



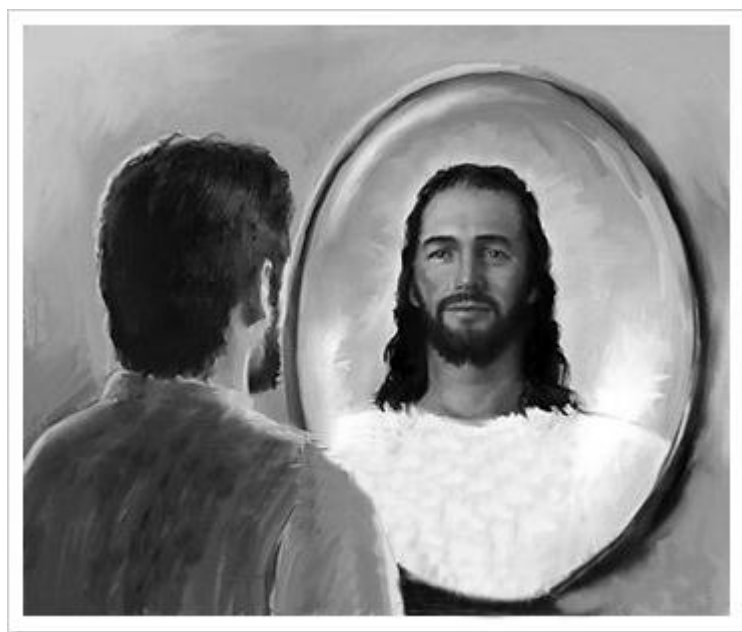
1° Campori Conquis Guías 2013 "Reflejemos a Jesús" Asociación Central Sur Costa Rica



1° CAMPORI CONQUIS GUÍAS



"REFLEJEMOS A JESUS"



**DEPARTAMENTO DE JÓVENES
ASOCIACIÓN CENTRAL SUR
DE COSTA RICA**

27 AL 30 DE MARZO 2013



Mensaje de nuestro Director

Querido Conquistadores y Guías Mayores:

Quiero darles una cordial bienvenida a nuestro 1 ° Campamento de Conquistadores y Guías Mayores preparado para Ti.

Esperando que disfrutes de este gran evento a lo grande, deseo pedirte que siempre recuerdes esto:

- Que el verdadero Conquistador y Guía Mayor
Ama a Dios por encima de todo
- Que el verdadero Conquistador y Guía Mayor
Ama su patria
- Que el verdadero Conquistador y Guía Mayor
Es obediente a sus padres y profesores
- Que el verdadero Conquistador y Guía Mayor
Cuida la Naturaleza
- Que el verdadero Conquistador y Guía Mayor
Se esfuerza a sacar buenas notas en su estudio
- Que el verdadero Conquistador y Guía Mayor
Lee el año Bíblico
- Que el verdadero Conquistador y Guía Mayor
Predica el evangelio con su testimonio
- Que el verdadero Conquistador y Guía Mayor
Recolecta para ayudar al prójimo
- Que el verdadero Conquistador y Guía Mayor
Respeta a las autoridades de la Iglesia
- Que el verdadero Conquistador y Guía Mayor
Es fiel en sus compromisos
- Que el verdadero Conquistador y Guía Mayor
Gusta de las aventuras
- Que el verdadero Conquistador y Guía Mayor
Jamás se desanima en el fracaso
- Que el verdadero Conquistador y Guía Mayor
Es fiel luchador por la causa de Dios
- Que el verdadero Conquistador y Guía Mayor
Muestra a Cristo en su vida
- Que el verdadero Conquistador y Guía Mayor

El verdadero Conquistador y Guía Mayor si cumple fielmente estos requisitos Tu serás un verdadero Conquistador y Guía Mayor y estarás al lado de Jesús en las Mansiones Celestiales y serás victorioso con él.

Con Cariño

Pr Manuel Ancheta

Departamental de Jóvenes de la Asociación Central Sur de Costa Rica



Los Jóvenes Primero

NORMATIVA

SOBRE LA INSCRIPCIÓN:

1. Cada Club deberá llenar la hoja de inscripción que incluirá:
 - a. Nombre del Club.
 - b. Zona a la que pertenece.
 - c. Iglesia o Grupo que representa.
 - d. Nombre del Pastor del Distrito correspondiente.
 - e. Nombre del Director/a del Club.
 - f. Lista con el nombre completo y dos apellidos de cada uno de los miembros del Club, edad y clase progresiva concluida.
 - g. Lista con el nombre completo y dos apellidos de cada uno de los miembros del personal de apoyo y su función.
2. **La fecha límite para la inscripción será el día LUNES 4 DE MARZO DEL 2013.**
3. **CADA CLUB DEBERÁ INSCRIBIR 2 GUÍAS MAYORES COMO JUECES PARA EL EVENTO, los cuales comerán y dormirán con el club, pero en las actividades estarán con la organización.**
4. **En esa misma fecha, deberán quedar canceladas las cuotas de inscripción y los seguros respectivos.**
5. Cancelar la cuota de inscripción que será de ₡ 4.500,00 (cuatro mil quinientos colones exactos) por persona inscrita. Las visitas y el personal de apoyo también deberá inscribirse.
6. Cancelar la suma de US\$2,30 (dos dólares con treinta centavos) por concepto de seguro. Las visitas y el personal de apoyo también deberá asegurarse. **EL SEGURO TENDRÁ VIGENCIA HASTA EL MARZO DEL 2014**

