

**CAMPOREE UNIDO DE COMPAÑERISMO
INTERCLUBES**

“MI VIDA PARA JESÚS”

**DEPARTAMENTO DE JÓVENES
ASOC. CENTRAL SUR DE COSTA RICA**

13 AL 17 DE JULIO 2010

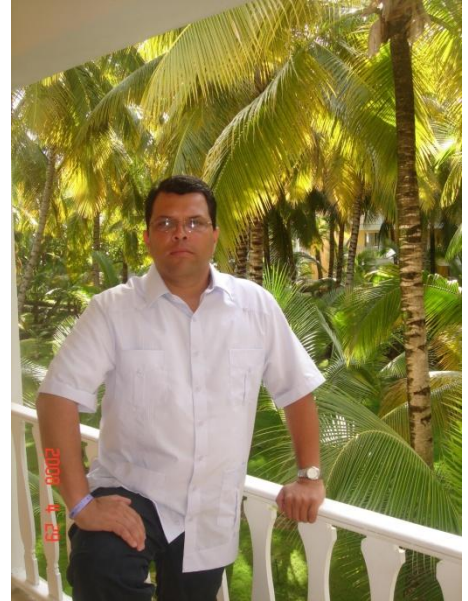
Mensaje de nuestro Director

Para la juventud de la Asociación Central Sur de Costa Rica de los Adventistas del Séptimo Día, particularmente para los Aventureros, Conquistadores y Guías Mayores, es un privilegio participar en este primer Camporee Unido de Clubes y disfrutar como nunca antes del compañerismo juvenil cristiano adventista.

Indudablemente, todo el proceso que antecede a este magno evento en el lugar más hermoso que Dios nos ha provisto: Orotina, será una experiencia que nos permitirá descubrir y desarrollar habilidades de disciplina, liderazgo y unidad, muy útiles en el servicio cristiano y el perfeccionamiento de un carácter semejante al de Jesús.

Ha llegado el momento de conocer y compartir, todos los clubes juntos, nuestros intereses y objetivos, a saber, servir a Dios y su proyecto salvífico a través de la Iglesia. Con esto en mente iremos a acampar, para compartir y disfrutar del compañerismo cristiano.

Que Dios bendiga a la juventud de la Asociación Central Sur de Costa Rica y, es mi deseo que este evento sea una ocasión en la que todos ganemos glorificando el maravilloso nombre de Jesús.



Pr. Mauricio Canales
Departamental de
Jóvenes Adventistas

NORMATIVA

SOBRE LA INSCRIPCIÓN:

1. Cada Club deberá llenar la hoja de inscripción que incluirá:
 - a. Nombre del Club.
 - b. Zona a la que pertenece.
 - c. Iglesia o Grupo que representa.
 - d. Nombre del Pastor del Distrito correspondiente.
 - e. Nombre del Director/a del Club.
 - f. Lista con el nombre completo y dos apellidos de cada uno de los miembros del Club, edad y clase progresiva concluida.
 - g. Lista con el nombre completo y dos apellidos de cada uno de los miembros del personal de apoyo y su función.
2. La fecha límite para la inscripción será el día viernes 4 de junio del 2010. En esa misma fecha, deberán quedar canceladas las cuotas de inscripción y los seguros respectivos.
3. Cancelar la cuota de inscripción que será de ¢3.500,00 (tres mil quinientos colones exactos) por persona inscrita. Las visitas y el personal de apoyo también deberá inscribirse.
4. Cancelar la suma de US\$2,30 (dos dólares con treinta centavos) por concepto de seguro. Las visitas y el personal de apoyo también deberá asegurarse.

SOBRE LAS NORMAS GENERALES:

5. Cada persona deberá colaborar en la limpieza del Campamento, por lo que a cada Club se le asignará una zona.
6. Las y los visitantes serán admitidos únicamente el sábado, después del cual deberán retirarse.
7. 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.
8. El “toque de queda” regirá desde las 9:30 p.m. y hasta las 4:30 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.
9. Las quejas, reclamos y sugerencias son permitidos siempre y cuando sean hechos con respeto por la persona que se considere afectada.
10. 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.
11. En las damas y las niñas, el uso de vestido de baño de dos piezas queda fuera de lugar.
12. Excepto en el área de la piscina, los caballeros y niños deberán usar camiseta.

