



## Palabras de Bienvenida

Es un grato honor compartir contigo el manual del II Bicamporee de Conquistadores y Aventureros “Como Samuel, Fiel a mi Deber.” Estamos orando desde ya para que este evento sea para la edificación física, mental y espiritual de todos los miembros de tu club.

Como sabes, hay grandes desafíos, pero Dios nos puede ayudar a superar cada uno. Prepara a tu iglesia y tu club para que cada niño y cada adolescente pueda participar.

Vivir un camporee es una experiencia única. Dios nos llamo este año 2022 para servir a Dios y a los niños de nuestra iglesia y de la comunidad. Por eso te invito a que desde ya formes parte de grupo que queremos decir: “Señor, ayúdame a ser **como Samuel, fiel a mi Deber.**”

**¡Dios te bendiga!**



**Pr. Moisés González**  
Director JA  
Asociación Central Panameña



# Contenido

**Asociación Central Panameña**

**Presidente:** Pr. Abdías Gómez

**Secretario:** Pr. Ismael Saldaña

**Tesorero:** Lic. Cesar Ricardo Pérez

**Director JA:** Pr. Moisés González

## INDICE

Filosofía	4
Objetivos	4
Generales de la A-Z	4
Premiación	8
Puntaje	9
Eventos Precamporee	10
Eventos Generales	13
Eventos Espirituales	16
Eventos Técnicos	21
Eventos Recreativos	26
Eventos Físicos	29
Anexos	31

## FILOSOFÍA DEL CAMPOREE

1. **Jesus es el centro de todo el camporee.**
2. Los aventureros y conquistadores son los participantes principales, debemos procurar la mejor experiencia espiritual para ellos.
3. Motivar a los aventureros y conquistadores para una mayor amistad con Jesús.
4. Promover la amistad entre los participantes.
5. Un camporee sin rivalidades, menos competencia y más cooperación.
6. Las decisiones para Jesús son más importantes que un trofeo.
7. Causar impacto en la comunidad local, en mira al evangelismo.
8. Directivos y participantes, con el menos estrés posible en el Camporee.

## OBJETIVOS DEL CAMPOREE

1. Motivar a cada aventurero y conquistador a vivir siguiendo a Jesús.
2. Inspirar a los aventureros, conquistadores y líderes al servicio de Dios, a la conservación de la naturaleza y los servicios prácticos a la comunidad.
3. Proporcionar a cada participante la aventura de hacer nuevos y buenos amigos.
4. Fortalecer en el niño(a) y en el adolescente la experiencia de ser un AVENTURERO y CONQUISTADOR.
5. Hacer de este camporee una oportunidad para ampliar el conocimiento, las experiencias y el intercambio de información entre los clubes.
6. Crear lazos de amistad con aventureros y conquistadores de todas las zonas.
7. Realizar una evaluación general de los clubes.
8. Enseñar a cada AVENTURERO y CONQUISTADOR la convivencia con otros Clubes en armonía y sin rivalidades.

## GENERALES DE LA A - Z

- A. **Tema: COMO SAMUEL, FIEL A MI DEBER**
- B. **Fecha:** 14 -17 de abril de 2022
- C. **Lugar:** Semi presencial.
- D. **Día y hora de inauguración:** jueves 14 de abril a las 5:00 pm.
- E. **Pre-Inscripción: 31 de enero.** Debe preinscribir a su club en el link de la pagina web

**F. Inscripción por Club: \$25.00.** Debe ser cancelada hasta **el 21 de febrero**. La puntuación por la puntualidad estará definida en los eventos precamporee.

**G. Inscripción por participante: \$3.50.** (Incluye inscripción y pin) Debe cancelarse del 21 de febrero al 4 de marzo. Fechas para el puntaje por inscripción: 21 de febrero (300 pts), 28 de febrero (200 pts), 7 de marzo (100 pts)

La puntuación por la puntualidad estará definida en los eventos precamporee.

**H. Mínimo de Miembros por Club:** 6 aventureros y 6 conquistadores.

La edad de los participantes debe regirse a la edad reglamentada para los Aventureros (4 - 9) y para los conquistadores (10-15 años) cumplidos hasta mayo 2022.

**I. Seguros:** Tener su seguro al día en el Departamento JA de la Asociación Central Panameña

**J. Formularios de inscripción:** Debe llenar el link que se enviará para la inscripción. Deberá subir el slip de pago, y listado.