SOBRE LAS NORMAS GENERALES:

7. Cada persona deberá colaborar en la limpieza del Campamento, por lo que a cada Club se le asignará una zona.
8. Las y los visitantes serán admitidos únicamente el sábado, después del cual deberán retirarse.
9. 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.
10. El "toque de queda" regirá desde las 9:30 p.m. y hasta las 4:30 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.
11. Las quejas, reclamos y sugerencias son permitidos siempre y cuando sean hechos con respeto por la persona que se considere afectada.
12. 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 camisetas o pantalones recortados.En las damas y las niñas, el uso de vestido de baño de dos piezas queda fuera de lugar. Excepto en el área de la piscina, los caballeros y niños deberán usar camiseta.
13. 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.
14. Sin ninguna excepción NO hay permiso para ir al río
15. Cada club se encargará de coordinar la vigilancia nocturna de la zona de campamento asignada.



16. 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, se asignará a cada Club un turno para realizar su limpieza.
17. La reparación o reposición que se origine por daños causados a la infraestructura del Campamento Adventista, correrán por cuenta del Club correspondiente.
18. Los anillos, aretes, cadenas, pulseras y el maquillaje están excluidos tanto del uniforme de Conquistador y Guía Mayor como de la vestimenta ordinaria, por lo que deben evitarse.
19. Entre las normas de comportamiento adecuado entre los sexos, quedan prohibidos los besos (apretes), los abrazos y el andar de la mano.
20. El uso de televisor, radio o grabadora deberá ser autorizado por el Director de Jóvenes de la Asociación.
21. El uso de discman, walkman o celulares durante los eventos (cultos, inspección, actos cívicos, competencias y cualquier otra convocación oficial) queda fuera de lugar.
22. 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.
23. La categoría 1 en Conquistadores se refiere a la edad entre los 10 a 12 años.
La categoría 2 de 13 a 15 años.
24. En Guías Mayores son dos categorías masculino y femenino.

SOBRE LAS FALTAS LEVES:

Incurrir en una falta leve implicará una llamada de atención verbal al Club al que pertenece quien la cometió. 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:

25. El incumplimiento de los artículos 5, 7, 8, 10, 11, 12, 15, 18 y 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. 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:

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

SOBRE LA DESCALIFICACIÓN:

La reincidencia en la comisión de faltas leves o 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.

**Eventos Pre Campamento**

<i>Evento</i>	<i>Participantes</i>	<i>Categoría</i>
1 Carpeta del Club	Directiva	
2 Lista de Acampantes	Directiva	
3 Cronograma de Activ.	Directiva	
4 Presencia Real	Todo el club	
5 Servicio a mi Iglesia	Todo el club	
6 Servicio por amor	Todo el Club	
7 Recolección	Todo el Club	
8 Cartero Misionero	Todo el club	
9 Campaña Evangelística	Todo el club	

Eventos Espirituales

<i>Evento</i>	<i>Participantes</i>	<i>Categoría</i>
10. Predicación Bíblica	2	1 Conquistador, 1 G.M.
11. Historia Denominacional	4	2 Conquis, 2 G.M.
12. Libro Daniel	4	2 Conquis, 2 G.M.
13. En defensa de nuestra Fe	4	2 Conquis, 2 G.M.

Eventos Técnicos

<i>Evento</i>	<i>Participantes</i>	<i>Categoría</i>
14. Inspección	Todo el club	
15. Marchas	12	6 Conquis y 6 G. M. (mínimo 1 de cada categoría o genero)
16. Nudos Aplicados	12	6 Conquis, 6 G. M. (mínimo 1 de cada categoría o genero)
17. Sorpresa en Amarres	8	5 Conquistadores y 3 Guías Mayores (mínimo 1 por categoría o genero)
18. Especialidad Adra	Todo el club	

Eventos Físicos

<i>Evento</i>	<i>Participantes</i>	<i>Categoría</i>
19. Naufrago	4	2 Conquistadores y 2 Guías Mayores
20. Relevos en parejas	8	4 conquistadores (uno por categoría) y 4 Guías Mayores (dos por genero)
21. Relevos Natación	6	4 conquistadores (uno por categoría) y 2 Guías Mayores (uno por genero)
22. Futglobo	10	6 conquistadores (uno por categoría) y 4 Guías Mayores (2 F y 2 M)

CONQUISTADORES Categorías M1 y F1 : 10 años a 12 años y 11 meses

Categorías M2 y F2: 13 años y 11 meses a 15 años y 11 meses.

GUÍAS MAYORES

Categoría femenino y Masculino de 16 años en adelante



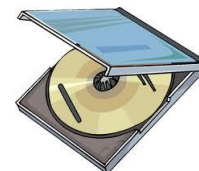
REQUISITOS PARA ASISTIR AL CAMPAMENTO CONQUIS GUÍAS 2013

ACTIVIDADES **ADMINISTRATIVAS**

1. CARPETA DEL CLUB

Procedimiento: Se entregará el **miércoles 27 de marzo** En esta inscripción entregará un disco con nombre del club por fuera con estos datos dentro del disco:

- Nombre del club, la Iglesia y distrito
- Directiva de club direcciones con teléfono, correo electrónicos, clase progresiva en que sea investido.



