

TRICAMPORI 2017

MINISTERIO JUVENIL ASOCIACIÓN CENTRAL SUR

"MAYORDOMOS FIELES COMO JESÚS"

AVENTUREROS

Categorías M1 y F1 : 4 años a 6 años.

Categoría M2 y F2: 7 años a 9 años.

CONQUISTADORES

Categorías M1 y F1 : 10 años a 12 años.

Categoría M2 y F2: 13 años a 15 años.

GUIAS MAYORES

Categoría M y F de 16 años en adelante.

Viernes 7 al miércoles 12 de abril 2017, Inscripción por persona ¢10000

TRICAMPOREE 2017 ASOCIACIÓN CENTRAL SUR "MAYORDOMOS FIELES COMO JESÚS"

<u>EVENTO</u>	PARTICIPANTES	PUNTAJE	
<u>1. Impacto Evangelístico</u>	Todo el club	1000	
<u>2. Servicio a la comunidad</u>	Todo el club	1000	
<u>3. Teletón</u>	Todo el club	1000	
<u>4. Reclutando Amigos</u>	Todo el club	1000	
<u>5. Predicación</u>	1 A, 1 C, 1 GM	EVENTOS ESPIRITUALES	
<u>6. Creencias Bíblicas</u>	2 A, 4 C, 2 GM	1° Lugar 1000	
<u>7. Gemas Bíblicas</u>	2 A, 4 C, 2 GM	2° Lugar 900	
<u>8. Drama Bíblico</u>	4 A, 4 C, 2 GM	3° lugar 800	
<u>9. Historia Denominacional</u>	4 A, 4 C, 2 GM	Participación 600	
<u>10. Inspección</u>	Todo el club	EVENTOS TECNICOS	
<u>11. Rastro y Pista a campo travesía</u>	4 A, 4 C, 2 GM	1° Lugar 700	
<u>12. Nudos</u>	4 A, 6 C, 4 GM	2° Lugar 600	
<u>13. Evento Ejercicios y Marchas</u>	Min. 6 A, 6 C, 6 GM	3° lugar 500	
<u>14. Supervivencia</u>	4 A, 4 C, 4 GM	Participación 300	
<u>15. Carro Ber Hur</u>	4 C, 2 GM		
<u>16. Jalando la soga y suiza</u>	6 A, 3 C, 3 GM	EVENTOS FISICOS 1° Lugar 500	
<u>17. Natación</u>	2 A, 4 C, 2 GM	2° Lugar 400	
<u>18. Relevos en parejas</u>	4 A, 4 C, 4 GM	3° lugar 300	
<u>19. Globos a la tina y Voliglobo</u>	6 A	Participación 100	

PRECAMPORI

Entrega de Informe: Para reportar el precampori cada club entregará un CD, con el detalle de cada evento y debe presentar mínimo 2 fotos en la cual el Pastor debe estar mínimo en una de ella. *Se entrega en la secretaria del campori.*

Participantes: Todo el club debe estar en todos los eventos precampori

1. Impacto Evangelistico

Procedimiento: Los clubes durante el año 2016 debe programar una fecha donde repartirá el libro del año "El mejor camino", o en su defecto se puede entregar otro libro



2. Servicio a la comunidad

Procedimiento: Todo el club tendrá que llevar 7 paquetes de útiles nuevos a la Asociación (Bolso, lapiceros, 7 cuadernos, lápices de grafito y de colores, cartuchera, tajador, borrador).



Fecha de entrega: Tienen tiempo hasta la segunda semana de Enero para entregar los útiles en la Asociación, se va a realizar una sola actividad de Asociación, con invitados de algunos miembros de los clubes participantes. *Con excepción serán la zona de Pérez Zeledón, Golfito y Paso Canoas ellos impactaran su zona.*

3. Teletón



Procedimiento: Cada club debe participar antes y durante el Sábado 3 de diciembre en la recolección del Activo 20-30 y reportar su aporte durante la tarde del sábado.

4. Reclutando Amigos.

Procedimiento: Todo club debe llevar una unidad de visitas de 6 a 8 participantes, no miembros de iglesia, esto con el propósito de evangelizar; los cuales deben portar el uniforme de trabajo y pañoleta.

Eventos Espirituales

5. Predicación

Participantes: Cada club presentara 3 predicadores uno por cada club a la eliminatoria de Zona.

Procedimiento: Cada zona tendrá una eliminatoria primero por iglesia, después por distrito y luego por zona donde escogerán un representante por zona. El cual los representará en el camporee. *Si es visita y participa eneste evento debe cumplir con el uniforme*

Evaluación:



- Uniforme Completo (Según el manual).
- Introducción, desarrollo y conclusión (aplicación y llamado).
- Expresividad (lenguaje corporal). ***Sin exageraciones***
- Fluidez y Creatividad.
- Uso de la Biblia (mínimo 3 citas bíblicas)
- Tiempo (***Si se pasa del tiempo se penalizará con 5 puntos***)
- Tema conforme al lema del camporee

"Mayordomo fiel como Jesús"

Tiempo: Aventurero de 3:00 a 4:00 minutos
Conquistadores de 5:00 a 7:00 minutos
Guías Mayores de 7:00 a 10:00 minutos

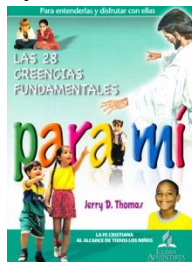
6. Creencias Bíblicas



Participantes: 2 Aventureros mixto, 4 Conquis uno por categoría y 2 Guías Mayores mixto. Serán seleccionados al azar de la lista de inscritos con el fin del que el club en forma total se los aprenda.

Procedimiento: Los 8 participantes serán evaluados por medio de la metodología de antorcha una hoja por club. Las preguntas serán proyectadas en la pantalla, también se mostrara 4 opción como posibles respuestas y tendrán 30 segundos para marcar la respuesta correcta.

