

CAMPORI A.C.S.C.R. "Llamado a Obedecer". 2019, OROTINA

# Llamado a obedecer



MINISTERIO JUVENIL ASOCIACION CENTRAL SUR DE COSTA RICA

## CAMPORI A.C.S.C.R. "Llamado a Obedecer". 2019, OROTINA

LUGAR: Orotina, Costa Rica.

FECHA: **del miércoles 10 al Domingo 14 de Julio**

**HORA:** Entrada a las 6:00 a.m. el miércoles

**LEMA:** "Llamado a Obedecer"

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



### Pre-Inscripción:

1. Cada Director de Club, (el de aventureros y el de Conquistadores) deberá de enviar una lista de cada uno con el presupuesto de personas aproximadas que asistirán al Camporí.
2. La fecha límite para el envío de esta preinscripción será el 03 de junio del 2019, al correo [jacamporicr@hotmail.com](mailto:jacamporicr@hotmail.com)

### 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 03 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 3 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 [jacamporicr@hotmail.com](mailto:jacamporicr@hotmail.com) (**los documentos del pago**, formulario del juez, hojas de inscripción y seguro)
6. Para el **lunes 17 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 [jacamporicr@hotmail.com](mailto:jacamporicr@hotmail.com)
7. Al ingresar el miércoles al Campori 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.

## CAMPORI A.C.S.C.R. "Llamado a Obedecer". 2019, OROTINA

b) Dentro del sobre de manila se colocará disco CD, DVD o USB debidamente rotulado con el nombre de la iglesia con los informes pre-Camporí. **Nota: 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  $\frac{1}{4}$  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.

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 1:00 p.m. en el salón con los jueces y encargados de eventos. A las 2:00 pm con los directores, los 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 4:00 P.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.**

**Conquistadores: categorías CM1, CF1: 10 a 12 y CM2, CF2: 13 años a 15 años.**

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

### JUECES:

Los jueces tendrán como función principal ayudar en los eventos evaluando y penalizarán el mal comportamiento de los miembros de los clubes

1. Los jueces comerán y acamparán con el club al que pertenecen o con que se hayan inscrito, pero durante el día deberán seguir las indicaciones de la secretaria.
2. Cada Club aportará un juez por club, investido de guía mayor.



## CAMPORI A.C.S.C.R. "Llamado a Obedecer". 2019, OROTINA

3. 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)
4. 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.
5. 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.
6. 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.**
7. 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 miércoles 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.

## CAMPORI A.C.S.C.R. "Llamado a Obedecer". 2019, OROTINA

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 origine por daños causados a la infraestructura del Campamento, correrán por cuenta del Club correspondiente.
  12. **Los anillos, aretes, cadenas, pulseras y el maquillaje ESTAN EXCLUIDOS** tanto del uniforme del Aventurero, Conquistador y Guía Mayor como de la vestimenta ordinaria, incluyendo el cuerpo de apoyo.
  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 audifonos 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 AVENTUREROS**

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



## CAMPORI AVENTUREROS "LLAMADO A OBEDECER" ENCARGADOS DE EVENTOS



<b>ENCARGADO</b>	<b>EVENTO</b>	<b>TELEFONO</b>	<b>CATEGORIAS</b>
PR. Donald Avendaño	Inspección	8331-1967	Todo el club
PR. Donald Avendaño	Marchas	8331-1967	1y2 F,M
PR. Óscar Hernández	Oratoria	7205-1197	El club lo elije
PR. Samuel Sánchez	Relevos	8319-4171	1y2 F,M
PR. Leonardo Grant	Gemas	8732-7617	1y2 F,M
PR. Luis Rubio	Creencias	8868- 9870	El club elije uno
PR. Nelson	Pañuelo Estrella	7059-5514	1y2 F,M
Melissa Arboind	Hábitos Saludables	8448- 3072	1y2 F,M
GM Eliecer Melendez	Simulacro de incendios	8899-9560	1y2 F,M
GM Liza Wilson	Natación	8994-8478	1y2 F,M
Sherlin Alvarado	Carrera de Zancos	8326- 6102	1y2 F,M
Pr. Benjamin	Canto Drama	71069486	1y2 F,M
Pr. Luna	Carreras de Gusano	8512-1717	1y2 F,M
Pr. Edwin Gonzales	Expo Globo	8455-0336	1y2 F,M
Pr Mejia	Carreras de Sacos	7163-4447	1y2 F,M

**Departamental J.A A.C.S.C.R**  
**Pastor Wiston Zuñiga: 8303-9966**

**Coordinadora de Aventureros A.C.S.C.R.**  
**GM Joseph Alemán Tel: 8911-6429**

Las categorías F1 y M1 Edades de 4 a 6 años  
Comprenden a las clase de Corderos, Castores y Abejas

Las categorías F2 yM2 Edades de 7 a 9 años  
Comprenden a las clase de: Rayos, Constructor y Manos

Por lo tanto un niño de 4 años  
no puede tener la misma agilidad que un niño de 9

Cada encargado de Evento elaborara su tabla de puntuación,  
con la cual evualuara en el momento de realizar el evento  
con su equipo de Jueces

**OROTINA del 10 al 14 de Julio 2019**

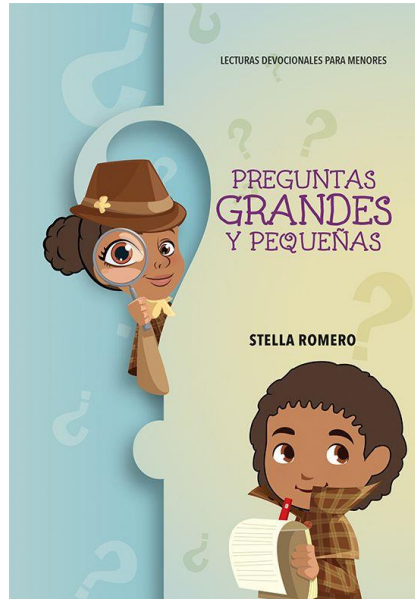
# **TABLA Y ENCARGADOS DE EVENTOS CONQUISTADORES**

EVENTOS	PARTICIPACION	ENCARGADOS
<b>PRECAMPORI Puntuación 1000</b>		
1. Unidad de amigos	Todo el club	SECRETARIA CAMPORI
2. Investidura	Todo el club	SECRETARIA CAMPORI
3. Impacto Evangelístico	Todo el club	SECRETARIA CAMPORI
4. Teletón	Todo el club	SECRETARIA CAMPORI
<b>ESPIRITUALES Puntuación 1°= 1000, 2°= 900, 3° = 800 y participación 600</b>		
5. Creed en sus profetas	M1 y F2 o M2 y F1	PR. OSCAR HERNANDEZ
6. Predicación	1 (cualquier categoría)	PR. OSCAR HERNANDEZ
7. El salón de la fe	Todo el club	PR. LUIS RUBIO
<b>TECNICOS Puntuación 1°= 900, 2°= 800, 3° = 700 y participación 500</b>		
8. Inspección	Todo el club	PR. DONALD AVENDAÑO
9. Mesa de Comedor	8 (2 x categoría)	PR. NELSON GUTIERREZ
10. Pan de cazador	6 mixtos, (3 por edad)	PR. EDWIN GONZALEZ
11. Ejercicios y Marchas	8 (mínimo 1 x categoría)	PR. DONALD AVENDAÑO
12. Código Morse	4 mixtos (2 por edad)	PR. EDDY MARTINEZ
<b>FISICOS Puntuación 1°= 800, 2°= 700, 3° = 600 y participación 400</b>		
13. Encostalados con vendas	2 mixtos (1 por categoría)	PR. SERRANO
14. Carrera de Obstáculos	8 (2 por categoría)	JOSE QUIROS
15. División de Clases	8 (2 por categoría)	FREDDY MENDEZ