13. 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.
14. La autorización para ir al río, deberá tramitarse con un día de anterioridad ante el Director de Jóvenes de la Asociación o cualquier miembro del Equipo de Apoyo para que en la reunión vespertina autoricen si lo ven conveniente y coordinen lo que corresponda.
15. Cada club se encargará de coordinar la vigilancia nocturna de la zona de campamento asignada.
16. Como norma de urbanidad, es necesario que los baños y los servicios sanitarios sean utilizados correctamente y se mantengan limpios. Para que esto sea una realidad, se asignará a cada Club un turno para realizar su limpieza.
17. La reparación o reposición que se originare por daños causados a la infraestructura del Campamento Adventista, correrán por cuenta del Club correspondiente.
18. Los anillos, aretes, cadenas, pulseras y el maquillaje están excluidos tanto del uniforme de Conquistador y Guía Mayor como de la vestimenta ordinaria, por lo que deben evitarse.
19. Entre las normas de comportamiento adecuado entre los sexos, quedan prohibidos los besos (apretes), los abrazos y el andar de la mano.
20. El uso de televisor, radio o grabadora deberá ser autorizado por el Director de Jóvenes de la Asociación.
21. El uso de discman o walkman durante los eventos (cultos, inspección, actos cívicos, competencias y cualquier otra convocación oficial) queda fuera de lugar.
22. Cualquier Director/a de Club, cuando lo estime conveniente, puede solicitar una audiencia en la reunión vespertina diaria del Director de Jóvenes de la Asociación y el Equipo de Apoyo.
23. La categoría 1 en Conquistadores se refiere a la edad entre los 10 a 12 años. La categoría 2 de 13 a 15 años.
24. La categoría 1 en Aventureros se refiere a 6 y 7 años. La categoría 2 se refiere a 8 y 9 años.

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 del Director de Jóvenes y el Equipo de Apoyo quienes se dejarán constancia escrita.

Se considerarán faltas leves las siguientes:

25. El incumplimiento de los artículos 5, 7, 8, 10, 11, 12, 15, 18 y 21 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 el Equipo de Apoyo quienes se dejarán constancia.

Se considerarán faltas graves las siguientes:

26. El incumplimiento de los artículos 6, 9, 13, 14, 16, 17, 19, y 20 de las normas generales.

27. 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 de la Asociación en coordinación con los Pastores de Distrito presentes y el Equipo de Apoyo. El acuerdo de descalificación es inapelable.

SOBRE LA BUENA CONDUCTA:

El Club que respetando esta normativa, en el transcurso del Camporee, no sea objeto de alguna llamada de atención, recibirá un puntaje adicional diario de 100 (cien) puntos, además, un certificado de buena conducta en la premiación final.

Precamporee 2010

1. Informes mensuales

Objetivo:

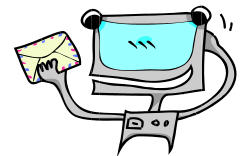
El Departamento desea apoyar y premiar su esfuerzo por la labor de un año de trabajo.

Procedimiento:

Los primeros **cinco** días de cada mes a partir de febrero 2009 y hasta julio 2009; usted deberá enviar al correo electrónico jaconquistadores@hotmail.com del departamento de jóvenes de la Asociación, informes unificados (Aventureros, Conquistadores y Guías Mayores) de las actividades realizadas. Los informes presentados posteriormente a la fecha estipulada, se recibirán pero se penalizarán con el 50% de su valor.

El correo deberá traer, todos los meses la siguiente información:

- a. Nombre de la Iglesia y distrito
- b. Directivas de cada club.
- c. Miembros de cada club y clases progresivas que están llevando
- d. Actividades realizadas por cada club durante el mes.



Le enviaremos un correo de vuelta donde recibirán un comprobante de recibido con un número de documento. Usted deberá imprimir el comprobante de recibido y adjuntarlo a su informe final.