2. LISTA DE ACAMPANTES

Procedimiento: Se entregará el **miércoles 27 de marzo** En esta inscripción entregará un disco con nombre del club por fuera con estos datos en una carpeta dentro del disco: el formulario completamente lleno y escaneados los recibos donde cancela la inscripción y los seguros de los acampantes;

PARA ENTRAR AL CAMPORI DEBE ENTREGAR UNA LISTA IMPRESA CON TODOS LOS ACAMPANTES PRESENTE O QUE LLEGARAN DURANTE EL CAMPAMENTO EN LA SECRETARIA.

3. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Procedimiento: Se entregará el **miércoles 27 de marzo** en la inscripción entregará un disco con nombre del club por fuera con estos datos dentro de una carpeta en el disco:

Entregar una carpeta con el cronograma de actividades realizadas y por realizar del club desde enero a diciembre del 2013

Con los lugares a donde se realizaron o realizarán.



OBSERVACIÓN: ES UN DISCO POR CLUB

ACTIVIDADES DE IMPACTO

4. PRESENCIA REAL

Procedimiento: Se hará una visita a una autoridad civil.

Se le entregará un conflicto de los siglos o un libro de la elección del club, entregarles un informe sobre el trabajo que realiza los clubes de Conquistadores y Guías Mayores en la comunidad, se le entregara una invitación para la campaña de "Nuevo Amanecer con Jesús" y se orará por él o ella.

Se podrá visitar:

- | | |
|---|--------------------------------|
| a. Presidente de la República | b. Diputado |
| c. Comandante de la Policía | d. Consejo o Alcalde Municipal |
| e. Magistrado de la Corte Suprema de Justicia | f. Cuerpo de Bomberos |

Informe digital: En una pagina Word en el disco deben poner una descripción de la actividad que contenga: día, hora, lugar, fotos (mínimo 3 en acción no posando) describir, un testimonio del evento, y la firmado por el pastor o primer anciano.





5. SERVICIO A MI IGLESIA

Procedimiento: Cada Club, deberá escoger una iglesia (o la misma) donde realizará una actividad de ayuda a las instalaciones, deberá de aportar fecha, hora, lugar donde se realice.

Informe digital: En una pagina Word en el disco deben poner una descripción de la actividad que contenga: día, hora, lugar, fotos (mínimo 3 en acción no posando) describir, un testimonio del evento, y la firmado por el pastor o primer anciano.



6. SERVICIO POR AMOR



Procedimiento: Elaborar un programa para que a los adultos mayores de la comunidad y donde se les agradecerá por su importante labor en nuestras familias y la comunidad. **También puede ser apoyar al proyecto "Emanuel salvando vidas", o algún otro propuesto por el club y aprobado por el departamental**

Informe digital: En una pagina Word en el disco deben poner una descripción de la actividad que contenga: día, hora, lugar, fotos (mínimo 3 en acción no posando) describir, un testimonio del evento, y la firmado por el pastor o primer anciano.

ACTIVIDAD DE EVANGELISMO

7. RECOLECCIÓN

Procedimiento: Cada Club, deberá ir a recolectar donde mejor le quede he involucrar en esta actividad al Departamento de Dorcas de su Iglesia para la asistencia de los alimentos a los conquistadores y Guías Mayores y también al Departamento de Ministerios Personales con la literatura que se regalara durante las 2 salidas mínimo, deberá de entregar para ADRA al tesorero de su iglesia, él que deberá de entregarle un recibo en el que diga CLARAMENTE, que es recolección ADRA y firmado por el pastor.

a. **Blanco por conquistador y guías mayores ¢5.000.00**

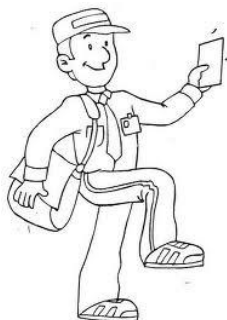
b. Súper blanco ¢7.000.00

-- Pin de reconocimiento ADRA --



Informe digital: En una pagina Word en el disco deben poner una descripción de la actividad que contenga: día, hora, lugar, fotos (mínimo 3 en acción no posando) describir, un testimonio del evento, y la firmado por el pastor o primer anciano.

8. CARTERO MISIONERO



Procedimiento: Los miembros de club inscribirán en el cartero misionero, a mínimo 1 amigo no adventistas de su barrio. Le entregaran por un mes una lección por semana y revisarán los resultados. Se usarán las lecciones "Conozcamos a Dios", revistas Prioridades, Conflictos de los Siglos

Informe digital: En una pagina Word en el disco deben poner una descripción de la actividad que contenga: día, hora, lugar, fotos (mínimo 3 en acción no posando) describir, un testimonio del evento, y la firmado por el pastor o primer anciano.