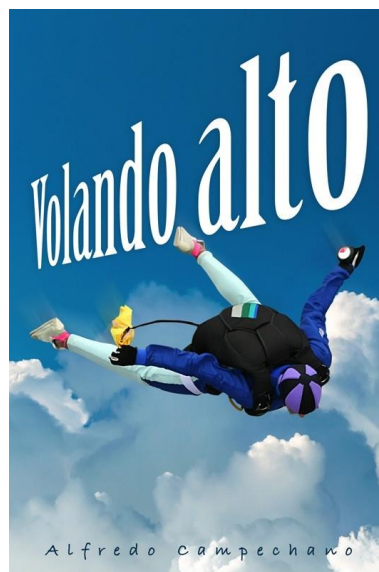


CAMPORI A.C.S.C.R. "Llamado a Obedecer". 2019, OROTINA

**MATUTINA PARA AVENTUREROS**  
**PREGUNTAS GRANDES Y PEQUEÑAS**



**MATUTINA PARA CONQUISTADORES**  
**VOLANDO ALTO**



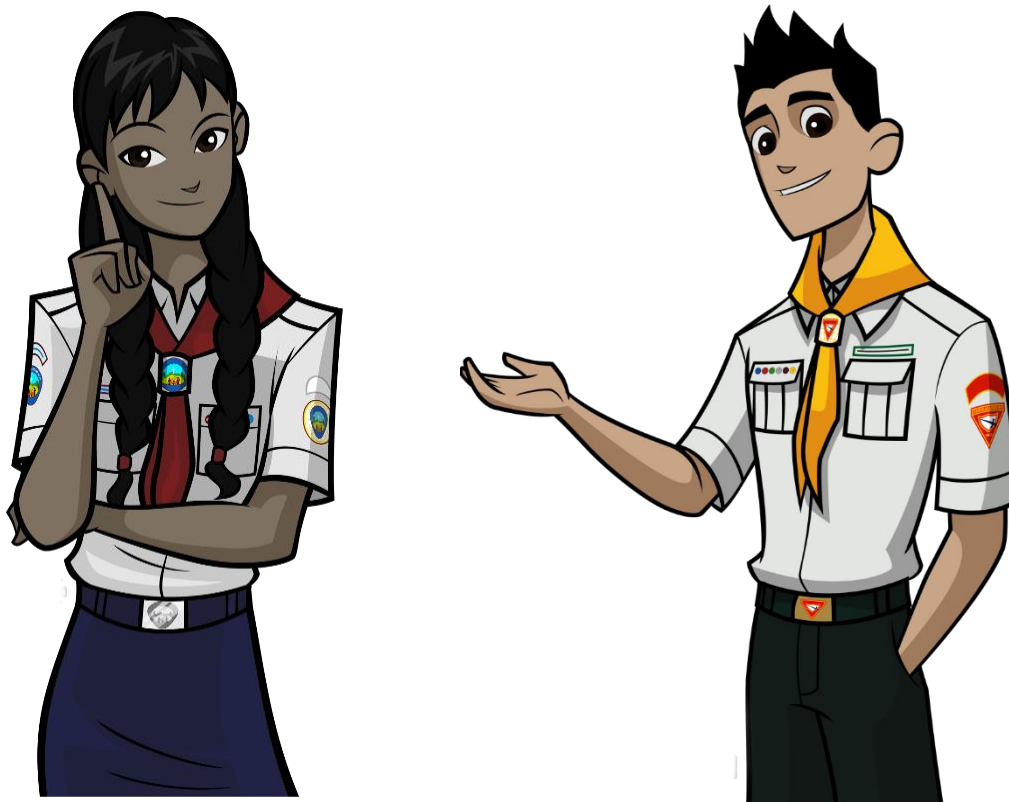
# ***EVENTOS***

# ***PRECAMPORI***

## **Entrega de Informe:**

**Entrega de Informe:** Para reportar el Precampori cada club entregará un CD, DVD o USB (llave maya) debidamente identificada que será devuelta al final del camporee, con un **SOLO** archivo en formato **PDF** con el detalle de cada evento y debe presentar mínimo 2 fotos por evento. Cada club debe entregar en secretaria en el día de la revisión de inscripción en el camporee 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 camporee. **El faltante de alguno de los puntos que se requieren en el informe será penalizado con 200 puntos.**

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



## 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 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. (deben de ir atadas por medio de amarras correctas, diagonales cuadradas, etc, bien hechas, buena presentación y bien terminadas y no con tornillos o clavos)

### 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. Debe de ser confeccionada con *materiales reciclados.*



**6. AREA DE COCINA**

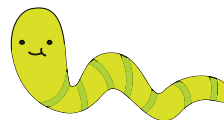
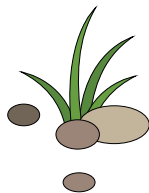
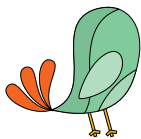
- a. Orden en la alacena y equipo de cocina.
- b. Limpieza general

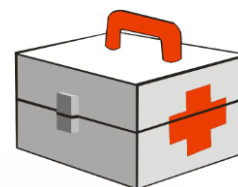
**7. BASUREROS**

- 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





## **TABLA DE EVALUACIÓN**

# **Campori Aventureros y Conquistadores**

Ministerio Juvenil Asociación Central Sur de Costa Rica Hoja de evaluación para Inspección		Se califica cada rubro del 1 al 10.		
NOMBRE CLUB:		Jueves	Viernes	Sábado
<b>Dentro de la zona de acampar</b>	a. Arreglo de Campamento.			
	b. Limpieza.			
	c. Banderas Izadas.			
	d. Banderines de Unidad.			
	e. Tendederos y cercas.			
	f. Área de herramientas.			
<b>Carpas exterior o interior</b>	a. Tensión y estacas.			
	b. Zapatos boca abajo.			
	c. Limpieza y orden de carpas.			
	d. Equipaje en el centro.			
	e. Tiendas uniforme.			
<b>Área de Primeros Auxilios</b>	a. Zona de atención.			
	b. Encargado.			
	c. Camilla de transporte.			
	c. Botiquín con tabla de medicamentos.			
<b>Área de astucias</b>	a. Zapateras.			
	b. Tendederos.			
	c. Área de herramientas.			
	d. Astas de banderas.			
<b>Área de cocina</b>	a. Orden alacena.			
	b. Orden equipo de cocina.			
	c. Limpieza.			
<b>Área de Basureros</b>	a. Biodegradable.			
	b. No biodegradable.			
	c. Vidrios y latas.			
<b>Uniforme e ideales</b>	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.			
<b>Protocolo</b>	a. Puntualidad en astas.			
	b. Informe correcto.			
	c. Uniforme completo.			
	d. Respeto			
<b>Total</b>				
<b>Informe Matutino</b>	Miembros presentes y a tiempo			
	Miembros tarde			
	Miembros en cocina			
	Miembros enfermos			
	Miembros ausentes			
	Visitas			
Total de Inscritos				
<b>Jueces:</b>				