**K. Precamporee:** La entrega del folder con el informe de los eventos precamporee es **en formato digital PDF**. Debe ser **entregado el día 1 de abril 2022. Debe ser enviado al correo [jacentralpanama@gmail.com](mailto:jacentralpanama@gmail.com)**

**a.** Debe contener lo siguiente:

- i.** Aprobación de la junta para participar del camporee,
- ii.** Listado de aventureros
- iii.** Listado de conquistadores (cada lista con cédula o certificado de nacimiento)
- iv.** Listado de directivas y consejeros
- v.** El nombre de la cuenta de instagram
- vi.** Eventos precamporee en el orden requerido. **Los eventos precamporee también deben ser publicados con fotos o video de las participaciones en la cuenta de instagram del club.** Debe crearse una cuenta de instagram del club en caso de no contar con ella. Los jueces revisarán las cuentas de IG de cada club.

El informe de Pre Camporee debe tener fotografías de cada una de las actividades en las que el club participo. El informe debe ser un trabajo elaborado de forma creativa que demuestre el trabajo realizado en sus clubes de Conquistadores.

**L. Primeros auxilios:** Contar con sus equipos de primeros auxilios para los días en que el club esten juntos.

**M. Uniforme:** Deben estar debidamente UNIFORMADOS con las insignias nuevas. Si el club *tiene menos de seis meses funcionando* puede ir con suéter blanco, pantalón jean azul, zapatillas y su pañoleta (Club novato). Todos los miembros de club, directores, consejeros,

instructores y jueces deben portar el uniforme de aventureros o conquistadores para directivos que se presenta en el manual de uniformes de la DIA.

- N. Identificación:** Cada club debe identificarse con banderines de unidades y el nombre de su club (banner, etc)
- O. Personal de apoyo:** El club debe llevar su personal de apoyo necesario
- P. Asistentes necesarios:** El Club solo debe traer a los dirigentes necesarios, que son: 1 Director, 1 Subdirector(a) y los consejeros que les sean necesarios. No podrán llevarse jóvenes Aspirantes a Guías Mayores y Guías Mayores que **no sean dirigentes**, dentro de los especificados arriba, de lo contrario se penalizarán.
- Q. Historial médico:** Los aventureros y conquistadores que participen deben llenarle a su director un formulario de historial médico para que puedan ser correctamente atendidos en caso de emergencia.
- R. Jueces:** Cada club debe enviar **un juez** como representantes, estos jueces deben tener las siguientes características como mínimo:
  - a.** Guía mayor Investido, Honesto, ayudador, paciente e imparcial.
  - b.** Con muchas ganas de trabajar.
  - c.** Dispuesto a asistir a las reuniones antes y durante el Camporee.
  - d. Debe tener conocimiento básico de zoom, y el uso de dispositivos digitales**
- S. Inauguración:** El director con su club deberán enviar una foto de su club con el estandarte del Club, los aventureros y conquistadores, y directiva. Deben portar los banderines de las unidades del Club (una por unidad).
- T. Reunión previa de directores y jueces:** El Departamento JA estará realizando **una reunión especial** antes del Camporee; si el Juez que el club envió no se hace presente a esta reunión, lamentablemente *no podrá ejercer como juez durante el Camporee*. La reunión tiene un valor: **200 puntos**
- U. Salidas del grupo:** No estará permitido que ningún aventurero o conquistaador salga del grupo sin un permiso directo de sus padres.
- V. Implementos necesarios:** Se invita a que cada participante lleve en su mochila su Biblia, una botella de agua, gorra, bloqueador solar, etc.
- W. Objetos perdidos:** Todos los objetos perdidos deben reportarse al área principal del staff.
- X. Mascotas:** Queda prohibido traer mascotas al camporee.
- Y. Disciplina:** Ver instrucciones de disciplina que serán dadas posteriormente.
- Z. Basura:** Toda la basura debe ser debidamente embolsada y llevada hasta el lugar designado por los organizadores. Traiga su propia bolsa de basura.
- AA. Baños:** Debe haber un consejero con los mas pequeños a la hora de ir a los baños.
- BB. Convocatorias:** 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. El club debe estar presente en las revisiones de zoom, las presenciales y en las convocatorias.

**CC. Salida del lugar:** Hay que 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. El lugar debe estar limpio, en buen estado, e inspeccionado por un juez. “Sólo saca fotos, sólo deja huellas.”

**DD.** Las reuniones del jueves y el sábado serán por zoom.

**EE.** Cada participante es responsable de habilitar esta aplicación en su celular o computadora.

**FF.** El ID y contraseña del encuentro se le compartirá a los **directores de club**, y ellos a la vez a sus miembros de club.

**GG.** Para los eventos necesarios, colocar el celular o computadora en un lugar que permita tener las manos libres y la cámara activa.

**HH.** Durante el Camporee, en la parte de Zoom, deben mantener el micrófono apagado, a menos que se indique lo contrario.

