

# 4 Camporee de Aventureros

"Héroes de Jesús  
Derribando Gigantes"

*Departamento JA  
MNCR*



# ÍNDICE

## INDICACIONES GENERALES



REVISIÓN DEL MANUAL	3
INSCRIPCIÓN Y SEGURO	4
INGRESO DE LOS CLUBES	4
INAUGURACIÓN Y CLAUSURA	4
INSIGNIAS Y ACCESORIOS	4
EQUIPO DE JUECES	5
LIMPIEZA DEL CAMPAMENTO	6
SERVICIOS DE ENFERMERÍA	7
CEREMONIA DE IZAR Y ARRIAR BANDERA	8
NORMAS DEL CAMPOREE	9
PENALIZACIONES	11
RESUMEN DE LOS EVENTOS	12

## 2-12

## EVENTOS PRE-CAMPOREE

EVANGELIZANDO EN MI PC	14
AYUDANDO A LA HUMANIDAD	15
ASISTIENDO A LOS NECESITADOS	16
ESPECIALIDADES	17

## 13-17

## EVENTOS ESPIRITUALES

PREGÚNTAME SOBRE JOSÍAS	19
PREDICACIÓN	20
MATUTINA	21
MIS TALENTOS EN DRAMA	22

## 18-22

## EVENTOS TÉCNICOS

INSPECCIÓN	24
HUEVO SPLASH	25
NUDITOS	26
MARCHAS	27
PEQUEÑOS BOMBEROS	28

## 23-28

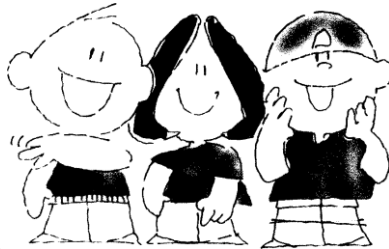
## IV. EVENTOS FÍSICOS

CÍRCULO DEL AVENTURERO	30
RUTA DEL AVENTURERO	31
RELEVOS 4x50	32
VOLLEY GLOBO	33
JINETE INFORMADOR	34

## 29-34

## ANEXO





# INDICACIONES GENERALES



# REVISIÓN DEL MANUAL

La revisión del manual será el domingo 7 de noviembre, en las oficinas de la MNCR, a las 10 am. Pueden hacer sus comentarios o presentar sus inquietudes en el facebook: Departamento JA, MNCR o escribir al correo: [departamentoja@hotmail.com](mailto:departamentoja@hotmail.com)

# INSCRIPCIÓN Y SEGURO

- a. La Inscripción es de 4,000 colones por miembro y por concepto de seguro 1500 colones. (Todos deben pagar inscripción y seguro. Cocineras y equipo de apoyo).
- b. La fecha límite de inscripción y pago de seguro será el lunes 20 de diciembre. Solo estos tendrán derecho al "Recuerdo del Camporee".
- c. Estos dos rubros deberán depositarse por separado a la misma cuenta corriente (BNCR 100-01-002-013667-9 ó BCR 307-0000427-8). Ambos comprobantes de depósito deben adjuntarse con la hoja de inscripción y enviarlos al fax 24400726. Podrían Enviarlos a al E-mail: [departamentoja@hotmail.com](mailto:departamentoja@hotmail.com) y [hidaly8@hotmail.com](mailto:hidaly8@hotmail.com)

- d. No olviden anexar en su carpeta el comprobante de depósito de inscripción y del seguro. NO SE RECIBIRÁ DINERO EN EFECTIVO, EN EL CAMPAMENTO.
- e. Aquellos clubes que se inscriban tarde recibirán una penalización de 10 puntos por cada día de retraso, a partir de la fecha límite.

## **FECHA DEL CAMPOREE**

Del 27 al 30 de enero del 2011

## **INAUGURACIÓN Y CLAUSURA**

La inauguración el jueves 27 de enero a las 6 pm. Y la clausura el domingo 30 de enero, hora indefinida.

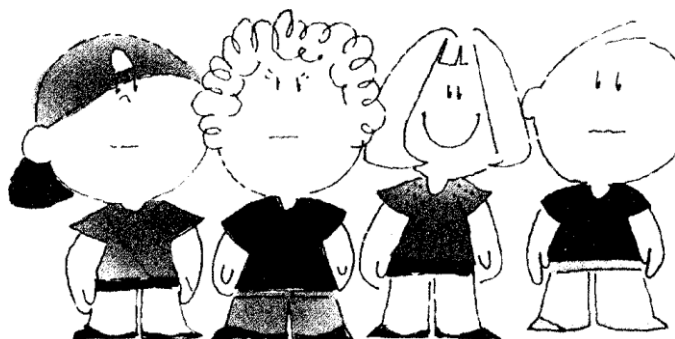
## **INSIGNIAS Y ACCESORIOS**

- a. Para la compra de pines, insignias y otros accesorios del uniforme. Podrán adquirirlas en las oficinas de la misión, por medio del Director del Club. Deben hacer sus pedidos antes del 7 de noviembre y cancelar su costo.
- b. Está a su disposición la insignia representativa de la Misión Norte, a un costo de 800 colones. Todo aventurero deberá portarla en su uniforme, en caso contrario es considerado uniforme incompleto.

- c. Si desean la camiseta del Camporee, ponga la talla de camiseta en el espacio asignado en la hoja de inscripción. El costo aproximado es de 3000 colones c/u.

## **EQUIPO DE JUECES**

Deberá estar conformado por Guías Mayores, cada club puede aportar dos jueces.



