

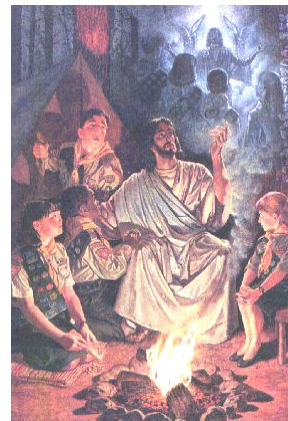
# III CAMPOREE DE CONQUISTADORES



**ASOCIACIÓN CENTRAL SUR DE COSTA RICA  
OROTINA COSTA RICA  
DEL 09 AL 13 DE JULIO DEL 2008**

## SOBRE LA INSCRIPCION

1. Cada club deberá llenar la hoja de inscripción
  - Nombre del club
  - Zona que pertenece
  - Iglesia o grupo que representa
  - Pastor correspondiente
  - Director(a)
  - Miembros del club
  - Cuerpo de apoyo y cocina
2. La fecha límite de inscripción será el 20 de junio 2008
3. La cuota de inscripción será de ₡3.000.00 (tres mil colones exactos) por persona, también las visitas y el cuerpo de apoyo
4. Cancelar \$2.60 (dos dólares con sesenta centavos) por concepto de seguro, también las visitas y el cuerpo de apoyo



## SOBRE LAS NORMAS GENERALES:

5. Cada persona deberá colaborar en la limpieza del Campamento, por lo que a cada Club se le asignará una zona.
6. Las y los visitantes serán admitidos únicamente el sábado, después del cual deberán retirarse.
7. La puntualidad, tanto del Director del Club como del Club en General, a cada uno de los eventos (cultos, inspección, actos cívicos, competencias y cualquier otra convocación oficial) es necesaria.
8. El “toque de queda” regirá desde las 10:00pm hasta las 4:00 a.m. por lo que se espera que durante ese período de tiempo, excepto en casos especiales de enfermedad o uso de los servicios sanitarios, haya tranquilidad y silencio.
9. Las quejas, reclamos y sugerencias son permitidos siempre y cuando sean hechos con respeto por la persona que se considere afectada, presentarlos por escrito.
10. Para la conservación en buen estado de los filtros de la piscina, es necesario que cada persona utilice un vestido de baño apropiado.
  - a. Usar ropa impermeable (preferiblemente).
  - b. Evitar el uso de camisetitas o pantalones recortados.
  - c. En las damas y las niñas, el uso de vestido de baño de dos piezas esta fuera de lugar.



11. Excepto en el área de la piscina, los caballeros y niños deberán usar camiseta.
12. Para retirarse temporalmente del Campamento Adventista será necesario una autorización escrita por el Director de Jóvenes de la Asociación, el cual dispondrá de las boletas correspondientes.
13. Para ir al río será necesaria la autorización del Departamental de Jóvenes. la cual deberá tramitarse con un día de anterioridad ante el Director de Jóvenes de la Asociación o cualquier miembro del Equipo de Apoyo para que en la reunión vespertina se autorice, si se considera conveniente, y coordinen lo que corresponda.
14. Cada club se encargará de coordinar la vigilancia La reparación o reposición que se originare por daños causados a la infraestructura del Campamento Adventista, correrán por cuenta del Club correspondiente.
15. Como Norma de urbanidad, es necesario que los baños y los servicios sanitarios sean utilizados correctamente y se mantengan limpios. Para que esto sea una realidad, la limpieza de los baños estará a cargo de una sola persona, por lo que cada club deberá cancelar una cuota de ¢2.500.00 colones.
16. Los anillos, aretes, cadenas, pulseras y el maquillaje están excluidos tanto del uniforme de Conquistador y Guía Mayor como de la vestimenta ordinaria
17. Entre las normas de comportamiento adecuado entre los sexos, quedan prohibidos los besos (apreté), los abrazos y el andar de la mano.
18. El uso de televisor, radio o grabadora deberá ser autorizado por el Director de Jóvenes de la Asociación.
19. El uso de discman, ipod, walkman durante los eventos (cultos, inspección, actos cívicos, competencias y cualquier otra convocación oficial) queda fuera de lugar.
20. Cualquier Director/a de Club, cuando lo estime conveniente, puede solicitar una audiencia en la reunión vespertina diaria del Director de Jóvenes de la Asociación y el Equipo de Apoyo.
21. La categoría mixta se refiere a dos niveles: el primero de 10 a 12 años, 11 meses y 29 días, y el segundo de 13 a 15 años, 11 meses y 29 días.
22. Ningún evento del campamento se repite.
23. Durante la realización de algún examen o prueba de memoria No se podrá utilizar Biblia, forros, copias, ni libros durante el evento, al club que se le encuentre cometiendo esta falta se eliminará del evento y se penalizará con 50 puntos menos de su puntaje general.

