

# “SEGUIRÉ A JESÚS”



## 7mo. Camporí de Conquistadores 2012

**MINISTERIO JUVENIL**

Asociación Central Sur de Costa Rica



1 – 4 de Julio de 2012

---

## Mensaje del Director

---

San José, 20 de abril 2012

A los Directores de Conquistadores y Pastores  
de la Asociación Central Sur de Costa Rica

Apreciados Directores y Pastores:

Queremos animarle y agradecerle por servir a los niños conquistadores en la formación y desarrollo mental físico y espiritual.

Resalto a continuación algunos detalles que deben tomarse en cuenta para el buen desarrollo del 7º Camporí de Conquistadores de la Asociación Central Sur de Costa Rica realizado por Zonas:

1. Este camporí es un evento de confraternización de clubes de la Zona que se realiza cada cierto tiempo donde los conquistadores participan acampando en la naturaleza.
2. Cada club debe tener sus consejeros de unidades como responsables cerca de los niños.
3. Para participar el club debe tratar de tener como mínimo una unidad de 6 niños.
4. El objetivo es aumentar en excelencia y demostrar parte de lo aprendido, motivándolos a superarse cada vez más.
5. Por participar como club novato tendrá un incentivo el director y el club.
6. Cada club será cuidadoso en preparar su comida y mantener a los niños hidratados.
7. Es prohibido llevar gente que no tiene nada que ver con el club o el evento, salvo el sábado de visitas y otra indicación quedara a criterio del director JA asociado de la Zona
8. Recuerde que todos los conquistadores deben estar cubiertos por el seguro correspondiente.
9. El director y su personal de apoyo será responsable a toda hora por los miembros del club.
10. Recuerden estar a tiempo antes de comenzar el programa en cada evento.
11. Debe controlar a sus conquistadores a la hora de dormir a tiempo y no levantarse antes del tiempo.
12. El espíritu de participación y no de competencia es muy importante para tener un espíritu cristiano.
13. Se espera que los directivos se abstengan de cualquier comentario o crítica delante de sus conquistadores, debe dirigirse o ir a su pastor, o superiores y comunicar el problema, inquietud o sugerencia de cómo mejorar.
14. Pedimos que todos estemos comprometidos en hacer que este camporí sea algo grandioso, alegre e inolvidable para cada conquistador.
15. Se espera que todos los pastores lleven un Club de Conquistadores representado en el evento de Zona y apoyar 100 % del tiempo para lo cual deberá separar el tiempo.

Agradecemos su participación y oramos para que podamos trabajar juntos por los niños de Jesús.