Puntaje: 150 puntos por mes

2. Inveſtadura.

Objetivos:

Que nuestros chicos crezcan en conocimiento eſpiritual, t cnico y f sico por medio de las clases progresivas preparadas para sus edades.



Procedimiento:

Cada iglesia planificar  una inveſtadura de por lo menos 12 jovencitos (4 por cada club) entre los meses de enero y junio del 2010. Para esta  nica ocasi n se autoriza preparar a los ni os/as y j venes con seis meses m nimo de antelaci n a la inveſtadura. En el informe de los primeros cinco d as de febrero deber  presentar el plan de trabajo. Una vez realizada la inveſtadura, presentar el informe en el mes correspondiente.

Fotograf as: Presentar dos del desarrollo de esta actividad.

Puntaje: 300 puntos

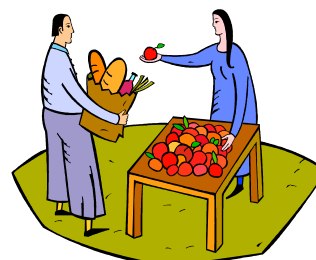
3. Compartiendo su amor

Objetivo:

Compartir con personas pobres las bendiciones que Dios da a nuestra Iglesia

Procedimiento:

Iglesia en el mes de diciembre o enero recolectar  ya sea juguetes o cuadernos, etc. Con el fin de repartirlo a los ni os o las familias necesitadas en su comunidad. Presentar el informe, una vez realizada la actividad en el mes correspondiente.



Fotograf as: Presentar dos fotos del desarrollo de esta actividad.

Puntaje: 150 puntos

4. Campa a Evangel stica

Objetivos:

Cumplir con el gran cometido que nos dejo el Se or Jes s al ir  l al cielo.

Procedimiento:

Los clubes en conjunto, realizar n una campa a donde lo estimen conveniente, con el fin proclamar la segunda venida de nuestro Se or Jesucristo. En el informe de los primeros cinco d as de febrero deber  presentar el plan evangel stico que incluir : preparaci n del terreno, proyecci n de estudios b blicos y bautismos, nombre del predicador y comisiones. Una vez realizado el evento, en el informe del mes que corresponda, deber  indicar: la cantidad de visitas y los bautismos realizados como resultado directo de la campa a evangel stica

Fotograf as: Presentar dos fotos del desarrollo de esta actividad.

Puntaje: 300 puntos



5. Recolecci n

Objetivo:

Colaborar con los proyectos que tiene el Departamento de Adra de nuestra Asociaci n.

Procedimiento:

Cada club deber  estar involucrado en su iglesia en el plan de recolecci n, para obtenerlos los puntos deber  salir m nimo tres veces en fechas distintas y deber  presentar la copia del recibo del dep sito realizado a la tesorer a de la Asociaci n. En el informe mensual deber  incluir el reporte correspondiente con las fotograf as.



Fotograf as: Presentar dos del desarrollo de esta actividad.

Puntaje: 400 puntos (100 puntos cada salida a recolectar y 100 puntos la presentaci n del recibo de dinero)

6. Amor a los abuelitos

Objetivo:

Expresarles nuestro cariño a los adultos mayores.

Procedimiento:

Elaborar un programa para que a los abuelitos de los 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.

Fotografías: Presentar dos, del desarrollo de esta actividad.

Puntaje: 100 puntos



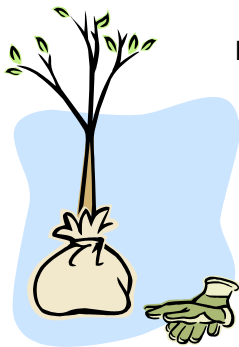
7. Siembra un árbol

Objetivo:

Ayudar a la reforestación de nuestro país.

Procedimiento:

Cada club; entre los meses de enero y junio del 2010 deberá plantar al menos 25 árboles en una zona que el club elija o participar en una campaña de siembra de árboles. Presentar informe en el mes correspondiente.



Fotografías: Presentar dos fotos del desarrollo de esta actividad.