Creencia a evaluar: La número 21
"La Mayordomía", en Aventureros usan el material especial para niños
"Creencias Fundamentales para mi"



7. Gemas Bíblicas

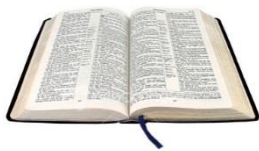
Participantes: 2 Aventurero mixto, 4 Conquistadores uno por categoría y 2 Guías Mayores mixto

Procedimiento: Los participantes deberán aprender las gemas respectivas que serán evaluadas una sola vez en la inspección del día lunes, el cual será en forma oral.

El director va estar en la evaluación .

Biblia: Versión 2000-Siglo XXI

Gemas a evaluar:



Aventureros "Más dichoso es dar que recibir" *Hechos 20:35*
Lucas 21:3, Malaquías 3:10

Conquistador Efesios 4: 8-11, Mateo 6:32-34, Malaquías 3: 7-10
1 Corintios 6:19-20, Efesios 5: 15-16, 1 Timoteo 6: 6-10

Guías Mayores Mateo 6:19-21, 1 Timoteo 6:17-19, Isaías 32:8
Deuteronomio 23:21-23, San Mateo 19:27-30.

8. Drama Bíblico

Participación: Mínimo 1 club por zona.

(4 Aventureros uno por categoría, 4 Conquistadores uno por categoría y 2 Guías Mayores)

Procedimiento: Cada zona tendrá una eliminatoria donde escogerán un club por la zona, el mismo los representará en el camporee.

El club que participa por la zona deberá presentar por escrito su drama antes del 30 de enero 2017 para inscribirlo en el evento.

Tema a tratar: Como base debe usar las 5 "T" de la mayordomía
(Tiempo, Talentos, Tesoro, Templo y Tierra)



9. Historia Denominacional

Participación: 4 Aventureros (uno por categoría),
4 Conquistadores (uno por categoría) y 2 Guías Mayores mixto.

Procedimiento: **Aventureros** El examen será en forma oral
Conquistadores y Guías Mayores Los 6 participantes serán evaluados por medio de la metodología de antorcha, una hoja por club. Las preguntas serán proyectadas en la pantalla, también se mostrara 4 opción como posibles respuestas y tendrán 30 segundos para marcar la respuesta correcta.

Material a evaluar: **Aventureros:** Lectura de Elena G. de White su infancia y 1° visión



Conquistadores y Guías Mayores Video de 150° Aniversario de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.

HISTORIA PARA LOS CASTORES Y AVENTUREROS

Elena G. White

Mi Infancia

NACI en Gorham, población del Estado de Maine Estados Unidos, el 26 de noviembre de 1827. Mis padres, Roberto y Eunice Harmon, residían desde hacía muchos años en dicho Estado. Desde muy jóvenes fueron fervorosos y devotos miembros de la Iglesia Metodista Episcopal, en la que ocuparon cargos importantes, pues trabajaron durante un período de cuarenta años por la conversión de los pecadores y el adelanto de la causa de Dios. En ese tiempo tuvieron la dicha de ver a sus ocho hijos convertirse y unirse al redil de Cristo.

Infortunio

Siendo yo todavía niña, mis padres se trasladar de Gorham a Portland, también en el Estado de Maine donde a la edad de nueve años me ocurrió un accidente cuyas consecuencias me afectaron por el resto mi vida. Atravesaba yo un terreno baldío en la ciudad de Portland, en compañía de mi hermana gemela y de una condiscípula, cuando una muchacha de unos trece años, enfadada por alguna cosa baladí, nos tiró una piedra que vino a darme en la nariz. El golpe me dejó tirada en el suelo, sin sentido. Al recobrar el conocimiento me encontré en la tienda de un comerciante. Un compasivo extraño se 20 ofreció a llevarme a mi casa en un carruaje. Yo, sin darme cuenta de mi debilidad, le dije

que prefería ir a pie. Los circunstantes no se imaginaban que la herida fuera tan grave, y consintieron en dejarme ir. Pero a los pocos pasos desfallecí, de modo que mi hermana gemela y mi condiscípula hubieron de transportarme a casa. No tengo noción alguna de lo que ocurrió por algún tiempo después del accidente. Según me dijo luego mi madre, transcurrieron tres semanas sin que yo diese muestras de conocer lo que me sucedía. Tan sólo mi madre creía en la posibilidad de mi restablecimiento, pues por alguna razón ella abrigaba la firme esperanza de que no me moriría. Al recobrar el uso de mis facultades, me pareció que despertaba de un sueño. No recordaba el accidente, y desconocía la causa de mi mal. Se me había dispuesto en casa una gran cuna, donde yací por muchas semanas.

Quedé reducida casi a un esqueleto. Por entonces empecé a rogar al Señor que él me preparase para morir. Cuando nuestros amigos cristianos visitaban la familia, le preguntaban a mi madre si había hablado conmigo acerca de mi muerte. Yo entreoí estas conversaciones, que me conmovieron y despertaron en mí el deseo de ser una verdadera cristiana; así que me puse a orar fervorosamente por el perdón de mis pecados. El resultado fue que sentí una profunda paz de ánimo y un amor sincero hacia el prójimo, con vivos deseos de que todos tuviesen perdonados sus pecados y amasen a Jesús tanto como yo. Muy lentamente recuperé las fuerzas, y cuando ya pude volver a jugar con mis amiguitas, hube de aprender la amarga lección de que nuestro aspecto personal influye en el trato que recibimos de nuestros compañeros.