# LIMPIEZA DEL ÁREA DE ACAMPAR

1. A cada club se le asignará un tiempo para realizar el aseo de los servicios sanitarios, los baños y otras áreas del campamento.
2. Los directores harán conciencia en cada aventurero, que al utilizar los servicios traten de mantenerlos lo más limpio posible y que siempre depositen la basura, papeles, toallas y demás desechos en los basureros correspondientes.
3. La basura se debe recoger en el campamento de cada club y ser depositada al inicio del día en las fosas o huecos correspondientes.
4. Si alguno de sus miembros ve a un chico de su club o de otro dejando basura o en algún acto inadecuado, por favor corríjanlo, si persiste hable con su director y si continúa o no corrige la acción el director podrá reportarlo en la secretaría donde se realizará una boleta de penalización al club al cual pertenece.

## OPERACIÓN HORMIGA

Después de izar y Arriar banderas todos debemos ejecutar Operación Hormiga, formando una cadena a lo largo del campamento, recogiendo cuanto basura encontremos en nuestro paso.

# SERVICIO DE ENFERMERÍA

1. Cada club es responsable de llevar su botiquín y tener una persona encargada de brindar los primeros auxilios a los miembros de su club.
2. En la enfermería solamente podrá permanecer el paciente y el director (a) o un miembro del equipo de apoyo.
3. Algunos pacientes no hacen caso de las indicaciones médicas, en tales circunstancias serán reevaluados y atendidos nuevamente si así lo amerita. Esto se considerará como una violación a las normas, por que tendrá una penalización el club al cual pertenece el paciente.

El personal de enfermería su servicio con todo el amor y la disposición. Ellos lo hacen por cuenta propia y no reciben ningún pago por esta labor. Por lo que les recordamos que debemos comportarnos con toda cortesía, amabilidad y sobre todo respeto con estas personas.





# IZAR Y ARRIAR BANDERAS

Todos los días a las 6:00 a.m. y a las 6:00 p.m. se procederá a realizar la ceremonia de izar o arriar bandera respectivamente. Para esta actividad todos los clubes y sus miembros inscritos deben estar presentes frente a las astas. Al momento de iniciar la ceremonia todas las personas que están dentro del campamento deben detenerse en señal de respeto. Los miembros de cada club deben estar formados, si están tarde deben detenerse en el lugar donde se encuentren al momento del pitazo, si queda algún personal en la cocina deben quedarse firmes y en silencio durante la ceremonia, dejando de lado sus quehaceres.

## La ceremonia cubre los siguientes aspectos:

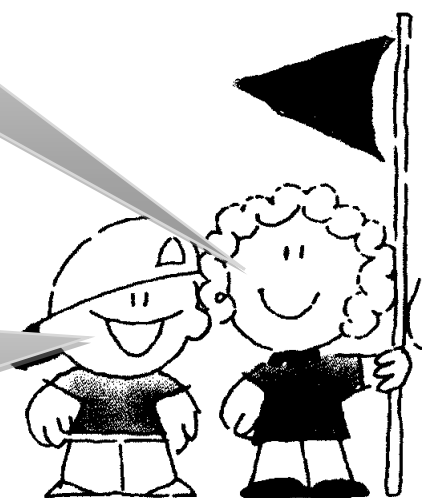
- a. Marchar hasta la plataforma
- b. Solicitar permiso para izar/arriar bandera
- c. Proceder a izar/arriar bandera
- d. Cantar el Himno Nacional
- e. Cantar el Himno de los Aventureros
- f. Repetir los Emblemas
- g. Oración
- h. Permiso de retirada
- i. Marchar hasta su lugar nuevamente

## RECUERDE, al momento de informar:

1. Presentar saludo al encargado(a)
2. Indicar el nombre del club de esta forma:  
Club xxxxxxxx informa
3. Indicar la distribución de su club:  
 miembros inscritos\*  
 miembros presentes y a tiempo  
 tarde  
 en cocina  
 miembros enfermos

4. Presentar saludo al encargado(a)

\* El total de miembros inscritos debe coincidir con la sumatoria de todos los demás totales.



# NORMAS DEL CAMPOREE

Todos los participantes del camporee estarán sujetos a las normas del mismo, esto incluye: aventureros, consejeros, directores, equipo de apoyo y padres de familia que acompañen al club.

1. Conservar limpia toda la zona del campamento y el cuidado del mismo. El club o miembro que provoque algún deterioro del campamento, debe ser responsable por la reposición o reparación de cualquier daño causado.
2. No motivar a miembros de su club y visitas a quedarse en el campamento durante los eventos. Deben permanecer en el área del evento que se esté realizando, con excepción del personal de cocina o algún enfermo que deba permanecer en reposo.
3. Nadie puede visitar campamentos sin autorización de los directores. En caso de personas ajenas al club (padre de familia, amigos, etc.) que deseen visitar las instalaciones, deberán solicitar permiso en la Secretaría. El único día será el sábado de 8:00 am a 6:00 pm.
4. En caso de haber piscina los trajes de baño de 2 piezas NO se permitirán. En el caso de los hombres se solicita usar pantaloneta de material impermeable (tipo surf) Esto rige aún para visitas. En las damas material de licra.