Con aprecio cristiano,

Manuel Ancheta L.  
Director JA ACSCR

Roberto A. Romero  
Director JA Zona Central I

Oscar Hernández  
Director JA Zona Central II

Jesús Santana G.  
Director JA Zona Central II

Javier B. Molina C.  
Director JA Zona Cartago

Benjamín Rodríguez  
Director JA Zona Sur I

Mario Catacho Mena  
Director JA Zona Sur II

## **NORMATIVA**

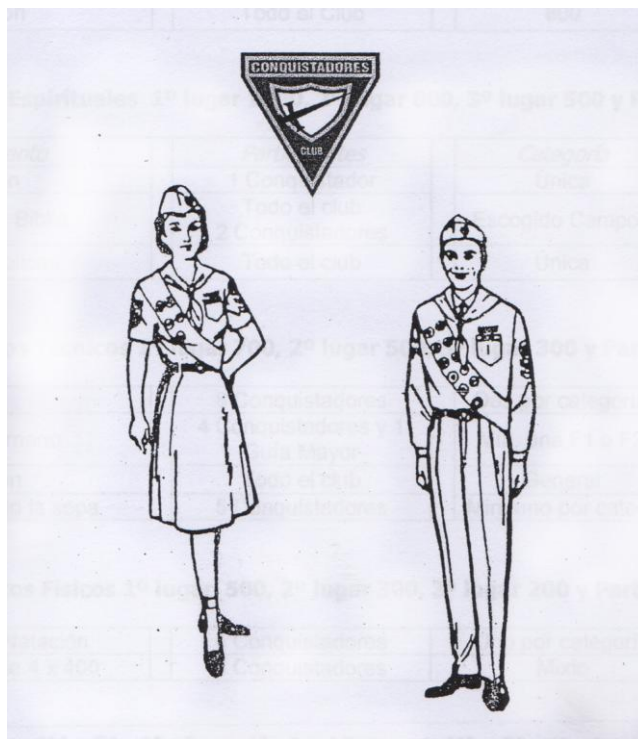
### **SOBRE LA INSCRIPCIÓN:**

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 14 de junio del 2012. En esa misma fecha, deberán quedar canceladas las cuotas de inscripción y el seguro anual.
3. Cancelar la cuota de inscripción que será de ¢ \_\_\_\_\_ ( ) por persona inscrita. Las visitas y el personal de apoyo también deberá inscribirse, Menos el Director.
4. Cancelar la suma de US\$2,30 (dos dólares con treinta centavos) por concepto de seguro anual. Las visitas y el personal de apoyo también deberá asegurarse. Por cualquier eventualidad este cubierto

### **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 y un día para ayudar con la limpieza.
6. La puntualidad, tanto del Director del Club como del Club en General, a cada uno de los eventos (cultos, inspección, actos cívicos, participación y cualquier otra convocación oficial) es necesaria.
7. El “toque de queda” regirá desde las 10:00 p.m. y hasta las 4:30 a.m. por lo que se espera que durante ese período de tiempo, haya tranquilidad y silencio.
8. Las quejas, reclamos y sugerencias son permitidos siempre y cuando sean hechos con respeto por la persona que se considere afectada.
9. Cada club se encargará de coordinar la vigilancia nocturna de la zona de campamento asignada.
10. Como norma de urbanidad, es necesario que los baños y los servicios sanitarios sean utilizados correctamente y se mantengan limpios. Para que esto sea una realidad, se asignará a cada Club un turno para realizar su limpieza o mantener el orden.
11. La reparación o reposición que se originare por daños causados a la infraestructura del escogido para Campamento, correrán por cuenta del Club correspondiente.
12. Los anillos, aretes, cadenas, y pulseras están excluidos tanto del uniforme de Conquistador y aspirantes a guía mayor como de la vestimenta ordinaria, por lo que deben evitarse.

13. Entre las normas de comportamiento adecuado entre los sexos, quedan prohibidos los besos (apretones), los abrazos y el andar de la mano.
14. El uso de discman o walkman durante los eventos (cultos, inspección, actos cívicos, competencias y cualquier otra convocación oficial) queda fuera de lugar.
15. Cualquier Director/a de Club, cuando lo estime conveniente, puede solicitar una audiencia en la reunión vespertina diaria del Director JA Asociado y el Equipo de Apoyo.
16. La categoría M1 y F1 en Conquistadores se refiere a la edad de 9 años y seis meses a 12 años y once meses. La categoría M2 y F2 de 13 a 15 años y once meses.
17. Cualquier otra modificación o revisión de este manual se les enviará oportunamente.



**EVENTOS****Eventos Pre Camporí**

<b>Evento</b>	<b>Participantes</b>	<b>Puntaje</b>
1 Carpeta del Club	Directiva	300
2 Lista de Acampantes	Directiva	Participación
3 Cronograma de Actividades	Directiva	Participación
4 Presencia Real	Todo el club	500
5 Servicio a mi Iglesia	Todo el club	500
6 Recolección	Todo el Club	800
7 Cartero Misionero	Todo el Club	500
8 Campaña Evangelística	Todo el club	800
9 Conquis - Misionero	Todo el Club	500

**Eventos Espirituales 1º lugar 500, 2º lugar 400, 3º lugar 300 y Part. 200**

<b>Evento</b>	<b>Participantes</b>	<b>Categoría</b>
10 Sermonete	1 Conquistador	Única
11 Libro de la Biblia Jonás El Misionero	Todo el club 2 Conquistadores	Escogido Campori
12 Bautismo		Única *
13 Esgrima Bíblico	1 Conquistador	Única
14 Historia Bíblica en Sombras	7 Conquistadores	Club
15 Historia Denominacional Miguel pregunta por qué?	4 Conquistadores	Uno por categoría
16 Gemas Bíblicas	Todo el club	Única

**Eventos Técnicos 1º lugar 400, 2º lugar 300, 3º lugar 200 y Part. 100**

17 Inspección	Todo el club	General
18 Especialidad Ecología 1	Todo el club	General
19 Especialidad Nudos	Todo el club y 8 conquis	General y Dos por categoría
20 Marchas	6-8 Conquistadores	Dos por categoría
21 Rastro y Pista con Brújula	4 Conquistadores	Uno por categoría
22 Mesa de Comedor	8 Conquistadores	Min. una F1 o F2
23 Cocinando Espaguetti	4 Conquistadores	Mixto