Puntaje: 150 puntos

Espirituales

8. Predicación

Procedimiento: Cada club de Aventureros, Conquistadores y Guías Mayores debe participar en una eliminatoria zonal, durante el mes de abril y escogerán 3 participantes, uno por cada club para el camporee.

Participantes: 1 Aventurero(a), 1 Conquistador(a), 1 Guía Mayor

Tema a tratar: La Segunda Venida de Cristo

Tiempo: 4:00 a 5:00 minutos

Puntos a evaluar: Uniforme Completo, 3 Citas Bíblicas, Introducción, Desarrollo, Conclusión Orden del tema, Tiempo, Fluidez, Dicción y expresividad.

9. Canto Dramatizado

Participantes: mínimo 6, mínimo 2 por club mixto.

Procedimiento: Cada iglesia, representada por sus clubes (Aventureros, Conquistadores y Guías Mayores) debe participar cantando y dramatizando un himno del Himnario Adventista.

Puntos a evaluar: Dramatización – Decoración – Participación 6 mínimo (2 de cada club)

Tiempo: Lo que dura el himno .

10. Historia Denominacional

Participantes: Cada Iglesia presentara 2 participantes por club (Aventureros, Conquistadores y Guía Mayores).

Material

Aventureros: material que les será entregado.

Conquistadores: los videos de historia denominacional de las clases progresivas

Guías Mayores: El 3º tomo del Legado Adventista de George R. Knight, titulado Nuestra Organización.

11. Textos Bíblicos en gestos

Procedimiento: Cada Iglesia presentará un trío. A cada trío se le entregara 3 citas bíblicas y el trío por medio de gestos los dramatizara a su iglesia quien los escribirán en el menor tiempo posible y lo entregarán al juez que al recibir las 3 citas detendrá el tiempo

Participantes: 2 aventureros, 2 conquistadores y 2 guías mayores.

Tiempo: 5 minutos máximo

Recreativos

12. Globos a la tina

Participantes: 9 participantes (3 por cada club) 1 por categoría

Objetivo: El participante pueda aprender a trabajar en equipo.

Cantidad: 30 globos.

Procedimiento: El equipo se ubicara en línea recta a la distancia de 1 metro entre cada participante y al sonar el pito se lanzaran los globos uno por uno hasta la tina, ganara el que coloque mas globos en el menor tiempo posible sin que se revienten.

13. Carrera de Obstáculos

Participantes: 3 aventureros, categoría mixta.
3 conquistadores, categoría mixta.
3 guías mayores, categoría mixta.

Observación: 8 de los nueve participantes deben llevar un pañuelo para vendarse los ojos en algún momento del evento.

Procedimiento: El evento inicia de manera simultánea, en la cancha de fútbol dos guías (uno de cada categoría) uno inicia la carrera de 100 metros y se le une su compañero (a), y juntos terminan los 200 metros, y se van a la entrada de la piscina.

Dos conquistadores (categoría mixta), recorrerán 50 metros uno en saco y pasa el testigo al otro (a) que recorrerá 50 metros, el primer participante continúa el recorrido corriendo. Ambos llegarán a la entrada de la piscina.

Dos aventureros (categoría mixta), en la cancha de basket, el primero en patines (con la debida protección mínimo rodilleras, muñequeras, coderas y casco), deberá recoger objetos que estarán en la cancha los cuales pondrá en una bolsa, al finalizar el o la otra participante se regresa en patineta (de igual forma con protección mínima, rodilleras, coderas, muñequeras y casco), termina el recorrido y se van a la entrada de la piscina.

Cuando los 6 participantes están en la entrada de la piscina, pasarán el turno a un o una aventurera que nadará en la parte ancha de la piscina, al salir él o ella, pasa el turno a un conquistador o conquistadora y a un guía o una guía que nadarán el largo de la piscina.

Al salir los nadadores, buscan en la entrada a el resto de los participantes y pasan a la parte de atrás de la piscina, se vendan los ojos, ocho de los nueve participantes y se colocan en hilera, el último no tiene los ojos vendados, este debe dirigir al tren por el camino, sin hablar sólo los guiará por medio de una presión en los hombros o cintura, ya sea a la izquierda o la derecha. El club provee los pañuelos y define el orden de los participantes.

