

**Addendum al Manual**  
**IV CAMPOREE DE AVENTUREROS**  
**"AMIGOS DE JESUS"**  
**Misión Norte de Costa Rica**  
**OROTINA DEL 22 AL 25 DE ENERO 2015**

## **GENERALIDADES**

### **EDAD DE PARTICIPANTES**

- a. La edad será la reglamentada para los clubes de Aventureros; es decir de 6 años cumplidos hasta los 9 años y 11 meses.
- b. Tendremos algunos eventos y juegos sorpresa para los Corderitos y Castorcitos que asistan al campamento.

### **USO DE UNIFORME**

- a. El uniforme A únicamente será utilizado para la inauguración, la clausura, predicación, el evento de marchas y para todo el día sábado. *Las inspecciones y otros actos serán realizadas con el uniforme B con su pañoleta respectiva y se calificará uniformidad.*
- b. El uniforme A para todo el club también será evaluado pero se estará comunicando al inicio del campamento el momento cuando este será inspeccionado para su puntaje de inspección. (Probablemente en la inauguración o el día sábado).
- c. Para el evento de marchas se calificará el uniforme, por lo tanto deberá ser utilizado de manera completa (camisa, falda, pantalón, pañoleta, etc.). Sólo los clubes novatos que tengan menos de 1 año de formación tendrán como alternativa el uso de camiseta o camisa y pantalón o falda de un mismo color.

### **PREMIACIÓN DE EVENTOS**

- a. Para este camporee utilizaremos una modalidad de premiación similar a la de los juegos olímpicos; cada evento será premiado inmediatamente al finalizar, antes de iniciar el siguiente o en la noche del mismo día. El sábado no habrá premiaciones; por lo tanto el día de la clausura solo se premiarán los eventos grandes como inspección, marchas y los espirituales.
- b. Al tener esta modalidad, los eventos pre-camporee serán evaluados y sus puntajes se sumarán al puntaje de inspección.





## EVENTOS PRE-CAMPOREE

**\*\*Los eventos pre-camporee serán calificados y tomados en cuenta para el evento de inspección\*\***

### MI MUNDO (EVENTO DE ECOLOGÍA)

**NOTA:** Pueden utilizar el material recolectado para construir su entrada en el camporee, muebles o bien para recaudar fondos para el club.

### CAMPAÑA EVANGELÍSTICA "AMIGOS DE JESUS"

La lista de asistentes debe ser entregada también al departamento de ministerios personales de su iglesia para así poder darle seguimiento a las visitas.

**Recomendamos hacer partícipe al Pastor de su iglesia en cada una de las actividades pre-camporee; y a la vez darle seguimiento.**

**Todo informe pre-camporee debe venir acompañado de la firma del Pastor de su iglesia y el Director del Club.**

## EVENTOS ESPIRITUALES

### HISTORIA DENOMINACIONAL

El examen será para ambos aventureros, lo contestarán de manera conjunta y tendrán una misma calificación. Los clubes con las tres mayores notas serán los ganadores.

### GEMAS BÍBLICAS

El evento se calificará **únicamente** con el documento anexo a este addendum dado por el Departamento JA de la Misión Norte con los versículos transcritos. Solo se aceptarán reclamos en base a este documento.

### MIS TALENTOS PARA DIOS

**Participantes:** Todos los necesarios

**NOTA:** El club debe entregar el guión de su dramatización en la carpeta al ingreso del camporee.

NO queremos cantos dramatizados, esperamos creatividad e ingenio para *escribir un dialogo y actuarlo* lo mejor posible con los niños. Pueden presentarlo en sus iglesias para practicar y combatir el miedo escénico.



## EVENTOS TÉCNICOS

### INSPECCIÓN

**NOTA:** El uniforme a evaluar durante la inspección será el uniforme B (*más detalles en la pág. 1*)

Se evaluará la creatividad para satisfacer las necesidades del campamento con muebles rústicos y se *considerará todo aquello realizado con material reciclado* para el puntaje de astucias.

### GIROS Y MARCHAS

**Participantes:** Los necesarios para realizar su marcha (*se elimina el número mínimo*)

**Procedimiento:**

- ✓ La marcha debe incluir mínimo 10 movimientos básicos de orden cerrado, las fantasías son opcionales.
- ✓ Las banderas a utilizar serán la Nacional y la de Aventureros.

### NUDITOS

**Materiales:**

- 10 cuerdas de igual grosor y medida (1 metro) y 1 de mayor grosor (50 cm)
- 1 estaca de madera del diámetro de un palo de escoba

**Procedimiento:** Los 8 aventureros deberán conocer los 8 nudos, ya que el Director sacará de la bolsa el uso de cualquier nudo y este le dirá al aventurero cual es el nudo que debe realizar.

