

UNIÓN CENTROAMERICANA SUR



III CAMPOREE DE GUÍAS MAYORES

UNION CENTROAMERICANA SUR

NICARAGUA 30 MARZO - 4 ABRIL 2010

INDICE

Portada	1
Índice	2
Mensaje de directores	3
Personal administrativo	3
Objetivo general	4
Inscripciones	5
Acampantes por campo	5
Participantes	5
Jueces	5
Viaje	6
Campamento	6
Lugar de compras	7
Reglamento de Camporeé	7
Servicio de enfermería	8
Otros eventos	8
Eventos espirituales	9
Eventos Recreativos	10
Eventos técnicos	15
Formulario de inspección	27
Tabla de eventos	28
Hoja de inscripción	29

Apreciados colegas guías mayores, jueces, grupos de apoyo e invitados.

Les saludo en el gozo de nuestro Señor Jesucristo al poner en sus manos el manual para nuestro Camporeé de Guías Mayores de la Unión Centroamericana Sur **INVENCIBLES CON SU PODER.**

Nuestro Camporeé se realizará del martes 30 de marzo al sábado 4 de abril del 2010 en el campamento scouts en Masaya Nicaragua. Se abrirá el campamento desde el domingo 28 de marzo para aquellos que desean instalarse, no habrá ningún tipo de servicio médico u otro servicio propiamente de la administración del campamento hasta el día de la inauguración. El lunes 29 de marzo se dispondrá para hacer un tour y el martes de las 2pm-5pm será la inscripción y entrega de informes de las actividades precamporee.

Anticipamos un Camporeé de mucha alegría, participación y encuentro social internacional.

El Camporeé será por clubes, no se aceptará un mega club por misión, como está especificado en este manual los clubes oscilarán entre 20 y 40 miembros, se puede inscribir un club ya sea de iglesia de distrito o de zona. Cada club deberá traer su rótulo con su nombre y el campo que representa, a fin de identificar a su campamento.

Les insto a leer todas las páginas de este manual, pues de lo contrario podría afectar a su club por falta de información, los eventos precamporee son tan importantes como los eventos del Camporeé propiamente dicho.

Desde hoy en nombre del Departamento de Ministerio Juvenil y la Administración de la Unión Centroamérica Sur, les doy la más sincera y cordial bienvenida a nuestro gran Camporeé de Guías Mayores de la Unión Sur Centroamericana **Invencibles con su poder.**

“Nuestro jóvenes enfrentan duras pruebas y tentaciones a diario y por doquier, pero confiamos que seremos invencibles siempre y cuando los enfrentamos con el poder de Jesucristo.

Pr Earnal Scott
Director del Ministerio Juvenil
Unión Centroamericana Sur

NICARAGUA, 30 DE MARZO – 4 DE ABRIL 2010

CAMPOREE DE GUIAS MAYORES DE LA UNIÓN CENTROAMERICANA SUR

“INVENCIBLES CON SU PODER”

PERSONAL ADMINISTRATIVO DEL CAMPOREE

Director de Jóvenes de la Unión Centroamericana Sur Pr. Earnal Scott

Director de Jóvenes de los campos de la Unión Centroamericana Sur.

Asociación Panameña	Pr. Manuel Ancheta
Asociación Central Sur de Costa Rica	Pr. Mauricio Canales
Misión de Nicaragua	Pr. Ramón Gómez
Misión Occidental de Panamá	Pr. Félix Chávez
Misión Norte de Costa Rica	Pr. Michael Castro
Misión Noroccidental de Nicaragua	Pr. Harif Serrano
Misión Central de Panamá	Pr. Ricardo Olivares
Misión Caribe de Costa Rica	Pr. Jewel Jolly

Asociación General	Pr. Jonatan Tejel
División Interamericana	Pr. Bernardo Rodríguez
Presidente Unión Centroamericana Sur	Pr. Wilfredo Ruiz
Secretario Unión Centroamericana Sur	Pr. Guenther García
Tesorero Unión Centroamericana Sur	Lic. Silas Martínez
Departamentales de Zona Invitados	

INVITADOS ESPECIALES.

Pr. Jonatan Tejel, Director Mundial de los Clubes de Conquistadores.

Pr. Bernardo Rodríguez, Director de Ministerio Juvenil de la División Interamericana.

OJETIVO GENERAL

Lograr que cada Guía Mayor reafirme su fuente de fortaleza, victoria y poder sobre las tentaciones en el poder de Jesucristo.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Proveer la oportunidad para que cada Guía Mayor tenga un encuentro social cristiano.
2. Lograr que cada Guía Mayor tenga una experiencia internacional de clubes.
3. Fortalecer el aspecto físico, social mental y espiritual de cada Guía Mayor por medio de sus fortalezas y destrezas en el Camporeé.
4. Proporcionar a cada Guía Mayor la oportunidad de tener un encuentro con Dios y sus semejantes en medio de la naturaleza.
5. Motivar al Guía Mayor al servicio en su iglesia y su comunidad.

INSCRIPCIONES

La inscripción al Camporeé se hará de la siguiente manera:

1. Cada club se inscribirá en su respectiva misión o asociación
2. La cuota de inscripción será por el monto de \$10 la cual deberá ser depositada en la tesorería de cada misión o asociación que representa, esta cuota debe de ir acompañada con la hoja de inscripción.
3. Todos los acampantes deberán estar registrados en las oficinas de la Unión del Sur con sus cuotas canceladas a más tardar el lunes 15 de marzo del 2010.
4. La inscripción va acompañada de un seguro, por favor consulte con su campo local.
5. Los clubes que se hayan registrado antes del 26 de febrero recibirán 250 puntos a favor de su club. (la inscripción deberá estar completa y cancelada sin excepción)

NÚMERO DE ACAMPANTES POR CAMPO LOCAL

1	Misión Central de Nicaragua	500
2	Misión Experimental de Nicaragua	400
3	Asociación Central de Costa Rica	250
4	Misión Norte de Costa Rica	350
5	Misión del Caribe de Costa Rica	200
6	Asociación de Panamá	250
7	Misión Occidental de Panamá	400
8	Misión Central de Panamá	200

PARTICIPANTES

Los participantes serán jóvenes de 16 – 100 años. (Se aceptará un Guía Mayor que cumple los 16 años entre enero y junio del 2010 para probar con pasaporte o cédula de identidad.)