Al terminar el trayecto se quitan los pañuelos de los ojos y pasan uno por uno debajo de la araña... de ahí corren en equipo hasta pasar la línea de meta.

El evento es de tiempo, gana el club que haga el recorrido en menos tiempo.

El aventurero (a), conquistador (a). guía que haga el recorrido en la piscina debe saber nadar.

Técnicos

14. Inspección

Objetivo: Que los jóvenes repasen como ordenar sus cosas

Participantes: Todo el club.



Se evaluará:

1. DENTRO DE LA ZONA DE ACAMPAR:

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

2. RESPECTO DE LOS ACAMPANTES:

- a. Uniforme completo: En conformidad con el Manual del Ministerio Juvenil de la División Interamericana
- b. Aseo Personal.
- c. Disciplina, cortesía.
- d. Saber de memoria y explicar los Ideales JA.
- e. Puntualidad en las astas al izar y arrear las banderas.

3. CARPAS (EXTERIOR)

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

4. CARPAS (INTERIOR)

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

5. AREA DE COCINA

- ◆ Orden en la alacena y equipo de cocina, plato, ollas, pila, etc. Limpieza general

6. ASTUCIAS Y EQUIPO DE CAMPAMENTO

- Mesas Mueble de cocina Cerca y Arco de entrada.
- Zapateras Área de herramientas
- Tendederos Botiquín
- Alacena Astas de banderas

Las subrayadas serán evaluadas en astucias. Una de las astucias, elaborada únicamente por los aventureros, será evaluada. Esta deberá ser indicada previamente por el director a los inspectores.

7. BASUREROS DEBIDAMENTE LIMPIOS TODOS LOS DÍAS

- ◆ Deberán hacer tres tipos de basureros:

Materia orgánica (se utilizará un hoyo a 1 metro de distancia del lindero de atrás, en el momento de la inspección debe estar tapado no completamente con tierra), Materia inorgánica, Vidrio y latas.

8. 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.

NOTA: Acuérdense llevar unos banderines de color ROJO, AZUL y VERDE. Conforme a la puntuación de la inspección de la mañana, se le informará que banderín de debe colocar en su entrada.

15. Marchas

Objetivo: Ayudar a los miembros de los clubes en la disciplina y en recibir órdenes y realizarlas

Participantes: Mínimo 4 aventureros, 4 Conquistadores y 4 Guías Mayores

Tiempo de la marcha: máximo 5:00 minutos, mínimo 3:00 minutos.

Procedimiento: El escuadrón de marchas demostrará sus destrezas en el sitio donde se les indique para que los jueces los evalúen. Deben incluir mínimo 2 fantasías.

Aspectos a evaluar:

Uniforme completo
Coordinación
Ejecución de órdenes

Tiempo utilizado
Fantasías (mínimo 2)
Voz de mando

Precisión en los pasos y giros
Formaciones
Cubrirse Alineación



16. Nudos

Participantes: 2 Aventureros 6 Conquistadores 7 Guía Mayores
Categoría: 1 por categoría

Materiales:

- 30 pedazos de cuerda de 1.5 metros
- una estaca de madera del diámetro de un palo de escoba
- Dos cuerdas de grosor diferente a las anteriores

Procedimiento: El juez supervisará el nudo mientras cada participante lo elabora. Y al finalizar los Aventureros continuaran los conquistadores y concluyen los Guías Mayores. El juez junto con el Director o asistente revisaran los nudos.

Aspectos a evaluar: Se evaluarán de los nudos bien terminados. Se calificará el menor tiempo y que todos los nudos estén bien hechos.

Nudos por realizar: Aventureros Cuadrado, Ballestrinque, Ocho, Doble lazo

1. CUADRADO: Sirve para unir 2 cuerdas del mismo grosor que estén en tensión, de otra forma puede aflojarse. Es útil en vendajes, porque es un nudo plano.



2. **CORREDIZO:** Para asegurar rápidamente una cuerda a una argolla.