**II.** Mantener un espíritu de “buen acampante” y estar al tanto de las indicaciones para seguir las.

**JJ.** Cada club y sus participantes deben estar a tiempo en la sala de Zoom donde se desarrollará cada evento.

**KK.** Al publicar en el Instagram del club lo requerido en los eventos precamporee, u otros del camporee, utiliza los hashtags **#ComoSamuelfielamideber #iwillgo #Asoccentralpanameña**

**LL.Reclamos:** Los reclamos solo lo podrá hacer el director de Club a sus superiores de forma escrita y no los participantes como tal. Las faltas a estas normas incluirán la pérdida de 150 ptos. para el Club.

**MM. Personal no inscrito:** Terminantemente prohibido incorporar personal a participar, que no fue previamente inscrito en las actividades del Camporee.

**NN. Permiso de su iglesia local:** Contar con el permiso de la junta de Iglesia respectiva, firmada por el pastor de distrito. La falta del permiso anulará el puntaje de inscripción.

**OO. Cuenta de Instagram del Club:** Crear una cuenta del club en Instagram y seguir las redes sociales de su iglesia y la del campo local (@jacentralpanama). Esta puede ser una cuenta compartida con el Club de Aventureros y/o Conquistadores de su iglesia. Invitar a los padres, directiva, consejeros y amigos a seguir la cuenta del club.

## PREMIACIÓN GENERAL DEL CAMPOREE

Nuestro octágono 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 DE SEIS ESTRELLAS.

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

## PUNTAJE POR EVENTOS

	Evento	Puntaje Max	Participación
Eventos Pre Aventurí	Preinscripción	300	100
	Inscripción	300	100
	Programa de Iniciación de Club	400	200
	Día mundial de la juventud	400	200
	Impacto Esperanza por zona	400	200
	Campaña juvenil	400	200
	Recolección	400	200
	Mi Patrocinio JA	400	200
	Investidura 2021-2022	400	200
	<b>3,400</b>	<b>1,600</b>	
Eventos generales	Intercambio entre Clubes	300	300
	Inspección	300	25
	Reunión con los jueces	200	200
	Informe digital precamporee	300	100
	Boletín	300	100
	El invitado de honor	400	100
	<b>1,800</b>	<b>900</b>	
Eventos Espirituales	Predicación a dúo	500	125
	Conexión Bíblica	500	125
	Canto Dramatizado	500	125
	<b>1,500</b>	<b>450</b>	
Eventos Técnicos	Nudos	400	125
	Marcha	400	125
		<b>700</b>	<b>200</b>
Eventos Recreativos	La oruga	300	100
	La Gran Bandeja	300	100
		<b>600</b>	<b>200</b>
Eventos físicos	Rally de Obstáculos	<b>300</b>	<b>300</b>
	<b>TOTAL</b>	<b>6,760</b>	<b>3,600</b>

**EVENTOS  
PRECAMPOREE**

## **Mi patrocinio JA 2021 o 2022**

Entregar un patrocinio de 50 dolares a la Asociación Central, en nombre del club de conquistadores y aventureros, para apoyar la predicación del evangelio a través del sistema nacional de comunicaciones. Debe contar con el recibo y colocarlo en su informe. Si no lo hizo en diciembre 2021, debe entregarlo en 2022, y tomarse foto en uniforme afuera de la asociación con el recibo para colocar en el informe.

## **Iniciación 2022 (Enero – Marzo)**

Celebra esta ceremonia en tu club que simboliza el compromiso de trabajar con los chicos todo el año. Compromete a los padres y que haya un mensaje de llamado a ellos. Cada club debe realizar su iniciación en los primeros meses del 2022. Solicite la fecha con tiempo a su coordinador, y prepare su iglesia con el programa.

## **Impacto Esperanza por iglesia (20 de febrero)**

Cada iglesia (ambos clubes) debe organizar el impacto a la comunidad, con su directiva y presentarlo en la junta de la iglesia. Coordine con el pastor y director del ministerio personal para realizarlo a las personas que queremos alcanzar para Cristo.

## **Campaña Juvenil por Iglesia 12-19 de marzo**

Es el deber de cada club realizar una Campaña Evangelística dirigida por los uniformados, cumpliendo así nuestro blanco: “El mensaje del advenimiento a todo el mundo en mi generación”. La idea es verlos como ujieres, cantando y predicando. La campaña debe ser realizada en la semana del 12 al 19 de marzo. Si en su iglesia, la campaña la dirige otro departamento, el club debe apoyar fielmente en esa semana. Debe participar mas del 50% del club.

## **Día Mundial de la Juventud y Entrega del Libro del Año: 19 de marzo**

Debe organizarse un impacto a la comunidad también para el día mundial, y a la vez cada club debe unirse a la entrega del libro misionero del 2022.

## **Recolección 2021 fotos en uniforme**

Los clubes deben formar parte de la ayuda a los más necesitados en casos de desastre y otros. Recopile las fotos de la recolección 2021, y haga el informe. En el debe aparecer el recibo de recolección y fotos de los niños recolectando.

