

II CAMPOREE DE CONQUI-GUÍAS

"SANTO ESPÍRITU, llena MI SER"

Orotina, 1 al 5 de Abril 2015



DEPARTAMENTOS J.A.

ASOCIACIÓN CENTRAL SUR & MISIÓN NORTE
DE COSTA RICA





CONTENIDO

	<i>Pág.</i>
Mensaje Departamentales	3
Generales	
Tabla de eventos	4
Inscripción y Seguro	5
Ingreso de los Clubes	5
Inauguración y Clausura	6
Edad de participantes y uso de uniforme	6
Premiación de Eventos	6
Entrada y Muebles de campamento	6
Limpieza del campamento	7
Servicio de enfermería	7
Izar y Arriar banderas	7
Jueces del camporee	8
Normas del Campamento	9
Hoja de Penalizaciones	10
Eventos Pre-Camporee	
1. Carpeta del Club	12
2. Servicio a la Comunidad	12
3. Recolección para Adra	13
4. Cuidando nuestra naturaleza	13
5. Campaña Evangelística	14
Eventos Espirituales	
6. Predicación de Proverbios	16
7. Historia denominacional	16
8. Libro de la Biblia	17
9. Defensa de Nuestra Fe	17
Eventos Técnicos	
10. Inspección	19
11. Nudos	23
12. Marchas	29
13. Catapulta italiana	30
14. Cocinando pahuevo	31
Eventos Físicos	
15. Carrera de Relevos	33
16. Rally	33
17. Sorpresa	34
Anexos	
Hoja Inscripción	36
Hoja de Seguro	37
Hoja Clínica	38
Boleta para eventos	39



Mensaje de los Departamentales

Estimados Directores(as):

Has aceptado el desafío de servir a tu iglesia como líder de club: ¡Enhorabuena! Trabajar con y por los jóvenes es una de las experiencias más significativas de la vida de la iglesia ya que comprender sus necesidades, dar respuestas a sus inquietudes, apoyarlos en la búsqueda del propósito para su vida, valorarlos por lo que son y ayudarlos a alcanzar las metas que están delante de ellos, es un privilegio que pocos comprenden.

Tienes ante ti la posibilidad de convertirte en colaborador con Dios, haciendo que los jóvenes de tu iglesia crezcan en su experiencia espiritual de modo que cada vez puedan estar más cerca de Jesús. Sin duda, es un verdadero reto saber cómo desarrollar un ministerio constante que satisfaga las expectativas y necesidades siempre cambiantes de los jóvenes. Queremos poner en tus manos un material que te ayude a cumplir con esa misión.

Tener claro el propósito para el cual has sido llamado te ayudará en tu labor como líder de jóvenes. "Salvar del pecado y guiar en el servicio" es el propósito principal del ministerio juvenil. Nuestro deber esencial es dar total atención al joven de la iglesia. No hemos sido llamados a entretener a los jóvenes, sino a ser sus líderes.

"Con semejante Ejército de obreros como el de nuestros jóvenes, bien preparados, podrían proveer, ¡cuán pronto se proclamaría al mundo, el mensaje de un Salvador crucificado, resucitado y pronto a venir!". (Elena G. De White Consejos para los Maestros, Pág. 430)

Desde el Departamento de Jóvenes JA de la Asociación Central Sur y Misión Norte, queremos trabajar a tu lado. Deseamos poder estar ahí para compartir tus logros y alegrías. Para poder animarte cuando la situación lo requiera y dotarte de materiales para que tu labor sea prosperada en las manos del Señor.

Oraremos para que este camporee juntos, seamos bendecidos especialmente por el Señor y que su Santo Espíritu llene nuestro ser.

Pr. Eddy Martinez

ACSCR

Pr. Samuel Wiltshire

MNCR



II Camporee de Conqui-Guías ACSCR-MNCR
"Santo Espíritu, llena mi ser"



2° CAMPOREE CONQUI-GUÍAS
ASOCIACIÓN CENTRAL SUR - MISIÓN NORTE
1 AL 5 ABRIL 2015, OROTINA, COSTA RICA

<i>Eventos Pre-Camporee</i>	<i>Participantes</i>	<i>Puntaje</i>	
Carpeta del Club	Directiva	300	
Servicio a la comunidad	Todo el club	500	
Recolección para ADRA	Todo el club	800	
Cuidando la naturaleza	Todo el club	500	
Campaña Evangelística	Todo el club	800	
EVENTOS ESPIRITUALES			
<i>Evento</i>	<i>Participantes</i>	<i>Encargados</i>	<i>Día</i>
Predicación	1 Conquistador por zona	PR. JEREMY ESPINOZA PR. EDDY MARTINEZ	4 cada mañana
Historia Denominacional Video "150 años de Historia Adventista"	2 Conquistadores y 2 Guías Mayores	G.M.A. JIMMY ESQUIVEL PR. MAURICIO CANALES	Viernes Noche
Libro de la Biblia "Proverbios"	2 Conquistadores y 2 Guías Mayores + Subdirector	PR. DAVID PINEDA PR. LUIS RUBIO	Sábado Mañana / Tarde
Defensa de nuestra Fe "El Espíritu Santo"	2 Conquistadores y 2 Guías Mayores	PR. RAMIRO HERRERA LIC. LIZBETH CEDEÑO	Sábado Tarde
EVENTOS TÉCNICOS			
<i>Evento</i>	<i>Participantes</i>	<i>Encargados</i>	<i>Día</i>
Inspección	Todo el club	G.M.A. JIMMY ESQUIVEL G.M.A. IVAN ARAGÓN	Todos los días
Nudos	5 Conquistadores y 5 Guías Mayores + Director	G.M.A. PABLO CORDERO G.M.A. CHRISTIAN GÓMEZ	Viernes Mañana
Marchas	6 Conquistadores y 4 Guías Mayores	G.M.A. JOSE POTTINGER G.M.I. DONALD AVENDAÑO	Jueves Mañana y noche
Catapulta Italiana	4 Conquistadores y 3 Guías Mayores	PR. LUIS MOLINA G.M. CARLOS OBANDO	Jueves Mañana
Cocinando Pahuevo	2 Conquistadores y 2 Guías Mayores	G.M.A. PABLO CORDERO PR. HÉCTOR ROSALES	Miércoles Noche
EVENTOS FÍSICOS			
<i>Evento</i>	<i>Participantes</i>	<i>Encargados</i>	<i>Día</i>
Carrera de relevos	4 Conquistadores y 4 Guías Mayores	PR WAGNER VARGAS G.M.A. LIZA WILSON	Jueves Mañana
Rally	4 Conquistadores y 4 Guías Mayores	PR ESTEBAN TORRES G.M.A. JOSÉ QUIRÓS	Viernes Mañana
Sorpresa	Todo el club	G.M. ORLIN WILTSHIRE G.M. JAVIER BALDELOMAR	Viernes Tarde

Categorías M1 y F1: 10 años a 12 años y 11 meses /
Categoría M2 y F2: 13 años a 15 años y 11 meses.
Categoría M y F: 16 años en adelante



INSCRIPCIÓN Y SEGURO

- El costo de la inscripción es de **7500** colones por persona y **1500** colones por concepto de seguro (**Todos deben pagar inscripción y seguro**; cocineras, equipo de apoyo, etc.) El seguro debe ser cancelado antes del 16 de febrero del 2015.
- La fecha de inscripción es del 5 de enero al 16 de febrero del 2015. Solo los que se inscriban en este lapso de fechas tendrán derecho al recuerdo del Camporee.
- Los rubros de inscripción y seguro deben depositarse por separado en la cuenta correspondiente a su zona:

Clubes de la Misión Norte:

Cuenta corriente del Banco Nacional (BNCR 100-01-002-013667-9 ó cuenta cliente 15100210010136671) a nombre de *Asociación Misión Norte de Costa Rica de los Adventistas del Séptimo Día*.

Clubes de la Asociación Central Sur:

Cuenta corriente del Banco Nacional (BNCR 100-01-000-110813-3 ó cuenta cliente 15100010011108136) a nombre de *Asociación Central Sur de Costa Rica de los Adventistas del Séptimo Día*.

- Enviar comprobantes junto con la hoja de inscripción y la lista de asegurados al siguiente correo:
jacamporicr@hotmail.com
- Nuestra página oficial en Facebook será **JA Campori CR**. En ella estaremos publicando toda la información relacionada al Camporee; información de los eventos de este manual, convocatoria a reuniones, etc.