**Eventos Físicos 1º lugar 500, 2º lugar 300, 3º lugar 200 y Part. 100**

24 Relevos Carrera	8 Conquistadores	Dos por categoría
25 Carrera de Obstáculos	8 Conquistadores	Dos por categoría

**Categorías M1 y F1 : 9 años y 6 meses a 12 años y 11 meses /  
Categoría M2 y F2: 13 años a 15 años y 11 meses.**

## **PRECAMPORI ADMINISTRATIVO**

### **1. CARPETA DEL CLUB**

**Procedimiento:** El 14 de junio se realizará una reunión donde, se deberá entregar **TODOS los eventos precamporí ya realizados para poder participar en el camporí.**

En esta inscripción entregará un fólder con estos datos:



- a. Nombre del club, la Iglesia y distrito
- b. Directiva de club direcciones con teléfono, correo electrónicos, clase progresiva en que sea investido.

### **2. LISTA DE ACAMPANTES**

**Procedimiento:** : El 14 de junio se realizará una reunión donde, se deberá entregar **TODOS los eventos precamporí ya realizados para poder participar en el camporí.** el club deberá entregar el formulario completamente lleno y copia de los recibos donde cancela la inscripción y los seguros de los acampantes; si se agrega o cambia algún nombre antes del campori. **PARA ENTRAR AL CAMPORI DEBE ENTREGAR OTRA LISTA CON TODOS LOS ACAMPANTES EN LA SECRETARIA.**



### **3. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES**

**Procedimiento:** El 14 de junio se realizará una reunión donde, se deberá entregar **TODOS los eventos precamporí ya realizados para poder participar en el camporí.** Entregar un fólder con el cronograma de actividades realizadas y por realizar del club desde enero a diciembre del 2012

Con los lugares a donde se realizaron o realizarán



## **PRECAMPORI DE IMPACTO**

### **4. PRESENCIA REAL**

**Procedimiento:** Se hará una visita a una autoridad civil.

Se le entregará un conflicto de los siglos y entregarles un informe sobre el trabajo que realiza el club de Conquistadores en la comunidad y se orará por él o ella.

Se podrá visitar:

- |   |                                |
|---|--------------------------------|
| a. Presidente de la República                 | b. Diputado                    |
| c. Comandante de la Policía                   | d. Consejo o Alcalde Municipal |
| e. Magistrado de la Corte Suprema de Justicia | f. Cuerpo de Bomberos          |



### **5. SERVICIO A MI IGLESIA**

**Procedimiento:** Cada Club, deberá escoger una iglesia (o la misma) donde realizará una actividad de ayuda a las instalaciones, deberá de aportar fecha, hora, lugar donde se realizo, al menos 5 fotos no posando, con un párrafo de explicación y un testimonio del evento, firmado por el pastor.



## **PRECAMPORI DE EVANGELISMO**

### **6. RECOLECCIÓN**

**Procedimiento:** Cada Club, deberá ir a recolectar donde mejor le quede he involucrar en esta actividad al Departamento de Dorcas de su Iglesia para la asistencia de los alimentos a los conquistadores y también al Departamento de Ministerios Personales con la literatura que se regalara durante las 2 salidas mínimo, deberá de entregar el 20% de la meta de la Iglesia local para ADRA al tesorero de su iglesia, el que deberá de entregarle un recibo en el que diga CLARAMENTE, que es recolección ADRA y firmado por el pastor.

- a. Blanco por conquistador ¢5.000.00                      b. Súper blanco ¢7.000.00  
-- Pin de reconocimiento ADRA --

**Nota:** Por participar en la Recolección y Teletón el club obtendrá 1000 puntos para el camporí de Asociación del 2013 en el **tri-camporí**.

### **7. CARTERO MISIONERO**

**Procedimiento:** Los miembros de club inscribirán en el cartero misionero, a mínimo 7 amigos no adventistas de su barrio. Le entregaran por un mes una lección por semana y revisarán los resultados. Se usarán las lecciones “Es hora de ver a Jesús”. Informe firmado por el pastor.

### **8. CAMPAÑA EVANGELISTICA**

**Procedimiento:** Se deberá realizar al menos una semana de campaña evangelista en dos grupos pequeños. Todos deben de usar el uniforme durante la actividad, incluyendo al predicador. Tema “Es hora de ver a Jesús”. Informe firmado por el pastor.

