

“Fieles hasta Verlo Volver”



Manual del Camporee de Conquistadores 2012

Misión Norte de Costa Rica.

Tabla de contenido

PRECAMPOREE	3
Mi Idea para Orotina.	4
La ayuda de mi club.....	4
Mi club y la comunidad.	5
Proyecto Evangelistico.	5
EN CAMPOREE	7
Club Amigo. La Avenida Central.....	8
Haciendo Sin Hablar!.....	8
Primeros Auxilios para conquistadores.....	9
El Amarre Rápido.....	10
El carro Romano.	11
Competencia de Nudos.	11
Disciplina de Marchas.	12
Quemando la sogá y comiendo.....	13
ARDILLA EN ESTRELLA (VARONES Y SEÑORITAS).	14
Voli Globos. Hombres y Mujeres	15
El Comodín (Carrera de Obstáculos)	15
Talentos de Dios	15
Mi estudio Bíblico.....	17
Esgrima bíblico.	18
Examen del Conflicto de los Siglos.	19
Anexo A. Amarres.....	20
ANEXO B, clave MURCIELAGO.....	22
ANEXO C, Nudos.....	22
ANEXO D, Hoja de inscripción.	25
ANEXO E, BOLI BALON.....	26
Anexo F, Fuegos.	27
Anexo H, Equipo de primeros auxilios.	28
PROGAMA DEL CAMPOREE.....	29

PRECAMPOREE

Mi Idea para Orotina.

Objetivo:

Por lo general, los miembros asistimos al camporee y únicamente damos quejas y malas opiniones sobre muchas cosas, cuando en realidad, nosotros deberíamos de ser portadores de ayuda y soluciones.

Explicación:

Cada Club, deberá aportar su idea y/o legado para mejorar nuestro campamento de Orotina, y que se pueda evaluar y hacer realidad para el próximo camporee.

Se deberá presentar en forma ESCRITA y ENCUADERNADO, con una portada, con nombre del club, iglesia, y participantes, una introducción, un porqué escogieron y/o tomaron esa decisión. Luego una presentación y/o explicación de su idea o legado, en qué consiste, donde se colocaría en Orotina, lista de materiales que se necesitarían para hacerlo, una cotización de materiales y dos me mano de obra, y un contacto que pueda ayudar con la mano de obra, la utilidad del mismo, y un plan de cómo obtener los recursos para hacer esto realidad. Al final una carta de si el club o iglesia estaría dispuesta a colaborar con la realización de su proyecto y cómo (en caso positivo). Conclusión y anexos (fotos, croquis, planos, regulaciones, cotizaciones, y extras).

Premiación:

150 Puntos por participación y trabajo completo, 0 por no participar.

La ayuda de mi club.

Objetivo Recolección:

Recordar a los clubes el principio de participar en la recolección ADRA, para ayudar a los más necesitados, y recordar siempre que debemos de ser humildes como Jesús.

Explicación:

Cada Club, deberá ir a recolectar donde mejor le quede, deberá de entregar su meta deberá entregar lo que recolectaron al tesorero de su iglesia, el que deberá de entregarle un recibo en el que diga CLARAMENTE, que es recolección ADRA hecha o recogida por el club.

Se Deberán aportar fotos en acción, y se deberá de agregar un testimonio de un conquistador de la experiencia de lo que es recolectar, si fuera por primera vez, sería lo recomendable, sino alguno que participara en la recolección.

Premiación:

100 Puntos por participación y trabajo documentado completo, 0 por no participar.

Mi club y la comunidad.

Objetivo enfoque comunitario:

Somos llamados a servir, y cada uno de nuestros clubes debería de ser reconocido, recomendado y referido por las autoridades de la zona, debemos de hacer trabajos para que nuestra comunidad sepa que existimos y que somos embajadores de Dios en esta tierra.

Explicación:

Cada Club, deberá realiza dos de las cuatro siguientes actividades, deberá de aportar fecha, hora, lugar donde se realizó, al menos 5 fotos no posando, con un párrafo de explicación y un testimonio del evento.

1. Operación Bálsamo.
2. Limpieza de Parque.
3. Día de la bondad.
4. Investidura o iniciación del Club.

Detalles:

Ver más detalles en el manual del camporee centroamericano de guías mayores, son los mismos eventos, la idea es que los conquistadores puedan trabajar con los guías, facilitando el trabajo a los directores, pero fomentando el trabajo en equipos de la iglesia.

Premiación:

150 Puntos por participación y trabajo completo, 0 por no participar, y 10 puntos extra si realiza las cuatro actividades con participación del club de Aventureros y/o guías Mayores.

Proyecto Evangelistico.

Participantes: Todo el Club.

Materiales:

Presentación de Informe con el precamporee

Procedimiento:

Cada club en el transcurso de mayo a junio tendrá un Proyecto Evangelístico (dos conferencias bíblicas por Club.) La premiación será hecha por Club individual. Al final se hará una sumatoria de puntos para la tabla de puntuación del camporee.

Se penalizará al club que:

Entregue tarde el informe.

No tenga las firmas como se menciona en los Datos Generales del campamento.

Evaluación:

Presentar informe de las dos conferencias bíblicas realizadas por el club. Con detallitos importantes como: lugar, programa, número de visitas, fotos, si hubo bautismos.

