Crema de trigo	Frijoles Espaguetti Bistec vegetal Agua fresca	Molletes Guacamole Salsa de tomate Jugo
Granola con leche Pan tostado con crema de cacahuete Fruta Jugo de naranja	Calabacitas guisadas con elote y queso Sopa de tortilla con caldo de frijol Fruta	



## LA FERIA DE LOS CONQUISTADORES

La feria de los Conquistadores es una ocasión de gala para los clubes de Conquistadores de las asociaciones, una ocasión para hacer demostraciones de sus actividades. Usualmente estas ocasiones se llevan a cabo en domingo, y se extienden de 10:00 A.M. hasta las 5:00 P.M. Los miembros del club están invitados a venir con uniforme, traer sus pasatiempos, exhibirlos, preparar varias demostraciones y estar preparados para marchar en el desfile. Los miembros intercambian ideas y se pueden dar cuenta de la fuerza del movimiento de los Conquistadores del área. Otra gran ventaja de esta ocasión especial es, la oportunidad de los adultos dirigentes de poderse empapar de ese compañerismo y servicio de nuestros menores. La apertura del programa no debe tomar mucho tiempo. Quizá puede haber unos discursos cortos apropiados con la ocasión y algunas demostraciones por unidades bien preparadas.

El propósito principal para el resto del día es compañerismo, una oportunidad de ver lo que otros están haciendo, y una reunión en masa para poder sentir la fuerza total.

La feria de los Conquistadores también culmina el programa para el año, y como el camporí, provee la oportunidad y la motivación para que el conquistador haga lo mejor que pueda y esté bien preparado para las diferentes actividades.

El Director de Jóvenes de la Asociación/Misión está a cargo de todo el programa y determina los eventos, carros alegóricos, desfile, jueces y la localidad para la feria de Conquistadores.

### Cosas a considerar al participar en una feria de conquistadores

**TEMA.** Cada feria de Conquistadores debe tener un tema como: "Pioneros", "Nuestra herencia mexicana", "Habilidades de la mente y el cuerpo", "Salud para todos", etc. Todas las actividades como puestos, desfile, carros alegóricos, eventos, etc., deben girar alrededor del tema.

**INSCRIPCION.** Debe comenzar cerca de las 8:00 A.M. Se puede arreglar un puesto para registrar a aquellos que vienen a preparar sus puestos. Un adulto, oficial de cada club, debe ser el encargado de registrar a todos los del club; no es necesario que el Conquistador se venga a registrar individualmente. Al registrarse ellos deben informar: las siguientes cosas:

Distancia viajada	Membresía total del Club	Porcentaje de presentes	Porcentaje en uniforme	Bandera Nacional	Bandera del club	Banderines de unidad

**NUEVOS CLUBES.** Muchos clubes se desaniman porque no tienen todo el equipo y los uniformes. Con el sólo hecho de estar en la feria, ellos ganarán inspiración y muchas ideas nuevas para llevar a casa y comenzar a utilizarlas en sus clubes

**UNIFORME.** Todo Conquistador y miembro oficial del club debe ser urgido a usar uniforme. Todos deben ser animados a venir con uniforme, pero si alguien no lo tiene no debe dejar de asistir a la feria por eso.



**BANDERAS Y BANDERINES.** Los clubes deben llevar su bandera del club y su banderín por cada unidad. Estas deben colocarse en el puesto y llevarse en el desfile.

**CARROS ALEGORICOS.** Contribuyen grandemente al éxito de la feria. Los motivos estarán representados en el tema general establecido por el director JA o en alguna fase interesante del trabajo de los conquistadores. Los carros no necesitan ser grandes y los Conquistadores deben hacerlos. Se pueden elegir temas como naturaleza, manualidades, honores JA, primeros auxilios, educación, campamento, salud, etc. Sin embargo, los conquistadores deben sujetarse al tema de la feria al hacer su carro alegórico.

**PUESTOS DE COMIDA.** Cada club tiene asignadas mesas y espacios para este fin. Los clubes traerán la comida y todo el equipo necesario, tales como: sartenes eléctricos, extensiones, etc. La comida debe estar disponible a un precio razonable, y cada club debe recibir una lista de parte de la asociación referente a la comida que prepararán.

**DESFILE.** El desfile es generalmente el primer suceso, justo después de la comida, cerca de la 1:00 P.M., y después siguen los eventos. Los clubes de conquistadores deben tener instrucciones específicas de toda la formalidad y las órdenes de mando que se van a dar en la feria. Al ir pasando los clubes frente a la tribuna, los Conquistadores deben recibir el mandato de mirar hacia los oficiales.

**PUESTO DEL CLUB.** Cada club debe tener un puesto y exhibir allí lo más fino y original de sus manualidades y habilidades. Los jueces tomarán en consideración muchas cosas al juzgar los puestos.

**APARIENCIA DEL PUESTO.** Cuán atractivo es, si se está utilizando el tema de la feria, si los Conquistadores participaron con los dirigentes en la construcción del puesto. Si hay exhibición de los Conquistadores en el puesto: colecciones, manualidades u otras cosas realizadas por los Conquistadores.

**DEMOSTRACIONES.** Esto se refiere a las demostraciones de trabajo que hacen los Conquistadores en el puesto durante el tiempo de la inspección. A la hora de inspección debe haber sólo conquistadores en el puesto.

**IDEAS PARA LOS PUESTOS:**

- Artes domésticas (envasados-conservas, comidas cocinadas u horneadas, costura, tejidos, lavado y planchado, etc.).
- Mecánica (radio, modelo de tren, etc.).
- Esfuerzo misionero (cuidado de niños, primeros auxilios, colportaje, etc.).
- Artes y habilidades manuales (trabajos en piel, pintura sobre vidrio, etc.).
- Naturaleza (colección de mariposas, colección de insectos, conchas, etc.).
- Industrias al aire libre (exhibición de diferentes clases de miel, abejas vivas en una caja, etc.).
- Recreacionales (despliegue de campamento con alguien armando una cocina, etc.).
- Etc.

**EXHIBICIONES PERSONALES.** Estas exhibiciones pueden ser hechas por el Conquistador personalmente o por medio del club. Estas deben ser diferentes a aquellas usadas para decorar el puesto.

**EJEMPLO DE POSIBLES HORARIOS:**



Horas	Actividades
8:00-9:15	Inscripción de puestos y carros alegóricos
9:15-9:30	Inscripción de clubes
9:30-10:00	Reunión de directores de Conquistadores
10:00-11:00	Levantar los puestos de clubes
11:00-12:00	Desfile
12:00-1:00	Comida
1:00-1:30	Juzgar e inspeccionar puestos
1:30-3:30	Eventos de la feria
3:30-4:00	Evento especial
4:00-5:00	Entrega de reconocimientos