



Departamento de Jóvenes
Misión Norte de Costa Rica

"Unidos con Jesús"
OROTINA
7-12 de julio 2009

Fuimos creados a su imagen y semejanza y es claro que una de las grandes características de todo ser humano es soñar y albergar grandes anhelos en sus corazones. Es grata la idea de pensar en que nuestro modelo, o sea Dios, también sueña y alberga maravillosos anhelos en su ser, especialmente cuando su mayor deseo es estar cerca de sus creaturas.

Si le celebráramos el cumpleaños a nuestro Dios, y le compráramos un gran pastel con velitas, estoy plenamente seguro que su deseo, su mayor deseo antes de soplar las velas sería que estemos unidos con Él y no solo en este lado de la vida, sino aún del otro lado de la eternidad.

De ahí que nuestra meta para el VI Camporee debería ser, concederle ese deseo a nuestro Salvador despertando en cada niño y niña el noble sentimiento de querer estar “Unidos con Jesús”.

Esta es nuestra responsabilidad y deber, no podemos hacer menos que eso, por lo tanto apreciados directores complementémonos para que en este Camporee alcancemos nuestro objetivo.

Es su privilegio el guiar a sus conquistadores a fusionarse con Jesús, ya que Él mismo fue quien los eligió. Ellos se lo merecen, es por eso que confiamos verles en este VI Camporee de Conquistadores y que ellos puedan gritar al mundo ¡Unidos con Jesús!

**Departamento JA
MNCR**

ÍNDICE

INDICACIONES GENERALES	3-11
PREMIACIÓN	4
REVISIÓN DEL MANUAL	4
INSCRIPCIÓN Y SEGURO	4
INGRESO DE LOS CLUBES	5
INAUGURACIÓN Y CLAUSURA	5
INSIGNIAS Y ACCESORIOS	5
EQUIPO DE JUECES	6
LIMPIEZA DEL CAMPAMENTO	6
SERVICIOS DE ENFERMERÍA	7
CEREMONIA DE IZAR Y ARRIAR BANDERA	8
NORMAS DEL CAMPOREE	9
PENALIZACIONES	11
EVENTOS PRE-CAMPOREE	12-15
INFORME DE ACTIVIDADES 08-09	13
PLAN DE TRABAJO 09-10	13
VISITAS AL CAMPOREE	14
INCENTIVO	15
EVENTOS ESPIRITUALES	16-21
ORATORIA	17
FESTIVAL DE COMPOSITORES	18
APRENDIENDO MI DOCTRINA	19
MOMENTO INSTRUMENTAL	21
EVENTOS TÉCNICOS	22-29
INSPECCIÓN	23
CARRO BÚLGARO	25
CATAPULTA GRIEGA	26
MARCHAS	28
PRIMEROS AUXILIOS	29
EVENTOS FÍSICOS	30-34
CARRERAS DE RELEVOS	31
NATACIÓN	32
SALTO LARGO	33
SHOUT OUTS	34

ANEXO

HOJA DE INSCRIPCIÓN CAMPOREE 2009

INDICACIONES GENERALES



PREMIACIÓN

Habr  un primero, segundo y tercer lugar general. Dependiendo de la cantidad de clubes novatos que asistan posiblemente tendremos entre ellos premiaci n de primero, segundo y tercer lugar.

REVISI N DEL MANUAL

- a. La revisi n de los eventos con los jueces es el domingo 17 de mayo a las 10 am en las oficinas de la Misi n Norte de Costa Rica.
- b. La revisi n del manual con los directores, ser  el domingo 24 de mayo a las 10 am en las oficinas de nuestro campo.

Nota:

Los directores que asistan a la reuni n obtendr n 200 puntos y aquellos que no asistan se les penalizar n con 100 puntos.

INSCRIPCI N Y SEGURO

- a. La Inscripci n es de 3,500 colones por miembro y por concepto de seguro 1500 colones. (Todos deben pagar inscripci n y seguro. Cocineras y equipo de apoyo).
- b. La fecha l mite de inscripci n y pago de seguro ser  el viernes 05 de junio. Solo estos tendr n derecho al "Recuerdo del Camporee".
- c. Aquellos clubes que inscriban 2 semanas antes de la fecha estipulada (22 de mayo) recibir n 200 puntos.
- d. Estos dos rubros deber n depositarse por separado a la misma cuenta corriente (BNCR 100-01-002-013667-9   BCR 307-0000427-8). Ambos Boucher deben adjuntarse con la hoja de inscripci n y enviarlos a los siguientes E-mail:

pr_michael@hotmail.com y orminta@hotmail.com otra opción en caso de no tener acceso a internet es enviarlos al fax 2440 - 0726.

- e. No olviden anexar en su carpeta el Boucher de inscripción, seguro y el evento pro-campamento que usted ya envió anticipadamente a la misión vía fax. **NO SE RECIBIRÁ DINERO EN EFECTIVO, EN EL CAMPAMENTO.**
- f. Aquellos clubes que se inscriban tarde recibirán una penalización de 100 puntos por cada semana de retraso, a partir de la fecha límite. Y no tendrán derecho a reclamar el recuerdo.