### **Misioneros voluntarios**

Dos miembros mayores de edad del club o la iglesia deben participar activamente del impacto comunitario de JOVEN VE MÁS ALLÁ, que será realizado en el distrito de Ciri de los Sotos, el domingo 27 de marzo. Colocar fotos de la participación.

### **Investidura del club**

La investidura es la ceremonia de culminación de las clases progresivas, fruto del trabajo en los clubes. Se le contará investiduras de 2021 y 2022 hasta el camporee.

# **EVENTOS GENERALES**

## EVENTOS GENERALES

### **Boletín digital (300 pts)**

**Participantes:** Todo el equipo de Acampantes

**Materiales:** Publicación en Instagram.

**Procedimiento:** Se colocará una publicación en IG, donde se pondrá las actividades que realizó el club. Pueden valerse de fotos o videos, en forma creativa. Puede incluir sus actividades de caminatas, campamentos, especialidades, clases progresivas, salidas, etc. Será a su Creatividad. Será evaluado

**Puntuación:** Se evaluará Creatividad, Actividades realizadas. Tiempo de entrega: 1 de abril. Posterior el club obtendrá los puntos de participación (100 pts).

### **Intercambio de clubes (300 pts.)**

**Participantes:** Todo el equipo de Acampantes

**Procedimiento:** Cada club se le asignará otro club para que reciban sábado y así crear camarería entre clubes, cada club puede llevar algún recordatorio para que se intercambien entre los niños. La recepción de sábado será el día 8 de abril.

### **Reunión de jueces (200 pts)**

Se realizará una reunión general de jueces previa al camporee donde debe asistir el juez representante que participará con el equipo de jueces. Al momento de la reunión, el juez debe ser Guía Mayor investido, y contar con las características especificadas en las generales. La reunión final será el día domingo 6 de marzo, 4 pm. Se realizará en la cancha del Colegio Adventista de La Chorrera. Deben también asistir los directores.

### **Informe digital Precamporee (300 pts)**

Este evento está especificado en las generales.

Fecha de entrega del informe: 1 de abril, al correo de jóvenes de la Asociación: [jacentralpanama@gmail.com](mailto:jacentralpanama@gmail.com). Posterior el club obtendrá los puntos de participación (100 pts)

### **El invitado de honor (400 pts)**

El club invitará niños o adolescentes en edad de aventureros o conquistadores, que no sean bautizados, y serán sus invitados de honor. Los invitados de honor pueden participar de los eventos. Se requerirá una carta firmada con los nombres y la firma del anciano o pastor,

confirmando que son invitados. Se premiará un máximo de 4 invitados de honor:

4 invitados: 400 pts

3 invitados: 300 pts

2 invitados: 200 pts

1 invitado 100 pts

### **Bautismo**

El trabajo principal de un club de conquistadores y aventureros es atraer niños que no conocen a Dios y formarlos para que puedan entregar su vida a Jesús a través del bautismo y se conviertan en niños y jóvenes fieles como Samuel.

Habrà un momento especial de bautismos donde los clubes pueden llevar sus candidatos para ser bautizados. Se debe enviar la lista **una semana antes** al correo [jacentralpanama@gmail.com](mailto:jacentralpanama@gmail.com) y notificarle al coordinador de zona.

***Se les entregará un pin especial en ocasión de su bautismo a los bautizados.***

# **EVENTOS ESPIRITUALES**

## PREDICACIÓN A DUO

### **PARTICIPANTES:**

1 aventurero (M1/F1-M2/F2) y 1 conquistador (M1/F1-M2/F2)

Tema a tratar: COMO SAMUEL, FIEL A MI DEBER (Implica: La historia de Samuel, los grandes temas de su vida, y otros afines)

### **TIEMPO:**

3:00 a 5:00 minutos

### **PROCEDIMIENTOS:**

Cada club debe preparar a un aventurero y un conquistador para participar en el evento de predicación. **SERÁ A TRAVÉS DE ZOOM.** La presentación no puede ser grabada. Se podrá utilizar recursos audiovisuales. Los participantes deben contar con su uniforme completo para el evento.

Evaluación:

- Uniforme completo
- Uso de la Biblia (3 citas mínimo)
- Dominio del tema
- Estructura del mensaje
- Tema correcto
- Tono de Voz
- Tiempo
- Buena pronunciación
- Llamado
- Uso de material visual o auditivo

### **PUNTUACIONES:**

I Lugar: 500 pts.

II Lugar: 400 pts.

III Lugar: 300 pts.

Participación: 100 pts.