### **SOBRE LAS FALTAS LEVES:**

Incurrir en una falta leve implicará una llamada de atención verbal al Club al que pertenece quien la cometió y un rebajo de 15 (quince) puntos al total obtenido durante las competencias del día. Dicha llamada de atención verbal se dará a través del Director del Club en la reunión vespertina del Director de Jóvenes y el Equipo de Apoyo quienes se dejarán constancia escrita.

Se considerarán faltas leves las siguientes:

24. El incumplimiento de los artículos 5, 7, 8, 10, 11, 12, 15, 18, 21 de las normas generales.

### **SOBRE LAS FALTAS GRAVES:**

Incurrir en una falta grave implicará una llamada de atención escrita al Club al que pertenece quien la cometió y un rebajo de 25 (veinticinco) puntos al total obtenido durante las competencias del día. Dicha llamada de atención escrita se entregará al Director del Club en la reunión vespertina del Director de Jóvenes y el Equipo de Apoyo quienes se dejarán constancia.

Se considerarán faltas graves las siguientes:

25. El incumplimiento de los artículos 6, 9, 13, 14, 16, 17, 19, 20 de las normas generales.
26. La reincidencia en la comisión de faltas leves.

### **SOBRE LA DESCALIFICACIÓN:**

27. La reincidencia en la comisión de faltas graves será motivo de descalificación, esta será acordada por el Director de Jóvenes de la Asociación en coordinación con los Pastores de Distrito presentes y el Equipo de Apoyo. El acuerdo de descalificación es inapelable.

### **SOBRE LOS EQUIPOS DE APOYO**

28. El equipo de apoyo de cada Club deberá estar constituido, máximo por un Guía Mayor por cada cuatro conquistadores sin incluir la directiva (director y subdirectores).
29. Cada club deberá contar con un máximo de una cocinara (o) por cada ocho conquistadores incluyendo la directiva (director y subdirectores).

### **SOBRE EL USO DE BRAZALETES**

30. El uso del brazalete será obligatorio para participar en cualquier evento, este le será entregado y colocado a cada delegación el primer día del camporee. La reposición de cada brazalete tendrá un costo de ₡300.00 colones (trescientos colones).

### **SOBRE LA BUENA CONDUCTA**

31. El Club que respetando esta normativa, en el transcurso del Camporee, no sea objeto de alguna llamada de atención, recibirá un puntaje adicional diario de 100 (cien) puntos, además, un certificado de buena conducta en la premiación final.

# Descripción del puntaje general

## 1. EVENTOS PRE-CAMPOREE

A. ADMINISTRATIVO		
Nº	Descripción	Puntos
1	Enviar Informes al final de cada mes desde noviembre a junio	700
2	Carpeta del Club.	600
3	Cancelar y entregar lista de participantes al Camporee	100
<b>PUNTAJE TOTAL</b>		<b>1400</b>

B. PROYECTOS		
Nº	Descripción	Puntos
4	Recolección	200
5	Evangelismo de impacto	200
6	Cristo al hogar	200
7	Pintado nuestro ideales	200
8	Banquete de la amistad	200
<b>PUNTAJE TOTAL</b>		<b>1000</b>

## 2. EVENTOS DEL CAMPOREE

Eventos Espirituales 100/80/60/40(nota mayor a 65)/25(nota menor a 65)			
Evento	Participantes	Categoría	Juez Evento
1 Predicación Bíblica	1 conquis	Única	
2 Libro de la Biblia	Todo el club 4 conquis	Uno por cat.	
3 Saca tu espada	1 conquis	Única	
4 Antorcha de historia denominacional	Todo el club 4 conquis	Uno por cat.	
5 Gemas	Todo el club 4 conquis	Uno por cat.	
Eventos Técnicos 70/55/40/25			
6. Asta de Bandera	8 conquis	Dos por cat.	
7. Cocinando la sopa	6 conquis	Dos por cat.	
8. Marchas	min. 8 conquis	min. Uno por cat.	
9. Nudos	10 conquis	min. Dos por cat.	
10. Carro Romano estilo Ben Hur	6 conquis	min. Uno por cat.	
11. Inspección	todo el club	general	
12. Primeros Auxilios	8 conquis	Dos por cat.	

