

**4° CAMPORI DE  
AVENTUREROS  
"SOMOS DE JESÚS"**



**MINISTERIO JUVENIL  
ASOCIACIÓN CENTRAL SUR  
DE COSTA RICA  
OROTINA, 13 AL 17 ENERO 2016**

## **INSCRIPCIÓN Y SEGURO**

- a. El costo de la inscripción es de **7500** colones por persona todos los que asistan al campori deben pagar inscripción y contar con un seguro personal deben presentar copia de su comprobante del seguro que poseen
- b. La fecha de inscripción es del 10 al 15 de Diciembre del 2015. Solo los que se inscriban en este lapso de fechas tendrán derecho al recuerdo del Camporee.

### **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.*

- c. Enviar comprobantes junto con la hoja de inscripción y la lista de asegurados al siguiente correo:  
**[jacamporicr@hotmail.com](mailto:jacamporicr@hotmail.com)**
- d. 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**

- a. El ingreso de los clubes será el miércoles 27 de Enero de 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.
- b. La ubicación de su área de acampar serán seleccionada en **la reunión del 20 diciembre** con todos los clubes inscritos.
- c. La entrega del CD 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 27 de Enero a las 5:00 p.m.
- b. La clausura será el domingo 31 de Enero a las 9:00 a.m.

## **EDAD DE PARTICIPANTES**

- a. La edad será la reglamentada para los clubes de Aventureros. La edad permitida será de 5 años cumplidos en adelante hasta 9 años cumplidos.

## **ENTRADA Y MUEBLES DE CAMPAMENTO**

- a. Como amantes de la naturaleza debemos dar el ejemplo y contribuir a conservar nuestro ambiente; en el 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.

## **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 ARRIAR 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, algunas personas capacitadas escogidas por los Consejos y además estamos solicitando que cada club envíe 1 juez como representantes, estos jueces deben tener las siguientes características como mínimo:

- ✓ Guía Mayor **Investido**
- ✓ 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. Se realizará el miércoles 27 en el campamento antes de la apertura

Por favor enviar el nombre del juez, su correo electrónico y número de teléfono junto con la hoja de inscripción a más tardar el 15 de Diciembre al correo del camporee: [jacamporicr@hotmail.com](mailto:jacamporicr@hotmail.com)

[Se dará puntos por asistencia y puntualidad.](#)

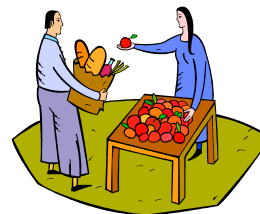
## **PRECAMPOREE**

### **1. Compartiendo su amor**

**Objetivo:** Compartir con personas pobres las bendiciones que Dios da a nuestra Iglesia

**Procedimiento:** Los clubes de Aventureros y conquistadores durante en el mes de diciembre recolectará ya sea ropa, juguetes o cuadernos, etc. Con el fin de repartirlo a los niños o las familias necesitadas en su comunidad.

**Informe:** Describa como desarrollo la actividad y apoye sus datos dos fotos del evento en acción.



### **2. Teletón y Recolección**

**Objetivo:** Colaborar con los proyectos que tiene el Departamento de Adra de nuestra Asociación y Teletón

**Procedimiento:** Cada club deberá estar involucrado en su iglesia en el plan de recolección, deberá salir mínimo dos veces y deberá presentar la copia del recibo del depósito realizado a la tesorería de la Asociación.

Junto con ello con recolección el club deberá apoyar el último fin de semana de noviembre y el sábado 5 de diciembre el proyecto Teletón del Activo 20-30

**Informe:** Describa como desarrollo la actividad y apoye sus datos con dos fotos del evento en acción.



### **3. Amor a los abuelitos**

**Objetivo:** Expresarles nuestro cariño a los adultos mayores.

**Procedimiento:** Elaborar un programa para que a los abuelitos de los miembros de tu iglesia y de la comunidad y amigos se les agradezca por su importante labor en nuestras familias. Reportar la actividad en el informe del mes correspondiente.

**Informe:** Describa como desarrollo la actividad y apoye sus datos con dos fotos del evento en acción.



### **4. Campaña de PC**

**Objetivo:** Participar en la predicación del evangelio por medio de apoyar una campaña de PC

**Procedimiento:** En el mes de noviembre las iglesias tendrán unas campañas de PC. Donde el club apoyará mínimo 2 campañas de PC de su iglesia

**Informe:** Describa como desarrollo la actividad y apoye sus datos con dos fotos del evento en acción.

# EVENTOS ESPIRITUALES

## 5. PREDICACIÓN

**Procedimiento:** Cada club debe participar en una eliminatoria zonal donde escogerán 1 participante por zona para el camporee.

**Participantes:** 1 Aventureros(a) por club

**Tema a tratar:** La segunda venida de Cristo

**Tiempo:** 3:00 a 4:00 minutos

**Puntos a evaluar:** Uniforme Completo, 3 Citas Bíblicas, Introducción, Desarrollo, Conclusión Orden del tema, Tiempo, Fluidez, Dicción y expresividad.

