



Campori de Aventureros *Llamado a obedecer*



Orotina, Costa Rica 2019



Asociación Central Sur de Costa Rica



EL VOTO DEL AVENTURERO

**Por amor a Jesús
siempre haré lo mejor**



LA LEY DEL AVENTURERO ME MANDA A:

**Ser Obediente
Ser Puro
Ser Leal
Ser Bondadoso
Ser Respetuoso
Ser Atento
Ser Útil
Ser Alegre
Ser Considerado
Ser Reverente**



AVENTUREROS A.C.S.C.R



HIMNO DE LOS AVENTUREROS

**Aventurero soy
Doquiera donde esté
Aventurero soy
Creciendo en la fe.
A Jesús quiero ser fiel
Y cada día se como ÉL
¡Aventurero Soy!**



AVENTUREROS A.C.S.C.R



HIMNO TEMA: "Llamado a Obedecer"



Yo soy llamado a obedecer
muy contento cumplire
toda misión todo deber
Asignado por mi rey



Yo soy un siervo de Jehová
y aunque tenga poca edad
no escapare como Jonás



Coro:

Con mi Jesús soy llamado a obedecer
y si voy a la escuela -Soy llamado-
Cuando estoy en mi casa -A obedecer-
Cuando voy a la Iglesia -Soy llamado-
Si voy a predicar -A obedecer-
Yo soy Aventurero, vivire en el cielo
Amo a Jesús soy llamado a obedecer.

- SOY LLAMADO - A OBEDECER-

AVENTUREROS A.C.S.C.R

CAMPORI DE AVENTUREROS. "Llamado a Obedecer". 2019, OROTINA



LUGAR: Orotina, Costa Rica.

FECHA: **del martes 9 al sábado 14 de Julio**

HORA: Entrada a las 6:00 a.m. el martes

LEMA: "Llamado a Obedecer"

PREMIACIÓN: Se reconocerán los tres primeros lugares, en cada evento.

INSCRIPCION:

1. Cada Club deberá llevar completa la hoja de inscripción que trae este manual en los anexos.
2. La fecha límite para el pago de la inscripción será del lunes 3 al lunes 17 de junio del 2019.
3. Para los efectos del seguro, se requiere que los participantes adquieran el seguro con el Instituto Nacional de Seguros (INS) **o el seguro JA denominacional**. Por favor hacer las consultas respectivas con el tesorero de la Asociación. **En el mes de marzo el día Jueves 15 del 2019, deberán quedar cancelados los seguros respectivos**, si son los seguros denominacionales o en su defecto, entregados los comprobantes del seguro del INS (Instituto Nacional de Seguros).

Las visitas y el personal de apoyo también deberán pagar dicho seguro.

4. La cuota de inscripción será de **₡11.000,00 (once mil colones)** por persona inscrita. Las visitas y el personal de apoyo también deberán inscribirse. La única excepción del pago de la inscripción son las cocineras cuyo máximo serán 5 personas y no pueden participar en eventos.
5. El pago deberá realizarse en la respectiva tesorería de la Asociación, allí deberá entregar en un sobre de manila con el nombre de la iglesia y el número de recibos de pago, este sobre debe contener (el formulario del juez junto con la hoja de inscripción y seguro) también se debe enviar dicha información al correo jacamporic@hotmail.com **(los documentos del pago, formulario del juez, hojas de inscripción y seguro)**
6. Para el **jueves 27 de junio** cada club debe haber enviado, vía correo electrónico el formulario del juez, las respectivas hojas de inscripción de los clubes y las copias de los recibos de dinero por concepto de cancelación de inscripción y seguros al correo electrónico jacamporic@hotmail.com
7. Al ingresar el martes al Camporí deberá presentarse en la secretaria para reportar su llegada y recibir allí los brazaletes que usaremos durante el evento. Se le entregará conforme a la lista presentada en su inscripción en caso de ajustes a la lista entregada al principio, deberá traer un sobre de manila rotulado con toda la información actualizada, para poder desechar la primera que se entregó y así contar con un solo sobre por club.

Artículos que se deben entregar a la entrada al campamento en la secretaria del Camporí.

a) Un sobre de manila rotulado con toda la información actualizada de la hoja de inscripción, seguro, hoja de juez y recibos de pago.

b) Dentro del sobre de manila se colocará disco CD o DVD debidamente rotulado con el nombre de la iglesia con los informes pre-Camporí. **Nota: en caso de no tener CD o DVD, Puede llevar la información en una llave USB, los archivos adjuntos en formato pdf**





c) Cada Iglesia elaborara dos portas banderín para usar en los eventos del Camporí. Elaboración de los banderines: se tomará por cada porta banderín un tarro de pintura de ¼ que se colocará en él un palo de escoba y se rellenará de cemento, en la parte superior del palo se colocará un banderín, fabricado a gusto del club con el fin de reconocerlo desde lejos su ubicación. **Dicho Banderín tiene un puntaje.**



d) Cada club debe entregar en secretaria en el día de la revisión de inscripción en el Camporí una lista de su propuesta de menú para todo el evento, **la misma no deberá traer ninguna comida que incluya carne**, ya que como evento de iglesia debemos ajustarnos al régimen de alimenticio promovido por Dios por medio de la Escritura y el Espíritu de Profecía

8. La reunión antes de la Inauguración se realizará a las 7:00 p.m. en el salón, con los directores, jueces y encargados de eventos. Donde se pasará lista tanto a los directores como a los jueces.

