PANFLETO

CAMPOREE
GUIAS MAYORES
Y CONQUISTADORES

CAMPAMENTO GETSEMANI

4 – 7 Abril 2018

ASOCIACION NORTE DE TAMAULIPAS

“AL 100% CON JESÚS”

PASTORES Y DIRECTIVAS DE CONQUISTADORES Y GUÍAS MAYORES PRESENTE

Los tiempos que vivimos exigen que cada uno de nosotros decidamos con claridad y firmeza de qué lado estamos en la batalla que libra el bien contra el mal. Según palabras proféticas del apóstol Juan, o estamos con el bien, o con el mal, pero no podemos permanecer indecisos porque es de mayor problema.

Por supuesto que el llamado de Dios es para que estemos de su lado sin ninguna duda. Al 100% con Jesús es un evento cuyo objetivo es animar a nuestra niñez y juventud a decidirse de una vez por todas a vivir por Cristo y del lado del bien.

Mi oración y anhelo es que este Camporee sea una ayuda efectiva en su trabajo en pro de la evangelización juvenil.

El enfoque del evento es evangelístico y por supuesto ¡Tendremos bautismos como parte central de nuestra actividad!.

¡Con la ayuda de Dios nos vemos en el Getsemani!

¡Nos vemos en el Camporee!

Ptr. Luis J. Orozco S.
Director de Ministerios Juveniles
Asociación Norte de Tamaulipas

A. INFORMACIÓN BÁSICA

1. GENERALES

Lugar: Campamento "Getsemaní", Ejido Ampliación Ojo de Agua, domicilio conocido, Gómez Farías Tamaulipas, Tamps.

Fecha: Del miércoles 04 al sábado 07 de abril de 2018. (La llegada a partir de las 12 del día, inauguramos a las 6:00 pm y clausuramos el sábado por la noche.

Tema: "AL 100 CON JESUS"

B. FILOSOFÍA DEL CAMPOREE

1. Las decisiones por Jesús son más importantes que un reconocimiento.
2. La parte espiritual es lo más importante de todas las actividades.
3. Las actividades deben marcar la vida de los asistentes.

C. OBJETIVOS DEL CAMPOREE

1. Desafiar a cada Conquistador y Guía Mayor a tomar una decisión firme y permanente de seguir a Cristo el resto de su vida.
2. Concientizar a cada Conquistador y Guía Mayor acerca del tiempo solemne en el que vivimos.
3. Inspirar la vida de los adolescentes, jóvenes y líderes el servicio a Dios a través de la alabanza y los mensajes.
4. Inculcar en los Conquistadores y Guías Mayores la admiración por la creación de Dios y reconocer a Dios en todas las áreas de su vida.
5. Colocar en sus mentes el sueño de una vida futura comprometida con Dios, con la iglesia y con su entorno.
6. Fomentar el sano compañerismo de los Conquistadores y sus líderes.
7. Fortalecer en el adolescente y el joven la alegría de ser un Conquistador.
8. Hacer de este encuentro una oportunidad para ampliar el conocimiento, las experiencias y el intercambio de informaciones entre los clubes de otras ciudades.
9. Proporcionar a los clubes la oportunidad de adquirir experiencia.
10. Fortalecer las actividades físicas, mentales y espirituales a través de los eventos y actividades del Camporee.

D. INSCRIPCIONES

Costo:

$ 310.00 – Conquistadores / Guia Mayores/Consejeros / Directivos

$120.00- Menores y Jóvenes Visitantes. (Ver inciso "L- BAUTISMOS Y EVANGELISMO" y Apartado "**En cuanto a los menores y jóvenes visitantes.")**

$100.00 – Cocinera(o) (Una por cada 8 acampantes)

En cuanto al personal de apoyo. Se espera que para éste Camporee, los Conquistadores y Guías Mayores puedan colaborar en levantar y bajar el

campamento, así como con las tareas de apoyo que se requieren para el buen funcionamiento del mismo.
Se permitirá tener un Guía Mayor de guardia durante los eventos, para ayudar en las tareas propias del campamento y la cocina.
Se espera también que se elabore una asignación para cada comida, de tal manera que todos los Conquistadores y Guías Mayores puedan ayudar en la preparación de los alimentos por lo menos una vez en el campamento.
Si por razones extraordinarias, se opta por tener un miembro fuera del club como personal de apoyo, sólo se podrá tener **una** persona, misma que asistirá pagando inscripción completa.

