

Manual de Campamento



Departamento de Jóvenes
Unión Guatemalteca

Preparado por Pr. Moisés Vidal

MENSAJE ESPECIAL DEL DIRECTOR DE JOVENES

Apreciados pastores, directivos y miembros del club:

Un abrazo a todos los que estaban esperando este manual de campamento. Estoy muy entusiasmado de presentarlo y motivarles a que participen de esta gran aventura, **el Tercer campamento de CONQUIGUIAS de la Unión Guatemalteca**, donde podremos disfrutar de entretenidas y edificadoras actividades, preparadas con mucho cariño y esmero para el movimiento uniformado de Guatemala. Que maravilloso será reunir a los Conquistadores y Guías Mayores de toda la Republica siguiendo el consejo que la sierva del Señor nos da:



“Hay formas de recreación muy benéficas para el cuerpo y la mente. Una mente iluminada, discernidora, hallará abundantes medios de entretenimiento y diversión, de fuentes no sólo inocentes, sino instructivas. La recreación al aire libre, la contemplación de las obras de Dios en la naturaleza, serán del mayor beneficio”. Mensajes para los Jóvenes, p. 378, 379.

Junto a mi equipo de trabajo hemos decidido perseguir los siguientes objetivos:

1. **INSPIRAR** por medio del lema “**COMO DANIEL, SIEMPRE FIEL**” una dedicación y entrega a Cristo Jesús, comprometidos en la predicación del evangelio antes de su segunda venida.
2. **FOMENTAR** un espíritu de amistad y convivencia entre los asistentes, estableciendo relaciones enriquecedoras con personas de diferente sexo y edad, manteniendo una actitud de apertura hacia los demás.
3. **DESARROLLAR** nuevas habilidades, conocimientos y destrezas, para el servicio de Dios, en la Iglesia y en la comunidad.
4. **FORTALECER** el movimiento de Conquistadores y Guías Mayores en la Unión Guatemalteca.

En vista de esto, les animo, compañeros líderes, a actuar prestamente y hacer todos los preparativos necesarios para hacer de este próximo campamento el mejor de todos. Lean este manual cuidadosamente y sujétense a los requerimientos presentados.

Un consejo final previo al campamento, no dejemos que nuestros jóvenes se contenten con el mero hecho de acampar con otros jóvenes, debemos animarles para que usen cada minuto del breve tiempo que están allí para conocer y comenzar una buena amistad con sus futuros compañeros del reino de los cielos.

Les doy las gracias de antemano por su apoyo y su valiosa participación.

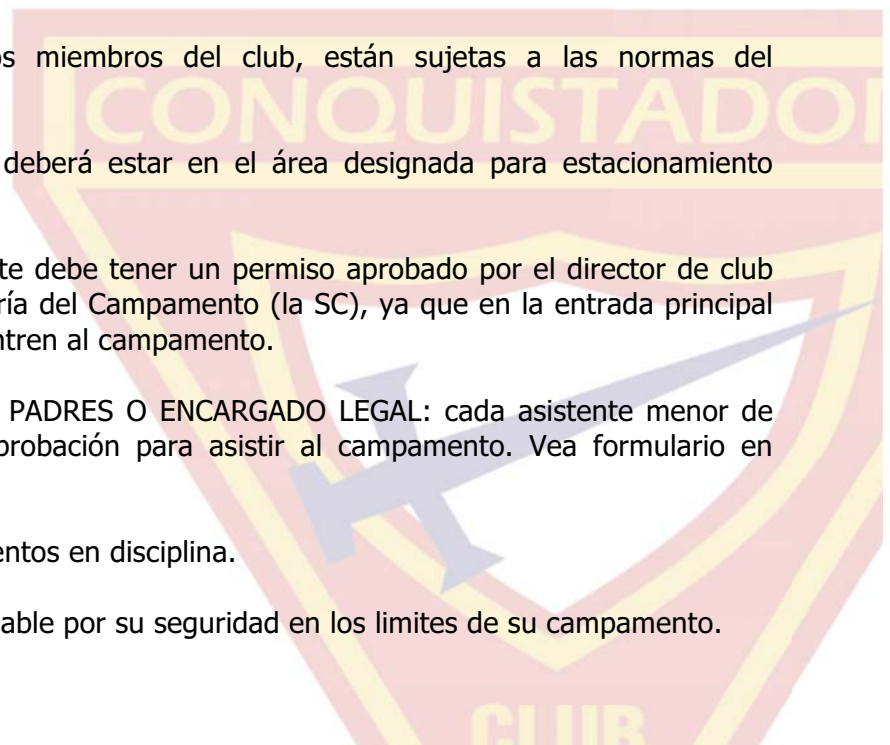
Como siempre, esperamos verte en el campamento!

Atentamente,

Pr. Irving Calderón
Director de Jóvenes en Guatemala

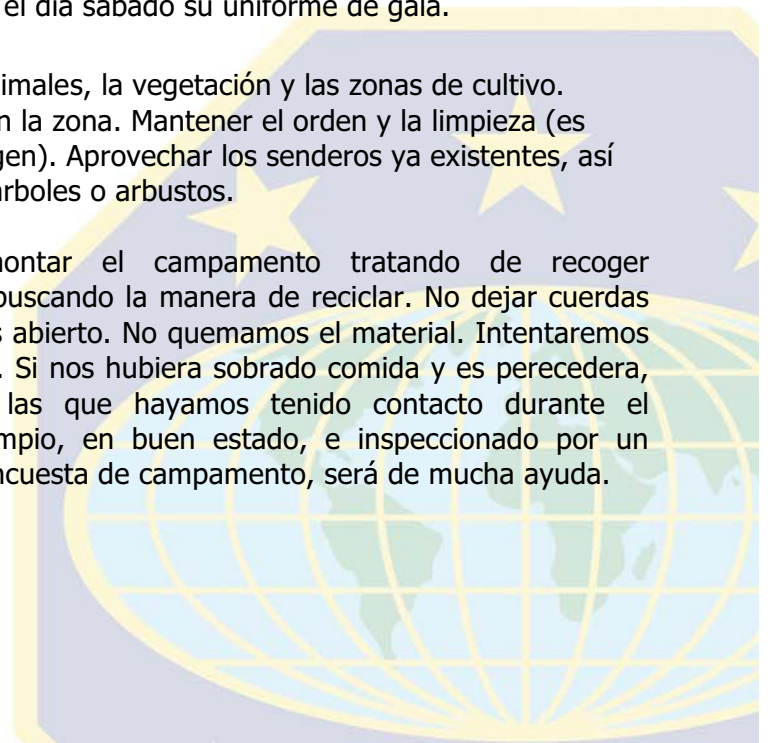
GENERALES DE LA A - Z

- A. FECHA DEL CAMPAMENTO: del 04 al 08 de Abril de 2012
- B. LEMA: "COMO DANIEL, SIEMPRE FIEL"
- C. LUGAR DE CAMPAMENTO: Finca Chitalón km. 162 carretera pacifico sur, Mazatenango Such.
- D. DÍA Y HORA DE INAUGURACIÓN: La inauguración se realizará el día miércoles por la tarde. Por lo que se estará dando el área de acampar el día martes a partir de las 7 de la mañana.
- E. PRE-INSCRIPCIÓN: fecha límite del 05 al 09 de Marzo de 2012.
- F. INSCRIPCIÓN: fecha límite del 19 al 23 de Marzo de 2012.
- G. CUOTA DE INSCRIPCIÓN: Q69.00 incluye: Inscripción, charratela, seguro especial de acampante, lugar de campamento y participación del evento.
- H. MÍNIMO DE MIEMBROS POR CLUB: 8 miembros. Cualquier club que se inscriba al Campamento con una cifra menor asistirán para sacar requisitos pero no así para participar en eventos. La edad de los participantes debe regirse a la edad reglamentada para el Conquistadores y Guías Mayores
- I. PROHIBIDO: juegos electrónicos y portátiles de música. Los teléfonos celulares pueden quedar con los líderes adultos para uso de emergencia solamente, de lo contrario será confiscado por la comisión de disciplina. No es permitido tener mascotas en el campamento.
- J. UNIFORME: Todos los Clubes de tradición deberán usar el uniforme completo (camisa, falda, pantalón, pañoleta, etc.) el cual será bien ponderado en las inspecciones realizadas. Sólo los clubes novatos tendrán como alternativa el uso de camiseta o camisa y pantalón o falda de un mismo color, aunque no tendrán la misma ponderación que los clubes que se esforzaron en llevar el uniforme oficial del club.
- K. VISITAS: Las visitas, así como los miembros del club, están sujetas a las normas del Campamento.
- L. ESTACIONAMIENTO: todo vehículo deberá estar en el área designada para estacionamiento dentro del campamento.
- M. PERMISOS DE SALIDA: todo asistente debe tener un permiso aprobado por el director de club local y ser presentado en la Secretaría del Campamento (la SC), ya que en la entrada principal habrá revisión de los que salgan y entren al campamento.
- N. PERMISO DE APROBACIÓN DE LOS PADRES O ENCARGADO LEGAL: cada asistente menor de edad debe tener un permiso de aprobación para asistir al campamento. Vea formulario en Apéndice A.
- O. COMPORTAMIENTO: vea los reglamentos en disciplina.
- P. SEGURIDAD: Cada club será responsable por su seguridad en los límites de su campamento.





- Q. **PRIMEROS AUXILIOS:** los clubes deben de ir preparados con un botiquín completo para atender cualquier necesidad de sus participantes. Además habrá un puesto de emergencia especial al lado de la SC para atender las emergencias generales.
- R. **PERDIDOS Y ENCONTRADOS:** artículos encontrados se entregaran en la SC, donde también pueden ser reclamados. Por favor etiquete sus pertenencias para que pueda ser mas fácil su recuperación.
- S. **LETRINAS:** cada club proveerá de una letrina bien equipada y cómoda para los acampantes que será elaborada dentro del terreno que se le asignara al club. Debe tener no menos de 1.5 mts. de profundidad.
- T. **BASURA:** Toda la basura debe ser debidamente embolsada y llevada hasta el lugar designado por los organizadores. Traiga su propia bolsa de basura. Nosotros le pedimos que recuerde a sus conquistadores y guías mayores a usar su buen juicio al momento de generar basura. Habrán depósitos en los alrededores. Empaquete toda la basura.
- U. **DUCHAS:** se habilitara área de duchas para mujeres y otra para hombres. Por favor sea consiente en el uso del agua, no deje empaques de champú o jabón en el área de duchas. Respete las horas definidas en el programa. Los únicos que pueden romper el horario de baño son los que están encargados de la cocina.
- V. **SANEAMIENTO:** los platos han de ser lavados en los campamentos solamente y el agua debe desecharse de forma adecuada. Los alimentos deben ser muy bien cubiertos y el agua potabilizada. Recuerde que en el campamento pasado tuvimos de sorpresa la visita de la unidad de saneamiento del Ministerio de Salud Publica.
- W. **MEDIO AMBIENTE:** realizar fuegos a flor de tierra no esta permitido. Por favor lleve una cocina a gas. Si hay grama natural y desea hacer hoyos, deberá retirar el tepe (Capa superficial de tierra con hierba de unos 10 cm. de espesor) el cual servirá para tapar de nuevo.
- X. **REUNIONES GENERALES:** todos deben asistir a las convocatorias generales ya sea de culto, acto cívico, eventos. Deben usar durante todo el día sábado su uniforme de gala.
- Y. **DURANTE EL CAMPAMENTO:** respetar a los animales, la vegetación y las zonas de cultivo. Cuidar el trato con las personas que habitan en la zona. Mantener el orden y la limpieza (es necesario y nos ayuda a transmitir buena imagen). Aprovechar los senderos ya existentes, así evitaremos erosionar más el suelo. No cortar arboles o arbustos.
- Z. **DESPUES DEL CAMPAMENTO:** hay desmontar el campamento tratando de recoger absolutamente todo, pensando en reutilizar, buscando la manera de reciclar. No dejar cuerdas en los árboles, cubrimos los hoyos que hemos abierto. No quemamos el material. Intentaremos dejar el lugar mejor de cómo lo encontramos. Si nos hubiera sobrado comida y es perecedera, podemos repartirla con las personas con las que hayamos tenido contacto durante el campamento. El campamento debe estar limpio, en buen estado, e inspeccionado por un miembro de la comisión Check-out. Llene la encuesta de campamento, será de mucha ayuda.





iocm35@yahoo.com

moises_vidal@yahoo.com

RANKING DEL CLUB

Nuestro octógono de los guías mayores nos da la idea de cómo se premiará en este campamento. Sus seis estrellas es el máximo galardón a alcanzar, y esperamos que todos los clubes puedan ser CLUBES SEIS ESTRELLAS. Los niveles quedarán de la siguiente manera:

	CLUB SEIS ESTRELLAS 90 -----100 % DEL TOTAL
	CLUB CINCO ESTRELLAS 80 -----89 % DEL TOTAL
	CLUB CUATRO ESTRELLAS 70 -----79 % DEL TOTAL
	CLUB TRES ESTRELLAS 60 -----69 % DEL TOTAL
	CLUB DOS ESTRELLAS 50 -----59 % DEL TOTAL
	CLUB UNA ESTRELLA 40 -----49 % DEL TOTAL
	40 -----49 % DEL TOTAL CLUB UNA ESTRELLA
	80 -----89 % DEL TOTAL

EVENTOS PRE-CAMPAMENTO

1. Preinscripción:



La preinscripción será del 05 al 09 de Marzo de 2012. Por puntualidad de preinscripción se dará 75 puntos. Es necesario que la lista la envíe a su Campo Local y también en las oficinas de la Misión Sur de Guatemala por medio de un fax a los teléfonos 78679284-78679285. Vea Apéndice A para llenar el formulario oficial.