Mi educación

Mi salud parecía irremediablemente quebrantada. Durante dos años no pude respirar por la nariz, y raras veces pude asistir a la escuela. Me era imposible estudiar y no podía acordarme de las lecciones. La misma muchacha que había sido causa de mi desgracia fue designada por la maestra como instructora de la sección en que yo estaba, y entre sus obligaciones tenía la de enseñarme a escribir y darme clases de otras asignaturas. Siempre parecía sinceramente contristada por el grave daño que me había hecho, aunque yo tenía mucho cuidado de no recordárselo. Se mostraba, muy cariñosa y paciente conmigo y daba indicios de estar triste y pensativa al ver las dificultades con que yo tropezaba para adquirir una educación. Tenía yo un abatimiento del sistema nervioso, y me temblaban tanto las manos que poco adelantaba en la escritura y no alcanzaba más que a hacer sencillas copias con caracteres desgarbados.

Cuando me esforzaba en aprender las lecciones, parecía como si bailotearan las letras del texto, mi frente quedaba bañada con gruesas gotas de sudor, y me daban vértigos y desmayos. Tenía accesos de tos sospechosa, y todo mi organismo estaba debilitado. Mis maestras me aconsejaron que dejase de asistir a la escuela y no prosiguiese los estudios hasta que mi salud mejorase. La más terrible lucha de mi niñez fue la de verme obligada a ceder a mi flaqueza corporal, y decidir que era preciso dejar los estudios y renunciar a toda esperanza de obtener una preparación.

MI PRIMERA VISION

Poco después de pasada la fecha de 1844, tuve mi primera visión. Estaba en Portland, de visita en casa de la Sra. de Haines, una querida hermana en Cristo, cuyo corazón estaba ligado al mío. Nos hallábamos allí cinco hermanas adventistas silenciosamente arrodilladas ante el altar de la familia. Mientras orábamos, el poder de Dios descendió sobre mí como nunca hasta entonces.

Me pareció que quedaba rodeada de luz y que me elevaba más y más, muy por encima de la tierra. Me volví en busca del pueblo adventista, pero no lo hallé en parte alguna, y entonces una voz me dijo: "Vuelve a mirar un poco más arriba". Alcé los ojos y vi un recto y angosto sendero trazado muy por encima del mundo. El pueblo adventista andaba por este sendero, en dirección a la ciudad que en su último extremo se veía. En el comienzo del sendero, detrás de los que ya andaban, había puesta una luz brillante que, según me dijo un ángel, era el "clamor de medianoche". [Mateo 25:6](#). Esta luz brillaba a todo lo largo del sendero, y alumbraba los pies de los caminantes para que no tropezaran.

Delante de ellos iba Jesús guiándolos hacia la ciudad, y si no apartaban los ojos de él, iban seguros. Pero no tardaron algunos en cansarse, diciendo que la ciudad estaba todavía muy lejos, y que contaban con haber llegado más pronto a ella. Entonces Jesús los alentaba levantando su glorioso brazo derecho, del cual dimanaba una luz que ondeaba sobre la hueste adventista, y exclamaban: "¡Aleluya!" Otros negaron temerariamente la luz que tras ellos brillaba, diciendo que no era Dios quien hasta ahí los guiara. Pero entonces se extinguió para ellos la luz que estaba detrás y dejó sus pies en tinieblas, de modo que tropezaron y, perdiendo de vista el blanco y a Jesús, cayeron abajo fuera del sendero, en el mundo sombrío y perverso.

Pronto oímos la voz de Dios, semejante al ruido de muchas aguas, que nos anunció el día y la hora de la venida de Jesús. Los 144.000 santos vivientes reconocieron y entendieron la voz; pero los malvados se figuraron que era estruendo de truenos y de un terremoto. Cuando Dios señaló el tiempo, derramó sobre nosotros el Espíritu Santo, y nuestros semblantes se iluminaron refulgentemente con la gloria de Dios, como le sucedió a Moisés al bajar del Sinaí.

Los 144.000 estaban todos sellados y perfectamente unidos. En su frente llevaban escritas estas palabras: "Dios, Nueva Jerusalén", y además una gloriosa estrella con el nuevo nombre de Jesús. Los malvados se enfurecieron al vernos en aquel estado santo y feliz, y querían apoderarse de nosotros para encarcelarnos, cuando extendimos la mano en el nombre del Señor y cayeron rendidos en el suelo. Entonces conoció la sinagoga de Satanás que Dios nos había amado, a nosotros que podíamos lavarnos los pies unos a otros y saludarnos fraternalmente con ósculo santo, y ellos adoraron a nuestras plantas.

Luego se volvieron nuestros ojos hacia el oriente, por donde había aparecido una negra nubecilla, del tamaño de la mitad de la mano de un hombre, y que era, según todos comprendíamos, la señal del Hijo del hombre. En solemne silencio contemplábamos cómo iba acercándose la nubecilla, volviéndose más y más brillante y esplendorosa, hasta que se convirtió en una gran nube blanca con el fondo semejante a fuego. Sobre la nube lucía el arco iris y en torno de ella aleteaban diez mil ángeles cantando un hermosísimo himno.

En la nube estaba sentado el Hijo del hombre. Sus cabellos, blancos y rizados, le caían sobre los hombros; y llevaba muchas coronas en la cabeza. Sus pies parecían de fuego; en la diestra tenía una hoz aguda y en la siniestra llevaba una trompeta de plata. Sus ojos eran como llama de fuego, y con ellos escudriñaba a fondo a sus hijos. Palidieron entonces todos los semblantes y se tornaron negros los de aquellos a quienes Dios había rechazado. Todos nosotros exclamamos: “¿Quién podrá estar firme? ¿Está inmaculado mi manto?” Después cesaron de cantar los ángeles, y durante un rato quedó todo en pavoroso silencio, cuando Jesús dijo: “Quienes tengan las manos limpias y puro el corazón podrán estar firmes. Bástaos mi gracia”. Al escuchar estas palabras, se iluminaron nuestros rostros y el gozo llenó todos los corazones. Los ángeles volvieron a cantar en tono más alto, mientras la nube se acercaba a la tierra.