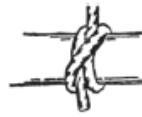
3. **DOBLE LAZO:** Nudo para atar los zapatos o paquetes.



4. **DOS MEDIOS COTES:** Se usa con frecuencia para anudar momentáneamente un cabo a una argolla o a un poste.



5. **BALLESTRINQUE:** Es ideal para principio de un amarre, para sujetar la cuerda, para amarrar la boca de un saco.



6. **AS DE GUIA:** Se utiliza para subir o bajar a una persona o un bulto.



7. **MARGARITA:** Se usa para reducir la longitud de una cuerda, para reforzar un tramo de la misma o para apretar otra.



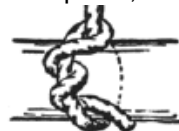
8. **VUELTA ESCOTA:** Unir cuerdas de diferente grosor.



9. **DE PESCADOR:** Es para unir cuerdas de igual grosor mojadas, resbaladizas o cabos gruesos difíciles de entrelazar, si las cuerdas van a mantener bajo el agua, hay que hacer dobles las vueltas o senos en cada extremo, para asegurar el nudo.



10. **VUELTA BRAZA:** Es útil para maniobrar con un tronco o poste, levantarlo o moverlo, con un cote extra sirve para arrastre.



11. **TENSOR:** Para tensar carpas o tiendas de campaña.



12. **OCHO:** Se usa para escalar, para evitar que un cabo se despase en un montón, también es utilizado para hacer escaleras con cuerdas y troncos.



13. **BALSO POR SENO:** Para subir o bajar una persona o bulto.



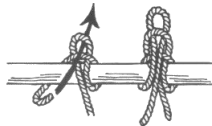
- 14. GRUPO CALABROTE O DOBLE AJUSTE:** Unir 2 cuerdas del mismo grosor que van a ser expuestas a tirones muy fuertes o para remolques.



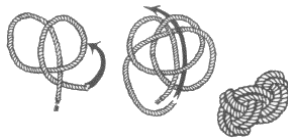
- 15. TORNQUETE:** Lo usan los cirujanos al atar las puntadas de una herida.



- 16. FUGITIVO:** Poder bajar una pendiente usando una cuerda que podamos soltar desde abajo.



- 17. CABEZA DE TURCO:** Éste es el típico nudo utilizado como anillo para sujetar la pañoleta. También era utilizado por los marinos colocando un peso en el centro del anillo para lanzar la punta de una cuerda al muelle y así asegurar las embarcaciones.



- 18. DE MIDDLEMAN:** Se utiliza para hacer gazas que no se deslizan en la parte media de una cuerda. Muy útil, por ejemplo, para las cordadas de alpinistas.



- 19. DIAMANTE:** Un nudo decorativo muy común (se utiliza normalmente en las Insignias de Madera). Este nudo puede usarse también como remate de una cuerda trenzada.



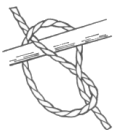
- 20. SILLA DE BOMBERO:** Este nudo sirve para elaborar una "silla" con dos gazas, útil para subir o bajar a una persona "sentada", de manera más cómoda que con una sola gaza.



- 21. DE MOLINERO:** El nudo de molinero se utiliza para atar sacos de forma segura y rápida. Se le dan dos vueltas a la cuerda alrededor del paquete cruzándolas como se muestra en la figura.



- 22. DE ESPEQUE:** Este nudo se utiliza para sujetar temporalmente un tronco a una cuerda, de manera que se consiga una fuerte tensión sobre él. Se trata en realidad de un Nudo Simple con un tronco (espeque o tortor) atravesado.



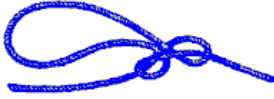
- 23. VUELTA CON TUBO:** Es como el cote doble, sólo que se le dan varias vueltas alrededor del poste para aumentar la resistencia del nudo. Se aplica para atar cuerdas que están sujetas a cambios continuos de tensión.



