

CRECIENDO CON JESÚS PARA LA ETERNIDAD



IV CAMPOREE DE CONQUISTADORES DE LA
MISIÓN CENTRAL-SUR DE COSTA RICA



IV CAMPOREE DE CONQUISTADORES DE LA
MISIÓN CENTRAL-SUR DE
COSTA RICA



OROTINA, COSTA RICA

DEL 05 AL 09 DE JULIO 2006

REQUISITOS PARA LOS ASISTENTES

- 1 Estar debidamente inscrito en la misión a través de la hoja correspondiente anexada al manual.
- 2 Deberán tener su seguro de \$2.30 pagado en la Tesorería de la Misión Central-Sur de Costa Rica.
- 3 Cancelar la cuota de inscripción del Camporí de ₡ 2.800.00 antes o más tardar el 10 de junio del 2006.
- 4 Estar dispuesto a someterse a la disciplina de un evento de esta naturaleza.

NORMAS DEL CAMPORI

- 1 Conservar limpia toda la zona del campamento.
- 2 Observar un vocabulario adecuado que no falte a las normas de cortesía ni a la moral.
- 3 Velar por la limpieza de los servicios sanitarios.
- 4 A cada Club se le asignará un tiempo para realizar el aseo de los servicios sanitarios. Los que no cumplan con su labor tendrán una penalización de 25 puntos o bien los que se hagan presentes y no hagan nada.
- 5 No motivar a miembros que no son del Club a asistir y a quedarse en el campamento durante los eventos, la falta a esta norma incurrirá en la pérdida de 50 puntos para el club, el único día para asistir al campori será el Sábado.
- 6 Las siguientes faltas serán penadas con una sanción de 10 puntos:
 - 6.1 Hablar en formación o en el campamento en el acto cívico.
 - 6.2 Estar en las carpas o en cualquier otro lugar cuando hay eventos, a excepción del equipo de cocina o si fuera el caso, algún enfermo.
 - 6.3 Cuando el director o su representante llegue tarde a la reunión de Directores en la noche, conforme al horario.
 - 6.4 Al no entregar las boletas de los eventos del día siguiente en la noche, conforme al horario.
 - 6.5 Albergar gente que no se han inscrito formalmente en el Club y el campori.
 - 6.6 Hablar después del toque de queda en la noche.

- 7 Las siguientes faltas tendrán un valor de 15 puntos menos.
- 7.1 Indisciplina, irrespeto o faltas a la moral.
 - 7.2 Faltar a la Reunión de Directores (Director o representante).
 - 7.3 Salir del campamento sin previa autorización del director del campamento o de la secretaría del Departamento J.A.
 - 7.4 Daños ocasionados al lugar del campamento, como cortar árboles o hacer huecos que no queden debidamente tapados al concluir el evento. Además de la sanción en puntos, el Club debe hacerse responsable por la reposición de cualquier daño causado.
 - 7.5 Andar en escenas amorosas.
 - 7.6 Esperamos que el respeto y comportamiento entre ambos sexos sea el adecuado. Se espera que las damas y caballeros respeten la privacidad de cada tienda de campaña.
 - 7.7 Cada Club estará encargado de hacer la vigilancia de su lugar de campamento. La guardia debe permanecer en completo silencio. Directores y Pastores asistentes al campamento estarán turnándose en la vigilancia sobre todo el campamento.

SERÁ MOTIVO DE EXPULSIÓN

NO AJUSTARSE A LOS REGLAMENTOS DEL CAMPAMENTO Y LA FALTA DE RESPETO A LAS AUTORIDADES.



