

## **Apreciados Guías Mayores**

De verdad es un gusto poner en tus manos esta guía de eventos, que nos ayudara a prepararnos para el próximo Camporee de Guías Mayores de la Misión Central de Nicaragua.

Sin duda alguna este evento será de mucho impacto en la vida espiritual de cada joven, siendo ese nuestro mayor objetivo.

Además será una oportunidad para conocer a otros jóvenes y amistarte con ellos. No te pierdas esta maravillosa oportunidad.

Que Dios les bendiga.

Pastor Enrique Vado Arévalo

Deptal JA Mis Central Nic

## GENERALES:

1. Fecha del Campamento: del 20 al 24 de Abril del 2011
2. Lema:
3. Lugar de Campamento:
4. Día y Hora de Inauguración: La inauguración se realizará el día 20 por la mañana.
5. Inscripción: Tendrá como fecha límite para inscribirse el día Lunes 28 de Marzo del 2011 sin falta. El pago debe hacerlo en las oficinas de la Misión **TODOS DEBEN PAGAR SU CUOTA DE INSCRIPCIÓN AL EVENTO.** No se molesten que al no pagar en la fecha indicada no se les garantiza gorra y parche.
6. Cuota de inscripción: C\$ 200.00 incluye: Inscripción, parche bordado, gorra bordada, carnet, lugar de campamento y participación del evento.
7. Uniforme: Todos los Clubes deberán usar el uniforme completo (camisa, falda, pantalón, pañoleta, globo camisa, triangulo etc.)
8. Queda abierto el concurso de elaboración del parche, el que gane no pagara cuota de inscripción
9. Cada club proveerá de un Juez, que debe ser Guía Mayor investido por ascenso y miembro activo del club. En su defecto el de rango más alto. Deberá portar silbato, cronometro, y buena actitud.
10. No se permitirá ropa inapropiada, que vaya en contra de los principios tal como los ensena la Iglesia Adventista. Ni se permitirán escenas amorosas, ni parejas fuera de lugar.



# **EVENTOS PRE-CAMPAMENTO**

## **1. Inscripción:**

La inscripción tendrá como fecha límite entre el 28 de Marzo del 2011. Por puntualidad de inscripción se dará 100 puntos. El costo por persona será de C\$ 200.00 que incluye: inscripción, charratela, lugar del campamento, participación y gorra bordada y carnet. Deben incluir a su personal de apoyo como cocineras, acompañantes, etc.

## **2. Evangelismo:**

a. **Participantes:** Todo el club debidamente uniformado.

b. **Procedimiento:** Se realizarán las siguientes Actividades de evangelismo:

I. **Campaña Evangelística** -- Se deberá realizar al menos una semana de campaña evangelística. Todos deben de usar el uniforme durante la actividad, incluyendo al predicador. 100 puntos

II. **Bautismo antes del campamento** - Se deberá realizar una ceremonia de bautismo (exclusiva del Club) ya sea, del resultado del evangelismo público o personal del club. 50 puntos

III. **Bautismo en el Campamento** - Llevar un Guía Mayor para ser bautizado en el Campamento. 50 puntos

\*Nota: Cada uno de los aspectos de evangelismo deberá informarse con fotografías, carta firmada

Por el Pastor de Distrito y Director de Obra Misionera y un pequeño resumen de lo sucedido.

### 3. Servicio a la comunidad:

a. **Participantes:** Todo el club.

b. **Procedimiento:** Se realizarán el siguiente proyecto:

1. **Donación Voluntaria de Sangre:** 100% de los miembros del club de Guías q están Participando se les estimulara con 1,000 puntos, de ahí el puntaje se dará en proporción a la participación

## Eventos Espirituales

### Evento: Matutina

Participantes: Tres mixtos

Procedimiento: La primera parte consiste en 3 rondas, ahí se elimina al GM que se equivoque, en la segunda parte van a muerte súbita hasta completar 6 rondas en total, y se definirán los 3 primeros lugares.