INGRESO DE LOS CLUBES

- a. Los clubes podrán ingresar el miércoles a partir de las 6:00 a.m. Tendrán tiempo de levantar el campamento hasta las 3:00 p.m.
- b. El tamaño y la ubicación del lugar que se les asignará en el campamento será con base en la información de personas inscritas y fecha de pago recibida.
- c. Los clubes que vienen de lejos pueden ingresar el martes a partir del las 4:00 p.m. No podrán establecer el campamento hasta el día siguiente a las 6:00 a.m.

INAUGURACIÓN Y CLAUSURA

- a. La inauguración será el 8 de julio a las 4:00 p.m.
- b. La clausura el domingo 11.

INSIGNIAS Y ACCESORIOS

- a. Para la compra de pines, insignias y otros accesorios del uniforme. Podrán adquirirlas en las oficinas de la misión, por medio del Director del Club.
- b. Está a su disposición la insignia representativa de la Misión Norte, a un costo de 800

colones. Todo conquistador deberá portarla en su uniforme, en caso contrario es considerado uniforme incompleto.

- c. Si desean la camiseta del Camporee, ponga la talla de camiseta en el espacio asignado en la hoja de inscripción. El costo aproximado es de 3000 colones c/u (el precio podría aumentar o disminuir según el momento en que se haga el pedido)

EQUIPO DE JUECES

Será elegido por el concejo, se le dará el privilegio a los que son directores o subdirectores de algún club.

LIMPIEZA DEL CAMPAMENTO

1. A cada club se le asignará un tiempo para realizar el aseo de los servicios sanitarios, los baños y otras áreas del campamento.
2. Los directores harán conciencia en cada aventurero, que al utilizar los servicios traten de mantenerlos lo más limpio posible y que siempre depositen la basura, papeles, toallas y demás desechos en los basureros correspondientes.
3. La basura se debe recoger en el campamento de cada club y ser depositada al inicio del día en las fosas o huecos correspondientes.
4. Si alguno de sus miembros ve a un chico de su club o de otro dejando basura o en algún acto inadecuado, por favor corríjanlo, si persiste hable con su director y si continúa o no corrige la acción el director podrá reportarlo en la secretaría donde se realizará una boleta de penalización al club al cual pertenece.

OPERACIÓN HORMIGA

Después de Izar y Arriar banderas todos debemos ejecutar Operación Hormiga, formando una cadena a lo largo del campamento, recogiendo cuanta basura encontremos en nuestro paso.

SERVICIO DE ENFERMERÍA

1. El Director (a) debe llenar los datos solicitados en la hoja médica que se le entregará en la reunión de Directores. En caso de una emergencia el médico tendrá el expediente de la persona enferma a la mano, lo cual le facilitará su trabajo.
Los expedientes deberán entregarlos en secretaría, el día de ingreso al campamento.
2. Cada club es responsable de llevar su botiquín y tener una persona encargada de brindar los primeros auxilios a los miembros de su club.
3. En la enfermería solamente podrá permanecer el paciente y el director (a) o un miembro del equipo de apoyo.
4. Algunos pacientes no hacen caso de las indicaciones médicas, en tales circunstancias serán reevaluados y atendidos nuevamente si así lo amerita. Esto se considerará como una violación a las normas, por que tendrá una penalización el club al cual pertenece el paciente.

El personal de enfermería brinda su servicio con todo el amor y la disposición. Ellos lo hacen por cuenta propia y no reciben ningún pago por esta labor. Por lo que les recordamos que debemos comportarnos con toda cortesía, amabilidad y sobre todo respeto con estas personas.

IZAR Y ARRIAR BANDERAS

Todos los días a las 6:00 a.m. y a las 6:00 p.m. se procederá a realizar la ceremonia de izar o arriar bandera respectivamente. Para esta actividad todos los clubes y sus miembros inscritos deben estar presentes frente a las astas. Al momento de iniciar la ceremonia todas las personas que están dentro del campamento deben detenerse en señal de respeto. Los miembros de cada club deben estar formados, si están tarde deben detenerse en el lugar donde se encuentren al momento del pitazo, si queda algún personal en la cocina deben quedarse firmes y en silencio durante la ceremonia, dejando de lado sus quehaceres.

PUNTUACIÓN POR ACTO CÍVICO:

Todos los miembros a tiempo 40 pts

Informe correcto 10 pts

RECUERDE, al momento de informar:

1. Presentar saludo al encargado(a)
2. Indicar el nombre del club de esta forma:
Club xxxxxxxx informa
3. Indicar la distribución de su club:
X miembros inscritos*
X miembros presentes y a tiempo
X tarde
X en cocina
X miembros enfermos
4. Presentar saludo al encargado(a)

* El total de miembros inscritos debe coincidir con la sumatoria de todos los demás totales.

La ceremonia cubre los siguientes aspectos:

- a. Marchar hasta la plataforma
- b. Solicitar permiso para izar/arriar bandera
- c. Proceder a izar/arriar bandera
- d. Cantar el Himno Nacional
- e. Cantar el Himno de los Aventureros
- f. Repetir los Emblemas
- g. Oración
- h. Permiso de retirada
- i. Marchar hasta su lugar nuevamente

NORMAS DEL CAMPOREE

Todos los participantes del camporee estarán sujetos a las normas del mismo, esto incluye: conquistadores, consejeros, directores, equipo de apoyo y padres de familia que acompañen al club.