9. La inauguración se realizará el miércoles a las 6:00 A.M. en las astas donde todo el personal debe de estar con Uniforme completo.

10. Cuando el director tenga una apelación a un evento u actividad se debe usar únicamente el formulario creado para tal fin y el mismo estará en la secretaria; para recibir su apelación y ser tramitada cada director debe entregarla en la secretaria contará con una hora después de terminado el evento relacionado con la apelación, para entregar el formulario lleno y firmado. La secretaria firmara la hora de recibido.



PARTICIPANTES

Aventureros: categorías AM1, AF1: 4 a 6 años y AM2, AF2: 7 años a 9 años.

NOTA: *Para efecto del evento se toma como edad cumplida al 9 de Julio del 2019*

JUECES:

1. Los jueces tendrán como función principal ayudar en los eventos evaluando y penalizarán el mal comportamiento de los miembros de los clubes.
2. Los jueces comerán y acamparán con el club al que pertenecen o con que se inscribió, pero durante el día deberán seguir las indicaciones de la secretaria.
3. Cada Club aportará un juez, investido de guía mayor.
4. El equipo obligatorio de cada juez consiste en:
 - a. Una tabla para realizar apuntes
 - b. Una cuerda de 150 cm x 0,5 mm (de algodón sería formidable)
 - c. Un silbato.
 - d. Un cronómetro. (no en teléfonos o reloj)
5. Los jueces no participaran en los eventos, portarán debidamente el uniforme, actuaran en forma imparcial en cada obligación siendo justos en cada uno de sus actos, serán puntuales, conocerán el manual de eventos y deberán estar disponibles.





6. Todos los jueces deben llenar el formulario correspondiente y enviarlo junto con la hoja de inscripción del club. Los jueces deben portar su identificación visible proporcionado por la secretaria.
7. La no presentación de **los jueces en los eventos o reuniones por cada inasistencia el club será penalizado con 5 puntos en la tabla general.**
8. Si algún club no cumple con las indicaciones con respecto a los participantes o a los materiales solicitados, solo se le dará puntos de participación.

INGRESO A CAMPAMENTO: Se permitirá el ingreso al Campamento Adventista en Orotina, a partir del martes a las 6:00 am (con excepción de Pérez Zeledón, Canoas y Golfito los mismo solo para pasar la noche).

NORMAS DEL CAMPOREE SOBRE LAS NORMAS GENERALES:

1. Cada persona deberá colaborar en la limpieza del Campamento, por lo que a cada Club se le asignará una zona por día.
2. Las y los visitantes serán admitidos únicamente el sábado, después del cual deberán retirarse.
3. 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 y será penalizada.
4. El "toque de queda" regirá desde las 10:00 p.m. y hasta las 4:00 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.
5. 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.
6. En las damas y las niñas, el uso de vestido de baño de dos piezas queda fuera de lugar.
7. Excepto en el área de la piscina, los caballeros y niños deberán usar camiseta.
8. 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 que deben ser entregada a la secretaria.
9. Cada club se encargará de coordinar la vigilancia nocturna de la zona de campamento asignada.
10. Como norma de urbanidad, es necesario que los baños y los servicios sanitarios sean utilizados correctamente y se mantengan limpios.
11. La reparación o reposición que se originare por daños causados a la infraestructura del Campamento, correrán por cuenta del Club correspondiente.
12. **Los anillos, aretes, cadenas, pulseras y el maquillaje están excluidos** tanto del uniforme del Aventurero, Conquistador y Guía Mayor como de la vestimenta ordinaria, incluyendo el cuerpo de apoyo. **ESTAN EXCLUIDOS.**
13. Como parte de la modestia cristiana para los asistentes a eventos juveniles en el área de su cabellera, **ESTA EXCLUIDO, que los hombres tengan o luzcan su cabello largo.** Si algún club lleva integrantes con su cabellera larga. El mismo puede participar. Pero no tendrá puntaje. **Al Club se le dará solo puntos de participación.**
14. Entre las normas de comportamiento adecuado entre los sexos, quedan excluidas las escenas amorosas pasadas de tono, que dañen la moral y pudor cristiano.



15. No está permitido el uso de televisor, radio o grabadora. **Parlantes serán permitidos solo en caso que el club necesite hacer su devocional.**

16. El **uso de audífonos durante los eventos** (cultos, inspección, actos cívicos, competencias y cualquier otra convocación oficial) **ESTA EXCLUIDO.**

17. Si incumple un evento precampori se le **quitan 200 puntos**

NOTA: Cualquier Director/a de Club, cuando lo estime conveniente, puede solicitar una audiencia en la reunión vespertina diaria de la Directiva del Camporí.

SOBRE LAS FALTAS LEVES:

Incurrir en una falta leve implicará una llamada de atención verbal al Club al que pertenece quien la cometió y un rebajo de 15 (quince) puntos al total obtenido durante las competencias del día.