Parámetros: Se evaluarán los meses de Febrero a Abril del 2011 versión matutina, se preguntará cualquiera de estos 4 elementos, día, cita, título, texto. Al participante se le preguntará una de ellas y él completará las restantes.

Tiempo: 15 segundos para responder.

### Evento: Canto Drama

Participantes: Sin límites

Procedimiento: Dramatizarán un canto de su elección. Se prohíbe personalizar a Jesús y a Satanás.

Parámetros: Se evaluarán trajes, disfraces, dominio del tema, mensaje

Tiempo: 3 minutos para montar escena y 2 minutos para quitarla

### Evento: Predicación

Participantes: Un GM

Procedimiento: Presentar un tema basado en el libro de Lucas o Hechos

Parámetros: Uniforme completo, modulación de la voz, expresión corporal, introducción, llamado. No se orará ni se pondrá a las personas de pie

Tiempo: 4 a 5 minutos

## **Evento: Libro del Espíritu de Profecía Hechos de los Apóstoles**

Participantes: Todo el Club

Procedimiento: Se realizara un examen escrito a todo el club, el club que promedie un 80 % clasifica al examen público, de los clubes clasificados los 3 GM con mayores notas de su club pasan al examen publico

Parámetros: 3 rondas

Tiempo: 15 segundos para iniciar a responder

## **Evento: Libros de la Biblia Lucas y Hechos**

Participantes: Un GM

Procedimiento: Examen escrito

Parámetros: Gana la mejor nota

Tiempo: 2 horas

## **Evento: El Legado Adventista**

Participantes: Un GM, que no haya participado en Matutina ni en el Libro de la Biblia.

Procedimiento: Examen escrito sobre la serie El Legado Adventista

Parámetros: Mayor Puntaje

## **Evento: Social (3 partes)**

### 1. Conociéndonos

Participantes: Todos

Procedimiento: Tomar la mayor cantidad de datos personales de los otros acampantes, nombre, dirección, correo electrónico, fase, teléfono, firma, fecha de nacimiento etc.

## 2. Almuerzo Buffet

Participantes: Todo el club

Procedimiento: Los directores se pondrán de acuerdo y elaboraran un menú variado donde todos los acampantes comeremos en un solo lugar juntos lo elaborado. La idea es dividir el menú según la cantidad de clubes y su número de integrantes, dos o más clubes podrán unirse para preparar los platillos, Ejemplo: La fuente Y Abisalom prepararan una buena ensalada para todos los acampantes, Yaveh Nissi y Suriel arroz a la jardinera y así sucesivamente.

## 3. Juegos Sociales

Participantes: Todos

Procedimiento: Durante el campamento se realizara un juego social dirigido por los clubes. Sera exigido la presencia y participación de todos los integrantes del club

## Eventos Físicos

### Evento: Halando la Soga

Participantes: 6 Participantes varones y 6 mujeres por separado

Procedimiento: Halan la soga con las mano limpia, no podrán sentarse, ni usar zapatos de unas ni tacos.

### Evento: Carrera Loca

Participantes: 6 varones y 6 mujeres

Procedimiento: Los primeros 5 participantes mixtos caminaran 15 metros con los esquíes, ahí los espera otro participante que hará rodar una pelota de volley ball 5 metros empujándola con la cabeza puesto de rodillas sin usar las manos, llega al siguiente punto y de ahí salen los otros 2 participantes saltando en sacos cocidos por el medio, saltan 15 metros, en ese punto los esperan 2 GM y se sube uno en hombros del otro, guiando por obstáculos al de abajo que va con los ojos vendados, lo guiara por un sendero en Zigzag, obstáculos donde deberá levantar los pies, y caminar por un sendero sencillo. Al final se unen los 12 y realizan el túnel con relevo, hasta pasar el ultimo, gana quien llegue en menos tiempo. Y con menos errores.