1. Conservar limpia toda la zona del campamento y el cuidado del mismo. El club o miembro que provoque algún deterioro del campamento, debe ser responsable por la reposición o reparación de cualquier daño causado.
2. No motivar a miembros de su club y visitas a quedarse en el campamento durante los eventos. Deben permanecer en el área del evento que se esté realizando, con excepción del personal de cocina o algún enfermo que deba permanecer en reposo.
3. Nadie puede visitar campamentos sin autorización de los directores. En caso de personas ajenas al club (padre de familia, amigos, etc.) que deseen visitar las instalaciones, deberán solicitar permiso en la Secretaría. El único día será el sábado de 8:00 am a 6:00 pm.
4. Trajes de baño de 2 piezas NO se permitirán. En el caso de los hombres se solicita usar pantaloneta de material impermeable (tipo surf) Esto rige aún para visitas. En las damas material de licra.
5. Salir a conversar después del toque de queda (9p.m. a 4:30a.m.), salvo el caso de enfermedad o necesidad de ir al baño que para tal caso se deberá tener el permiso del director del club.
6. Ningún miembro del club debe ingresar a la zona de eventos sin autorización.
7. Esperamos que el respeto y comportamiento entre ambos sexos sea el adecuado. Que las damas y caballeros respeten la privacidad de cada tienda de campaña.
8. Mantener un vocabulario adecuado que no falte a las normas de cortesía ni a la moral.

9. 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 AL REGLAMENTO Y LA FALTA DE RESPETO A LAS AUTORIDADES

De ser necesario incorporar más normas por circunstancias especiales, los directores serán debidamente notificados, y estas deberán ser igualmente respetadas.

PENALIZACIONES

DESCRIPCIÓN	PUNTOS DESCALIFICACION DEL CLUB
Mentir en los reportes o hacer trampa en algún evento	
Levantar el campamento en el lugar donde le corresponde a otro club	200
Provocar o participar en actos violentos dentro del campamento	100
Tener visitas en el campamento fuera del horario del día sábado sin el permiso de la Secretaría.	50
Violación a las normas de la enfermería	50
Albergar personas que no se han inscrito formalmente en el club y en el camporee	50
Faltar a la reunión de directores (director o representante).	20
Daños ocasionados al lugar del campamento, como cortar árboles o hacer huecos que no queden debidamente tapados al concluir el evento.	20
No entregar la hoja de inscripción de los eventos en la fecha y hora estipulada	20
Inscripciones tarde a eventos	20
Vocabulario obsceno	15
Indisciplina, irrespeto o faltas a la moral.	15
Andar en escenas amorosas.	15
Salir del campamento sin previa autorización del director del campamento del secretario del departamento J.A.	15
OJO, hablar en formación o en el campamento en el acto cívico.	10
Cuando el director o su representante lleguen tarde a la reunión de directores en la noche, conforme al horario.	10
Vestir ropa inapropiada a cualquier hora del día (blusas de tirantes, mini setas, shorts muy cortos, mini faldas, etc. y en el caso de los hombres andar sin camisa)	10
A los miembros del club que ingrese a la zona de eventos sin autorización.	10
Salir a hablar después del toque de queda, salvo el caso de enfermedad o necesidad de ir al baño que para tal caso se deberá tener el permiso del director del club.	10
Tener miembros en las carpas o en cualquier otro lugar cuando hay eventos, a excepción del equipo de cocina y si fuera el caso, algún enfermo.	10 (x c/u)
El uso de aretes, pulseras, anillos, collares; en hombres como en mujeres Llegar tarde a izar o arriar la bandera	10 (si reincide se multiplicara x2)
Alguna otra violación o falta que no esté descrita en estas opciones y que el departamental apruebe.	10-300

I **EVENTOS** **PRE-CAMPOREE**



En los eventos pre-camporee no se evaluará como lo hemos hecho en ocasiones anteriores, quisiéramos cambiar lo que tradicionalmente acostumbramos hacer.

La razón de un cambio se debe a la necesidad de mantener a los clubes activos durante todo un año y que su preparación sea más que solamente para un Camporee. El otro aspecto es que lamentablemente muchos de los clubes realizan sus eventos pre-camporee más por cumplir con un requisito y adquirir los puntos necesarios, cuando esto debiera ser un estilo de vida en nuestros clubes durante todo un año y no esporádicamente o andes de cada camporee.

Para el cumplimiento de los requisitos pre-Camporee estamos solicitando un informe de las actividades realizadas durante el periodo 2008-2009 además de presentar su plan anual 2009-2010.

1. INFORME 2008-09

Se debe presentar un informe de las actividades realizadas durante el periodo 2008-09, el objetivo de este evento es tener la seguridad de que sus clubes estuvieron activos durante el año.

Este informe debe incluir evangelismo, recolección 2009 y servicio a la comunidad.

Puntos de participación: 500 puntos

2. PLAN DE TRABAJO 2009-10

Se supone que todo Guía Mayor sabe como elaborar un plan de trabajo y como implementarlo. Recuerde que el plan de trabajo no lo elaboran los conquistadores, este le corresponde a la directiva de conquistadores de su iglesia quien a la vez lo ejecuta por y para los conquistadores de su club.