Dicha llamada de atención verbal se dará a través del director del Club en la reunión vespertina de la Directiva del Camporí quienes se dejarán constancia escrita. Se considerarán faltas leves las siguientes:

El incumplimiento de los artículos 1, 3, 4, 5, 6, 9 y 15 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 y un rebajo de 25 (veinticinco) puntos al total obtenido durante las competencias del día. Dicha llamada de atención escrita se entregará al director del Club en la reunión vespertina del Director de Jóvenes y Asociados quienes se dejarán constancia. Se considerarán faltas graves las siguientes: El incumplimiento de los artículos 2, 7, 8, 10, 11, 12, 13 y 14 de las normas generales. La reincidencia en la comisión de faltas leves.

SOBRE LA DESCALIFICACIÓN: La reincidencia en la comisión de faltas graves será motivo de descalificación, esta será acordada por el Director de Jóvenes y Asociados en coordinación con el Pastor Presidente del campo. El acuerdo de descalificación es inapelable.





Tabla de Eventos

EVENTO	PARTICIPANTES	PUNTAJE
PRECAMPORI		
1. Huésped de honor	Todo el club	1000
2. Amor al adulto mayor	Todo el club	1000
3. Regala un Jugete	Todo el club	1000
4. Recolección TELETÓN	Todo el club	1000
EVENTOS ESPIRITUALES		
5. Creencias Fundamentales	2 A	1º Lugar 1000
6. Oratoria	1 A	2º Lugar 900
7. Gemas Bíblicas	2 A	3º lugar 800
8. Canto dramatizado	Todo el club	Participación 600
EVENTOS TECNICOS		
9. Inspección	Todo el club	1º Lugar 700
10. Marchas	4 A	2º Lugar 600
11. Hábitos saludables	4 A	3º lugar 500
12. Simulacro de incendios	6 A	Participación 300
EVENTOS FISICOS		
14. Carrera de Relevos	4 A	1º Lugar 500
15. Natación	4 A	2º Lugar 400
16. Carrera en zancos	4 A	3º lugar 300
17. Pañuelo-Estrella	6 A	Participación 200
EVENTOS RECREATIVOS		
14. Expo-Globo	4 A	1º Lugar 500
15. Gusanito	6 A	2º Lugar 400
16. Carrera en sacos	5 A	3º lugar 300
		Participación 200



EVENTOS PRECAMPORI

Entrega de Informe:

Para reportar el pre-campori cada club entregará un CD o DVD, con el detalle de cada evento y debe presentar mínimo 2 fotos en la cual el Pastor debe estar mínimo en una de ellas. Cada club debe entregar en secretaria en el día de la revisión de inscripción en el campori una lista de su propuesta de menú para todo el evento, la misma no deberá traer ninguna comida que incluya carne, ya que como evento de iglesia debemos ajustarnos al régimen de alimenticio promovido por Dios por medio de la Escritura y el Espíritu de Profecía. *Se entrega en la secretaria del campori.*

Participantes: Todo el club debe estar en todos los eventos pre-campori





1. Huésped de honor

Objetivo: Fomentar la actividad permanente del club en la ganancia de almas.

Participantes: Todo el club

Procedimiento: deberá llevar al campamento al menos 2 persona que no sea bautizada. Serán nuestro huésped de honor.

Estos participarán de las reuniones regulares y deben participar de los eventos. En los eventos espirituales deben portar (uniforme de gala completo) Mínimo 2 huésped. A partir de 4 años en adelante.



NOTA IMPORTANTE

Los Huésped se sujetan a nuestro evento. Los Huésped NO portaran, maquillaje, alhajas, pulseras, aretes, piercing, ni ningún otro objeto que vaya en contra de nuestros principios y vocabulario soez. Los clubes que no se sujetan a esta normativa serán penalizados. Presentar informe completo de los Huésped, fecha de ingreso, edades y fotos de participación que incluirán en el CD que entregarán en el Camporí.



2. Amor al adulto mayor

Participante: Todo el club.

Objetivo: Expresarles nuestro cariño a los adultos mayores.

Procedimiento: Elaborar un programa para que el adulto mayor 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.



3. Regala un Juguete

Participante: Todo el club

Procedimiento: Los clubes de Aventureros durante en el mes de diciembre recolectará juguetes.

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.



4. Recolección TELETÓN

Objetivo: Dar a conocer a todo el país el movimiento J.A.

Participantes: Todo el club

Procedimiento: Los clubes podrán salir a recolectar dinero a partir de la entrega de los tarros oficiales. La fecha oficial de recolección será el sábado 8 de diciembre. Los tarros y el dinero serán entregados el mismo día 8 de diciembre en la Asociación a más tardar 7 p.m. para su conteo y poder realizar la entrega oficial esa misma noche en la Teletón. Presentar dos fotos mínimo de la salida a recolectar en el CD que se entregara en el Camporí.





EVENTOS ESPIRITUALES



PUNTUACIÓN

1º Lugar 1000

2º Lugar 900

3º Lugar 800

Participación 600



5. LAS CREENCIAS FUNDAMENTALES PARA MI.

Objetivo:

Que los miembros del club atesoren la verdad de las 28 doctrinas adventista, mediante el estudio de "Las Creencias fundamentales para mí en 28 tarjetas".