Los pies van amarrados con el material que quieran, si se les desamarra deberán detenerse amarrarse y continuar. Si los esquíes se quiebran quedan descalificados. La pelota solo debe ser empujada con la cabeza. Los encostados deberán saltar no caminar, si se caen deben levantarse y continuar, si uno o los dos sacos se rompen deben llevar repuestos y cambiarlos. Si el vendado toca un obstáculo se penalizara con un segundo. En el túnel la pelota no debe tocar el suelo.

Materiales: 2 reglas de 2 metros de largo cada una por 4 pulgadas de ancho y media pulgada de grosor. Sacos de 100 lbs. Pelota de volley ball debidamente inflada.

## **Evento: Marcha**

Participantes: 15 Mínimos, mas capitán y abanderados

Procedimiento: Inicia al pedir permiso

Parámetros: Se evaluara marcha castrense y fantasía. No gimnasia. Tiempo, originalidad, precisión en voces de mando, ejecución, alineación, giros bien ejecutados, disciplina, uniforme completo, formaciones. Coreografías, grado de dificultad y mensaje

Tiempo: 3 minutos castrense y 3 de fantasía

## **Evento: Triatlón**

Participantes: 2 mixtos

Procedimiento: Se realizaran las disciplinas que según nos permita la Geografía y Topografía. Deberán prepararse en Ciclismo, Maratón, Natación, Carrera a Campo Traviesa.

## **Evento: Unirueda**

Participantes: 4 Guías Mayores Mixtos

Procedimiento: Arman el carro, una vez terminado uno de ellos con un banderín en la mano se sube al carro que es halado por dos. Recorren 50 mts y ahí se entrega el banderín al 4to Guía Mayor que hace el recorrido de regreso. Entrega el banderín al juez quien detendrá el tiempo.

Puntos a evaluar: 2 Amarras de arriba cuadradas, la del centro circular, y las de abajo son 2 diagonales, estética y fortaleza. Si el carro se desarma el grupo se elimina.

Materiales: 1 vara de 2.5 mts, 2 varas de 2 mts, 1 vara de 1mts y la rueda. Las varas pueden ser bambú o madera

## **Evento: Nudos**

Participantes: 10 mixtos, 4 mujeres como mínimo.

Procedimiento: Al silbatazo el guía sale corriendo hasta donde está el juez quien le dirá el nudo a realizar. Harán 20 nudos 11 en el aire y 9 en la vara

Nudos: Dogal de Vagabundo, Haz de guía, Pescador, Vuelta de Braza, As de guía Doble, Cabeza de Turco, Cirujano, Silla de Bombero Reforzado, Margarita, Vuelta de Tubo, Tensor, Ballestrinque, Dos Medios Cotes, Prusik, Cadena, Grupo Calabrote, Nudo Hunter, Nudo Constructor, Nudo Tarbuck o de fricción, y Nudo Ocho con Dos Senos.

Puntos a evaluar: Nudos bien elaborados

Materiales: 20 cuerdas, 1 vara de 1.80 mts,

# Inspección

## AREAS A EVALUAR:

### 1. CORTESIA (10 puntos)

Se muestra desde que el evaluador se presenta al club.  
Se puede hacer a través de un canto, un integrante dando la bienvenida, etc. Se evaluará solamente durante la visita.

### 2. MATUTINA (10 puntos)

Todo el club debe de manejarla de memoria. Aprender título, cita y texto.  
El evaluador solicitará que todos la digan al unísono.

### 3. ASEO PERSONAL (10 puntos)

Manos, uñas, dientes, zapatos limpios, apariencia física.