**Puntuación:** Cada nudo bien realizado tendrá un valor de 6 puntos, consistencia 2 puntos y estética 2 puntos, para un total de 10 puntos por cada nudo. Los valores de consistencia y estética se refieren a un nudo firme, bien tallado y bien presentado, NO nudos a medio terminar.



## EVENTOS FÍSICOS

### LANZAMIENTO DE BALÓN

**NOTA:** La pelota a utilizar en este evento será una pelota de beisbol.

Se sumará la distancia del lanzamiento más largo de ambos niños(as) para sacar al club ganador tanto en rama masculina como en femenina.

### KICKINGBALL

**NOTA:** Se estará jugando con una pelota de futbol #1 (Mini-pelota)

Es como jugar beisbol con los pies; si desea ver ejemplos, ingrese a nuestro sitio de Facebook donde estaremos posteando algunos videos para que entiendan mejor el juego.

Los niños no pueden tirar a golpear al jugador del equipo contrario; la única forma de "quemar" es tocando al niño con el balón o tocando la base antes que el niño del otro equipo.



En la página web y en el Facebook del Departamento JA estaremos posteando videos e imágenes de este juego para un mejor entendimiento.

### RALLY DE OBSTÁCULOS

Será un evento SORPRESA para todos los participantes.



## ANEXOS

### **GEMAS BÍBLICAS**

<b>Hechos 16:31</b> Reina-Valera 2000 (RVR2000)	Y ellos dijeron: Cree en el Señor Jesús, el Cristo, y serás salvo tú, y tu casa.
<b>1 Juan 1:9</b> Reina-Valera 2000 (RVR2000)	Si confesamos nuestros pecados, él es fiel y justo para que nos perdone nuestros pecados, y nos limpie de toda maldad.
<b>Juan 3:16</b> Reina-Valera 2000 (RVR2000)	Porque de tal manera amó Dios al mundo, que ha dado a su Hijo Unigénito, para que todo aquel que en él cree, no se pierda, mas tenga vida eterna.
<b>Salmos 51:10</b> Reina-Valera 2000 (RVR2000)	Crea en mí, oh Dios, un corazón limpio; y renueva un espíritu recto dentro de mí.
<b>Lucas 2:52</b> Reina-Valera 2000 (RVR2000)	Y Jesús crecía en sabiduría, y en edad, y en gracia para con Dios y los hombres.
<b>Romanos 6:23</b> Reina-Valera 2000 (RVR2000)	Porque la paga del pecado es muerte; mas la gracia de Dios es vida eterna en Cristo Jesús, Señor nuestro.
<b>Mateo 22:37-39</b> Reina-Valera 2000 (RVR2000)	<sup>37</sup> Y Jesús le dijo: Amarás al Señor tu Dios de todo tu corazón y de toda tu alma y de toda tu mente. <sup>38</sup> Este es el Primero y el Grande Mandamiento. <sup>39</sup> Y el Segundo es semejante a éste: Amarás a tu prójimo como a ti mismo.
<b>Mateo 19:14</b> Reina-Valera 2000 (RVR2000)	Y Jesús dijo: Dejad a los niños, y no les impidáis de venir a mí; porque de los tales es el Reino de los cielos.



## HOJA DE EVALUACIÓN DE TALENTOS

NOMBRE DEL CLUB: \_\_\_\_\_ ZONA \_\_\_\_\_ DISTRITO \_\_\_\_\_

NOMBRE DEL DIRECTOR: \_\_\_\_\_

Cada juez calificará de 1 a 5 los siguientes rubros:

Aspectos a Evaluar	Calificación
Dominio del papel de cada uno de los participantes	
Uso y volumen de la voz	
Claridad y Comprensión de los diálogos	
Expresión facial y corporal adecuada	
Manejo y atención del público	
Manejo del escenario	
Escenografía y complementos utilizados (sonidos, efectos, etc.)	
Vestuario	
Diálogo o guión del Drama	
Tiempo	

Criterios	Puntaje
Excelente	5
Muy bien	4
Bien	3
Necesita mejorar	2 - 1
Ausencia del elemento	0

Nombre del Juez: \_\_\_\_\_



## HOJA DE INSPECCIÓN

**NOMBRE DEL CLUB:** \_\_\_\_\_ **ZONA** \_\_\_\_\_ **DISTRITO** \_\_\_\_\_

**NOMBRE DEL DIRECTOR:** \_\_\_\_\_

Cada rubro tiene un valor máximo de 5 puntos. Valor total diario: 100 pts.