CAMPORI A.C.S.C.R. "Llamado a Obedecer". 2019, OROTINA

# *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**



# 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.



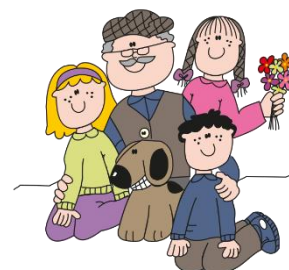
# 2. Amor al adulto mayor

**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**

**1° Lugar 1000**

**2° Lugar 900**

**3° 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.

Habrán 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 segundo por tarjeta por participante



## 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. Introducción.
3. Desarrollo.
4. Conclusión (aplicación y llamado).
5. -Expresividad (lenguaje corporal) sin exageraciones
6. -Fluidez.
7. -Creatividad: Uso de recurso visuales, o cualquier material de apoyo para su tema
8. -Uso de la Biblia (mínimo tres citas bíblicas) **debe de hacer uso de la biblia al momento de participar, no solo decir las de memoria.**
9. **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    Juan 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 3:00 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. Ejercicios y Marchas



### Objetivo:

Fortalecer la coordinación y la disciplina de los miembros del club

### Participantes:

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

### 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 aventurero 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 Aventureros.**

### 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 Aventureros** 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 Aventureros 2:00 a 3:00 minutos**



**CAMPORI A.C.S.C.R. "Llamado a Obedecer". 2019, OROTINA**



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



Club: \_\_\_\_\_  
 Juez \_\_\_\_\_

<b>RUBRO A EVALUAR</b>	<b>PUNTOS</b>	<b>Observaciones</b>
<b>A. INDICADORES PARA UNIFORME Y CANTIDAD</b>		
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>B. INDICADORES PARA BANDERAS, BANDERINES Y EXTRAS</b>		
9. Uso correcto banderas y banderines		
10. Uso correcto de materiales extra		(Pañuelo, banderines, palos, etc.)
<b>C. INDICADORES DE VOZ DE MANDO</b>		
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)
<b>D. INDICADORES PARA PASOS</b>		
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		
<b>E. INDICADORES BASICOS DE PASOS EN ORDEN CERRADO</b>		
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)
<b>F. INDICADORES EN LA FANTASÍA DE ORDEN CERRADO</b>		
28. Fantasías con los pasos de Orden Cerrado		
29. Grado de dificultad		(Cantidad de secuencias, movimientos complejos, estructuras innovadoras)
<b>30. TIEMPO</b>		
<b>TOTAL PUNTUACION</b>		

# 10. HABITOS SALUDABLES:



## HANGAR DE ALIMENTOS "QUIERO VIVIR SANO":

**Cantidad:** 4 aventureros, un masculino y un femenino de 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



# 11. 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 dramatizandolo, (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**

**1º Lugar 500**

**2º Lugar 400**

**3º Lugar 300**

**Participación 100**

# 12. 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.



# 13. Natación

## Participantes:

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

**Procedimiento:** 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. 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.



# 14. Carrera con zancos

**Participantes:**

4 aventureros.

un masculino y un femenino de categoría 1

un masculino y un femenino de categoría 2

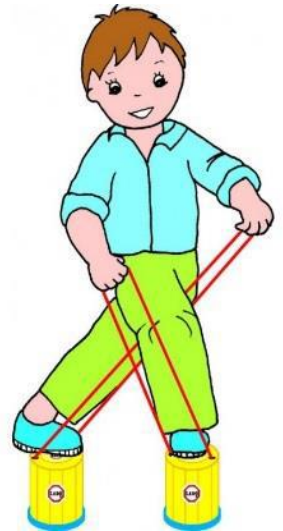
**Materiales:**

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.





# 15. 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 trabaja en equipo y saber que esta cualidad les será importante para sus futuras vidas y proyectos.

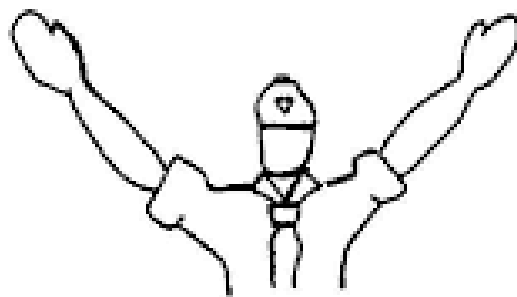
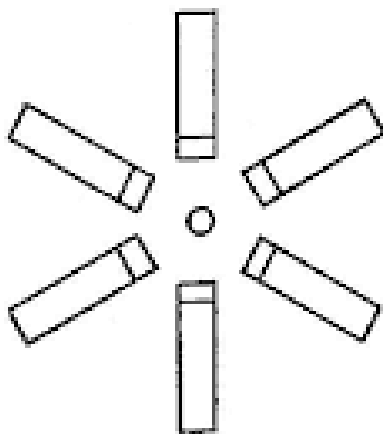
## Procedimiento:

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**

## 16. Explotando el globo con el Pie

### 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.



## 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)

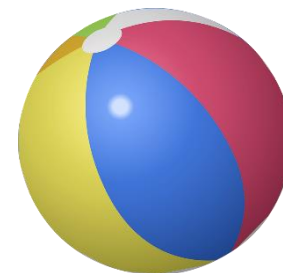
### Materiales:

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

### 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.



# 18. Carrera en sacos

**Participantes:**

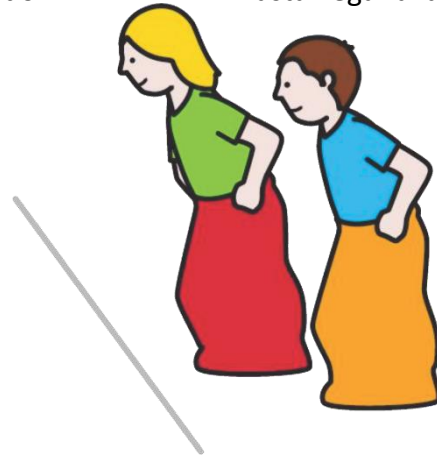
5 participantes. Dos categorías. 4-6 años y 7-9 años.