Evaluación será la elaboración del informe, la presentación en el precamporee, la limpieza, las firmas, las hojas de seguimiento de visitas y participantes.

Premiación:

150 Puntos por participación y trabajo completo, 0 por no participar.

EN CAMPOREE.

Club Amigo. La Avenida Central.

Objetivo:

Muchas veces, se asiste al camporee solamente con la mentalidad de participar, ganar y hasta luego, olvidando el objetivo de conocer otros jóvenes y amigos adventistas y conquistadores de otras iglesias, y muchos regresan a sus hogares sin hacer un nuevo amigo, por lo que se dispondrá a fomentar que somos muchas iglesias, pero un solo pueblo en Cristo Jesús, por lo que tenemos que estar juntos y unidos y para eso debemos conocernos y hacernos amigos.

Explicación del evento:

Se hará una evaluación, donde se estudiarán puntos como colaboración del club con el orden y eventos, con otros clubes, con las presentaciones de eventos, con las relaciones interpersonales y de amistades por lo cual tendremos todos los días un ratito para que los jóvenes se conozcan y compartan, le llamamos la AVENDA CENTRAL, SERA UN LUGAR EN LA CANCHA DE FUTBOL , todos iremos y nos relacionaremos entre todos y recogerán direcciones, correos, números telefónicos, intercambios de pines y recuerditos, por medio de una evaluación aleatoria a dos participantes de cada club, seguida por una valoración de los directores y jueces y se darán puntuaciones a los clubes más amigos. Y los jóvenes más amistosos del campamento, estos se verán con los jueces para su selección.

Premiación:

1 lugar 50 puntos, 2 lugar 48 puntos, 3 lugar 46 puntos, y luego todos los demás tendrán 30 puntos por participación.

Haciendo Sin Hablar!

Objetivo del Evento:

Que los niños aprendan a comunicarse en un lenguaje universal, usado a nivel mundial, para aumentar sus conocimientos y habilidades. Se usará el lenguaje de código CLAVE MURCIELAGO, adjunto en el Anexo B.

Participantes:

6 Conquistadores, mixto.

Explicación del evento:

Se dará un mensaje en la clave MURCIELAGO QUE DEBE SER DECIFRADO en el menor tiempo posible, además debe realizarse lo que se pide en el mensaje, después de realizarlo deben llevar el mensaje a el Juez principal del evento quien le medirá el tiempo que duraron realizando el evento.

Premiación

1 Lugar 100 Puntos, 2 Lugar 90 Puntos, 3 Lugar 80 puntos, y los demás tendrán 70 puntos por participación.

Primeros Auxilios para conquistadores.

(Para este evento estaremos enviando próximamente un boletín para explicar mejor el evento)

Participantes: 6 Conquistadores,(2 categoría 1 y 4 categoría 2)

Materiales:

Tabla de primeros auxilios.

Férulas según el caso.

Botiquín con todo lo básico necesario.

Procedimientos evaluados en manual PAB.

Procedimiento:

Se realizará en el campamento un simulacro con diferentes accidentes. Donde tendrán que atender los pacientes conforme a su necesidad. Valorar cuál de los pacientes debe ser trasladado y transportar a la meta.

Se penalizará al equipo que:

No aporte el material necesario.

Realice inapropiadamente el tratamiento al paciente.

Dejar caer al paciente de la tabla.

Puntuación: Se evaluará la capacidad de explicar y realizar bien el tratamiento al paciente, así como el uso correcto del equipo de primeros auxilios, y el equipo que dure menos tiempo en realizar los casos **adecuadamente. El tiempo es válido únicamente en caso de empate en calidad de tratamiento.**

Tiempo: Se medirá a partir del silbato de inicio de evento y hasta que pase el último de los participantes del club con el paciente. O el evaluador indique que terminó el evento.

Premiación

1 Lugar 100 Puntos, 2 Lugar 90 Puntos, 3 Lugar 80 puntos, y los demás tendrán 70 puntos por participación.

El Amarre Rápido.

Objetivo, competición de amarras:

Que los conquistadores demuestren su rapidez y destreza al hacer en el aire el amarre cuadrado y el redondo de construcción simple.

Participantes:

2 Conquistadores, uno hará el cuadrado y el otro el redondo. Los más rápidos de cada club.

Explicación del Evento:

Al pitazo el conquistador tomara la cuerda y los dos palos de escoba de 25 centímetros o 40 centímetros y realizara el amarre y lo pondrá sobre el suelo, el juez tomara el tiempo.

Materiales:

Cuadrado: Dos palos de escoba y una cuerda a su gusto. (Manila de bailar trompo) o cordel de un diámetro parecido.

Redondo de Construcción: Dos palos de escoba de 40 centímetros y cuerda al gusto. (Manila de bailar trompos) o una cuerda parecida.

Evaluación:

El juez evaluara, estética, soque, tiempo (velocidad), firmeza, simetría.

Premiación

1 Lugar 100 Puntos, 2 Lugar 90 Puntos, 3 Lugar 80 puntos, y los demás tendrán 70 puntos por participación. Similar al anexo D.

El carro Romano.

Objetivo.

Trabajo en equipo, revisar el uso de los amarres, ver el liderazgo del director del club.