2. Inscripción:

La inscripción será del 19 al 23 de Marzo de 2012. Por puntualidad de inscripción se dará 75 puntos. La cancelación de inscripción debe ser realizada en cada Campo Local. El costo por persona será de Q69.00 que incluye: inscripción, charatela, lugar del campamento, participación y seguro de acampante. Deben incluir a su personal de apoyo como cocineras, acompañantes, etc. Cuando se haga el pago respectivo, es necesario también que envíe la lista por medio de un fax Misión Sur de Guatemala a los teléfonos 78679284-78679285. Vea Apéndice A para llenar el formulario oficial.



3. Evangelismo:



público o personal del club.

a. **Participantes:** Todo el club debidamente uniformado.

b. **Procedimiento:** Se realizarán las siguientes actividades de evangelismo:

I. Campaña Evangelística -- Se deberá realizar al menos una semana de campaña evangelística en cada grupo pequeño. Todos deben de usar el uniforme durante la actividad, incluyendo al predicador.

II. Bautismo antes del campamento – Se deberá realizar una ceremonia de bautismo (exclusiva del Club) ya sea, del resultado del evangelismo



III. Bautismo en el Campamento – Llevar un candidato para ser bautizado en el Campamento. El bautismo será realizado con una ceremonia inolvidable donde no menos de 75 uniformados serán sumergidos en las aguas bautismales.

IV. Conflicto de los Siglos – El club deberá participar en visión un millón. Cada miembro de club deberá adquirir al menos 2 libros del Conflicto de los Siglos, uno para lectura personal y otro para regalar.

c. Puntuación:

- | | |
|---------------------------------------|-------------|
| ➤ Realizar campaña evangelística | 100 puntos. |
| ➤ Al menos un bautismo antes de camp. | 50 puntos |
| ➤ Al menos un bautismo en el camp. | 50 puntos |
| ➤ Conflicto de los Siglos | 50 puntos |
| ➤ De 3 bautismos en adelante sume | 50 puntos |

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 300 PUNTOS

*Nota: Cada uno de los 5 aspectos de evangelismo deberá informarse con fotografías, carta firmada por el Pastor de Distrito y Director de Obra Misionera y un pequeño resumen de lo sucedido.

4. Recolección:

- a. **Participantes:** Todo el club debidamente uniformado.
- b. **Materiales:** Los que proporcione el campo y cualquier otro que se necesite.
- c. **Procedimiento:** Los clubes deberán participar en la recolección anual de la Agencia de Desarrollo y Recursos Asistenciales (ADRA). Cada conquiguía deberá de recolectar Q50.00. El club que sobrepase su meta por cada Q500.00 obtendrá puntos extras, hasta 3 superávit. Recuerde preparar un informe, el cual debe contener: fotografías en acción (no posando), carta firmada por el tesorero y el pastor conteniendo la cantidad recolectada y un pequeño resumen de lo sucedido.

C. Puntuación:

- | | |
|---------------------------|-------------|
| ➤ Objetivo alcanzado | 100 puntos. |
| ➤ Alcanzado 75% | 75 puntos |
| ➤ Alcanzado 50% | 50 puntos |
| ➤ Informe completo | 25 puntos |
| ➤ Un Superávit de Q500.00 | 50 puntos |

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO

275 PUNTOS

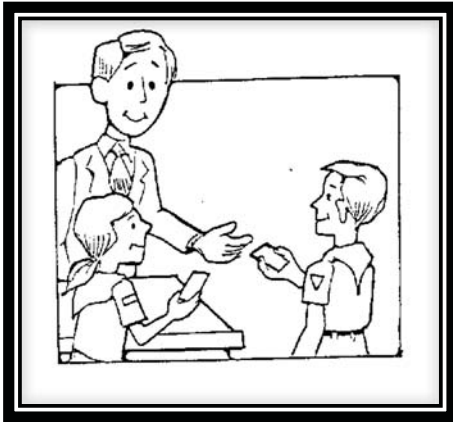




5. Servicio a la comunidad:

- a. **Participantes:** Todo el club.
- b. **Procedimiento:** Se realizarán dos proyectos:

- 1. **VISITA A AUTORIDADES:** Se hará una visita a una autoridad civil aprovechando que toman posesión de su nuevo cargo. Se le entregará un conflicto de los siglos y un informe en PowerPoint sobre el trabajo que realiza el club de Conquistadores y Guías Mayores en la comunidad y se orará por él o ella. Se podrá visitar:



- a. Presidente de la República
- b. Diputado
- c. Gobernador
- d. Alcalde Municipal

Puntuación:

- | | |
|----------------------------------|------------|
| ➤ Informe completo | 50 puntos |
| ➤ Visita a una autoridad | 50 puntos |
| ➤ Visita a dos o mas autoridades | 100 puntos |

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 150 PUNTOS

- 2. **Mejorando la escuela de mi comunidad:** este proyecto tiene el propósito ayudar en la mejora de una escuela en la comunidad. Deberá presentar carta firmada por la dirección de la institución en la cual se realizo el proyecto. Pueden realizarse cualquiera de las siguientes actividades:

- a. Pintar algun salon
- b. Arreglar techo
- c. Dia de limpieza general
- d. Arreglar mobiliario
- e. Proyecto especial

Puntuación:

- | | |
|-----------------------|------------|
| ➤ Actividad realizada | 100 puntos |
| ➤ Informe completo | 50 puntos |

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 150 PUNTOS





6. Rincón de especialidades:



a. **Participantes:** Todo el club.

b. **Procedimiento:** el objetivo es tener un archivo de especialidades completamente desarrolladas para el uso de los clubes. Se distribuirán 15 especialidades por cada campo local. El departamental será el responsable de distribuir las entre los clubes asistentes para que las desarrollen con tiempo. Estas deberán ser enviadas en un archivo digital a la Comisión de Evaluación de Especialidades para su respectivo análisis mas tardar del 6-13 de marzo. El texto en letra Times New Roman 12, los títulos en

mayúscula y negrita, las preguntas en negrita y el contenido normal. Esta serie de especialidades se incluirán en un CD y se entregara a cada club participante. Se debe cumplir con todos los requisitos que solicita el manual de especialidades. Por favor enviarlo al correo riocondespecialidades2012@gmail.com

c. **Puntuación:**

➤ Archivo digital	25
➤ Especialidad bien desarrollada	50
➤ Especialidad poco desarrollada	25

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 75 PUNTOS

7. Gerencia del Club:

d. **Participantes:** Todo el club.

e. **Procedimiento:** se debe completar lo siguiente:

1. Eventos del Campo Local – Participación por lo menos en dos eventos promovidos por la Asociación/Misión. 25 puntos por cada actividad. La lista de los clubes participantes la entregará el departamental en el campamento.
2. Directiva – Tener la directiva completa del Club, integrados por: Director(a), Sub-Director(a), Secretario(a) y Tesorero(a), con consejeros con más de 18 años y capitanes para cada unidad. 50 puntos.
3. Planificación – Enviar el Plan Anual de Trabajo 2011-2012. Tome nota que su plan iniciará de enero a diciembre. Por favor enviarlo a la Asociación/Misión a más tardar el 01 de Diciembre, conteniendo lo siguiente: Respondiendo al ¿Qué se hará? ¿Quién lo hará? ¿Cómo se hará? ¿Cuándo se hará? Objetivos. Fecha del voto de la Junta de Iglesia, con la aprobación del plan de trabajo. Firma del Pastor o Anciano, confirmando la aprobación. 50 puntos
4. Reuniones con los padres – Realizar por lo menos, dos reuniones con los padres en diferentes trimestres, mandar acta firmada por los padres asistentes. 50 puntos por cada reunión.



5. Visita del Pastor Distrital – Recibir por lo menos, una visita del Pastor distrital. 50 puntos
6. Día del Conquistador – Realizar en la iglesia, el programa del Día del Conquistador el tercer sábado del mes de Septiembre. Si no lo realizó en esa fecha, podrá hacerlo en cualquier otra. 50 puntos.
7. Año Bíblico – Por lo menos el 50% de los miembros del club deberán concluir el Año Bíblico ya sea 2011 o promover un plan especial a terminarse en Marzo de 2012. 50 puntos.
8. Clases Regulares y avanzadas – Tener por lo menos, 75% de los miembros del club investidos en una clase regular. 50 puntos.
9. Reunión Semanal – El Club tendrá que realizar por lo menos, tres reuniones por mes, durante el año. 50 puntos.

TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 450 PUNTOS

EVENTOS GENERALES

1. Espíritu conquiguía

- a. **Participantes:** Todos los clubes.
- b. **Materiales:** ninguno
- c. **Procedimiento:** se espera que los participantes muestren un espíritu conquiguía en todo el campamento. Su esencia se encuentra en las normas de campamento, la ley y el voto de los conquistadores. Será evaluado a lo largo del campamento por la comisión de disciplina.
- d. **Puntuación:** Cada club recibirá de entrada 200 puntos a su favor y por cada violación a las normas de campamento o falta del espíritu del conquiguía el club reatará puntos.
- e. **Tiempo:** durante todo el campamento.





2. Festival conquiguía



a. **Participantes:** Todos los clubes.

b. **Materiales:** no hay límite. Una mesa para mostrar las manualidades y lo que necesite para el set de presentación. Se desarrollara temática sobre la cultura o lo autóctono del área que representan. Por ejemplo: traje típico, artesanías, instrumentos, comidas, bandera, folklore, etc.

c. **Procedimiento:** se levantará un pequeño set para mostrar las manualidades del club. Cada club presentará al menos 10 manualidades diferentes; hecho por los miembros del club. Debe llevarlas al campamento ya elaboradas. Ponerlo junto al boletín. Se evaluara el sábado por la tarde.

d. **Puntuación:** Se evaluará creatividad, cantidad de manualidades diferentes, estética, set de presentación, elementos de folklore o culturales.

3. Investidura

a. **Participantes:** todo el club

b. **Especialidades:** se realizara una investidura en el campamento donde se tendrá la oportunidad investirse de alguna clase progresiva. Al menos el 75% del debe investirse en alguna de las clases progresivas. Si su club realiza una investidura de septiembre 2011 a marzo 2012 incluye en el porcentaje, solo debe demostrar con una carta firmada del departamental y fotografías.

c. **Puntuación:** Se evaluará el porcentaje de investidos. si hay algún club que ya invistió el 75% y quiere sacar otra clase para el campamento obtendrá sus puntos correspondientes.