RESUMEN DE EVENTOS

PRE- CAMPOREE

EVENTO	PARTICIPANTES	CATEGORIA
1. Recolección	Todo el Club	Única
2. Servicio a la comunidad	Todo el Club	Única
3. Actividad Misionera	Todo el Club	Única

CAMPOREE

EVENTO	PARTICIPANTES	CATEGORÍA
1. Primeros Auxilios	6 Conquistadores	Mixta
2. Nudos	7 Conquistadores	Mixta
3. Rastro y Pista	4 Conquistadores	Mixta
4. Salto largo con imp. Masc	2 Conquistadores	Única
5. Salto largo con imp. Fem.	2 Conquistadores	Única
6. Obstáculos	6 Conquistadores	Mixta
7. Argolla India masculino	6 Hombres	Única
8. Argolla India femenino	6 Mujeres	Única
9. Relevos	4 Hombres y 4 Mujeres	Mixta
10. Halando la sogá	8 Hombres	Única
11. Halando la Soga	8 Mujeres	Única
12. Trineo Tico	5 Conquistadores	Mixta
13. Natación Relevos	4 Conquistadores	Mixta
14. Carro romano	5 Conquistadores	Mixta
15. Marchas	Mínimo 10 Conquistadores	Mixta
16. Código de Semáforo	2 hombres y 2 mujeres	Mixta
17. Inspección	Todo el Club	Única

ESPIRITUALES

EVENTOS	PARTICIPANTES	CATEGORIA
1. I Timoteo	2 Conquistadores	Mixta
2. Talentos	Todo el Club	Única
3. Antorcha Bíblica (Hist. Den.)	5 Conquistadores	Mixta
4. Gemas Bíblicas	2 Conquistadores	Mixta

Nota: La categoría mixta incluye por lo menos 2 hombres o mujeres y por lo menos 2 de categoría 1 o de categoría 2.

Categoría 1 – 10 a 12 años

Categoría 2 - 13 a 15 años

EVENTOS PRE- CAMPOREE

SERVICIO A LA COMUNIDAD

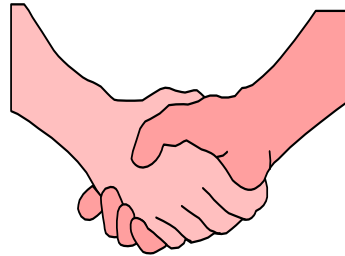
Participantes: Todo el Club

Categoría: Única

Descripción:

Todos los Clubes de Conquistadores deberán realizar un proyecto de servicio a la Comunidad, en el cual deben estar involucrados todos los miembros del club, como por ejemplo: Marcha contra las drogas, limpieza, recolección de basura, recolección de alimentos y dinero, etc. Deben presentar un informe por escrito de una página de 8 ½ por 11 a máquina de lo realizado con dos fotos de la actividad (no videos ni posando). Se hace énfasis en que las fotos deben ser del Club en acción y no posando.

PARTICIPACION: 100 puntos



RECOLECCION

Participantes: Todo el Club

Categoría: Única

Descripción:

Durante el período establecido por la Iglesia será requisito antes y después del Campori.

El blanco de cada Conquistador será de ₡ 6.000.00 colones, el puntaje se obtendrá según a la cantidad de miembros que alcancen el blanco.

PARTICIPACION: 100 puntos



ACTIVIDAD MISIONERA

Participantes: Todo el Club

Categoría: Única

Procedimiento:

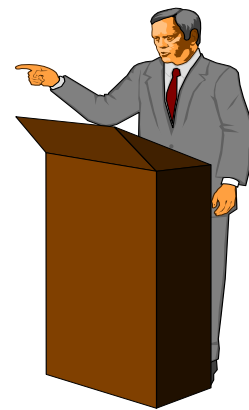
Realizar una Actividad Misionera como por ejemplo: Mini Campaña, semana de oración, vigilia, día de la hermandad juvenil, entrega de material escrito (revistas, tratados) en alguna comunidad, etc.

Con el propósito de invitar nuevos jóvenes a la Iglesia. Además de hacer la actividad, el Club deberá presentar en su informe los nombres correspondientes de las visitas.

Cada Club deberá llevar por lo menos una visita al camporí y no podrá exceder en cinco la cantidad de las mismas. (Que no sean adventistas)

PARTICIPACION: 100 puntos

100 puntos por traer visitas al camporí



EVÉNTOS TÉCNICOS

PRIMEROS AUXILIOS

Participantes: 5 Conquistadores

Categoría: Mixta

Objetivo:

Mantener claro en la mente del Conquistador los procedimientos de primeros auxilios a seguir en caso de alguna emergencia que se presente

Equipo necesario:

- Material para hacer una camilla o férula de espalda
- Botiquín de primeros auxilios debidamente identificado
- 15 pañuelos grandes de manta, triangulares
- Férulas (pedazos de tabla para inmovilizar)
- Equipo necesario para transportar todos los materiales durante el evento
- Una cuerda gruesa y larga para efectuar un rescate, de 15 metros en adelante)

Procedimiento:

- ⇒ Tratamiento para “choque” (shock)
- ⇒ Tratamiento para fracturas de brazos o piernas
- ⇒ Procedimientos para rescatar a alguien cuando ha caído en un hueco profundo o un barranco.
- ⇒ Tratamiento de heridas: escoriaciones, contusas, punzantes o cortantes.