9. CAMPAÑA EVANGELISTICA

Procedimiento: Los clubes en conjunto, realizarán una campaña donde lo estimen conveniente, con el fin proclamar la segunda venida de nuestro Señor Jesucristo. La realizarán del 16 al 23 de marzo, si el club desea lo puede hacer antes pero no después de esta fecha y deberá contar con un plan evangelístico que incluirá:



Ante proyecto de campaña: Coordinar con el Director de Ministerios Personal, como prepararán el terreno, tener 10 estudios bíblicos en el lugar donde será la campaña, indicar lugar de campaña y nombre del predicador y comisiones. Debe entrega este informe

Informe digital: En una pagina Word en el disco deben poner una descripción de la actividad que contenga: día, hora, lugar, fotos (mínimo 3 en acción no posando) describir, un testimonio del evento, la cantidad de visitas y los bautismos realizados como resultado directo de la campaña evangelística y la firmado por el pastor o primer anciano

ACTIVIDADES ESPIRITUALES

10. PREDICACIÓN BÍBLICA



Participantes: 1 Conquistador(a), 1 Guía Mayor

Procedimiento: Cada club de Conquistadores y Guías Mayores deberá participar en una eliminatoria zonal, durante el mes de marzo y cada zona escogerá 2 participantes, uno por cada club para el camporee.

Tema a tratar: La Conducta Cristiana

Tiempo: 4:00 a 5:00 minutos

Puntos a evaluar:

Introducción
Conclusión,
Dicción

Uniforme Completo
Desarrollo

Tiempo,
expresividad.

3 Citas Bíblicas

Fluidez,

11. HISTORIA DENOMINACIONAL

Participantes: Cada Iglesia presentara 4 participantes por club (2 Conquistadores y 2 Guía Mayores).

Método de Evaluación: Examen de marcar con "X" y complete.

Procedimiento: Se hará un examen a los 5 participantes y se promediará el resultado sacando la mejor nota

Material: Historia y Orientación Profética





12. LIBRO BÍBLICO DE DANIEL

Participantes: Cada Iglesia presentara 4 participantes por club (2 Conquistadores y 2 Guía Mayores).

Método de Evaluación: Examen de marcar con "X" y complete. **PREGUNTAS TEXTUALES**

Uniforme de gala

Tiempo Máximo de Evaluación: 1 Hora. Después de este tiempo se retira la prueba.

Procedimiento: Se hará un examen a los 4 participantes y se promediará el resultado sacando la mejor nota. Se utilizará la Versión de la Biblia Reina Valera 2000.



13. EN DEFENSA DE NUESTRA FE

Participantes: Cada Iglesia presentara 4 participantes por club (2 Conquistadores y 2 Guía Mayores).

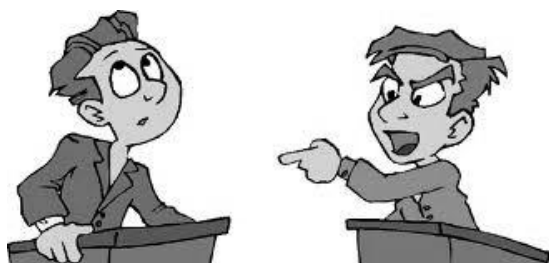
Creencia A evaluar: Conducta Cristiana creencia numero 22

Folleto de Estudio: Las 28 Creencias

Uniforme de gala

Procedimiento: Se tendrán 50 sobres con diferentes grados de dificultad en la pregunta y así sus puntajes. Se contará con un equipo de 3 jueces principales que resolverán si la contestación es correcta o no, si es correcta se le adjudicarán los puntos de la pregunta ganada.

Cada Club escogerá un sobre con una consulta de su elección según las que queden disponibles de los 50 sobres iniciales; la cual tendrá 1 minuto para dar su respuesta apoyada con 2 textos bíblicos que respondan la pregunta, quien no logre responder correctamente será eliminado, y así cada ronda hasta que queden los 3 primeros lugares.





ACTIVIDADES TECNICAS

14. INSPECCIÓN

Participantes: Todo el club.

Se evaluará:

1. DENTRO DE LA ZONA DE ACAMPAR:

- a. Arreglo del campamento.
- b. Banderines de unidades.
- c. Limpieza.
- d. Banderas izadas (Nacional y mínimo un club).
- e. Tardanzas.
- f. Astucias.

2. RESPECTO DE LOS ACAMPANTES:

- a. Uniforme completo: En conformidad con el Manual del Ministerio Juvenil de la División Interamericana
- b. Aseo Personal.
- c. Disciplina, cortesía.
- d. Saber de memoria y explicar los Ideales JA.
- e. Puntualidad en las astas al izar y arrear las banderas.

3. CARPAS (EXTERIOR)

- a. Bien tensas y estacas bien colocadas.
- b. Zapatos arreglados en esta posición (boca abajo y con la punta hacia arriba). No tocar el suelo.

4. CARPAS (INTERIOR)

- a. Maletas ordenadas (en el centro)
- b. Limpieza y Orden
- c. Ventanas, puertas y cedazo dispuesto uniformemente.