Por cada 10 Guías Mayores se permitirá un consejero y por cada 10 acampantes un cocinero.

El mínimo de Guías Mayores por club será de 20 personas y máximo 40

Nota:

- **Esta cantidad incluye el total de jueces, consejeros y cocineras.**
- **Considérese el término Guías Mayores como Investidos y Aspirantes.**

JUECES

Cada club aportará 2 Guías Mayores como jueces.

Cada noche habrá reunión de jueces, por asistir a la reunión de cada noche el club representado por ese juez ganará 25 puntos. Por presentar su pito y cronometro la primera reunión recibirá 50 puntos.

Los jueces deberán llevar lo siguiente:

- Cronómetro adecuado, no de reloj, ni de celular
- Silbato o Pito
- Lapicero
- Hoja en Blanco
- Uniforme completo
- Tabla para escribir

VIAJE

1. Cada campo local por medio del departamental de jóvenes coordinará los arreglos de transporte al Camporeé.
2. Cada campo local velará que cada acampante haya hecho los trámites migratorios respectivos. Ej. Pasaportes válidos, visas requeridas, permisos requeridos para salir del país, etc.
3. Contratar buses en buen estado mecánico.
4. Cada campo se pondrá de acuerdo con el conductor del bus ya que no podrán acampar dentro campamento.

CAMPAMENTO BOY SCOUT

Este campamento queda a 28 kilómetros de la capital en la ciudad de Masaya conocida antiguamente como La fortaleza el Coyotepe. El campamento cuenta con 54 manzanas de terreno, campo para acampar, 68 baños y 68 servicios sanitarios también cuenta con tanque con capacidad de 20,000 galones de agua, luz eléctrica etc. La ciudad de Masaya esta a 15 minutos a pie.

El departamento de Masaya es el departamento más pequeño de Nicaragua, localizado a 20 Kms al sur de Managua con una superficie de 590 kilómetros cuadrados, sin embargo por su densidad poblacional, de 226 habitantes/km². Lo convierte en el departamento más densamente poblado país.

Constituido por diez pintorescos municipios que son los siguientes: Catarina, Tisma, Masatepe, Masaya, Nandasmo, Nindirí, Niquinohomo, San Juan de Oriente, Ticuantepe y La Concepción, siendo este último el que cuenta con mayor desarrollo de infraestructura hotelera y restaurantes. Todos gozan de gran belleza escénica, clima benigno, exuberante vegetación y profundas raíces culturales propias del mestizaje, las que se manifiestan a través de su gastronomía y artesanía.

La ciudad de Masaya Nicaragua tiene por cabecera a la ciudad del mismo nombre, ubicada a 28 Kms al sur de la capital con una población de 162.868 habitantes, ocupa una superficie de 142,6Km² con una densidad poblacional de 857 habitantes/Km², conocida como "La Ciudad De Las Flores" y también como "La Capital Del Folclor Nicaragüense" debido a la fuerza, conservación y expresión de las tradiciones y el sincretismo cultural de este pueblo.

La situación de Masaya Nicaragua hace que sea un importante nudo de comunicaciones en el transporte. Tiene una activa industria de manufactura de productos agrícolas, como tabaco (fabricación de puros) y procesamiento de fibras naturales. La producción artesanal es muy importante, se puede decir que es el centro de la artesanía nicaragüense, por eso no es de extrañar que su mercado artesanal sea el mayor del país.

Con un gran componente de cultura precolombina muy fuerte, se trabaja fundamentalmente la madera, el cuero, la cerámica, las piedras y los tejidos.

Industrialmente producen también; zapatos, productos de piel, jabón y almidón.

Al llegar a Masaya Nicaragua encontrará un pueblo donde el folclor se vive con gran intensidad, desde danzas folclóricas, gastronomía típica, festividades religiosas y populares, carnavales paganos que reviven antiguas tradiciones indígenas. Se entremezclan a lo largo del año y hacen de Masaya un destino inevitable para miles de turistas nacionales y extranjeros. Ejemplo de esto son sus fiestas anuales que se realizan cada 30 de septiembre en honor a su santo patrón San Jerónimo. Es una fiesta muy vistosa por los actos folclóricos y la cantidad de flores con que se adorna la ciudad.



LUGAR DE COMPRAS

El mercado Central de Masaya ofrece todo tipo de abarrotes y productos que pueden comprar para acampar, también hay supermercados locales como el Pali y otros.

REGLAMENTOS DEL CAMPOREE

1. Ser un Guía Mayor ejemplar.
2. Mantener un espíritu alegre, positivo, cortés y obediente.
3. Mantener en todo tiempo limpio el campamento y su zona de acampar.
4. Colaborar en mantener los baños y sanitarios limpios depositando papeles en su lugar.
5. No será permitido la presencia de mascotas en el campamento ni el uso de equipos de sonido radios, walkman, discman, Games boy, ipods, etc.
6. La administración del Camporee no se hace responsable por la pérdida de cualquier dispositivo electrónico Ej. Celulares y los arriba mencionados.
7. Los Acampantes deberán estar presentes en los eventos excepto cuando se reportan enfermos o ayudando en la cocina.
8. Cada club atenderá las emergencias de salud y las graves pasarán a la enfermería del campamento para ser atendidos quienes valorarán si son llevados a la clínica de la localidad.
9. Los campantes deberán respetar los límites de su campamento asignado.
10. No está permitido el uso de joyas, brazaletes, pulseras ni anillos en el campamento y para los varones el cabello corto será requisito, de lo contrario podrá afectar el puntaje de su club.
11. No debe haber movimiento en el área del campamento después del toque de queda.