EN EL LUGAR DEL CAMPAMENTO SE LES DARA LA RUTA A SEGUIR Y LA CANTIDAD DE PACIENTES QUE ENCONTRARAN. EI CASO ESPECIFICO A TRATAR DE CADA PACIENTE SE LE DARA AL EQUIPO DE PARTICIPANTES EN EL MOMENTO QUE LLEGUE DONDE EL PACIENTE.

Puntos a calificar

- ✓ Nudos bien hechos (10 puntos)
- ✓ Vendajes correctos (10 puntos)
- ✓ Botiquín con lo necesario (10 puntos)
- ✓ Transporte correcto del paciente (10 puntos)
- ✓ Atención al paciente, física y psicológica (10 puntos)



NUDOS

Participantes: 7 conquistadores

Categoría: Mixta

Objetivo:

Mostrar la destreza en el conocimiento de los nudos.

Materiales:

- Siete pedazos de cuerda de 1.5 metros
- Una estaca de madera

Nudos a realizar:

Ballestrinque, cuadrado, as de Guía, pescador, vuelta escota, margarita
Vuelta Braza

I Parte Velocidad

Se evaluará la destreza de cada Conquistador para hacer en el menor tiempo posible el nudo respectivo.

II Parte Destreza

El primer participante atará el nudo **Ballestrinque** en una estaca frente al juez, luego regresará hasta tocar la mano del segundo participante, el cual correrá y atará la cuerda con la del primero usando el nudo **vuelta escota** y correrá hasta tocar la mano del tercer participante, éste correrá y atará a la segunda cuerda la suya usando el **nudo llano**, correrá hasta tocar la mano del cuarto participante, el cual atará su cuerda a la del tercero con el **nudo pescador**, luego tocará la mano del quinto participante quien correrá y atará su cuerda con la del cuarto con el **nudo calabrote**, luego correrá donde el sexto quien atará su cuerda con la del quinto con un **nudo as de guía**. Luego correrá y

halará la soga con su cuerpo, arrastrando la estaca hasta la línea designada de salida. (la estaca debe cruzar la línea) (El juez supervisará el nudo mientras cada Conquistador lo elabora).

Se calificará el menor tiempo y que todos los nudos estén bien hechos.

Calificación:

- 1° lugar 50 puntos
- 2° lugar 40 puntos
- 3° lugar 30 puntos



Puntos de participación 15

OBSTÁCULOS

Participantes: 3 hombres y 3 mujeres
Procedimiento:

Categoría: Mixta

Atravesar una serie de obstáculos hasta llegar a la meta todos juntos, su alguno no pasa bien algún obstáculo todo el equipo debe devolverse a pasarlo de nuevo.

Ganará el equipo que lo haga en menor tiempo.

1° lugar 40 puntos

2° lugar 30 puntos

3° lugar 20 puntos

Participación 10 puntos



ARGOLLA INDIA

CATEGORÍA HOMBRES Y MUJERES

Participantes: 6 hombres
6 mujeres

Procedimiento

Para cualquiera de las dos categorías serán las mismas reglas. Ganará el equipo que enceste más veces la argolla al cabo de 2 tiempos de 5 minutos cada uno.