Luego resonó la argentina trompeta de Jesús, mientras él iba descendiendo en la nube, rodeado de llamas de fuego. Miró los sepulcros de los santos dormidos. Después alzó los ojos y las manos al cielo y exclamó: “¡Despertad! ¡Despertad! ¡Despertad! los que dormís en el polvo, y levantaos”. Entonces hubo un formidable terremoto. Se abrieron los sepulcros y resucitaron los muertos revestidos de inmortalidad. “¡Aleluya!”, exclamaron los 144.000, al reconocer a los amigos que de su lado había arrebatado la muerte, y en el mismo instante fuimos nosotros transformados y nos reunimos con ellos para encontrar al Señor en el aire.

Juntos entramos en la nube y durante siete días fuimos ascendiendo al mar de vidrio, donde Jesús sacó coronas y nos las ciñó con su propia mano. Nos dio también arpas de oro y palmas de victoria. Sobre el mar de vidrio, los 144.000 formaban un cuadro perfecto. Algunos tenían coronas muy brillantes, y las de otros no lo eran tanto. Algunas coronas estaban cuajadas de estrellas, mientras que otras tenían muy pocas; y sin embargo, todos estaban perfectamente satisfechos con su corona. Iban vestidos con un resplandeciente manto blanco desde los hombros hasta los pies. Los ángeles nos rodeaban en nuestro camino por el mar de vidrio hacia la puerta de la ciudad. Jesús levantó su brazo potente y glorioso y, posándolo en la perlina puerta, la hizo girar sobre sus relucientes goznes, y nos dijo: “En mi sangre lavasteis vuestras ropas y estuvisteis firmes en mi verdad. Entrad”.

Todos entramos, con el sentimiento de que teníamos un perfecto derecho a la ciudad.

Allí vimos el árbol de vida y el trono de Dios, del que fluía un río de agua pura, y en cada lado del río estaba el árbol de vida. En una margen había un tronco del árbol y otro en la otra margen, ambos de oro puro y transparente. De pronto me figuré que había dos árboles; pero al mirar más atentamente, vi que los dos troncos se unían en su parte superior y formaban un solo árbol. Así estaba el árbol de la vida en ambas márgenes del río de vida. Sus ramas se inclinaban hacia donde nosotros estábamos, y el fruto era espléndido, semejante a oro mezclado con plata.

Todos nosotros nos ubicamos bajo el árbol, y nos sentamos para contemplar la gloria de aquel paraje, cuando los Hnos. Fitch y Stockman, que habían predicado el Evangelio del reino y a quienes Dios había puesto en el sepulcro para salvarlos, se llegaron a nosotros y nos preguntaron qué había sucedido mientras ellos dormían. Quisimos referirles las mayores pruebas por las que habíamos pasado; pero éstas resultaban tan insignificantes frente a la incomparable y eterna gloria que nos rodeaba, que nada pudimos decirles y todos exclamamos: "¡Aleluya! Muy poco nos ha costado el cielo". Pulsamos entonces nuestras arpas gloriosas, y sus ecos resonaron en las bóvedas del cielo.

Al salir de esta visión, todo me parecía cambiado y una melancólica sombra se extendía sobre cuanto contemplaba. ¡Oh, cuán tenebroso me parecía el mundo! Lloré al encontrarme aquí y experimenté nostalgia. Había visto un mundo mejor que empequeñecía este otro para mí.

Relaté esta visión a los fieles de Portland, quienes creyeron plenamente que provenía de Dios, y que, después de la gran desilusión de octubre, el Señor había elegido este medio para consolar y fortalecer a su pueblo. El Espíritu del Señor acompañaba al testimonio, y nos sobrecogía la solemnidad de la eternidad. Me embargaba una reverencia indecible porque yo, tan joven y débil, había sido elegida como instrumento por el cual Dios quería comunicar luz a su pueblo.

Mientras estaba bajo el poder de Dios, rebosaba mi corazón de gozo, y me parecía estar rodeada por ángeles santos en los gloriosos atrios celestiales, donde todo es paz y alegría; y me era un triste y amargo cambio el volver a las realidades de esta vida mortal.

Eventos Técnicos

10. Inspección

Participantes: Todo el club.

Se evaluará:

1. DENTRO DE LA ZONA DE ACAMPAR:

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

2. RESPECTO DE LOS ACAMPANTES:

- a. Aseo Personal. b. Disciplina, cortesía. c. Ideales JA.
d. Puntualidad en las astas al izar y arrear las banderas.

3. CARPAS (EXTERIOR)

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

4. CARPAS (INTERIOR)

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

5. AREA DE COCINA

- a. Orden en la alacena y equipo de cocina. b. Limpieza general

6. ASTUCIAS Y EQUIPO DE CAMPAMENTO

- a. Mesas b. Zapateras c. Tendaderos d. Alacena
e. Mueble de cocina f. Área de herramientas g. Astas de banderas
h. Cerca y Arco de entrada.

Las astucias evaluadas están marcadas en negrita

NOTA: para la entrada los materiales a usar preferiblemente deben ser reciclados.

7. BASUREROS




- a. Materia orgánica (se utilizará un hoyo a 1 metro de distancia del lindero de atrás, en el momento de la inspección debe estar tapado con tierra)
b. Materia inorgánica (La bolsa si no está llena no se debe quitar)
c. Vidrio y latas.

8. AREA DE PRIMEROS AUXILIOS

Deberá destinarse un área para primeros auxilios, con un Guía Mayor como encargado, con su tabla y ***botiquín debidamente rotulado*** y equipado con lo básico.