SERVICIO DE ENFERMERÍA.

1. Cada club es responsable de montar su propio servicio de enfermería procurando no olvidar algunas cosas, por ejemplo: Algodón, curitas, protección solar, repelente para insectos, gasas, analgésicos, etc.

Cada club atenderá las emergencias de salud en su campamento y las más graves pasarán a la enfermería del campamento para ser atendidos, se harán arreglos de traslado a la clínica médica u hospital, si el caso lo amerita.



EVENTOS ESPECIALES

CUARTETO MUSICAL A CAPELA

Este evento consistirá en que cada misión o asociación presentara un cuarteto y los puntos obtenidos se adjudicaran a todos los clubes cada misión tendrá libertad de seleccionar el método o forma de escoger a su cuarteto.

- Cada integrante será un Guía Mayor con uniforme.
 - El canto tiene que ser alusivo al espíritu tenaz e invencible del joven cristiano.
 - El canto será a capela o sea sin música
- Se evaluará lo siguiente:
1. Tema
 2. Armonía
 3. Introducción del canto
 4. Conclusión del canto
 5. Expresión musical
 6. Grado de dificultad del arreglo

PREDICACIÓN

Este evento consistirá en que un Guía mayor representando su campo local participara en el concurso de predicación . su tema será preparado del libro de Josué. Los puntos que obtiene este guía mayor será adjudicado a todos los clubes que representa su misión.

Condiciones: el tiempo constará de 5 a 7:00 minutos. Dentro del tiempo está incluido desde que incia el tema hasta que lo concluye. Después del tiempo máximo perderá 1 punto por cada minuto adicional. El club deberá entregar su tema de presentación por escrita en la inscripción. Por entregarlo en la inscripción recibirá 10 puntos.

Participantes: 1 Guía Mayor

Aspectos a Evaluar:

Uniforme	10 puntos
• Camisa o Blusa Blanca	
• Pantalón o Falda Verde olivo	
• Insignias Correctas	
• Pañoleta	
• Corbata o Lazo Negra	
• Faja Oficial con Hebilla de Guías Mayores	
• Medias Negras (M) ó Medias Verde Olivo (F)	
Introducción	10 puntos
Texto Bíblico	10 puntos
Ademanes	10 puntos
Contacto Visual	10 puntos
Dominio del Tema	10 puntos
Ilustración	10 puntos
Conclusión	10 puntos
Tiempo	10 puntos
Entrega de tema escrito	10 puntos



EVENITOS ESPIRITUALES

CONCURSO BÍBLICO LIBRO DE JOSUÉ

Constará de: **2 participantes por club no importa el sexo.**

Primer lugar:	700 puntos
Segundo lugar:	600 puntos
Tercer lugar:	500 puntos
Participación:	400 puntos

Será un examen escrito y se evaluará textualmente. De la versión Reina Valera 2000

HISTORIA DENOMINACIONAL

Este evento será basado en la serie el legado Adventista de tres tomos. Por George R, Knight.

- Tomo 1. Nuestra iglesia
- Tomo 2 Nuestra Identidad
- Tomo 3 Nuestra Organización.

De los tres participantes cada uno hará un examen diferente. Uno que corresponda al tomo 1 otro al tomo 2 y otro al tomo tres. El guía mayor deberá prepararse con el tomo asignado a presentar , dos personas del mismo club no podrán presentar el mismo examen. El puntaje final será la suma de los tres. Cada club podrá obtener el material de estudio en la agencia de publicaciones de su campo local.

Constará de: **3 participantes por club no importa el sexo**

Primer lugar:	700 puntos
Segundo lugar:	600 puntos
Tercer lugar:	500 puntos
Participación:	400 puntos

Será un examen escrito

GEMAS BÍBLICAS

Versión Reina Valera 2000

Constará de: **2 participantes por club no importa el sexo**

10 gemas:

Deuteronomio 5:6-21	Apoc. 14. 6- 12	Daniel 8:14
Lucas. 2:52	Eclesiastés. 12: 1	1 Samuel. 12:23
Filipenses. 4:19	Salmos. Cap. 91	Lucas. 4: 16
Proverbios. 22:6		

Primer lugar:	500 puntos
Segundo lugar:	400 puntos
Tercer lugar:	300 puntos
Participación:	200 puntos



EVENTOS RECREATIVOS

VOLLEY GLOBO

PARTICIPANTES: 1 equipo de 6 GM: 3 Masculinos y 3 Femeninos

MATERIAL:

- Tres mantas blancas de 50cm por 100cm
- 20 globos

DESCRIPCION:

- Reglas semejantes a las del volleyball
- Tiempo: 5 minutos cada tiempo.
- El globo podrá permanecer máximo 3 segundos en la manta.



HALANDO LA SOGA

PARTICIPANTE: Participan 2 equipos por club

Hombres: compuesto por 7 GM

Mujeres: compuesto por 5 GM

MATERIAL:

- Una soga de doce metros y 2 1/2 grueso.
- Tenis. **Sin ningún tipo de taco.**

No se aceptarán zapatos de futbol, ni futbol salón o béisbol.

DESCRIPCION:

1. El juez encargado del evento, colocará al equipo en el lugar asignado.
2. En el centro de la soga habrá una pañoleta amarada, el equipo que logre traspasar la pañoleta de la línea divisoria a una distancia de 4 metros del centro ganara.
3. Habrá una línea divisoria entre el área de competencia y el área del público, en caso de que algún miembro de club que no esté participando traspase el perímetro o área del evento, el club al cual representa le serán descontados 50 puntos.
4. Habrá un primer, segundo y tercer lugar por eliminatoria.