1° lugar 40 puntos

2° lugar 30 puntos

3° lugar 20 puntos

Participación 10 puntos



RELEVOS

Participantes 4 hombres y 4 mujeres

Categoría: Mixta

Procedimiento:

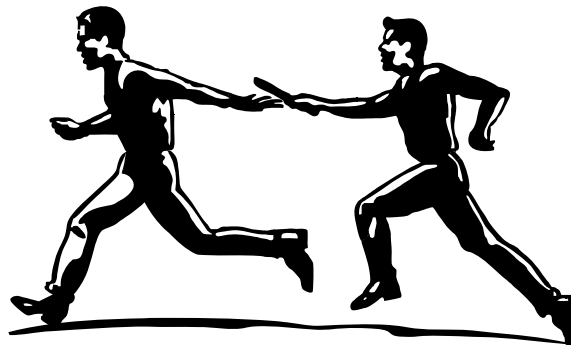
Corre un hombre y una mujer juntos hacia su relevo que estará a 100 metros. Deben de llegar los dos juntos; no se puede adelantar ninguno de los dos. Ganará el equipo que cruce primero la meta.

1° lugar 40 puntos

2° lugar 30 puntos

3° lugar 20 puntos

Participación 10 puntos



HALANDO LA SOGA CATEGORÍA HOMBRES Y MUJERES

Participantes: 8 hombres
 8 mujeres

Procedimiento:

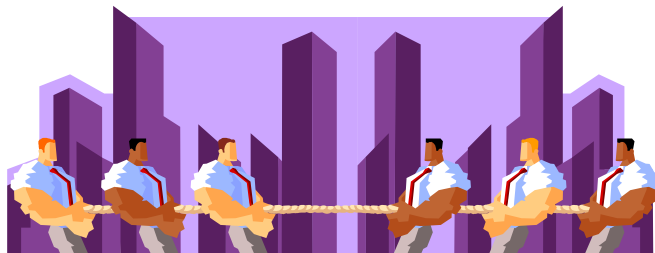
Se destinará una sogá en la cual se colocará los participantes de cada Club a un extremo, al dar la señal jalarán con todas sus fuerzas para atraer al equipo contrario hacia la línea límite, el equipo que lo logre será el ganador.

1° lugar 40 puntos

2° lugar 30 puntos

3° lugar 20 puntos

Participación 10 puntos



CARRO ROMANO

Participantes: 5 Guías Mayores

Categoría: Mixta

Procedimiento:

A la señal el grupo formará con los mástiles un carro romano en forma de marco de bastidor, parecido al que se hace para construir un puente, cuatro mástiles en forma de cuadrado, el quinto y el sexto serán cruzados al centro en forma de diagonal, las varas se atarán con cuerdas con sus respectivos amarres. Cuando todo esté listo un conquistador se montara, 4 Conquistadores irán tirando de los extremos del carro y de las cuerdas respectivas hacia donde se encontraran los jueces.

1° lugar 50 puntos

2° lugar 40 puntos

3° lugar 30 puntos

Participación 15 puntos



CODIGO DE SEMÁFORO

Participantes: 2 hombres y 2 mujeres

Categoría: Mixta

Materiales a utilizar

⇒ Traer 4 banderines de tela gruesa de 45 centímetros, dividido en un triángulo de color oscuro (rojo o azul) y el otro de color blanco.

Procedimiento:

Las parejas deben estar capacitadas para recibir y mandar un mensaje emitido por la otra pareja.

1° lugar 50 puntos

2° lugar 40 puntos

3° lugar 30 puntos

Participación 15 puntos



INSPECCION Y DEVOCIÓN MATUTINA

Participantes: Todo el Club

Categoría: Única

Cada día se realizará el evento de inspección en dos ocasiones, por la mañana y otra en cualquier momento del día se evaluará de la siguiente manera.

1. Al menor deben existir las siguientes áreas de campamento con las astucias mínimas aquí señaladas.

⇒ CERCA. Cada Club deberá delimitar claramente su territorio con una cerca visible y deberá tener un rótulo que identifique claramente al Club.

⇒ ZONA DE REUNIONES: Con el espacio necesario para formaciones y reuniones, astas para banderas, porta banderines de unidades y porta banderín de inspección.

⇒ ZONA DE TENDEDEROS: A la hora de inspección deben estar colocadas todas las prendas mojadas pero no amontonadas.

⇒ ZONA PARA COMER: Una astucia que permita la comodidad par tomar los alimentos.

⇒ ZONA DE COCINA: 2 basureros (inorgánico y orgánico), cocina y alacena.