INGRESO DE LOS CLUBES

- El ingreso de los clubes será el miércoles 1 de abril a partir de las 6 a.m., en ese momento se les indicará el lugar para acampar y podrán iniciar a levantar su campamento; si inician antes de la hora estipulada y en otro lugar al asignado el club será sancionado.
- La ubicación de su área de acampar serán seleccionada en la reunión del mes de febrero con todos los clubes inscritos.
- La entrega de la carpeta es CON CITA PREVIA, la cual recibirán una vez que reporte el ingreso de su club en secretaría. (Más detalles en Eventos Pre-Camporee)



INAUGURACIÓN Y CLAUSURA

- a. La inauguración es el miércoles 1 de abril a las 4:00 p.m.
- b. La clausura será el domingo 5 de abril a las 9:00 a.m.

EDAD DE PARTICIPANTES Y USO DE UNIFORME

- a. La edad será la reglamentada para los clubes de Conquistadores y Guías Mayores. Al ser un camporee conjunto, la edad permitida será de 10 años cumplidos en adelante.
- b. El uniforme A únicamente será utilizado para la inauguración, la clausura, los que participan en eventos espirituales, el evento de marchas, la inspección el día jueves y para todo el día de sábado. *La inspección del viernes y otros actos serán realizadas con el uniforme B con su pañoleta respectiva y se calificará uniformidad.* (Los directores deberán utilizar siempre su uniforme A)
- c. Para el evento de marchas se calificará el uniforme, por lo tanto deberá ser utilizado de manera completa (camisa, falda, pantalón, pañoleta, etc.). Sólo los clubes novatos tendrán como alternativa el uso de camiseta o camisa y pantalón o falda de un mismo color, aunque no tendrán la misma ponderación que los clubes que se esforzaron en llevar el uniforme oficial del club.

PREMIACIÓN DE EVENTOS

- a. Para este camporee utilizaremos una modalidad de premiación similar a la de los juegos olímpicos; *no tendremos puntuaciones generales*, cada evento será premiado por separado al finalizar del día. El día sábado no habrá premiaciones; por lo tanto el día de la clausura solo se premiarán los eventos grandes como inspección, marchas y los espirituales.

ENTRADA Y MUEBLES DE CAMPAMENTO

- a. Como amantes de la naturaleza debemos dar el ejemplo y contribuir a conservar nuestro ambiente; por esta razón a partir de este camporee debemos hacer **nuevos tipos de astucias**, *cada entrada debe estar hecha de material reciclado, NO permitiremos entradas de bambú*, también les invitamos a ser creativos y tener la mayor cantidad posible de muebles de campamento realizados con materiales reciclados. Dejemos fluir el ingenio, seamos creativos y ayudemos a la naturaleza.
- b. Se premiarán las 3 mejores entradas y durante la inspección reconoceremos todo lo que tengan hecho con este tipo de material.



LIMPIEZA DEL CAMPAMENTO

- a. Los directores harán conciencia en cada acampante, que al utilizar los servicios sanitarios traten de mantenerlos limpios y depositen la basura, papeles, toallas y demás desechos en los basureros correspondientes.
- b. La basura se debe recoger en el campamento de cada club y ser depositada al inicio del día en las fosas o huecos correspondientes.
- c. La basura inorgánica deberá colocarse en la parte delantera en su zona de acampar en el horario correspondiente.

SERVICIO DE ENFERMERÍA

- a. Cada club es responsable de llevar su botiquín y tener una persona encargada de brindar los primeros auxilios básicos a los miembros de su club.
- b. En la enfermería solamente podrá permanecer el paciente y el director(a) o un miembro del equipo de apoyo.
- c. Si algunos pacientes no hacen caso de las indicaciones médicas, el director será el responsable de su acampante.

IZAR Y ARIAR BANDERAS

- a. Todos los días a las 6:00 a.m. y a las 6:00 pm se procederá a realizar la ceremonia de izar y arriar banderas respectivamente.
- b. Para el izamiento todos los clubes y sus miembros inscritos para participar en los eventos deben estar presentes frente a las astas. Al momento de iniciar la ceremonia, todas las personas del equipo de apoyo que estén dentro del campamento debe detenerse en señal de respeto al SUBIR LAS BANDERAS.
- c. Para el arreamiento todos los clubes y sus miembros inscritos para participar en los eventos deben estar frente a su campamento en formación. Al momento de iniciar la ceremonia todos los miembros y las personas del equipo de apoyo que estén dentro del campamento debe detenerse en señal de respeto al BAJAR LAS BANDERAS, romperán formación cuando se dé el pitazo de cierre de la ceremonia.



JUECES DEL CAMPOREE

Los jueces serán los miembros del Consejo JA de la Asociación y Misión, algunas personas capacitadas escogidas por los Consejos y además estamos solicitando que cada club envíe 2 jueces como representantes, estos jueces deben tener las siguientes características como mínimo:

- ✓ Guía Mayor **Investido**
- ✓ Mínimo con 2 clases progresivas de Conquistador
- ✓ Honesto, ayudador, paciente e imparcial
- ✓ Con muchas ganas de trabajar.
- ✓ Dispuesto a asistir al seminario de capacitación a realizarse antes del Camporee

Muy importante: El Departamento JA estará desarrollando un seminario de capacitación para jueces; si el Guía Mayor que el club envió NO se hace presente a este seminario, lamentablemente NO podrá ejercer como juez durante el Camporee.

Por favor enviar el nombre del juez, su correo electrónico y número de teléfono junto con la hoja de inscripción a más tardar el 16 de febrero al correo del camporee: jacamporicr@hotmail.com

Nombre del Club: _____

Nombre del Juez: _____ Código _____

Correo Electrónico: _____ Teléfono: _____

Clases Aprobadas: ____ Guía Mayor ____ Amigo ____ Orientador



____ Compañero

____ Viajero

____ Explorador

____ Guía





NORMAS DEL CAMPOREE

Todos los participantes del Camporee estarán sujetos a las normas del mismo, esto incluye: Conquistadores, Guías Mayores, 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. Durante los eventos ningún a campante excepto equipo de apoyo o persona enferma puede estar dentro de su campamento u otra área que no sea el lugar establecido para la realización del evento
3. Nadie puede visitar o ingresar otros campamentos sin autorización de los directores. En caso de personas ajenas al club (padres de familia, amigos, etc.) que deseen visitar las instalaciones, deberán solicitar permiso en la Secretaría. El único día previamente autorizado será el sábado de 8:00 a.m. a 6:00 p.m.
4. Durante el tiempo de piscina no se permitirá: Trajes de baño de 2 piezas, camisetas de tirantes, short de mezclilla y otros materiales que no sean de tipo impermeable.
5. Se prohíbe andar en el campamento sin camisa o en traje de baño.
6. Queda prohibido cualquier tipo de actividad después del toque de queda (desde las 10:00 p.m. hasta las 4:00 a.m.). Los únicos casos en los que se podrá salir es por enfermedad o necesidad de utilizar el servicio sanitario, en ambos casos deberá ser acompañado del director o consejero.
7. Ningún miembro del club debe ingresar a la zona de eventos sin autorización.
8. Debe respetar cualquier norma que los departamentales incorporen durante el evento.

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 y que mantengan un vocabulario adecuado que no falte a las normas de cortesía ni a la moral.

SERÁ MOTIVO DE EXPULSIÓN NO AJUSTARSE AL REGLAMENTO, ADEMÁS DE LA FALTA DE RESPETO A LAS AUTORIDADES O CUALQUIER TIPO DE AGRESIÓN FÍSICA O VERBAL.



HOJA DE PENALIZACIONES

Descripción	Puntos
Mentir en los reporte so hacer trampa en algún evento	Descalificación del Club
Provocar o participar en actos violentos dentro del campamento	200
Levantar el campamento en el lugar donde le corresponde a otro club	100
Tener visitas en el campamento fuera del horario establecido	50
Violación a las normas de enfermería	50
Vocabulario obsceno	50
Indisciplina, irrespeto o faltas a la moral	50
Faltar a la reunión de directores	50
Daños ocasionados al lugar del campamento, como cortar árboles o hacer huecos que no queden debidamente tapados después del evento	20
No entregar la hoja de inscripción de los eventos en la fecha y hora estipulada	20
Inscripción tarde a eventos (en la noche antes del día del evento)	20
Estar en escenas amorosas	20
Salir del campamento sin previa autorización del director del campamento o secretaria J.A.	15
Hablar en formación o en actos cívicos	10
Llegar tarde a las reuniones de directores o representantes	10
Llegar tarde a izar o arriar banderas	10
Visitar el río o los senderos fuera del área de acampar	10 por persona
Vestir ropa inapropiada a cualquier hora del día (Blusas o camisas de tirantes sin escote exagerado, sin mangas, minisetas, shorts más cortos y ajustados, pantalones tubo minifaldas o andar sin camisa)	10 (x c/u)si reincide se multiplicax2
El uso de cualquier tipo de aretes en cualquier parte del cuerpo, todo tipo de pulseras en manos, en pies, anillos, collares, maquillaje y uñas pintadas en hombres como en mujeres	10 (x c/u)si reincide se multiplicax2
Tener miembros en las carpas o en cualquier otro lugar cuando se están realizando eventos a excepción del equipo de trabajo o enfermedad	10 (x c/u)si reincide se multiplicax2
Ingresar a otro campamento sin permiso del director	10 (x c/u)si reincide se multiplicax2
Reclamo inapropiado de cualquier persona perteneciente al club (director, participante, padres, entre otros). Solo el director puede apelar por su club.	10 (x c/u)si reincide se multiplicax2



Eventos **PRE-CAMPOREE**

"Santo Espiritu, llena mi ser"



DEPARTAMENTOS J.A.
ACSCR - MNCR



Los informes de los puntos 2 al 5 se entregarán en un disco de CD o DVD debidamente etiquetado con el nombre del club, la firma del director y la firma del pastor de su iglesia.