5. AREA DE COCINA

- ◆ Orden en la alacena y equipo de cocina, plato, ollas, pila, etc. Limpieza general

6. **ASTUCIAS Y EQUIPO DE CAMPAMENTO**

- | | | | |
|--------------------------|----------------------|------------|-------------------|
| Mesas | Zapateras | Tendederos | Alacena |
| Mueble de cocina | Área de herramientas | Botiquín | Astas de banderas |
| Cerca y Arco de entrada. | | | |

Las subrayadas serán evaluadas en astucias.

PARA LA ENTRADA LOS MATERIALES A USAR PREFERIBLEMENTE DEBEN RECICLADOS.

7. BASUREROS DEBIDAMENTE LIMPIOS TODOS LOS DÍAS



- ◆ Deberán hacer tres tipos de basureros:

Materia orgánica (se utilizará un hoyo a 1 metro de distancia del lindero de atrás, en el momento de la inspección debe estar tapado no completamente con tierra), Materia inorgánica, Vidrio y latas.

8. AREA DE PRIMEROS AUXILIOS

- ◆ Deberá destinarse un área para primeros auxilios, con un Guía Mayor como encargado, con su tabla y botiquín debidamente rotulado y equipado con lo básico.



1° Campamento de Conquis-Guías Mayores 27 al 30 marzo 2013 "Reflejemos a Jesús"				
Asociación Central Sur de Costa Rica, Ministerio Juvenil				
Tabla de Inspección				
				
NOMBRE CLUB:				
ASPECTOS A EVALUAR		Jueves	Viernes	Sabado
1) Dentro de la zona de acampar	a. Arreglo de Campamento			
	b. Limpieza			
	c. Banderas Izadas			
	d. Banderines de Unidad y de Inspección			
	e. Tendederos y cercas			
	f. Area de herramientas			
2 y 3) Carpas exterior e interior	a. Tensión y estacas			
	b. Zapatos boca abajo			
	c. Limpieza y orden de carpas			
	d. Equipaje en el centro			
	e. Tiendas uniforme			
4) Area de cocina	a. Orden Alacena			
	b. Orden equipo de cocina			
	c. Limpieza			
5) Area de Basureros	a. Biodegradable			
	b. No biodegradable			
	c. Vidrios y latas			
6) Area de Primeros Auxilios	a. Zona de atención			
	b. Encargado			
	c. camilla de transporte			
	d. Botiquin con tabla de medicamentos			
7) Ideales y uniforme	a. Camisa / blusas , pantalón / enagua			
	b. Zapatos, medias H negras y M blancas			
	c. Pañuelo, corbata, banda y faja			
	d. Insignias bien colocadas			
	e. Aseo personal (uñas, manos, cabello)			
	f. Ideales J.A.			
	g. Estudio de la matutina y formación			
8) Astucias	a. Cocina Boletinerio			
	b. Zapatera			
	c. Astas y entrada ecologica			
9) Protocolo	a. Puntualidad en astas			
	b. Informe correcto			
	c. Uniforme			
	d. Respeto			
Total				
TOTAL GENERAL				
Informe matutino	Miembros presentes y a tiempo			
	Miembros tarde			
	Miembros en cocina			
	Miembros enfermos			
	Miembros ausentes			
	Visitas			
Total de Inscritos				
Jueces Jueves				
Jueces Viernes				
Jueces Sábado				
PUNTAJES BANDERINES	DORADO	350 A 341		
	AZUL	340 A 326		
	VERDE	325 A 306		
	ROJO	MENOS DE 306		



15. MARCHAS

Participantes: 6 Conquistadores y 6 Guías Mayores (mínimo 1 de cada categoría o género)

Uniforme de gala

Tiempo de la marcha: máximo 5:00 minutos, mínimo 3:00 minutos.

(Tres minutos dirigidos por el club y dos minutos dirigidos por los jueces)

Procedimiento: El escuadrón de marchas deberá hacer una marcha, En la misma se deberán ejecutar únicamente las disposiciones de orden cerrado. No se aceptará una coreografía como marcha, ni una rutina de gimnasia (porrismo) u otros géneros, solo se deberán ejecutar las órdenes clásicas de marchas y se tomará como "fantasía" una combinación natural y original de las mismas órdenes.

Cada escuadrón dentro de su rutina debe utilizar

Uniforme completo	Tiempo utilizado
Precisión en los pasos y giros	Formaciones
Coordinación	Cubrirse
Fantasías (mínimo 2)	Ejecución de órdenes
Voz de mando	Alineación

16. NUDOS APLICADOS

Participantes: 6 Conquistadores 6 Guía Mayores (1 por categoría mínimo)

Procedimiento: El juez supervisará el nudo mientras cada participante lo elabora. Y al finalizar los Aventureros continuaran los conquistadores y concluyen los Guías Mayores. El juez junto con el Director o asistente revisaran los nudos.

Materiales:

- o 24 pedazos de cuerda de 3 metros
- o una estaca de madera del diámetro de un palo de escoba
- o un saco de gangoche
- o Dos cuerdas de grosor diferente a las anteriores

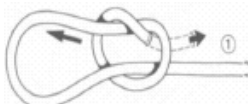
Aspectos a evaluar: Se evaluarán de los nudos bien terminados. Se calificará el menor tiempo y que todos los nudos estén bien hechos y en un tamaño para uso correcto

Nudos por realizar: Aventureros Cuadrado, Ballestrinque, Ocho, Doble lazo

1. CUADRADO: Sirve para unir 2 cuerdas del mismo grosor que estén en tensión, de otra forma puede aflojarse. Es útil en vendajes, porque es un nudo plano.