Puntajes	
Masculino	Femenino
1er Lugar: 400 puntos	1er Lugar: 400 puntos
2do Lugar: 300 puntos	2do Lugar: 300 puntos
3er Lugar: 200 Puntos	3er Lugar: 200 Puntos
Puntos de Participación: 100 Puntos	

MARATON

PARTICIPANTE:

2 GM: 1 Femenino y 1 Masculino.

MATERIAL:

- Camisetas con el nombre del club adelante y atrás y el campo que representa, Tenis.

DESCRIPCION:

- Al banderazo recorrer la distancia de 7 Km. hombres y 5 Km. mujeres hasta la meta.



Puntajes	
Masculino	Femenino
1er Lugar: 400 puntos	1er Lugar: 400 puntos
2do Lugar: 300 puntos	2do Lugar: 300 puntos
3er Lugar: 200 Puntos	3er Lugar: 200 Puntos
Puntos de Participación: 100 Puntos	

100 METROS PLANOS

PARTICIPANTE:

2 GM: 1 Femenino y 1 Masculino.

MATERIAL:

- Camiseta que identifique su club.

DESCRIPCION:

- Al pitazo corren 100 metros.
- Participarán primero las mujeres y después los hombres. El participante que llega a la meta en la menor cantidad de tiempo gana.



Puntajes	
Masculino	Femenino
1er Lugar: 400 puntos	1er Lugar: 400 puntos
2do Lugar: 300 puntos	2do Lugar: 300 puntos
3er Lugar: 200 Puntos	3er Lugar: 200 Puntos
Puntos de Participación: 100 Puntos	

CARRERA DE OBSTÁCULOS

PARTICIPANTE: 2 GM: 1Femenino y 1 Masculino

Participación por pareja

MATERIAL:

- Camiseta que identifique el club

DESCRIPCION:

_____Cada obstáculo tendrá un valor de 10 puntos.

- Pasar puente de equilibrio, si se cae pierde puntos.
- Pasar la araña de 45cm de altura del suelo. Si toca pierde puntos.
- Brincar llantas.
- Caminar la distancia de 3 metros sobre un estañón avanzando y haciendo equilibrio por 1 Guía Mayor podrá ayudar sosteniendo el estañón mientras el participante sube y inicia a rodar el estañón.
- Paso del mono a la distancia de 8 metros
- La carretilla. Una Guia mayor sostiene los pies de un guía mayormientras este camina sobre sus manos. El que camina sobre sus ,manos tiene la opción de usar guantes. El primero que llega a la meta de 25 metros gana.
- El que logra mas puntos en menor tiempo gana.

SALTO CON IMPULSO

PARTICIPANTE: 2 GM: 1 Femenino y 1 Masculino

Participación por separado

MATERIAL:

DESCRIPCION:

Acondicionar el lugar con arena.

- El guía mayor participará en dos saltos registrando la mejor marca.
- Cuando se toca la línea tope o se pasa sobre ella se considera como un intento.
- El salto se mide tomando en cuenta el ángulo recto entre la línea de tope y el punto de aterrizaje más cercano.



Puntajes	
Masculino	Femenino
1er Lugar: 400 puntos	1er Lugar: 400 puntos
2do Lugar: 300 puntos	2do Lugar: 300 puntos
3er Lugar: 200 Puntos	3er Lugar: 200 Puntos

Puntos de Participación: 100 Puntos

CARRERA DE ZANCOS

PARTICIPANTE: La participación será por pareja.

- El club podrá determinar si su participante es hombre o mujer y juntos los que lo hace en menos tiempo es el que gana

MATERIAL:

- Materiales para hacer los zancos: 2 reglas de 1.45 a 1.60 cm x 6 a 7 cm de ancho x 3 cm de grosor.
- Tuco o pedazo de madera 18-20 cm x 6-7cm x 4-5cm.
- Regla de 18-19cm x 7-8cm x 2-3cm.
- Altura donde se pone el pie 40 cm, altura del tuco o trozo de de madera 18-20 cm (parte de abajo)

DESCRIPCION:

- Llevar 2 pares de zancos.
- Al pitazo saldrá la pareja, empieza a correr el tiempo y al llegar el último a la marca se detendrá el tiempo y este tiempo será el del club.
- Recorrido 50 metros
- El resultado es por equipo de dos.
- Si el participante se cae, se levanta y continua hasta la marca. Penalización de 20 Pts por cada caída.



Puntajes	
Masculino	Femenino
1er Lugar: 400 puntos	1er Lugar: 400 puntos
2do Lugar: 300 puntos	2do Lugar: 300 puntos
3er Lugar: 200 Puntos	3er Lugar: 200 Puntos
Puntos de Participación: 100 Puntos	