1. CARPETA DEL CLUB

1. Debe entregarse una carpeta rotulada con el nombre de su club y debe incluir:
 - ❖ Lista actualizada de los acampantes y asegurados
 - ❖ Fotocopia de recibos de los pagos de inscripción y seguro
 - ❖ Una fotocopia de la cédula, cédula de menor o certificación del registro de TODOS los inscritos.
 - ❖ El expediente clínico de cada miembro inscrito (Llenar el formulario que se encuentra en los anexos). *Este expediente consiste en el historial médico, donde se especifique si sufre de enfermedades, alergias, si toma medicamentos, etc.*
2. En la hoja de inscripción deben anotar si desean la camiseta oficial del camporee (OPCIONAL) y la talla de la persona o el joven que la desee. El costo de la camiseta será de 4000 colones aproximadamente.

2. SERVICIO A LA COMUNIDAD

Este evento consiste en realizar **dos de los tres proyectos** de apoyo o ayuda a diferentes miembros de nuestra comunidad.

1. Desarrollo de Proyectos

- En coordinación con ADRA, municipalidad o alguna ONG, apoyar o realizar programas de desarrollo comunitario tales como: Charlas informativas sobre salud del VIH, dengue, influenza, nutrición, alcoholismo, fármaco dependencia, fumado, feria de salud, programa para niños en necesidad o alguna semejante.

2. Proyecto de Víveres

- Recolectar y repartir mínimo 2 canastas de víveres a familias con necesidad. Además se llevará un programa de cantos y oración junto a algún tipo de literatura de nuestra iglesia.

3. Taller de Enseñanza

- Realizar un taller para nuestra comunidad donde cubramos diferentes necesidades tanto de personas ajenas a nuestra iglesia como a los propios miembros.
 - ✓ Podemos enseñar a utilizar una computadora a las personas mayores, enseñar inglés de forma gratuita, clases de pintura, mecánica o algún otro tipo de taller donde los miembros del club pongan en práctica sus conocimientos.

Se debe presentar:

- ❖ Un reporte de cada actividad con varias fotos de la misma.
- ❖ Adjuntar el programa que realizaron en cada actividad.



3. RECOLECCIÓN PARA ADRA

Cada club deberá estar involucrado en el Plan de Recolección ADRA de la Iglesia a la que pertenece.

Se aceptará como comprobante de participación el respectivo recibo de dinero extendido por el tesorero de su iglesia.

Se debe presentar:

- ❖ Un informe escrito con fotos que explique la forma en que trabajaron la recolección.
- ❖ Comprobante del total del monto recolectado.
- ❖ Un listado del club con el monto recolectado por cada persona (individual).

Mínimo: 1 salida

Para los clubes de la Asociación se contará la salida del 07 de diciembre para este evento pre-camporee

4. CUIDANDO LA NATURALEZA

1. Participar en una campaña de reciclaje de papel, plástico, vidrio, metal o latas y cartón en la iglesia/ la comunidad durante un trimestre, enfatizando la responsabilidad que Dios nos dejó de cuidar la naturaleza y el medio ambiente.

- ❖ Adjuntar un reporte de la actividad realizada con fotos de la misma.
- ❖ Adjuntar cantidad en kilos de materiales reciclados.

Duración: 3 meses

NOTA: Pueden utilizar el material recolectado para construir su entrada en el camporee o bien para recaudar fondos para el club.

2. Escoger y realizar 1 de las siguientes opciones, dejando algún mensaje (con los logos de nuestro movimiento) de concientización a las personas de que no deben botar basura en estos lugares:

- b. Limpieza de un río en un trayecto de 500 metros.
- c. Recoger basura en un trayecto de no menos de 1 kilómetro en una carretera.
- d. Limpiar y recoger basura de un parque de la comunidad.
- e. Algún otro lugar de su elección donde se cumpla el propósito principal del evento.

Duración: 1 mañana



5. CAMPAÑA EVANGELISTICA

Hacer una campaña de mínimo 3 días de duración o un fin de semana de oración, donde se presenten temas referentes al amor de Dios, la salvación y la segunda venida; estos temas deben ser impartidos por miembros del Club debidamente uniformados.

Además en esta campaña todos los miembros del club deben participar de alguna manera y cada miembro debe utilizar su uniforme A.

Se debe presentar:

- ❖ Un informe diario con participación del culto con el título del sermón, idea principal y los participantes del culto. Programa sugerido:
 - Servicio de canto
 - Bienvenida
 - Lectura bíblica
 - Alabanza especial
 - Orador del día
- ❖ Lista de las visitas asistentes al evento.

Duración Mínima: 3 días

En el caso de los clubes de la Asociación, deben apoyar las campañas juveniles del 24 al 31 de enero del 2015 conforme al lugar que les corresponda.

Cada informe debe ser de 1 ó 2 páginas sobre cada actividad donde se especifique:

- ✓ **Tipo de actividad**
- ✓ **Comisiones de trabajo**
- ✓ **Fecha y lugar**
- ✓ **Un pequeño relato de la experiencia**
- ✓ **Mínimo 3 fotos en acción de cada actividad (no posando)**

Todo informe pre-camporee debe venir acompañado de una carta firmada del pastor de su iglesia y el Director del Club, y para la recolección un recibo o carta firmada por el tesorero de su iglesia donde especifique el monto recolectado.



Eventos

ESPIRITUALES

"Santo Espíritu, llena mi ser"



DEPARTAMENTOS J.A.
ACSCR - MNCR



PREDICACIÓN

Objetivo: Preparar a nuestros(as) jóvenes en la obra que encierra nuestro blanco de predicar el evangelio a todo el mundo en mi generación.

Participantes: 1 Conquistador(a) por club que representa la zona

Procedimiento: Cada participante desarrollará su tema basado en el libro de Proverbios.

Tome en cuenta lo siguiente:

- ✓ Podrá utilizar cualquier material de apoyo para dicha presentación.
- ✓ Se calificará:
 - Uniforme Completo (Según el manual).
 - Estructura del tema: Introducción, desarrollo y conclusión (aplicación y llamado).
 - Expresividad (lenguaje corporal). **SIN EXAGERACIONES**
 - Fluidez y Creatividad.
 - Uso de la Biblia (mínimo 1 cita bíblica)
 - El tiempo mínimo será 3:00 minutos, y el máximo 4:59 minutos. Si se incumplen los límites de tiempo, se le restará 2 puntos por cada 5 segundos del puntaje de participación.

Cada consejo J.A. de zona debe programar una eliminatoria zonal, de modo que al camporee llegarán los finalistas de cada zona.

HISTORIA DENOMINACIONAL

Objetivo: Conocer un poco más sobre la historia de nuestra iglesia.

Participantes: 2 Conquistadores y 2 Guías Mayores

Material a utilizar: Video "Serie de los 150 años de la Iglesia Adventista del Séptimo Día"

Procedimiento: Se evaluará por medio de la metodología de antorcha una hoja por club donde los participantes tendrán que contestar correctamente. Las preguntas serán proyectadas en una pantalla y tendrán 30 segundos para contestar cada una de ellas o completar lo que se pide.

Evaluación: Las tres mayores calificaciones serán las ganadoras.



II Camporee de Conqui-Guías ACSCR-MNCR "Santo Espíritu, llena mi ser"



LIBRO DE LA BIBLIA

Objetivo: Fomentar el estudio de la Biblia y aumentar el conocimiento para que este pueda ser utilizado en el momento adecuado como lo dicen las Escrituras.

Participantes: 2 Conquistadores, 2 Guías Mayores + subdirector(a) para aquellos que clasifiquen a la segunda ronda (*El subdirector(a) solo participarán en la "Antorcha"*)

Libro a estudiar: Proverbios **Versión a evaluar:** Biblia Reina Valera 2000

Procedimiento: El evento se desarrollará en 2 etapas:

ETAPA 1

Los miembros seleccionados tendrán un examen escrito en parejas mixtas donde tendrán máximo 60 minutos para responderlo, al cumplir este tiempo los jueces retirarán el examen.