## CONEXIÓN BÍBLICA

### **PARTICIPANTES:**

1 Conquistador (M1/F1-M2/F2), 1 Aventurero (Que sepa leer)

### **MATERIALES:**

Biblia Reina Valera 1995

### **PROCEDIMIENTO:**

El conquistador(a) debe Estudiar el libro de Apocalipsis 1-14, 20-22, libro de Conflicto de los Siglos capítulos: 29, el juicio investigador, 33, las asechanzas del enemigo, 35, Pueden hablarnos nuestros muertos, 41, La liberación del pueblo de Dios, 43, El fin del conflicto.

El aventurero(a) debe estudiar el libro de Apocalipsis 1-4, 12 y 20-22.

El examen se realizará a través de la **plataforma virtual Quizizz**. Aventureros y Conquistadores participarán de sus rondas respectivas. Primero un grupo, luego el otro.

Cada participante deberá contar con 2 dispositivos. Uno con el que realizará el examen, y el otro que esté de lado, mostrando al participante. Deben mantener la cámara y el micrófono encendido, y el sonido del dispositivo en donde se hace el examen, apagado.

### **PUNTUACIONES:**

I Lugar: 500 pts.

II Lugar: 400 pts.

III Lugar: 300 pts.

Participación: 125 pts.

## **CANTO DRAMATIZADO**

### **PARTICIPANTES:**

Todo el club de conquistadores y aventureros.

### **PROCEDIMIENTO:**

Tendrán de 3 a 5 minutos para que todo el club empiece el desarrollo del canto y dramatización, el tema (letra) del canto debe ser inédito con el tema del camporee, la música puede ser con instrumentos en vivo o pista pregrabada. Entregar la letra del canto al encargado del evento. Se realizará por la plataforma ZOOM. El club debe estar reunido para realizar el evento.

### **EVALUACIÓN:**

Se empezará a tomar el tiempo desde LA INDICACIÓN DEL JUEZ, (si necesitan arreglar algo para el desarrollo del mismo se podrá hacer antes de que empiece el tiempo) los conquistadores y aventureros empezaran a cantar y se evaluará: memorización, dicción, el mensaje del canto, sincronización en ademanes o movimientos, creatividad, modulación de voz, entonación, afinación, música adecuada a los principios adventistas.

### **PUNTUACIONES:**

I lugar: 500 pts.

II lugar: 400 pts.

III lugar: 300 pts.

Participación: 125 pts.

## SAMUEL EN EL SANTUARIO

### **PARTICIPANTES:**

2 padres, 2 aventureros (M1/F1-M2/F2), 2 conquistadores (1 (M1/F1- y 1 M2/F2)

### **MATERIALES:**

A la creatividad de los participantes: hojas de colores, goma, lápices de colores, marcadores, tijera, además de materiales reciclables.

### **PROCEDIMIENTO:**

A la orden del juez, los aventureros y padres empezarán a trabajar en una maqueta del santuario con los materiales que tengan. **No debe haber trabajo adelantado para el evento.** Los participantes tendrán 30 m para realizarla, y terminado el tiempo deben mostrarla al juez, que procederá a tomar una captura de pantalla.

La maqueta debe contener todos los elementos del santuario debidamente identificados, tanto los lugares como los mobiliarios.

Los 2 Conquistadores responderán a un examen breve en una plataforma digital sobre la Especialidad de Santuario y de la profecía de los 2300 tardes y mañanas (consultar el capítulo del conflicto de los siglos)

### **PUNTUACIONES:**

I Lugar: 500 pts.

II Lugar: 400 pts.

III Lugar: 300 pts.

Participación: 125 pts.

# **EVENTOS TÉCNICOS**

## MARCHAS

### **PARTICIPANTES:**

Una unidad de 4 Aventureros y 4 Conquistadores como mínimo y máximo 16 participantes por club.

### **TIEMPO: 3:00 – 5:00 MINUTOS**

### **PROCEDIMIENTOS:**

El escuadrón de marcha se colocará en la zona de inicio y al sonar el pito del encargado del evento, deberá presentar una rutina de marcha en la cual demostrará sus habilidades en cadencia y coordinación de movimientos, al igual que movimientos que le den vistosidad a la rutina.

### **EVALUACIÓN:**

1. Uniforme Completo
2. Formación
3. Voz de mando
4. Ejecución de órdenes
5. Precisión de pasos y giros
6. Alineación
7. Fantasía
8. Mensaje Espiritual
9. Tiempo

### **FORMATO DE RUTINA DE MARCHA**

1. Solicitar permiso para iniciar la rutina de marchas
2. Entrada del escuadrón de marcha y saludo a los jueces
3. Ejercicios de orden cerrado
4. Movimientos o ejercicios de fantasía
5. Mensaje espiritual
6. Cierre de la rutina

**PUNTUACIONES:**

I lugar: 400 pts.

II lugar: 300 pts.

III lugar: 200 pts

Participación: 100 pts.