5. Salir a conversar después del toque de queda (9p.m. a 4:30a.m.), salvo el caso de enfermedad o necesidad de ir al baño que para tal caso se deberá tener el permiso del director del club.
6. Ningún miembro del club debe ingresar a la zona de eventos sin autorización.
7. Esperamos que el respeto y comportamiento entre ambos sexos sea el adecuado. Que las damas y caballeros respeten la privacidad de cada tienda de campaña.
8. Mantener un vocabulario adecuado que no falte a las normas de cortesía ni a la moral.
9. Cada club estará encargado de hacer la vigilancia de su lugar de campamento. La guardia debe permanecer en completo silencio. Directores y Pastores asistentes al campamento estarán turnándose en la vigilancia sobre todo el campamento

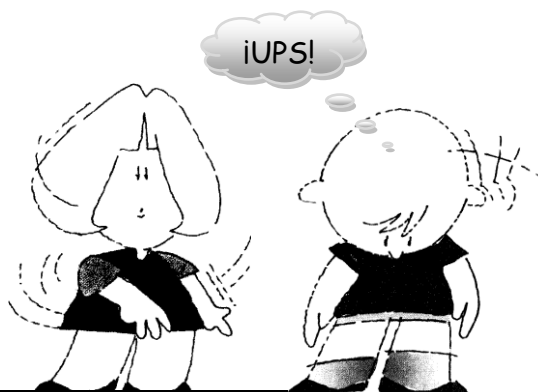
Será motivo de expulsión:

NO AJUSTARSE AL REGLAMENTO Y LA FALTA DE RESPETO A LAS AUTORIDADES



De ser necesario incorporar más normas por circunstancias especiales, los directores serán debidamente notificados, y estas deberán ser igualmente respetadas.

# PENALIZACIONES



DESCRIPCIÓN	PUNTOS
Mentir en los reportes o hacer trampa en algún evento	DESCALIFICACION DEL CLUB
Levantar el campamento en el lugar donde le corresponde a otro club	200
Provocar o participar en actos violentos dentro del campamento	100
Tener visitas en el campamento fuera del horario del día sábado sin el permiso de la Secretaría.	50
Violación a las normas de la enfermería	50
Albergar personas que no se han inscrito formalmente en el club y en el camporee	50
Faltar a la reunión de directores (director o representante).	20
Daños ocasionados al lugar del campamento, como cortar árboles o hacer huecos que no queden debidamente tapados al concluir el evento.	20
No entregar la hoja de inscripción de los eventos en la fecha y hora estipulada	20
Inscripciones tarde a eventos	20
Vocabulario obsceno	15
Indisciplina, irrespeto o faltas a la moral.	15
Andar en escenas amorosas.	15
Salir del campamento sin previa autorización del director del campamento del secretario del departamento J.A.	15
OJO, hablar en formación o en el campamento en el acto cívico.	10
Cuando el director o su representante lleguen tarde a la reunión de directores en la noche, conforme al horario.	10
Vestir ropa inapropiada a cualquier hora del día (blusas de tirantes, mini setas, shorts muy cortos, mini faldas, etc. y en el caso de los hombres andar sin camisa)	10
A los miembros del club que ingrese a la zona de eventos sin autorización.	10
Salir a hablar después del toque de queda, salvo el caso de enfermedad o necesidad de ir al baño que para tal caso se <b>deberá tener el permiso del director del club.</b>	10
Tener miembros en las carpas o en cualquier otro lugar cuando hay eventos, a excepción del equipo de cocina y si fuera el caso, algún enfermo.	10 (x c/u)
El uso de aretes, pulseras, anillos, collares; en hombres como en mujeres Llegar tarde a izar o arriar la bandera	10 (si reincide se multiplicara x2)
Alguna otra violación o falta que no esté descrita en estas opciones y que el departamental apruebe.	10-300

# RESUMEN DE EVENTOS



Pre-Camporee	
Evangelismo en mi PC	Todo el Club
Ayudando a la Humanidad	Todo el Club
Asistiendo al necesitado	Todo el Club
Especialidades	Todo el Club

Eventos Espirituales	
Pregúntame sobre Josías	1 Aventurero (a)
Pequeños Evangelistas	2 Aventureros (1niño y 1niña)
Matutina	2 Aventureros (1niño y 1niña)
Talentos en Drama	Todo el Club

Eventos Técnicos	
Huevo Splash	5 Aventureros (Mixtos)
Marchas	6 Aventureros (3 niñas y 3 niños)
Pequeños Bomberos	2 Aventureros (1 Niña y 1 Niño)



Eventos Físicos	
La Ruta del Aventurero	5 Participantes Mixtos
Relevos	4 Aventureros Mixtos
Volley Globo	6 Aventureros (3 Niñas y 3 Niños)



# EVENTOS PRE-CAMPOREE



El propósito de los eventos Pre-Camporee, consiste en desarrollar un carácter noble y abnegado en nuestros niños. No solo es cumplir con un requisito o la simple obtención de puntos. Por favor realice estos eventos con el propósito de edificar en cada uno de ellos.

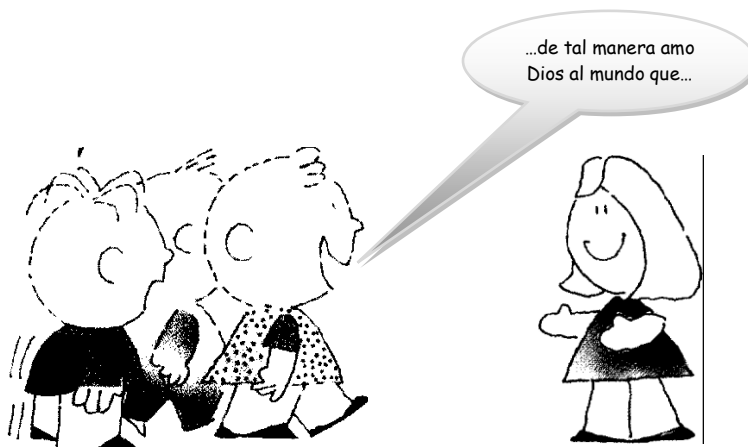
#### PUNTUACION POR EVENTO:

Primer Lugar:	600 Puntos
Segundo Lugar:	550 Puntos
Tercer Lugar:	500 Puntos
Participación:	400 Puntos

# EVANGELIZANDO EN MI PC

## **PARTICIPACION:**

Todo el Club.