**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**  
**Campori 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. \_\_\_\_\_

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



**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 3**  
**Campori 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: \_\_\_\_\_

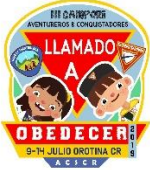




**Formulario N.º 4**  
**Campori de Aventureros "Llamado a Obedecer"**  
**A.C.S.C.R.**  
**Departamento de Jóvenes**



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



**Departamento de Jóvenes**



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**

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____



# Campori Conquistadores ACSCR 2019

## 1. UNIDAD DE AMIGOS

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

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

**Procedimiento:** Todos los miembros traerán amigos al club y formarán una unidad de amigos no bautizados. Estos participarán de las reuniones regulares y deben participar de los eventos Pre campori y también en las eliminatorias de zona y eventos en el campori (en los eventos espirituales deben portar uniforme de gala completo). La unidad de amigos será de 4 miembros mínimo a partir de 10 años en adelante. Si alguno de los amigos se bautiza antes del evento deberá incluirse en la unidad con una nota aclaratoria. Los amigos que irán en cocina no serán parte de la "unidad de amigos" ya que ellos no participarán de los eventos.

### NOTA IMPORTANTE

Los amigos se sujetan a nuestro evento. Los amigos 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.

Para tener derecho a todos los puntos se deberá presentar un informe completo (separado de la inscripción) de los amigos que contenga:

1. Nombre 2. Fecha de ingreso 3. Edades y 4. Fotos (2) de participación que incluirán en el PDF que entregarán en el Camporí.



## 2. INVESTIDURA

**Objetivo:** Fomentar el trabajo continuo en las clases progresivas

**Participantes:** Todo el club

**Procedimiento:** Cada club deberá presentar un mínimo de 3 conquistadores para ser investidos en la fecha estipulada por del departamento de jóvenes de la Asociación 28 de setiembre 2019. Se deberá presentar la información de los aspirantes en secretaria el día de la inscripción en su informe pre campori y debe de contener:

1. Nombre
2. Clase a investir
3. Fotocopia de las tarjetas de los aspirantes

### Nota:

Existe permiso para que los clubes que vienen trabajando realicen la investidura en otra fecha que no sea la asignada por la Asociación. Se podrán tomar en cuenta las investiduras realizadas a partir del 1 de enero del 2019 en adelante. Y siempre tendrán que presentar el informe con los datos que están en el punto anterior.

### 3. IMPACTO EVANGELÍSTICO

**Objetivo:** Dar a conocer el club en la comunidad

**Participantes:** Todo el club

**Procedimiento:** Participar en el programa del día mundial de la juventud 2019. Se hará un modelo de camiseta y cada club podrá hacer el color que guste.



### 4. TELETÓN

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

**Participantes:** Iglesia.

**Procedimiento:** El club podrá 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 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 PDF que se entregara en el campori.



## **EVENTOS ESPIRITUALES**

Creed en  
Sus Profetas

### **5. CREED EN SUS PROFETAS**

**Objetivo:** Fomentar el estudio de la Biblia y el don profético.

**Participantes:** 2 Conquistadores M1 y F2 o M2 y F1

**Procedimiento:** Se aplicará un examen tipo antorcha sobre 1 Samuel del capítulo 26 al capítulo 31 y Hechos de los Apóstoles (Espíritu de Profecía) los capítulos 39 y 40. Estos son los capítulos que se estarán estudiando al tiempo del camporee. Versión de la Biblia: Reina Valera 1995.

### **6. PREDICACIÓN**

**Objetivo:** Impulsar el talento de los conquistadores

**Participantes:** 1 conquistador cualquier categoría



**Procedimiento:** Cada participante 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.

**Nota:** Si es visita y participa en este evento debe cumplir con el uniforme oficial.

**Evaluación: Uniforme Completo** (Según el último manual).

**Estructura:** Una oración, Introducción, Desarrollo (Puntos Principales) y Conclusión (incluyendo aplicación y llamado).

**Expresividad (lenguaje corporal).** Sin exageraciones

**Creatividad** (uso de recursos visuales)

**Uso de la Biblia** (mínimo 3 citas bíblicas)

**Tiempo** 5:00 a 7:00 minutos *(Si se pasa o le falta tiempo se penalizará con 5 puntos).*

**Tema:** "LLAMADO A OBEDECER"

### **Fechas de Eliminatorias:**

**Zona 1:** 22 de junio 2019

**Zona 2:** 29 de junio 2019

**Zona 3:** 08 de junio 2019

**Cartago:** 15 de junio 2019

Las ubicaciones y horarios de estas eliminatorias se estarán anunciando a través de los medios oficiales de comunicación del Departamento de Ministerios Juveniles de la Asociación Central – Sur de Costa Rica.

**PARTICIPARAN LOS 2 MEJORES DE CADA ZONA**

## **7. EL SALÓN DE LA FE**

**Objetivo:** Aumentar el conocimiento de los personajes bíblicos

**Participantes:** Todo el club.

**Materiales:** Vestimenta de los personajes

**Procedimiento:** Cada club deberá elegir un personaje del capítulo 11 de hebreos, y deberá desarrollar un dialogo donde escenifiquen lo que el capítulo de la Biblia menciona sobre el mismo. A la orden del juez iniciará el desarrollo del dialogo, y terminará quedando todos inmóviles. Todos los personajes estarán inmóviles hasta que le corresponda participar, y una vez que haya participado, podrá seguir moviéndose, pero sin hablar, el personaje principal, será quien inicie el dialogo dando la bienvenida y mencionando su nombre. Así también dará las palabras finales.



**Ejemplo:** Hola bienvenidos, mi nombre es Abraham, soy parte del salón de la fe, Jehová me llamo estando yo en Harán y me prometió una tierra donde fundaría una gran nación, a través de una descendencia que sería por medio del hijo de la promesa, y este nacería de mi esposa Sara. (Señalándola, comienza a moverse) bienvenidos a su humilde casa, Jehová nos prometió un hijo, y al ver que el tiempo pasaba, creí que sería bueno darle a mi esposo una de mis siervas, para que nos diera un hijo y le di Agar, (Señalándola, comienza a moverse) les di el hijo que esperaban y después me expulsaron a mi suerte, junto con mi hijo Ismael, (Señalándolo, comienza a moverse) Yo soy el hijo mayor de Abraham mi padre, por lo tanto soy el primogénito, sin embargo no me aceptaron como tal, porque un día, Sara quedo en cinta y dio a luz a mi hermano Isaac, (Señalándolo, comienza a moverse). etc....

**TIEMPO:** 5:00 – 6:00 Minutos.

**EVALUACIÓN:** del 1 al 10.

**ITEM:** Vestimenta, Dialogo apegado al texto bíblico, Sincronización de personajes y tiempo.

### **Fechas de Eliminatorias:**

**Zona 1:** 22 de junio 2019

**Zona 2:** 29 de junio 2019

**Zona 3:** 08 de junio 2019

**Cartago:** 15 de junio 2019

Las ubicaciones y horarios de estas eliminatorias se estarán anunciando a través de los medios oficiales de comunicación del Departamento de Ministerios Juveniles de la Asociación Central – Sur de Costa Rica.