### **9. CONQUIS MISIONERO**

**Procedimiento:** El club deberá participar en visión un millón. Cada miembro de club deberá adquirir al menos 3 libros del Conflicto de los Siglos, uno para lectura personal y 2 para regalar a amigos no adventistas. Firmado por el director del club.





## ***EVENTOS ESPIRITUALES***

### **10. SERMONETE**

**Participantes:** 1 conquistador. **Uniforme de gala**

**Tiempo Mínimo:** 4 Minutos. **Máximo:** 5:59 Minutos.

**Evaluación:** Cada participante deberá exponer la palabra en el tiempo acordado, con uniforme completo.

**Objetivo:** Que el orador pueda llamar la atención al grupo en el sentido de que debemos seguir a Jesús y ser sus discípulos.

**Procedimiento:** El conquistador participante debe exponer una meditación original, sobre el tema **Ser Discípulos de Jesús**, como una frase que acoge responsabilidad misionera y el mandato de Nuestro Señor Jesús, se espera que el mismo tenga una exhortación y llamado a la entrega a Jesús y llevar su evangelio a los demás.

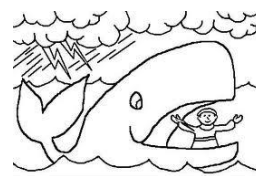


### **11. LIBRO BIBLICO DE JONAS EL MISIONERO**

**Participantes:** 2 conquistadores mixto

**Método de Evaluación:** Examen de Selección Única.

**Uniforme de gala**



**Tiempo Máximo de Evaluación:** 1 Hora. Después de este tiempo se retira la prueba.

**Procedimiento:** Se entregará el examen con los Ítems y una hoja de respuestas, Se utilizará la Versión de la Biblia Reina Valera 2000.

**Objetivo:** El Libro de Jonás nos ayudara a entender la importancia de llevar el mensaje a las ciudades, pueblos y barrios, a los que no conocen a Jesús para que se salven. “Maranatha, El Señor Viene”

## 12. BAUTISMO

Se realizará un bautismo de conquistadores para los que vayan previamente preparados.

## 13. ESGRIMA BIBLICO



**Participantes:** 1 conquistador

**Procedimiento:** El juego se realizará de la siguiente manera:

1. Los participantes formarán una línea recta detrás de la cuerda que estará estirada frente a ellos, a unos 5 centímetros del piso. Deben llevar la Biblia bajo el brazo izquierdo.
  2. El juez dará el mandato: "Atención, saquen sus Espadas". Los conquistadores cruzarán rápidamente la mano derecha para desenvainar sus espadas (Biblia cerrada) y colocarlas frente a ellos un poco más arriba de la cintura, listos a encontrar las citas que se les pida.
  3. El juez anunciará las citas 2 veces.
  4. Ningún conquistador se moverá hasta que se oiga la orden "Busquen". La cuerda se dejará caer mientras los conquistadores proceden a buscar rápidamente el texto mencionado. El primero que lo encuentre dará un paso al frente mientras que señala con la mano el lugar donde se encuentra el texto.
  5. Después de darse la orden, tendrán 10 segundos para encontrar el texto y dar un paso al frente.
  6. La persona que mide el tiempo avisará cuando éste se acabe diciendo en voz alta, ¡Tiempo! Se levantará la cuerda inmediatamente, quizás atrapando a algunos conquistadores los cuales deberán abandonar el evento.
  7. A los conquistadores que crucen la línea antes que se acabe el tiempo un juez les revisará las referencias bíblicas, si están correctas continuarán jugando de lo contrario deberán abandonar el evento.
  8. El juez anunciará, "Atención, un paso hacia atrás". Los que sostienen la cuerda la bajarán para que los conquistadores vuelvan a su lugar original, y luego la cuerda se volverá a subir.
  9. El juez dará la orden: "Guarden sus espadas". Los conquistadores rápidamente colocarán sus Biblia debajo del brazo izquierdo, y la mano derecha descansará a un lado.
- Ahora están listos para repetir el juego empezando con la orden: "Saquen sus espadas".  
Si es necesario para determinar los primeros lugares se podrá bajar el tiempo estimado.

## **14. HISTORIA BIBLICAS EN SOMBRAS**

**Participantes:** 7 conquistador mixto

**Tiempo Mínimo:** 4 Minutos. **Máximo:** 6:59 Minutos.

**Objetivo:** Que el club pueda llamar la atención por medio de la dramatización la atención a los acampantes sobre un mensaje sobre la venida de Jesús

**Procedimiento:** Cada club deberá exponer una historia bíblica en el tiempo acordado. El grupo participante traerá un drama sobre el tema **preparemos para su venida**, se espera que el mismo tenga una exhortación final.