## **PROCEDIMIENTO:**

Este evento debe realizarse tomando en cuenta lo siguiente:

Realizar una campaña en alguna de las PC de su iglesia local.

## **REQUISITOS:**

1. Debe presentar un informe por escrito
2. Incluir fotos de visitas y Aventureros participando (Los miembros de Iglesia no son considerados como visitas)
3. Carta de la junta dando credibilidad de la actividad, firmada por el Pastor local y el primer anciano

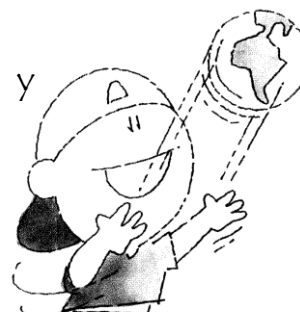
## **OBJETIVO:**

Que nuestros niños se involucren en la testificación y la evangelización.

# AYUDANDO A LA HUMANIDAD

## PARTICIPACION:

Todo el Club (Aventureros, Conquistadores y Guías Mayores)



## PROCEDIMIENTO:

MINITELETON, recolecta de dinero para la teletón 2010, que se realizará posiblemente el 4 de diciembre. Cada club recibirá sus alcancías, la forma de recolección lo establece cada club o consejo zonal.

## REQUISITOS:

1. Debe presentar informe por escrito en computadora
2. El informe debe tener fotografías en plena acción y el comprobando de depósito.
3. Traer carta con el nombre y la firma del pastor y el anciano de Iglesia.

## OBJETIVO:

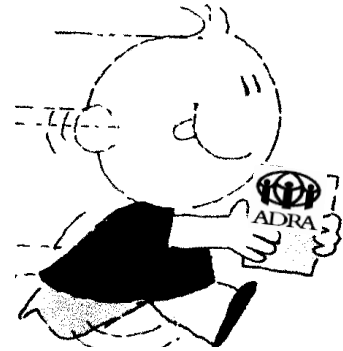
Enseñar a los aventureros a desarrollar abnegación y misericordia.



# ASISTIENDO AL NECESITADO

## **PARTICIPACION:**

Todos los clubes (Aventureros, Conquistadores y Guías Mayores)



## **OBJETIVO:**

Recaudar dinero en beneficio de las personas y a la vez desarrollar un carácter de abnegación y entrega en nuestros chicos.

## **PROCEDIMIENTO:**

Como tradición cada club debió recolectar para ADRA 2010. Debió ser por separado y de igual forma hacer los respectivos depósitos. NO SE PERMITE EFECTIVO EN EL CAMPAMENTO.

## **REQUISITOS:**

1. La cantidad de dinero recolectado deberá ser comprobado por medio del recibo que se le entregó a la tesorera de su iglesia en esa fecha.
2. Adjuntar las fotografías de los integrantes del club debidamente uniformados, durante la recolecta y por favor NO posando.

# ESPECIALIDADES

## **PARTICIPACIÓN:**

Todo el Club.

## **OBJETIVO:**

Desarrollar especialidades para ayudar a los niños y niñas a terminar sus requisitos y ponerlos en práctica en el Camporee

## **PROCEDIMIENTO:**

Cada Club de aventureros presentara un informe de las especialidades que realizaron durante el 2010 y realizar 2 mas propuestas en este manual.

## **REQUISITOS:**

1. Al presentar el informe se deberá adjuntar a los pre-Camporee las carpetas desarrolladas de todas las especialidades.
2. Presentar fotografías del club desarrollándolas.
3. Las especialidades serán:



Estado físico



Seguridad



# EVENTOS



# ESPIRITUALES

PUNTUACION POR EVENTO:

Primer Lugar:	600 Puntos
Segundo Lugar:	550 Puntos
Tercer Lugar:	500 Puntos
Participación:	400 Puntos

# PREGÚNTAME SOBRE DAVID

## **PARTICIPANTE:**

Dos Aventureros por club, un niño y una niña.

## **PROCEDIMIENTO:**

Se estudiara la Historia del Rey David (Versión Reina Valera 2000)

Todos los clubes participaran en un examen escrito:

1. Los jueces escogerán al azar dos aventureros de cada club.
2. Se realizara un examen escrito el cual podrán resolverlo los dos aventureros juntos en base a la historia de David.



## **OBJETIVO:**

Que nuestros niños puedan aprender y conocer la historia de "David" para que a su temprana edad puedan tomar la decisión de tener un corazón conforme al corazón de Dios.

# PEQUEÑOS EVANGELISTAS

## PARTICIPANTE:

Un (a) Aventurero (a) por club

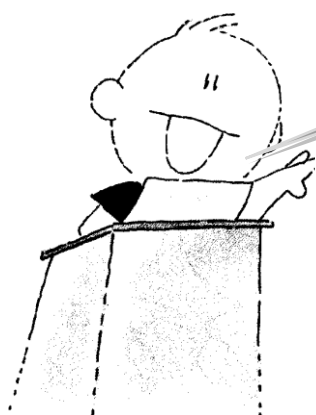
## PROCEDIMIENTO:

Presentar su exposición acorde al tema "Héroes de Jesús Derribando Gigantes"

El tiempo entre 5 y 7 minutos.

## OBJETIVO:

Que nuestros niños descubran el valor de la predicación y el privilegio de ser instrumentos de Dios.