Eventos Recreativos 40/30/20/10

13. Carrera de obstáculos	4 conquis	Uno por cat.
14. Triatlón	4 conquis	Uno por cat.
15. Carrera de ciegos	8 conquis	Dos por cat.
16 Argolla india	6 conquis	Mixto
Categoría M1 y F1 : 10 años a 12 años/ Categoría M2 y F2 : 13 años a 15 años		

# 1. EVENTOS PRE-CAMPORÉE

## Administrativo

### 1. Informes mensuales



Procedimiento: Cada fin de mes a partir del mes de noviembre usted deberá enviar al correo electrónico [jaconquistadores@hotmail.com](mailto:jaconquistadores@hotmail.com) o con su pastor al departamento de jóvenes de la Asociación, la siguiente información de su club:

- a. Programa anual ( sólo en el primer informe, ver detalles en la siguiente sección)
- b. Nombre del club, la Iglesia y distrito
- c. Directiva de club
- d. Miembros de club y clases progresivas que están llevando
- e. Actividades realizadas durante el mes

Le enviaremos un correo de vuelta donde recibirán 40 puntos y un comprobante de recibido para el primer informe y 20 pts los sucesivos informes. Usted deberá imprimir el comprobante de recibido y adjuntarlo a la carpeta. Se le otorgará 20 puntos adicionales al club que tenga todos los informes, sumando así un total de 200 puntos.

## **2. Carpeta del Club- 1000 pts**

Procedimiento: En la inscripción entregará un ampo rotulado por el lado externo. Conteniendo en su interior las siguientes secciones con sus respectivos datos:

### 1.- Información General del Club. 200 pts

En esta sección se incluirá un formulario en donde se tendrá:

- El logo del Club.
- Nombre del Club
- Iglesia
- Zona
- Información de la Directiva
- organigrama real con nombres de la directiva del Club
- Breve reseña histórica del club

### 2.- Unidades 200 pts

En esta sección deben incluirse un formulario para cada unidad en donde aparezca lo siguiente:

- Logo de la Unidad
- Nombre de la Unidad, con su explicación de por qué eligieron ese nombre (tienen que ser nombres bíblicos o de animales o plantas, nada de Gokú ni nada por el estilo).
- Listado de nombres de la unidad, especificando los cargos desempeñados por sus miembros, y nombrando su consejero.
- En esta sección es bueno colocar los registros de unidad que se llevan semanalmente

### 3.- Listado Detallado de Miembros y Directiva.150 ptos

En esta sección deben incluirse un formulario por cada Conquistador y Guía Mayor, que forma parte del Club (incluyendo directiva), con toda su información general. Para ahorrar papel, se incluirá la información de salud en la misma, y el formulario debe estar firmado por el padre (en el caso del Conquistadores).

### 4.- Seguro, Listado de Asegurados.150ptos

En esta sección aparecerá el formulario de inscripción de los asegurados del Club. El seguro comienza el 1ro. de abril, así que esta es una sección que deberá llenarse en los últimos 15 días de marzo de cada año No en Julio cuando se entregue la carpeta, Para este campamento, esta sección deberá contener al menos los seguros del año 2007 y los del 2008. Para los clubes que no estén al día, se dará oportunidad de cancelar el del 2007 en los primeros 15 días de Noviembre.

### 5.-Programación Anual del Club 100 ptos

Esta es una de las secciones más importantes, en ella aparecerá el Programa Anual del Club. Se debe recordar que esta programación debe incluir actividades físicas, mentales y espirituales. La programación completa debe contener:

- Objetivos.
- Plan de Acción.
- Calendario de Actividades

### 6.- Servicio a la Comunidad.200 ptos

En esta sección deberán aparecer los reportes de Servicio a la Comunidad hechos por el Club, de acuerdo a las instrucciones de cada respectivo Instructivo para Camporee. Para este campamento el proyecto a desarrollar será la entrega de víveres a 5 familias necesitadas. Recuerde incluir fotos en los reportes.

Nota:

Recuerde que tanto el plan anual como el presupuesto deben ser aprobados por la junta de su iglesia a la cual deberá entregarle informes tanto financieros como de resultados.

### 3. Lista de a campantes- 100 ptos

Procedimiento: El día en que se inscribe el club deberá entregar el formulario (boleta de inscripción) completamente lleno y copia de los recibos donde cancela la inscripción y los seguros de los acampantes; si se agrega o cambia algún nombre antes del Camporee deberá llevar una lista completamente nueva con la información actualizada y la entregará al ingresar al camporee en la secretaria.



## Proyectos

### 4. Recolección



*Procedimiento:* Cada club deberá estar involucrado en su iglesia en el plan de recolección, y deberá presentar la copia del recibo del depósito realizado a la tesorería de su iglesia local. Deberá efectuar al menos dos salidas y presentar las fotografías de los eventos. La cuota por conquistador es de 6.000 colones. Valor 200 puntos.

### 5. Evangelismo de impacto

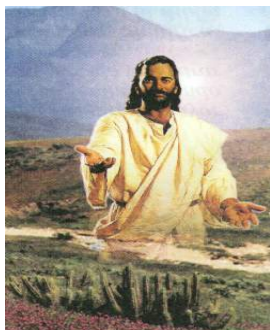


*Participantes:* Todo el club. *Tiempo:* 4 días mínimo.