## 6. TEXTOS BÍBLICOS EN GESTOS

**Participantes:** 6 aventureros

**Procedimiento:** Cada club se presentará. A cada cuarteto se le entregara 4 citas bíblicas y el cuarteto se pasará a la plataforma y dramatizará un versículo a su club por medio de gestos quienes los escribirá en el menor tiempo posible.

El tiempo iniciará, cuando los participantes inicien con la dramatización y el termina cuando el club entrega la cita escrita a la cual ellos creen que fue dramatizada. El tiempo es acumulativo.

**Evaluación:** Citas acertadas por el club y tiempo de duración como forma de desempate

**Citas Bíblicas:** Salmo 23:1    Éxodo 20:12    Filipenses 4:8    1Pedro 1:7  
1 Juan 1:9    Juan 1:12    1 Juan 2:1-2    Juan 14:3

## 7. CONOCIMIENTO DE LA FE

**Participantes:** 4 aventureros (uno por categoría)

**Procedimiento:** Se realizará un examen de las creencias. El aventurero seleccionará una ficha la cual contendrá una doctrina que el juez leerá en voz alta y el aventurero seleccionará el dibujo que corresponda a esa creencia. Si acierta, continuará sacando fichas hasta que se equivoque o se acaben las fichas. Entonces el aventurero podrá escoger una de las creencias para colorearla la cual será exhibida el sábado por la tarde. Así se hará con los 4 aventureros.

## **8. HISTORIAS BÍBLICAS**

**Participación:** 4 aventureros. (1 por categoría)

**Procedimiento:** Se hará una prueba escrita u oral para lo que no sabe escribir.

**Historias de la versión reina Valera 1960:**

Nacimiento y llamado del Señor a Samuel (1 Samuel 1 y 3)

La conversión de Saulo (Hechos 9.1-31)

**Evaluación:** La nota obtenida por cada participante se sumará para obtener un promedio para el club.

## ***EVENTOS TÉCNICOS***

### **9. INSPECCIÓN**

**Procedimiento:** Cada club será evaluado al iniciar la mañana

Sobre estos puntos:

#### **1. DENTRO DE LA ZONA DE ACAMPAR:**

- a. Arreglo del campamento.
- b. Banderines de unidades y banderines para inspección de color azul, rojo, verde y dorado.
- c. Limpieza.
- d. Banderas izadas (Nacional y JA).
- e. Astucias.

#### **2. RESPECTO DE LOS ACAMPANTES:**

- a. Uniforme completo (ver Reglamento de Uniformes del Ministerio Juvenil DIA)
- b. Aseo Personal.
- c. Disciplina, cortesía.
- d. Saber de memoria y explicar los Ideales JA.
- e. Conocer de memoria el texto de la matutina del día correspondiente.
- f. 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**

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

### 6. ASTUCIAS

Mesas, zapateras, tendedero, alacena, mueble de cocina, área de herramientas, botiquín, astas de bandera y cerca y arco de entrada.

Las subrayadas serán evaluadas en astucias. Para la cerca y el arco de entrada, deberán utilizarse preferiblemente materiales reciclados.

### 7. BASUREROS DEBIDAMENTE LIMPIOS TODOS LOS DÍAS

Debe haber tres tipos de basureros: Material orgánico. Material inorgánico. 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.

## **10. MARCHAS**

**Participantes:** una unidad de 6 aventureros como mínimo.  
(No se cuenta la escolta de bandera).

**Tiempo de marcha:** mínimo 2:00 min. a máximo 3:00 min.

El tiempo comenzará a partir de la primera orden que se le da a la unidad de marchas.

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

Se Calificará:

- |                         |                               |                 |
|-------------------------|-------------------------------|-----------------|
| 1) Uniforme completo    | 2) Formaciones                | 3) Voz de mando |
| 4) Ejecución de órdenes | 5) Precisión de pasos y giros | 6) Alineación   |
| 7) Banderas             | 8) Tiempo                     | 9) Cubrirse     |

## **11. BUSCANDO PISTAS**

*Participantes:* 4 aventureros (1 por categoría)

*Procedimiento:* Se le darán pistas que seguir, cuando lleguen al lugar indicado deberán contestar lo que se le pida. Es un evento de equipo.

*Requisitos:*

- Saber los emblemas de los aventureros.
- Ubicar los cuatro puntos cardinales Norte, Sur, Este y Oeste.
- Cantar o recitar el himno de los aventureros.
- Saber el nombre de 3 animales salvajes, 3 flores silvestres, 3 árboles (no arbustos), 3 aves,
- 5 cosas peligrosas con las que no se debe jugar.
- Saber la primera estrofa del HIMNO NACIONAL

*Calificación:* Se dará puntuación por los aciertos. Es un evento en el que se tomará en cuenta el tiempo sólo en caso de empate.



## 12. NUDOS

Participantes: 4 Aventureros Categoría: 1 por categoría

Materiales:

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

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.