- Se invistieron 75% antes de camp
50 puntos
- Se invistieron 75% en el camp
100 puntos
- Participaron en la investidura (- del 75%)
25 puntos



TOTAL DE PUNTAJE EN JUEGO 200 PUNTOS



4. Boletinero Conquiguía



a. **Participantes:** Todo el equipo de acampantes.

b. **Materiales:** Puede utilizar todo lo que se le ocurra. Debe de estar en una rectángulo de 2.5 mts de largo x 1.25 mts de ancho.

c. **Procedimiento:** Debe de estar colocado desde que inicie su campamento. Será la ventana de cada club, para dar a conocer todo aquello que han realizado a lo largo del año 2011-2012. Puede poner fotos, dibujos, objetos, noticias, etc. Se lo dejamos a su

creatividad. Se evaluara el sábado por la tarde.

d. **Puntuación:** Se evaluará medidas, creatividad, actividades realizadas y estética. Habrá tres lugares.

5. feybook

Evento Feybook MV

feyBook es un evento que consiste en abrir una pagina del club participante en facebook para compartir la fe y el libro (Biblia-CC). Se abrirá el 1 de Enero de 2012 y se evaluara el 05 de abril de 2012. El que complete con las bases será el que gane la competencia.

Hey chicos acá están las bases!

1. Abrir la pagina desde el 01 de Enero de 2012 y hacerse amigo inmediatamente de la pagina oficial del campamento.
2. El día lunes y viernes se sube una nueva lección de la fe de Jesús.
3. El día miércoles se sube una gema del libro el Conflicto de los Siglos.
4. Del ítem 2 y 3 en el día que corresponde debe mandar a todos los amigos lo subido e informar a campamento oficial un mensaje de actividad realizada.
5. Gana el que mas amigos tenga y haya cumplido con todas las bases.

Siempre reporte a la pagina oficial

Invíte Intive a todos

- Enviar a todos
 - Los amigos
 - Sin distinción
 - Es nuestro objetivo



6. Conquiguía creativo



a. **Participantes:** Sin limite

b. **Materiales:** el que desee.

c. **Procedimiento:** el objetivo es proponer un evento nuevo para que se realice en el próximo campamento de Unión. Se presentara impreso, digital y la practica.

d. **Puntuación:** Se evaluará creatividad, originalidad, boceto impreso, practica, factibilidad. Habrá tres lugares.



EVENTOS DE DESTREZA Y CONOCIMIENTO

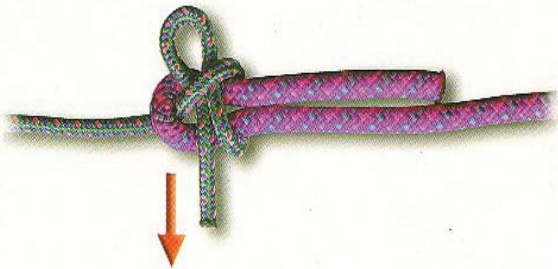


1. Nudos sin manos

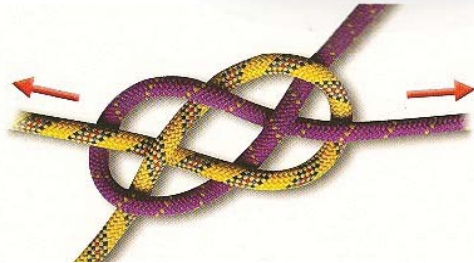
- Participantes:** 6 mixto. Al menos una mujer. 3 conquistadores mínimo.
- Materiales:** 8 cuerdas.
- Procedimiento:** al silbatazo los participantes llegan a donde esta el material. Se realizaran todos los nudos de una vez. El orden lo organiza el club. No se podrán ocupar las manos pero si cualquier otra parte del cuerpo.
- Puntuación:** Se evaluará el y nudo bien hecho
- Penalización:** el que meta las manos.



Vuelta de escota corredizo



Calabrote o carrick



Nudo Cirujano



Nudo ocho





Llano, cuadrado



Gaza de pescador



Corredizo



As de guía



2. Desayuno primitivo



a. **Participantes:** 4 mixto, al menos 1 mujer. 2 conquistadores mínimo.

b. **Materiales:** Cualquier método natural para encender fuegos sin fósforo, madera, hierba seca y 10 fósforos (solo si no funciona el método natural), palo para el pan de campamento. Una naranja, un bote de agua de 600 ml., harina de trigo, agua, sal, royal, dos huevos, un plátano, frijoles de lata y un plato ya elaborado de cascarn de coco.

c. **Procedimiento:** se realizara el fuego sin fósforo solo utilizando materiales naturales. Se pueden utilizar los fosforo al no



producir resultados el método natural, pero esto conlleva a penalización. Se preparara un desayuno sin utensilios. El huevo en la cascara de naranja, el plátano asado, los frijoles en la lata. Se hervirá el agua en una botella plástica de 600 ml. De la siguiente manera: se llena la botella, y se hace un pequeño orificio en la tapadera con la punta de un cuchillo un, luego se pone al fuego. Se hará pan de campamento en un palo con harina de trigo. Mezcle los ingredientes y prepare una masa que se enrollara alrededor del palo especial para el pan de campamento.

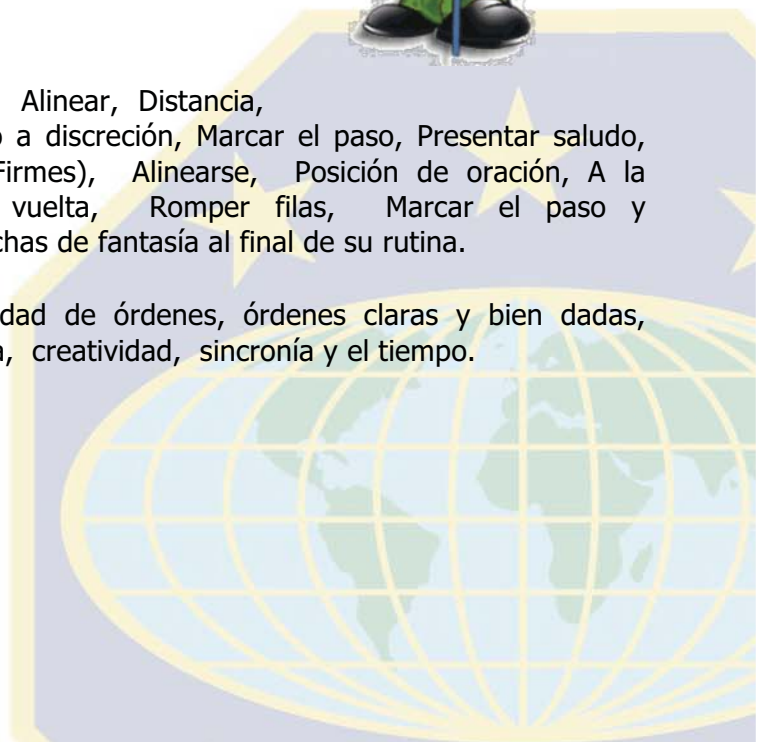
- d. **Puntuación:** Se evaluará el tiempo y los materiales. En cuanto al fuego: Si se realizó sin fósforo o con fósforo. En cuanto a al pan de campamento: sabor y horneado. En cuanto al desayuno: sabor, presentación y cocinado.

3. Orden cerrado, marchas y fantasía

- a. **Participantes:** 9 máximo o siete mínimo, mixto. Unidad de 8 o 6 más director dirigiendo. 1 mujer mínimo. 3 conquistadores mínimo.
- b. **Materiales:** Uniforme de gala para todos los participantes.
- c. **Procedimiento:** En la primera etapa de marcha normal o militar. La segunda etapa es la marcha de fantasía. El orden de participación se sorteará. Se contará con un mínimo de cuatro minutos y un máximo de 5 para realizar sus ejecuciones de movimientos. Los jueces darán una calificación a su demostración, tomando en cuenta los siguientes pasos:

Formación, Columna, Línea, Fila, Alinear, Distancia, Flanco, Órdenes de marcha, Descanso a discreción, Marcar el paso, Presentar saludo, Flanco derecho/izquierdo, Atención (Firmes), Alinearse, Posición de oración, A la izquierda/derecha, Descanso, Media vuelta, Romper filas, Marcar el paso y Conversiones. Presentar mínimo 4 marchas de fantasía al final de su rutina.

- d. **Puntuación:** Uniforme completo, cantidad de órdenes, órdenes claras y bien dadas, buena ejecución, originalidad de la rutina, creatividad, sincronía y el tiempo.
- e. **Tiempo:** 4 mínimo -- 5 máximo.



EVENTOS DE PIONERISMO



4. Escalera doble



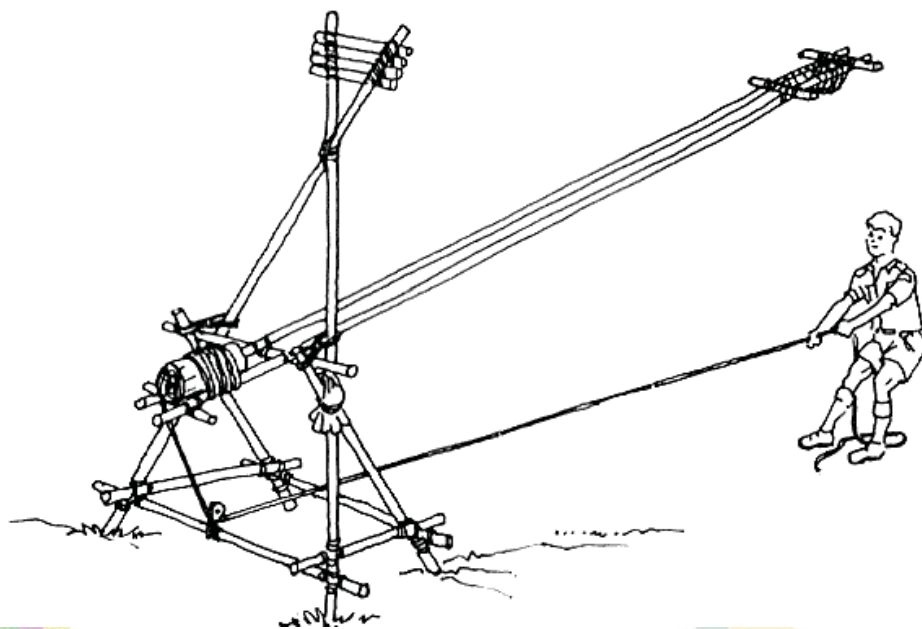
Participantes: 5 conquistadores mixto.

a. **Materiales:** bambú (4 varas de 4 metros y 14 de 60 cms. Y 2 de 2 mts.) y pita de henequén (maguey) cuchillo, banderola de unidad con su portaestandarte.

b. **Procedimiento:** al pitazo el equipo empieza a formar la escalera con amarras, utilizando las 2 varas mas grandes y las mas pequeñas. Las otras dos servirán para apoyo cuando la escalera semi vertical.

c. **Tiempo:** se parara cuando uno de los conquistadores sube a amarrar su portaestandarte con su banderín el quipo grita el nombre del club.

5. Catapulta de precisión



a. **Participantes:** 5 guías, al menos una mujer.

b. **Materiales:** Material natural. Se puede utilizar vara de bambú o palo rollizo: 2 de 3.20 mts. (balancín), 2 de 2.4 mts. (alto), 4 de 0.4 mts. (para el tope), 1 de 0.9 mts. (barra de balance), 2 de 1.2 mts. (marco de pata), 2 de 0.8 mts. (marco de pata), 3 de 0.3 mts. (tope de tronco y malla) y un tronco de contrapeso de 0.3 mts. de largo por 16 cms. de diámetro. Un lazo para halar, pita de maguey, una garrucha, el logo de los guías mayores y

una palangana o cubeta con 20 globos llenos de agua con tinta de color.

c. **Procedimiento:** El evento se dividirá en dos etapas:



ETAPA 1: Se harán parejas de clubes por sorteo. Habrán dos líneas de salida, una frente a la otra a veinticinco metros del material a utilizar, al silbatazo corren hasta el material donde se construirá la catapulta, con un tiempo máximo de 10 minutos. En el tope de la catapulta pondrán el logo de los Guías Mayores. Al terminar la catapulta, gritan el nombre del club, se para el cronómetro y los jueces evaluarán los modelos que terminaron en los 10 minutos correspondientes. Los clubes que no terminen en ese tiempo solo tendrán puntaje de participación.