En cuanto a los menores y jóvenes visitantes. Deseamos que cada club pueda invitar mínimo dos y máximo cinco visitantes al evento. Entendemos como visitantes el siguiente perfil:

1. Son personas que no asisten al club regularmente ni pertenecen a la Iglesia Adventista del Séptimo Día.
2. Simpatizan con el club o la iglesia y son candidatos potenciales a integrarse a las actividades.
3. Su participación en el evento, no pone en riesgo la integridad de los demás acampantes.
4. Los menores de edad deben llevar firmada la carta la responsiva por los padres, en caso de requerir que el(los) padre(s) acompañen, sólo se cubrirá lo correspondiente al seguro de acampante ($40.00).

Fecha límite de inscripción Formal: Lunes 5 de marzo de 2018. Quienes fuera de tiempo, por asuntos más que entendidos no reciben parche, ni recuerdo, ni agenda del evento. Les animamos a tomar las medidas necesarias para que nadie se vea en esta situación.

Horario: Comenzaremos a recibir a los clubes el miércoles a partir de12:00 del mediodía e inauguramos a las 7:00 pm. Concluiremos el sábado 7, en el marco de las actividades sociales. Por favor, procuremos hacer los arreglos correspondientes en los trabajos y escuelas.

Proceso:

1. Asegúrate que tu club se haya registrado (dado de alta) en la Asociación Norte de Tamaulipas, para el año 2018. Junto con el registro, debieron haber enviado la cuota de inscripción por persona ($60.00), el cual incluye el pago del seguro médico por cada miembro o directivo registrado.
   El no haberse registrado como club, implica, no poder participar en el Camporee.

2. Solicita en la oficina de la Asociación el formato de inscripción y elabora tu lista de asistentes de tu club. Incluye conquistadores, directiva, y cocineras. El correo para solicitarlo es: gdmaribel@hotmail.com

3. **INSCRIPCION A LA "ANTIGUA" No se usara cuenta bancaria.** Haz los cálculos financieros de la inscripción de cada uno de los asistentes y entrega el efectivo en la oficina de la Asociación o directamente a tu pastor de Distrito**:** Es importante verificar que tanto el formato como el dinero de la inscripción ha llegado en tiempo y forma a la oficina de la Asociacion Norte de Tamaulipas, ya que la inscripción se completa en este momento. Esto significa que los clubes de ciudades diferentes a Reynosa, deben hacer sus preparativos con antelación, en relación a los días limites de inscripción.

4. Verificar que la información que se envió, haya sido recibida en las oficinas de la Asociación. Para esto, favor de comunicarse con la hermana Maribel Guízar de Escalante (Secretaria del Departamento de Ministerios Juveniles) al 01 (899) 9300029 o al correo gdmaribel@hotmail.com en horarios de oficina, de 8:30 A.M. a 1:00PM
   Nota: No olvides que tu pre-inscripción queda completada cuando la lista y el dinero llegan a la oficina de la Asociacion, no cuando le das el dinero y los datos al Pastor de Distrito

5. IMPORTANTE: Es deber del director(a) del Club asegurarse que todos sus asistentes estén inscritos y hayan cubierto el costo de inscripción.
   Para un mejor control de los acampantes, cada uno recibirá un brazalete que deberá portarse en todo momento. En caso de "sorprender" a alguien sin brazalete, deberá realizar el pago requerido y el club recibirá una "multa" de 300 puntos menos.

6. **Espacio par acampar.** Los espacios para acampar serán elegidos y delimitados acuerdo a la cantidad de miembros del club y conforme al orden de inscripción.
   - Entre mas pronto se pre-inscriba el club, mas probabilidades tiene de reservar un buen lugar.
   - El tamaño del lugar de acampado para el club, será de acuerdo al número de personas que haya inscrito. Por eso es importante tratar de pre-inscribir el 100% de los asistentes al Camporee.
   - Recomendamos carpas pequeñas y medianas. Si son demasiado grandes y por alguna razón entran pocas personas en cada carpa, se verán afectados en el espacio que se les haya asignado.
   - En caso de querer inscribir después una cantidad adicional significativa de asistentes (8 o +), no podrá conservar el espacio solicitado anteriormente, sino que tendrá que escoger de nuevo otro espacio, arriesgando a que ya estén reservados.
   - No hay arboles y sombras para todos, así que los primeros clubes que se inscriban tendrán ventaja en este punto, no por que así lo queramos, sino porque los requerimientos propios del lugar así lo determinan.