## NUDOS

### PARTICIPANTES:

Cinco conquistadores (M1/F1-M2/F2) y cinco aventureros (M1/F1-M2/F2)

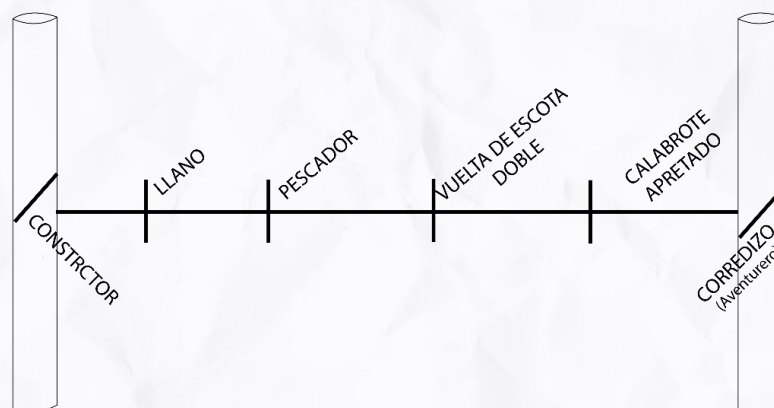
- Materiales dos mástiles de 1 metro de alto grosor a conveniencia de cada club y 10 cuerdas de 1.50 m de largo grosor a conveniencia de cada club a realizar.
- Una cajeta

### Nudos Aventureros:

- Corredizo (Mástil)
- Ocho (aire)
- Doble lazo en una zapatilla
- Ballestrinque (mástil)
- Cote o media malla (aire)

### Nudos Conquistadores

- Llano
- calabrote apretado
- pescador
- vuelta de escota doble
- Constrictor



### PROCEDIMIENTO:

Cada club enterrará sus mástiles uno en frente del otro a una distancia de 7.50 Metros uno del otro los nudos a realizar serán sorteadas entre los 10 participantes y estos irán por turno en orden del uno al diez prácticamente solamente los números 1 y 10, ya irán predefinidos con el nudo a realizar, se ubicarán sentados en el suelo de espalda en orden del 1 al 10 cada participante tendrá su cuerda sin ningún tipo de nudo o amarre totalmente suelta sobre su cuello,

El juez dará la orden de iniciar el evento y empezará a tomar el tiempo cronometrado, el participante 1 (aventurero) se levanta y correrá hacia el obstáculo (arriba y abajo) después de salir del obstáculo correrá hacia el mástil 2 en donde realizará el nudo corredizo, una vez que el participante 1 realice su nudo este correrá hacia el punto de partida (por fuera del obstáculo) y tocará el hombro del participante dos (conquistador), este correrá y pasará por el obstáculo y correrá al mástil uno y al llegar tomará un papelito en donde le dirá que nudo realizará este tendrá que realizar su nudo y anexar su cuerda a la punta de la cuerda sobrante del nudo 1 y así sucesivamente hasta realizar todos los nudos. El

último participante realizará el nudo Constrictor en el mástil uno con la punta sobrante de la cuerda del nudo número uno dejando templados todos los nudos realizados (el participante que tenga sostenido el mástil #2 tendrá que ir moviéndose cuando cada conquistador una los nudos y así se pueda lograr tensar los nudos cuando el ultimo conquistador termine) este correrá hacia el punto de partida y todo los participantes gritaran el nombre del club y en ese momento el juez detendrá su cronómetro de tiempo.

Nota: el primer aventurero hará el corredizo para que los conquistadores puedan unir los otros nudos escritos arriba, todos los nudos que son de aventureros se realizara en el aire o según la descripción de los nudos, el ballestrinque se realizara en el mástil 1.

### **Construcción del Obstáculo:**

el obstáculo se construirá con los materiales que el club disponga, necesitaran 12 pedazos de bordones u otro material, en cada bordón debe amarrarse una cuerda o hilo para que el niño salte y en otro bordón la cuerda o hilo debe amarrarse un poco más arriba para que puedan pasar por debajo (3 cuerdas o hilos amarrados por debajo y 3 por arriba intercaladas (arriba abajo, arriba abajo, arriba abajo) este tendrá 3 pies de distancia por cada bordón.

La distancia de recorrido será de 25 metros dentro de esa distancia debe estar construido el obstáculo (los participantes deben estar sentados fuera de los 25 metros)

### **PENALIZACIONES:**

Si algún participante se le olvida algún nudo automáticamente el juez vigilante retirará el papelito con el nombre del nudo fallido esto equivale a puntos menos en el evento.

### **EVALUACIÓN:**

Nudo correctamente realizado y estética.

### **PUNTUACIONES:**

II lugar: 400 pts.

II lugar: 300 pts.