**PARTICIPARAN LOS 2 MEJORES DE CADA ZONA**

## **EVENTOS TÉCNICOS**

### **8. MESA COMEDOR DE CUATRO PATAS**

**Objetivo:** Repasar las destrezas de los conquistadores en la elaboración de muebles de campamento con los amarres necesarios

**Participantes:** 8 conquistadores (2 por categoría)

#### **Materiales**

- 4 bambú o palos de 3,5 metros
- 6 bambú o palos de 2,5 metros
- 2 bambú o palos de 1,5 o 2 metros (para base del marimbeado) como el club lo desee
- Mínimo 7 bambú o palos para el marimbeado según el tamaño de la mesa que usaran
- Cuchillo
- Cuerdas
- 4 botellas de 1 1/2 o de 2 litros mínimo para agua



#### **Amarres**

- 1 amarra redonda de 4 postes
- 2 marimbeado
- 16 cuadrados (diagonales de construcción)
- **NOTA:** Cada amarre cuadrado debe tener mínimo 3 vueltas o máximo 4

**Procedimiento:** Los materiales se colocarán en la zona asignada y al pitar el equipo de trabajo correrá al lugar y allí construirá la mesa de comedor similar a la mesa de la imagen. Debe tener la forma parecida a la imagen no se aceptará otra estructura, las dimensiones de la mesa son a la creatividad del equipo. En la mesa deben poder sentarse mínimo 4 personas adultas y los amarres colocados como lo indica la imagen. Al terminar el tiempo o antes la mesa debe ser llevada a la línea de salida donde se detendrá el tiempo.

**Tiempo:** Al sonar el pito cada club tendrá un máximo de 20 minutos para realizar la mesa.

## 9. PAN DE CAZADOR

**Objetivo:** Aumentar las destrezas de los conquistadores

**Participantes:** 6 conquistadores 3 por categoría de edad (independiente del género)

**Material:** Harina, sal, agua, mantequilla, vainilla, leña, cerillos, varitas (se puede usar equipo para amasar)

**Procedimiento:** 3 conquistadores, realizarán una fogata para hacer suficientes brasas en la cual cocinarán el pan de cazador, mientras esto sucede los restantes preparan la masa para el pan, una vez lista la masa, la enredarán sobre las varas previamente preparadas, posteriormente las pondrán en las brasas, hasta que estén bien cocidas y listas para comer. Presentaran 3 piezas de pan como mínimo. El evento termina cuando los panes estén cocidos y entregados al juez.

### Evaluación 1 al 10

Participantes como lo indica el manual

Fogata (incluyendo limpieza del lugar al final)

Horneado correcto (cocción)

Piezas de pan (número de piezas presentadas)

**Tiempo** 30 minutos

### Masa

Prepara la masa mezclando la harina con agua, sal, vainilla y mantequilla. Bate hasta que la mezcla quede espesa. **Esto es opcional**, si te gusta el queso crema es buen momento para agregar un poco. Esto levantara el sabor, dando un toque especial.



### Buscar ramas

Utiliza ramas largas y verdes. Lo ideal es que tengan forma de "Y" sin embargo cualquier rama nos sirve. Pela bien la vara para retirar la corteza. Con vainilla barniza la rama para evitar que se pegue el pan de cazador. También puedes utilizar mantequilla derretida. Trata de hacer una tira con la masa la cual

vamos a enrollar en la rama.

### Pon el Pan en las brasas

Acerca el pan lo más que puedas a las brasas de la fogata, recuerda jamás uses las llamas pues lo único que vas a conseguir es quemarlo. Se recomienda dejarlo aproximadamente 20 minutos, volteándolo cada 5 para que se "dore" de ambos lados





## 10. EJERCICIOS Y MARCHAS

**Objetivo:** Fortalecer la coordinación y la disciplina de los miembros del club

**Participantes:** El escuadrón debe tener 8 miembros mínimo (uno de cada categoría.)

**Materiales:** Portar como mínimo dos abanderados (estos pueden ser parte de los 8 si el club tiene pocos integrantes ó 2 adicionales si su club tiene suficientes integrantes, deben ser conquistadores), cada miembro del escuadrón debe usar el uniforme oficial JA completo de su club respectivo.



**Procedimiento:** Cada escuadrón se presentará delante de un grupo de jueces, donde cada juez evaluará de 1 a 10, según su criterio los ítem escritos en el rubro de evaluación (esta al final del evento), excepto el de uniforme y tiempo que solo será evaluado por un juez.

**El Escuadrón** se colocará en la zona de inicio al sonar el pito del encargado del evento, **EL DIRECTOR DEL ESCUADRON (QUIEN DEBERÁ SER UN CONQUISTADOR) SOLICITARÁ PERMISO PARA EMPEZAR**, AL CONSEDERLE EL PERMISO 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 (fantasía) de órdenes con movimientos básicos seguidos.



El evento será únicamente de ORDEN CERRADO, NO SE PERMITE ALZADAS NI PORRISMO. DEBEN SER ÓRDENES NACIONALES.

**Tiempo:** 4:00 a 5:00 minutos, dentro de este tiempo obtendrá los 10 puntos en este ítem, si se pasa o le falta tiempo, será penalizado con 5 puntos en este ítem.

 <div style="text-align: center;"> <b>Campori de Conquistadores</b>  <b>Departamento de Jóvenes ACSCR 2019</b>  <b>EVENTO MARCHAS DE 1 A 10</b> </div> 		
Club: _____		
Juez _____		
RUBRO A EVALUAR	PUNTOS	Observaciones
<b>A. INDICADORES PARA UNIFORME Y CANTIDAD</b>		
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>B. INDICADORES PARA BANDERAS, BANDERINES Y EXTRAS</b>		
9. Uso correcto banderas y banderines		
10. Uso correcto de materiales extra		(Pañuelo, banderines, palos, etc.)
<b>C. INDICADORES DE VOZ DE MANDO</b>		
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)
<b>D. INDICADORES PARA PASOS</b>		
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		
<b>E. INDICADORES BASICOS DE PASOS EN ORDEN CERRADO</b>		
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)
<b>F. INDICADORES EN LA FANTASÍA DE ORDEN CERRADO</b>		
28. Fantasías con los pasos de Orden Cerrado		
29. Grado de dificultad		(Cantidad de secuencias, movimientos complejos, estructuras innovadoras)
<b>30. TIEMPO</b>		
<b>TOTAL PUNTUACION</b>		

## 1 1. CÓDIGO MORSE

**Objetivo:** Desarrollar en los participantes la destreza en un lenguaje por código.

**Participantes:** 4 Conquistadores: 2 por categoría de edad.

**Material:**

1. Dos focos que puedan ser operados en forma intermitente con la mano.
2. Papel y lapicero DE TINTA (NO LAPIZ)

**Descripción:**

El mensaje a ser transmitido se entregará en un sobre encerado en el lugar y momento del evento.

Enviarlo con foco en la noche y escribir mensaje.