RUBROS A EVALUAR	VIERNES	SÁBADO
<b>NOMBRE JUEZ</b>		
<b>1. ZONA DE ACAMPAR</b>		
1.1. ESTETICA DEL CAMPAMENTO		
1.2. LIMPIEZA GENERAL		
1.3. BANDERAS IZADAS CORRECTAMENTE		
1.4. TENDEDEROS Y HERRAMIENTAS ORDENADOS		
1.5. BOTIQUIN Y AREA DE PRIMEROS AUXILIOS		
1.6. ASTUCIAS Y USO DE MATERIAL RECICLADO		
<b>2. RESPECTO A L@S ACAMPANTES</b>		
2.1. UNIFORME		
2.2. ASEO PERSONAL		
2.3. DISCIPLINA Y CORTESIA		
2.4. IDEALES		
2.5. MATUTINA		
<b>3. EXTERIOR DE CARPAS</b>		
3.1. TENSAS Y ESTACAS BIEN COLOCADAS		
3.2. ZAPATOS ARREGLADOS		
<b>4. INTERIOR DE CARPAS</b>		
4.1. MALETAS ORDENADAS (AL CENTRO)		
4.2. LIMPIEZA Y ORDEN		
4.3. BIBLIAS A LA VISTA		
<b>5. AREA DE COCINA</b>		
5.1. ORDEN Y LIMPIEZA EN LA COCINA Y COMEDOR		
5.2. ORDEN Y LIMPIEZA EN LA ALACENA		
<b>6. BASUREROS</b>		
6.1. BASUREROS LIMPIOS		
6.2. ORGANICOS E INORGANICOS		
<b>TOTAL DE PUNTOS</b>		

OBSERVACIONES:

---



---



---





## **NUDOS**

### **Nudo Cuadrado (Llano o Rizo)**

**Función:** Sirve para unir dos cuerdas del mismo grosor o que estén en tensión de otra forma puede aflojarse. Es útil en vendajes, porque es un nudo plano.

**Material a utilizar:** 2 cuerdas de distinto color (1 metro cada una)

**Ejemplo**

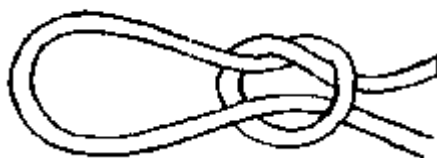


### **Nudo Corredizo**

**Función:** Para asegurar rápidamente una cuerda a una argolla.

**Material a utilizar:** 1 cuerda (1 metro)

**Ejemplo**



### **Doble Lazo**

**Función:** Nudo para atar los zapatos o paquetes.

**Material a utilizar:** 1 cuerda (1 metro)

**Ejemplo**



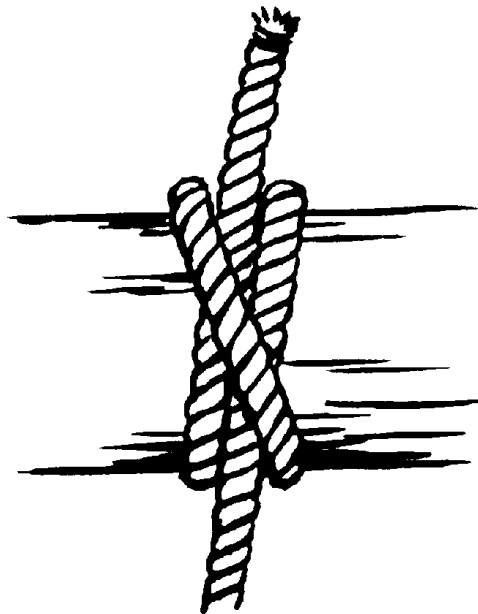


## Ballestrinque

**Función:** Es ideal para el principio de un amarre. También utilizado para atar un cabo con rapidez a un poste; es fácil de ajustar y deshacer.

**Material a utilizar:** 1 cuerda (1 metro) + 1 estaca de madera (20 cm)

**Ejemplo**



## As de Guía

**Función:** Se utiliza para subir o bajar a una persona o un bulto

**Material a utilizar:** 1 cuerda (1 metro)

**Ejemplo**





### Margarita

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

**Material a utilizar:** 1 cuerda (1 metro)

**Ejemplo**



### Vuelta de Escota

**Función:** Unir dos cuerdas de diferente grosor. La cuerda más gruesa debería usarse para el seno simple.

**Material a utilizar:** 1 cuerda (1 metro) + 1 cuerda de mayor grosor (50 cm)

**Ejemplo**



### Pescador

**Función:** Es para unir dos cuerdas de igual grosor mojadas, resbaladizas o cabos gruesos difíciles de entrelazar.

**Material a utilizar:** 2 cuerdas de distinto color (1 metro cada una)

**Ejemplo**