*Procedimiento:* Cada club debe planificar y realizar una campaña Evangelística dirigida a preadolescentes y adolescentes invitados por los conquistadores; los cuales ayudaran como predicadores, ujieres, secretarias, etc.

*Requisito:* Deberá presentar un informe escrito a maquina o en computadora describiendo la actividad; con 2 fotos en acción no posando.

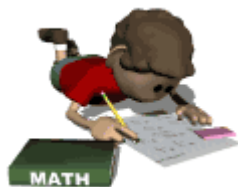
### 6. Cristo al hogar



*Participantes:* Todo el club

*Procedimiento:* Un Sábado por la tarde el club entregará revistas a los vecinos. La junta determinará la cantidad de revistas a repartir. Presentar Informe con fotos.

### 7. Pintado nuestros ideales



*Participantes:* Todo el club

*Procedimiento:* Cada club deberá confeccionar los ideales en carteles de 30 centímetros cuadrados (30 x 30). Los cuales se colgaran en diferentes lugares del campamento de Orotina (árboles, cabinas, baños, entrada, etc.). Presentar Informe con fotos

### 8. Banquete de la amistad



*Participantes:* Todo el club

*Procedimiento:* Cada club realizará un banquete para los conquistadores quienes asistirán con un invitado. Esta actividad se llevará acabo el 14 de febrero. Presentar Informe con fotos

## 2. EVENTOS DEL CAMPORE

### Eventos espirituales



#### Predicación Bíblica

*Participantes:* un conquistador

*Procedimiento:* Cada participante en su turno respectivo desarrollará su tema sobre algún título que recibe Jesús en la Biblia, por ejemplo:

➤ el testigo infalible,	➤ piedra de tropiezo,
➤ testigo fiel, mi elegido,	➤ las primicias,
➤ el buen pastor,	➤ el pan del cielo,
➤ a roca,	➤ el consejero,
➤ Miguel, el Nazareno,	➤ el Mesías etc.

El sermón deberá ser preparado con el método segmento utilizando mínimo 2 versículos. Podrá usar cualquier material de apoyo para dicha presentación.

**Tiempo:** mínimo 4:00 min., máximo 6:00 min.

*Se calificará:*

<i>Uniforme</i>	<i>Saludo</i>	<i>Introducción</i>	<i>Lección</i>	<i>Prueba</i>	<i>Ilustración/Aplicación</i>
<i>Conclusión</i>	<i>Llamado</i>	<i>Fluidez</i>	<i>Expresividad</i>	<i>Conocimiento bíblico</i>	<i>tiempo</i>

En caso de empate se le dará prioridad al que haya aplicado mejor el método segmento para el sermón. (Se Anexa el método)

#### Libro de la Biblia



*Participantes:* Todo el club y 4 conquistadores Uno por categoría.

*Procedimiento:* Todo el club deberá estudiar el libro de Ester. Los cuatro conquistadores escogidos por su club realizarán examen escrito basado en el libro.

NOTA: SE EVALUARA LA VERSIÓN REINA VALERA 1960.

## Saca tu espada



Participantes: 1 conquistador

*Procedimiento:* El juego se realizará de la siguiente manera:

1. Los participantes formarán una línea recta detrás de la cuerda que estará estirada frente a ellos, a unos 5 centímetros del piso. Deben llevar la Biblia bajo el brazo izquierdo.
2. El juez dará el mandato: "Atención, saquen sus Espadas". Los conquistadores cruzarán rápidamente la mano derecha para desenvainar sus espadas (Biblia cerrada) y colocarlas frente a ellos un poco más arriba de la cintura, listos a encontrar las citas que se les pida.
3. El juez anunciará las citas 2 veces.
4. Ningún conquistador se moverá hasta que se oiga la orden "Busquen". La cuerda se dejará caer mientras los conquistadores proceden a buscar rápidamente el texto mencionado. El primero que lo encuentre dará un paso al frente mientras que señala con la mano el lugar donde se encuentra el texto.
5. Después de darse la orden, tendrán 10 segundos para encontrar el texto y dar un paso al frente.
6. La persona que mide el tiempo avisará cuando éste se acabe diciendo en voz alta, ¡Tiempo! Se levantará la cuerda inmediatamente, quizás atrapando a algunos conquistadores los cuales deberán abandonar el evento.
7. A los conquistadores que crucen la línea antes que se acabe el tiempo un juez les revisará las referencias bíblicas, si están correctas continuarán jugando de lo contrario deberán abandonar el evento.
8. El juez anunciará, "Atención, un paso hacia atrás". Los que sostienen la cuerda la bajarán para que los conquistadores vuelvan a su lugar original, y luego la cuerda se volverá a subir.
9. El juez dará la orden: "Guarden sus espadas". Los conquistadores rápidamente colocarán sus Biblia debajo del brazo izquierdo, y la mano derecha descansará a un lado. Ahora están listos para repetir el juego empezando con la orden: "Saquen sus espadas". Si es necesario para determinar los primeros lugares se podrá bajar el tiempo estimado.