Participantes:

6 conquistadores, 3 Hombres y 3 Mujeres y el director o consejero encargado de amarras.

Materiales:

4 bambús de 2 metros

2 bambús de 2.50 metros

9 cuerdas del grueso y el largo necesarios.

Procedimiento:

El Juez sonara el pito y los conquistadores empezaran la construcción del carro, son cuatro cuadrados y cinco diagonales (**recuerde que el diagonal se evaluara con el nudo vuelta de braza o el leñador.**) al terminar un juez le tomara el tiempo que se usó en la elaboración. La segunda parte de la competencia es para probar el carro y consta de una carrera de 50 metros. También se evaluara este tiempo. Al final se revisaran los carros y los amarres.

Premiación:

1 Lugar 100 Puntos, 2 Lugar 90 Puntos, 3 Lugar 80 puntos, y los demás tendrán 70 puntos por participación.

Competencia de Nudos.

Objetivo.

Los nudos son parte de nuestro diario vivir, por lo que nuestros conquistadores deberían de saber cómo atar uno en cada caso de necesidad.

Participantes:

9 Conquistadores (Mixto)

. Materiales:

Cuerdas. De un metro y medio a dos metros. Además de cualquier pedazo de cuerda pequeña que ocupe. Algún palo u otro material necesario.

Procedimiento:

Estarán en la línea de salida. Al pitazo el primer participante saldrá corriendo y hará el nudo correspondiente, al terminar volverá al punto de salida, tocará la mano del siguiente quien a su vez hará lo mismo que el primero y así hasta terminar con los 9 nudos. El club que tenga los 9 nudos buenos en el menor tiempo posible ganara la prueba.

Nudos a Evaluar:

Fugitivo, As de guía de agua, Ballestrinque, Ballestrinque doble, Vuelta de Braza o Leñador, Cabeza de Turco, Nudo de Middleman (Gaza), Dogal de Pito y Calabrote. **Ver Anexo C**

Premiación:

1 Lugar 100 Puntos, 2 Lugar 90 Puntos, 3 Lugar 80 puntos, y los demás tendrán 70 puntos por participación.

Disciplina de Marchas.

Objetivo:

Como Clubes, uno de los objetivos de enseñanza es la disciplina, y las marchas son una muestra de la coordinación y disciplina expresada en forma grupal, mostrando el esfuerzo y las capacidades del equipo.

Participantes: 8 conquistador mixto mínimo, y 16 mixto máximo.

Explicación:

Cada club demostrara su destreza y habilidad en marchas, entre los aspectos denotados para este evento estarán:

1. El uso de uniforme Oficial es Obligatorio para esta actividad se descontara puntos por cada falla en el uniforme a la hora de la presentación,
2. La duración máxima de toda la demostración es de cinco minutos (5'00").
3. Todas las maniobras deberán ser disciplinas de marchas, no gimnasia, baile, ni porrismo, las fantasías serán permitidas y serán evaluadas como una agrupación de pasos y se tomara de guía las especialidad de ejercicios y marchas I y II. Aquellas maniobras que no estén contempladas en este rango se considerarán correctas, siempre que no demuestren faltas de respeto hacia participantes, el uniforme ni los ideales JA.
4. La demostración podrá contar con acompañamiento musical o de percusión (tampoco será obligatorio) para ayudarse a seguir el paso. Cada Club deberá proveerse los medios para dicho acompañamiento.
5. Se solicitara originalidad de marchas, no repeticiones ni copias.
6. Presentación de las banderas Nacional y de Conquistadores

Nota, Si los participantes no tienen la especialidad de ejercicios y marchas, su director deberá anotar en la hoja de inscripción y pagar la suma de 800.00 (Ochocientos colones) por participante, para la entrega de cada parche de marchas a los debidos participantes, SIEMPRE Y CUANDO su presentación sea evaluada y aprobada por el equipo de jueces, y se les entregara su parche en la clausura.

Evaluación:

Se evaluarán los siguientes aspectos de la demostración: Uniforme Completo, Presentación de las banderas Nacional y conquistadores, Voz de mando, Ejecución correcta de las órdenes, exactitud de las maniobras, coordinación y sincronización, impacto visual y originalidad, Disciplina de marchas, y aplicación de pasos de especialidad.

Premiación:

1 lugar 200 puntos, 2 lugar 180 puntos, 3 lugar 160 puntos, y los demás tendrán 140 por participar, excepto 0 por no participar

Quemando la sogá y comiendo.

Objetivo:

Somos un club de conquistadores, y como tal deberíamos estar en la capacidad de encender un fuego de noche en caso de acampar, necesitar calor y/o seguridad, Por lo general se practica de día, pero esta vez lo haremos más aplicado a la realidad.

Explicación:

Cada Club, deberá llevar sus implementes necesarios para el fuego, el 80% de los materiales los podrá llevar, el otro 20% los deberá recoger antes del evento, todos deben ser supervisados por los jueces, se darán 10 minutos antes del evento para que cada club busque 20% de leña restante, se eliminara el club que haga trampa con la leña.