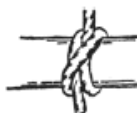
Aspectos a evaluar: Se evaluarán de los nudos bien terminados. Se calificará el menor tiempo y que todos los nudos estén bien hechos.

Nudos por realizar: 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. BALLESTRINQUE:** Es ideal para principio de un amarre, para sujetar la cuerda, para amarrar la boca de un saco.



- 3. 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.



- 4. DOBLE LAZO:** Nudo para atar los zapatos o paquetes.



## ***EVENTOS FÍSICOS***

### **13. GLOBOS A LA TINA**

Participantes: 6 Aventureros (1 por categoría)

Objetivo: El participante pueda aprender a trabajar en equipo.

Cantidad: Cada club traerá 30 globos número 9 y se rellenarán de agua.

Procedimiento: El equipo se ubicara en línea recta a la distancia de 1 metro entre cada participante y al sonar el pito se lanzaran los globos uno por uno hasta la tina, ganara el que coloque más globos en el menor tiempo posible sin que se revienten. La separación de la tina al final será de 2 metros

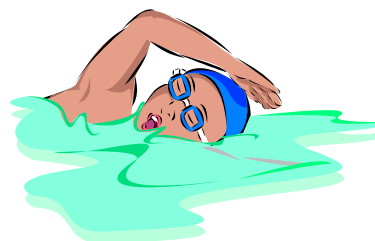
### **14. RELEVOS NATACIÓN**

Participantes 4 Aventureros 2 hombres 2 mujeres

Las dos categorías 1 y 2 que nadaran a lo ancho de la piscina en la parte menos honda.

El estilo a nadar será Estilo Libre.

Los menores tiempos serán los ganadores.



### **15. CARRERAS**



**Participantes** 4 niños y 4 niñas

**Categoría:** Mixta

**Procedimiento:** Cada participante correrá 50 metros en la plaza, serán competencias por categorías en forma individual.

### **16. RALLY**

**PROPOSITO:** Evaluar la destreza y la labor de equipo de los Aventureros al tratar de alcanzar sus objetivos comunes.

En la reunión del 13 de diciembre a las 3 p.m., con los directores se les dará los detalles

## **17. CARRERA DE GUSANO**

**Propósito:** Evaluar la destreza y la labor de equipo de los Aventureros al tratar de alcanzar sus objetivos comunes.


**Participantes:** 6 aventureros (mínimo 1 por categoría)

**Materiales:** Cada Club deberá ir identificado por una camiseta y una bola de playa

**Descripción:** Cada equipo se acostara en el zacate en fila, el juez colorara la bola de playa en los pies del primer participante deberá pasar la bola sin usar las manos solo los pies a su otro compañero y asi sucesivamente hasta llegar a la meta que está a 50 metros de la línea de salida, la ganará el equipo que haga el recorrido en el menor tiempo.

**Observación:** Si durante el recorrido la bola de playa se callera el juez la colocará en el anterior competidor y continuará la competencia.

## BOLETA PARA EVENTOS

	<b>4° CAMPORI AVENTUREROS</b> <b>ASOCIACIÓN CENTRAL SUR</b> <b>“SOMOS DE JESÚS”</b> <b>OROTINA, 27 AL 31 ENERO 2016</b>
<b>BOLETA PARA EL EVENTO</b> _____	
<b>NOMBRE DEL CLUB:</b> _____	<b>IGLESIA:</b> _____
<b>NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES</b>	
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

	<b>4° CAMPORI DE AVENTUREROS</b> <b>ASOCIACIÓN CENTRAL SUR</b> <b>“SOMOS DE JESÚS”</b> <b>OROTINA, 27 AL 31 ENERO 2016</b>
<b>BOLETA PARA EL EVENTO</b> _____	
<b>NOMBRE DEL CLUB:</b> _____	<b>IGLESIA:</b> _____
<b>NOMBRE DE LOS PARTICIPANTES</b>	
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



**4° CAMPORI AVENTUREROS**  
**ASOCIACIÓN CENTRAL SUR**  
**“SOMOS DE JESÚS”**  
**OROTINA, 27 AL 31 ENERO 2016**  
**HOJA DE INSCRIPCIÓN**

NOMBRE CLUB: \_\_\_\_\_ ZONA \_\_\_\_\_

DIRECTOR: \_\_\_\_\_ DISTRITO \_\_\_\_\_

No.	Nombre Completo	Fecha de Nacimiento	Edad	Rango
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				



**4° CAMPORI AVENTUREROS**  
**ASOCIACIÓN CENTRAL SUR**  
**“SOMOS DE JESÚS”**  
**OROTINA, 27 AL 31 ENERO 2016**  
**HOJA DE ASEGURADOS**

NOMBRE CLUB: \_\_\_\_\_ ZONA \_\_\_\_\_

DIRECTOR: \_\_\_\_\_ DISTRITO \_\_\_\_\_

No.	Nombre Completo	Número de Identificación	Fecha de Nacimiento	Compañía Aseguradora
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				