



## AeroComporee de Conquistadores

"Preparados para su venida"

### ASOCIACIÓN DEL NORESTE

08 al 10 de marzo 2019, campamento La Morita

#### Panfleto de eventos.

**1. INSCRIPCIONES A TIEMPO.** Cada club tendrá la oportunidad de lograr **300 puntos** si puede inscribir por lo menos al **90 % de los asistentes** al Camporee hasta el **15 de febrero del 2019, 200 puntos hasta el 22 de febrero del 2019**. Después del **23 de febrero no habrá** ningún punto por concepto de inscripción. Si algún club logra inscribir al 100 % de asistentes recibirá un bono **extra de 50 puntos**. Para quedar **COMPLETAMENTE INSCRITOS** deberán depositar el dinero a la cuenta de la Asociación del Noreste:

Nombre: **Iglesia Adventista del Séptimo Día Sección del Noreste, A.R.**

Cuenta: **65 – 50686632 - 1**

Clabe: **014580655068663214**

Banco: **Santander**

Enviar copia de la ficha de deposito y formato de inscripción al correo electrónico de la hna Mayra Cisneros, secretaria del Departamento de Jóvenes: [mayralariz@hotmail.com](mailto:mayralariz@hotmail.com)

**2. CONEXIÓN BÍBLICA 2019.** Para el presente evento se deberá de estudiar el libro de **Esther y de Nehemías + Profetas y Reyes, capítulos 49,52 y 53**. Y las clases de **Viajero y Guía estudiaran Esdras, Esther y Nehemías, adicionalmente los capítulos 45 al 53 del libro Profetas y Reyes**. Cada club podrá enviar hasta **9 participantes** (*los clubes que no tengan esa cantidad de participantes entonces enviará los que tenga y tendrán que participar mas veces*), **5** de ellos serán seleccionados por el comité organizador y **4** por el club. Para desarrollar el evento cada club tendrá la oportunidad de ganar puntos por un examen escrito que contestará uno de los 9 participantes – **específicamente este participante deberá de pertenecer a la clase de viajero o guía**. Mientras tanto los otros **8** participantes podrán pertenecer a cualquier clase y deberán de contestar la pregunta que han seleccionado.

La dinámica de la participación sera de la siguiente manera: los 8 participantes se formarán y tendrá cada uno fichas que marcaran su orden de participación. Al silbatazo cada participante saldrá y correrá hasta la mesa donde se encuentran los jueces y allí ellos eligieran una tarjeta donde se encuentra la pregunta y deberán de contestarla **POR ESCRITO** y regresar al lugar de salida y entonces el segundo participante saldrá al regresar el primero y así sucesivamente. Cada participante entregará su ficha al momento de la participación. Al mismo tiempo el noveno participante estará en una mesa aparte contestando el examen y no deberá de correr ni formarse con los otros 8 concursantes. De esta manera cada club podrá ganar puntos por ambas participaciones. **El orden de los concursantes será decisión del club, los jueces solo elegirán a 5 de los participantes.**

**Propósito:** Que los niños fortalezcan sus conocimientos bíblicos y del espíritu de profecía.

**Materiales:** Plumas o lapices, fichas para participar y las tarjetas de las preguntas para cada uno de los participantes que serán provistos por el comité organizador.

**Puntos totales: 630 puntos máximos.**

- Participación 50 puntos

- Examen escrito contestado correctamente 100 punto

- Cada tarjeta que contesten correctamente los participantes tendrá un valor de 20 puntos – será un máximo de 24 tarjetas.