Este plan de trabajo debe enfocarse como mínimo en tres áreas fundamentales:

- a) MI COMUNIDAD.
- b) MI IGLESIA.
- c) MIS CONQUISTADORES Y ASPIRANTES.

MI COMUNIDAD:

Cuando hablamos de mi comunidad bien podemos suplir muchas necesidades, tanto en infraestructura como en desarrollo y mejoramiento humano. Ustedes como directiva deben usar su creatividad e iniciativa ya que en nuestras comunidades hay mucho por hacer.

Algunas actividades sugerentes podrían ser el mejoramiento de parques, edificios como hospicios, orfanatos etc. En cuanto al mejoramiento humano se podría pensar en charlas a la comunidad joven sobre drogas, sexualidad entre otros. Desarrollar una forma pensando en involucrar a los niños y adolescentes al programa de Conquistadores. Campañas evangelísticas entre una infinidad de posibilidades de afectar positivamente a nuestras comunidades.

MI IGLESIA

De igual forma como en mi comunidad se puede contribuir en infraestructura como en lo humano, como pintar el templo, hacer una limpieza general, hacer el jardín o visitar aquellos miembros que

han dejado de asistir a la iglesia, desarrollar un programa especial para la población adulto mayor de su iglesia. También se podría pensar una campaña de no a la desintegración familiar en fin en la iglesia hay mucho que se podría hacer.

MIS CONQUISTADORES Y ASPIRANTES

En este grupo se puede pensar en programas de iniciación, en el desarrollo de algunas especialidades, avanzar en las clases progresivas. Actividades recreativas, retiros espirituales o seminarios sobre temas actuales.

Las actividades sugerentes en las tres áreas solicitadas solo es una breve sugerencia, estamos seguros que con iniciativa y creatividad ustedes podrán hacer mucho más para este nuevo periodo que se aproxima.

Puntos de participación: 500 puntos

Nota: El próximo año en el Camporee 2010 cuando el club entregue su informe de trabajo, este debe coincidir con el plan de trabajo presentado en este Camporee. Por el simple hecho de presentarlo y que coincida con el plan, estará obteniendo 1000 puntos de participación para el Camporee 2010.

3. VISITAS AL CAMPOREE

Se estará solicitando que por cada 5 conquistadores en su club halla mínimo una visita que asista al Camporee.

Cuando nos referimos a una visita estamos hablando de un niño o una niña que no es adventista, que es su primera experiencia en un Camporee.

Este requisito lo estamos presentando debido a que nuestros clubes deben estar en constante crecimiento y principalmente que su enfoque no sea solamente en sí mismos sino en la comunidad no adventista.

Recuerde que el programa de conquistadores es un medio genial y sumamente efectivo para atraer a muchos adolescentes a un conocimiento de Cristo.

PUNTUACIÓN:

Por cada visita: 25 puntos

4. INCENTIVO

Esta sección la estamos presentando como un incentivo, por cada cinco conquistadores que lleve su club, este estará recibiendo automáticamente 10 puntos.



2

**EVENTOS
ESPIRITUALES**

I. ORATORIA

PARTICIPANTE: 1 Conquistador(a) por club

OBJETIVO:

Que los jóvenes aprendan, conozcan y sepan presentar diversos temas de la palabra de Dios de tal manera que se formen y puedan desarrollarse como líderes y predicadores en nuestras Iglesias.

PROCEDIMIENTO Y FORMA DE CALIFICACIÓN

El tema debe ir en acorde al lema del Camporee “Unidos con Jesús”

1. Duración del tema, entre 5 y 7 minutos máximos.
2. Vestuario (Uniforme Completo, insignia de la misión).
3. Coherencia de ideas en el tema.
4. Moderación de la voz.
5. Ademanes.
6. Profundidad y dominio del tema.
7. Ilustración adecuada al tema.
8. Llamado.
9. Uso de muletillas (Sino las usa, obtendrá el puntaje)

PUNTUACIÓN:

1er Lugar:	300 Puntos
2do Lugar:	250 Puntos
3er Lugar:	200 Puntos
Participación:	100 Puntos

2. FESTIVAL DE COMPOSITORES

PARTICIPANTE: Un Conquistador (a) o dos.

OBJETIVO: Incentivar a los conquistadores a que puedan dedicar tiempo a la alabanza y a la adoración por medio del talento del canto para honrar y glorificar el nombre de Dios.

PROCEDIMIENTO:

1. El conquistador entonará un tema musical compuesto por el mismo frente al público donde los jueces evaluarán su desempeño en la composición e interpretación.
2. Avanzarán a la segunda ronda los primeros 4 lugares los cuales interpretarán un segundo tema (diferente al primero) para obtener el 1er, 2do ó 3er lugar.

FORMA DE CALIFICACIÓN:

1. Expresión corporal
2. Entonación
3. Tiempos
4. Vocalización
5. Mensaje o letra
6. Originalidad

REQUISITOS:

Presentar letra del canto por escrito con antelación.