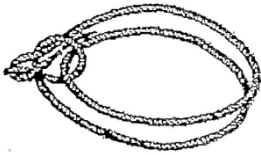
- 24. DE TIRANTE:** Útil para elaborar un tensor o tirante (por ejemplo, el cordón para izar una bandera en un mástil); puede acortarse o alargarse según se requiera. Se hacen dos nudos simples separados entre sí y se pasa la punta entre ellos. Para asegurar el tirante, basta con amarrar la punta en una gaza elaborada con la misma cuerda.



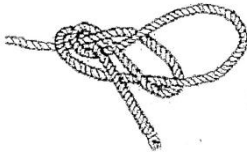
- 25. ARNES DE HOMBRE:** Este nudo es útil para hacer una gaza que no se deslice a la mitad de una cuerda de remolque, de modo que una persona pase dicha gaza a través de su hombro (a modo de arnés) y le permita remolcar objetos más fácilmente. También se puede utilizar para hacer peldaños y agarraderas en una cuerda para trepar.



- 26. DOBLE AS DE GUIAS:** Se utiliza también para labores como elevar personas u objetos ofreciendo mayor seguridad.



- 27. DOGAL DEL VAGABUNDO:** Este nudo sirve para hacer una gaza que no se corre en cualquier parte de una cuerda. Consiste en formar una presilla y con ésta elaborar un Nudo en Forma de Ocho.



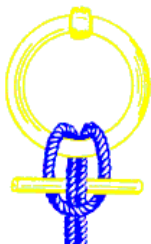
- 28. ZARPA DE GATO:** Se utiliza principalmente para hacer una gaza temporal en una cuerda o para fijarla a un gancho. Se hace una presilla, se le da la vuelta de modo similar a una presilla de alondra y se tuercen las dos gazas que se forman.



- 29. EMPAQUETADOR:** Esta es un aplicación del nudo en forma de ocho y tiene la particularidad de quedar plano con respecto a lo que vayamos a sujetar



- 30. PRESILLA DE ALONDRA EN ARGOLLA:** Permite unir una cuerda a un poste a una argolla. Es un nudo fácil de hacer y deshacer, es resistente a la tensión. Se puede utilizar para colgar pesos de ramas de árboles o para arrastrar troncos por medio de cuerdas. El cazonete permite hacerlo rápidamente.



17. Carrera de Veleros

Participantes: 3 conquistadores y 3 Guías Mayores

Materiales:

- 6 cañas de bambú de 2 metros
- 3 cañas de bambú de 1 ½ metros
- 8 cañas de 1 metro
- 4 ruedas de madera de 30 cms de diámetro por 5 cms de ancho
- mecate de cabuya para realizar amarres

Procedimiento:

Al pitazo de inicio de evento los 6 participantes deben de correr al material y hacer el velero, en la hechura o formato que se indica en la foto. El velero debe de contener 14 amarres cuadrados, dos amarres continuos o marimbeados, 1 trípode y 2 redondos. Luego de ser construido, 2 participantes se montan en el velero y es empujado por otros 4 participantes hasta la meta a una distancia que determinarán los jueces del evento, donde se detendrá el cronometro.

Nota: A la hora de llegar a la meta, ningún nudo o amarre debe estar suelto. El velero debe llegar intacto y en buen estado a la meta, de lo contrario solo reciben los puntos de participación.

Puntos a evaluar:

- Uso de amarres
- Estética de los amarres
- Fortaleza
- Tiempo de duración



18. Refugio y Cocina de un campamento y Primero Auxilios

Participantes: 2 Aventureros, 3 Conquistadores y 3 Guías Mayores

Procedimiento: En su zona un trío realizará un refugio para 3 personas con su lugar para dormir por una noche con los materiales que cada uno desea transportar para tal fin y los otros 3 un fuego estrella y preparara una sopa de campamento, al finalizar la sopa uno de los participantes será tratado por los aventureros por una quemadura de primer grado

En los tríos mínimo debe haber un conquistador

Sopa de campamento:

Deberán pelar las verduras y cocinar la sopa en el menor tiempo posible sin que se les ahumara.



Ingredientes como mínimo:

Una zanahoria, un chayote, una papa, un plátano, culantro, cebolla, chile y sal