EVENTOS TECNICOS

UNIRUEDA

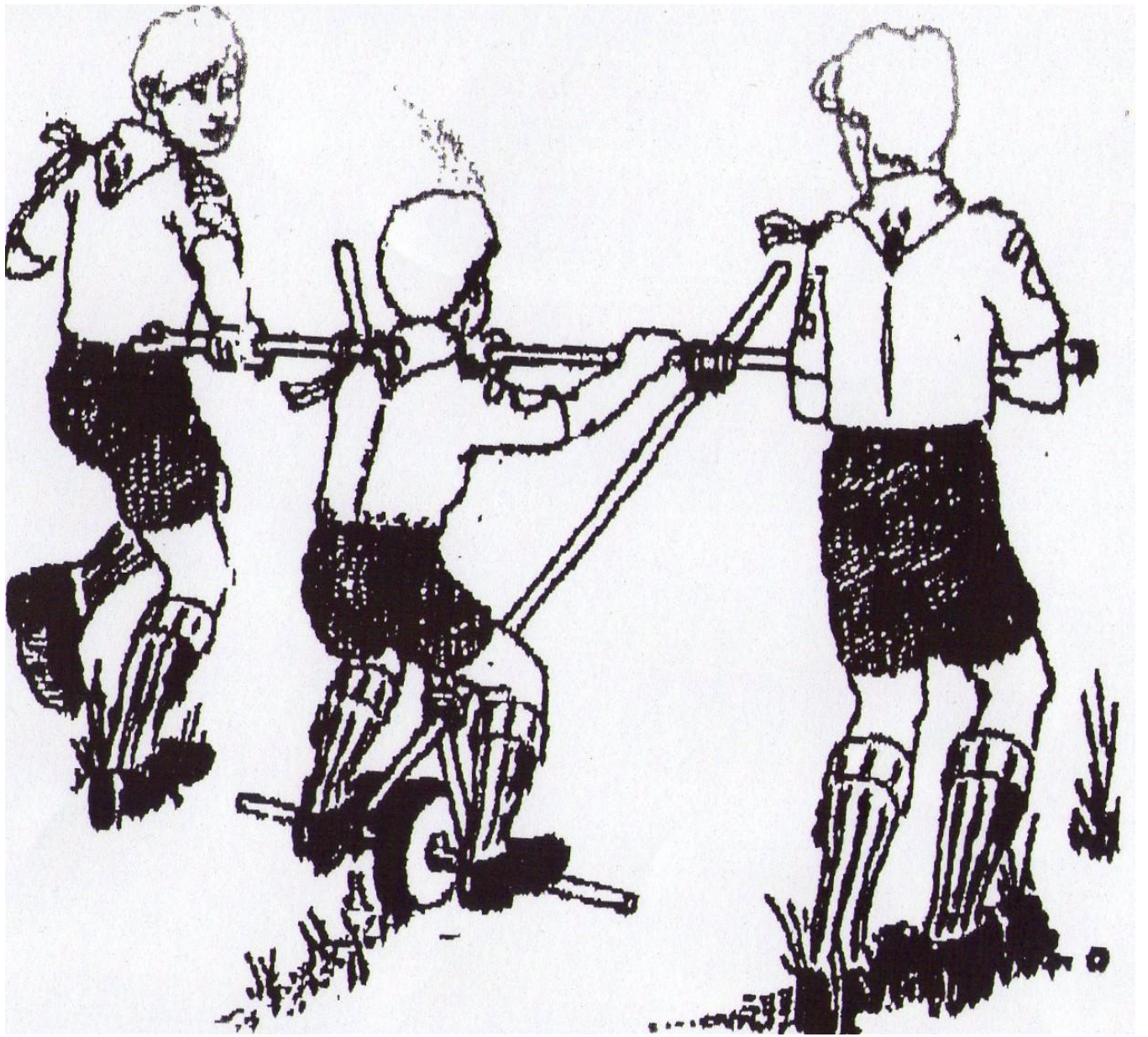
PARTICIPANTE: 4 GM: 2 Masculinos y 2 Femeninos

MATERIAL:

- Pedazo de madera de dos metros y medio de largo.
- Dos pedazos de madera de dos metros de largo.
- Un pedazo de madera de un metro de largo.
- Una rueda de madera.
- Cinco cuerdas para hacer los amarres correspondientes.
- Una banderilla para el relevo.
- El carretillo deberá ser construido con dos amarres cuadrados
- (Los de abajo) dos diagonales y una redonda.

DESCRIPCION

- Al pitazo se confeccionará un carretillo. Una vez terminado este, tres guías mayores iniciarán la carrera, uno de ellos montado en el carretillo llevando un banderín en la mano y los otros dos lo irán jalando.
- A los 50 metros de la carrera harán relevo donde bajará el guía mayor y tocará la mano del cuarto guía mayor que los estará esperando, le entregará el banderín, éste subirá al carretillo y terminará la carrera con otros 50 metros de recorrido. Al llegar entregará el banderín al juez para que éste pueda parar el cronómetro.
- El participante que va montado sobre el carretillo no podrá tocar el suelo con sus pies.
- Al finalizar el recorrido se entregara el banderín al juez
- Los puntos a evaluar serán: en las amarras la estética, fortaleza, materiales. Las amarras serán evaluadas según el manual de dirigentes de conquistadores preadolescentes y adolescentes.



PRIMEROS AUXILIOS

PARTICIPANTE: 6 GM: 3 Masculinos y 3 Femeninos

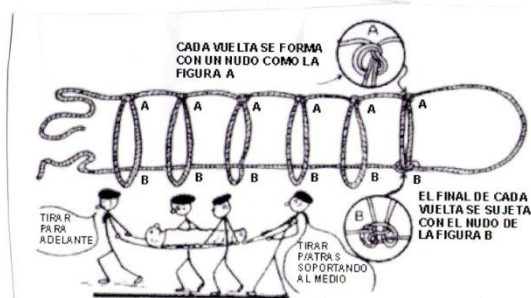
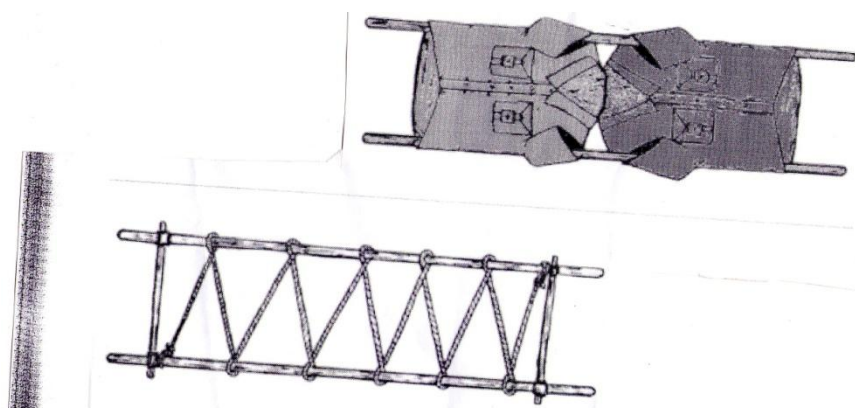
MATERIAL:

- Botiquín de Primeros Auxilios Completo
- Frazada o cobija
- Férulas rígidas
- Vendas
- Collarines
- Camilla improvisada como esta especificado en la ilustracion
- Equipo básico de protección (guantes de látex, cubre bocas, etc....)