PUNTUACIÓN:

1er Lugar:	300 Puntos
2do Lugar:	250 Puntos
3er Lugar:	225 Puntos
Participación:	100 Puntos

3. APRENDIENDO MÍ DOCTRINA

El tema será el santuario y consiste en dos partes: La elaboración de una maqueta y el estudio de la creencia fundamental 24 “El ministerio de Cristo en el Santuario celestial”

A. ELABORACIÓN DE MAQUETA

PARTICIPACIÓN: Todo el Club.

MATERIALES: De acuerdo al criterio de los participantes.

PROCEDIMIENTO: se hará una maqueta del Santuario que será presentada el día sábado por la mañana.

Cada club deberá escoger a dos representantes, uno de ellos para que de las explicaciones concernientes al Santuario, de acuerdo con el registro bíblico. El segundo participante deberá contestar dos preguntas abiertas de los jueces. La maqueta debe estar lista desde antes de ir al Camporee.

Los puntos que deben destacarse en el aprendizaje son:

- Estructura
- Usos de los muebles, materiales y las divisiones
- Simbolismo adventista
- Base bíblica y doctrinal
- Aplicación practica

Tiempo para explicación: 10 minutos

Medidas de la maqueta: 1.00 x 0.5 mts mínimo.

B. ESTUDIO DE LA CREENCIA #24

PARTICIPACION: Todo el club (se escogerán 2 conquistadores al azar)

PROCEDIMIENTO:

1. Los conquistadores deberán prepararse en el estudio de la creencia 24 ““El ministerio de Cristo en el Santuario celestial” la fuente de estudio es el libro “Creencias de los Adventistas del Séptimo Día” de las páginas 348 a la 365. Este libro pueden obtenerlo en la agencia de publicaciones de nuestro campo o mediante el promotor de publicaciones de su iglesia a un costo de 1200 colones.
2. En el momento que se indique en el calendario de actividades los conquistadores se presentarán en el salón para realizar un examen donde se les indique; será por escrito en donde escogerán la mejor respuesta, selección múltiple, llenar espacios y preguntas de desarrollo.
3. El tiempo máximo será de 1 Hora.

PUNTUACIÓN:

1. Todos los que obtengan un promedio superior a 70 puntos obtendrán los puntos de participación en este evento.
2. De los que obtengan los puntos de participación se sacarán las 3 mejores notas y estos serán los ganadores de este evento.

PUNTUACIÓN POR SECCIÓN:

1er Lugar:	300 Puntos
2do Lugar:	250 Puntos
3er Lugar:	225 Puntos
Participación:	200 Puntos

4. MOMENTO INSTRUMENTAL

PARTICIPANTES: 1 Conquistador (a) o todo el club.

OBJETIVO: Que los jóvenes desarrollen sus talentos, dones y habilidades que el Señor les ha dado para su iglesia. Con el fin de Honrar y Glorificar el Nombre de *Dios*.

PROCEDIMIENTO:

1. El tiempo máximo *es de 5 minutos con 59 segundos*. El cual inicia a la entrada del o los participantes.
2. Si el club se pasa del tiempo máximo, recibirá una penalización de 1 punto por cada 10 segundos.
3. Deben entregar la clasificación del INSTRUMENTO: Ej. GUITARRA, FLAUTA, TECLADO, (viento, percusión etc.) *lo cual se hará el día miércoles al llegar al campamento.*
4. ***Entregarlo después de este día miércoles significará en la pérdida de los puntos de este rubro (10pts), y en caso de no entregarlo recibirá una penalización de 20 puntos en este evento.*
5. El orden de la participación se dará el primer día del campamento al registrarse en secretaría.

FORMA DE CALIFICACIÓN:

1. Originalidad
2. Entonación
3. Tiempos
4. Estilo espiritual
5. Sonido
6. A Tiempo**

PUNTUACIÓN:

1er Lugar:	300 Puntos
2do Lugar:	250 Puntos
3er Lugar:	225 Puntos
Participación:	200 Puntos

3 
EVENTOS
TÉCNICOS

INSPECCIÓN

PARTICIPANTES:

Todo el club.

OBJETIVO:

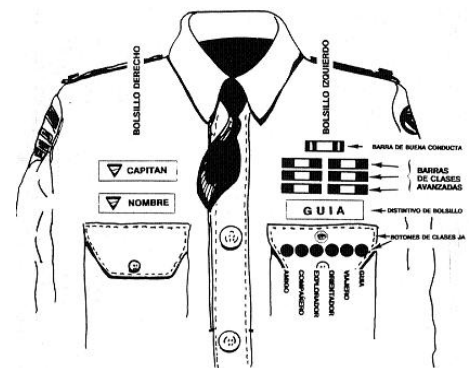
Inculcar en los chicos la disciplina, el orden, la puntualidad y el respeto.

PROCEDIMIENTO:

1. Todas las mañanas según indique el programa, un grupo de jueces pasará por cada campamento para realizar la inspección. Todos los integrantes del club deberán estar formados frente a su campamento. Cada director(a) deberá recibir a los jueces. Una persona deberá quedarse con el grupo y parte de los jueces y otra persona deberá acompañar a la otra parte de los jueces a realizar la inspección.
2. Evaluar la disciplina y coordinación del club en la consecución del orden que debe mantenerse dentro de su zona de acampar y la puntualidad a la hora de ejecutar los diferentes eventos, así como destacar las diferentes formas creativas para mantener las necesidades de un campamento con muebles rústicos.
3. Se evaluará la MATUTINA DE NIÑOS en todas las inspecciones.