## **15. HISTORIA DENOMINACIONAL MIGUEL PREGUNTA POR QUÉ**

**Participantes:** 4 conquistador mixto, UNO POR CATEGORIA

**Método de Evaluación:** Examen de Selección Única. **Uniforme de gala**

**Tiempo Máximo de Evaluación:** 1 Hora. Después de este tiempo se retira la prueba.

**Procedimiento:** Se entregará el examen con los Ítems. Cada respuesta correcta suma un punto.

**Material:** El examen se basará en el libro “Miguel Pregunta Por Qué”.

**Objetivo:** Conocer nuestra historia denominacional y así comprender de donde vinimos y cómo Dios nos ha acompañado hasta el día de hoy.

**Capítulos:** 19 – 29 del Conflicto de los Siglos y los que  
Corresponda a estos capítulos en el libro  
Miguel Pregunta Por Qué.



## 16. GEMAS BIBLICAS

*Participantes:* Todo el club y 4 conquistadores (uno por categoría)

Categoría I (10-12 años)	Categoría II (13-15 años)
Salmo 23:1-6	Mateo 24:4,7,11-14
Mateo 28:18-20	Juan 14:1-3
1 Corintios 9:24-27	Prov. 23:29-32
Daniel 1:8	Lucas 4:16-19

2º - El club traerá 4 conquistadores para el evento, se les hará examen sobre las citas. Estos participantes deberán comprender las citas y saberlas de memoria.

*Se calificará:* agilidad y comprensión. Se sumaran los puntos obtenidos en las dos partes del evento.

### **Salmo de David**

<sup>1</sup> Jehová es mi pastor; nada me faltará.

<sup>2</sup> En lugares de delicados pastos me hará descansar;  
Junto a aguas de reposo me pastoreará.

<sup>3</sup> Confortará mi alma;  
Me guiará por sendas de justicia por amor de su nombre.

<sup>4</sup> Aunque ande en valle de sombra de muerte,  
No temeré mal alguno, porque tú estarás conmigo;  
Tu vara y tu cayado me infundirán aliento.

<sup>5</sup> Aderezas mesa delante de mí en presencia de mis angustiadores;  
Unges mi cabeza con aceite; mi copa está rebosando.

<sup>6</sup> Ciertamente el bien y la misericordia me seguirán todos los días de mi vida,  
Y en la casa de Jehová moraré por largos días.



# ***EVENTOS TÉCNICOS***

## **17. INSPECCIÓN**

**Objetivo:** Que los jóvenes mantengan ordenado el campamento y trabajen en equipo en esta área.

**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 del club)



**2. RESPECTO DE LOS ACAMPANTES:**

- a. Uniforme completo con banda de especialidades.
- 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
- f. Saber el versículo del día de la matutina



**3. CARPAS (EXTERIOR)**

- a. Bien tensas y estacas bien colocadas.
- b. Zapatos arreglados en esta posición (boca abajo y con la punta hacia arriba).

**4. CARPAS (INTERIOR)**

- a. Maletas ordenadas (en el centro)
- b. Limpieza y Orden

**5. AREA DE COCINA**

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



**6. BASUREROS DEBIDAMENTE LIMPIOS TODOS LOS DÍAS**

- a. Basura en bolsas

# ***ESPECIALIDADES***

Deben ser estudiadas por cada conquistador antes de llegar al camporí. Se dará un repaso y un examen en el camporí.