DESCRIPCION:

- El evento será sorpresa, cada equipo de participantes deberá saber diagnosticar y dar el tratamiento respectivo a cada tipo de lesión que se les presente según sea el caso.
- El evento también constará de un examen teórico que valdrá el 30% del evento del cual participarán 2 GM del equipo.
- Cada Club deberá aportar a 3 Guías Mayores como pacientes para el evento (se aclara que no son parte del equipo que va a participar).

NOTA: Material teórico en la sección de primeros auxilios de los cuadernos de trabajo de compañero, explorador, orientador, viajero y guía. Practicar un rescate aéreo.



NUDOS

PARTICIPANTE: 12 GM 6 de cada género

MATERIAL:

- 24 pedazos de cuerda
- 10 pañuelos negros.
- 2 argollas.
- 12 pedazos de madera de un metro.

DESCRIPCION:

- Aplicar 24 nudos de los cuales 10 se harán con los ojos vendados.

Los siguientes nudos se harán con los ojos vendados.

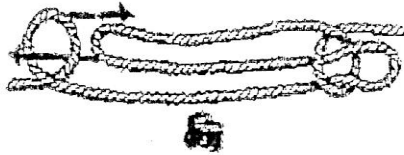
1. Margarita
2. Vuelta braza
3. Cirujano
4. Pescador
5. Rizo
6. El ocho
7. As de guía
8. Ballestrinque
9. Corredizo
10. Vuelta de tuvo

Los siguientes nudos se harán con los ojos no vendados.

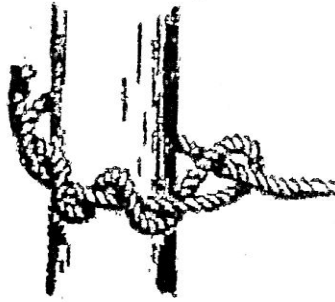
11. Cabeza turco
12. Middleman
13. Silla de bombero
14. Fugitivo
15. Dogal de vagabundo
16. Dos medios cotes
17. Balso por seno
18. Arnés de hombre
19. As de guía doble
20. Prusik
21. zarpa de gato
22. Presilla de alondra
23. Nudo de empaquetador
24. Cadena

- Los nudos deben de ser hechos al lado correcto, fácil de evaluar e indicar al juez el propósito del nudo. la argolla para el nudo se recomienda 10-20 cm de diámetro y el grosor es libre. El juez que dicta el nudo será diferente del que lo evalúa.