Decir correctamente el título de las 28 creencias en el menor tiempo posible.

Participantes: (cualquier categoría)

2 aventureros. El club presentará a un participante y el segundo será seleccionado aleatoriamente de la lista de inscritos.



Materiales:

Tarjetas de las Creencias Fundamentales para mí.

Procedimiento:

Cada pareja de aventureros se le asignará una estación, en donde se les mostrara el dibujo impreso de cada creencia y tendrán 30 segundos para decir el título.

Habrà 2 jueces por grupo: El primer juez cronometrará el tiempo general que logre obtener el club al responder las 28 creencias, y a la vez será el encargado de mostrar las tarjetas y archivar las tarjetas en las cajitas correspondientes a correcta e incorrecta.

El segundo juez cronometrará el tiempo correspondiente a cada pregunta(30seg), si el aventurero contesta antes de este tiempo, el juez reiniciara el tiempo para la próxima tarjeta al siguiente aventurero; si no contesta pasado los 30 segundos, de igual manera reiniciará el cronometro para otorgar otros 30 segundos para que el próximo participante pueda responder.

Será por turnos, primero se le preguntará al primer participante, el cual tendrá 30 segundos para contestar; si contesta correctamente el juez archivará la tarjeta en la cajita correspondiente a tarjetas correctas, el segundo juez reiniciará el tiempo. Luego el primer juez mostrará otra tarjeta al siguiente participante para que pueda ser contestada.

Si el participante no contesta pasado los 30 segundos, se le pasa la pregunta al siguiente participante, el cual volverá a tener 30 segundos para poder contestar. Si al cabo del tiempo ninguno de los dos aventureros pudo contestar, el juez archivará la tarjeta en la cajita correspondiente a tarjetas no contestadas, el tiempo se reiniciará (30 seg.) y se le mostrará otra tarjeta nueva al siguiente participante.

Evaluación:

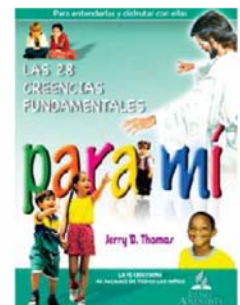
Los 2 participantes serán evaluados de acuerdo a la cantidad de creencias que logren contestar en el menor tiempo posible.

Tiempo:

15 minutos para responder las 28 creencias

30 segundos por tarjeta por participante

Ministerio Juvenil de la Asociación Central Sur de Costa Rica





6. Oratoria

Objetivo: El propósito principal es preparar al niño(a) en la obra que encierra nuestro Lema. Llamado a Obedecer.

Participantes: un aventurero elegido/a por su club.

Procedimiento:

Cada participante se presentará ante un grupo de jueces, donde cada uno evaluará de 1 a 10, según su criterio los ítems escritos en el rubro de evaluación, excepto el uniforme y tiempo que será evaluado por un juez. Cada aventurero (a) en su turno respectivo desarrollará su tema el cual estará basado en nuestro lema del Camporí **"Llamado a Obedecer"**

Evaluación: Se calificará:

1. Uniforme completo de acuerdo al último manual. sí es bautizado debe de portar (el botón).
2. Estructura del tema.
3. Introducción.
4. Desarrollo.
5. Conclusión (aplicación y llamado).
6. -Expresividad (lenguaje corporal) sin exageraciones
7. -Fluidez.
8. -Creatividad: Uso de recurso visuales, o cualquier material de apoyo para su tema
9. -Uso de la Biblia (mínimo tres citas bíblicas) **debe de hacer uso de la biblia al momento de participar, no decir las de memoria.**
10. **Tiempo:** Mínimo 3:00 minutos, máximo 4:00 minutos. Si se pasa o le falta tiempo se penalizará con 5 puntos

Observaciones:

1. Se hará una oración general, al iniciar el evento.
2. No se permite ningún tipo de música, sea instrumental o cantada para hacer llamado.
3. **Si es visita y participa en este evento debe de portar el uniforme oficial.**





7. Gemas Bíblicas

Objetivo:

La Palabra de Dios es el libro por excelencia para fortalecer la memoria de los niños y las niñas, el aprendizaje de tan bellas palabras ha de ser una bendición para sus vidas.

Participantes:

2 aventureros uno por categoría mixto

Materiales:

Lapicero para las categorías 2 y una mesita

Las citas bíblicas a evaluarse serán:

Categoría 1

Salmos 23:1 1 Juan 1:9 Salmo 51:10

Categoría 2

Salmos 23:1 1 Juan 1:9 Juan 1:12 Salmo 51:10
Isaías 1:18 1 Pedro 4:10 1Juan 3:16 2 Corintios 5:17



Procedimiento:

Cada club presentara 2 aventureros, uno por categoría mixto y ellos realizarán un examen escrito individual.

1. Para la Categoría 1 que no sabe leer ni escribir se hará oral. No debe de parafrasear los versículos, debe decirlos de memoria tal y como lo indica la biblia junto con las citas.
2. La categoría 2 hará el examen escrito.

Evaluación:

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

Tiempo:

7 minutos para la categoría 1 y 15 minutos para la categoría 2 a realizar el examen.

Nota: Si es visita y participa en este evento debe de portar el uniforme oficial.