Cada club escogerá su tipo de fuego a realizar, no deberá tener más de 40 centímetros de alto, y no se podrán usar ni químicos ni combustibles como alcohol ni gasolina o similares, únicamente tendrán 5 fósforos para encender el fuego, Se rebajaran 5 puntos por cada fosforo extra utilizado; a la altura de 60 centímetros se colocara la punta de la cuerda, que estará en posición vertical con un globo en la punta, adherido al trípode según anexo F; se deberá encender el fuego y este deberá de subir lo suficiente para quemar la punta de la cuerda, y que esta se continúe quemando en su totalidad, ganara el club que logre quemar la cuerda y explotar el globo primero.

Se dejaran 5 puntos como complemento social, que se dará luego del evento, para que cada club comparta malvaviscos con otro club amigo. (30 minutos), y luego 15 puntos como puntaje de limpieza del área, que será evaluado luego del evento, y será determinante a la hora de la premiación.

Materiales:

1. 80% de la Leña necesaria para el fuego.
2. Globo y cuerda de cabuya de 4mm de diámetro.
3. Estaca para altura del fuego y cuerda, anexo F.
4. Material para el trípode puede ser madera o bambú.
5. Malvaviscos para compartir

Premiación:

1 lugar 100 puntos, 2 lugar 90 puntos, 3 lugar 80 puntos, y por participación 70 puntos, excepto 0 por no participar.

ARDILLA EN ESTRELLA (VARONES Y SEÑORITAS).

Objetivo:

Fomentar en los conquistadores, la capacidad de dar lo mejor de sí cuando se trabaja en equipo y saber que esta cualidad les será importante para sus futuras vidas y proyectos.

Participantes:

7 HOMBRES Y 7 MUJERES

Materiales:

Ropa Deportiva

Procedimiento:

Se colocarán los participantes en formación de estrella en sus posiciones. Al sonar el pitazo del inicio de evento, El último de la formación correrá alrededor del círculo, a la derecha o a la izquierda dependiendo de la indicación que dé el juez, lo hará alrededor de la formación y su equipo abrirá bien las piernas y el jugador entrará por debajo de sus compañeros hasta el centro donde tomará el pañuelo, al tomarlo ganará un punto.

Se penalizará el conquistador que:

No acate el pitazo inicial.

Que se agarre de un jugador de otro equipo que participa.

Que no pase por debajo de todos sus compañeros

Que haga zancadillas a los contrarios.

5. Puntuación:

Ganará el equipo que tenga más puntos.

Premiación:

1 lugar 100 puntos, 2 lugar 90 puntos, 3 lugar 80 puntos, y por participación 70 puntos, excepto 0 por no participar.

Voleiglobos. Hombres y Mujeres.

Objetivo:

Fomentar en los conquistadores, el trabajo el equipo, y ofrecer un evento recreativo y más fresco para los participantes, manteniendo el interés y de menos roce físico.

Participantes:

6 conquistadores. (Categoría mixta)

Explicación:

Se procederá al ordenamiento de los participantes, y se hará la rifa del calendario de juegos, se realizaran juegos a muerte súbita. El primero que haga los tres puntos ganara Anexo E.

Premiación:

Premiación:

1 lugar 100 puntos, 2 lugar 90 puntos, 3 lugar 80 puntos, y por participación 70 puntos, excepto 0 por no participar.

Puntuación: los tres primeros lugares.

Tiempo: sin tiempo, el equipo que haga tres puntos gana.

El Comodín (Carrera de Obstáculos)

Todo el club participara en este evento, desde el director hasta los consejeros.

Procedimiento:

Es una actividad que se conocerá en el camporee, será una pista de campo traviesa que se explicara en el momento oportuno. Todos deben ayudarse en el club para poder pasarla.

Puntuación y Evaluación:

Ganará 200 puntos el club que logre terminar la prueba con todos los integrantes.

Talentos de Dios

Objetivo:

Desarrollar en los conquistadores, el enfoque de que nuestras habilidades, dones y talentos todos son y vienen de Dios, solamente somos administradores, y debemos como buenos mayordomos emplearlos de la mejor manera para Dios.

Participantes:

Mínimo 3 conquistadores, máximo 10 Conquistadores Mixto

Explicación:

Todos tenemos diferentes talentos, por lo que se podrá cantar, recitar poesía, tocar instrumentos, hacer un drama, títeres o algo creativo, con un máximo de tiempo de 5 minutos y mínimo de 3 minutos.

Se evaluará, creatividad de los conquistadores y participación en VIVO (nada pre-grabado será evaluado) como para Dios las cosas tienen que hacerse de lo mejor, la calidad del esfuerzo y profesionalidad del o los participantes, trabajo en equipo si aplica, apariencia y/o vestuario, mensaje del talento ofrecido y base bíblica.

Nota, Si alguien va a cantar y utilizara pista, es un gran talento, pero al ser un camporee enfocado al trabajo en equipo y amistad, no podrá tener calificación de 100 por la pista grabada.

Premiación:

1 lugar 200 puntos, 2 lugar 180 puntos, 3 lugar 160 puntos, y 140 la participación.

Mi estudio Bíblico.

Objetivo:

Nuestra misión, es ir y predicar el mensaje del advenimiento a todo el mundo en mi generación, por lo tanto todos los conquistadores deberían de relacionarse con la predicación, fomentar la preparación y continua disponibilidad de enfrentar una disertación en cualquier situación adversa, en la escuela, colegio y-o paseo, etc.