2. CORREDIZO: Para asegurar rápidamente una cuerda a una argolla.



3. DOBLE LAZO: Nudo para atar los zapatos o paquetes.

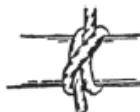




- 4. DOS MEDIOS COTES:** Se usa con frecuencia para anudar momentáneamente un cabo a una argolla o a un poste.



- 5. BALLESTRINQUE:** Es ideal para principio de un amarre, para sujetar la cuerda, para amarrar la boca de un saco.



- 6. AS DE GUIA:** Se utiliza para subir o bajar a una persona o un bulto.



- 7. MARGARITA:** Se usa para reducir la longitud de una cuerda, para reforzar un tramo de la misma o para apretar otra.



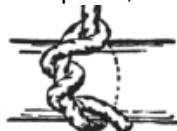
- 8. VUELTA ESCOTA:** Unir cuerdas de diferente grosor.



- 9. 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.



- 10. VUELTA BRAZA:** Es útil para maniobrar con un tronco o poste, levantarlo o moverlo, con un cote extra sirve para arrastre.



- 11. TENSOR:** Para tensar carpas o tiendas de campaña.



- 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.



- 14. GRUPO CALABROTE O DOBLE AJUSTE:** Unir 2 cuerdas del mismo grosor que van a ser expuestas a tirones muy fuertes o para remolques.

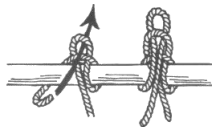




15. TORNIQUETE: Lo usan los cirujanos al atar las puntadas de una herida



16. FUGITIVO: Poder bajar una pendiente usando una cuerda que podamos soltar desde abajo.



17. DE MIDDLEMAN: Se utiliza para hacer gazas que no se deslizen en la parte media de una cuerda. Muy útil, por ejemplo, para las cordadas de alpinistas.



18. SILLA DE BOMBERO: Este nudo sirve para elaborar una "silla" con dos gazas, útil para subir o bajar a una persona "sentada", de manera más cómoda que con una sola gaza.



19. DE MOLINERO: El nudo de molinero se utiliza para atar sacos de forma segura y rápida. Se le dan dos vueltas a la cuerda alrededor del paquete cruzándolas como se muestra en la figura.



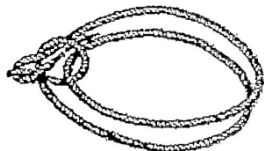
20. DE TIRANTE: Útil para elaborar un tensor o tirante (por ejemplo, el cordón para izar una bandera en un mástil); puede acortarse o alargarse según se requiera. Se hacen dos nudos simples separados entre sí y se pasa la punta entre ellos. Para asegurar el tirante, basta con amarrar la punta en una gaza elaborada con la misma cuerda.



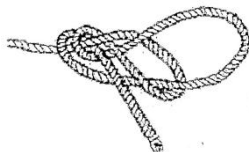
21. ARNES DE HOMBRE: Este nudo es útil para hacer una gaza que no se deslice a la mitad de una cuerda de remolque, de modo que una persona pase dicha gaza a través de su hombro (a modo de arnés) y le permita remolcar objetos más fácilmente. También se puede utilizar para hacer peldaños y agarraderas en una cuerda para trepar.



22. DOBLE AS DE GUIAS: Se utiliza también para labores como elevar personas u objetos ofreciendo mayor seguridad.



23. DOGAL DEL VAGABUNDO: Este nudo sirve para hacer una gaza que no se corre en cualquier parte de una cuerda. Consiste en formar una presilla y con ésta elaborar un Nudo en Forma de Ocho.



24. EMPAQUETADOR: Esta es un aplicación del nudo en forma de ocho y tiene la particularidad de quedar plano con respecto a lo que vayamos a sujetar





17. SORPRESA EN AMARRES

Participantes: 5 Conquistadores y 3 Guías Mayores (mínimo 1 por categoría o genero)

Materiales: Para el evento de amarras el equipo debe llevar estas medidas **mínimas** de piezas del grosor de un asta de bandera (2 pulgadas):

6 piezas de 300 c.m. 6 piezas de 200 c.m. 1 piezas de 90 c.m.

Los amarres a evaluar son: 2 amarres ocho, 4 cuadrados y 6 diagonales

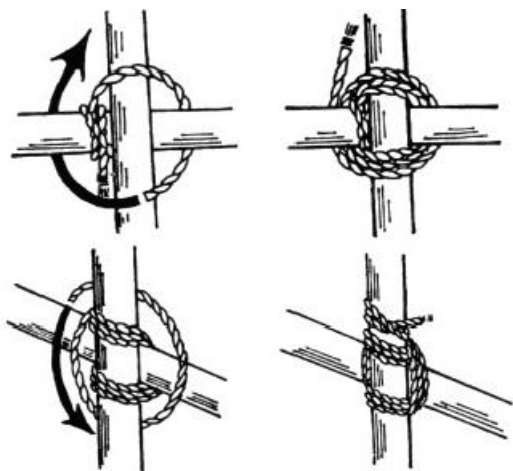
Procedimiento: Al iniciar el evento los equipos colocarán sus materiales donde se indique por los jueces, los participantes se colocarán al frente de los materiales al sonar el silbato los clubes tendrán 25 minutos para realizar la estructura según la muestra a escala que se enseñará al iniciar la competencia, al concluir el tiempo sonara un pitazo, el equipo debe dejarla como esta para ser evaluada.