## Antorcha de historia denominacional

Participantes: 4 conquistadores (uno por categoría)

Manual pre-adolescente pag. 93-113; 192-205; 287-302-306

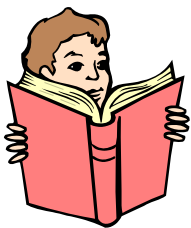
Manual adolescente pag. 94-106; 186-195; 305-312

*Procedimiento:*

Se utilizará el CD que se proveerá, y solamente las 3 primeras partes (amigo, compañero, explorador)

1. Cada grupo nombrará su capitán y su secretario.
  - a. Funciones del capitán: Es el único que puede realizar consultas, apelaciones o representar al grupo. Para lo cual deberá alzar la antorcha y esperar que se le de la palabra.
  - b. Funciones del secretario: Es el único que puede escribir las respuestas en la antorcha. Letra clara y legible.

2. Para evaluar el evento se nombrará jueces y supervisores.
  - a. Supervisores: supervisan al club asignado, recogen, y leen sus respuestas.
  - b. jueces para que de las respuestas y atienda apelaciones.
3. Las apelaciones serán resueltas por los jueces y el resultado se dará al finalizar el evento.
4. Se lanzarán 10 preguntas de forma oral para ser respondidas en las hojas que se le facilitarán. Realizándose un examen escrito en el intermedio.
5. El grupo que conteste correctamente de primero obtendrá 5 puntos y las restantes respuestas correctas valdrán 3 puntos. Respuestas incorrectas tendrán 0 puntos, se utilizara cronometro para saber quien contesta primero.
  - a. En caso de que el grupo que contestó primero no tuviese la respuesta correcta, se le dará la posibilidad al grupo siguiente y así sucesivamente hasta que alguno la tenga correcta.
6. Procedimiento para responder preguntas orales:
  - a. El moderador leerá la pregunta 2 veces y contará hasta tres para empezar a escribir la respuesta. Mientras el moderador lee la pregunta, el secretario debe tener en alto el papel de respuestas.
  - b. Cuando Un grupo termina de contestar deberá levantarse el secretario con su papel de respuesta para que el supervisor se la recoja.
  - c. El tiempo para contestar es de 2 minutos. La persona que mide el tiempo avisará cuando éste se acabe diciendo en voz alta, ¡Tiempo! Después de esto se recogerán los papeles con o sin respuestas. Mientras se recogen las respuestas nadie puede escribir o será descalificada esa pregunta para ese grupo.
7. El moderador leerá la pregunta y los jueces darán la respuesta correcta.
8. Los supervisores leerán la repuesta del club asignado. Los jueces dirán si está correcta o incorrecta.
9. El examen escrito será en grupo.
10. El resultado del evento se dará inmediatamente finalice este.



## GEMAS

*Participantes:* Todo el club y 4 conquistadores (uno por categoría)

Categoría I (10-12 años)	Categoría II (13-15 años)
Juan 10:10	Apocalipsis 14:6-10
Éxodo 20 3: 17	Éxodo 20 3: 17
Juan 3:16	Juan 3:16
Mateo 6: 9-13	Mateo 6: 9-13
Efesios 6:1	Josué 24:15
Proverbios 12:22	2 Timoteo 4:7,8
Salmos 103: 13	Salmos 91
Salmos 134:1	Jeremías 31:3

2º - El club traerá 4 conquistadores para el evento, se les hará examen sobre las citas. Estos participantes deberán comprender las citas y saberlas de memoria.

*Se calificará:* agilidad y comprensión. Se sumaran los puntos obtenidos en las dos partes del evento.

# Eventos técnicos

## 6. Asta de Bandera

Participantes: 8 conquistadores Categoría: Mixta (dos por categoría)

Requerimientos: El asta debe medir mínimo 2.30 metros de altura medida desde el suelo. Debe ser apropiada para dos banderas (recuerde que la bandera nacional va del lado izquierdo si se ve de frente).

Al Final del manual se indica cual será el asta de abandera

Aspectos a evaluar:

<i>Amarres (Uso, Fortaleza y estética) 30%</i>	<i>Tiempo en astas semejantes o empate</i>	<i>Cumplimiento de requerimientos 20%</i>	<i>Grado de dificultad 30%</i>
--	--	---	--------------------------------

## Cocinando la sopa



Participantes 6 conquistadores Categoría: mixta 1 por categoría



Materiales: 1 papa, 1 plátano maduro y una zanahoria. Materiales necesarios para hacer un fuego. (Excepto materiales combustibles como gasolina, cera, etc.).