Biblia a usar: versión 95





8. Canto Dramatizado



Objetivo:

Descubrir el talento de los niños Aventureros, Por medio de una Canto Dramatizado que ejemplifique como ser **Obediente a los mandatos de Dios.**
Basado en el lema del Camporí.

Participantes: Todos los necesarios. Deben de involucrarse las 2 categorías (mixtas)

Procedimiento: Los participantes se presentará delante de un grupo de jueces, donde cada uno evaluará de 1 a 10, según su criterio los ítems escritos en el rubro de evaluación, excepto El vestuario y tiempo que solo será evaluado por un juez. El Juez que lleva el tiempo indicara el momento que debe Iniciar su presentación. **Puede llevar escenario, pero no será calificado**

Evaluación: Se calificará:

1. **Vestuario:** objetos, maquillaje, máscaras, disfraces y otros elementos que refuercen la finalidad dramática pretendida del mensaje del canto.
2. **Expresión corporal:** Mostrar desinhibición y espontaneidad de gestos, movimientos, posturas, acciones y desplazamientos en el escenario. proximidad, contacto visual y expresión facial en la interpretación
3. **Categorías.** Mínimo 4 integrantes. Mínimo 1 de cada categoría. Puede participar todo el club.
4. **Dominio escénico**
5. **Tiempo:** Mínimo 4:00 minutos, máximo 5:00 minutos. Desde que suena la música, empieza a correr el tiempo. **Si se pasa o le falta tiempo se penalizará con 5 puntos**





EVENTOS

TECNICOS



PUNTUACIÓN

1º Lugar 700

2º Lugar 600

3º Lugar 500

Participación 300





9. Inspección

Objetivo: Lograr inculcar en los miembros del club la buena costumbre de aseo y puntualidad.

Participantes: Todo el club.

Procedimiento: Cada mañana el club se ubicará frente a la plataforma para izar banderas y el devocional matutino, y luego antes de iniciar las actividades del día, una pareja de jueces se presentará en el campamento para evaluar tanto a los a campantes como el lugar asignado para instalar su campamento. Según su apreciación calificará al club según los ítems dados en la tabla de inspección que se encuentra al final de la descripción del evento.

Evaluación:

1. DENTRO DE LA ZONA DE ACAMPAR:

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

2. CARPAS (EXTERIOR)

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

3. CARPAS (INTERIOR)

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

4. 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.

5. ASTUCIAS Y EQUIPO DE CAMPAMENTO

- a. Mesas
- b. Zapateras
- c. Tendederos
- d. Alacena
- e. Mueble de cocina
- f. Área de herramientas
- g. Astas de banderas
- h. Cerca y Arco de entrada.

Las astucias a evaluar están marcadas en azul

NOTA: *para la entrada los materiales a usar preferiblemente deben ser reciclados.*





6. AREA DE COCINA

- a. Orden en la alacena y equipo de cocina.
- b. Limpieza general

7. BASUREROS

- a. Materia orgánica (se utilizará un hoyo a 1 metro de distancia del lindero de atrás, en el momento de la inspección debe estar tapado con tierra)
- b. Materia inorgánica (La bolsa si no está llena no se debe quitar)
- c. Vidrio y latas.

8. RESPECTO DE LOS ACAMPANTES:

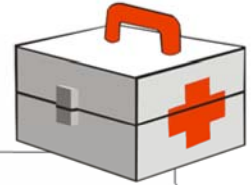
- a. Aseo Personal. (Cabello corto hombres, Los anillos, aretes, cadenas, pulseras y el maquillaje está excluido del uniforme)
- b. Disciplina, cortesía. c. Ideales JA.
- c. Puntualidad en las astas al izar y arrear las banderas.



CAMPORI DE AVENTUREROS. "Llamado a Obedecer". 2019, OROTINA



CAMPORI DE AVENTUREROS
Llamado a Obedecer. Orotina 2019



Campori Aventureiros " Departamento de Jóvenes ACSCR,
Orotina 2018
Hoja de evaluación para Inspección

NOMBRE CLUB:		Se califica cada rubro del 1 al 10.		
ASPECTOS A EVALUAR		Jueves	Viernes	Sábado
Dentro de la zona de acampar	a. Arreglo de Campamento.			
	b. Limpieza.			
	c. Banderas Izadas.			
	d. Banderines de Unidad.			
	e. Tendedores y cercas.			
	f. Área de herramientas.			
Carpas exterior o interior	a. Tensión y estacas.			
	b. Zapatos boca abajo.			
	c. Limpieza y orden de carpas.			
	d. Equipaje en el centro.			
	e. Tiendas uniforme.			
Área de Primeros Auxilios	a. Zona de atención.			
	b. Encargado.			
	c. Camilla de transporte.			
	c. Botiquín con tabla de medicamentos.			
Área de astucias	a. Zapateras.			
	b. Tendedores.			
	c. Área de herramientas.			
	d. Astas de banderas.			
Área de cocina	a. Orden alacena.			
	b. Orden equipo de cocina.			
	c. Limpieza.			
Área de Basureros	a. Biodegradable.			
	b. No biodegradable.			
	c. Vidrios y latas.			
Uniforme e ideales	a. Camisa / blusa, pantalón / enagua con el paletón.			
	b. Zapatos y medias.			
	c. Pañuelo, corbata, cinta, cañuela, banda y faja.			
	d. Insignias bien colocadas.			
	e. Aseo personal (uñas, manos, cabello corto hombres).			
	f. Ideales J.A.			
	g. Estudio de la matutina.			
Protocolo	a. Puntualidad en astas.			
	b. Informe correcto.			
	c. Uniforme completo.			
	d. Respeto			
Total				
Informe Matutino	Miembros presentes y a tiempo			
	Miembros tarde			
	Miembros en cocina			
	Miembros enfermos			
	Miembros ausentes			
	Visitas			
Total de Inscritos				
Jueces:				