Cada amarra tendrá un valor de 10 puntos cada error pierde 1 punto y en caso de empate el tiempo de entrega antes de los 25 minutos desempatará

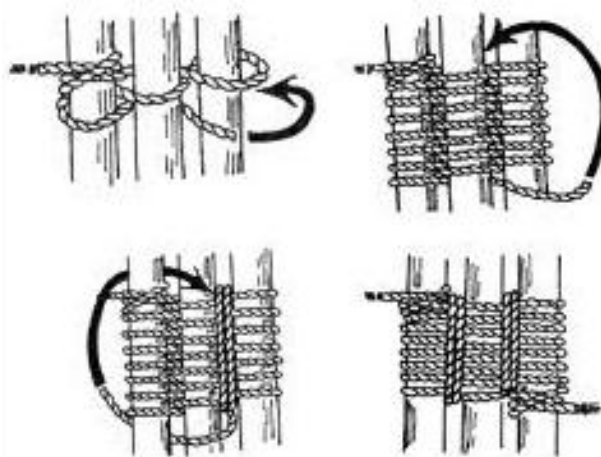
Cada amarre debe tener mínimo 3 vueltas y el horcado debe tener 3 vueltas como mínimo, excepto la amarra en ocho que debe tener mínimo 6 vueltas y 3 vueltas los horcados

Cada equipo debe llevar mecate suficiente para hacer los amarres solicitados, cuchillo, sierra y los que crea conveniente para realizar el reto cómodamente.

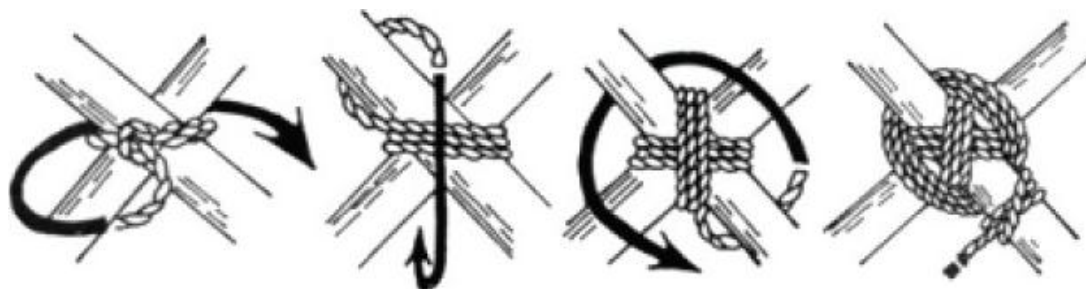
CUADRADO



OCHO



DIAGONAL





18. ESPECIALIDAD ADRA

Desarrollo de la comunidad

Requisitos:

1. Definir el desarrollo comunitario.
2. Explique a su instructor por qué algunos países son considerados "en desarrollo".
3. Nombre 5 países en desarrollo y en lista tres cosas que ADRA está haciendo en estos países que podrían considerarse en "desarrollo" y dos cosas en "asistencia".
4. Leer acerca de por qué hay pobres entre nosotros según el libro "DESEADO DE TODAS LAS GENTES" escrito por Elena White (Capítulo 70, MIS HERMANOS MAS PEQUEÑOS). Describa a su instructor lo que ha aprendido.
5. Describa al menos una necesidad en tu comunidad que requiere atención.
6. Escribir un corto plan de desarrollo comunitario que su club de Conquistadores pueda implementar (plantación de árboles, limpieza de parques o patios, pintando paredes públicas, etc.). El plan debe describir la actividad, el tamaño del grupo, la logística de transporte y materiales.
7. Pase por lo menos cuatro horas en uno de los siguientes viajes de campo:
 - a. Participar con un grupo que proporcione asistencia a las personas sin hogar en su comunidad.
 - b. Participar con un equipo de trabajo en reparación o construcción de viviendas para los pobres.
 - c. Trabajo en un centro de distribución de alimentos, comedores populares o albergue para desamparados en su comunidad.

Nivel de habilidad: 1

ACTIVIDADES RECREATIVAS

19. EVENTO NAUFRAGO

Participantes: 2 Conquistadores y 2 Guías Mayores que tengan la especialidad nivel 1 de natación

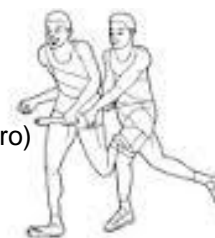
Materiales a utilizar: colchón inflable individual, 2 chalecos salvavidas y ropa para la piscina. .

Procedimiento: Dos participantes se colocarán encima del colchón con los chalecos salvavidas, en la parte menos honda de la piscina y los otros 2 participantes estarán en la piscina sosteniendo el colchón y al sonar el silbato, todo el equipo deberán atravesar la piscina en el menor tiempo posible, los 2 que van en el colchón pueden usar sus manos para ayudar a su equipo para llegar al final, se detendrá el cronometro cuando los 4 estén fuera de la piscina con el colchón.