LETRAS			
A	••	H	••••
B	••••	I	••
C	•••••	J	•••••
D	•••	K	••••
E	•	L	••••
F	••••	M	••••
G	••••	N	•••
		O	•••••
		P	•••••
		Q	•••••
		R	••••
		S	••••
		T	•••
		U	••••
		V	•••••
		W	•••••
		X	•••••
		Y	•••••
		Z	•••••
NÚMEROS			
1	••••••	6	•••••
2	••••••	7	•••••
3	••••••	8	••••••
4	••••••	9	••••••
5	••••••	0	••••••
SIGNOS DE PUNTUACIÓN		SIGNOS DE TRANSMISIÓN	
Dos puntos	••••••	Error	••••••••
Coma	••••••	Esperar	••••••
Punto y coma	••••••	Fin de mensaje	••••••
Interrogación	••••••		
Comillas	••••••		

## **EVENTOS FÍSICOS**

### **12. ENCOSTALADOS CON VENDAS**

**Objetivo:** Ayudar en la destreza motora de los jóvenes

**Participantes:** 2 Conquistadores, Mixtos. 1 x categoría.

**Materiales:** 2 Sacos con costuras para unirlos, una venda.

**Procedimiento:** Distancia 20 metros.

Los dos conquistadores se ubicarán en la línea de salida uno de los conquistadores con los ojos vendados, al silbatazo saldrán **saltando** a una distancia de 10 metros a esta distancia habrá un bordón y darán la vuelta los conquistadores recorrerán 10 metros saltando al regresar a la meta. Si se caen **regresaran** al lugar donde se caen. Habrá un juez en la meta para medir el tiempo y un juez donde está ubicado el bordón para verificar que los conquistadores dieron la vuelta de la manera correcta. Este evento se evaluará por tiempo. Se penalizará al club que invade carril con 5 segundos, el club que no salte y use otro método para avanzar quedara descalificado, el club que aun cuando se cayó no regresa al lugar donde cayó y avanza se penalizara cada caída con 5 segundos.



### **13. CARRERA CON OBSTÁCULOS**

**Objetivo:** Poner a prueba a los Conquistadores en diversos obstáculos donde se evaluará la destreza y la labor de equipo y demostrar sus habilidades al tratar de alcanzar sus objetivos comunes y para salir adelante ante un suceso imprevisto.

**Participantes:** Ocho (8) Conquistadores, dos (2) de cada categoría.

**Nota:** Cada conquistador que nadará **DEBE** tener la especialidad NATACION 1.

**Procedimiento:** A la hora indicada el Club asignado deberá presentarse a la meta donde irán sorteando los diferentes obstáculos que se dirán en el orden correspondiente, debiendo para ello hacerlo en forma perfecta y como un solo equipo. En cada obstáculo deberán pasar todos juntos al siguiente, o sea no podrán pasar de un obstáculo a otro hasta tanto todos los integrantes no hayan terminado de pasar el anterior ya que el recorrido debe hacerse como trabajo en equipo. A la meta deben entrar todos los componentes del Club. Cada grupo será lanzado con un intervalo de cuatro

(4) 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 Camporí una hora antes del evento. La noche antes de la carrera se hará la rifa correspondiente del orden de salida. Ningún masculino podrá participar de este evento sin camisa con excepción de la piscina.

Los OBSTÁCULOS son los siguientes:

1-) **PISCINA:** "EL RESCATE" Cada equipo se presentará a la piscina en forma adecuada para nadar y se colocarán en la parte de afuera donde es más profundo. Al pitazo dos (2)

Conquistadores se lanzarán al agua, allí habrá un colchón inflable con una cuerda de arrastre, donde se subirán otros dos (2) Conquistadores. Los primeros dos (2) Conquistadores irán nadando en el estilo que deseen hacia el otro extremo de la alberca por 25 metros y halando por la cuerda el colchón con los dos (2) Conquistadores. Al llegar al otro extremo se juntarán los cuatro. Dos de ellos llevarán por fuera y caminando, el colchón a los otros quienes harán el mismo procedimiento hasta llegar al final, pudiendo así continuar los 8 integrantes al siguiente obstáculo. Allí se cambiarán de ropa y pondrán los zapatos de carrera. Los participantes pueden en vez de nadar caminar dentro de la piscina. Los Conquistadores deben llegar a la meta encima del colchón. No deberán caer del mismo, caso de hacerlo deberán subirse al colchón y continuar.



2-) **TOBOGÁN CON AGUA Y JABÓN:** El grupo de ocho (8) competidores deberá escalar el tobogán rojo que tendrá agua con jabón, en la forma que escojan, pero no deberán asirse de las orillas del mismo, ni de las estacas, deberán quitarse los zapatos y llevarlos con ellos, en ningún momento los pueden lanzar hacia adelante. Si algún participante se cae deberá iniciar de nuevo. Una vez pasado éste obstáculo deberán ponerse los zapatos para continuar el recorrido.

3-) **ARAÑA CON BARRO:** Al llegar a este obstáculo deberán ir pasando de uno en uno por debajo de la araña sin tocar la parte superior, caso de tocar deberán pasarlo de nuevo los que fallaron. La forma de atravesar la araña será en posición de acostados, o sea de espalda (boca arriba). La araña tendrá un piso de barro.



4-) **LOS TRINEOS:** Se harán 2 trineos de cuatro personas cada uno, los cuales harán un viaje de 20 metros. Queda a criterio de cada club la integración de cada trineo.

5-) **ESCALANDO EL ÁRBOL:** Cada club deberá ascender a un árbol por medio de una escalera de mecate y madera, caminará por el árbol y bajarán de él por medio de una cuerda (no se pueden tirar del árbol, hay que bajar por la cuerda). En el obstáculo se tendrá a disposición de los Clubes 8 cascos de seguridad los cuales deben usar **sin excepción** los participantes. **SIN CASCO NO PUEDEN PARTICIPAR** y al bajar del árbol deben entregarlos al Juez encargado y se tomará nota del no uso de parte de alguno, sin responsabilidad alguna de los organizadores por la negativa del Club a utilizarlos.



6-) **PÉNDULO:** Al llegar a este obstáculo deberán subir a unas llantas que estarán en el suelo. Habrá cuatro (4) cuerdas de mecate, que estarán amarradas y colgadas a un árbol o barra. Los primeros cuatro las tomarán luego se balancearán sin caerse de las llantas para lanzarse hacia adelante a manera de un péndulo, hasta otras llantas del otro lado. Luego estos primeros pasarán, las cuatro cuerdas a los cuatro segundos participantes que harán el mismo procedimiento que los primeros. La distancia a saltar, entre llantas es de 2:50 metros (dos metros cincuenta centímetros). Los participantes no podrán asirse alrededor de sus manos la cuerda, para evitar accidentes.

7-) **PILOTES Y ARBOLEDA CERRADA:** Los integrantes del Club atravesarán varios pilotes colocados en el suelo a una distancia prudencial, luego seguirán su camino a través de una especie de arboleda cerrada hasta terminar.



8-) **ARRIBA-ABAJO:** Al llegar a ese obstáculo el Club se encontrará con 6 vallas, 3 de una altura de 60 centímetros y 3 de una altura de 80 centímetros intercaladas a 2 metros de distancia una de otra o sea la primera de 60, la segunda a 80, la tercera a 60, la cuarta a 80, la quinta a 60 y la sexta y última a 80 de altura. Todas tienen un metro de ancho, por lo que el Club deberá ir pasando de uno en uno. ¿Cómo se pasan las vallas?: el participante llega a la de 60 de altura y pasa agachado de pecho, luego se para, camina 2 metros y salta o brinca la de 80, luego camina dos metros y pasa de pecho la de 60 y luego camina dos metros y brinca o salta la de 80 y así hasta terminar. Sea las de 60 de altura las pasa agachado de pecho y las de 80 de altura las brinca o salta. Si mueve alguna valla de su lugar o la bota, pierde puntos.