Participantes: 4 conquistadores mixto. (2 dando el estudio y 2 escuchas, relación mínima 1-3)

Explicación:

Cada pareja desarrollara en el debido tiempo, la presentación de un estudio bíblico basado en **la fe de Jesús, en las lecciones de la 5 a la 8**, libre a escogencia de los participantes, donde demostrara la capacidad de expresar las ideas y dominar el estudio bíblico como romper el hielo, introducción, desarrollo, conclusión e invitación y cita para el próximo estudio; la disertación será tomando en cuenta que el objetivo principal será la presentación de la palabra de Dios; El uso de uniforme Oficial es Obligatorio para esta actividad se enviara cuatro representantes preparados para el evento, (según relación de participantes mencionada arriba) se evaluara el trabajo grupal de los participantes, Tiempo mínimo de 10 minutos máximo de 15 minutos.

Nota, Los equipos se rifaran antes del evento y cada pareja participara con otra pareja de algún club amigo, la nota obtenida será igual para ambos clubes participantes.

Evaluación:

La evaluación será por equipos (obreros bíblicos y escuchas), Tiempo, Uniforme y presentación, moderación de la voz, ademanes, dominio del tema, cuerpo del tema (introducción, desarrollo y conclusión), llamado y próxima cita, y a los escuchas realismo del caso, atención del mensaje, preguntas si hay dudas,

Premiación:

1 lugar 200 puntos, 2 lugar 180 puntos, 3 lugar 160 puntos, y así sucesivamente de 10 en 10 hasta 20 como mínimo puntaje, excepto 0 por no participar.

Esgrima bíblico.

Objetivo búsqueda Bíblica:

Haciendo noción al manejo de nuestras espadas, y según nuestras clases progresivas, explorador y superiores nuestros conquistadores deberían familiarizarse con la búsqueda en la concordancia y en la biblia, además de nuestras primeras clases en las que deberían de saberse los libros de la biblia.

Participantes: 1 conquistador.

Explicación:

Cada participante, deberá de practicar su habilidad para buscar en la biblia, por lo que el moderador, realizara una pregunta la cual deberá ser contestada por el participante según su rapidez de búsqueda, se irán por clasificación hasta llegar a la final.

Nota: Los grupos se rifaran antes del evento y participante deberá estar listo con su grupo para la participación.

Evaluación:

Por calificación, de cada grupo califican los dos mejores, y así sucesivamente hasta la final, se explicara más afondo en el camporee antes del evento, o en la reunión de directores, recuerde que lo importante es la fomentar la capacidad de uso de la biblia en los niños.

Premiación:

1 lugar 200 puntos, 2 lugar 180 puntos, 3 lugar 160 puntos, y 140 por participar.

Examen del Conflicto de los Siglos.

Objetivo:

Estamos viviendo en los tiempos finales, y como lámparas de este mundo debemos de conocer a fondo los estudios del Conflicto de los Siglos.

Participantes: 2 conquistadores mixto. Uno escogido por los jueces y el otro por el director.

Explicación:

Cada pareja desarrollara en el debido tiempo, la presentación de un examen teórico sobre los detalles textuales, se dará un tiempo de una hora para el desarrollo del examen, de marcar con equis, El uso de uniforme Oficial es Obligatorio para esta actividad.

Evaluación:

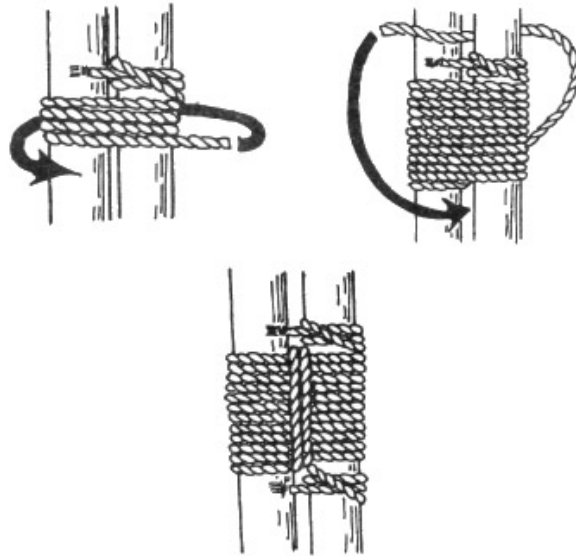
La evaluación será por club, según la calificación de sus exámenes.

Premiación:

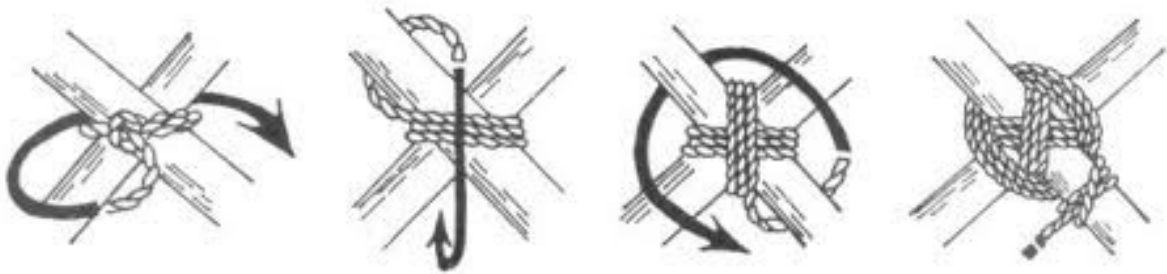
1 lugar 200 puntos, 2 lugar 180 puntos, 3 lugar 160 puntos, y 140 por no participar.