TRICAMPOREE 2017 ASOCIACIÓN CENTRAL SUR "MAYORDOMOS FIELES COMO JESÚS"

 2º Tricampori "Mayordomos fieles como Jesús" Asociación Central Sur de Costa Rica, Ministerio Juvenil Tabla de Inspección cada ítem de 1 a 10 NOMBRE CLUB:		 		
ASPECTOS A EVALUAR		Jueves	Viernes	Sabado
1) Dentro de la zona de acampar	a. Arreglo de Campamento			
	b. Limpieza			
	c. Banderas Izadas			
	d. Banderines de Unidad y de Inspección			
	e. Tendederos y cercas			
	f. Area de herramientas			
2 y 3) Carpas exterior e interior	a. Tensión y estacas			
	b. Zapatos boca abajo			
	c. Limpieza y orden de carpas			
	d. Equipaje en el centro			
	e. Tiendas uniforme			
4) Area de cocina	a. Orden Alacena			
	b. Orden equipo de cocina			
	c. Limpieza			
5) Area de Basureros	a. Biodegradable			
	b. No biodegradable			
	c. Vidrios y latas			
6) Area de Primeros Auxilios	a. Zona de atención			
	b. Encargado			
	c. camilla de transporte			
	d. Botiquin con tabla de medicamentos			
7) Ideales y uniforme	a. Camisa / blusas , pantalón / enagua			
	b. Zapatos, medias H negras y M blancas			
	c. Pañuelo, corbata, banda y faja			
	d. Insignias bien colocadas			
	e. Aseo personal (uñas, manos, cabello)			
	f. Ideales J.A.			
	g. Estudio de la matutina y formación			
8) Astucias	a. Cocina Boletinero			
	b. Zapatera			
	c. Astas y entrada ecologica			
9) Protocolo	a. Puntualidad en astas			
	b. Informe correcto			
	c. Uniforme			
	d. Respeto			
Informe matutino	Miembros presentes y a tiempo			
	Miembros tarde			
	Miembros en cocina			
	Miembros enfermos			
	Miembros ausentes			
	Visitas			
Total de Inscritos				
Total				
TOTAL GENERAL				
Jueces Jueves				
Jueces Viernes				
Jueces Sábado				

11. Rastro y Pista a campo traviesa

Participantes: 4 Aventureros uno por categoría

4 conquistadores uno por categoría con 2 Guías Mayores mixto

Procedimientos: **Aventureros** Se colocarán en un área determinada 30 objetos por espacio de 1 minuto, los cuales el equipo deberá reconocer y luego se les retirará a otro lugar donde deberán decir al juez los objetos que se recuerden, para eso contarán con 3 minutos para decirlo al juez.


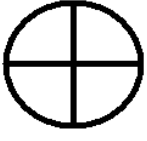
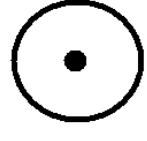







Conquistadores con Guías Mayores Los equipos se presentaran en la zona de inicio para comenzar su aventura la cual será guiada por las pistas colocadas en el sendero respectivo, tendrán tiempo para hacer el recorrido 15 minutos máximo al terminar el tiempo le entregarán al juez el mapa que llevan hasta ese momento, el equipo deberá ir anotando:

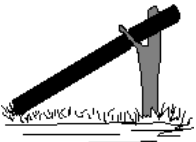
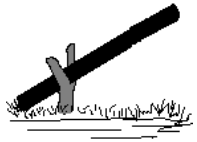

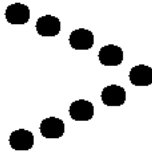



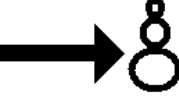


- Las pistas que encuentre
- Los pasos entre pistas
- Los puntos cardinales a donde se deben dirigir
- Crear un mapa donde se describe el recorrido.



Materiales para Conquistadores con Guías Mayores: Una tabla, hojas en blanco, lapiceros y una brújula.

Premiación: Ganará el equipo que tenga más acierto, ambas competencias son por separado igual en la premiación.

 <p>Inicio de la Pista</p>	 <p>Fin</p>	 <p>Misión Cumplida</p>	 <p>Este es el camino (2 piedras)</p>	 <p>Sobre la Pista</p>
 <p>Gavilla marcando la pista</p>	 <p>Esperar 10 Minutos</p>	 <p>Mensaje escondido a 5 pasos</p>	 <p>En esta dirección (Palos)</p>	 <p>En esta dirección (horqueta)</p>

 Lejos de aquí	 Cerca de Aquí	 A 4 Kilómetros	 En esta dirección (Piedras)	 Doblar a la derecha (si la piedra está a la izquierda: doblar a la izquierda)
 Doble a la izquierda o derecha, según marque el ramo	 En la dirección de la rama doblada	 Peligro	 Obstáculo que franquear	 En esta dirección (2 horquetas)

12. Nudos

Participantes: 4 Aventureros uno por categoría, 6 Conquistadores mínimo uno por categoría y 4 Guía Mayores mixto

Procedimiento: El juez supervisará el nudo mientras cada participante lo elabora. Y se realizarán en este orden Aventureros, Conquistadores y Guías Mayores. El juez junto con el Director o asistente revisaran los nudos.

Cada participante se acercara al lugar donde debe hacer el nudo y allí el director del club, le dirá el nudo que le indico el juez que debe realizar según el orden establecido previo al evento por el encargado.

Materiales:

- 10 pedazos de cuerdas de 1,5 metros
- 5 pedazos de cuerdas de 3 metros
- 2 cuerdas de grosor diferente a las anteriores
- 1 Porta banderín de Club

(Un palo de escoba puesto en un tarro de un $\frac{1}{4}$ de pintura, lleno de un poco de cemento para sostener el palo y en la parte superior un banderín con el nombre del club)

- Un saco de gangoche
- Una caja de zapato
- Un muñeco (Modelo Paco o parecido)



Aspectos a evaluar: Se evaluarán de los nudos bien terminados. Se calificará el menor tiempo y que todos los nudos estén bien hechos y ***en un tamaño para uso correcto***

Los nudos deben ser aplicados donde se indica



Nudos por realizar:

Aventureros

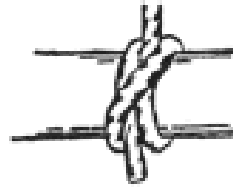
1. CUADRADO: Sirve para unir 2 cuerdas del mismo grueso que estén en tensión, de otra forma puede aflojarse. Es útil en vendajes, porque es un nudo plano.