UNIFORME OFICIAL PARA EL CAMPOREE.

- a. Pantalón o Falda, color azul marino
- b. Camisa o blusa blanca
- c. Correa o cinturón negro
- d. Zapatos negros
- e. Pañoleta vino con el logo de aventurero
- f. cañuela y Boina
- g. Banda de especialidades azul marino
- h. Calcetines color negro para los varones y blancas para las damas
- i. Insignias bien pegadas en los lugares establecidos



PUNTUACIÓN POR DÍA DE INSPECCIÓN:	245 PTS
1) DENTRO DE LA ZONA DE ACAMPAR	40 pts
• Arreglo del campamento	10
• Banderines de Unidades	10
• Banderas izadas (Nacional y Aventureros)	10
• Limpieza en general	10
2) CARPAS (EXTERIOR):	15 pts
• Bien tensas y estacas bien colocadas.	10
• Zapatos arreglados boca abajo y uniformemente.	5
3) CARPAS (INTERIOR):	15 pts
• Maletas en el centro y debidamente ordenadas.	5
• Limpieza y orden.	5
• Ventanas y puertas arrolladas hacia dentro. Cedazo cerrado.	5
4) ÁREA DE COCINA:	20 pts
• Orden en la alacena	10
• Equipo de cocina, platos, ollas, platos ordenados y limpios	10
5) BASUREROS DEBIDAMENTE LIMPIOS TODOS LOS DIAS:	20 pts
• Basurero para Materia orgánica.	10
• Basurero para Materia inorgánica.	10
6) ÁREA DE PRIMEROS AUXILIOS:	25 pts
• Área para atender casos de primeros auxilios y rotulados	10
• Guía Mayor encargado	5
• Botiquín con su tabla de medicamentos debidamente rotulados.	10
7) RESPECTO DE LOS ACAMPANTES:	110 pts
Uniforme completo:	
• Camisa/blusa blanca	5
• Cinturón/faja negra	5
• Medias.	5
• Pantalones	5
• Enagua	5
• Zapatos negros	5
• Pañoleta/cañuela (invertidos)	5
• Corbata negra y lisa p/ Guías y Oficiales (en los varones).	5
• Triángulo	5
• Mundo	5
• Insignias bien colocadas y pegadas	10
• Portar la Insignia oficial de la MISION NORTE	10
Otros:	
• Aseo Personal (uñas, manos, dientes, etc.)	10
• Matutina del día correspondiente	10
• Disciplina y cortesía.	5
• Saber de memoria y explicar los ideales J.A.	10
• Biblia.	5

2. CARRO BÚLGARO

PARTICIPANTES: 4 conquistadores, mixto (mínimo una conquistadora).

OBJETIVO:

Evaluar el trabajo en equipo, el conocimiento en nudos y las destrezas de los conquistadores en la construcción de astucias, utilizando correctamente los diferentes tipos de amarres.

PROCEDIMIENTO:

Al indicar el inicio, los 4 participantes procederán a confeccionar el carro búlgaro con los materiales indicados, donde realizarán 2 amarras cuadradas, 1 redondo de construcción (8 vueltas y 3 ahorcados) y 3 ballestrinques (atados a la punta del carro), terminado el carro lo ponen en pie y los conquistadores tomarán posición, 3 lo tomarán por las cuerdas, 1 se montará y tratarán de mantener el equilibrio, avanzarán paso a paso como si fueran zancos hasta llegar a la meta, en tiempo concluirá hasta que todo el equipo haya pasado.

CALIFICACIÓN:

2 amarras cuadradas

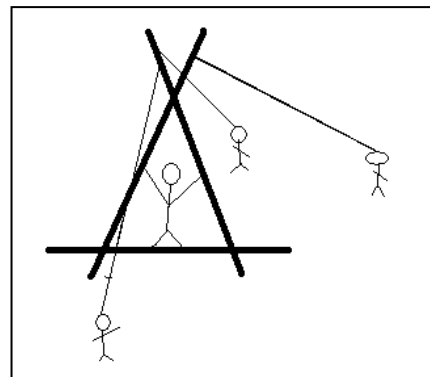
3 ballestrinques

1 Redondo de construcción

Resistencia, estética y tiempo

EQUIPO NECESARIO

- 2 Cañas de bambú o madera de 2 metros.
- 1 Cañas de bambú de 1 1/2 metros.
- Cuerdas para hacer las amarras.



PUNTUACIÓN:

1er Lugar:	200 Puntos
2do Lugar:	150 Puntos
3er Lugar:	125 Puntos
Participación:	100 Puntos

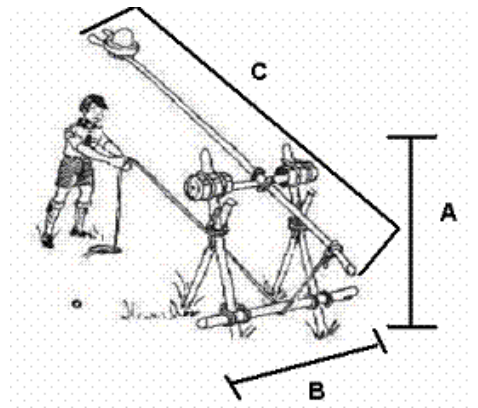
3. CATAPULTA GRIEGA

PARTICIPANTES: 8 conquistadores (4 Damas, 4 Caballeros).