**NOTA:** En el caso de los participantes de las clases de viajero o guía tendrá validez para participar en la eliminatoria del Boom Bíblico a nivel distrito. El comité organizador proporcionará el nombre del

participante al Pastor y Director JA del distrito al que pertenece el club, para que sea incluido en la eliminatoria final

**3. SANTUARIO ECOLÓGICO.** El evento consiste en construir una maqueta del santuario terrenal a una escala que le permita estar en una base no mayor a **1.20 metros cuadrados**. *Todos los materiales que se empleen en su elaboración deberán ser artículos reciclados.* La maqueta se podrá traer ya hecha o armarse durante el transcurso del campamento. En este evento sera indispensable la imaginación al momento de construir los elementos que componían el santuario, sin embargo todo lo que se incluya deberá de apegarse al modelo bíblico. Al momento de comenzar con la exhibición de la maqueta tres conquistadores **darán una explicación de las partes que componían el santuario así como de la ceremonia del día de la expiación que se celebraba en el mismo** (no con profundidad teológica, si no mas bien practica para entender el motivo de la ceremonia). Un conquistador sera seleccionado por los jueces y los otros dos serán asignados por el club. La explicación no deberá de ser mayor a 4 **minutos** por cada club, pero los 3 conquistadores deberán de participar.

**Propósito.** Que los niños a pesar de su corta edad conozcan y aprendan el funcionamiento básico del santuario terrenal, para que sea mejor su comprensión del sistema que Dios instituyó para el perdón de los pecados.

**Materiales.** Todos los que el club desee traer para la elaboración de la maqueta.

**Puntos totales: 500 puntos máximos.**

- Participación: 100 puntos.
- Diseño y originalidad: 200 puntos.
- Explicación aceptable y dentro del tiempo: 200 puntos.

**4. “VENGO EN BREVE” – la película.** Cada club deberá de elaborar un cortometraje (una pequeña película) basada en el mensaje de la Segunda Venida de Cristo. El trabajo deberá de subirse a **FACEBOOK**, en la cuenta oficial del Club o de la Iglesia a la que pertenece el club, y no deberá ser menor a 3 minutos y no mayor a 5 minutos. La idea es que los miembros del club adapten un pequeño guión basado en la Biblia y los libros del Espíritu de Profecía. Los integrantes del club serán los actores, no es necesario algún vestuario específico.

**Propósito:** Lograr que los miembros del club se involucren más con el mensaje del regreso de Cristo y que lo hagan de una manera atractiva y novedosa para ellos, con los medios que hoy se manejan. Al mismo tiempo será un mensaje para nuestros contactos y amigos de nuestras redes sociales.

**Materiales:** Todo lo necesario para lograr el cortometraje, cada club decidirá el formato en que lo filmará (cámara fotográfica con vídeo, celular, cámara de vídeo, etc).

**Puntos totales: 400 máximos.**

- Participación y película publicada a mas tardar el **lunes 25 de febrero del 2019**: 100 puntos
- Guión apropiado, originalidad y mensaje comprensible: 100 puntos

El día del inicio del Camporee cada director podrá demostrar la cantidad de likes que logró la publicación y se recibirán los siguientes puntos:

- 300 likes logrados o más = 200 puntos
- 250 likes logrados = 150 puntos
- 200 likes logrados o menos = 100 puntos

**NOTA: Los tres vídeos que logren la mayor cantidad de likes serán proyectados en el programa del Camporee.**

**5. CAMINATA EN LA NATURALEZA** Todo el club podrá participar en esta caminata donde se les pedirá que recolecten por lo menos 10 cosas diferentes creadas por Dios y 3 creadas por el hombre, y con ellas deberán preparar una historia para contar durante el programa del sábado por la tarde.

La historia deberá contener una lección espiritual y deberá ser contada por un conquistador seleccionado por el club. Dicha historia no deberá de pasar los tres minutos de participación.

**Propósito:** Invitar a los conquistadores a conocer lo que Dios ha creado y como podemos unir las cosas creadas por Dios con las cosas que el hombre ha hecho.

**Materiales:** Pluma o lápiz más unan libreta para escribir la historia, una caja de cartón o plástico para poner las cosas recolectadas. Lo anterior serpa provisto por el club.