## **18. ESPECIALIDAD ECOLOGÍA I (N18)**

1. **Construir un diagrama de un ecosistema constituido por una laguna o fuente de agua fresca, con animales recortados y pegados a su alrededor.**
2. **Elegir un mamífero, un ave, un reptil y un anfibio de las inmediaciones de tu hogar, hacer para cada uno de ellos un diagrama de su pirámide ecológica.**
3. **Conocer el significado de los siguientes términos:**
  - a. Ecología
  - b. Comunidad
  - c. Cadena alimentaria
  - d. Comensalismo
  - e. Sucesión ecológica
  - f. Plancton
  - g. Conservación
  - h. Eutrofización
  - i. Comunidad clímax
  - j. Bioma
4. **Realizar observaciones de campo detalladas y un estudio bibliográfico de hábitat de algún animal pequeño de tu medio. Escribir un informe basado en un 50% en las observaciones de campo y la otra mitad en el estudio bibliográfico. Extensión del informe: unas 700 palabras.**
5. **Definir que es un ecosistema y mencionar cuáles son los factores biológicos básicos y los factores físicos que mantienen como un sistema equilibrado.**
6. **Investigar que se hace con la basura en tu comunidad. ¿Que cantidad de basura producen en promedio los hogares por día, por semana y por año? ¿Se puede mejorar la manera en que se dispone de ella?**
7. **Buscar en el periódico de la ciudad grande más cercana a tu domicilio el nivel de contaminación ambiental de esta ciudad y registrarlo durante un mes. Confeccionar un gráfico de curva con estos niveles en papel milimetrado. Averiguar que produce los picos de contaminación que figuran en tu gráfico.**
8. **Mencionar diez cosas que podrías hacer para mejorar el medio en que vives. Poner en práctica cuatro de ellas.**
9. **Buscar una cita del espíritu de profecía y un texto bíblico relacionados con la ecología. Explicar la importancia de ambos y su aplicación a la vida en la actualidad.**

Nivel de habilidad 2



## 19. ESPECIALIDAD NUDOS

### REQUISITOS DE LA ESPECIALIDAD DE NUDOS (R 50)

**1. Definir los siguientes términos:**

- |                          |                              |
|--------------------------|------------------------------|
| a. Lazo                  | f. Giro, vuelta              |
| b. Cabo suelto           | g. Vuelta (bend)             |
| c. Parte fija de un cabo | h. Vuelta de un cabo (hitch) |
| d. Lazada por encima     | i. Empalme                   |
| e. Lazada por debajo     | j. "Whipping"                |

**2. Saber como cuidar una sogá.**

**3. Describir la diferencia entre una sogá común y una sogá trenzada. Indicar tres usos para cada una de ellas.**

**4. Identificar los siguientes tipos de sogá:**

- |              |             |             |                     |
|--------------|-------------|-------------|---------------------|
| a. De Manila | b. De nylon | c. De sisal | d. De polipropileno |
|--------------|-------------|-------------|---------------------|

**5. ¿Cuáles son algunas de las ventajas y desventajas de las sogas de material sintético?**

**6. Hacer lo siguiente con una sogá:**

- |  |                             |                        |
|--|-----------------------------|------------------------|
| a. Empalmarla  | b. Empalme "ojo de águila". | c. Empalme hacia atrás |
| d. Rematar el extremo de una sogá con una doble corona, un remate piña y un nudo de Mathew Walker. |                             |                        |

**7. Fabricar un trozo de sogá de 2 metros con tres porciones de cáñamo o de hilo de algodón**

**8. Atar de memoria por lo menos 20 de los siguientes nudos, saber cuál es su uso corriente y sus limitaciones.**

**Demostrar cómo se los usa:**

- |                               |                        |
|-------------------------------|------------------------|
| 1. Ancla                      | 14. Espeque            |
| 2. Cazador                    | 15. Falso              |
| 3. As de guía                 | 16. Nudo en Ocho       |
| 4. Cote, media malla o simple | 17. Grupo de Calabrote |
| 5. Ballestrinque              | 18. Lazo corredizo     |
| 6. Dogal de verdugo           | 19. Margarita          |
| 7. Doble lazo                 | 20. Silla de Bombero   |
| 8. Dos medios cotes           | 21. Tensor             |
| 9. Arnés de hombre            | 22. Tirante            |
| 10. Vuelta de gancho          | 23. Torniquete         |
| 11. Encuadernador             | 24. Llano              |
| 12. Pescador                  | 25. Vuelta de braza    |
| 13. Eslingado de un tablón    | 26. Vuelta de escota   |

**9. Hacer un panel con 25 o más nudos atados.**

*Nivel de habilidad 2*

## DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ESPECIALIDAD

**Objetivo:** Los nudos son parte de nuestro diario vivir, por lo que nuestros conquistadores deberían saber cómo atar cada uno de los nudos de esta especialidad.

**Participantes:** Todo el club debe realizar esta especialidad.

**Procedimiento:** Se hará una evaluación de todos estos nudos y para qué sirven.

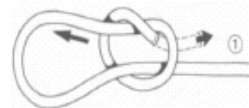
### Nudos a Evaluar:

- |                      |                |                     |                  |
|----------------------|----------------|---------------------|------------------|
| 1- Cuadrado          | 2- Corredizo   | 3- Dos Medios cotes | 4- Ballestrinque |
| 5- As de Guía        | 6- Margarita   | 7- Vuelta Escota    | 8- De Pescador   |
| 9- Vuelta Braza      | 10- Tensor     | 11- Grupo calabrote | 12- Fugitivo     |
| 13- Silla de Bombero | 14- Doble Lazo |                     |                  |

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



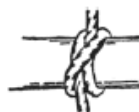
**2. CORREDIZO:** Para asegurar rápidamente una cuerda a una argolla.