III lugar: 200 pts

Participación: 100 pts

# **EVENTOS RECREATIVOS**

## GRAN BANDEJA

### PARTICIPANTES:

3 aventureros (M1/F1-M2/F2) y 4 conquistadores (M1/F1-M2/F2)

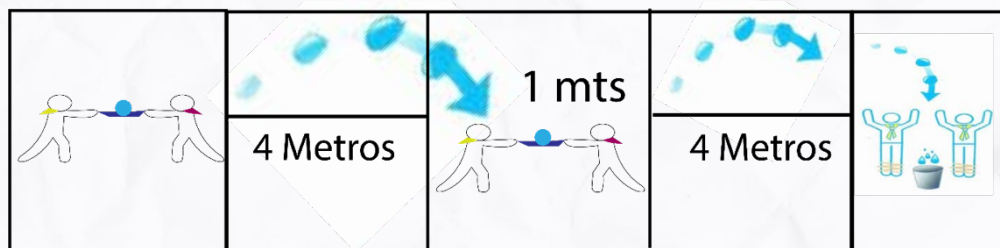
### MATERIALES:

2 mantas de 1 metro cuadrado, suficientes globos llenos con agua, una lata vacía de pintura, dos cuerdas para amarrar los pies de los receptores de globos.

### PROCEDIMIENTO:

Un Aventurero deberá abastecer a los dos primeros participantes (2 aventureros) del club con globos llenos de agua, los participantes (2 conquistadores) tendrán una manta, la cual tomarán de sus extremos y utilizarán para lanzar un globo a la vez, a otros dos participantes (2 conquistadores) de la unidad que también contarán con otra manta, estos lo recibirán y lanzarán a dos Conquistadores que se encontrarán atados de los pies, una vez recibido los globos deberán reventarlos y depositar el agua en un balde dispuesto para esto. Una vez superado el límite requerido el tiempo será detenido. Cada balde debe traer marcado un total de 2 litros de agua, que será la medida estándar del evento.

Los participantes tendrán una distancia del uno del otro 5 metro, se usará 4 metros de distancia para hacer el lanzamiento y 1 metro de distancia para que los participantes puedan hacer sus movimientos para atrapar los globos.



### PUNTUACIONES:

I lugar: 300 puntos

II lugar: 200 puntos

III lugar: 100 puntos

Participación: 50 puntos



## ORUGA HUMANA

### **PARTICIPANTES:**

4 aventureros (M1/F1-M2/F2) y 4 Conquistadores (M1/F1-M2/F2)

### **MATERIALES:**

Un arco de tela de saco quintaleros de azúcar o cualquier otro material resistente de 12,00 m de diámetro x 75 cm de ancho.

### **PROCEDIMIENTO:**

Al silbatazo el equipo procederá a introducirse en el arco hecho de sacos u otro material resistente y levantando con sus manos la parte superior y caminando a manera de una banda sin fin iniciaran a recorrer una distancia aproximadamente de 30 m sin salirse de la oruga, ganará el equipo que crucen por completo la línea de meta.

### **PENALIZACIONES:**

Será indispensable que cada club lleve un aro, no estará permitido prestarse entre clubes este implemento, las medidas serán verificadas antes de iniciar cada circuito eliminatorio y si no estuvieran las medidas reglamentarias serán eliminados inmediatamente, Si al momento de la carrera algún participante pone el pie fuera de la oruga, serán sancionados agregando 5 segundos el tiempo de finalización. Además, si al momento de la carrera alguien se cae y pone sus manos fuera de la oruga se aplicará la misma sanción. Si el aro se destruye o se descome al momento del evento serán eliminados.

### **PUNTUACIONES:**

I lugar: 300 pts.

II lugar: 200 pts.

III lugar: 100 pts.

Participación: 50 pts.



# **EVENTOS FÍSICOS**

## RALLY DE OBSTÁCULOS

### **PARTICIPANTES:**

2 aventureros (1M y 1F), 2 Conquistadores (Mixto F1 – M2) Materiales:  
4 sacos, ropa deportiva, zapatillas.

Procedimiento:

**MATERIALES:** 4 sacos, 4 cuerdas de saltar, ropa deportiva, zapatillas

Se realizará un recorrido de 4 obstáculos: El primero será carrera de sacos. Los 4 participantes deberán saltar hasta el obstáculo #2. En ese punto deberán hacer 5 vueltas con los hula-hula; después deberán correr hasta el obstáculo #3. A partir de ahí, deberán saltar las cuerdas para llegar al obstáculo #4 ahí los participantes se formarán en parejas como forma de carretilla.

El tiempo se detendrá cuando la segunda pareja del club cruce la meta. El evento es grupal y deben ir juntos en todo momento; NO podrán continuar a la siguiente estación si todo el grupo no ha terminado la anterior.