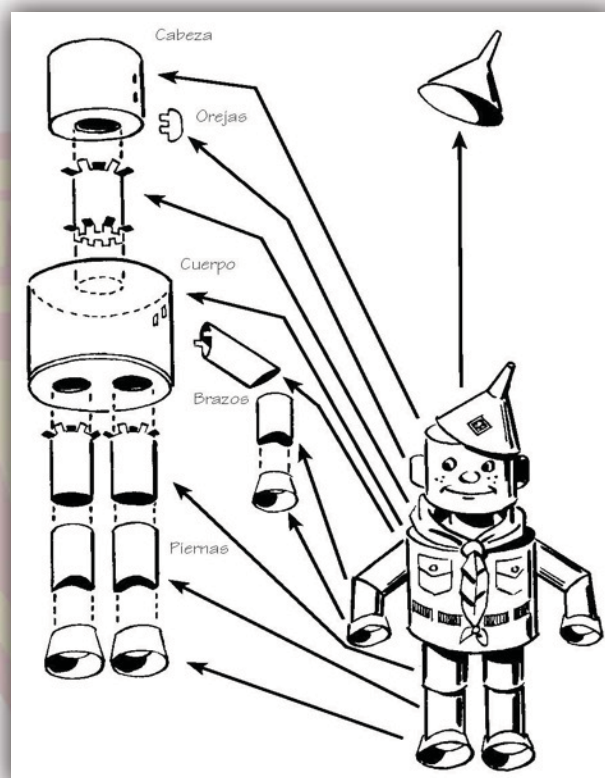
ETAPA 2: Se marcará un cuadro alrededor de cada catapulta, de 4 mts. de frente por 6 mts. de largo. Cada catapulta estará a 25 mts. de distancia. Cuando estén listos los equipos, al silbatazo el primer equipo tendrá 30 segundos para disparar, al haber hecho su disparo se quedan en sus posiciones sin moverse. El equipo contrario tendrá también 30 segundos para disparar y así sucesivamente hasta completar los 20 globos. Un acierto lo constituye cuando el globo pegó adentro del área marcada.

- d. **Puntuación:** Por cada amarra bien hecha obtendrá un punto, estas son: 11 amarras diagonales, 8 cuadradas, 2 continuas, 1 circular, 2 nudos tipo anclaje, una red malla. Además se evaluará la estética, la consistencia de las amarras, el tiempo y la resistencia que se medirá en el ataque. Se dará un punto por cada acierto.
- e. **Tiempo:** 10 minutos para construirla y 30 segundos en cada tiro por equipo.

EVENTO ECOLOGICO

6. Conqui de hojalata

- a. **Participantes:** Todos los clubes.
- b. **Materiales:** Una variedad de latas para las diferentes partes del conquisguía:
- A. Sombrero: Embudo de 14 centímetros
 - B. Cabeza: Lata de 12 centímetros
 - C. Cuello: Lata de 6 centímetros de alto.
 - D. Orejas: Dos piezas de 5.40 centímetros recortadas de una lata.
 - E. Cuerpo: Lata de 30.5 centímetros de altura.
 - F. Brazos y antebrazos: Dos latas de 9.5 centímetros de alto.
 - G. Manos: Dos latas de 7.3 centímetros de alto.
 - H. Muslos: Dos latas de 12.5 centímetros de alto.
 - I. Pantorrillas: Dos latas 9.55 centímetros de alto.
 - J. Pies: Dos latas de 9.55 centímetros de alto.



- K. Tela para pañoleta.
- L. Soldadora o tape resistente.
- M. Recortes de lata.

c. **Procedimiento:** Este conqui de hojalata es de aproximadamente 70 centímetros de altura. Su tamaño depende de las latas que se usen.

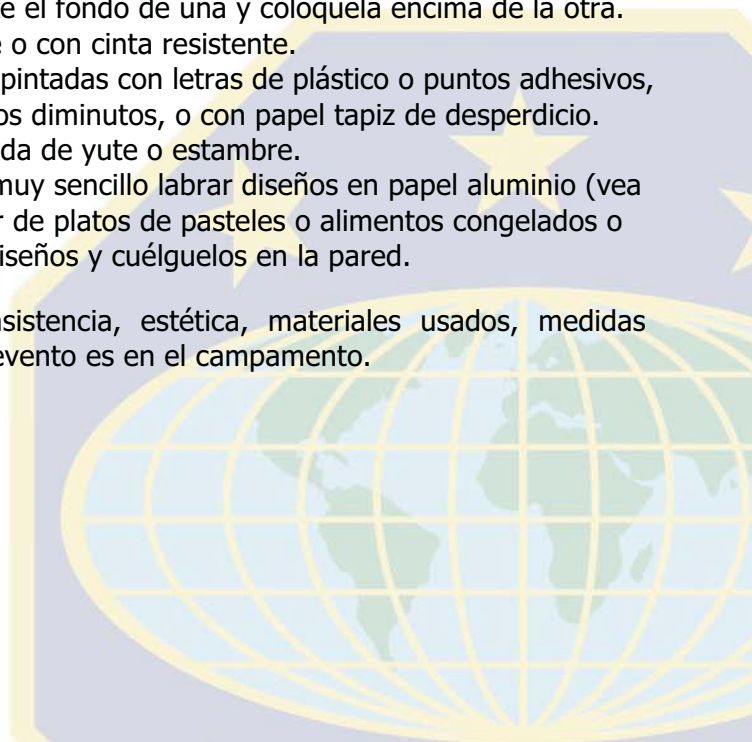
Para ensamblar el conqui:

1. Corte agujeros en la parte posterior de la lata para la cabeza y superior de la lata para el cuerpo, para insertar la lata para el cuello. Haga cejas en ambos extremos de la lata para el cuello. Inserte el cuello dentro de la cabeza y del cuerpo y suelde.
2. Ensamble las partes de las piernas. Haga cejas en ambos extremos de las latas para los muslos. Suelde los extremos cerrados de las latas del muslo y la pantorrilla. Recorte para ensamblar con las latas de los pies. Quite ambos lados de las latas para los pies y aplane a más o menos 5 centímetros. Suelde a las pantorrillas.
3. Corte agujeros en la parte inferior de la lata para el cuerpo, cerca de la orilla exterior para sostener las piernas. Inserte las cejas de los muslos dentro del cuerpo y suelde.
4. Recorte las orejas de las tapas de las latas de forma que las crestas de las tapas formen las orillas de las orejas. Hágalas cejas y acomódelas de forma que le queden a la cabeza. Suelde.
5. Para hacer los brazos, quite las orillas de las latas. Corte las latas para los brazos, aplane un poco y suelde al cuerpo. Recorte las tapas de los dos extremos de las latas para los ante brazos. Quite las orillas inferiores, aplane un poco y suelde a las manos. Luego, empuje los antebrazos sobre los brazos y suelde.

CONSEJOS PARA TRABAJAR CON METAL

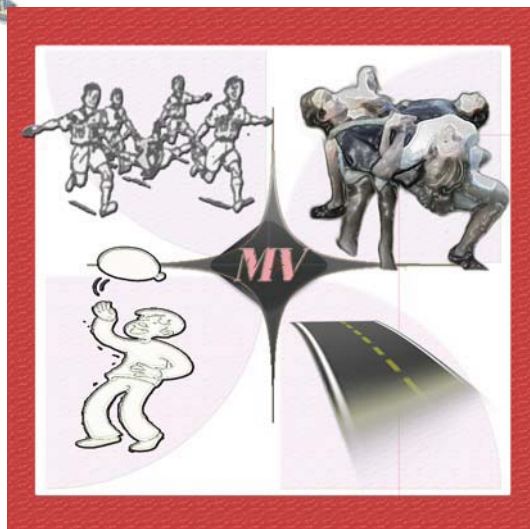
- **Orillas Filosas:** Cuando trabaje con hojalata, aluminio, u otros metales, lime las orillas filosas con una lima y con fibra metálica o tela de esmeril. Proteja las manos de la fibra metálica usando guantes o sosteniéndola con un trapo.
- **Pintando:** Quite cualquier etiqueta de papel. Lije la superficie de la lata con lija de agua para quitar el brillo y dejar lista la superficie para ser pintada. Límpiela con una esponja húmeda. Pinte las latas con pintura de esmalte, látex, laca o con pintura acrílica. Si va a pintar con aerosol, meta una bolsa pequeña de papel dentro de la lata, como se muestra en el dibujo, para proteger el interior. Aplique tres capas ligeras, dejando secar la pintura entre cada capa.
- **Haciendo Agujeros:** Para hacer agujeros en las latas, colóquelas sobre una pieza de madera. Sostenga el punzón dentro de la lata y perfore con el martillo como se muestra.
- **Uniando Latas:** Para unir latas, corte el fondo de una y colóquela encima de la otra. Asegúrela con un pegamento resistente o con cinta resistente.
- **Decorando Latas:** Decore las latas pintadas con letras de plástico o puntos adhesivos, con macarrones o semillas, con mosaicos diminutos, o con papel tapiz de desperdicio. También pueden ser cubiertas con cuerda de yute o estambre.
- **Repujado en Papel Aluminio:** Es muy sencillo labrar diseños en papel aluminio (vea la sección "Repujado en Metal") a partir de platos de pasteles o alimentos congelados o de impresión en offset. Enmarque los diseños y cuélguelos en la pared.

d. **Puntuación:** Se evaluará creatividad, consistencia, estética, materiales usados, medidas aproximadas. No lo debe de llevar hecho, el evento es en el campamento.



EVENTOS FISICOS

7. Carrera CONQUIGUIA



a. **Participantes:** 5 participantes. Al menos 1 mujer. 2 conquistadores.

b. **Materiales:** 2 globos, nylon de 10 metros de largo, lazo de 3 metros y 1 palo de escoba.

c. **Procedimiento:** la pista será de 40 metros de largo. Tiene 4 puntos A-B-C-D. Estarán distribuidos en el A 1 un participante, en el B 1, en el C 2, en D 1.

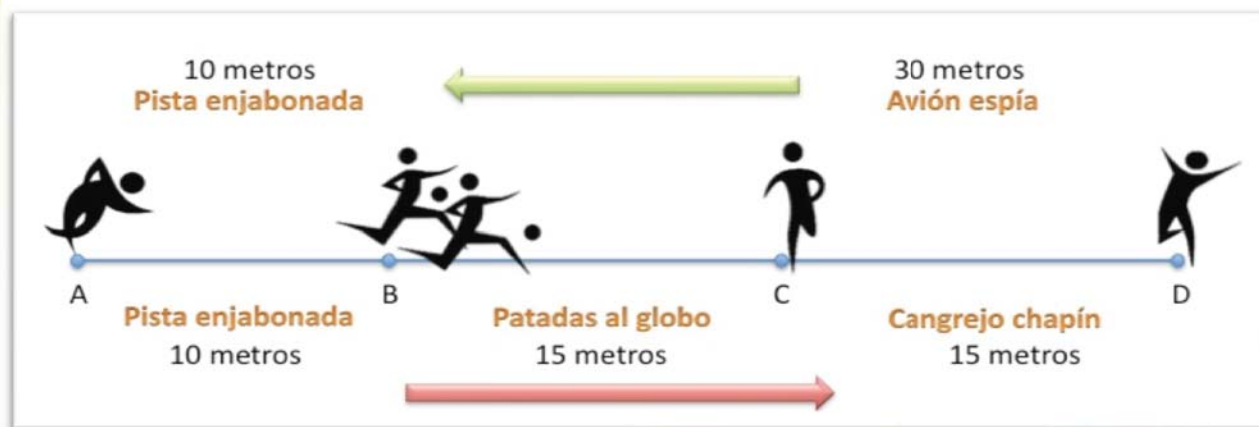
3. **PISTA ENJABONADA:** Se pondrá en el suelo una alfombra de nylon de 10 metros de largo. Habrá 2 tareas: adentro del primer metro de nylon sacando petróleo (10 vueltas) y luego llega a la mitad donde habrá un lazo que lo tienen que pasar debajo, de espalda al suelo hasta salir de la pista enjabonada.