NOTA: Deben existir al menos 2 basureros en todo el campamento adicionales.

2. UNIFORME: Debe portarse uniforme completo (zapatos negros, medias de color estipulado, falda y blusa (señoritas), camisas, pantalón con su correspondiente faja (varones), insignias completas, pañoleta, cañoleta y banda).

3. DEVOCIÓN MATUTINA: Se solicitará a un miembro del Club elegido al azar que responda preguntas no solamente sobre el versículo, sino también sobre el tema del día de la matutina.

4. LIMPIEZA DEL CAMPAMENTO.

NOTA: A la hora de inspección debe estar TODO guardado dentro de los maletines.

Cada ítem a evaluar tendrá un valor de 10 puntos.



SALTO LARGO CON IMPULSO HOMBRES Y MUJERES

Procedimiento: Los Conquistadores tomaran impulso y harán su salto y se medirá hasta la ultima parte de su cuerpo que pongan en el suelo en el momento de caer.

1er lugar 40 puntos

2do lugar 30 puntos

3er lugar 20 puntos

Participación 10 puntos



RASTRO Y PISTA

Participantes: 4 Conquistadores Mixto

Materiales: 1 libreta y i lapicero por equipo

Procedimiento: El equipo deberá recorrer una ruta previamente establecida guiándose por medio de las señales de rastro y pista las cuales se adjuntan a este manual. Deben dibujar la pista y anotar lo que significa.

Evaluación:

- Numero de Pistas Encontradas
- Hacer la ruta correctamente
- Tiempo

Puntuación:

Primer lugar 50 puntos

Segundo Lugar 40 puntos

Tercer lugar 30 puntos



Participación 15 puntos

TRINEO TICO

Participantes: 5 Conquistadores Mixto

Materiales: 8 piezas de bambú de 1 metro de largo
2 piezas de bambú de 1 metro y medio de largo
Cuerda para hacer los amarres

Procedimiento: Al pitazo se empezara a confeccionar el trineo como se muestra en el dibujo. En su construcción deberá contener 4 amarres cuadrados, 2 amarres tejidos o marimbeado, 3 ballestrinques en las cuerdas con que se halara el trineo. Al terminarse su construcción se montaran 2 conquistadores al trineo y los otros 3 halaran las cuerdas respectivas hacia donde se encontraran los jueces.

El trineo debe llegar intacto y en buen estado a la meta o de lo contrario solo recibirá puntos de participación. Al final de la carrera se evaluaran los amarres.

Puntuación: 1er lugar 50 puntos
2do lugar 40 puntos
3er lugar 30 puntos

Participación 15 puntos

MARCHAS

Los Conquistadores demostraran sus destrezas en el arte de marchar, mostrando lo que han aprendido al respecto.

Tiempo de la Marcha: Máximo 6 minutos Mínimo 5 minutos

Se evaluara:

- 1- Uniforme Completo
- 2- Ejecución de Ordenes
- 3- Coordinación
- 4- Voces de mando
- 5- Precisión de pasos y giros
- 6- Tiempo utilizado
- 7- Implementos adicionales (banderas, banderines, banda, etc)

1er lugar 50 puntos
2do lugar 40 puntos
3er lugar 30 puntos

Participación 15 puntos



RELEVOS NATACIÓN

Participantes 4 Conquistadores 2 hombres 2 mujeres

Se hará dos competencias. Una con categoría 1 que nadaran a lo ancho de la piscina en la parte menos honda y la otra con categoría 2 que nadaran el largo de la piscina. El estilo a nadar será Estilo Libre.

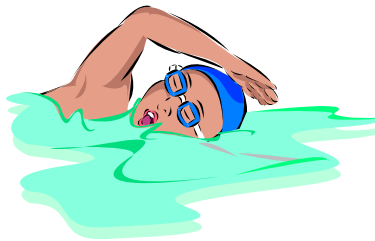
Los menores tiempos serán los ganadores.

1er lugar 50 puntos

2do lugar 40 puntos

3er lugar 30 puntos

Participación 15 puntos



EVENTOS ESPIRITUALES

TALENTOS

Participantes: Todo el Club

Los Conquistadores pondrán en práctica los dones, talentos y habilidades que Dios les ha concedido con el propósito de alabarle y dar honra y gloria a su nombre.