10. Ejercicios y Marchas



Objetivo:

Fortalecer la coordinación y la disciplina de los miembros del club

Participantes:

Cada club formara un escuadrón de Aventureiros como mínimo debe tener 4. Una Categoría 1 y tres categorías 2. **La marcha debe ser dirigida por un Aventureiro.**

NOTA:

Debe presentar abanderados para darle solo lucidez a la presentación. Puede ser llevada por un Guía Mayor o un conquistador en caso de que el aventureiro no soporte el peso de las banderas.

Materiales:

Portar como mínimo un abanderado, cada miembro del escuadrón debe usar el uniforme oficial JA completo de su club respectivo. Las banderas a utilizar serán la **Nacional y la de Aventureiros.**

Procedimiento:

Cada escuadrón se presentará delante de un grupo de jueces, donde cada uno evaluará de 1 a 10, según su criterio los ítems escritos en el rubro de evaluación, excepto el de uniforme y tiempo que solo será evaluado por un juez.

El Escuadrón de Aventureiros 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. Las órdenes para usar son las de ORDEN CERRADO

Deben incluir mínimo una combinación original de órdenes con movimientos básicos seguidos. El evento será únicamente de ORDEN CERRADO, formando una fantasía como mínimo. **NO SE PERMITE ALZADAS NI PORRISMO. DEBEN SER ÓRDENES NACIONALES.**

Tiempo: Escuadrón Aventureiros 2:00 a 3:00 minutos





CAMPORI DE AVENTUREROS
Departamento de Jóvenes ACSCR 2019
EVENTO MARCHAS DE 1 A 10



Club: _____
 Juez _____

RUBRO A EVALUAR	PUNTOS	Observaciones
A. INDICADORES PARA UNIFORME Y CANTIDAD		
1. Cantidad correcta de participantes		
2. Tener las insignias correctas		
3. Ubicación correcta de insignias		
4. Camisas / Blusas, No ajustadas		
5. Pantalón / Enagua, No ajustadas o cortas		(Enaguas debajo de la rodilla)
6. Uniformidad zapatos negros		(Con cordones o sin cordones, según el género)
7. Color de medias correspondiente al club		
8. Uniformidad General del escuadrón		
B. INDICADORES PARA BANDERAS, BANDERINES Y EXTRAS		
9. Uso correcto banderas y banderines		
10. Uso correcto de materiales extra		(Pañuelo, banderines, palos, etc.)
C. INDICADORES DE VOZ DE MANDO		
11. Con firmeza sin que intimide.		(Alzar la voz pero no gritar)
12. Secuencia logica de ordenes		
13. Consistencia en la voz preventiva		
14. Consistencia en la voz ejecutiva		
15. Miembro del club correspondiente		
16. Formaciones		(Rectángulo, semicírculo, estrella, en fila, columnas, tamaño, género)
D. INDICADORES PARA PASOS		
17. Sincronización en los pasos y giros		
18. Elegancia en el porte del escuadrón		
19. Utilización de pasos de orden cerrado		
20. No acrobacias o tiradas al piso		
21. Cubrirse correctamente		
22. Alineación correctamente		
E. INDICADORES BASICOS DE PASOS EN ORDEN CERRADO		
23. Distancias		(Codo, brazo, doble brazo)
24. Flancos		(Derecho o Izquierdo)
25. Conversiones		(Derecha, izquierda, interna, externa)
26. Órdenes estaticas		(Firmes, alto, saludo, descanso, descanso a discreción, rompan filas)
27. Órdenes de Marcha		(De frente, marcando el paso, avancen, paso corto)
F. INDICADORES EN LA FANTASÍA DE ORDEN CERRADO		
28. Fantasías con los pasos de Orden Cerrado		
29. Grado de dificultad		(Cantidad de secuencias, movimientos complejos, estructuras innovadoras)
30. TIEMPO		
TOTAL PUNTUACION		



11. HABITOS SALUDABLES:

HANGAR DE ALIMENTOS "QUIERO VIVIR SANO":

Cantidad: 4 aventureros, un masculino y un femenino categoría 1. Y un masculino y un femenino de categoría 2



Procedimiento: Los 4 aventureros a la vez prueban distintos alimentos, deberán reconocer con los ojos vendados distintos sabores de frutas, verduras y leches de oleaginosas (soya, Almendras, coco o ajonjolí). O alimento saludable que proporcione el Juez.

Evaluación: Ganará el Club según el número de aciertos en el menor tiempo posible. El juez indicara el tiempo.