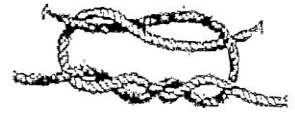
NUDO DE MARGARITA



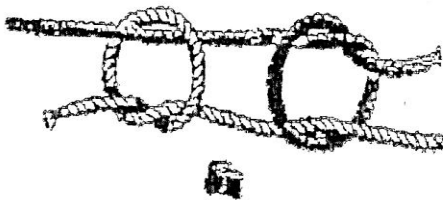
VUELTA DE BRAZA



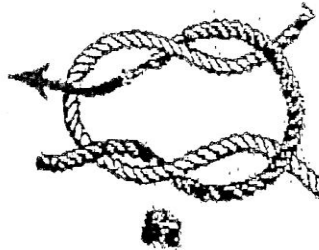
NUDO DE CIRUJANO



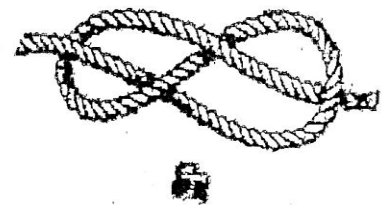
NUDO DE PESCADOR



NUDO DE RIZO



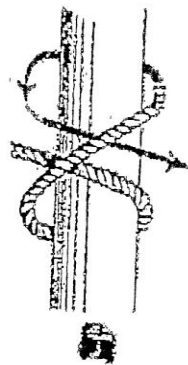
NUDO EN FORMA DE OCHO



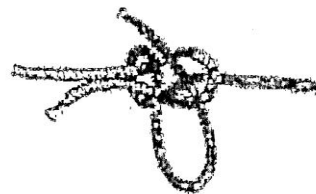
AS DE GUÍA



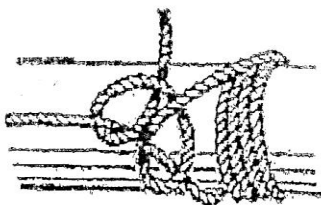
NUDO DE BALLESTRINQUE



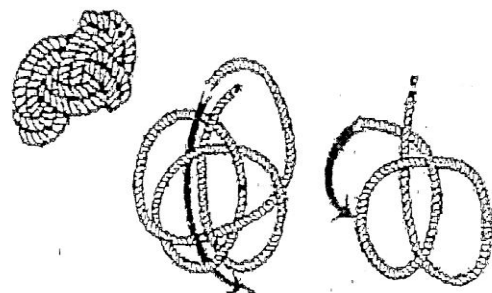
VUELTA DE ESCOTA CORREDIZO



VUELTA DE TUBO



NUDO DE CABEZA DE TURCO



NUDO DE MIDDLEMAN

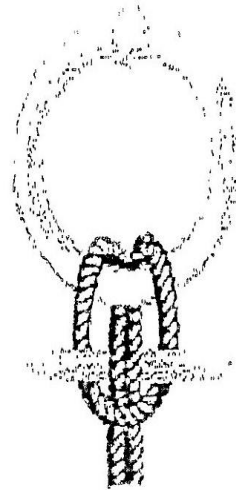


ZARPA DE GATO

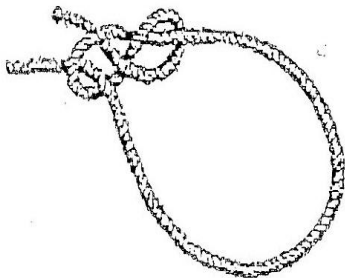


NUDO DE SILLA DE BOMBRO

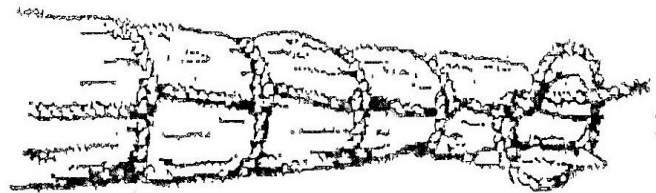
PRESILLA DE ALONDRA CON CAZONETE



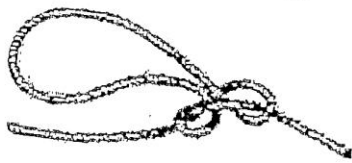
NUDO DE EMPAQUETADOR



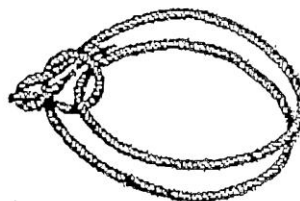
CADENA



ARNÉS DE HOMBRE



AS DE GUÍA DOBLE



Nudo Prusik

NUDOS Y SU UTILIDAD

1. Margarita. Se usa para recortar la longitud de una cuerda
2. Vuelta braza. Se utiliza para lar troncos
3. Cirujano. Se utiliza en primeros auxilios
4. Pescador. Se utilizan para unir dos cuerdas que están mojadas
5. Rizo. Se utiliza para Bentajes o primeros auxilios.
6. El ocho. Se utiliza en amarras
7. As de guía. Se utiliza para elevar personas o objetos.
8. Ballestrinque.se utiliza para hacer amarres.
9. Corredizo. utiliza para elaborar gazas corredizas
10. Vuelta de tuvo. Se aplica para atar cuerdas que están sujetas a cambios continuos.
11. Cabeza turco. Utilizado por los marinos colocando un peso en el centro del anillo para lanzar la punta de una cuerda al muelle para asegurar la embarcación.
12. Middleman. Útil para hacer gazas que no s deslizan en medio de una cuerda.
13. Silla de bombero. Se usa para rescate
14. Fugitivo. Útil cuando se necesita atar una cuerda y soltarlo fácilmente después de su uso. Ej. Subir un árbol.
15. Dogal de vagabundo. sirve para hacer una gaza que no se corre en cualquier parte de una cuerda.
16. Dos medios cotes. Sirve para unir dos cuerdas gruesas.
17. Balso por seno. Sirve para subir dos personas.
18. Arnés de hombre, sirve para remolcar objetos , como para hacer peldaños.
19. As de guía doble. Se utiliza para elevar personas o objetos.
20. Prusik . Nudo utilizado para escalar
21. Se utiliza para hacer una soga temporal en una cuerda o para fijarla en un gancho.
22. Presilla de alondra. Permite unir una cuerda a un poste o a una argolla.
23. Nudo de empaquetador. Se utiliza para subir una caja de una parte baja o una parte alta.
24. Cadena. Se utiliza para arrastrar o levantar mastes o tucas grandes.

CÓDIGO MORSE

PARTICIPANTE: 4 GM: 2 Masculinos y 2 Femeninos

MATERIAL:

- Dos focos que puedan ser operados en forma intermitente con la mano.
- Papel y lapicero

DESCRIPCION:

- 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	• • • •	O	— — —	V	• • • —
B	— • • •	I	• •	P	• — — •	W	• — — —
C	— • — •	J	• — — —	Q	— — — •	X	— • • —
D	— • •	K	— • —	R	• — •	Y	— • — —
E	•	L	• — • •	S	• • •	Z	— — • •
F	• • — •	M	— — —	T	—		
G	— — •	N	— •	U	• • —		

NÚMEROS

1	• — — — —	6	— • • • •
2	• • — — —	7	— — — • •
3	• • • — —	8	— — — — • •
4	• • • • —	9	— — — — •
5	• • • • •	0	— — — — —

SIGNOS DE PUNTUACIÓN

Dos puntos	— — — • •
Coma	— — • — —
Punto y coma	— • — • — •
Interrogación	• • — — • •
Comillas	• — • • — •

SIGNOS DE TRANSMISIÓN

Error	• • • • • • •
Esperar	• — • • •
Fin de mensaje	• — • — •

FOGATA HIRVIENDO EL AGUA

PARTICIPANTE: 3 GM: dos masculinos y un femenino

MATERIAL:

- Una lata de un galón de pintura
- Una cuerda de un metro de largo
- Leña
- Caja con 5 fósforos
- 3 palos verdes de 1.5 metros de largo.

DESCRIPCION:

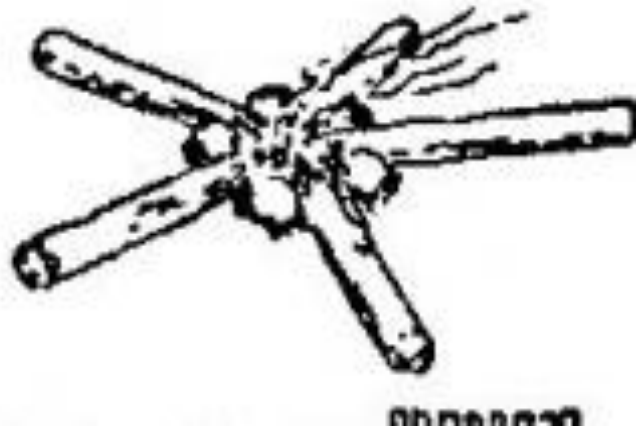
- Hacer un fuego estrella
- Colocar la lata amarada a una altura de 50cm del suelo
- Encender la fogata con cinco fósforos(Al gastar los cinco fósforos sin encender la fogata quedan eliminados)
- Mantener el fuego vivo hasta que hierva el agua.