... de los tales es el  
Reino de los cielos

### FORMA DE CALIFICACIÓN:

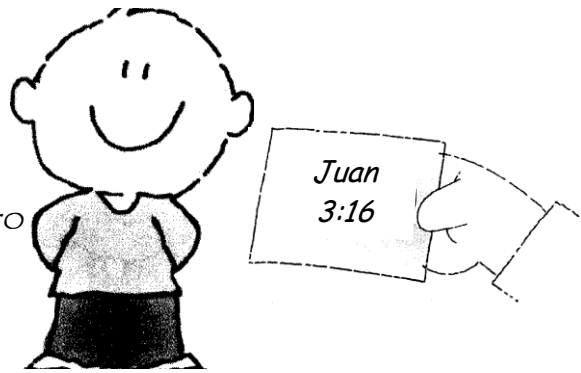
Cada rubro vale 10 puntos

1. Duración del tema, entre 5 y 7 minutos máximo
2. Vestuario (Uniforme Completo).
3. Coherencia de idea en el tema. (ser como Jesús)
4. Moderación de la voz.
5. Ademanes.
6. Profundidad y dominio del tema.
7. Ilustración adecuada al tema.
8. Llamado.

# MATUTINA

## PARTICIPANTE:

Una aventurera y un aventurero



## OBJETIVO:

Permitir que los niños memoricen textos claves de la Biblia, y que experimenten una Vida Devocional Victoriosa.

## PROCEDIMIENTO:

1. Se utilizara la matutina de Niños del 2011 del mes de Enero, memorizando los primeros 9 versículos.
2. El orden será el siguiente: Día, Fecha, Título, Texto y Cita Bíblica.

Ejemplo: (Día) **Martes**,

(Fecha) **5 de enero**,

(Título) **"Un corazón."**,

(Versículo) **Y Jesús seguía creciendo en sabiduría y estatura.**

(Cita Bíblica) **Lucas 2:52.**

## CALIFICACIÓN:

1. El Aventurero dirá todos los versículos de corrido en el menor tiempo posible, y sin equivocarse
2. Se penalizará si algún miembro del club intenta darle ayuda,  
Que no se diga correctamente una palabra, se omita que se cambie, el no decirlo en el orden antes mencionado.

# TALENTOS EN DRAMA

## ASPECTOS A CALIFICAR:

1. Originalidad
2. Mensaje y Guión
3. Estilo espiritual
4. Lenguaje corporal
5. Creatividad
6. Vestuario
7. Tiempo
8. Orden y disciplina

## PARTICIPANTES:

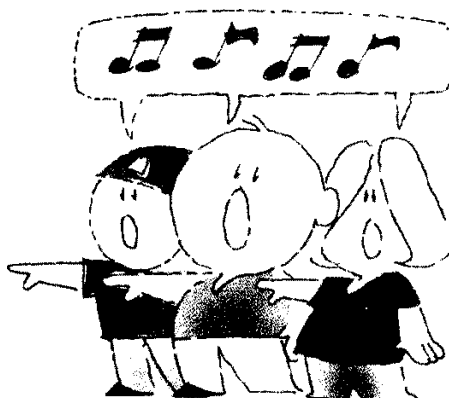
Todo el club, incluyendo equipo de apoyo y directiva

## OBJETIVO:

Que los niños desarrollen los talentos, dones y habilidades que Dios les ha dado, ver el trabajo en equipo y sobre todo para honrar el nombre de Dios

## PROCEDIMIENTO:

1. Se dramatizara en base a David en algún instante de su vida.
2. El tiempo máximo es de 7 minutos. Si el club se pasa del tiempo máximo tendrá una penalización de 5 puntos hasta 1 minuto de sobre tiempo, después de esto recibirá una sanción de 1 punto por cada 10 segundos adicionales.
3. El orden de la participación se dará al registrarse en secretaría.
4. No deberá personificarse a Satanás ni algún ángel caído. No representar de ninguna forma a la maldad.





# EVENTOS



# TÉCNICOS

PUNTUACION POR EVENTO:

Primer Lugar: 100 Puntos

Segundo Lugar: 90 Puntos

Tercer Lugar: 80 Puntos

Participación: 70 Puntos



# INSPECCIÓN

## **PARTICIPANTES:**

Todo el club.

## **OBJETIVO:**

Inculcar en los chicos la disciplina, el orden, la puntualidad y el respeto.

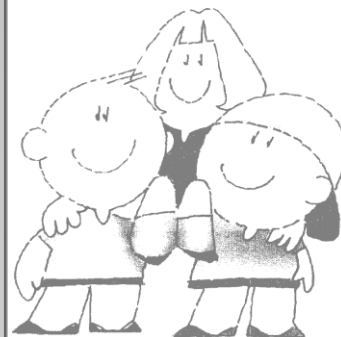
### UNIFORME OFICIAL PARA EL CAMPOREE.

- a. Pantalón o Falda, color azul marino
- b. Camisa o blusa blanca
- c. Correa o cinturón negro
- d. Zapatos negros
- e. Pañoleta vino con el logo de aventurero
- f. cañuela y Boina
- g. Banda de especialidades azul marino
- h. Calcetines color negro para los varones y blancas para las damas
- i. Insignias bien pegadas en los lugares establecidos

## **PROCEDIMIENTO:**

1. Todas las mañanas según indique el programa, un grupo de jueces pasará por cada campamento para realizar la inspección. Todos los integrantes del club deberán estar formados frente a su campamento. Cada director(a) deberá recibir a los jueces. Una persona deberá quedarse con el grupo y parte de los jueces y otra persona deberá acompañar a la otra parte de los jueces a realizar la inspección.
2. Evaluar la disciplina y coordinación del club en la consecución del orden que debe mantenerse dentro de su zona de acampar y la puntualidad a la hora de ejecutar los diferentes eventos, así como destacar las diferentes formas creativas para mantener las necesidades de un campamento con muebles rústicos.
3. Se evaluará la MATUTINA DE NIÑOS en todas las inspecciones.