Tiempo: 3 minutos





12. Simulacro de Incendio



Participantes:

6 aventureros. Tres aventureros categoría 1 mixto
Tres aventureros categoría 2 mixtos

Procedimiento:

Los participantes se presentará delante de un grupo de jueces, donde cada uno evaluará de 1 a 10, según su criterio los ítems escritos en el rubro de evaluación, excepto tiempo que solo será evaluado por un juez. El Juez que lleva el tiempo indicara el momento que debe Iniciar su presentación

En el tiempo estipulado, cada club realizará un simulacro de incendio, (puede ser en algún ambiente de la casa, Iglesia, o escuela).

Deberán practicar primeros auxilios, deben de saber que hacer después de un incendio y cuáles son los peligros constantes que puedan enfrentar. El simulacro se termina cuando la víctima esté fuera de los escombros y el peligro haya pasado.

Basado en los honores y fichas de los Aventureros:

Ayudante de primeros Auxilios y Seguridad Ante incendios



Materiales:

Todos los necesarios para el evento. **El evento es un simulacro, no se permite el uso de algún elemento que pueda causar algún accidente, Si va utilizar tijeras, que sea con punta redonda. O bien puede llevar objetos de juguetes, simulando los instrumentos del botiquín**

evaluación:

Simulacro
Solicitud de Rescate
Rescate
Control de Incendio
Tratamiento al Paciente
Botiquín de primeros auxilios
Vestuario
Transporte

Tiempo:

5 minuto por club





EVENTOS FISICOS



PUNTUACION

1° Lugar 500

2° Lugar 400

3° Lugar 300

Participación 100



13. Carrera de Relevo

Participantes: 4 aventureros, un masculino y un femenino de categoría 1 y un masculino y un femenino de categoría 2

Procedimiento:

La primera en salir es la niña F2 y es quien lleva el testigo, deberá correr una distancia de 30 mts antes de llegar y darle en la mano el testigo a su compañero F1, y así sucesivamente hasta que el último que corre es el niño F2 quien llega a la meta y en ese momento cuando pase totalmente de la línea final se detiene el tiempo. Cada participante va a correr 30 metros

Materiales:

1 testigo que medirá 25cm de largo y de 1 ½ pulgada de diámetro. Puede ser de madera o tubo plástico

Evaluación:

Por cada vez que voten el testigo se les sumará 3 segundos más al tiempo final. Se penalizará si tiran el testigo a su compañero en vez de dárselo en la mano con 3 segundos más al tiempo final. Si obstaculizan el carril de su oponente durante la carrera quedará automáticamente descalificados. El testigo debe darse a su compañero(a) cuando haya cruzado la línea, no antes, de lo contrario quedará descalificado.

Tiempo:

Ganará el Club que lo haga en menor tiempo. Por cada vez que voten el testigo se les sumará 3 segundos menos al tiempo final. Los mismos minutos Si obstaculizan el carril de su oponente durante la carrera.





14. Natación

Participantes:

4 aventureros. Un masculino y un femenino de categoría 1.
masculino y un femenino de categoría 2



Procedimiento: Las dos categorías 1 y 2 que **nadarán** a lo ancho de la piscina en la parte menos honda. El estilo a nadar será Estilo Libre. Sale la categoría 1 de un extremo hasta llegar a la otra parte del extremo de la piscina donde está la categoría 2, toca al aventurero y este sale hasta el otro extremo, hasta tocar al segundo aventurero de categoría 1. Luego el aventurero categoría 1 sale y llega al otro extremo hasta tocar al último aventurero categoría 2 y con este finaliza el relevo.

Evaluación: Los menores tiempos serán los ganadores. **Si algún aventurero pasa caminando la piscina, el club solo obtendrá puntos de participación.** Lentes de agua Opcional. En cuanto a los flotadores pueden usar el diseño que deseen.

Tiempo: Ganará el Club que lo haga en menor tiempo.

15. Carrera con zancos

Participantes:

4 aventureros.
un masculino y un femenino de categoría 1
un masculino y un femenino de categoría 2

Materiales:

4 latas vacías de pintura (de 1 galón), dos cuerdas del largo donde el aventurero se sienta más cómodo para cada lata.



Procedimiento: Saldrá de primero un niño tendrá que recorrer una distancia de unos 5 metros hasta llegar a su compañera, la cual saldrá de regreso hasta donde está su compañero y así sucesivamente hasta que termina la carrera. No se permite amarrar los pies a los zancos.

Evaluación: Se descalificará si no lleva los materiales solicitado. Cada vez que los participantes se caigan de sus zancos, se volverán a subir en el lugar donde se han caído y se le sumarán 3 segundos a su tiempo por cada caída.

Tiempo: El tiempo se para en el momento que el último participante pase la línea de meta.