Los 5 clubes con mejor promedio pasarán a una segunda etapa que se realizará el sábado de tarde en la Sociedad de Jóvenes.

ETAPA 2

Consistirá en un evento tipo "Antorcha" donde cada grupo *clasificado* (los 4 participantes + subdirector[a]) recibirán preguntas orales (de los jueces, pastores presentes, equipos contrarios y público) con diferente puntaje que deberán contestar como grupo para así ir sumando puntos. Las preguntas serán tanto textuales como analíticas y habrá espacio para la interacción entre los clubes.

Evaluación: Los 3 clubes con mayor puntuación en la antorcha serán los ganadores.

DEFENSA DE NUESTRA FE

Objetivo: Conocer que es lo que creemos y por lo cual nuestra fe está fundamentada.

Participantes: 2 Conquistadores y 2 Guías Mayores

Tema a evaluar: Creencia #5 "El Espíritu Santo" basado en el libro que trae las 28 creencias.

"Creencias de los Adventistas del Séptimo Día" (la portada tiene un Jesús y la Biblia en celeste),
él material a evaluar está en la página de Facebook JA Campori CR en la sección de fotos



Procedimiento: Se evaluará por medio de un examen por club donde los participantes tendrán que contestar correctamente. Las preguntas serán proyectadas en una pantalla y tendrán 1 minuto para marcar la respuesta correcta. Los participantes deben tener un criterio claro de la doctrina, conocer los versículos, razonar, entenderla; las preguntas serán tanto textuales como analíticas y el examen se recogerá después de proyectada la última pregunta.

Evaluación: Las tres mayores calificaciones serán las ganadoras.



Eventos **TÉCNICOS**

"Santo Espíritu, llena mi ser"



DEPARTAMENTOS J.A.
ACSCR - MNCR



INSPECCIÓN

Objetivo: Vivenciar los valores y el civismo de manera integral en la juventud cristiana.

Participantes: Todo el club.

Descripción:

1. En los momentos indicados del camporee sonará un pitazo para dar inicio a la inspección todos al mismo tiempo, el grupo de jueces elegido pasará por cada campamento para realizar la inspección respectiva para calificar el aseo y orden, tanto de los acampantes como del campamento.
2. Todos los miembros del club deberán estar formados frente a su campamento en la hora indicada.
3. En el momento de la inspección los jueces dispondrán de *15 minutos como máximo en total* para evaluar los rubros señalados en el anexo adjunto.
 - Cada director(a) deberá recibir a los jueces. El subdirector(a) deberá quedarse con el grupo; cada director o su representante deberá acompañar a los jueces a realizar la inspección dentro de su campamento.
 - Los jueces contarán con *7 minutos máximo* para revisar el interior del campamento, al cabo de ese tiempo debe estar al frente del campamento con el club para descontar otros *7 minutos máximo* en la inspección del uniforme, ideales y matutina, para que al final tomen en cuenta *1 minuto extra* para completar la hoja de evaluación respectiva, donde la o el director de club, indicará el tiempo de inspección invertido por los jueces y firmará al final como señal de satisfacción ante la calificación recibida (en caso de tener una apelación en ese día, debe presentarla por escrito a los encargados del eventos hasta las 9:30 a.m. como máximo, completando la hoja anexa para tal fin).
4. Se evaluará la disciplina y coordinación del club, promoviendo el orden que debe mantenerse dentro de su zona de acampar y la puntualidad a la hora de ejecutar los diferentes eventos, así como la creatividad para satisfacer las necesidades del campamento con material reciclado o equipo de camping (**No se puede llevar bambú a este evento**)
5. Se evaluará la **MATUTINA DE JÓVENES DEL 2015** en todas las inspecciones de la mañana.
6. La tabla de evaluación del evento se encuentra en los anexos.

Proceso de selección de jueces

Durante la recepción de cada club en la secretaría del campamento, la o el director (subdirector, según sea el caso) del club tomará una ficha numerada del recipiente dispuesto para determinar cuáles jueces estarían acompañando a su club en los momentos del evento de inspección, quienes serán fijos y elegidos aleatoriamente sin ningún tipo de sesgo. La ficha seleccionada se comparará con la lista oficial de jueces de que disponga la secretaría del campamento.

Proceso de selección de participantes

Es similar al procedimiento de selección de jueces, con la variante de que la selección de la ficha a tomar por la o el director (subdirector, según sea el caso) representará a la persona que tendrá participación en la revisión del ideal o matutina, sea conquistador o guía mayor (una ficha por persona), la ficha se comparará con la copia de la lista de acampantes actualizada y expuesta en el boletín del campamento del club, además, se tomará una ficha numerada del recipiente dispuesto (con el nombre del club y cantidad de fichas acorde con el número de acampantes).



Momentos de inspección

Pre-inspección en la inauguración: Partiendo de la lista de clubes inscritos actualizada hasta el día de la inauguración del camporee, en ese momento cada club será revisado por su pareja de jueces ya elegida en la primera reunión de directores donde se le revisará el uniforme “A”. En esta revisión se harán las observaciones correspondientes es decir, ningún club se verá afectado en cuanto a puntaje, más bien se desea incentivar a la buena cultura de prevención al participar voluntariamente. El incentivo consistirá en un “comodín”, si es posible para cada uno de los clubes que cumplan con los siguientes aspectos:

ASPECTOS A CUMPLIR:	PRE- INSPECCIÓN APROBACIÓN (CHECK)	CLUB:
Puntualidad	<input type="checkbox"/>	Sub/Director:
Respeto por el uniforme	<input type="checkbox"/>	
Buena actitud	<input type="checkbox"/>	Comodín: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>

Día #1 (jueves): tradicionalmente se evalúa el orden y aseo a las horas tempranas e indicadas, tanto de cada acampante como de su respectivo campamento. El uniforme a evaluar será el uniforme “A”.

Día #2 (viernes): por la mañana se visitará a los clubes, este día se revisará el uniforme “B”. En este caso cada rubro a calificar totalizará 81 puntos ante el cumplimiento de cada uno de ellos.

Inspección durante el arreamiento de bandera: A veces sucede que por falta de tiempo, se omite el arreamiento de bandera. Sin embargo se quiere ser coherente en el civismo y reverencia, por ende, se procederá a revisar que cada club esté frente a sus respectivos campamentos a las 6:00 p.m. con los jueces que les hayan evaluado en los momentos de inspección, además se tomará en cuenta que cada club participe de la recepción de sábado, para testificar tanto a las visitas como a cada miembro del club, sobre la importancia del día de reposo. Cada sub/director indicará en la boleta dispuesta si el juez encargado participó o no, tanto en el arreamiento de bandera, como en la recepción de sábado con el club. Lo que se revisará es:

ASPECTOS A CUMPLIR:	ARREAMIENTO Y SÁBADO APROBACIÓN (CHECK)	CLUB:
Puntualidad en el arreamiento	<input type="checkbox"/>	Sub/Director: Firma:
Respeto cívico	<input type="checkbox"/>	Juez presente y a tiempo: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>
Recepción de sábado	<input type="checkbox"/>	Comodín: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>

Día #3 (sábado): Se evaluará el orden y aseo a las horas tempranas e indicadas, tanto de cada acampante como de su respectivo campamento. El uniforme a evaluar es el uniforme “A”.



II Camporee de Conqui-Guías ACSCR-MNCR
"Santo Espíritu, llena mi ser"



HOJA DE INSPECCIÓN

NOMBRE DEL CLUB A EVALUAR: _____ ZONA _____

NOMBRE DEL DIRECTOR: _____

Rango establecido por cada rubro es de 1 a 3 puntos (1 mínimo y 3 máximo). Valor total diario: 75 pts.