4. **PATADAS AL GLOBO:** en el punto B

estará el 2º participante que junto con el 1º toman sus globos inflados y se trasladan pegándole al globo solo con los pies y piernas hasta el punto C. Si el globo cae al suelo debe regresar hasta el punto B para reiniciar.

5. **CANGREJO CHAPIN:** en el punto C espera el 4º participante que se uno a los primeros y arman el cangrejo chapín. Harán una amalgama de espaldas sobre piernas y así recorrerán 15 metros, hasta el punto D (vea figura)

6. **AVION ESPIA:** el 5º participante (avión) es trasladado boca abajo en el aire del punto D hasta el B (ver figura). Al llegar a B el avión aterriza en la pista enjabonada y después uno por uno se impulsa hasta pasar la pista deslizándose sobre su pecho. Si no alcanza a salir el participante debe de arrastrarse hasta el final. Al salir todos



de la pista termina el evento.

d. **Puntuación:** Se evaluará el tiempo, los primeros tres que pasen la meta tienen su puntaje

respectivo y los otros solo participación.

e. **Tiempo:** Sin límite.

EVENTOS RECREATIVOS

8. La ruta del conquiguía



a. **Participantes:** Todo el club.

b. **Materiales:** Todo lo que necesite, etc.

c. **Procedimiento:** Se distribuirán en todo el campo alrededor de 30 bases, cada una de ellas rotuladas. Cada club recibirá una hoja en la cual habrá un enigma que será resuelto con las pistas o palabras que consigan en cada base.

Todo el club deberá estar presente en la base y realizar todo lo que los jueces digan (**SEGUIR INSTRUCCIONES**).

En cada base se firmará y se entregará una calcomanía con una pista del enigma. El club que concluya con 20 bases ya puede finalizar el evento y si entrega el enigma resuelto.

d. **Tiempo:** El menor posible. Máximo para el evento 2 horas.

9. Carrera de zancos

a. **Participantes:** 2 conquistadores mixto

b. **Materiales:** 1 par de zancos elaborados con 2 palos de 1.80 mts. De largo con una base de madera de 15 cm., que será colocada a 40 cm., del piso.

c. **Procedimiento:** Los organizadores delimitaran un espacio de 50 mts. La carrera comienza con la participación de las mujeres. Debe pasar la meta final donde su compañero le espera; el intercambio de los zancos es atrás de la línea de salida de los hombres. El muchacho toma los zancos y se desplaza hasta pasar la meta final, gana el que pasa primero. Serán acompañados por un juez quien vigilará a los participantes, evaluara y penalizara. Si se cae de los zancos en plena competencia, debe regresar a la meta de salida, a las tres caídas quedan descalificados de la competencia. Se evaluará que cumpla con las medidas del zanco.

d. **Penalizaciones:**



- * No llevar la medida correcta del descansa pie.
 - * Salir delante de la línea de salida.
 - * Obstruir el paso a otros participantes.
- e. **Tiempo:** se hará por grupos. El tiempo será el factor para definir quien es el ganador.

10. La rueda humana

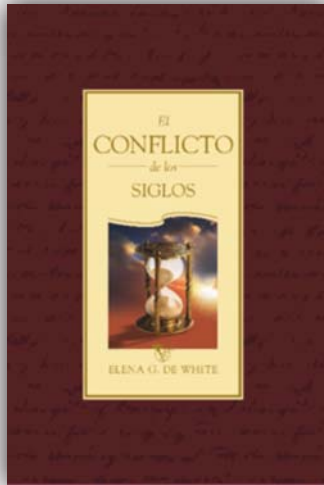


- a. **Participantes:** 6 mixto. Guías Mayores.
- b. **Materiales:** 8 metros de largo por 75 centímetros de ancho, de nylon o lona vinyl costurados o pegados para hacer una sola banda.
- c. **Procedimiento:** los 6 participantes entraran en la banda. Al pitazo los participantes hacen avanzar la rueda humana por una pista de 25 metros ida y vuelta. No deben de salirse de la banda. Debe ser buen material para que soporte el evento.
- d. **Tiempo:** El menor posible. Gana quien llegue primero sin cometer infracciones.



EVENTOS ESPIRITUALES

11. Libro El Conflicto de los Siglos



a. **Participantes:** 3 conquiguías mixto. 2 conquistadores y un guía mayor

b. **Materiales:** Libro El Conflicto de los Siglos última edición de impacto esperanza. Capítulos 4, 5, 6, 8, 19, 28, 29, 38, 41, 43.

c. **Procedimiento:** El evento se realizará en tres etapas: PRIMERA: cada campo enviara antes del 10 de marzo de 2012 10 declaraciones para la sección de preguntas de falso y verdadero, 15 preguntas de selección múltiple (3 respuestas) y diez preguntas de respuesta directa. El total de las preguntas deben ser extraídas de todos los capítulos asignados. SEGUNDA:

Diez miembros del club deben estar preparados para realizar un examen escrito. El promedio más alto por campo irán a la final (3 de los 10: DOS CONQUIS Y UN GUIA MAYOR) que será de manera oral frente a todos los acampantes. SEGUNDA: Se les hará preguntas orales a los que clasificaron a la final representando a su campo. Se harán 4 rondas de preguntas. El punteo por pregunta dependerá del grado de dificultad en cada ronda. El que acierte más preguntas orales (50 puntos) envió de preguntas (25) más el examen escrito (25), que tendrá una nota máxima de 50 puntos, dará como resultado al mas destacado en éste evento espiritual.

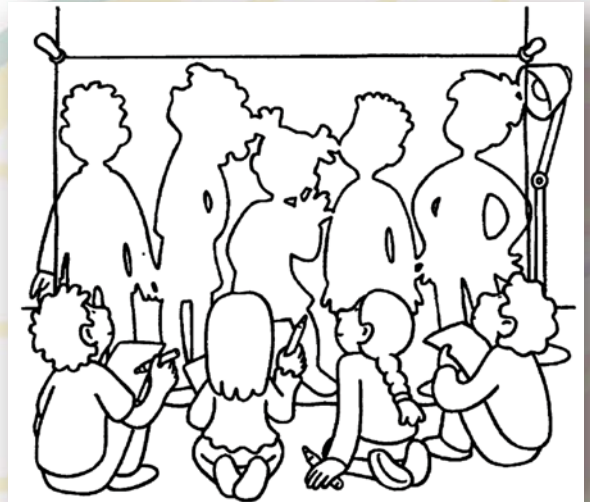
d. **Drama secular sobre eventos de los últimos días.**

12. Concurso de sombras

a. **Participantes:** Todo el club.

b. **Materiales:** Todo lo que necesite.

c. **Procedimiento:** El objetivo es representar un tema bíblico mediante sombras. Se colocará una sábana blanca colgada y por





detrás de esto un farol de noche que sea potente (lo proporcionaran los organizadores). El narrador presenta la escena y los participantes generan la sombra correspondiente. Es importante la creatividad, originalidad, desarrollo de la escena y tiempo. Cada campo deberá realizar las eliminatorias antes del campamento. En el campamento se presentara un club por misión.

La temática a desarrollar tiene que ver con el libro El Conflicto de los Siglos, por ejemplo:

- Algún reformador
- Algún pionero
- Sobre el tiempo del fin
- La segunda venida de Cristo
- Los eventos finales.

d. **Tiempo:** Mínimo 5 minutos y máximo 7.

13. Títeres

a. **Participantes:** Todo el club.

b. **Materiales:** El que sea necesario.

c. **Procedimiento:** El evento consiste en desarrollar un diálogo con personajes, escenografía, música, etc., con un mensaje positivo y espiritual. El tópico a tratar es sobre "los eventos finales". La creatividad es la clave. Y por favor esfuércese para que esta sea una presentación que honre a Dios. El diálogo no debe de tener menos de 5 y no más de 7 minutos.

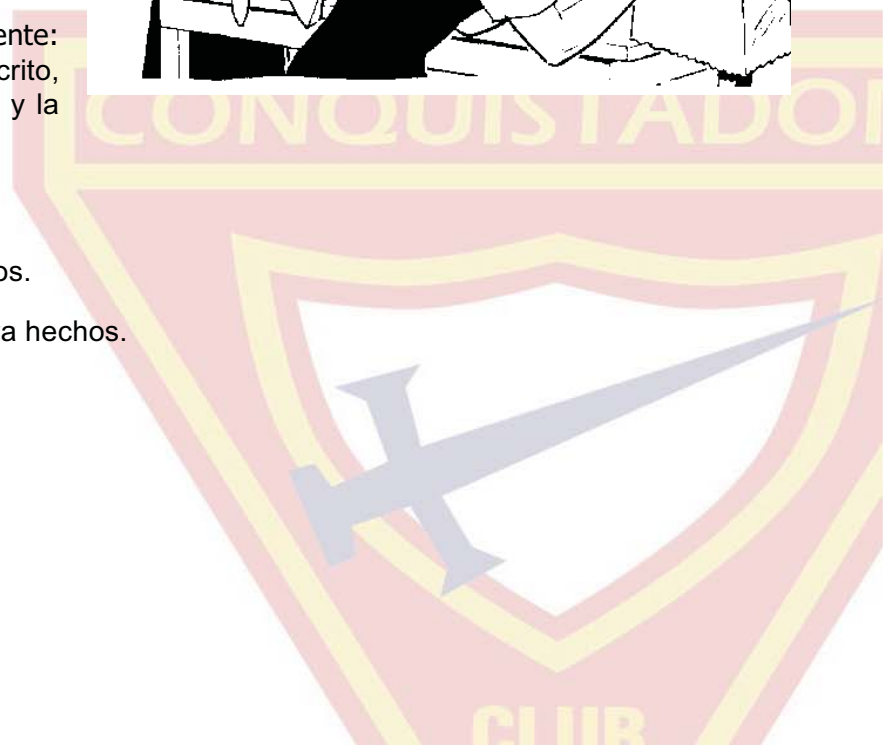
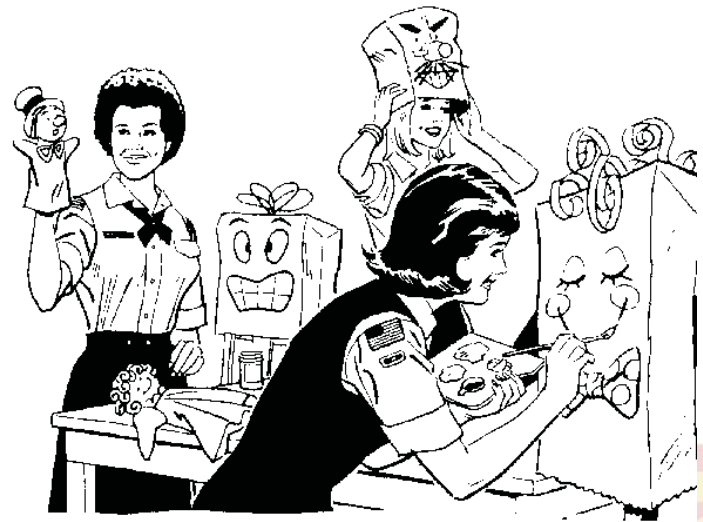
d. **Puntuación:** Se evaluará lo siguiente: tiempo, diálogo entregado por escrito, escenografía, creatividad, mensaje y la ilación.

e. **Se penalizará**

El tiempo de más o de menos.