Procedimiento: El grupo definirá el tipo de fuego a usar, se evaluarán las características del que elijan. Deberán pelar las verduras y cocinarlas.

Aspectos a evaluar:

<i>Creatividad 10%</i>	<i>Fuego 40 %</i>	<i>Tiempo 20%</i>	<i>Cocción 20%</i>	<i>Limpieza del lugar antes y después del evento 10%</i>
------------------------	-------------------	-------------------	--------------------	--

## Marchas



Participantes: Mínimo 8 conquistadores Categoría: Mixta (dos por categoría)

Tiempo de la marcha: máximo 5:00 minutos, mínimo 4:00 minutos.

Procedimiento: Los conquistadores demostrarán sus destrezas en el sitio donde se les indique para que los jueces los evalúen. Deben incluir mínimo dos fantasías. Si se usan abanderados es aparte de los ocho conquistadores.

Aspectos a evaluar:

-Uniforme completo 10%	-Tiempo utilizado. Se penaliza con 5 puntos si incumple límites	-Precisión de pasos y giros 20%
-Banderas 10%	-Fantasías (mínimo 2 ) 20%	-Formaciones 10%
-Ejecución de ordenes 10%	-Voces de mando 10%	-Originalidad y creatividad 10%

## Nudos



Participantes: 10 conquistadores categoría

Categoría: Mixta, mínimo 2 por categoría

Materiales:

- o 20 pedazos de cuerda de 1.5 metros
- o una estaca de madera del diámetro de un palo de escoba
- o Dos cuerdas de grosor diferente a las anteriores

Procedimiento: El juez supervisará el nudo mientras cada conquistador lo elabora. Los conquistadores de categoría uno, deberán aprenderse únicamente los doce primeros nudos. Los conquistadores de categoría dos deberán saber los veinte nudos completos. Se podrá utilizar mínimo cuatro conquistadores de categoría uno, y estos serán los únicos que se les evaluara como categoría uno, si usted incluye mas de cuatro participantes de esta categoría, estos serán evaluados como categoría dos.



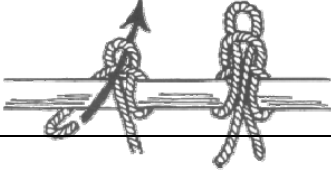

Aspectos a evaluar: Se evaluarán las funciones de los nudos. Se calificará el menor tiempo y que todos los nudos estén bien hechos.

Nudos por realizar: CATEGORIA I (PRIMEROS 12) Y CATEGORÍA 2 ( LOS 20):

NOMBRE	USO	NUDO
1 CUADRADO:	Sirve para unir 2 cuerdas del mismo grosor que estén en tensión, de otra forma puede aflojarse.	
2. BALLESTRINQUE:	Es ideal para principio de un amarre, para sujetar la cuerda, para amarrar la boca de un saco.	

3. DE PESCADOR	Es para unir cuerdas de igual grosor mojadas, resbaladizas o cabos gruesos difíciles de entrelazar, si las cuerdas van a mantener bajo el agua, hay que hacer dobles las vueltas o senos en cada extremo, para asegurar el nudo.	
4. CORREDIZO	Para asegurar rápidamente una cuerda a una argolla	
5. AS DE GUIA	Se utiliza para subir o bajar a una persona o un bulto.	
6. VUELTA BRAZA:	Es útil para maniobrar con un tronco o poste, levantarlo o moverlo, con un cote extra sirve para arrastre.	
8. MARGARITA:	Se usa para reducir la longitud de una cuerda, para reforzar un tramo de la misma o para apretar otra	
9. TENSOR:	Para tensar carpas o tiendas de campaña.	
10. DOS MEDIOS COTES	Se usa con frecuencia para anudar momentáneamente un cabo	
11. VUELTA ESCOTA	Unir cuerdas de diferente grosor.	
12. OCHO	Se usa para escalar, para evitar que un cabo se despase en un montón, también es utilizado para hacer escaleras con cuerdas y troncos.	
13. BALSO POR SENO	Para subir o bajar una persona o bulto grande.	
14. CABEZA TURCO	Éste es el típico nudo utilizado como anillo para sujetar la pañoleta. También era utilizado por los marinos colocando un peso en el centro del anillo para lanzar la punta de una cuerda al muelle y así asegurar las embarcaciones.	
15. GRUPO CALABROTE O DOBLE AJUSTE	Unir 2 cuerdas del mismo grosor que van a ser expuestas a tirones muy fuertes o para remolques.	
16. DE MIDDLEMAN	Se utiliza para hacer gazas que no se deslizan en la parte media de una cuerda. Muy útil, por ejemplo, para las cordadas de alpinistas.	