RUBROS A EVALUAR	JUEVES	VIERNES	SÁBADO
Nombre de Juez:			
Nombre de Juez:			
1. ZONA DE ACAMPAR			
1.1. ENTRADA DE CAMPAMENTO (reciclado sin uso de bambú ni madera)			
1.2. RÓTULO CON EL NOMBRE DEL CLUB (que no se caiga)			
1.3. BANDERAS IZADAS CORRECTAMENTE (Guías, Conquis y Nacional)			
1.4. BOLETINERO (lista actualizada de acampantes y programación)			
1.5. LIMPIEZA GENERAL			
1.6. TENDEDERO ORDENADO (paños/ropa, evitar prendas amontonadas)			
1.7. ÁREA DE HERRAMIENTAS ORDENADAS			
1.8. ÁREA DE PRIMEROS AUXILIOS CON BOTIQUÍN			
1.9. PERÍMETRO DELIMITADO DE CAMPAMENTO			
1.10. CREATIVIDAD DE UN IMPLEMENTO DE CAMPING (RECICLABLE)			
2. RESPECTO DE LOS ACAMPANTES			
2.1. DISCIPLINA Y CORTESÍA			
2.2. MATUTINA (versículo, explicación/aplicable a la vida)			
2.3. IDEALES (voto, ley, blanco, lema, himnos)			
2.4. PRESENTACIÓN Y ASEO PERSONAL			
3. EXTERIOR DE CARPAS			
3.1. TENSAS Y ESTACAS BIEN COLOCADAS			
3.2. ZAPATOS ARREGLADOS (puntas encontradas y boca abajo)			
4. INTERIOR DE CARPAS			
4.1. MALETAS CERRADAS (AL CENTRO)			
4.2. LIMPIEZA Y ORDEN			
4.3. PUERTAS Y VENTANAS ABIERTAS O CERRADAS UNIFORMEMENTE			
5. ÁREA DE COCINA			
5.1. ORDEN Y LIMPIEZA EN LA COCINA			
5.2. ORDEN Y LIMPIEZA EN EL COMEDOR			
5.3. ORDEN Y LIMPIEZA EN LA ALACENA			
6. BASUREROS			
6.1. BASURERO DE HUECO (ORGÁNICO) CON CAPA DE TIERRA			
6.2. BASURERO INORGÁNICO (CON O SIN DESECHOS)			
• FIRMA DEL DIRECTOR			
• TIEMPO EFECTIVO DE LA INSPECCIÓN			
7. UNIFORME			
7.1. UNIFORME DE GALA (A) (inauguración/eventos/sábado/clausura)			
*UNIFORME (B) (camiseta/pañoleta/cañuela/zapatos cerrados)			
Comodín: Sí <input type="checkbox"/> No <input type="checkbox"/>			
TOTAL DE PUNTOS			



II Camporee de Conqui-Guías ACSCR-MNCR
"Santo Espíritu, llena mi ser"



HOJA DE APELACIÓN

Orotina, ___ de abril del 2015.

Sres. Iván Aragón y Jimmy Esquivel

Encargados de inspección

Secretaría

II Camporee Conqui-Guías

Estimados señores:

Por este medio les saludo, esperando que con la dirección de Dios esta actividad sea provechosa en la formación espiritual tanto de ustedes como de los acampantes.

Motivo de apelación:

Me despido, esperando su pronta respuesta.

Atentamente: _____

Firma y nombre de director

Nombre del Club



NUDOS

Participantes: 5 Conquistadores y 5 Guías Mayores mixtos + Director(a)

Nudos a evaluar:

1. **As de Guía**
2. **Silla de Bombero**
3. **Margarita**
4. **Vuelta de Braza**
5. **Media vuelta y dos medios cotes**
6. **Empaquetador**
7. **Vuelta de Escota Doble**
8. **Cabeza de Turco**
9. **Cote de Tienda Regulable**
10. **Nudo Blake**

Materiales:

- 20 cuerdas de igual grosor y medida (1 metro) y 4 de mayor grosor (50 cm)
- 3 estacas de madera del diámetro de un palo de escoba y de 20 cm de largo
- 2 bordones de 1.5 metros de altura
- 1 banderín con el nombre o identificación de su club

Procedimiento

El Director estará al lado del juez y los participantes estarán a una distancia de 20 metros; al pitazo, el primer participante saldrá corriendo e irá donde está el banderín de su club, el director sacará un papelito con la función del nudo y este le dirá a su participante cual es el nudo que debe realizar en el momento. Una vez que realizó el nudo, lo deja en el lugar donde está el juez y luego corre hacia su otro compañero hasta tocarle su mano que será la señal para que salga el segundo participante y así sucesivamente, hasta que hayan realizado los 10 nudos (un nudo por participante).

Además el director o la directora tendrán 1 minuto para realizar la mayor cantidad de nudos posibles y así sumar más puntos en el evento.

Puntuación: Se evaluará el nudo bien realizado, su consistencia y estética; el tiempo solo será tomado en cuenta en caso de empate.

Cada nudo bien realizado tendrá un valor de 6 puntos, consistencia 2 puntos y estética 2 puntos, para un total de 10 puntos por cada nudo. *Los valores de consistencia se refiere a un nudo firme, bien tallado y el valor de estética se refiere a un nudo bien presentado, NO nudos a medio terminar.*



As de Guía

Función: Es muy conocido como nudo de rescate para personas de agujeros o salientes de acantilados. También se suele usar en navegación y se recomienda para el amarre de aeronaves ligeras.

Material a utilizar: 1 cuerda (1 metro)

Ejemplos:

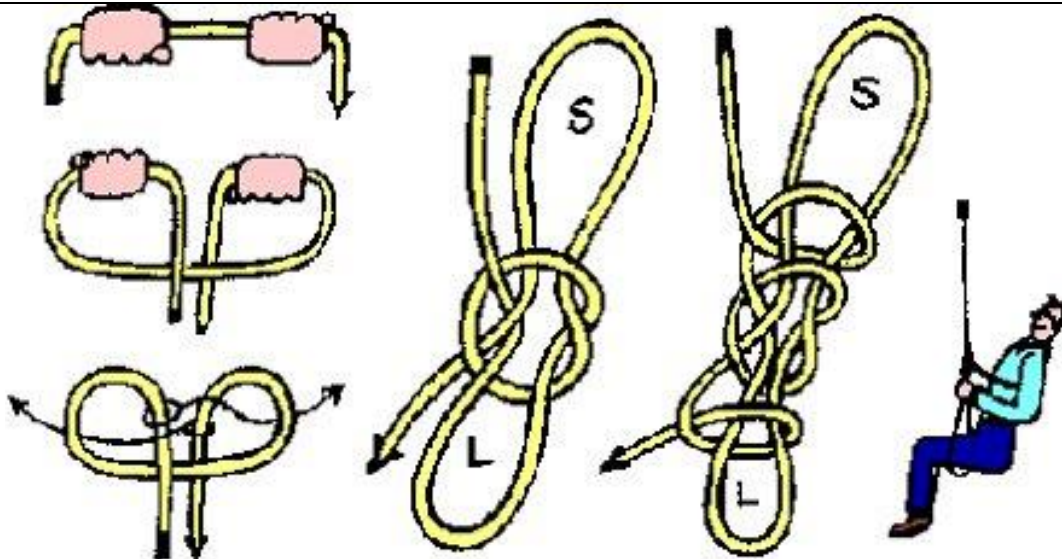


Silla de Bombero (Fireman's Chait Knot)

Función: Este nudo crea dos lazos ajustables que se pueden bloquear. Hecho con la cuerda adecuada por personal preparado, este nudo se puede usar como arnés de rescate y es capaz de sujetar una persona a la que se está bajando a un lugar seguro. Un lazo sujeta el cuerpo alrededor del pecho bajo los brazos, y el otro sujeta las piernas bajo las rodillas. Los lazos son ajustables hasta que se aprietan los medios cotes.

Material a utilizar: 1 cuerda (1 metro)

Ejemplos:



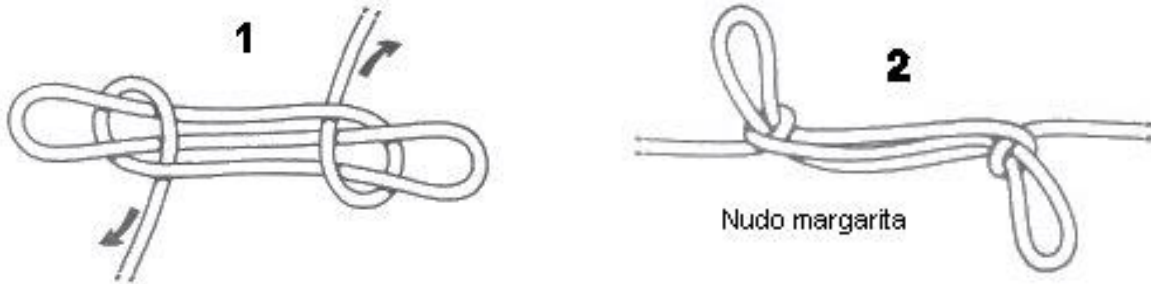


Margarita

Función: Se utiliza para reducir la longitud de una cuerda cuando esta esté muy larga, para apretar otra cuerda, pero principalmente para reforzar una cuerda o un tramo gastado de la misma.

Material a utilizar: 1 cuerda (1 metro)

Ejemplos:



Vuelta de Braza

Función: Es usado para fijar el extremo de una cuerda a un tronco, un paquete o un mástil, también para levantar o mover un tronco. También se utiliza para iniciar el amarre diagonal.