Que los títeres los compre ya hechos.

f. **Tiempo:** 5 a 7 minutos





14. Matutina



- a. **Participantes:** 2 mixto.
- b. **Materiales:** Matutina de Jóvenes 2012, mes de abril.
- c. **Procedimiento:** Debe de memorizar día, fecha, título, cita y texto. El evento es oral que consiste en rondas donde los participantes tomarán un número correspondiente al día, demostrarán la matutina de memoria y se irá descalificando los que no acierten. Se tomará en cuenta las equivocaciones y el tiempo, según la ronda en que se encuentren los participantes. En cada ronda se van eliminando con los requerimientos de los evaluadores.

15. El predicador evangelista

- a. **Participante:** 1 conquiguía.
- b. **Materiales:** Biblia y material que considere necesario para su preparación. Informe de evangelismo público.
- c. **Procedimiento:** "¡Toda potestad nos ha sido conferida... por lo que debemos ir y hacer discípulos, bautizándolos en el nombre del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo, enseñándoles que guarden todas las cosas que nos ha mandado....!, siguiendo este mandato, los que sean elegidos como evangelistas del club deberán llevar a cabo la semana de campaña juvenil que tenga el campo local. Hay que presentar un informe del evento realizado: fotografías, visitas, bautismos, los que aceptaron a Jesús, etc. Es importante hacer notar lo siguiente: cada misión realizará una eliminatoria con los clubes que asistirán al campamento, esta deberá dar 1 ganador, que pasará a la final del evento frente a todos los acampantes.
- d. **Puntuación:** Se evaluará:
 1. Estructura ordenada y lógica del mensaje, es decir, una introducción, desarrollo y conclusión. Se debe justificar el tema, argumentar, sintetizar y cerrar con una o varias frases que retomen el planteamiento.



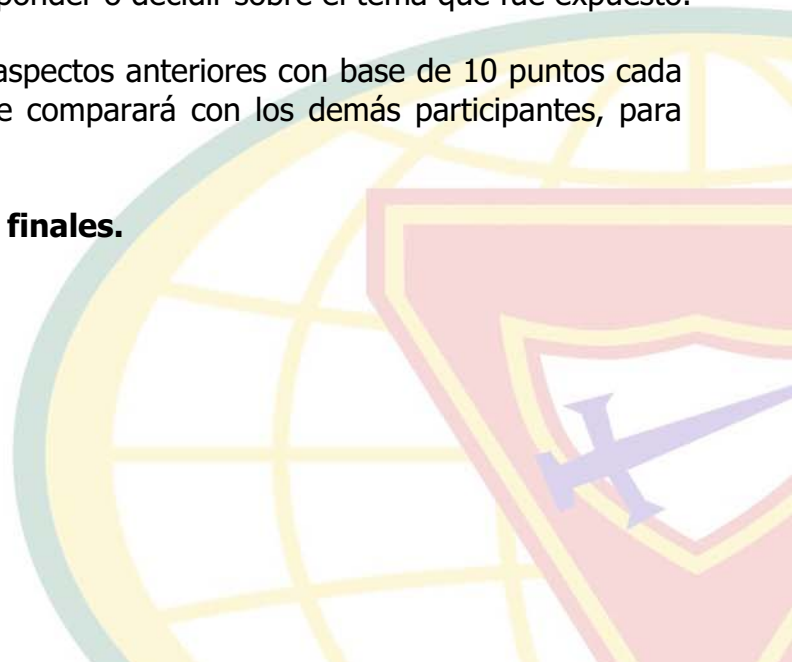


2. Originalidad para enfocar el tema. No de memoria.
3. Profundidad del tema que sea bíblico. Debe llevar implícito un razonamiento convincente, pero que exija una reflexión y análisis por arte del receptor. Textos bien aplicados.
4. Título y precisión del tema. El título elegido debe ser atractivo, pero no jocoso ni extravagante. El tema ha de ser muy concreto de manera que el receptor sólo reciba la idea fundamental, es decir, no salirse del tema ni andar con rodeos.
5. Evitar el uso de redundancias y muletillas. Constituyen distracciones para no captar el mensaje claro. Frases constantes dentro del mensaje, este se torna monótono y la repetición de palabras causa la pérdida de la idea.
6. Emplear los recursos estilísticos. Uso del lenguaje figurado tal como: símil, hipérbole, personificaciones, parábolas e ilustraciones, etc.
7. Posición y Gestos adecuados. Mediante ella se logra una cercanía mental con el receptor. Debe reflejar seguridad, serenidad y dinamismo. Es el lenguaje no verbal. Una sonrisa, el movimiento de las manos, etc. El predicador debe dirigir su mirada a cada uno de los receptores, debe evitar mirar hacia el suelo, alrededor o al cielo, pues denota inseguridad o temor.
8. Articulación correcta. Es la pronunciación adecuada de las vocales y consonantes y las sílabas que estas constituyen.
9. Tono de voz y vocabulario adecuado. La voz debe ser regulada de acuerdo a la cantidad de escuchas y la distancia entre éstos y el emisor. La terminología usada tomando en cuenta a qué tipo de público va dirigido.
10. Conclusión y llamado. Resumir o sintetizar el mensaje en unas cuantas frases para luego invitar al oyente a responder o decidir sobre el tema que fue expuesto.

Para este evento se evaluarán los diez aspectos anteriores con base de 10 puntos cada uno. Se sumará cada aspecto y este se comparará con los demás participantes, para sacar un ganador.

e. **Tema: La juventud y los eventos finales.**

f. **Tiempo: 6 minutos máximos.**





PUNTAJES

Todos los pre-requisitos deben estar comprendidos entre Agosto de 2011 y Marzo de 2012. No podrá ser informado ningún requisito cumplido con fecha anterior.

La puntuación General estará dividida en 4 áreas:

1. *Eventos pre-campamento*
2. *Eventos de campamento*
3. *Inspección y disciplina*
4. *Gerencia del club*

INSPECCIÓN Y DISCIPLINA



INSPECCION

El objetivo es evaluar el orden y limpieza que debe mantenerse dentro de su área de acampar. Se realizarán 6 visitas en total, 3 diurnas y 3 nocturnas.

EL TOTAL MAXIMO DE PUNTOS POR INSPECCION DIURNA ES DE 250 PUNTOS Y EL DE INSPECCION NOCTURNA ES DE 80 PUNTOS

AREAS A EVALUAR:

1. CORTESIA (10 puntos)
 - Diurna



- Se muestra desde que el evaluador se presenta al club.
- Se puede hacer a través de un canto, un integrante dando la bienvenida, etc.
- Se evaluará solamente durante la visita.

2. MATUTINA (10 puntos)

- Diurna.
- Todo el club debe de manejarla de memoria.
- Aprender título, cita y texto.
- El evaluador solicitará que todos la digan al unísono. Luego se eligen dos para que la repitan.

3. ASEO PERSONAL (10 puntos)

- Diurna.
- Manos, uñas, dientes, zapatos limpios, apariencia física.

4. FORMACIONES Y MARCHAS (10 puntos)

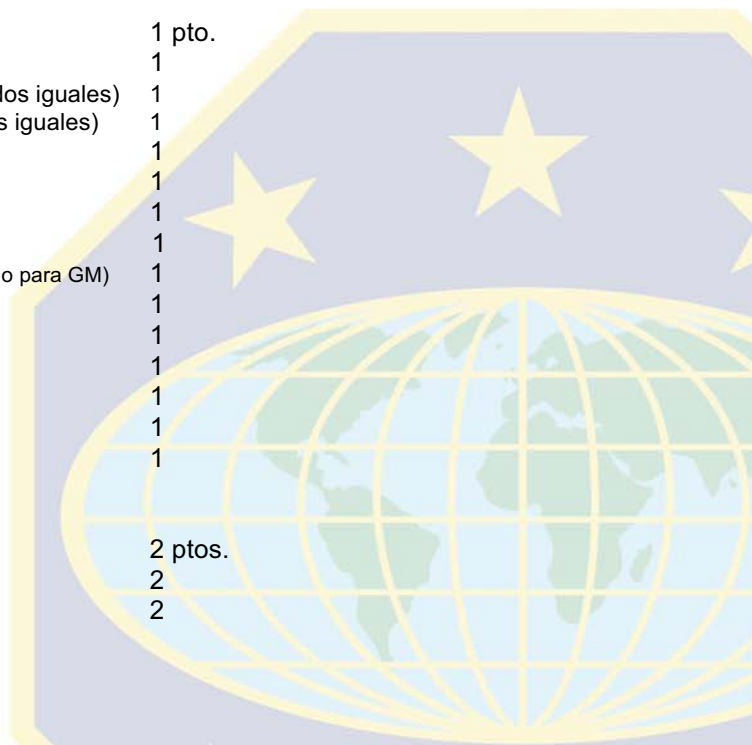
- Diurna.
- El evaluador pondrá a prueba al club a través de órdenes.
- Se evaluará las ordenes básicas:
 - Descanso 1 pto.
 - Firmes 1
 - Descanso a discreción 1
 - Flanco izquierdo 1
 - Flanco derecho 1
 - Alinear 1
 - Saludos 1
 - Marcha 1
 - Posición de oración 1
 - Media vuelta 1

5. TENDEDERO (10 puntos)

- Diurna y Nocturna.
- Ropa mojada 3
- Definido área de hombres y mujeres. 2
- Orden. 3
- Buena ubicación. 2

6. UNIFORME (15 puntos)

- Diurna.
- Uniforme oficial (15 puntos)
 - Camisa/blusa blanca tipo militar 1 pto.
 - Cinturón negro 1
 - Mujeres: calcetas blancas o verdes (todos iguales) 1
 - Hombres: calcetines negros o verdes (todos iguales) 1
 - Pantalón oficial 1
 - Falda oficial 1
 - Zapatos negros 1
 - Pañoleta y tubo (cañuela) 1
 - Corbata negra y lisa con o sin logo GM (solo para GM) 1
 - Triángulo 1
 - Mundo 1
 - Insignias bien colocadas y pegadas 1
 - Banda respectiva 1
 - Boina o gorra oficial 1
 - Cordón Azul (para el director) 1
- Uniforme no oficial (10 puntos máximo)
 - Camisa del mismo color 2 pto.
 - Pantalón del mismo color 2
 - Falda del mismo color 2



- Zapatos del mismo tipo y color 2
- Calcetines del mismo color 2

7. BANDERAS Y BANDERINES (10 puntos)

- **Diurna izadas y nocturna arriadas**
- Bandera del conquistador 1 ptos.
- Bandera del Guía mayor 1
- Bandera de Aventurero 1
- Bandera Nacional 2
- Banderín de Conquistador 1
- Banderín de Guía Mayor 1
- Banderín de Aventurero 1
- Banderas izadas o arriadas 1
- Banderines a la vista o guardados 1

8. BOTIQUIN (10 puntos)

- Diurna
- Rotulado del contenido 2 ptos.
- Ordenado y limpio 2
- Gasas y otros para heridas 1
- Medicamento para dolor, fiebres etc 1
- Equipo de inmovilización 1
- Maletín o caja especial para primeros aux. (no de cartón) 2
- Buena ubicación 1

9. COCINA (10 puntos)

- Diurna y nocturna
- Limpieza 2 ptos.
- Orden de utensilios 2
- Fuego apagado (noche totalmente) o encendido cocinando 2
- Alimentos bien tapados 2
- Agua bien tapada 2