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



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



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



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



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

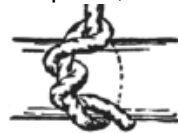


**8. DE PESCADOR:** Es para unir cuerdas de igual grosor mojadas, resbaladizas o cabos gruesos difíciles de entrelazar, si las cuerdas van a mantener bajo el agua, hay que hacer dobles las vueltas o senos en cada extremo, para asegurar el nudo.





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



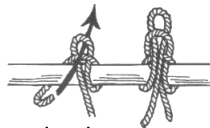
**10. TENSOR:** Para tensar carpas o tiendas de campaña.



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



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



**13. 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.



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



## 20. MARCHAS

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

**Participantes:** Mínimo 8 Conquistadores mínimo 2 por categoría **Uniforme de gala**

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

**Procedimiento:** El escuadrón de marchas deberá hacer una marcha, En la misma se deberán ejecutar únicamente las disposiciones de orden cerrado. No se aceptará una coreografía como marcha, ni una rutina de gimnasia (porrismo) u otros géneros, solo se deberán ejecutar las órdenes clásicas de marchas y se tomará como "fantasía" una combinación natural y original de las mismas órdenes.

Cada escuadrón dentro de su rutina deben utilizar

Uniforme completo  
Precisión en los pasos y giros  
Coordinación  
Fantasías (mínimo 2)  
Voz de mando

Tiempo utilizado  
Formaciones  
Cubrirse  
Ejecución de órdenes  
Alineación



## 21. RASTRO Y PISTA CON BRÚJULA


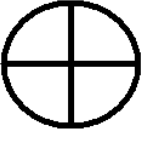
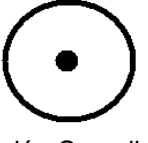







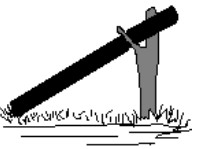
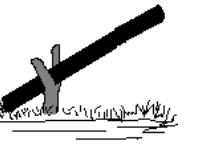





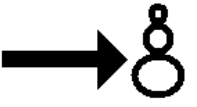


**PARTICIPANTES:** 4 Conquistadores 1 por categoría

**MATERIALES:** 1 Libreta, 1 Lapicero y 1 brújula por equipo.

**PROCEDIMIENTO:** El equipo debe recorrer una ruta previamente establecida orientándose por medio de las señales de rastro y pista las cuales se adjuntan a este manual. Deben anotar el orden de las pistas encontradas y de su descripción. Adicionalmente en algunos puntos encontrará indicaciones a seguir con la brújula según un azimut dado.

### EVALUACIÓN

- Número de pistas encontradas (2 pts cada una)
- Seguimiento correcto de la ruta. (10 pts)
- Tiempo, en caso de existir empate en el puntaje el puntaje definirá al ganador.
- Si un equipo daña una pista y no la repara tendrá una penalización de 10 puntos.

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

## 22. MESA DE COMEDOR

**Objetivo:** Practicar los amarres

**Participantes:** 8 conquistadores 2 por categoría

**Materiales:**

### **MESA DE 75 CM DE ALTURA**

4 piezas de 120 cm para las patas de la mesa EN FORMA DE X

2 piezas de 120 cm para el ancho de la mesa

2 piezas de 120 cm para el largo de la mesa

10 piezas de 120 cm para el marimbeado

### **SILLA**

4 piezas de 120 cm para las sillas

16 piezas de 60 cm para las patas de la silla

**amarres a hacer:** 1 marimbeado 10 diagonales 8 cuadrados

**Procedimiento:** Cada club presentara los materiales, al pitazo el equipo de conquis tiene máximo 30 minutos para elaborar la mesa y la silla y trasladarla a la meta final donde se revisara y detendrá el tiempo que es para desempatar

**Se evaluará:** Amarres, Materiales, Estética, Tiempo, Fortaleza

## 23. COCINANDO ESPAGUETI CON QUESO EN SALSA

**Objetivo:** Practicar los tipos de fuego para preparar una comida

**Participantes** 1 por categoría

**Materiales:** 1 paquete de 250 gramos de Spaguetti  
Olores naturales al gusto  
Tomates para hacer la salsa  
Queso para rayar  
cuchillos sierra  
2 ollas  
5 fósforos  
yesca y combustible natural para la fuego