<b>PUNTUACIÓN POR DÍA DE INSPECCIÓN:</b>	<b>245 PTS</b>
<b>1) DENTRO DE LA ZONA DE ACAMPAR</b>	<b>40 pts</b>
• Arreglo del campamento	10
• Banderines de Unidades	10
• Banderas izadas (Nacional y Aventureros)	10
• Limpieza en general	10
<b>2) CARPAS (EXTERIOR):</b>	<b>15 pts</b>
• Bien tensas y estacas bien colocadas.	10
• Zapatos arreglados boca abajo y uniformemente.	5
<b>3) CARPAS (INTERIOR):</b>	<b>15 pts</b>
• Maletas en el centro y debidamente ordenadas.	5
• Limpieza y orden.	5
• Ventanas y puertas arrolladas hacia dentro. Cedazo cerrado.	5
<b>4) ÁREA DE COCINA:</b>	<b>20 pts</b>
• Orden en la alacena	10
• Equipo de cocina, platos, ollas, platos ordenados y limpios	10
<b>5) BASUREROS DEBIDAMENTE LIMPIOS TODOS LOS DIAS:</b>	<b>20 pts</b>
• Basurero para Materia orgánica.	10
• Basurero para Materia inorgánica.	10
<b>6) ÁREA DE PRIMEROS AUXILIOS:</b>	<b>25 pts</b>
• Área para atender casos de primeros auxilios y rotulados	10
• Guía Mayor encargado	5
• Botiquín con su tabla de medicamentos debidamente rotulados.	10
<b>7) RESPECTO DE LOS ACAMPANTES:</b>	<b>110 pts</b>
Uniforme completo:	
• Camisa/blusa blanca	5
• Cinturón/faja negra	5
• Medias.	5
• Pantalones	5
• Enagua	5
• Zapatos negros	5
• Pañoleta/cañuela	5
• Corbata negra y lisa p/ Guías y Oficiales (en los varones).	5
• Emblema	5
• Mundo	5
• Insignias bien colocadas y pegadas	10
• Portar la Insignia oficial de la MISION NORTE	10
Otros:	
• Aseo Personal (uñas, manos, dientes, etc.)	10
• Matutina del día correspondiente	10
• Disciplina y cortesía.	5
• Saber de memoria y explicar los ideales J.A.	10
• Biblia.	5



# ¡HUEVO SPLASH!

## **PARTICIPACIÓN:**

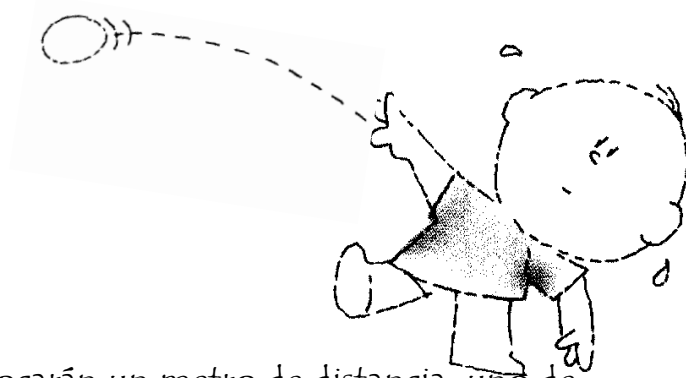
2 Aventureritos (1 niña y 1 niño)

## **OBJETIVO:**

Mostrar agilidad y en especial participar en un evento recreativo.

## **MATERIALES:**

2 huevos



## **PROCEDIMIENTOS:**

Todos los participantes se colocarán un metro de distancia, uno de los miembros recibirá un huevo el cual lo lanzará a su compañero. Entonces, cada participante dará un paso hacia atrás y el que tiene el huevo se lo lanzará a su compañero. (Sin pisar la línea)

Este procedimiento se continuará hasta que se rompa el huevo. En caso de caerse y no romperse, puede continuar jugando pero deberá regresar al lugar de inicio.

## **CALIFICACIÓN:**

Ganará el equipo que conserve sin quebrar los huevos y llegue a mayor distancia.

# MARCHAS

## PARTICIPANTES:

Mínimo 6 aventureros.

### ASPECTOS A CALIFICAR:

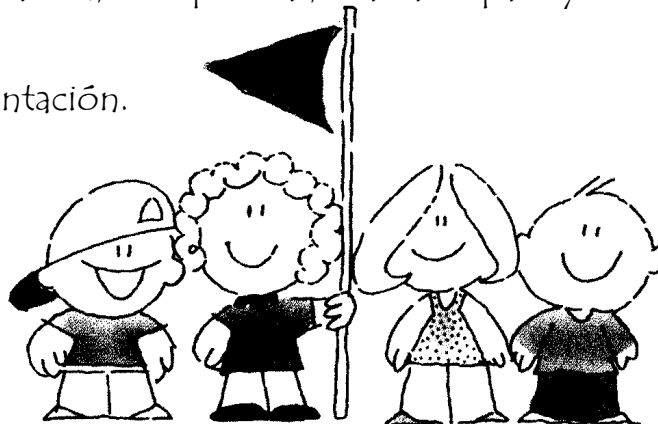
- 1) Uniforme completo (Incluye guantes blancos y Boina)
- 2) Ejecución de órdenes.
- 3) Coordinación
- 4) Tiempo empleado
- 5) Voces de Mando
- 6) Originalidad creatividad
- 7) Banderas

## OBJETIVO:

Oportunidad de Mostrar sincronización, orden y disciplina mediante las marchas.