**Puntaje: 330 puntos máximos.**

- Participación: 100 puntos.
- Artículos recolectados: 10 puntos por cada uno.
- Elaboración y presentación de la historia: 100 puntos.

**6. MARCHAS 2019.** Para participar en este evento cada club deberá de preparar un ejercicio de marcha no mayor a los 6 minutos, pero no menor a los 4 minutos. Puede ser desde una escolta de 6 integrantes hasta un escuadrón con la participación de todos los conquistadores. Pueden incluir cualquier tipo de rutina pero deberán de incluir por lo menos **media vuelta, 3 tipos de descanso diferentes, flanco izquierdo y derecho, saludos a los jueces y grito del club al romper la formación.** También deberán de incluir por lo menos 2 rutinas de fantasía en donde podrán incluir los pasos necesarios para desarrollarlas. Para este evento se requiere el uso del uniforme de gala obligatoriamente.

**Propósito:** Promover la disciplina y el trabajo en equipo por medio de los ejercicios del marcha.

**Materiales:** Lo que el club necesite para su participación en el evento.

**Puntaje: 400 puntos + los puntos adicionales por integrantes extras.**

- 100 puntos por participar.
- 100 puntos dentro del tiempo.
- 100 puntos por incluir los pasos anteriormente mencionados.
- 100 puntos por las 2 rutinas de fantasía realizadas correctamente
- 10 puntos adicionales por cada integrante del club que participe en la marcha después de la inclusión de 10 integrantes.

**7. INTERCAMBIO DE PINES.** Con el propósito de promover esta importante actividad de convivencia y fraternidad, el sábado por la noche cada club deberá de llevar un pin por integrante para poder intercambiarlo con otros integrantes de otros clubes. En ese momento cada director recibirá los pines del evento que corresponden al número de acampantes inscritos. El club que participe de esta actividad y que lleve sus pines para intercambiar recibirá un bono de **100 puntos.** Para recibir los puntos el Director del club deberá de mostrar un ejemplar de sus pines a los jueces.

**8. GLOBOS AEROSTÁTICOS.** Cada club deberá de construir un globo aerostático, de la forma y los materiales que sean los mas convenientes para el club, pero deberá elevarse el globo del suelo por lo menos 2 metros de altura. Para la realización del evento deberán de participar 5 conquistadores elegidos por el club y alguno de los consejeros o directivos. Tendrán un tiempo **máximo de 20 minutos** para poder construirlo y hacerlo volar. El globo también deberá de llevar algo que identifique al club que lo construyó y no podrá dejarse ir volando (por disposición oficial no se deberán de volar globos de esta naturaleza, para prevenir incendios o accidentes).

**Propósito:** Que los conquistadores adquieran habilidades y logren trabajar en equipo.

**Materiales:** Los que el club desee emplear para la construcción y el vuelo del globo, todo provisto por el club participante.

**Puntaje: 350 puntos máximo.**

- Participación 100 puntos
- Elaboración del globo 100 puntos
- Elevarse por lo menos 2 metros 100 puntos
- Terminar dentro del tiempo 50 puntos.

**9. RALLY “VÁMONOS DE VOLADA”.** Para participar en este evento se requiere de la participación de la mayor parte de los integrantes del club, incluyendo cocineras y personal de apoyo. El rally tiene varios eventos que son los siguientes:

**A. Pirámides.** Consiste en que cada club podrá formar una pirámide humana que tenga por lo menos 3 niveles o pisos y que pueda moverse por lo menos 1 metro hacia adelante, atrás o a los lados. Al silbatazo del juez todos los participantes se comenzarán a formar para realizar la pirámide y terminará cuando el club grite su nombre y lema del club, esto solo podrá ser realizado cuando la pirámide este totalmente terminada, que haya avanzado la distancia mencionada anteriormente y que no haya riesgo de que la pirámide se venga para abajo.

**Participantes:** Los que el club necesite para realizar la actividad, pero deberá de incluir por lo menos al **80 %** de los **conquistadores** que compongan el club.