17. TORNIQUETE	Lo usan los cirujanos al atar las puntadas de una herida.	
18. DE DIAMANTE	Un nudo decorativo muy común (se utiliza normalmente en las Insignias de Madera). Este nudo puede usarse también como remate de una cuerda trenzada.	
19. FUGITIVO	Poder bajar una pendiente usando una cuerda que podamos soltar desde abajo.	
20. SILLA DE BOMBERO	Este nudo sirve para elaborar una "silla" con dos gazaras, útil para subir o bajar a una persona "sentada", de manera más cómoda que con una sola gaza.	

### 11. Carro Romano estilo Ben Hur

PARTICIPANTES: 4 conquistadores (mixto)

PROCEDIMIENTO: A una señal, el grupo formará con mástiles, un carro romano en forma de marco de bastidor, parecido al que se hace para construir un puente, cuatro mástiles en forma diagonal. Cuando todo esté listo, 2 conquistadores "tirarán" del carro, con un tercero montado sobre el mismo, sin tocar el suelo, encaminándose hacia una línea de 15 mts. de distancia. Si el tercero cae del carro, deberán volver a la línea de partida y comenzar de nuevo.

EQUIPO NECESARIO: 9 cuerdas para amarras.  
6 cañas de bambú de igual medida.  
Cuchillo.  
1 recipiente con agua.



#### Inspección

Participantes: Todo el Club

Categoría: Única

Procedimiento:

Cada día se realizará el evento de inspección en dos ocasiones, por la mañana y otra en cualquier momento del día se evaluará de la siguiente manera.

1. Al menor deben existir las siguientes áreas de campamento con las astucias mínimas aquí señaladas.

⇒ CERCA. Cada Club deberá delimitar claramente su territorio con una cerca visible y deberá tener un rótulo que identifique claramente al Club.

- ⇒ ZONA DE REUNIONES: Con el espacio necesario para formaciones y reuniones, astas para banderas, porta banderines de unidades y porta banderín de inspección.
- ⇒ ZONA DE TENDEDEROS: A la hora de inspección deben estar colocadas todas las prendas mojadas pero no amontonadas.
- ⇒ ZONA PARA COMER: Una astucia que permita la comodidad par tomar los alimentos.
- ⇒ ZONA DE COCINA: 3 basureros (inorgánico y orgánico, vidrios y latas), cocina y alacena.
- ⇒ ÁREA DEPRIMEROS AUXILIOS. Área para atender enfermos, camilla para transportar, botiquín, guía mayor encargado.

2. UNIFORME: Debe portarse uniforme completo (zapatos negros, medias de color estipulado, falda y blusa (señoritas), camisas, pantalón con su correspondiente faja (varones), insignias completas, pañoleta, cañoleta y banda).

3. LIMPIEZA DEL CAMPAMENTO.

NOTA: A la hora de inspección debe estar TODO guardado dentro de los maletines.

Cada item a evaluar tendrá un valor de 10 puntos.

*Calificación:* Se evaluará la participación en la ceremonia de izamiento de bandera (20 puntos)

### Primeros Auxilios



*Participantes:* 8 conquistadores (2 por categoría)

*Materiales:* Botiquín

*Procedimiento:* El juez que los acompaña les indicara 3 casos diferentes en los que deberán dar *primeros auxilios*. Se les proporcionará un manual de primeros auxilios como material de apoyo para que lo estudien y estén preparados para la atención de cada caso.

Los casos a Evaluar serán:

- Quemaduras
- Mordeduras de serpientes
- Fracturas
- Transporte de lesionados
- Torceduras

## Carrera de obstáculos



Participantes: 4 conquistadores por categoría

Categoría mixta 1 por categoría

Procedimiento: Cada equipo deberá superar una serie de obstáculos hasta llegar a la meta. Los 4 participantes realizarán una carrera por cuatro estaciones: Carrera de sacos, subir el mecate y la araña con charco finalizando con dos carretillos.

*Aspectos a evaluar:* Trabajo en equipo y tiempo. Para efectos del tiempo, el cronómetro se detendrá cuando todos los miembros del equipo hayan cruzado la meta. Ganará el equipo que completo cruce la meta en el menor tiempo posible cumpliendo todo lo solicitado en el recorrido.

## Triatlón



Participantes: 4 conquistadores

Categoría: F1, F2 M1 y M2

Requerimientos necesarios: Traje de baño, tenis y bicicleta. Dictamen médico que se encuentra en condiciones físicas para participar en el evento.

Procedimiento: Se realizarán 2 sets uno para categoría 1 y el otro para categoría 2.