### 4. FORMACIONES Y MARCHAS (9 puntos)

El evaluador pondrá a prueba al club a través de órdenes. Se evaluará las órdenes básicas:

<input type="radio"/> Descanso	1
<input type="radio"/> Firmes	1
<input type="radio"/> Flanco izquierdo	1
<input type="radio"/> Flanco derecho	1
<input type="radio"/> Alineación	1
<input type="radio"/> Saludo	1

<input type="radio"/> Camisa/blusa blanca tipo militar	1 pto.
<input type="radio"/> Cinturón negro	1
<input type="radio"/> Mujeres: calcetas blancas (todos)	1
<input type="radio"/> Hombres: calcetines negros (todos)	1
<input type="radio"/> Pantalón oficial Sin paletones	1
<input type="radio"/> Falda oficial Línea A, no corta	1
<input type="radio"/> Zapatos negros (mujeres,	1
<input type="radio"/> Pañoleta y cañuela	3
<input type="radio"/> Triángulo	3
<input type="radio"/> Mundo	3
<input type="radio"/> Insignias bien colocadas y	3
<input type="radio"/> Banda respectiva con triángulo	3
<input type="radio"/> Boina	3
<input type="radio"/> UCA	3
<input type="radio"/> Marcha	1
<input type="radio"/> Posición de oración	1
<input type="radio"/> Media vuelta	1

#### 5. TENDEDERO (7 puntos)

Definido área de hombres y mujeres.	2
Orden.	3
Buena ubicación.	2

#### 6. UNIFORME

(31 puntos)

Uniforme oficial (15 puntos)

<input type="radio"/> Media Luna	3
----------------------------------	---

#### 7. BANDERAS Y BANDERINES (7 puntos)

Bandera de Guía Mayor	3
Bandera Nacional	3
Banderas izadas o arriadas	1

#### 6. BOTIQUIN

(10 puntos)

Rotulado del contenido	2 ptos.
Ordenado y limpio	2
Gasas y otros para heridas	1
Medicamento para dolor, fiebres etc.	1
Equipo de inmovilización	1
Maletín o caja especial para primeros aux. (No de cartón)	2
Buena ubicación	1

#### 9. COCINA (8 puntos)

Limpieza	2 ptos.
Orden de utensilios	2

Alimentos bien tapados	2
Agua bien tapada	2
10. ALACENA (10 puntos)	
Ordenada	4 ptos
Limpia	4
Tapada	2
11. BASURERO (10 puntos)	
Basurero materia orgánica en tierra	2 ptos.
Basurero materia inorgánica en bolsa	2
Basura no a la vista (limpio)	2
Tapado	2
Bien ubicado	2
12. SANITARIO (10 puntos)	
Limpio	10 ptos.
13. CERCO (10 puntos)	
Estético	3 ptos.
Limites bien definidos	2
Tensado	3
Separación de ½ metro entre clubes	2
14. ORDEN Y LIMPIEZA GENERAL (10 puntos)	
15. BIBLIAS A LA VISTA (10 puntos)	
Ubicadas en un solo lugar	5 ptos
Suman total de acampantes	5
16. HERRAMIENTAS Y EQUIPOS (10 puntos)	
Orden	5 ptos.
Buena ubicación	5
17. CARPAS (15 puntos)	
Alineadas y agrupadas por tamaños	2 ptos.
Definido área de hombres y mujeres	2
Bien armadas y estacas colocadas correctamente	2
Zapatos arreglados	2
Maletas ordenadas	2
Limpieza	3
Puertas, ventanas y zíperes en su lugar	2

18. DISCIPLINA (30 puntos)

A tiempo en formación para inspección  
5 pts

Bien formados y disciplinados a la hora  
de inspección

5

Silencio después del toque de queda 20

19. ELEMENTOS ADICIONALES NATURALES (15 puntos)

Asta de bandera

Rótulo del club (puede ser no natural) 5

Entrada o pórtico 5

Al inicio de cada día se dará el respectivo puntaje de inspección, se asignará un  
banderín a cada club, quedando de

La siguiente manera:

BANDERINES

AZUL 95 - 100%

ROJO 85 - 94 %

VERDE 75 - 84 %