**Se evaluara:**

- |                 |                         |                        |
|-----------------|-------------------------|------------------------|
| - Tipo de Fuego | - Elaboración del fuego | - Cocción de la comida |
| - Degustación   | - Tiempo                | - Presentación         |
| - Materiales    |                         |                        |

# ***EVENTOS FISICOS***

## **24. RELEVOS CARRERA**

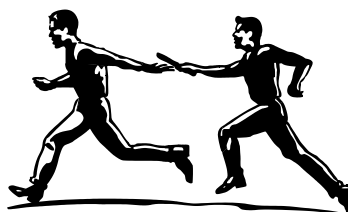
**Participantes** 2 por categoría

**Materiales:** Un testigo de 20 centímetros

**Procedimiento:** Serán 2 carreras separadas hombres y mujeres, Cada club ubicara a sus participantes en el orden que desea, se iniciara la carrera de relevos del lado angosto de la cancha, y terminara en el lado ancho de la misma, los competidores deben traer consigo siempre el testigo que es de 20 cm de largo, y en cada estación deben entregarlo a su compañero (NO TIRARLO).

Ganará el equipo que cruce primero la meta.

Si alguno se atraviesa en la carrera de otro competidor será eliminado de la prueba.



## **25. CARRERA DE OBSTÁCULOS**

**Participantes:** 2 por categoría

**Materiales:** 2 sacos a la altura del participante

2 pares de zancos de tarros de pintura con tapa y con cuerdas para manejarlo  
NO SE PERMITEN TACOS SOLO TENIS

**Procedimiento:** Atravesar una serie de obstáculos hasta llegar a la meta todos juntos, si alguno no pasa bien algún obstáculo todo el equipo no podrá continuar hasta que lo pase.

Tendremos 6 estaciones

- 1) Carrera en Patineta (Utilizar los protectores)
- 2) Carrera de zancos y sacos (cada club divide sus participantes en estas 2 pruebas)
- 3) Plástico mojado con objetos  
(Cada participante deberá trasladar el objeto al inicio del plástico hasta el final de este sin caerse)
- 4) Telaraña en arena
- 5) Escalando el marco
- 6) Esquí en equipo  
(Se amarran los pies a un medio bambú y caminan juntos hasta la última estación)

Ganará el equipo que lo haga en menor tiempo y las pruebas completas

Formulario N° 1



7º Camporí Nacional de Conquistadores por Zona



“Seguiré a Jesús”

Inscripción de Club de Conquistadores

CLUB: \_\_\_\_\_ IGLESIA: \_\_\_\_\_
CAMPO LOCAL: \_\_\_\_\_ DISTRITO: \_\_\_\_\_
PASTOR: \_\_\_\_\_ ZONA: \_\_\_\_\_

DIRECTIVA DE CLUB:

DIRECTOR (A): \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_
SUBDIRECTOR (a): \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_
SUBDIRECTOR (a): \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_
CONSEJERO: \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_
CONSEJERA: \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_

GRUPO DE APOYO

COCINERO(A): \_\_\_\_\_
COCINERO(A): \_\_\_\_\_

Miembros del club (indicar con una “I” si es invitado especial).

- 1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_
11. \_\_\_\_\_
12. \_\_\_\_\_
13. \_\_\_\_\_
14. \_\_\_\_\_
15. \_\_\_\_\_
16. \_\_\_\_\_
17. \_\_\_\_\_
18. \_\_\_\_\_
19. \_\_\_\_\_
20. \_\_\_\_\_






**Formulario N° 2**  
**7º Camporí Nacional de Conquistadores**  
**por Zona**  
**“Seguiré a Jesús”**  
**LISTA DE ASEGURADOS**



**Anote el nombre con los 2 apellidos**

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

	<b>7º Camporí Nacional de Conquistadores por Zona “Seguiré a Jesús”</b>	
<b>BOLETA PARA EL EVENTO</b> _____		
Nombre del Club: _____		Iglesia: _____
Nombre de los participantes		
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

	<b>7º Camporí Nacional de Conquistadores por Zona “Seguiré a Jesús”</b>	
<b>BOLETA PARA EL EVENTO</b> _____		
Nombre del Club: _____		Iglesia: _____
Nombre de los participantes		
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____