**Materiales:** Los que el club desee emplear para el adorno de la pirámide.

**B. Carrera de Zancos.** Al terminar la pirámide dará inicio la carrera de zancos. Esta carrera es de relevos y cada conquistador deberá recorrer una distancia de 10 metros sin caer, si cae deberá de comenzar nuevamente hasta que llegue con su relevo sin caer. Para participar se requiere la participación de 4 conquistadores, dos seleccionados por el juez y dos por el club, cada club podrá acomodarlos como mejor le parezca solo que deberá de considerar que serán dos hombre y dos mujeres.

**Materiales:** Un par de zancos de madera que midan 30 cm o mas del suelo hasta donde el niño pisará, será provistos por el club.

**C. Lanzamiento del huevo.** Al terminar la carrera de los zancos, el ultimo de los participantes correrá hasta donde se encuentre ubicado el siguiente juez y al llegar allí se le entregará un huevo para que comience el lanzamiento del huevo a otro de los conquistadores de su club que estará ubicado a una distancia inicial de 10 metros, harán tres lanzamientos cada uno y avanzarán un metro en cada oportunidad. Los participantes podrán pertenecer a cualquiera de las clases de los conquistadores.

**Materiales:** Dos blanquillos para ser usados en el lanzamiento, cada club tendrá acceso a dos blanquillos para sus participaciones. Cada club los proveerá.

**D. La Chancla voladora.** Al terminar la participación en el lanzamiento del huevo todo el club deberá de correr hasta el lugar que el juez les indique para la siguiente participación. Al llegar allí deberán de repetir el voto y la ley del conquistador, inmediatamente después el **director(a)** desatará la agujeta de uno de sus zapatos y lo lanzará con el pie lo mas lejos posible. Donde caiga el zapato iniciará la ultima participación del club.

**Materiales:** Solo recomendamos que el director (a) utilice zapatos tenis.

**E. Cocinando de volada y al aire libre.** Donde caiga el zapato correrá todo el club, incluyendo a las cocineras y personal de apoyo. Al llegar al lugar donde se encuentra el zapato los TODOS repetirán el versículo de memoria de la matutina de menores 2019. Una vez que lo hayan dicho el juez les indicará a donde se habrán de dirigir para iniciar la ultima participación. El personal de apoyo iniciaran una fogata, mientras las cocineras comenzaran a preparar un guiso para cocinarlo en la fogata hecha por el personal de apoyo. El evento termina cuando las cocineras den a probar lo cocinado al juez y esté dictamine que esta bien cocido, en ese momento todo el club gritará su porra o nombre y lema.

**Materiales:** Todo lo necesario para hacer la fogata y los utensilios para elaborar la comida, así como los ingredientes necesarios. El club deberá de proveer todo lo necesario.

**Propósito:** Fomentar la unidad y el trabajo en equipo entre TODOS los integrantes del club.

**Puntos totales: 800 puntos máximos.**

- Participación 100 puntos
- Terminar participación dentro de 40 minutos = 200 puntos, mas de 40 minutos = 100 puntos.
- Pirámide móvil por lo menos 1 metro 100 puntos.
- Carrera de zancos sin caerse ningún de los participantes 100 puntos, una caída o mas 50 puntos.
- Usar un blanquillo en el lanzamiento 100 puntos, dos blanquillos 50 puntos.
- Zapato lanzado mas de 15 metros 100 puntos, menos de 15 metros 50 puntos.

- Bono extra de 100 puntos si uno de los blanquillos lanzados es usado para preparar el alimento que cocinaron el personal de apoyo y cocineras.