16. Pañuelo en Estrella

Participantes:

6 aventureros, 1 M y 1 F. Uno de cada categoría

Objetivo: Fomentar en los aventureros la capacidad de dar lo mejor de sí cuando se en equipo y saber que esta cualidad les será importante para sus futuras vidas y proyectos.



trabaja

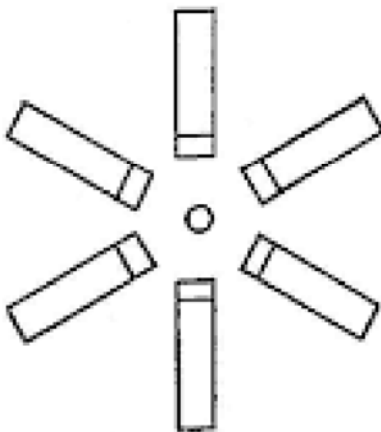
Procedimiento:

Se colocarán los participantes en formación de estrella a una distancia de un metro del centro. Al sonar el pitazo del inicio de evento, el último de la formación correrá alrededor del círculo, a la derecha o a la izquierda dependiendo de la indicación dada por el juez respectivo, una vez que se dé la vuelta su equipo abrirá bien las piernas y el jugador entrará por debajo de sus compañeros hasta el centro donde tomará el pañuelo, al tomarlo ganará un punto. Ganará el equipo que acumule más puntos.

Evaluación:

Se penalizará el aventurero que:

1. No acate el pitazo inicial.
2. Que toque a un jugador de otro equipo mientras da la vuelta.
3. Que no pase debajo de las piernas de todos sus compañeros.
4. Que haga zancadillas a los contrarios.





EVENTOS **RECREATIVOS**



PUNTUACION

1° Lugar 500

2° Lugar 400

3° Lugar 300

Participación 100



17. Explotando el globo con el Pie Categoría 1:

Cantidad:

4 aventureros.
un masculino y un femenino de categoría 1
un masculino y un femenino de categoría 2

Procedimiento

Se harán cuatro círculos grandes de donde los niños no pueden salir de esa área. Luego se los amarrarán, un globo en cada pie del participante. Los niños deben explotar el globo de los demás equipos.



Tamaño del globo: 10

Evaluación:

Gana el equipo que quede con más globos.

18. 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



Procedimiento:

Cada equipo se acostará en el zacate en fila, el juez colorará 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 así sucesivamente hasta llegar a la meta que está a 25 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 los pies del niño (@) para que continúe.



19. Carrera en sacos

Participantes:

5 participantes. Dos categorías. 4-6 años y 7-9 años.

Procedimiento: El Juez indicara la salida de los clubes. Deberán participar al menos dos niñas por cada equipo. Cada participante debe traer su saco con el cual ha estado practicando en su club.

Evaluación: Cada equipo debe salir junto y llegar juntos a la meta. Distancia 20 metros.

Tiempo: Gana el club que llegue primero con todos sus integrantes a la meta

Observación: Si durante el recorrido uno de los integrantes se cae, el grupo debe de ayudarlo a levantarse y todos juntos seguir el recorrido hasta llegar a la meta.





Formulario N.º 1

Camporí de Aventureros "Llamado a Obedecer"

A.C.S.C.R.

Departamento de Jóvenes

CLUB: _____ IGLESIA: _____

DISTRITO: _____ ZONA: _____

PASTOR: _____

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.º 2
Camporí de Aventureiros "Llamado a Obedecer"
A.C.S.C.R.
Departamento de Jóvenes

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




Formulario N.º 3
Camporí de Aventureros "Llamado a Obedecer"
A.C.S.C.R.
Departamento de Jóvenes

Campori de Aventureros " Llamado a Obedecer "
A.C.S.C.R.
Departamento de Jóvenes



CLUB: _____ IGLESIA: _____
DISTRITO: _____ ZONA: _____
PASTOR: _____
JUEZ O JUECES:
NOMBRE: _____ TEL. _____ G.M. SI ___ o NO ___
NOMBRE: _____ TEL. _____ G.M. SI ___ o NO ___

Campori de Aventureros " Llamado a Obedecer "
Departamento de Jóvenes
Boleta de Penalización



IGLESIA: _____ JUEZ: _____
DIRECTOR: _____ PUNTAJE: _____
DESCRIPCIÓN DE FALTA:

RESOLUCIÓN: _____

DIRECTOR TRI: _____



Departamento de Jóvenes

Campori de Aventureros " Llamado a Obedecer "

A.C.S.C.R.

Departamento de Jóvenes



BOLETA PARA EL EVENTO _____

Nombre del Club: _____ Iglesia: _____

Nombre de los participantes

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Campori de Aventureros " Llamado a Obedecer "

A.C.S.C.R.

Departamento de Jóvenes



BOLETA PARA EL EVENTO _____

Nombre del Club: _____ Iglesia: _____

Nombre de los participantes

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



HIMNO TEMA: "Llamado a Obedecer"



Yo soy llamado a obedecer
muy contento cumplire
toda misión todo deber
Asignado por mi rey



Yo soy un siervo de Jehová
y aunque tenga poca edad
no escapare como Jonás



Coro:

Con mi Jesús soy llamado a obedecer
y si voy a la escuela -Soy llamado-
Cuando estoy en mi casa -A obedecer-
Cuando voy a la Iglesia -Soy llamado-
Si voy a predicar -A obedecer-
Yo soy Aventurero, vivire en el cielo
Amo a Jesús soy llamado a obedecer.

- SOY LLAMADO - A OBEDECER-

AVENTUREROS A.C.S.C.R