## PROCEDIMIENTOS:

1. Se evaluará el uniforme de cada aventurero en base al manual del uniforme de MNCR anexo al presente manual.
2. Al pitazo del juez, el aventurero voz de mando, solicitará permiso para realizar la presentación de marchas.
3. Se contará con 4 minutos mínimo y 6 máximos
4. Los jueces darán una calificación a su demostración, tomando en cuenta los siguientes pasos:
  - **Formación**, Columna, Línea, Fila,
  - **Alinear**, Distancia, Flanco,
  - **Órdenes de marcha**: descanso, Marcar el paso en su lugar, Presentar saludo, giros derecho izquierdo, Firmes, media vuelta, Posición de oración, Romper filas, Marcar el paso y Conversiones.
  - **Fantasías**. 3 por presentación.



# PEQUEÑOS BOMBEROS

## PARTICIPANTE:

6 aventureros 3 niños y 3 niñas



## OBJETIVO:

Preparar a nuestros niños para cualquier emergencia dentro del hogar y prestar los primeros auxilios en el momento adecuado.

## PROCEDIMIENTO

1- Todos los clubes desarrollarán como precamporee los requisitos de la especialidad de Seguridad adjunta al presente manual.

2- En el tiempo estipulado, cada club realizará un simulacro de incendio dentro de una habitación, haciéndolo lo más real posible. Dos participantes estarán dentro de la casa cuando durante el "incendio", uno de ellos será la víctima y el otro será quien avise y solicite la ayuda por teléfono a los bomberos. Tres de los bomberos practicarán los primeros Auxilios a la víctima mientras otros dos controlarán el incendio. El simulacro se termina cuando la víctima esté fuera de la casa y el peligro haya pasado.

### Nota:

El evento es un simulacro, no se usará fuego real, ni algún otro elemento que pueda causar algún accidente. Se tomara en cuenta el primer factor en una emergencia, asegurar la escena y mantener la calma.

## EVALUACIÓN:

Simulacro, Solicitud de Rescate, Rescate, Control de Incendio, Tratamiento al Paciente, Transporte del Paciente, Tiempo.



# EVENTOS

# FÍSICOS



**PUNTUACION POR EVENTO:**

Primer Lugar: 100 Puntos

Segundo Lugar: 90 Puntos

Tercer Lugar: 80 Puntos

Participación: 70 Puntos

# LA RUTA DEL AVENTURERO

## PARTICIPACIÓN:

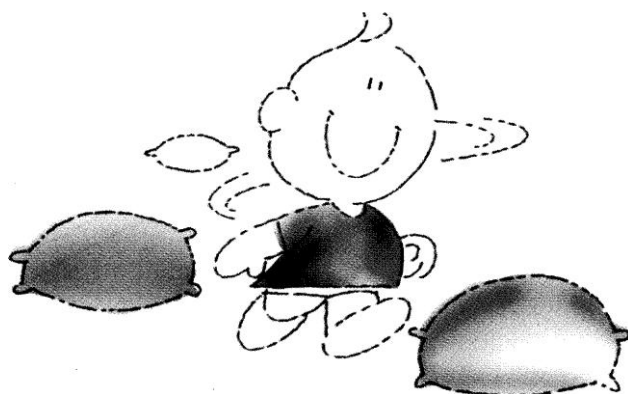
5 participantes mixtos

## OBJETIVO:

Desarrollo físico y recreativo

## MATERIALES:

Un saco



## PROCEDIMIENTOS:

Cada niño se colocara en cada obstáculo, el primer niño saldrá haciendo el recorrido llegando al segundo obstáculo donde estará el segundo aventurero, ambos llevarán a cabo el segundo obstáculo y así sucesivamente hasta concluir los 5 obstáculos.

## CALIFICACIÓN:

Ganara el Club que lo realice en el menor tiempo.

### OBSTACULOS:

1. Salto con saco
2. Llantas
3. Lodo
4. Equilibrio
5. Cuerda

El orden de los obstáculos se indicara en el campamento.

# RELEVOS 4x50

## PARTICIPACIÓN:

4 Aventureros (Mixto)

## MATERIALES:

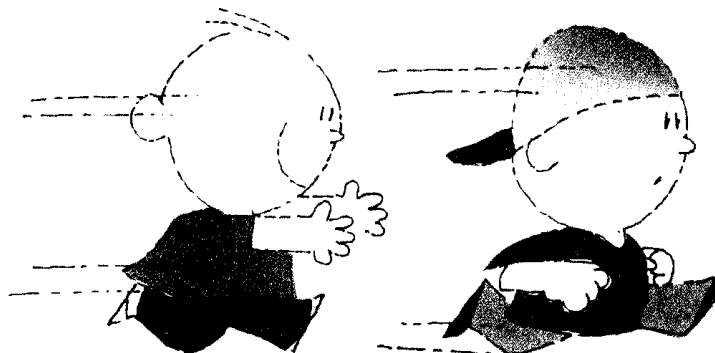
Una estafeta (15 centímetros)

## PROCEDIMIENTOS:

1. Al pitazo del juez el aventurero correrá hasta donde está su relevo (aproximadamente a 50 metros)
2. Debe de llegar con su estafeta hasta donde está su compañero y estregarla para que pueda correr así igualmente uno a uno hasta llegar a la meta.

## CALIFICACIÓN:

El Club que lo realice en menor tiempo ganará.





# VOLLEY GLOBO

## **PARTICIPACIÓN:**

Equipo de 6 aventureros 3 niños y 3 niñas.

## **OBJETIVO:**

Que nuestros niños puedan recrearse sanamente y trabajar en equipo.

## **MATERIALES:**

Tres mantas blancas de 50cm por 100cm.