Material a utilizar: 1 cuerda (1 metro) + 1 estaca de madera (20 cm)

Ejemplos:



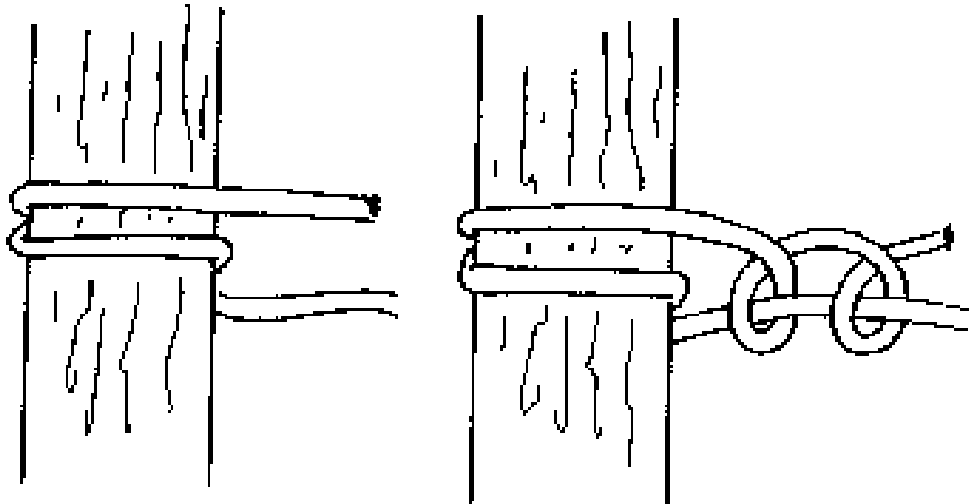


Media vuelta y dos medios cotes

Función: Es Ideal para amarrar de forma fiable un cabo a un poste o una anilla. Las vueltas aguantarán la tensión inicial del cabo, para después finalizar el nudo con dos medios cotes que deben realizarse siempre en la misma dirección.

Material a utilizar: 1 cuerda (1 metro) + 1 estaca de madera (20 cm)

Ejemplos:

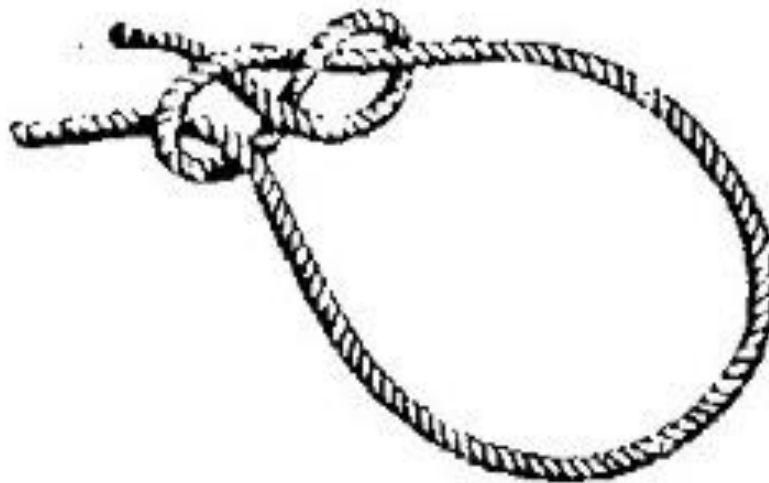


Empaquetador

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

Material a utilizar: 1 cuerda (1 metro)

Ejemplos:





Vuelta de Escota Doble (Double Sheet Bend)

Función: Al igual que el Vuelta de Escota se recomienda para unir 2 cuerdas de distinto grosor pero añade una seguridad adicional, especialmente si la diferencia de grosor entre ambas cuerdas es muy pronunciada. La cuerda más gruesa debería usarse para el seno simple.

Material a utilizar: 1 cuerda (1 metro) + 1 cuerda de mayor grosor (50 cm)

Ejemplos:

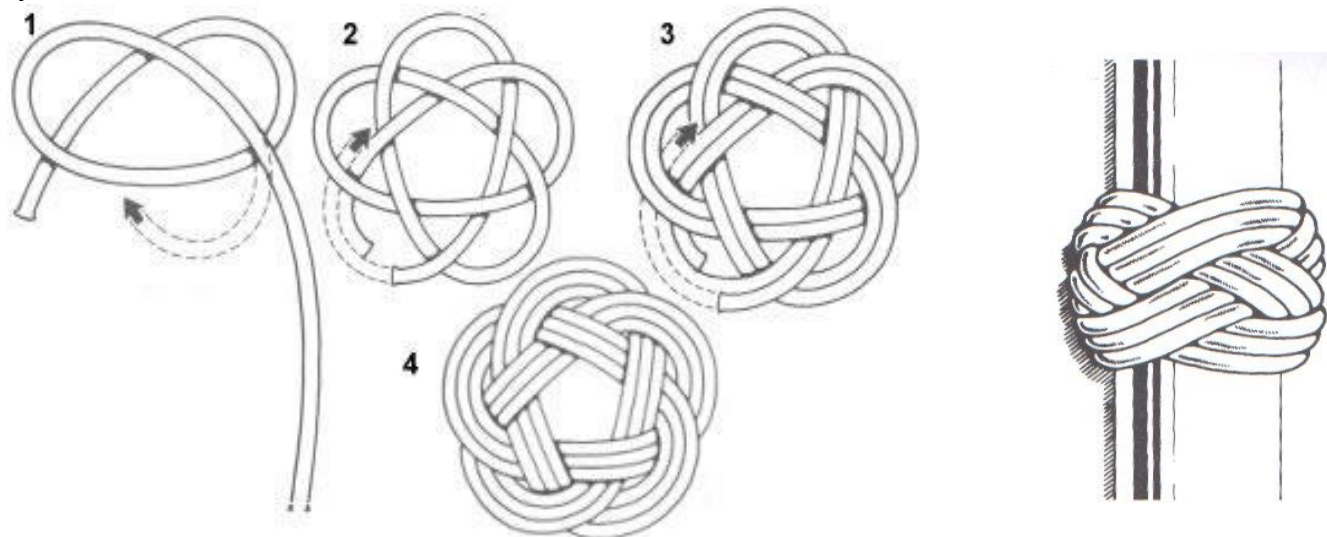


Cabeza de Turco

Función: Esta clase de nudo consiste en trenzas continuadas. Los nudos de cabeza de turco pueden ser planos, creando un tapete decorativo, o tener una forma de anillo que permite atarlos a postes o barras. Esta forma también es utilizada para atar pañuelos al cuello.

Material a utilizar: 1 cuerda (1 metro)

Ejemplos:



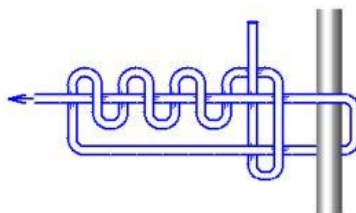
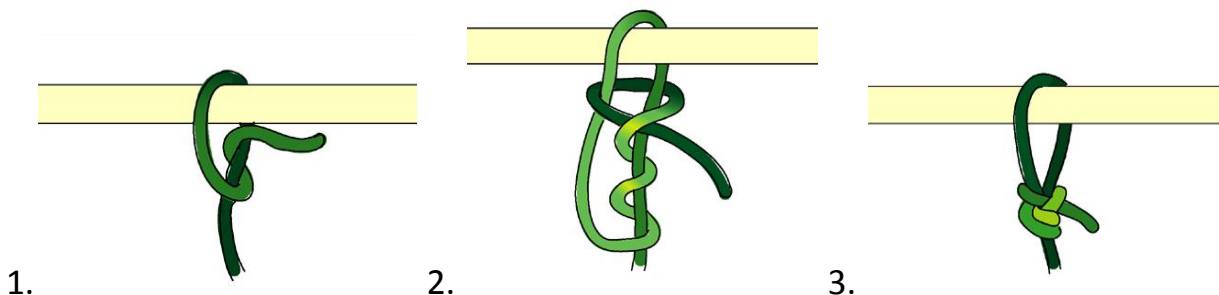


Cote de tienda regulable (Adjustable Grip Hitch)

Función: Nudo de fricción simple y útil que se puede correr hacia arriba y hacia abajo manteniéndose suelto. El nudo se suele utilizar para ajustar las cuerdas de las tiendas de campaña, de las hamacas y toldos en un campamento. Este nudo se puede utilizar en lugar del Tensor, normalmente con mejores resultados.