Distancia de recorrido de los obstáculos: carrera de sacos (10 mts.), hula-hula 5 vueltas y correrán 15 mts. Para llegar al siguiente obstáculo. Saltar las cuerdas (10 saltos aventureros y 20 saltos los conquistadores). Luego carretilla (recorrido 5 mts)

### **PUNTUACIONES**

I lugar: 300 pts.

II lugar: 200 pts.

III lugar: 100 pts.

Participación: 50 pts.

# **ANEXOS**

**REVISIÓN:** Los clubes serán evaluados según los siguientes ítems en el cuadro. Se bajará un punto por cada fallo en cumplir los elementos del ítem. De penalizar en algún ítem, el juez debe explicar el desmérito. La plantilla debe ser firmada por el juez y el director.

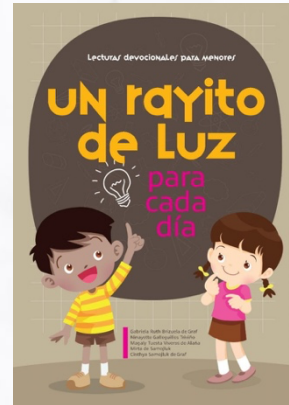
**Puntaje:** Se evaluarán los ítems de 0-10

**Días de revisión:**

- Viernes de mañana (presencial)
- Sábado de mañana (virtual)
- Domingo de mañana (Presencial)

**Matutina 2022 a evaluar:**

- Aventureros: Un rayito de Luz
- Conquistadores:



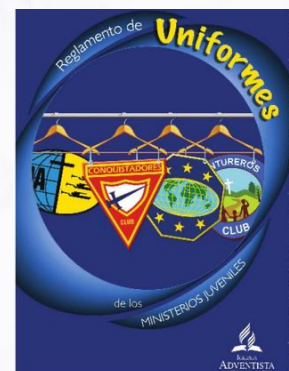
ELEMENTO A EVALUAR	MAX	PTS
Puntualidad (Club a tiempo)	10	
Uniforme	10	
Matutina (por edad)	25	
Aseo personal	10	
Biblia	25	
Area de campamento	10	
Orden y disciplina	10	
Banderines de unidad	10	
Saludo del director	10	
Botiquín	10	
Total	130	



**UNIFORMES:**

Las disposiciones de uniforme de nuestro Camporee serán basadas en el manual de uniformes de la División Interamericana (2017)

Lo puede descargar aquí:



[https://drive.google.com/file/d/1P9Fkxv8IIULF1s3\\_oG0T7Alem4jjoNDX/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1P9Fkxv8IIULF1s3_oG0T7Alem4jjoNDX/view?usp=sharing)

# Asociación Central Panameña

## INFORMACIÓN DE SALUD

Nombre: \_\_\_\_\_

Cédula: \_\_\_\_\_

Dirección: \_\_\_\_\_

Fecha de Nacimiento día \_\_\_\_\_ mes: \_\_\_\_\_ año \_\_\_\_\_

Contactos en caso de emergencia

Nombre de la madre \_\_\_\_\_

Teléfonos \_\_\_\_\_

Correo electrónico \_\_\_\_\_

Nombre del padre \_\_\_\_\_

Teléfonos \_\_\_\_\_

Correo electrónico \_\_\_\_\_

Otros contactos \_\_\_\_\_

Teléfonos \_\_\_\_\_

Correo electrónico \_\_\_\_\_

Informaciones sobre salud:

- Deficiencia física que exija tratamiento especial  
si no

- Detallar deficiencia: \_\_\_\_\_

- ¿Está realizando algún tratamiento especial?  
\_\_\_\_\_

- Toma algún medicamento especial y con cuál frecuencia

¿Sufre de alguna alergia?

¿En caso de alergia, que medicamento está tomando?  
\_\_\_\_\_

¿Tiene algún déficit? (TDAH, TH, NEE).  
\_\_\_\_\_

Participación en redes Sociales

### Autorización

1. En caso de emergencia, autorizo al líder del club tomar las precauciones de tratamiento de salud que fueren necesarios, implicando la internación hospitalaria, anestesia o cirugía.

2. Asumo responsabilidad personal por las actitudes de \_\_\_\_\_  
Adventista del Séptimo Día \_\_\_\_\_, eximiendo al club, sus líderes, y la Iglesia  
información registrada en este formulario.

Lugar \_\_\_\_\_ Fecha \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Nombre \_\_\_\_\_

Firma \_\_\_\_\_

# Papeleta para los eventos

## BOLETA PARA EL EVENTO

Nombre del Club: \_\_\_\_\_

EVENTO: \_\_\_\_\_

Nombre de los participantes:

---

---

---

---

---

---

---

## BOLETA PARA EL EVENTO

Nombre del Club: \_\_\_\_\_

EVENTO: \_\_\_\_\_

Nombre de los participantes:

---

---

---

---

---

---

---