Anexo A. Amarres.

Amarre Circular o redondo de atar cabos.

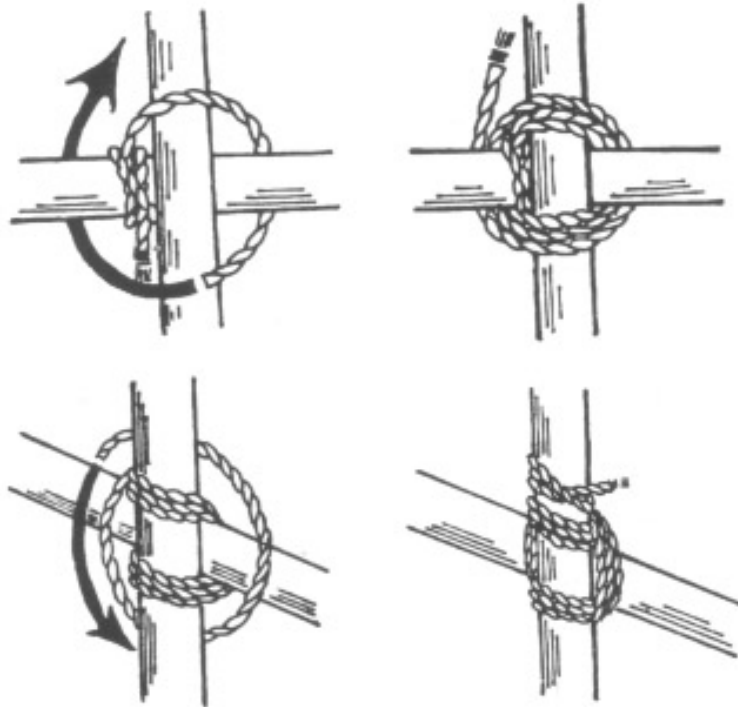


Amarre Diagonal

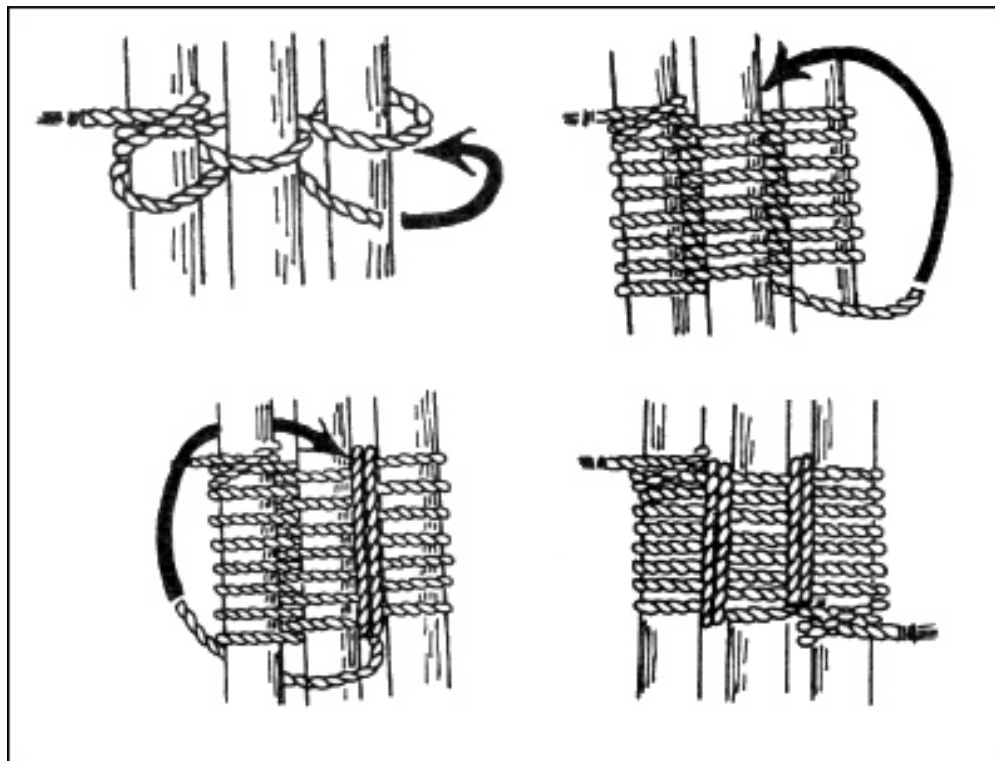


Adicional el amarre Continuo, o marimbeado.

Amarre Cuadrado



Amarre de ocho o redondo de construccion.



ANEXO B, clave MURCIELAGO.

M U R C I E L A G O

O 1 2 3 4 5 6 7 8 9

Se dará un mensaje en la clave MURCIELAGO QUE DEBE SER DECIFRADO en el menor tiempo posible, además debe realizarse lo que se pide en el mensaje, después de realizarlo deben llevar el mensaje al Juez principal del evento.

Ejemplo del uso de clave murciélago.

D49s 05 707 y 05 q14525

Dios me ama y me quiere.