Categoría 1	Categoría 2
1. Nada ancho de la piscina	1. Nada largo de la piscina
2. 1 vuelta en bicicleta a la plaza	2. 2 vueltas en bicicleta a la plaza
3. Corre 50 metros	3. Corre 100 metros

Calificación: El tiempo determina los primeros lugares. Se sacarán los 3 primeros lugares para cada categoría (F1, F2, M1 y M2)

## Carrera de ciegos

Participantes: 8 conquistadores      Categoría: Mixta (2 por categoría)  
Requerimientos necesarios: 8 pañoletas

Procedimiento:

1. Los participantes estarán con los ojos cubiertos con la pañoleta y serán colocados por los jueces en diferentes lugares del evento.
2. Al sonar el pito los concursantes deberán llamarse por su nombre para poder reunirse. Se realizara un evento de mujeres y otro de varones.

*Aspectos a evaluar:* El tiempo. Ganará el club que pueda reunir los 8 participantes en el menor tiempo posible.



### 16. Argolla india

Participantes: 6 Conquistadores  
mujeres)

Categoría: mixta (Mínimo dos

Materiales: Bordón (asta) de 1.70 metros. Argolla

Tiempo: Se medirá a partir del silbato de inicio de evento y correrá sin pausas o tiempos libres hasta completar los 5 minutos de juego.

Procedimiento:

1. Un equipo de 5 Conquistadores tendrá que hacer llegar la argolla india a su argollero, quien deberá atraparla con la estaca o bambú dentro de su cuadrado de 1 metro.
2. El argollero estará al lado contrario de su equipo. El argollero no podrá salirse de su cuadrado ni para atrapar la argolla ni para hacer alguna anotación.
3. El jugador no deberá lanzar a su argollero antes de realizar tres pases ni antes de la media cancha.
4. Los jugadores no podrán dar más de 2 pasos con la argolla en su mano, pues se pitará un doble. Si esto ocurre se sancionará con un saque a favor del equipo contrario, que se hará al extremo lateral más cercano.
5. Cuando dos jugadores o más agarren al mismo tiempo la argolla, no deberán forcejearla; la misma debe ser entregada al juez de campo, el cual hará un lanzamiento al aire o a tierra entre dos jugadores.
6. En el momento que la argolla ingrese a una vara o estaca nadie puede sacarla para evitar la anotación.
7. Prohibido utilizar juego brusco para ganar. Esto se sancionará.

Calificación:

1. Ganará el equipo que anote mas puntos en cada partido pasando a la siguiente ronda.
2. Se premiará a los primeros 3 lugares que serán aquellos equipos que logren clasificar hasta las ultimas rondas mediante muerte súbita (eliminación directa).

**IGLESIA DE:** \_\_\_\_\_

**DIRECTORES**

**DIRECTOR A):** \_\_\_\_\_

**SUBDIRECTOR (A):** \_\_\_\_\_

**SUBDIRECTOR(A):** \_\_\_\_\_



**CONSEJEROS**

**CONSEJERO:** \_\_\_\_\_

**CONSEJERA:** \_\_\_\_\_

**INSTRUCTORES (AS)**

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

**CONSEJEROS (AS) DE UNIDAD:**

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

6. \_\_\_\_\_

7. \_\_\_\_\_

**COCINEROS (AS)**

1. \_\_\_\_\_

2. \_\_\_\_\_

3. \_\_\_\_\_

4. \_\_\_\_\_

5. \_\_\_\_\_

**ASOCIACIÓN CENTRAL SUR DE COSTA RICA  
ADRA**



**CLUB DE GUIAS MAYORES DE LA IGLESIA DE:** \_\_\_\_\_

**NOMBRE DEL DIRECTOR (A):** \_\_\_\_\_

**INFORME DE LOS GUIAS MAYORES QUE ALCANZARON EL BLANCO IDEAL, QUE RECIBIRAN SU RECONOCIMIENTO DE PARTE DE LA IGLESIA.**

<b>NOMBRE</b>	<b>ALCANZADO</b>
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	
6.	
7.	
8.	
9.	
10.	
11.	
12.	
13.	
14.	
15.	
16.	
17.	
<b>TOTAL ALCANZADO</b>	

**FIRMA DEL DIRECTOR DEL CLUB:** \_\_\_\_\_

**FIRMA DEL PASTOR:** \_\_\_\_\_

**FIRMA DEL ANCIANO:** \_\_\_\_\_

**FECHA:** \_\_\_\_\_

## CARRO ROMANO ESTILO BENHUR

### MATERIALES NECESARIOS

2 BAMBU DE 2.50 MTS  
1 BAMBU DE 1.50 MTS  
1 BAMBU DE 1 MTS  
1 BAMBU DE 2 MTS  
2 CUERDAS DE 3 MTS

### AMARRES

4 AMARRES CUADRADOS  
2 AMARRES DIAGONAL  
1 AMARRE REDONDO CONSTRUCCION  
2 BALLESTRINQUE