AS COMUNES



EN ESTRELLA



MARCHA CIEGA

PARTICIPANTE: 2 Guías Mayores

El genero queda a discreción del club

MATERIAL:

- Dos pañuelos negros
- Uniforme completo

DESCRIPCION:

- Al pitazo un guía mayor será colocado al principio de la ruta con los ojos vendados, se le darán tres vueltas y se le colocará en la posición correcta.
- El otro guía mayor dará las órdenes de adiestramiento y lo hará marchar siguiendo la ruta trazada, tratando de mantenerlo dentro de los límites del sendero señalado.



ARGOLLA INDIA

PARTICIPANTE: 6 GM 5 Masculino y 1 femenino de portera

MATERIAL:

- Llevar una argolla hecha de mecate cabuya.
- Bordón o asta de 1.70mts

DESCRIPCION:

Un equipo de 6 Guías Mayores tendrá que hacer llegar la argolla india a su Argollero, quien deberá atrapar la argolla con la estaca o el bambú dentro de su cuadrado de 1 metro.

El Argollero estará al lado contrario de su equipo. El Argollero no podrá salirse de su cuadrado. El jugador no deberá lanzar a su Argollero antes de la media cancha. La argolla podrá ser tomada solo de una mano.

Los jugadores no podrán dar más de 2 pasos con la argolla en su mano, pues se pitará un doble. Si esto ocurre se sancionará con un saque a favor del equipo contrario, que se hará al extremo lateral más cercano. Cuando dos jugadores o más tomen al mismo tiempo la argolla, no deberán forcejearla; la misma debe ser entregada al juez de campo, el cual hará un lanzamiento al aire o a la tierra entre dos jugadores. En el momento que la argolla ingrese a una vara o estaca nadie puede sacarla para evitar la anotación. La Argolla puede ser tomada con solo una mano.

PUNTUACIÓN:

Ganará el equipo que anote más puntos al final de los 5 minutos. Se premiará a los primeros 3 lugares que serán aquellos equipos que logren clasificar hasta las últimas rondas mediante muerte súbita (eliminación directa).

TIEMPO: Se medirá a partir del silbato de inicio del evento y correrán sin pausa ni tiempo libre hasta completar los 5 minutos.



EJERCICIO Y MARCHAS

PARTICIPANTE: 16 GM mínimo, 20 GM máximo incluyendo abanderados.

MATERIAL:

- Bandera nacional y bandera JA
- Uniforme Completo

DESCRIPCION:

- Todos los guías mayores marcharan frente a los jueces y el tiempo empieza a correr una vez solicitado el permiso para la demostración.
- Mínimo de tiempo 4:00 minutos y máximo 5:00 minutos.

ASPECTOS A EVALUAR:

- Uniforme
- Banderas
- Voz de mando (no pitos o silbatos).
- Ejecución de órdenes,
- Tiempo
- Cadencia
- Formaciones (Columnas, filas, aplicación de paso largo y pasos).



NICARAGUA, 30 DE MARZO – 4 DE ABRIL 2010

CAMPOREE DE GUIAS MAYORES DE LA UNIÓN CENTROAMERICANA SUR

“INVENSIBLES CON SU PODER”

FORMULARIO DE INSPECCIÓN

NOMBRE DEL CAMPO LOCAL: _____ NOMBRE DEL CLUB _____

CALIFICACIÓN 1-10

	DÍA 8	DÍA 9	DÍA 10	DÍA 11	DEMÉRITOS
RUGRO					
UNIFORME					
PANTALÓN O FALDA VERDE OLIVO					
CAMISA O BLUSA BLANCA					
INSIGNIAS CORRECTAS					
PAÑOLETAS CON TUBO					
ZAPATOS NEGROS					
MEDIAS VERDES					
MATUTINAS					
LIMPIEZA DE CAMPAMENTO					
CARPAS					
ASEO PERSONAL					
COCINA					
PRIMEROS AUXILIOS					
TENDEDEROS					
ZAPATERAS					
CUERDAS TEMPLADAS LIMITES					
BANDERAS Y BANDERINES					
BOLETINERO					
SUBTOTAL					
DEMÉRITOS					
TOTAL					

TABLA DE EVENTOS

EVENTOS	1 lugar	2 lugar	3 lugar	Participación
ESPIRITUALES				
Libro de la Biblia	700	600	500	400
Historia Denominacional	700	600	500	400
Gemas Bíblicas	700	600	500	400
ESPECIALES				
Cuarteto Musical Acapela				
Concurso Predicación				
RECREATIVOS				
100mts Planos	400	300	200	100
Carrera de zancos	400	300	200	100
Halando la Soga	400	300	200	100
Volley globo	400	300	200	100
Salto Largo	400	300	200	100
Obstáculos	400	300	200	100
Maratón	400	300	200	100
TECNICOS				
Código Morse	500	400	300	200
Nudos	500	400	300	200
Primeros Auxilios	500	400	300	200
Marchas	500	400	300	200
Unirueda	400	300	200	100
Marcha ciega	500	400	300	200
Hirviendo el agua	500	400	300	200
Argolla India	400	300	200	100

UNIÓN CENTROAMERICANA SUR
DEPARAMENTO MINISTERIO JUVENIL
CAMPOREE DE GUIAS MAYORES
“INVENCIBLES CON SU PODER”

HOJA DE INSCRIPCIÓN

\$10 Cada uno

Campo local _____

Nombre del Club _____

Iglesia _____ Zona _____ Cantidad inscritos _____

No.	Nombre del Guía Mayor	Personal Apoyo	Pago Inscripción	Pago Seguro
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				