10. ALACENA (10 puntos)

- Diurna y nocturna
- Ordenada 4 ptos
- Limpia 4
- Tapada 2

11. MENU A LA VISTA (10 puntos)

- Diurna

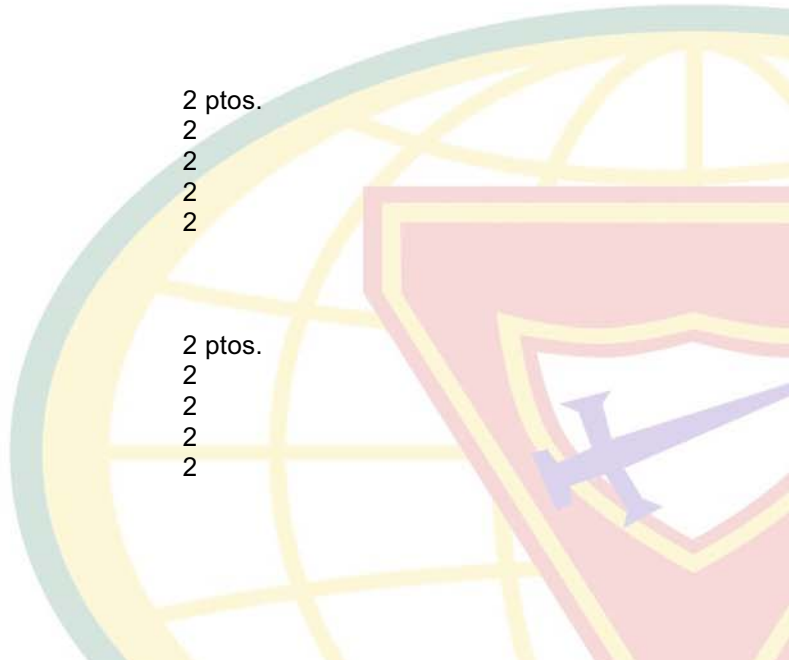
12. BASURERO (10 puntos)

- Diurna y nocturna
- Basurero materia orgánica en tierra 2 ptos.
- Basurero materia inorgánica en bolsa 2
- Basura no a la vista (limpio) 2
- Tapado 2
- Bien ubicado 2

13. SANITARIO (10 puntos)

- Diurna y nocturna
- Limpio 2 ptos.
- Resguardado por paredes 2
- Sentadero 2
- Cal 2
- Buena ubicación 2

14. CERCO (10 puntos)

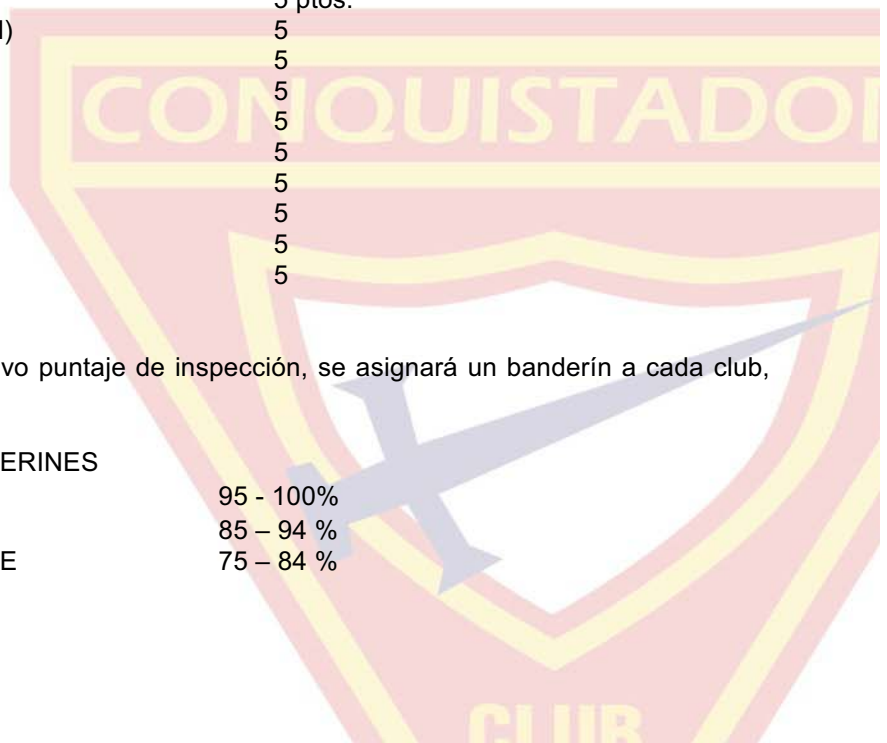


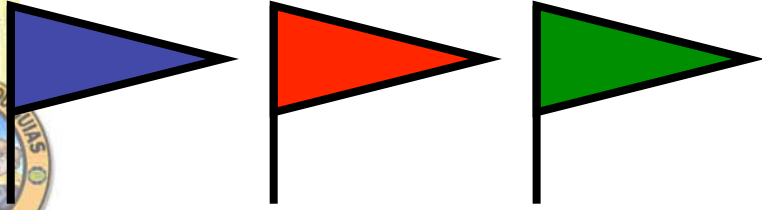


- Diurna
 - Estético 3 pts.
 - Límites bien definidos 2
 - Tensado 3
 - Separación de ½ metro entre clubes 2
15. ORDEN Y LIMPIEZA GENERAL (10 puntos)
- Diurna y nocturna
16. BIBLIAS A LA VISTA (10 puntos)
- Diurna
 - Ubicadas en un solo lugar 5 pts
 - Suman total de acampantes 5
17. HERRAMIENTAS Y EQUIPOS (10 puntos)
- Diurna y nocturna
 - Orden 5 pts.
 - Buena ubicación 5
18. CARPAS (15 puntos)
- Diurna
 - Alineadas y agrupadas por tamaños 2 pts.
 - Definido área de hombres y mujeres 2
 - Bien armadas y estacas colocadas correctamente 2
 - Zapatos arreglados 2
 - Maletas ordenadas de mayor a menor 2
 - Limpieza y camas bien tendidas 3
 - Puertas, ventanas y zíperes en su lugar 2
19. DISCIPLINA (10 puntos)
- Diurna
 - A tiempo en formación para inspección 5 pts.
 - Bien formados y disciplinados a la hora de inspección 5
 - Nocturna
 - Silencio después del toque de queda 10
20. ELEMENTOS ADICIONALES NATURALES (50 puntos)
- Asta de bandera 5 pts.
 - Rótulo del club (puede ser no natural) 5
 - Entrada o pórtico 5
 - Ropero 5
 - Zapatera 5
 - Boletín (puede ser no natural) 5
 - Devocional o santuario 5
 - Torre 5
 - Mesa 5
 - Cocina 5

Al inicio de cada día se dará el respectivo puntaje de inspección, se asignará un banderín a cada club, quedando de la siguiente manera:

BANDERINES	
AZUL	95 - 100%
ROJO	85 - 94 %
VERDE	75 - 84 %





DISCIPLINA

El objetivo es el de mantener la disciplina bien alta entre todos los uniformados, no como una persecución de los evaluadores sino como método de aprendizaje.

A la llegada del campamento cada Club recibirá 200 puntos de crédito. Se restarán puntos por las faltas que el Club o un miembro de este cometan. Las faltas están divididas en tres:

Faltas severas **ficha roja**
Faltas graves **ficha azul**
Faltas leves **ficha amarilla**

Se construirá un comité de disciplina el cual se encargará en definir cada asunto de disciplina.

Faltas severas de 15 a 25 puntos menos (ficha roja)

Dependiendo la intensidad de la falta, puede llegarse hasta la expulsión de todo el club o miembro del campamento.

Cualquier tipo de engaño o mentira como:

- Tratar de introducir personas al Campamento con el Club, que no estén debidamente matriculados y/o asegurados
- Mentir en la edad del participante.

Escenas indecorosas muy atrevidas, no morales.

Peleas o riña entre clubes.

Faltar el respeto a los jueces.

Juegos, dramas, chistes o cualquier forma donde se rebaje la integridad de un ser humano.

Faltas graves de 10 a 14 puntos menos (ficha azul)

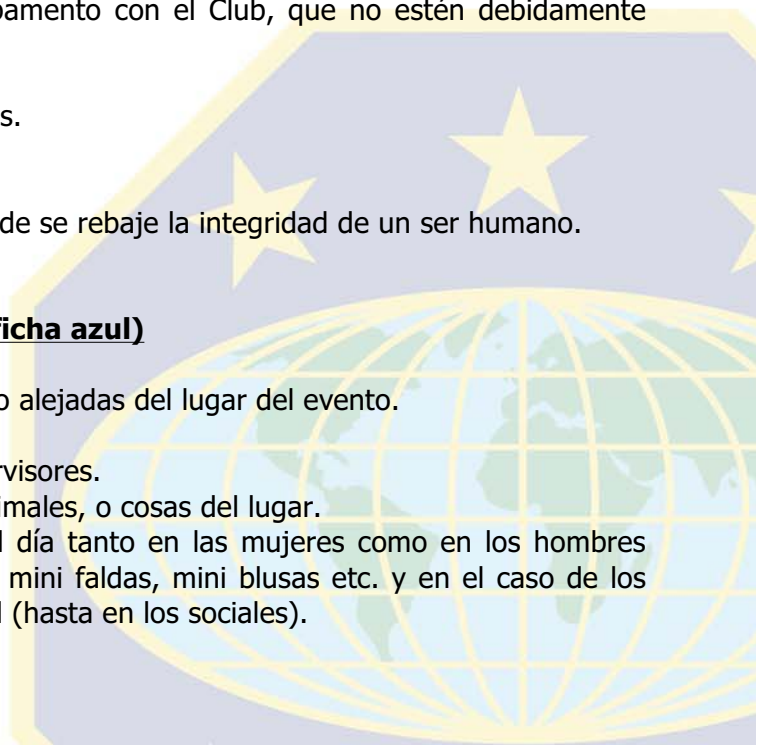
Parejas encontradas besándose, abrazándose o alejadas del lugar del evento.

Lenguaje vulgar y soez.

Contestar inadecuadamente al director o supervisores.

Dañar el área de acampar (cercos, árboles, animales, o cosas del lugar).

Indumentaria indecorosa a cualquier hora del día tanto en las mujeres como en los hombres (blusas de tirantes, licras, shorts muy cortos, mini faldas, mini blusas etc. y en el caso de los hombres andar sin camisa) para toda actividad (hasta en los sociales).





Poseer artículos electrónicos prohibidos TV, grabadoras, Ipod, discman etc.
Escuchar música no cristiana en cualquier medio (hasta en los celulares).
Intemperancia. Comer o tomar en horario no establecido.
Salir del campamento sin autorización del director de club y director JA.
Faltar a reuniones oficiales de directores y jueces

Faltas leves de 5 a 9 puntos menos (ficha amarilla)

Retirar la mayoría de los miembros del Club de las reuniones y eventos sin permiso de los oficiales del Campamento.

Ingresar a la zona de eventos sin autorización.

Indisciplina en el acto cívico.

- Hablar en formación

Llegar tarde a una reunión (director).

Desordenes en el campamento o evento.

No respetar horario de campamento:

- Permanecer en el área de acampar en momentos de eventos, actos cívicos, fogatas, etc.
- Bañarse en horas y lugares no establecidos.
- Llegar tarde a actos cívicos.

El uso de aretes, pulseras, anillos, collares.

Inscribirse tarde a los eventos.

ENTREGA DE CARPETA

Todo deberá ser entregado en una carpeta al llegar al campamento. Es importante tomar en cuenta que la información debe de ser bien documentada, con fotos y cartas de certificación firmadas.

El orden que deberá incluir la Carpeta es el siguiente:

1. Hoja de presentación con la información del Club (logo, iglesia, distrito).
2. Índice de contenido.
3. Eventos pre-campamento (en orden por evento)
4. Gerencia del Club (en orden por ítem).
5. Otros.