9-) **PUENTE EQUILIBRIO EN ZIG-ZAG:** Cada grupo irá pasando el puente en zig - zag, de uno en uno sin caerse, caso de hacerlo deberá iniciar de nuevo.



10-) **PARED INCLINADA CON CUERDA:** Se deberá ascender una pared inclinada de 2.50 metros de alto (dos metros cincuenta centímetros de alto), ayudándose para ello de una cuerda. Ninguno de los participantes podrá tomar IMPULSO para escalarlo, así mismo ninguno puede bajarse tirándose, deben utilizar las barras.

11-) **MURO DE ASALTO:** El Club deberá subir un muro de 2.10 metros (dos metros diez centímetros) de altura aproximadamente por medio de una red de mecate inclinada y bajar del otro lado por sus propios medios. Ninguno de los participantes podrá tomar **IMPULSO** para escalarlo, así mismo ninguno puede bajarse tirándose, deben utilizar el mecate.



**HABRÁ ADEMÁS TRES (3) OBSTÁCULOS SORPRESA** que se conocerán el día antes del evento.

**MATERIALES:** Cada Club deberá presentar: camiseta o uniforme de competición del mismo color todos, con el nombre del club, zapatos adecuados para el evento, gorra (opcional), bloqueador, ropa adecuada para nadar en la piscina, anteojos y gorro para piscina (opcional), cascos de protección opcional.

**EVALUACIÓN:** Este evento se evaluará primero por puntos. Cada obstáculo realizado en forma perfecta tiene un valor de diez (10) puntos. Cada obstáculo infringido tiene una penalización de tres (3) puntos. En caso de empate en puntos se definirá por tiempo.

**TIEMPO:** Este evento iniciará y cada cuatro (4) minutos se dará la orden de salida para otro club hasta terminar con todos. Si un Club no estuviere en la meta de salida a la hora que le ha sido asignada perderá su derecho a participar. Al iniciar cualquier obstáculo, el Club tendrá un tiempo prudencial de cinco minutos para pasarlo, si este tiempo se cumple sin que ello fuere posible el Juez dará la orden de continuar y el Club sufrirá la penalización de tres (3) puntos.

**RECUERDE:** Que la participación de sus muchachos (as) es **SU RESPONSABILIDAD COMO DIRECTOR (A)**. Si Usted no los ha preparado bien físicamente como consejo no deberían participar. **PRIMERO** está la salud de las personas antes que ganar puntos o eventos poniendo en juego su parte física y de salud.

## 14. CLASES PROGRESIVAS

**Objetivo:** Conseguir que cada participante logre cumplir con un requisito de la tarjeta progresiva que está sacando.

**Procedimiento:** Cada participante se presentará con el material requerido para obtener la firma del requisito que se solicitó.

Los participantes serán distribuidos conforme a su clase progresiva inscrita y en la zona el instructor indicará el desarrollo de evento donde se le enseñará el requisito, para lograr la firma debe participar todo el tiempo del evento y haber elaborado lo que le solicitó el instructor.



### AMIGO

**REQUISITO DE TARJETA:** Actividades al aire libre, requisito núm. 6 denominado Rastro y pista.

**MATERIALES POR ASPIRATE:** una tabla, 5 hojas en blanco, las copias de las pistas que trae el manual y lapicero.

### COMPAÑERO

**REQUISITO DE TARJETA:** Actividades al aire libre, requisito número 3, Nudos y amarras.

**MATERIALES POR ASPIRATE:** una cuerda de 2 metros de algodón y 4 palos de escoba de 20 cm.

### EXPLORADOR

**REQUISITO DE TARJETA:** Actividades al aire libre, requisito núm. 4, Mapa topográfico.

**MATERIALES POR ASPIRATE:** 5 hojas en blanco, una tabla para escribir, lápiz, borrador, un mapa topográfico, una brújula, un transportador.

### ORIENTADOR

**REQUISITO DE TARJETA:** Actividades al aire libre, requisito núm. 1 y 2. Fuego Reflector y la mochila.

**MATERIALES POR CLUB: EQUIPO MOCHILA:** Un salveque de mochila para pernotar 2 noches con 3 mudadas en bolsas, equipo de aseo personal, capa, equipo de primeros auxilios personal, foco, comida para dos personas, bolsa de dormir, Biblia, cuaderno de apuntes, botella de agua de mano, lo que sienta necesario llevar.

**MATERIALES PARA FUEGO POR CLUB:** Lamina o elemento para reflejar el calor, yesca, 4 piedras, troncos necesarios para la pared reflectora, caja de fósforos, madera como combustible.