## **PROCEDIMIENTOS:**

- 1 Reglas serán semejantes a las del Voleibol.
- 2 Cada tiempo de juego será de 5 minutos. Los dos equipo intentaran que los globos de agua no sean atrapados por el otro equipo
- 3 El globo podrá permanecer máximo 3 segundos en la manta.
- 4 Podrán hacerse 2 cambios de jugadores por partido solo podrán ser los que estén inscritos y formen parte del equipo.
- 5 Sera penalizado si un participante del club se pasa de la línea delimitada para el público para dicho evento.
- 6 El club que no tenga la cantidad de participantes estipuladas para dicho evento no podrá participar.
- 7 En caso que alguien le reclame por una decisión al juez o al encargado del evento este estará en la autoridad de descalificar al equipo

# EL JINETE INFORMADOR

## **PARTICIPANTE:**

6 Participantes, 4 aventureros el director y un Padre o Madre de Familia.

## **OBJETIVO:**

Que nuestros niños y niñas puedan trabajar en equipo con sus padres sus directores

## **MATERIALES:**

Un Banderín del Club en un asta pequeña que la pueda llevar el jinete.

## **PROCEDIMIENTO**

1. los cuatro aventureros son los "jinetes" y el Padre es el "caballo", el director es el que envía el mensaje.
2. Cada director recibirá un mensaje escrito. Al pitazo el director deberá leer y hacer memorizar el mensaje al primer "jinete".
3. Este toma su "caballo" que corre donde está el segundo "jinete". El "caballito" se debe detener siempre como a 2 metros del siguiente "jinete", el cual se baja le dice el mensaje memorizado al nuevo "jinete" y este se subirá al "caballito" y lo llevará al tercer "jinete" y así sucesivamente hasta llegar al final El cuarto "jinete" informa al evaluador lo que escucho.
4. la Puntuación: se evaluará por la fidelidad del mensaje y el tiempo.
5. Se penalizará el que el "caballito" hable



# ESPECIALIDAD EN ESTADO FÍSICO

1. Relacionar por lo menos cuatro cosas que contribuyen para una buena forma física.
2. Correr o caminar 800 metros o correr 50 metros e 10 segundos.
3. Hacer un salto de distancia (Registrar el mejor de 4).
4. Saltar la cuerda por 3 minutos
5. Hacer tres ejercicios diferentes de alongamiento. Repita cada uno por lo menos 20 segundos.
  - a. pierna
  - b. caderas
  - c. brazos/hombros
6. Participar de una carrera de obstáculos.
7. Demostrar habilidad en hacer:
  - a. diez flexiones
  - b. escalar una cuerda, una pared o algún árbol.
  - c. colgarse de una barra con sus manos y/o brazos.
8. Con un grupo, participar de un juego organizado que requiera ejercicio físico; por ejemplo, juego de pelota, corrida alternada, etc.
9. Haga un test de ejercicio, de su colegio.

## AYUDA

Cultura Física significa: alimentación apropiada, ejercicio, descanso, agua, ejercicios cardiovasculares...

# ESPECIALIDAD EN SEGURIDAD

1. Con tus padres habla de crear un plan de seguridad en caso de incendio en casa. Selecciona dos de las siguientes preguntas y da 4 normas de seguridad para cada punto:
  - a. Seguridad en casa
  - b. Seguridad fuera de casa (ciudad, campo)
  - c. Seguridad para las vacaciones o previsiones del tiempo (meteorología)
  - d. Seguridad de la gente
2. Practica ejercicios de alarma de incendio, al menos en uno de los siguientes lugares:
  - a. En casa
  - b. Colegio
  - c. Iglesia, si es posible
3. Sería apropiado practicar los ejercicios de alarma en tu zona o hablar de lo que harías ante las siguientes emergencias:
  - a. Huracán
  - b. Tornado
  - c. Terremoto
  - d. Inundación
  - e. Erupción de Volcán
  - f. Relámpagos y truenos

4. Sé un detective de seguridad. Elige gente y lugares que conozcas y haz una lista de los posibles peligros que podrían producirse. Describe soluciones.
5. Haz un mural o un cartel de seguridad, mostrando situaciones peligrosas, y qué podrías hacer en esos casos.
6. Con tu club practica un juego de seguridad. Dale a cada uno una situación de seguridad para que respondan: SI, NO, NO SÉ Y TENGO QUE PREGUNTAR A MIS PADRES.

## **AYUDA**

1. Anima a los padres para que ayuden a los aventureros a hacer un plan de normas de seguridad en caso de incendio. Situar con seguridad a las personas y denegar ir con los extraños.
2. Dibuja un plano de tu escuela, club y/o iglesia y demuestra por dónde salir del local en caso de emergencia. Practica este plan.
3. En la policía local, en el departamento de bomberos o en una biblioteca, puedes obtener información sobre tu distrito. Habla sobre las clases de desastres que podrían ocurrir. Puedes informar a los niños y prepararlos para que no existan temores en ellos, sino enseñarles qué deben hacer.
4. Crea un "detective de seguridad" haciendo una insignia o una banda, cinta, imperdible, que el niño pueda llevar. Durante una semana debe recordar los peligros potenciales en el colegio y en casa. Ellos podrían observar peligros como: pomos de puertas rotos, dónde hay productos tóxicos o medicamentos, cables de electricidad pelados, enchufes rotos, rastrillos con las puntas hacia arriba, alcantarillados con maderas, bocas

de riego o tuberías rotas, recipientes con productos tóxicos no marcados, etc.

5. Pide permiso para poner los pósters en lugares públicos.

Pon a los niños en situaciones en donde deben actuar con precauciones y lo que tienen que responder: si, no, no sé y se lo preguntaré a mis padres. Inicia el juego con situaciones que hayas experimentado como cristales rotos en el suelo... pregunta: ¿recogerías los cristales? Anima a los niños a exponer situaciones reales y que piensen cuidadosamente antes de responder o actuar.