PUNTAJES MAXIMOS

1. EVENTOS PRECAMPAMENTO		
No	DESCRIPCION	Puntos
1	Preinscripción	75
2	Inscripción	75
3	Evangelismo	300
4	Recolección	275
5	Servicio a la comunidad	300
6	Rincón de especialidades	75
7	Gerencia del Club	450
PUNTAJE TOTAL MAXIMO		1550

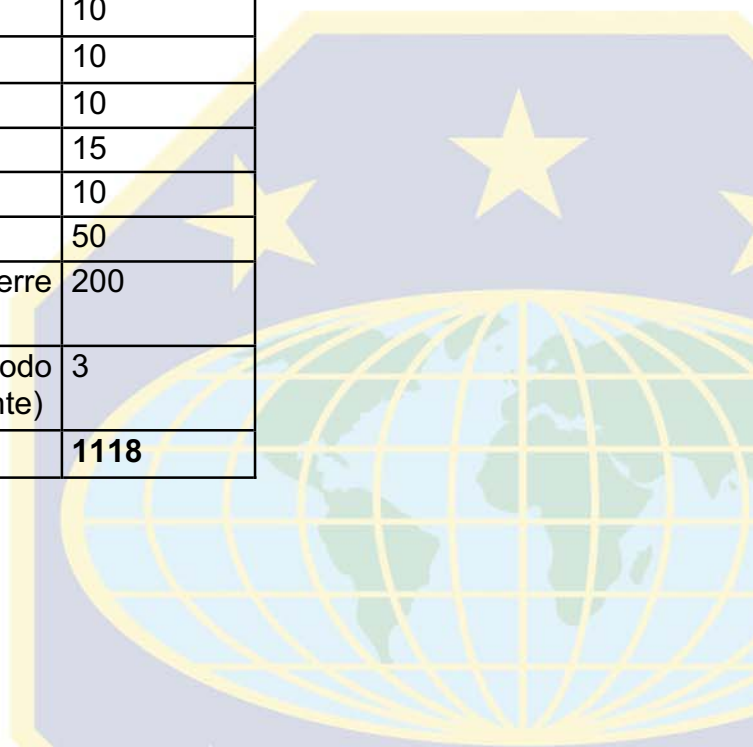
2. EVENTOS DE CAMPAMENTO		
No	EVENTO	Puntos
1	Nudos sin manos	50
2	Desayuno primitivo	50
3	Orden cerrada, marchas	50
4	Escalera doble	50
5	Catapulta de precisión	50
6	El conqui de hojalata	50
7	Carrera conquiúa	50
8	La ruta del conquiúa	50
9	Carrera con zancos	50
10	La rueda humana	50
11	Libro Conflicto de los siglos	200
12	Concurso de sombras	200
13	Títeres	200
14	Matutina	200
15	El predicador evangelista	200
PUNTAJE TOTAL MAXIMO		1500



	EVENTOS GENERALES	Puntos
1	Espíritu conquiguía	200
2	Festival conquiguía	100
3	Investidura	200
4	Boletín	100
5	Facebook	150
6	Conquiguía creativo	82
PUNTAJE TOTAL MAXIMO		832

3. INSPECCION DE CAMPAMENTO

No	Descripción	Puntos
1	Cortesía	10
2	Matutina	10
3	Aseo Personal	10
4	Formaciones y marchas	10
5	Tendedero	10
6	Banderas y banderines	10
7	Botiquín	10
8	Cocina	10
9	Alacena	10
10	Menú a la vista	10
11	Basurero	10
12	Sanitario	10
13	Cerco	10
14	Orden y limpieza general	10
15	Biblias a la vista	10
16	Herramientas y equipos	10
17	Carpas	15
18	Disciplina	10
19	Elementos adicionales	50
20	Disciplina (máximo obtenido al cierre del evento)	200
21	Méritos (máximo tres puntos en todo el evento, debe ser muy importante)	3
PUNTAJE TOTAL MAXIMO		1118



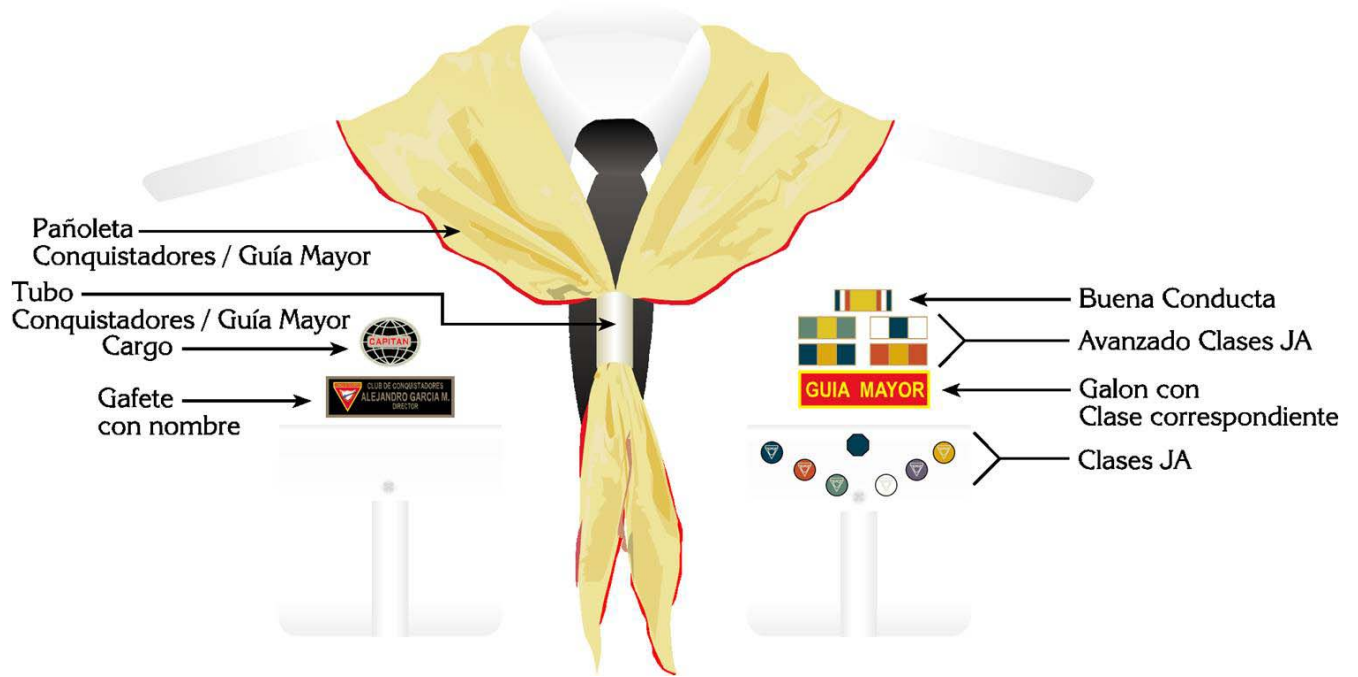
2. GERENCIA DEL CLUB		
No	Descripción	Puntos
1	Eventos del campo local	50
2	Directiva	50
3	Planificación	50
4	Reuniones con los padres	50
5	Visita pastor distrital	50
6	Día del conquistador	50
7	Año bíblico	50
8	Clases regulares y avanzadas	50
9	Reunión semanal	50
PUNTAJE TOTAL		450

*Puntaje máximo
del campamento*

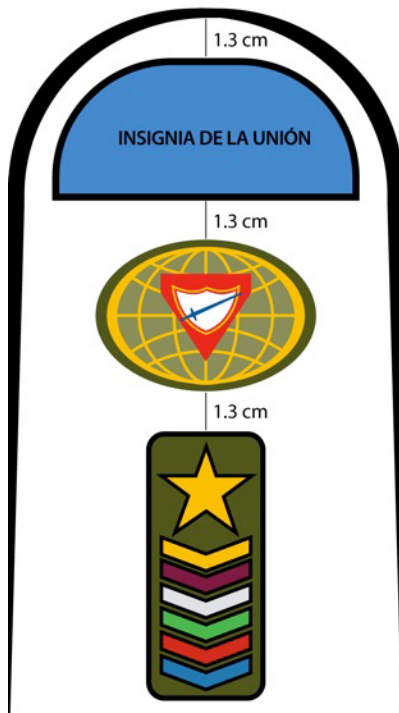
5000



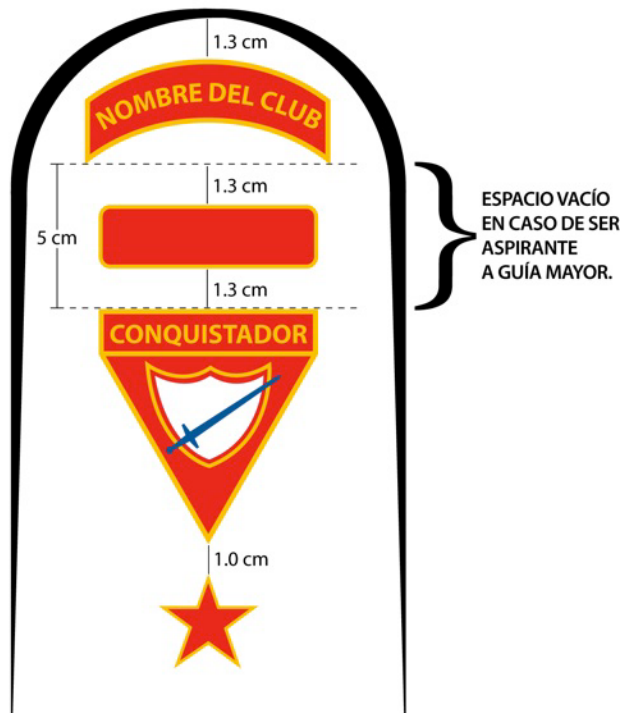
UNIFORME



IZQUIERDA



DERECHA





APENDICE A

FORMULARIOS

3^{er} CAMPAMENTO CONQUIGUIAS

“Como Daniel, siempre fiel”

Formulario 01

AUTORIZACIÓN DE VIAJE

Yo _____ autorizo la
participación de mi hijo(a) _____ en el
3^{er} CAMPAMENTO CONQUIGUIAS que será realizado DEL 04 AL 08 DE ABRIL
DE 2012, en FLORES COSTACUCA, RETALHULEU, siendo la salida el día
___/___/___ a las _____ hrs.

De (lugar) _____ Y el retorno
el día ___/___/___ a las ___ hrs. en el mismo lugar.

Nombre del responsable: _____

Teléfono de contacto: _____

Documento de identificación: nombre y número: _____

Lugar y fecha _____, _____ de _____ de _____.

FIRMA

Padre o responsable

3^{er} CAMPAMENTO CONQUIGUIAS
“Como Daniel, siempre fiel”
Formulario 02

FICHA DE INSCRIPCION DEL CLUB

INFORMACION GENERAL DEL CLUB

Nombre: _____ Iglesia: _____

Distrito: _____ Asociación/Misión: _____

Dirección completa:

Año de fundación del Club: _____

Cantidad participantes en el campamento: _____ Número de Conquistadores:

_____ Número de Guías Mayores: _____ Número de Directivos

del club: _____ Número total de miembros del club: _____

INFORMACION DEL CONTACTO

Director(a): _____

Dirección completa:

Contacto Teléfono: () _____ E-mail: _____ Nombre del pastor:

_____ Celular del Pastor: _____ E-mail: _____

FIRMA DEL PASTOR

FIRMA DEL DIRECTOR

FIRMA 1^{er} ANCIANO

No	NOMBRE	EDAD	CARGO
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			
31			

3^{er} CAMPAMENTO CONQUIGUIAS
“Como Daniel, siempre fiel”
Formulario 03

EVALUACION DEL CAMPAMENTO

En consulta con la directiva de club llene esta encuesta de evaluación al final del campamento. El propósito no es evaluar negativamente ya que el equipo de campamento hace lo humanamente posible para realizar un evento que llene las expectativas de la juventud y es normal que hayan fallos que podrían mejorarse para el próximo evento. Gracias por su aporte. Ponga un chequecito sobre la línea que corresponda:

	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	POBRE
1. Manual de campamento	_____	_____	_____	_____
2. Eventos	_____	_____	_____	_____
3. Tema del Campamento	_____	_____	_____	_____
4. Sistema de punteo	_____	_____	_____	_____
5. Capellanía	_____	_____	_____	_____
6. Premios	_____	_____	_____	_____
7. Lugar de campamento	_____	_____	_____	_____
8. Organización	_____	_____	_____	_____
9. Programación	_____	_____	_____	_____
10. Sanitarios, baños, basura	_____	_____	_____	_____
11. Recuerdo de campamento	_____	_____	_____	_____
12. Campamento en general	_____	_____	_____	_____

¿Qué crees que faltó en este campamento?

¿Cuál es tu parte favorita del campamento?

¿Qué es lo que harías diferente para que el próximo campamento sea una mejor experiencia?

Lo positivo:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

Sugerencias:

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____

¡Gracias por tus comentarios!