### VIAJERO

**REQUISITO DE TARJETA:** Actividades al aire libre, requisito núm. 3, Primeros Auxilios.

**MATERIALES POR ASPIRATE:** Cuaderno de apuntes

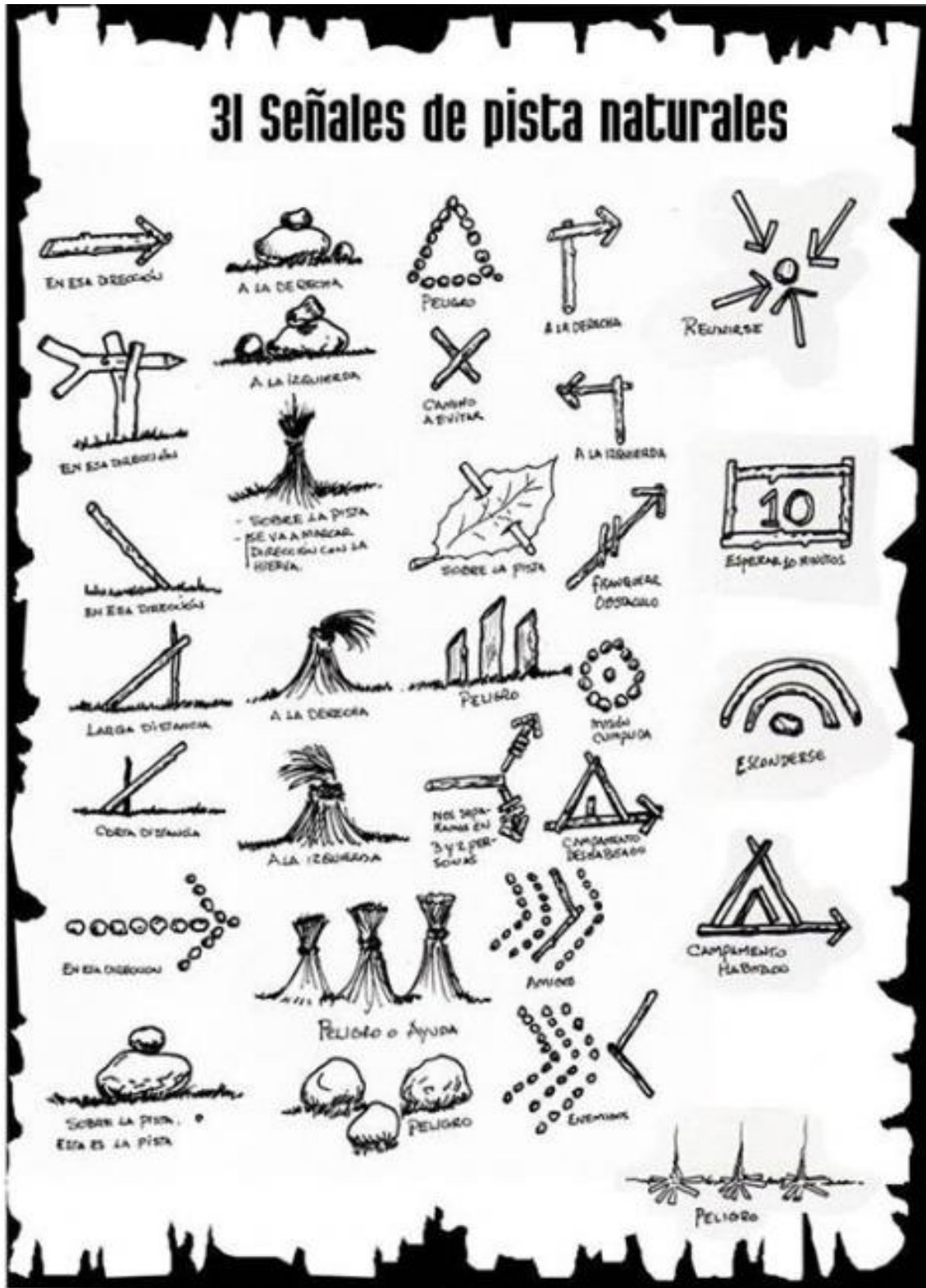
### GUIA











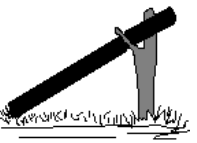
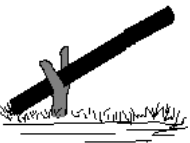

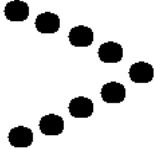



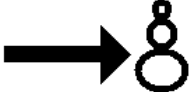


**REQUISITO DE TARJETA:** Actividades al aire libre, requisito núm. 3, Objeto de amarres y cuerdas.

**MATERIALES POR ASPIRATE:** debe escoger una astucia a realizar con anterioridad y traer los palos de escoba suficientes y cuerdas suficientes para realizarlo en el lugar del evento



# ANEXOS



 <p>Inicio de la Pista</p>	 <p>Fin</p>	 <p>Misión Cumplida</p>	 <p>Este es el camino (2 piedras)</p>	 <p>Sobre la Pista</p>
 <p>Gavilla marcando la pista</p>	 <p>Esperar 10 Minutos</p>	 <p>Mensaje escondido a 5 pasos</p>	 <p>En esta dirección (Palos)</p>	 <p>En esta dirección (horqueta)</p>
 <p>Lejos de aquí</p>	 <p>Cerca de Aquí</p>	 <p>A 4 Kilómetros</p>	 <p>En esta dirección (Piedras)</p>	 <p>Doblar a la derecha (si la piedra está a la izquierda: doblar a la izquierda)</p>
 <p>Doble a la izquierda o derecha, según marque el ramo</p>	 <p>En la dirección de la rama doblada</p>	 <p>Peligro</p>	 <p>Obstáculo que franquear</p>	 <p>En esta dirección (2 horquetas)</p>

Formulario N° 1

**Campori Conquistadores "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° 2

**Campori Conquistadores "LLAMADO A OBEDECER"**  
**A.C.S.C.R. Departamento de Jóvenes**





LISTA DE ASEGURADOS

Anote el nombre con los 2 apellidos

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

**Formulario N.º 3**  
**Campori de Conquistadores "Llamado a Obedecer"**  
**Departamento de Jóvenes A.C.S.C.R.**

<b>Campori de Conquistadores "Llamado a Obedecer"</b>	
<b>A.C.S.C.R.</b>	
<b>Departamento de Jóvenes</b>	
	
CLUB: _____	IGLESIA: _____
DISTRITO: _____	ZONA: _____
PASTOR: _____	
JUEZ O JUECES:	
NOMBRE: _____	TEL. _____ G.M. SI ___ o NO___
NOMBRE: _____	TEL. _____ G.M. SI ___ o NO___

<b>Campori de Conquistadores "Llamado a Obedecer"</b>	
<b>Departamento de Jóvenes</b>	
<b>Boleta de Penalización</b>	
	
IGLESIA: _____	JUEZ: _____
DIRECTOR: _____	PUNTAJE: _____
DESCRIPCIÓN DE FALTA:	
_____	
_____	
RESOLUCIÓN: _____	
_____ DIRECTOR TRI: _____	

**Camporí de Conquistadores "Llamado a Obedecer"**

**A.C.S.C.R.**

**Departamento de Jóvenes**



BOLETA PARA EL EVENTO \_\_\_\_\_

Nombre del Club: \_\_\_\_\_ Iglesia: \_\_\_\_\_

**Nombre de los participantes**

---

---

---

**Nota:** Como director certifico que los inscritos en este evento cumplen con las **categorías y requisitos** que el evento requiere por tanto procedo a firmar \_\_\_\_\_ No se aceptará ninguna boleta sin firma.

**Camporí de Conquistadores "Llamado a Obedecer"**

**A.C.S.C.R.**

**Departamento de Jóvenes**



BOLETA PARA EL EVENTO \_\_\_\_\_

Nombre del Club: \_\_\_\_\_ Iglesia: \_\_\_\_\_

**Nombre de los participantes**

---

---

---

**Nota:** Como director certifico que los inscritos en este evento cumplen con las **categorías y requisitos** que el evento requiere por tanto procedo a firmar \_\_\_\_\_ No se aceptará ninguna boleta sin firma.

**2° Bicampori "Llamado a obedecer"**  
**Departamento de Jóvenes**  
**Boleta de APELACIÓN DE EVENTO**

IGLESIA: \_\_\_\_\_ DIRECTOR: \_\_\_\_\_

EVENTO: \_\_\_\_\_ HORA APELACIÓN: \_\_\_\_\_

ENCARGADO EVENTO: \_\_\_\_\_ HORA DEL SUCESO: \_\_\_\_\_

DESCRIPCIÓN DE FALTA:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

RESOLUCIÓN: \_\_\_\_\_

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

**2° Bicampori "Llamado a obedecer"**  
**Departamento de Jóvenes**  
**Boleta de APELACIÓN DE EVENTO**

IGLESIA: \_\_\_\_\_ DIRECTOR: \_\_\_\_\_

EVENTO: \_\_\_\_\_ HORA APELACIÓN: \_\_\_\_\_

ENCARGADO EVENTO: \_\_\_\_\_ HORA DEL SUCESO: \_\_\_\_\_

DESCRIPCIÓN DE FALTA:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

RESOLUCIÓN: \_\_\_\_\_

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

**MINISTERIO JUVENIL  
ASOCIACIÓN CENTRAL SUR DE COSTA RICA**