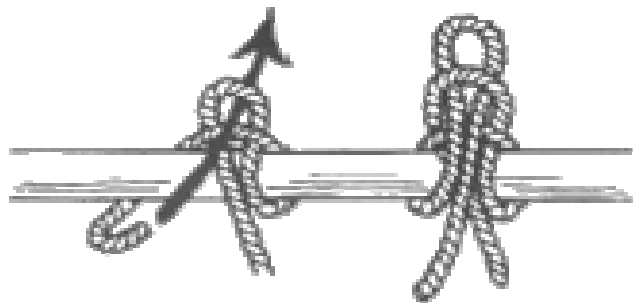
Entonces los números son sustituidos por las letras de la palabra murciélago. Y así se encuentra el mensaje.

ANEXO C, Nudos

NUDO DEL FUGITIVO

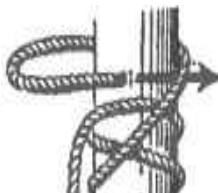
Se puede deshacer fácilmente tirando de una de las puntas de la cuerda.

Útil cuando se necesita asegurarla de modo que pueda desatarse fácilmente, como la amarra de un bote, o para descender rápidamente de un árbol (cuidando de bajar por la punta de la cuerda que no desata el nudo),.



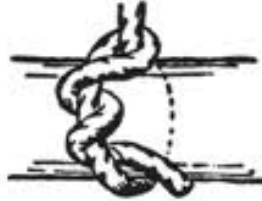
BALLESTRINQUE DOBLE

Es un ballestrinque con una vuelta más con la cual se evita un mayor deslizamiento por tirones laterales. Se aplica también para atar cuerdas sujetas a tensión constante.



Nudo Vuelta de Braza.

Sirve para fijar una cuerda a un tronco, o un paquete, mientras más se tensa es más fuerte, también para empezar el amarre diagonal.



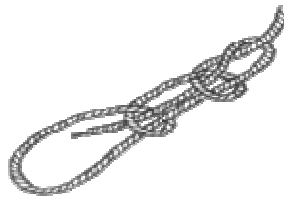
Nudo Ballestringue.

Nos permite sujetar una cuerda a un tronco, además de iniciar amarras. Especialmente el amarre cuadrado.



AS DE GUÍA DE AGUA

Es un As de Guía con una presilla extra abajo del nudo, que lo asegura y evita que se apriete demasiado, especialmente si va a estar bajo el agua.



NUDO DE 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.



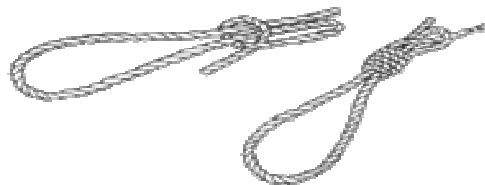
NUDO DE MIDDLEMAN

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. Se hacen dos presillas encontradas; se coloca la de la derecha por encima de la izquierda y la presilla que queda abajo (ver figuras) se pasa por en medio de ambas. Ésta última es la que forma la gaza.



DOGAL de Pito.

Este nudo es simplemente una gaza corrediza con un collar múltiple, y es bien conocido por el macabro uso que se le ha dado. Sin embargo, puede ser muy útil para salvar vidas; se puede izar a una persona colocando la gaza por debajo de sus brazos. Se comienza haciendo una "s" con la cuerda y se pasa un extremo a través de una presilla, dejando bastante cuerda para la gaza. Luego, se dan varias vueltas alrededor de la misma (ver figuras) y se pasa la punta por en medio de la otra gaza. Finalmente, se jala la primera gaza para apretar el collar.



Calabrote

Es un nudo más decorativo, y nos permite unir dos cuerdas de diferente o igual grosor, que van a estar sometidas a fuertes tensiones.



ANEXO D, Hoja de inscripción.

HOJA DE INSCRPCION.

NOMBRE DEL CLUB

FECHA DEL EVENTO

PARTICIPANTE

CLASE

EDAD

Detalle del evento.

Otros:

ANEXO E, BOLI BALON

Materiales:

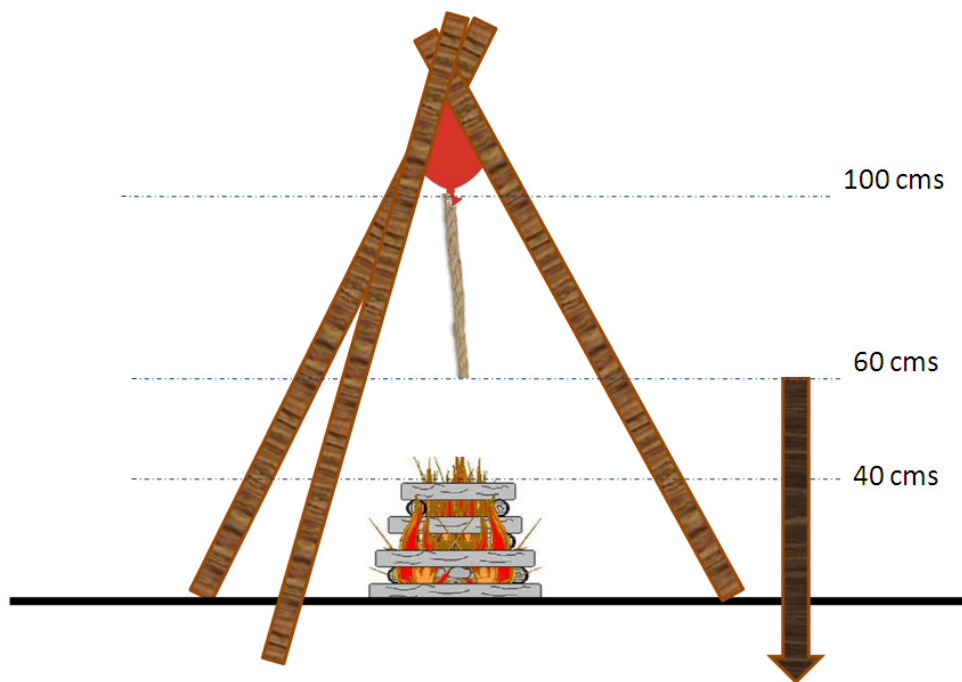
- Bomba de buena calidad con agua.
- 3 Mantas de 1 yarda