OBJETIVO: Demostrar que con el trabajo en equipo en conjunto con las destrezas en nudos y amarras se pueden realizar proyectos divertidos y funcionales.

MATERIALES: Si el club así lo prefiere puede utilizar medidas inferiores a las establecidas, pero no podrá utilizar medidas mayores.

- a. 2 pedazos de bambú o madera de hasta 2,5 Mts (alto)
- b. 2 pedazos de bambú o madera de 1.0 mts (Para el ancho)
- c. 1 vara larga con una horqueta en la punta, todo esto no debe ser superior a 3 metros de largo. Recuerde que esta vara no puede ser muy delgada o débil ya que si se quiebra el equipo quedará descalificado.
- d. Una vasijita para asentar los globos con agua o alguna otra cosa que el equipo considere útil para tal efecto. Esto debe venir sin atar a la vara larga.
- e. Dos de 1.20 mts (refuerzos laterales)
- f. Dos tarros metálicos de unos 30 cms de largo x 15 de ancho la parte superior (sin tapa) o un bambú grueso que permita el giro.
- g. Los pedazos de cuerda que considere necesarios para realizar las amarras: cuadradas (5) y diagonales (2), y una cuerda de 3 mts para halar con fuerza la catapulta.
- h. 5 camisetas tallas S, M o L, el club decidirá con cuál de los tamaños desea trabajar.
- i. El bambú que hace el disparo (pieza C) debe pegar en la pieza del freno (pieza B).
- j. Tina para almacenar los globos. La misma debe tener el nombre del club.



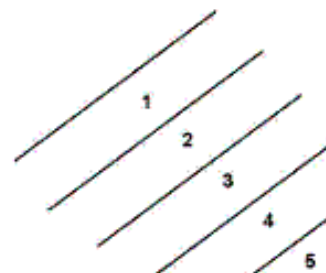
PROCEDIMIENTO:

1. En el momento que lo indique el Juez se comenzará la competencia, llevar los materiales indicados arriba (no se permitirá partes pre-armadas).
2. Se dará el pitazo de inicio. Los 8 conquistadores de cada club armará y revisará la

catapulta, para lo cual tendrá un tiempo máximo de 15 minutos. Al finalizar el tiempo si el equipo no ha terminado quedará descalificado.

3. Se pitará al terminar los 15 minutos y los jueces revisarán las amarras.

4. Una vez terminada los 8 conquistadores se distribuir de la siguiente forma:



a. Se asignarán 5 áreas (ver diagrama) y dentro de cada área habrá un conquistador que tratará de capturar los globos sin que se estallen y sin salirse del área asignado. Los participantes que van a capturar los globos podrán valerse de sus manos, sus pies, cabeza, y si así lo desean de una camiseta tamaño S, M o máximo L.

b. Dos conquistadores se encargarán de cargar la catapulta con un globo lleno de agua y permanecerán al lado de la misma. Cada club deberá aportar una tina para almacenar los globos que le pertenecen. Esta tina deberá tener el nombre del club.

c. Un conquistador se encargará de realizar los lanzamientos halando la cuerda, los 2 que están a la par podrán sostener la catapulta sin ayudar a halar la cuerda.

5. Se dará otro pitazo para iniciar el lanzamiento de los globos. Según el área que le toque así será el puntaje, con los globos capturados sin reventarse. Los globos que se capturen fuera del área indicada no obtendrán puntos. Cada club contará con 15 globos.

NOTA: Una vez iniciado el lanzamiento si un equipo necesita hacer reparaciones a la catapulta recibirá una penalización de 10 puntos cada vez que realice los arreglos.

La primera área se encontrará a 7 metros de la línea de lanzamiento.

PUNTUACIÓN:

1. Amarras cuadradas 5 c/u	20 pts	6. Globos Área 2	7 pts c/u
2. Amarras diagonales 5 c/u	10 pts	7. Globos Área 3	10 pts c/u
3. Resistencia de la catapulta	10 pts	8. Globos Área 4	12 pts c/u
4. Ballestrinque	5 pts	9. Globos Área 1	5 pts c/u
5. Globos Área 5	15 pts c/u		

-4. CAPACIDAD EN MARCHAS

PARTICIPANTES: Una unidad de 8 conquistadores o aspirantes como mínimo por club, dirigidos por un capitán.

OBJETIVO: Dar la oportunidad para que el conquistador demuestre los tipos, de marcha que ha aprendido y las diferentes fantasías que se pueden hacer con ellas. Además, la disciplina al recibir órdenes y la ejecución de las mismas. Todos los clubes marcharan hasta pasar por el estrado principal o lugar donde estarán los jueces, donde comenzara a correr el tiempo ya que demostraran sus habilidades.

TIEMPO DE MARCHA: Habrá un mínimo de 5 minutos y un máximo de 7 minutos.