**10. Inspección.** Las inspecciones se realizarán el sábado y el domingo por la mañana. Para la inspección del sábado por la mañana se requiere el uniforme de gala, para la inspección del domingo se podrá portar el uniforme deportivo que identifique al club, en ambos casos el criterio básico de la inspección es la UNIFORMIDAD. A continuación se comparte los criterios y áreas para evaluar:

Áreas a evaluar	Puntos totales	Puntos a considerar
Portada, banderas y banderines de cada unidad	100 puntos	Cada club deberá tener una portada que identifique al club y sus banderas colocadas en la entrada.
Carpas	50 puntos	Que las carpas se encuentren bien instaladas y alineadas, en orden y limpias. Las maletas y los zapatos ordenados.
Limpieza personal	50 puntos	Se revisará las manos, cara y limpieza en general de cada integrante del club.
Uniforme completo <b>NOTA: El domingo se revisará el uniforme de campo o B</b>	100 puntos	Para este punto se evaluará la UNIFORMIDAD, y se tomará en cuenta que los uniformes estén de acuerdo al reglamento de la DIA.
Cocina <b>NOTA: Debemos recordar que la alimentación que se proporcione durante el evento deberá de corresponder a la filosofía adventistas de la alimentación saludable, es decir lacto-ovo-vegetariana</b>	50 puntos <b>*200 puntos si el club lleva sus platos y vasos no desechables</b> *50 puntos por cada mueble rustico que se construya para la cocina (máximo 2 por cocina)	Cada cocina deberá contar con sus estufas, área de acomodo de alimentos, área de lavado de trastes, comedor, lugar para depositar su basura separada en orgánica e inorgánica. También deberán de colocar el menú en un lugar visible.
Limpieza en general	50 puntos	Se revisará todo el área de acampar y por cada basura se descontará un punto.
Tendedero para toallas y ropa mojada	20 puntos	Cada club deberá tener un lugar apropiado para secar la ropa mojada, utilizando los materiales que crea conveniente.
Lugar para herramientas y varios	20 puntos	Cada club deberá tener un lugar apropiado para colocar sus herramientas y artículos varios.

**Propósito:** Que todos los integrantes del club colaboren para levantar el campamento y mantenerlo en orden y limpio durante el transcurso del evento.

**Materiales:** Todo lo que el club requiera para poder levantar el campamento y obtener los puntos posibles.

**Puntos totales: 690 puntos máximos**

## NOTAS ADICIONALES:

-- Cada club deberá traer un hacha, corta o larga, y que este adornada con motivos de campamento o que representen el nombre o el lema del club participante. Cada club tendrá la oportunidad de presentar el hacha al momento de la inauguración, clavarla en un tronco y permanecerá durante todo el evento, hasta el momento de la clausura, donde se podrá retirar. Los clubes podrán obtener puntos extras de la siguiente manera:

**Hacha decorada y personalizada 150 puntos**

**Hacha simple, sin decorar 75 puntos**



– Los clubes asistentes deberán de traer sus respectivas banderas de cada clubes y la colocaran en los lugares asignados al momento de la inauguración. Durante el transcurso del programa la bandera deberá de ser llevada a los eventos y colocada junto a las banderas nacional y de conquistadores al momento de la inspección. Comparto las instrucciones que se enviaron en los lineamientos de los clubes 2018-19:

**BANDERA DEL CLUB.** Se deberá elaborar una bandera la cual se usará en todas las actividades relacionadas con los clubes JA.

- La bandera deberá tener el logotipo oficial del club. Este podrá ser bordado o en serigrafía de acuerdo con las finanzas del club (iglesia).
- El color de la bandera podrá ser con los colores oficiales del club o podrá ser de color blanco, para que sobresalga el logotipo.
- Las medidas de la bandera deben ser de 90 cm de alto por 135 cm de ancho.
- La bandera se portará en una asta que no debe sobrepasar los 2.2 metros de alto.

Cualquier duda, aclaración o sugerencia, por favor contactarse con los coordinadores de área o con su servidor al e-mail: [ptrzambrano@hotmail.com](mailto:ptrzambrano@hotmail.com) o al número celular **8999597495**.