Procedimiento:

En una cancha de voleibol los participantes en parejas con una toalla o manta jugaran con un globo con agua con las mismas reglas del de voleibol. El Equipo que llega a los tres puntos primero ganara. Sera punto cuando el globo con agua caiga en el campo contrario o sea tocado por un equipo saliendo del campo. O se reviente en el campo de juego.

Anexo F, Fuegos.

El detalle es con carácter ilustrativo, las medidas se pueden llevar en una estaca de referencia si el club gusta, para colocarlo a la par del fuego, o medirlo con cinta, al igual los jueces delimitaran que todo esté en perfectas condiciones, el globo deberá ir adherido con cinta a los paraleles de madera.



Anexo H, Equipo de primeros auxilios.

Básicamente el Botiquín de Primero Auxilios deberá estar conformado de la manera mas completa posible, además se debe meter todo en una caja especial para el botiquín y una tabla para primeros auxilios, se deberá tener una tienda para atención de primeros auxilios debidamente rotulada.

PROGRAMA DEL CAMPOREE

Miércoles

05:00 a.m. Ingreso y Levantar Campamento
02:00-03:00 p.m. Inscripción en Secretaria
03:00 p.m. Reunión Directores
3:00-04:30 p.m. Recreación
05:00 p.m. Cena
06:00 p.m. INAUGURACIÓN
07:30 p.m. EVENTO: Marchas
08:30 p.m. EVENTO: ESTUDIOS
09:30 pm Culto Vespertino y A Dormir /
Reunión de Directores
10:00 p.m. Toque de queda

Jueves

04:30 a.m. A Levantarse / Aseo personal
05:30 a.m. Devoción Matinal
06:00 a.m. Izar Banderas
06:30 a.m. Desayuno
07:30 a.m. Inspección
08:00 a.m. EVENTO: Marchas
09:00 a.m. EVENTO: ardilla
10:30 a.m. EVENTO: AMARRAS
12:00 m.d Almuerzo
02:00 p.m. EVENTO: NUDOS
03:30-05:30 p.m. Recreación/clase
06:00 p.m. Arriar Banderas / Cena
07:00 p.m. EVENTO: MARCHAS
08:00 p.m. EVENTO: FUEGOS
09:00 p.m. Culto Vespertino y A Dormir /
Reunión de Directores
10:00 p.m. Toque de queda

Viernes

04:30 a.m. A Levantarse / Aseo personal
05:30 a.m. Devoción Matinal
06:00 a.m. Izar Banderas
06:30 a.m. Desayuno
07:30 a.m. Inspección
08:30 a.m. EVENTO: FINAL WATERPOLO
10:30 a.m. EVENTO: SEMAFORO
12:00 m.d. Almuerzo
01:30 p.m. Club amigo
02:00 p.m. EVENTO: CUATRIATLON
03:30 p.m. EL RETO DEL CLUB
05:00 p.m. Recepción de Sábado
(Intercambio de recuerdos) arriar banderas
06:00 p.m. Cena
07:15 p.m. EVENTO: ESTUDIO Y TALENTOS
08:30 p.m. Culto Vespertino y A Dormir

08:30 p.m. Reunión de Directores
09:00 p.m. Toque de queda

Sábado

05:00 a.m. A Levantarse / Aseo personal
05:30 a.m. Devoción Matinal
06:00 a.m. Izar Banderas
06:30 a.m. Desayuno
08:00 a.m. Inspección
09:00 a.m. EVENTO, TALENTOS
10:00 a.m. Culto de Adoración
12:00 m.d. Almuerzo (Intercambio)
01:00 p.m. EVENTO: EXAMEN LIBRO 66.
02:00 p.m. EVENTO: DUELO DE ESPADAS
03:00 p.m. EVENTO: TALENTOS Y ESTUDIOS
05:30 p.m. Despedida de Sábado
(Intercambio de recuerdos)
06:00 p.m. Cena
06:30 p.m. Reunión de Directores
07:30 p.m. Social y Avenida Central.
08:30 p.m. Social
10:00 p.m. A Dormir / Toque de Queda

Domingo

05:00 a.m Bajar Campamento / Salida de
los Clubes
8:00 a 9:00 Premiación y clausura.