Se realiza en la caja de zapatos



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

Se realiza en el porta banderín de club



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

Se coloca al lado del porta banderín del club



4. DOBLE LAZO: Nudo para atar los zapatos o paquetes.

Se realiza en la caja de zapatos.



Conquistadores

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

Se realizará en el muñeco Paco



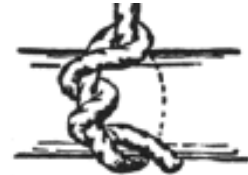
2. DE PESCADOR: Es para unir cuerdas de igual grosor mojadas, resbaladizas o cabos gruesos difíciles de entrelazar, si las cuerdas van a mantener bajo el agua, hay que hacer dobles las vueltas o senos en cada extremo, para asegurar el nudo.

Se realizará con dos cuerdas diferentes de igual grosor, se coloca a la par del porta banderín.



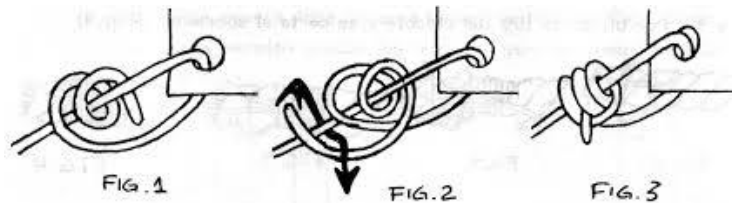
3. VUELTA BRAZA: Es útil para maniobrar con un tronco o poste, levantarlo o moverlo, con un cote extra sirve para arrastre.

Se realizará en el porta banderín del club



4. TENSOR: Para tensar carpas o tiendas de campaña.

Se realizará en el porta banderín del club



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

Se realizará con dos cuerdas diferentes de igual grosor, se coloca a la par del porta banderín.



6. VUELTA ESCOTA: Unir cuerdas de diferente grosor.

Se realizará con dos cuerdas de diferente grosor, se coloca a la par del porta banderín.



Guías Mayores

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

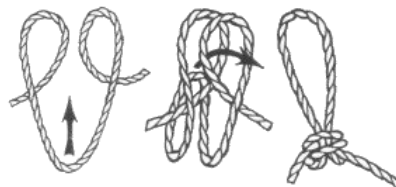
Se realizará con la cuerda de 3 metros, se realizará en el muñeco Paco



- 2. DE MOLINERO:** El nudo de molinero se utiliza para atar sacos de forma segura y rápida. Se le dan dos vueltas a la cuerda alrededor del paquete cruzándolas como se muestra en la figura. Aumentar la resistencia del nudo. Se aplica para atar cuerdas que están sujetas a cambios continuos de tensión.
Se realizará en la boca del costal



- 3. 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 realizará sobre la misma cuerda, debe dejar un seno donde entre un zapato cómodamente, se coloca a la par del porta banderín.



- 4. BALSO POR SENO:** Para subir o bajar una persona en forma sentada y sujeta su espalda o subir bulto.
Se realizará en el muñeco Paco



13. Evento Ejercicios y Marchas

Participantes: Se formarán dos escuadrones

NOTA: Ambos escuadrones son evaluados por separados y participan por separado. Debe presentar abanderados para darle solo lucidez a la presentación.

Escuadrón 1 compuesto como mínimo por: 6 aventureros uno por categoría

Procedimiento: El escuadrón de marchas se colocará en la zona de inicio al sonar el pito del encargado del evento, cada escuadrón demostrará sus destrezas delante de los jueces para ser evaluados. Las órdenes para usar son las de ORDEN CERRADO

Tiempo: 2:00 a 3:00 minutos

Escuadrón 2 compuesto como mínimo por 6 Conquistadores mínimo uno por categoría y 6 Guías Mayores mixto

Tiempo de la marcha preparada: Mínimo 3:00 máximo 3:59 minutos

Procedimiento:

El escuadrón de marchas se colocará en la zona de inicio donde el encargado de la marcha recibirá un papel donde se le indicará 10 órdenes a ejecutar en forma secuencial, luego de terminado esta primera parte se volverá a colocar en su posición original y podrá comenzar con su marcha preparada previamente, la cual se iniciará a contar el tiempo en el momento que el encargado de su primera orden. Deben incluir mínimo una combinación original de órdenes con movimientos básicos seguidos. El evento será únicamente de ORDEN CERRADO, formando una fantasía como mínimo.

NO SE PERMITE ALZADAS NI PORRISMO.



Aspectos a evaluar:

1. Uniforme completo
2. Voz de mando clara y audible
3. Precisión en los pasos y giros
4. Ejecución de órdenes
5. Alineación (*Columna, fila, intervalos, distancia*)
6. Fantasía (*Si la presenta será evaluada sino solo recibirá 1 punto en esta casilla*)
7. Grado de dificultad de la marcha
8. Participantes (*Al presentar lo solicitado recibe 10 puntos sino solo 1 punto en esta casilla*)
9. Abanderados (*Si los presenta recibe 10 puntos sino solo 1 punto en esta casilla*)
10. Tiempo Si se pasa del tiempo se penalizará con 5 puntos

Orden Cerrado solicitado:

- | | |
|-----------------------------|---|
| ✓ Firmes | ✓ Cubrirse / Alinearse |
| ✓ Presentar saludo | ✓ Giro a la izquierda/ derecha |
| ✓ Posición de oración | ✓ Media vuelta |
| ✓ Descanso a discreción | ✓ Marcar el paso |
| ✓ Marcar el paso | ✓ Conversiones internas, externas, derecha, izquierda |
| ✓ Descanso | ✓ Romper filas |
| ✓ Flanco derecho/ izquierdo | |

14. Supervivencia

Participantes: Se realiza en tres grupos:

Grupo A. compuesto de 4 Aventureros uno de cada categoría

Grupo B. compuesto de 4 Conquistadores uno de cada categoría

Grupo C. compuesto por 4 Guías Mayores mixto

Procedimiento: Los 3 grupos deberán trabajar en el mismo momento y presentarán la comida en forma conjunta.