SE CALIFICARA:

- | | |
|--|--------------------------------|
| 1) Uniforme completo (Incluye guantes blancos) | 7) 4 Formaciones. |
| 2) Ejecución de órdenes. | 8) Precisión de pasos y giros. |
| 3) Coordinación | 9) Originalidad y creatividad |
| 4) Tiempo empleado | 10) Banderas |
| 5) Fantasías | |
| 6) Voces de Mando | |

NOTA: Los clubes con menor número de conquistadores o aspirantes inscritos de los que se solicitan para este evento, recibirán solo puntos por participación. Los clubes que tengan más de ocho personas inscritas y no participen en este evento, no obtendrán ningún puntaje.

PUNTUACIÓN:

1er Lugar:	250 Puntos
2do Lugar:	200 Puntos
3er Lugar:	150 Puntos
Participación:	100 Puntos

5. CROSS DE PRIMEROS AUXILIOS BÁSICOS

PARTICIPANTES: 3 Hombres y 3 Mujeres

OBJETIVO: Mantener en claro en la mente de cada miembro de un Club de Conquistadores, los procedimientos de Primeros Auxilios Básicos a seguir en caso de alguna emergencia que se les presente. Utilizar el manual de PAB

PUNTUACIÓN:

1er Lugar:	250 Puntos
2do Lugar:	200 Puntos
3er Lugar:	150 Puntos
Participación:	100 Puntos

4



EVENTOS
FÍSICOS

1.

2. NATACIÓN

100 metros libres. Se harán en 2 categorías, uno para conquistadores y otra para conquistadoras

PARTICIPANTES: 2 conquistadores: 1 dama y 1 caballero (**Que sepan NADAR**)

OBJETIVO: Que los conquistadores apliquen los conocimientos aprendidos en su capacitación de Natación I.

EQUIPO NECESARIO: Traje de baño para hombres, pantaloneta impermeable, también las mujeres puede usar pantaloneta o traje de **1 pieza**.

PROCEDIMIENTO:

1. Cada participante deberá nadar todo el largo de la piscina.
2. En ningún momento los competidores podrán cambiar de carril mientras nadan, ni podrán caminar o cambiar de estilo mientras realice el recorrido. En caso contrario se descalificará.
3. Al sonar el silbato, saldrá (el/la) participante y hará el nado estilo "LIBRE" de la parte más onda, hasta la parte más baja.
4. El/la competidor (a) deberá tocar con alguna de sus manos el borde de la piscina en señal de que ha terminado su recorrido, en ese momento el Juez detendrá el cronómetro.

PUNTUACIÓN:

1er Lugar:	150 Puntos
2do Lugar:	125 Puntos
3er Lugar:	100 Puntos
Participación:	75 Puntos

2. SALTO LARGO

PARTICIPANTES: 2 conquistadores, (1 caballero y 1 dama).

PROCEDIMIENTO:

1. Se saltara de una distancia determinada por el juez.
2. Tendrán 2 oportunidades de salto, se quedaran con la mejor marca.
3. Se tomara en cuenta el primer toque a la hora de la llegada del salto.
4. Las mejores 3 marcas serán los finalistas en ambas categorías.

REGLAS:

No se permitirán reclamos e invasión de territorio.

Se harán penalizaciones o se eliminara el club de ser el caso.

PUNTUACIÓN:

1er Lugar:	150 Puntos
2do Lugar:	125 Puntos
3er Lugar:	100 Puntos
Participación:	75 Puntos

3. 100 METROS RELEVOS

PARTICIPANTES: 4 conquistadores, (2 caballeros y 2 damas). CATEGORÍAS F1 F2 -- M1 M2

PROCEDIMIENTO:

1. La carrera será con sancos, estos tendrán una altura de 50 centímetros.
2. El conquistador correrá una distancia de 50 metros donde estará esperándolo se compañero de equipo para completar los otros 50 metros.
3. Traspasada la línea de meta se detiene el tiempo.
4. Los F1 y M1 van de las edades de 10 a 12 años
5. Los F2 y M2 van de las edades de 13 a 15 años.

PUNTUACIÓN:

1er Lugar:	150 Puntos
2do Lugar:	125 Puntos
3er Lugar:	100 Puntos
Participación:	75 Puntos

4. SHOUT - OUTS

PARTICIPANTES: 8 conquistadores (as), (3 jugadores 1 arquero p/caballeros y 3 jugadoras 1 arquera p/damas). Se harán en 2 categorías, uno para caballeros y otra para damas.

OBJETIVO: Fomentar el trabajo en equipo.

PROCEDIMIENTO:

1. Al sonar el pitazo el participante moverá el balón ubicado a 20 metros de distancia del marco y solamente tendrá 8 segundos para anotar y sonará un pitazo indicando la conclusión del tiempo.
2. Se hará por rifa, el ganador pasará a la siguiente ronda en donde se enfrentaran los ganadores.

NOTA:

En caso de un empate se procederá a un lanzamiento extra, quien lo anota en menor tiempo ese es el que pasa a la siguiente ronda. Si el empate persiste se cobrará un penal cada uno.

IMPLEMENTOS: Opcionales, tacos, guantes etc.

PUNTUACIÓN:

1er Lugar:	150 Puntos
2do Lugar:	125 Puntos
3er Lugar:	100 Puntos
Participación:	75 Puntos