Los equipos deben tener a los 2 participantes durante el recorrido dentro del colchón, no podrán avanzar si alguno de ellos se sale de él, 0 antes del final.



20. RELEVOS EN PAREJAS



Participantes: 4 conquistadores (uno por categoría) y 4 Guías Mayores (dos por genero)

Materiales: Un testigo de 20 centímetros



Procedimiento: Serán carreras separadas por categoría y en guías por genero, Cada club ubicara a sus participantes en el orden que desea, se iniciara la carrera de relevos del lado angosto de la cancha, y terminara al otro lado de la misma, los competidores deben traer consigo siempre el testigo que es de 20 cm de largo, y el primer competidor debe entregarlo a su compañero (NO TIRARLO) y el segundo debe traerlo a la línea de meta. Ganará el pareja que en el menor tiempo cruce primero la meta. Si alguno se atraviesa en la carrera de otro competidor será eliminado de la prueba.



21. EVENTO RELEVOS NATACIÓN



Participantes: 4 conquistadores (uno por categoría) y 2 Guías Mayores (uno por genero)

Procedimiento: Se realizarán 3 competencias dos para las 2 categorías de conquistadores y una para los Guías Mayores.

Las parejas de categoría 1 su competencia será en le lado angosto de la piscina, las parejas de categoría 2 y la de la pareja de guía mayor se harán a lo largo de la piscina.

Al sonar el silbato, se lanzara el competidor en el lado de la piscina que indiquen los jueces, y al llegar al otro lado deberá tocar el borde de la piscina para que su compañero entre en la competencia; Ganará la pareja que hagan el menor tiempo el recorrido asignado.

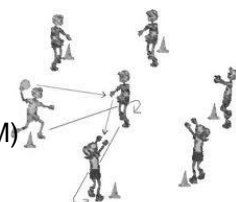
Para la conservación en buen estado de los filtros de la piscina, es necesario que cada persona utilice un vestido de baño apropiado.

- Usar ropa impermeable (preferiblemente).
- NO USAR camisetas o pantalones recortados.

En las damas y las niñas, el uso de vestido de baño de una sola pieza y en los caballeros pantaloneta impermeable



22. TORNEO FUTGLOBO

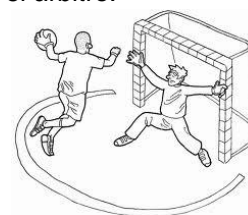


Participación: 6 conquistadores (uno por categoría mínimo) y 4 Guías Mayores (2 F y 2 M)

Materiales: *bola de futbol mano*

Procedimiento: Cada equipo de 10 chicos uno será el portero y 9 estarán en el campo, las reglas son iguales que el futbol, solo con estas variantes:

- Habrá 2 tiempos de 7 minutos
- Para ser valida una anotación deben haberse hecho mínimo 4 pases
- Los saques de banda se hacen con la mano
- Si un globo se estallará, se hará un saque de banda de la línea lateral más cercana a favor del jugador que tenía la posesión del globo, si no es claro dicha posesión la misma, la definirá el árbitro.
- Las faltas de cobrarán con un saque desde el lugar de la falta.
- Si el encuentro termina empatado se realizarán 3 penales de los 11 pasos
- El tamaño de la cancha y los marcos es igual a la de papi fútbol.





Formulario N° 1
1° Campamento Conquis-Guías
27 al 30 de marzo del 2013

"Reflejemos a Jesús"

Inscripción de Club de Conquistadores



CLUB: _____ IGLESIA: _____
CAMPO LOCAL: _____ DISTRITO: _____
PASTOR: _____ ZONA: _____

DIRECTIVA DE CLUB:

DIRECTOR (A): _____ TEL. _____
SUBDIRECTOR (a): _____ TEL. _____
SUBDIRECTOR (a): _____ TEL. _____
CONSEJERO: _____ TEL. _____
CONSEJERA: _____ TEL. _____

GRUPO DE APOYO

COCINERO(A): _____
COCINERO(A): _____

Miembros del club (indicar con una "I" si es invitado especial).

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____



Formulario N° 2

**1° Campamento Conquis-Guías
27 al 30 de marzo del 2013**

**"Reflejemos a Jesús"
LISTA DE ASEGURADOS**



Anote el nombre con los 2 apellidos

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____
11. _____
12. _____
13. _____
14. _____
15. _____
16. _____
17. _____
18. _____
19. _____
20. _____
21. _____
22. _____
23. _____
24. _____
25. _____
26. _____
27. _____
28. _____
29. _____
30. _____



1º Campamento Conquis-Guías
27 al 30 de marzo del 2013
"Reflejemos a Jesús"



BOLETA PARA EL EVENTO _____

Nombre del Club: _____ Iglesia: _____

Nombre de los participantes



1º Campamento Conquis-Guías
27 al 30 de marzo del 2013
"Reflejemos a Jesús"



BOLETA PARA EL EVENTO _____

Nombre del Club: _____ Iglesia: _____

Nombre de los participantes