Grupo A. Al sonar el silbato armaran dos emparedados.



Materiales:

- Queso, o tortas de huevo,
- Mortadela de soya
- lechuga
- tomate
- pepino
- cebolla
- pan cuadrado

NOTA: Todo debe venir listo por separado en bolsa con abre fácil para que los chicos no tengan que usar ningún cuchillo u otro artefacto.

Grupo B. Preparan un pahuevo: Al pitazo se prepara la papa; de esta forma, se le debe abrir una tapa y con la cuchara retirar la parte interna de la papa con el cuidado de no dejarla muy delgada para que no haya derrame del huevo; luego colocará dentro de la papa el líquido del huevo y pondrá la tapa que cortó al inicio, la asegurará con los palillos de dientes y para finalizar la envolverá en papel aluminio al gusto con el fin de colocarla dentro del fuego que fue preparado por los Guías Mayores. Cuando el club disponga antes del tiempo permitido en el evento retira el pahuevo del fuego y le quitará el aluminio, se lo entregará al juez en un plato plástico con el nombre del club para ser calificado.

Materiales:

- Cuchara,
- palillos de dientes,
- papel aluminio,
- una papa mediana.
- papel aluminio,
- un plato plástico

Grupo C. Sopa de campamento:

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

Ingredientes como mínimo:

- ◇ un chayote
- ◇ una papa
- ◇ un plátano
- ◇ culantro
- ◇ cebolla
- ◇ una caja de fósforos
- ◇ Olla
- ◇ material necesario para el estilo de fuego que va usar, que no venga bañado en ningún combustible.
- ◇ Cuchillo
- ◇ Una zanahoria
- ◇ chile
- ◇ sal

Procedimiento: A cada club participante se le asignará una zona donde elaborará su fuego (Puede utilizar cualquier tipo de fuego) y preparará la sopa; a cada equipo se le permitirá una caja con 7 *fósforos*, si no logró encender el fuego con esos 7 fósforos podrá utilizar más pero aumentando 10 segundos a su tiempo final por cada fósforo extra utilizado.

Tiempo: 25 minutos para todo el evento.

Evaluación:

- Ganará el equipo que cumpla con todas las reglas y que los alimentos preparados cumplan con lo requerido para poder ser consumidos.
- Se eliminará al club que realice cualquier trampa con la leña o algún otro producto. Un juez supervisará el método y llevará el tiempo hasta que logren el objetivo.
- Cada ítem será evaluado de 1 a 10
- Materiales pedidos cada grupo
- Material para fuego
- Cantidad de fósforos
- Uso correcto de fuego
- Limpieza de la zona trabajada
- Presencia de los emparedados, el pahuevo y la sopa
- Tiempo como discriminante de los lugares

15. Carro Ber Hur

Participantes: 4 conquistadores uno por categoría y 2 Guías Mayores mixto

Procedimiento: A una señal, el grupo formará con mástiles, un carro romano estilo Ben Hur en forma de marco de bastidor, parecido al que se hace para construir un puente, cuatro mástiles en forma diagonal. Cuando todo esté listo, 2 Guías Mayores "tirarán" del carro, con un tercero montado sobre el mismo, sin tocar el suelo, encaminándose hacia una línea de 15 mts. de distancia. Si el tercero cae del carro, deberán volver a la línea de partida y comenzar de nuevo.

Equipo necesario:

BAMBU

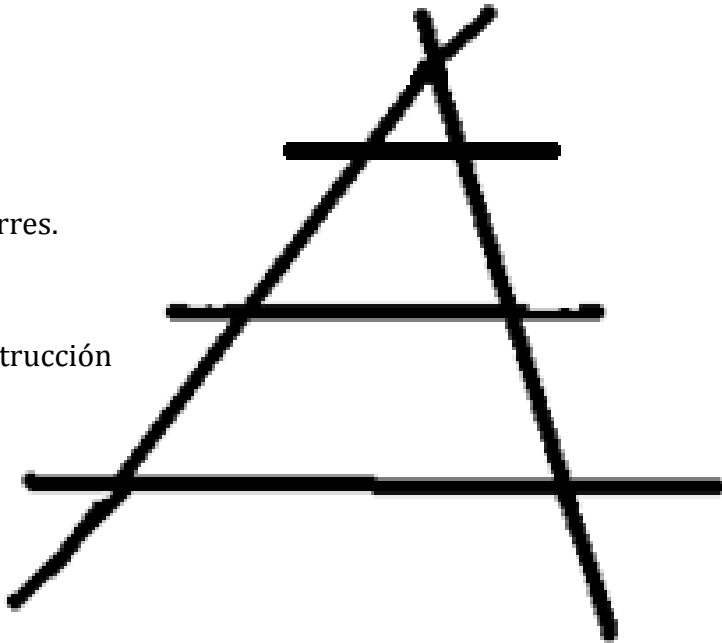
- 2 bambu de 2.50 mts.
- 1 bambu de 1.50 mts.
- 1 bambu de 1 mts.
- 1 bambu de 2 mts.

CUERDA

- 7 cuerdas para los amarres.

AMARRES

- 1 amarre redondo construcción
- 4 amarres diagonales
- 2 amarres cuadrados.



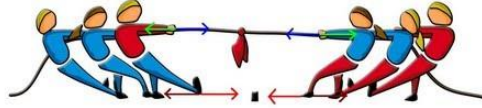
EVENTOS FISICOS

16. Jalando la soga y suiza

HALANDO LA SOGA

Participantes:

- 3 Conquistadores mixto.
- 3 Guías Mayores mixto.