Material a utilizar: 1 cuerda (1 metro) + 1 estaca de madera (20 cm)

Ejemplos:

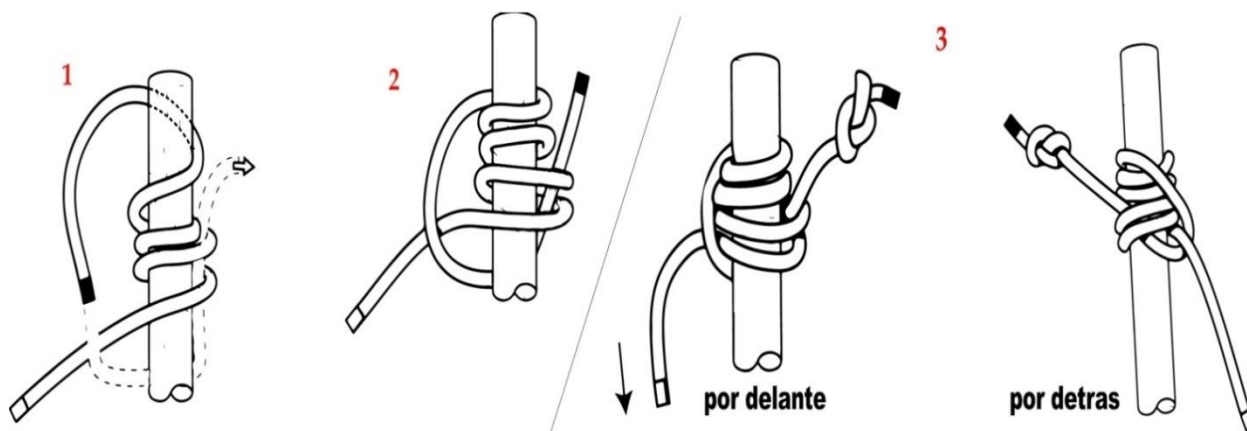


Nudo Blake (Blake's Hitch)

Función: Es un cote usado habitualmente por escaladores como nudo de ascenso. A diferencia de otros conocidos nudos de escalada que a menudo utilizan un lazo de cuerda, el Nudo de Blake se forma utilizando el chicote de una soga. No es un nudo estable y por esto debe asegurarse mediante un nudo de frenado como el Nudo de Ocho por seguridad. Se utiliza tanto para el ascenso como para el descenso y muchos escaladores lo prefieren ya que es menos posible que se doble.

Material a utilizar: 1 cuerda (1 metro) + 1 cuerda de mayor grosor (50 cm)

Ejemplos:





MARCHAS

Objetivo: Demostrar y aprender las diferentes órdenes del Orden Cerrado en marchas aprendidos en la especialidad de Ejercicios y Marchas demostrando sus habilidades en la ejecución de órdenes, disciplina, coordinación, precisión y creatividad.

Participantes: 10 mixto mínimo (6 Conquistadores y 4 Guías Mayores como mínimo)

Tiempo de la marcha: Mínimo 3 minutos; máximo 4:59 minutos

Procedimiento:

El escuadrón de marchas se colocará en la zona de inicio al sonar el pito del encargado del evento, cada escuadrón demostrará sus destrezas delante de los jueces para ser evaluados.

Deben incluir mínimo una combinación original de órdenes con movimientos básicos seguidos. El evento será únicamente de ORDEN CERRADO, sin fantasías ni porrismo.

Se dará un 2° pitazo indicando que le quedan 60 segundos del tiempo establecido

Las banderas a utilizar serán la Nacional, la de Conquistadores y J.A.

Aspectos a evaluar:

- Uniforme completo (Se evaluará uniforme según el nuevo manual "Reglamento de Uniformes del Ministerio Juvenil" de la División Interamericana)
- Tiempo utilizado (Si se incumplen los límites de tiempo, se le restara 2 puntos por cada 5 segundos del puntaje de participación)
- Precisión en los pasos y giros
- Coordinación
- Originalidad
- Ejecución de órdenes (Descanso a discreción, Marcar el paso, Presentar saludo, Flanco derecho/izquierdo, Atención (Firmes), Alinearse, Posición de oración, A la izquierda/derecha, Descanso, Media vuelta, Romper filas, Marcar el paso y Conversiones)
- Voz de mando clara y audible
- Orden
- Alineaciones correctas
- Formaciones (Columna, Línea, Fila, Alinear, Distancia, Flancos)



CATAPULTA ITALIANA

Participantes: 7 en total (4 Conquistadores y 3 Guías Mayores)

Procedimiento: 3 Guías Mayores y 2 Conquistadores construirán la catapulta y los otros 2 conquistadores estarán sosteniendo el tiro al blanco que estará a 15 mts. de distancia. Al terminar la catapulta será detenido el cronometro y con la catapulta lanzaran los 5 globos de los cuales si aciertan 3 de ellos en el tiro al blanco, ganaran los 10 puntos extras de este evento.

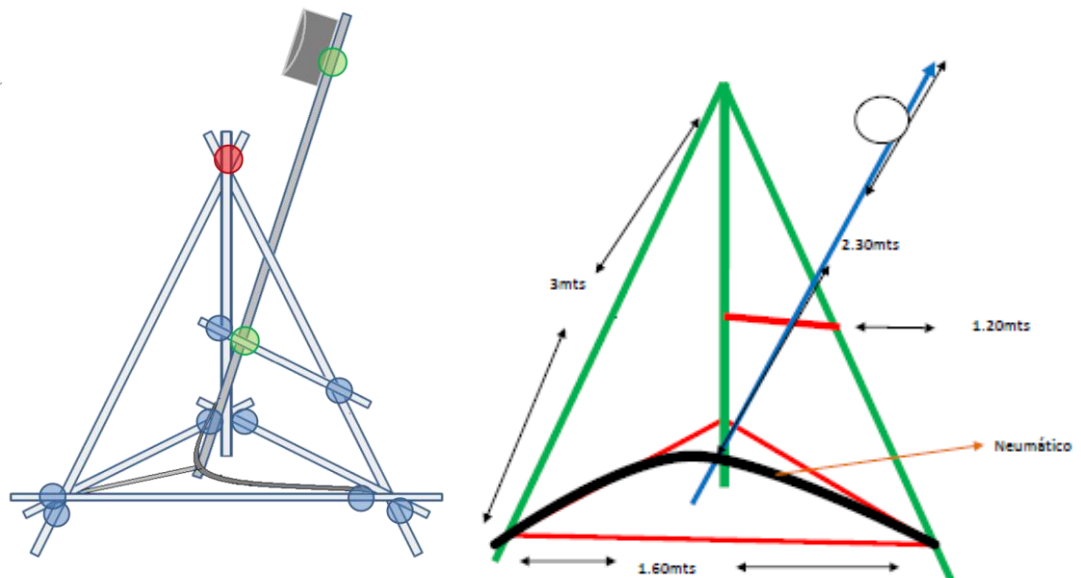
Aspectos a Evaluar: Estética, Limpieza de amarres y funcionalidad de la catapulta, deben tener: 8 amarres diagonales, 2 amarres cuadrados, 2 tensores y puntos extra por acertar en el tiro al blanco.

Material:

- Tres Bambú de 3 mts.
- Tres Bambú de 1.60 mts.
- Un Bambú de 1.20 mts.
- Un Bambú de 2.30 mts.
- Un Neumático de Bicicleta.
- Un tiro al blanco de 50 Cm de Circunferencia, puesto en un palo de 2.00 mts.
- Tres cuerdas de metro y medio para el anclaje
- Tres estacas de 20 centímetros
- Un amarre tripode
- Ocho Amarras diagonales.
- Dos Cuadrados.
- Dos cuerdas de 50 cm.
- Un recipiente plástico.
- Cinco Globos con agua.

****Se estará subiendo un video a la página de Facebook del camporee para que puedan observar mejor la funcionalidad y la construcción de la catapulta****

Link del video: www.youtube.com/watch?v=hsG92z3Da8M





COCINANDO PAHUEVO

Objetivo: Demostrar las habilidades aprendidas para encender fuegos en diferentes circunstancias.

Participantes: 4 participantes (2 Conquistadores y 2 Guías Mayores mixtos)

Materiales: 1 papa mediana con la capacidad de poder verterle dentro un huevo completo, una cuchara, yesca, papel aluminio, una caja de fósforos, una caja de palitos de dientes, un plato plástico y material necesario para el estilo de fuego que va usar.

Procedimiento: A cada club participante se le asignará una zona donde elaborará su fuego (Puede utilizar cualquier tipo de fuego) y preparará su pahuevo; a cada equipo se le permitirá una caja con 5 fósforos, si no logró encender el fuego con esos 5 fósforos podrá utilizar más pero aumentando 10 segundos a su tiempo final por cada fósforo extra utilizado.

Al pitazo cada grupo iniciará a preparar el fuego y la papa; a la misma deberá abrirle una tapa y con la cuchara retirar la parte interna de la papa con el cuidado de no dejarla muy delgada para que no haya derrame del huevo; luego colocará dentro de la papa el líquido del huevo y pondrá la tapa que cortó al inicio, la asegurará con los palillos de dientes y para finalizar la envolverá en papel aluminio al gusto con el fin de colocarla dentro del fuego que fue preparado para cocerla. Cuando el club disponga antes de los 25 minutos permitidos para este evento retira el pahuevo del fuego y le quitará el aluminio, se lo entregará al juez en un plato plástico con el nombre del club para ser calificado.