Los géneros a utilizar quedaran a criterios del club (Canto Dramatizado, Drama, Canto, Ejecución Instrumental, etc.)

Se evaluará:

- 1- Mensaje
- 2- Vestuario
- 3- Orden
- 4- Concordancia del tema con la actuación
- 5- Efectos Visuales
- 6- Cantidad de Participantes



- 1er lugar 70 puntos
2do lugar 60 puntos
3er lugar 50 puntos
Participación 30 puntos

I TIMOTEO

Participantes: 1 hombre y 1 mujer

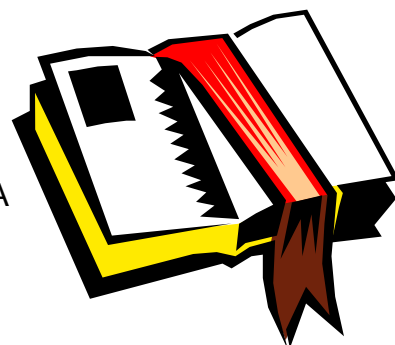
Categoría: Mixta

Procedimiento

Se deberá estudiar el libro de I Timoteo. El Club presentará sus participantes para efectuar un examen oral u escrito de acuerdo se determine, se suman las dos notas y se saca un promedio, éste será el puntaje por Club.

- 1° lugar 70 puntos
2° lugar 60 puntos
3° lugar 50 puntos
Participación 30 puntos

NOTA: SE EVALUARA LA VERSIÓN REINA VALERA 1960.



GEMAS BÍBLICAS

Participantes: 1 hombre y 1 mujer

Categoría: Mixta

Procedimiento: Se evaluará las siguientes gemas:

Mateo 28:18-20

Salmos 23 (completo)

Salmos 91 (completo)

Mateo 6:9-13

Juan 14: 1-3

Proverbios 20:1

Salmos 46: 1-7

Mateo 5: 3-12

El Conquistador deberá aprenderse todas las citas, la forma de evaluar se hará saber en el momento del evento.

1° lugar 70 puntos

2° lugar 60 puntos

3° lugar 50 puntos

Participación 30 puntos

ANTORCHA BÍBLICA (HISTORIA DENOMINACIONAL)

Participantes: 5 Conquistadores

Categoría: Mixta

Procedimiento:

Se hará preguntas con referencia a la Historia de la Iglesia, tomadas del Libro La Mano de Dios al Timón en toda su Primera Parte y Segunda Parte.

El método a evaluar será el siguiente: Se hará la pregunta correspondiente y se le dará a cada club un minuto para responderla. Los clubes que respondan mas rápido y su respuesta sea correcta obtendrán 15 puntos el primero, 10 puntos el segundo y 5 puntos el tercero. Al cabo de dos rondas de 10 preguntas cada una si existiera empate en los tres primeros lugares, se haría una tercera ronda de 5 preguntas con los clubes que estén empatados.

Cada club podrá elegir en su turno según corresponda, los siguientes tópicos:

- ❖ Personajes
- ❖ Fechas
- ❖ Lugares
- ❖ Acontecimientos

1° lugar 70 puntos

2° lugar 60 puntos

3° lugar 50 puntos

Participación 30 puntos



CLUB DE CONQUISTADORES

IGLESIA DE: _____

DIRECTORES

DIRECTOR A): _____

SUBDIRECTOR (A): _____

SUBDIRECTOR)A): _____

CONSEJEROS

CONSEJERO: _____

CONSEJERA: _____

MIEMBROS

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. _____

CLUB DE CONQUISTADORES

VISITAS

IGLESIA DE: _____

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

**MISIÓN ADVENTISTA DE COSTA RICA
CAMPAÑA NACIONAL DE RECOLECCION
ADRA**

CLUB DE CONQUISTADORES DE LA IGLESIA DE: _____

NOMBRE	ALCANZADO
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.	
TOTAL ALCANZADO	

FIRMA DEL DIRECTOR DEL CLUB: _____

FIRMA DEL PASTOR: _____

FIRMA DEL ANCIANO: _____

FECHA: _____