Procedimiento: Al silbatazo tiraran de la cuerda hasta halar al equipo contrario a la raya ubicada a 2 metros del punto céntrico y de inicio de la competencia. En caso de que pasen 2 minutos desde el momento que comenzaron a halar, la competencia se detendrá y se sacara a un participante de cada equipo (elegido por el director del club) y luego se reanudara la competencia.

Materiales: Guantes (opcionales), Zapatos deportivos, sin suelas especiales o con agarre, mucha disposición y fuerza.

Penalización: Durante la competencia no es permitido sentarse (poner el trasero en el piso), poner la cuerda sobre el hombro, voltearse o dar la espalda al equipo contrario. En el caso que alguno de los participantes cometa una falta se le llamara la atención públicamente a todo el grupo, hasta un máximo de 2 veces, la tercera ocasión será motivo de descalificación para todo el grupo.

La Suiza

Participantes:

- 6 Aventureros mixto para cada categoría.



Procedimiento: Los 6 participantes se colocaran en línea, al silbatazo el 1° participante ingresa a la suiza (la misma estará en movimiento), realizara los brincos que le alcance en 1 minuto, debe salir de la suiza, continuando los siguientes del participantes, el total de brincos de los 6 se suman.

Penalización: si al salir o entrar detiene la suiza su participación no se suma

Materiales: Una cuerda de 15 metros.

17. Natación

Participantes: 2 Aventureros mixto, 4 conquistadores (uno por categoría) y 2 Guías Mayores mixto



Procedimiento: Se realizarán 2 competencias para los clubes Aventureros, Conquistadores y una para los Guías Mayores.

Las parejas de Aventureros ambas categorías y para los conquistadores categoría 1 su competencia será de lado angosto de la piscina, las parejas de categoría 2 y la pareja de Guía Mayores se harán a lo largo de la piscina.

Al sonar el silbato, se lanzara el competidor en el lado de la piscina que indiquen los jueces, y al llegar al otro lado deberá tocar el borde de la piscina para que su compañero entre en la competencia; Ganará la pareja que hagan el menor tiempo el recorrido asignado.

Ropa permitida: Para la conservación en buen estado de los filtros de la piscina, es necesario que cada persona utilice un vestido de baño apropiado.

Usar ropa impermeable (preferiblemente).

NO USAR camisetas o pantalones recortados.

En las damas y las niñas, el uso de vestido de baño de una sola pieza y de acuerdo al decoro de una cristiana y en los caballeros pantaloneta impermeable.



18. Relevos en parejas

Fig. 7.3

Participantes: 4 Aventureros (uno por categoría), 4 conquistadores (uno por categoría) y 4 Guías Mayores mixto

Materiales: Un testigo de 20 centímetros

Procedimiento: Serán carreras separadas por categoría y en Guías por género, Cada club ubicara a sus participantes en el orden que desea, se iniciara la carrera de relevos del lado largo de la cancha, y terminara al otro lado de la misma, los competidores deben traer consigo siempre el testigo que es de 20 cm de largo, y el primer competidor debe entregarlo a su compañero (NO TIRARLO) y el segundo debe traerlo a la línea de meta. Ganará la pareja que en el menor tiempo cruce primero la meta. Si alguno se atraviesa en la carrera de otro competidor será eliminado de la prueba.

Distancias de recorrido: Aventureros 50 metros.
 Conquistadores y Guías Mayores 100 metros.

19. Globos a la tina y Voliglobo

Participantes:

Globos a la tina: 6 aventureros

Voliglobo: 4 Conquistadores uno por categoría y 4 Guías Mayores mixto

Materiales:

Globos a la tina: 30 globos con agua y la tina

Voliglobo: 3 Manta de 100 cm x 70 cm, Globos, buena disposición de participar. Cada manta será sujeta por 2 conquistadores y 2 Guías



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

Voliglobo: Al silbatazo se iniciara el juego el tiempo del juego serán 10 minutos 5 minutos cada tiempo. El equipo que tenga más puntaje avanza a la siguiente ronda.

La altura de la parte superior del net será de dos metros. Participaran 3 parejas, cada club deberá de dar 2 pases antes de hacer él envío del globo al otro club, tienen 3 segundos para dar el pase, al lado que se revienta el globo en la manta es punto para el equipo que tiro el globo. Si el globo se cae al dar el pase y no se revienta el punto es para el equipo contrario.

Las medidas de la cancha de juego serán las medidas 12 m x 3 m. El saque será en un cuadro fuera de la cancha de juego.



Formulario N° 1

1° Tricampori "Mayordomos fieles como Jesús"
Asociación Central Sur de Costa Rica.
Departamento de Jóvenes



CLUB: _____ IGLESIA: _____
DISTRITO: _____ ZONA: _____
PASTOR: _____

DIRECTIVA DE CLUB:
DIRECTOR (A): _____ TEL. _____
SUBDIRECTOR (a): _____ TEL. _____
SUBDIRECTOR (a): _____ TEL. _____
CONSEJERO: _____ TEL. _____
CONSEJERA: _____ TEL. _____

GRUPO DE APOYO
COCINERO(A): _____
COCINERO(A): _____

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

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

Formulario N° 2



1° Tricampori "Mayordomos fieles como Jesús"

Asociación Central Sur de Costa Rica.

Departamento de Jóvenes

LISTA DE ASEGURADOS

Anote el nombre con los 2 apellidos

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



2° Tricampori "Mayordomos fieles como Jesús"
Asociación Central Sur de Costa Rica.
Departamento de Jóvenes

BOLETA PARA EL EVENTO _____

Nombre del Club: _____ Iglesia: _____

Nombre de los participantes



2° Tricampori "Mayordomos fieles como Jesús"
Asociación Central Sur de Costa Rica.
Departamento de Jóvenes

BOLETA PARA EL EVENTO _____

Nombre del Club: _____ Iglesia: _____

Nombre de los participantes