NO SE PUEDE USAR NINGÚN ACELERANTE DE COMBUSTIÓN EN LOS MATERIALES QUE SE USAN EN ESTE EVENTO

Puntuación: Se eliminará al club que realice cualquier trampa con la leña o algún otro producto. Un juez supervisará el método y llevará el tiempo hasta que logren el objetivo.

Cada ítem será evaluado de 1 a 10

- Materiales pedidos para el pahuevo
- Material para fuego
- Cantidad de fósforos
- Uso correcto de fuego
- Limpieza de la zona trabajada
- Presencia papa y huevo (NO QUEMADOS)
- Tiempo como discriminante de los lugares



Eventos FÍSICOS

"Santo Espiritu, llena mi ser"



DEPARTAMENTOS J.A.
ACSCR - MNCR



CARRERA DE RELEVOS

Objetivo: Fomentar las capacidades físicas de velocidad en los Conquistadores y Guías Mayores.

Participantes: 4 Conquistadores (1 por categoría) y 4 Guías Mayores (2 parejas)

Material: Un testigo de 20 centímetros

Procedimiento: Serán carreras separadas por categoría y en guías por género, 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 la pareja que en el menor tiempo cruce la meta.

Evaluación: Se sumará el tiempo total del equipo y los 3 mejores tiempos serán los ganadores.

Se descalificará al equipo que:

- Tire la estafeta al otro participante (debe darla en la mano)
- Corra sin la estafeta

RALLY

PROPOSITO: Evaluar la destreza y la labor de equipo de los Guías Mayores y Conquistadores al tratar de alcanzar sus objetivos comunes.

PARTICIPANTES: 4 Conquistadores (1 por categoría) y 4 Guías Mayores (2 parejas)

MATERIALES: Cada Club deberá ir identificado por una camiseta. Los demás serán proveídos por la organización del camporee.

DESCRIPCION: Los seis (6) participantes a la orden de salida deberán ir pasando los obstáculos que se dirán, como un solo equipo. En cada obstáculo deberán pasar todos juntos al siguiente, ninguno podrá adelantar al obstáculo siguiente sin que todos hayan completado el anterior. Cada grupo será lanzado a intervalos de 3 minutos uno del otro. Si un grupo es alcanzado por otro en un obstáculo, deberá cederle el turno al que lo alcanzó y después de esto seguirá su participación. El orden de los obstáculos se indicará en el camporee la noche previa al evento.



OBSTACULOS y PROCEDIMIENTO:

- ✓ **Carrera de pies amarrados** Cada participante será atado por sus pies con los otros y juntos harán una corta carrera de 20 metros.
- ✓ **Saltando llantas** Cada participante irá saltando 10 llantas por el medio de las mismas sin pararse encima de ellas, si se cae o se para en ellas, debe pasarlas de nuevo.
- ✓ **Pasando el puente en equilibrio** Cada grupo irán pasando el puente de uno en uno sin caerse, caso de hacerlo deberá iniciar de nuevo.
- ✓ **Escalando la pared** De uno en uno cada participante escalará la pared de aprox. 2 metros de altura. Los Guías Mayores ayudarán a bajar a los (as) Conquistadores (as).
- ✓ **Viajando en trineo** Se harán 2 trineos de tres participantes cada uno los cuales harán un viaje de 25 metros.
- ✓ **Pasando la fosa de agua con araña** De uno en uno cada participante irá pasando la araña sin tocarla, caso de hacerlo deberá iniciar de nuevo.
- ✓ **Armando el rompecabezas** El grupo deberá armar una frase con las piezas que se encontrarán dentro de un saco, cada uno deberá tomar una pieza y ocupar su posición de pie para formar la frase.
- ✓ **Salto con garrocha** De uno en uno deberán saltar una fosa de barro con una garrocha.
- ✓ **Escalando el tobogán de agua y jabón** Todos juntos deberán ascender por un tobogán con agua y jabón, en caso de caerse algún participante solo éste deberá iniciar de nuevo.
- ✓ **Bajando la loma con cuerda** (rapel) Deberá cada uno bajar la loma por tres cuerdas que se proveerán y correr hasta la meta.

NOTAS: El orden de participación de cada integrante del grupo queda a su propio criterio.
Cuando un participante deba repetir una prueba, lo hará por una única vez.

Para participar en el obstáculo de "**Escalando el tobogán de agua y jabón**"; los participantes deberán quitarse los zapatos y medias y ascender totalmente descalzos. Al finalizar ponérselos de nuevo para seguir el camino (cada grupo deberá emplear la forma de transportar los zapatos y medias al ascender el tobogán").

PUNTAJE: Cada obstáculo pasado una sola vez en forma correcta tiene un valor de 10 puntos. Cada obstáculo repetido tiene un valor de 8 puntos. Gana quien hace más puntos. Caso de desempate se hará uso del tiempo empleado por cada grupo.

SORPRESA

PROPOSITO: Que los diferentes participantes del camporee puedan interactuar juntos y conocer a la mayor cantidad de jóvenes que hay en la actividad.

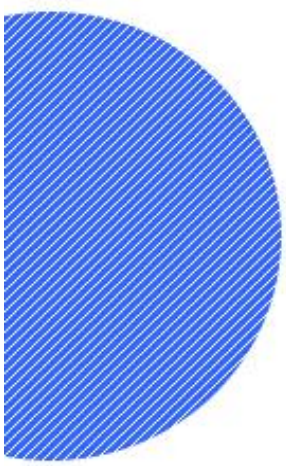
PARTICIPANTES: Todos los acampantes.

DETALLE: El día viernes los encargados del evento nos explicarán la dinámica a seguir para esta actividad



"Santo Espiritu, llena mi ser"

ANEXOS



DEPARTAMENTOS J.A.
ACSCR - MNCR



II Camporee de Conqui-Guías ACSCR-MNCR

“Santo Espíritu, llena mi ser”



HOJA DE INSCRIPCIÓN

NOMBRE DEL CLUB: _____ ZONA _____ DISTRITO _____

NOMBRE DEL DIRECTOR: _____ MNCR ACSCR

NÚMERO DE DEPÓSITO: _____ CANTIDAD DE INSCRITOS: _____

No.	Nombre Completo	Fecha de Nacimiento	Edad	Rango	Desea la Camiseta Oficial del camporee?	Talla Camiseta Oficial
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						



II Camporee de Conqui-Guías ACSCR-MNCR
 "Santo Espíritu, llena mi ser"



HOJA DE SEGURO

NOMBRE DEL CLUB: _____ ZONA _____ DISTRITO _____

NOMBRE DEL DIRECTOR: _____ MNCR ACSCR

NÚMERO DE DEPÓSITO: _____ CANTIDAD DE ASEGURADOS: _____

No.	Nombre Completo	Número de Identificación	Fecha de Nacimiento	Edad
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				



HOJA CLINICA

Nombre Completo: _____ Número de identificación: _____

Fecha de Nacimiento: _____ Edad: _____ Género: (F) (M)

Grupo Sanguíneo y RH: _____ Estado Civil: _____

Antecedentes Personales: _____

Antecedentes familiares: _____

Nombre y Número de emergencia en caso de alguna eventualidad: _____

Marque con una X si padece alguna de las siguientes enfermedades

- Hipertensión Arterial (Presión Alta)
- Hipotensión Arterial (Presión Baja)
- Diabetes (Azúcar en la sangre) Mencione que tipo: _____
- Migraña
- Gastritis
- Colitis
- Asma
- Epilepsia
- Estreñimiento
- Problemas Psiquiátricos: _____
- Enfermedades de la piel Mencione cual: _____
- Problemas relacionados con el calor o con el frío: Golpe de calor, Hipotermia.

Otra Especifique: _____

De las enfermedades mencionadas, escriba los medicamentos que usted usa bajo receta médica.

2. Es usted alérgico a las siguientes cosas:

- Abejas
- Mariscos
- Chocolate
- Polvo
- Penicilina
- Otros Especifique: _____

3. Se ha realizado alguna operación recientemente (Si) (No)

Mencione: _____ Fecha de operación: _____



BOLETA PARA EVENTOS

2° CAMPOREE CONQUI-GUÍAS
ASOCIACIÓN CENTRAL SUR - MISIÓN NORTE
"SANTO ESPÍRITU, LLENA MI SER"
OROTINA, 1 AL 5 ABRIL 2015



BOLETA PARA EL EVENTO _____

NOMBRE DEL CLUB: _____ **IGLESIA:** _____

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

2° CAMPOREE CONQUI-GUÍAS
ASOCIACIÓN CENTRAL SUR - MISIÓN NORTE
"SANTO ESPÍRITU, LLENA MI SER"
OROTINA, 1 AL 5 ABRIL 2015



BOLETA PARA EL EVENTO _____

NOMBRE DEL CLUB: _____ **IGLESIA:** _____

NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____