NOTA ESPECIAL FICHAS MÉDICAS: Durante el registro deberá presentarse una carpeta debidamente clasificadas con las fichas médicas de cada uno de los miembros y directivos del Club, así como las cartas responsivas de cada menor de edad que integre el grupo. Los formatos para las cartas respondidas y fichas médicas puede solicitarlo al correo gdmaribel@hotmail.com

EVUALUACIÓN	PUNTOS
Fichas Médicas completas	150
Cartas Responsivas completas	150
TOTAL	**300**

F. TRANSPORTE Y ESTACIONAMIENTO

Al organizar el viaje de su club es importante considerar lo siguiente:

1. Cada club será responsable del transporte para llegar al campamento.
2. No viajar en camioneta de redilas, camiones de volteo, ni ningún vehículo que no sea transporte para pasajeros.
3. Cada vehículo que se use para la transportación de los asistentes al evento, deberá estar debidamente asegurado.
4. Si la transportación a utilizar es un autobús, favor de considerar lo siguiente:
   - ✓ Que el autobús sea una línea de transporte turístico acreditado.
   - ✓ Que si hubiera algún problema mecánico en el trayecto del viaje se les asegure que hay modo de reemplazar el autobús para continuar su viaje.
   - ✓ Que el autobús tenga seguro de viajeros.
   - ✓ Convenir por escrito con la empresa que si hay multas federales en el trayecto, el problema será resuelto por ellos y no por el club.
5. El descenso de los acampantes y la descarga del equipo se realizará en estricto apego a indicaciones del personal del Staff del Camporee.
6. Al momento de la inscripción en el Camporee, el director(a) del Club deberá registrar todos los vehículos que estén bajo su responsabilidad. Cada vehículo deberá estar debidamente identificado con tarjetón oficial del evento, misma que será obtenido con un depósito de $100.00. Al terminar el evento, la placa deberá ser devuelta para poder regresar el depósito.
7. Durante el evento no deberán circular vehículos en la zona de acampar. Apreciamos el apoyo de todos los clubes en este asunto que ayudará a mantener la seguridad, el orden y el buen funcionamiento del evento.

G. NORMAS DEL CAMPOREE

1. Debido a que el Camporee está auspiciado por la Iglesia Adventista del Séptimo Día, las normas de la iglesia tienen plena vigencia en el evento.
2. Los directores tienen la autoridad delegada por la iglesia, así como la confianza otorgada por los padres de familia para administrar la disciplina en su propio club
3. El staff del Camporee, el cual incluye a los pastores, también es responsable de la aplicación de las normas de la iglesia.
4. Una buena forma de resumir las normas del Camporee se encuentra expresada en la Ley del Conquistador (Ver ANEXO A). Lo que no armonice con esta ley, se considera fuera de lugar en el Campamento.
5. En el caso de situaciones que estén fuera de lugar, y que por su naturaleza afecten a otros Conquistadores, Guías Mayores, o personal del campamento, el staff del Camporee tiene la autoridad de intervenir y tomar las decisiones pertinentes.

H. CAMPAMENTO

1. Lo que debe llevar el club

- ✓ Bandera Nacional Mexicana
- ✓ Bandera Oficial del Club de Conquistadores
- ✓ Bandera del Club (con logotipo propio)
- ✓ Banderines de Unidad (uno por unidad)
- ✓ Hacha Decorada del Club
- ✓ Botarga
- ✓ Botiquín de Primeros Auxilios
- ✓ Linternas
- ✓ Bolsas para la basura
- ✓ Estufa
- ✓ Extinguidor
- ✓ Carpas
- ✓ Plásticos impermeables para cubrir carpas
- ✓ Extensiones de corriente
- ✓ Focos (LED o Ahorradores de energía)
  Nota: Favor de evitar los focos tradicionales (incandescentes) que consumen más energía.

2. Cocina

- ✓ El menú deberá ser ovo-lacto-vegetariano, siguiendo la filosofía de la iglesia. Deberá estar en un lugar visible, ya que será inspeccionado.
- ✓ Los directores y las cocineras del Club deberán estudiar y conocer el documento: "La alimentación para eventos de la Iglesia ASD" (Ver ANEXO B)

3. Lo que debe llevar el acampante

- ✓ Biblia / Lección de Escuela Sabática
- ✓ Autorización paterna
- ✓ Cantimplora o cilindro para el agua
- ✓ Gorra o Sombrero
- ✓ Protector solar
- ✓ Repelente de mosquitos
- ✓ Lámpara de mano
- ✓ Impermeable
- ✓ Artículos personales de higiene
- ✓ Papel Sanitario
- ✓ <u>Dinero para comprar su pin</u>

4. Lo que no se debe llevar

- x Animales
- x Equipos de sonido
- x Juegos electrónicos

I. SERVICIO MÉDICO

Es muy importante considerar lo siguiente:

- ✓ Cada club deberá hacer provisión de un botiquín de primeros auxilios, así como de una o dos personas que le colaboren con atención médica de primera mano.
- ✓ Es necesario que los asistentes al campamento que estén bajo medicación, lleven consigo sus medicinas correspondientes, de manera que eviten complicaciones debidas a esta omisión.
- ✓ El Camporee hará provisión de un equipo de servicios médicos, el cual podrá ser consultado en el momento que se requiera, sin embargo, en primera instancia se estarán atendiendo urgencias.
- ✓ Los médicos y enfermeras tendrán una frecuencia especial para comunicarse por radio: 1 (Ningún club deberá usar esta frecuencia)

- ✓ Acampar es una actividad de alto riesgo, es por esto que se debe tener extremo cuidado con las acampantes, directiva, personal de apoyo o cocineras que vayan en estado de gestación. De la misma manera, el llevar niños muy pequeños puede conllevar a una complicación. Por lo anterior, aunque no prohibimos explícitamente la asistencia en tales situaciones, si recomendamos considerarlo seriamente para evitar momentos de peligro no previstos.
- ✓ Cada club debe instruir a sus miembros sobre las medidas de seguridad que se requieren observar durante el Camporee, a fin de evitar riesgos. (Ver ANEXO C)

J. UNIFORMES

Uniforme de Gala

Cada miembro del club (miembros y directiva) deberá tener su uniforme de gala completo de acuerdo al Reglamento de Uniformes del Ministerio Juvenil de la División Interamericana.

- El uso del uniforme es una joya preciosa que deberá ser cuidada y usada con respeto.
- Deberá portarse lo menos arrugado posible. Entendemos que después de un viaje difícilmente se puede cumplir con esto, pero no es lo mismo transportarlo en un gancho que "hecho bola" al fondo de la maleta.
- Por "completo" nos referimos a: completo. Esto significa que todos deberán usar pañoleta, tubo, boina, etc.
- Cada unidad debe tener nombrados su Capitán y Secretario y estos deberán portar en su uniforme su placa correspondiente que los identifica como tales.
- El director deberá usar el cordón de mando y el galón de liderazgo correspondientes.
- La corbata y corbatín es parte del uniforme solamente de los Guías Mayores, no de los Conquistadores
- Se usará el uniforme en la inauguración y durante el sábado.
- Solo una inspección requerirá uniforme de gala.

K. PUNTAJE

El total de puntos posibles son **5,600**. Para que un club se haga acreedor las 3 Estrellas de este Camporee, deberá conseguir un mínimo de **4,760** puntos, es decir, **el 85%** de los puntos posibles.

La clasificación de estrellas en el Camporee será como sigue:

3 Estrellas: Para quienes alcanzaron del 85% - 100% del puntaje total del Camporee

2 Estrellas: Para quienes alcanzaron del 70% - 84% del puntaje total del Camporee

1 Estrella: Para quienes alcanzaron del 00% - 69% del puntaje total del Camporee

No competiremos contra otros clubes sino contra nuestro propio puntaje.

Obtener 5 estrellas es una parte muy importante en la búsqueda de obtener la más alta mención honorifica durante el año eclesiástico: Club de Honor

L. BAUTISMOS Y EVANGELISMO. Este Camporee tiene por prioridad el evangelismo, preparemos una hermosa cosecha de bautismo para honrar a Cristo, Pongamos a funcionar en el club las clases bautismales y hagamos llamados directos.

- ✓ Desarrollaremos una significativa ceremonia bautismal. Será una gran satisfacción para el club traer candidatos al bautismo.
- ✓ A los clubes que tengan candidatos se les pide de favor, nos manden los nombres completos (y correctos) de ellos, al menos 10 días antes del Camporee, para elaborarles un certificado bautismal especial y entregárselos durante la ceremonia.
- ✓ Los nombres de quienes serán bautizados, deberán ser autorizados previamente al Camporee, por la Junta Directiva de su Iglesia y por supuesto por los padres.
- ✓ Animamos a cada club para hacer provisión de una Biblia como obsequio para los bautizados.
- ✓ **SE REQUIERE QUE CADA CLUB PUEDA LEVAR AL CAMPOREE POR LO MENOS 2 VISITANTES, TENDREMOS UNA SECCIÓN ESPECIAL PARA QUE UN IGUAL LE PUEDA HABLAR DE JESUS.**

M. VENTA ESPECIAL: PIN DEL CAMPOREE: Al 100 CON JESÚS

En esta Camporee se hará un pin especial con el logo del evento, el cual tendrá un costo de $ 35.00. (El tamaño será semejante al del Camporee Profetas). Siendo una edición limitada, cada club deberá hacernos llegar la lista lo antes posible con el número de pins que estarán encargando.

ENFOCAR EL CAMPAMENTO

Es muy importante recordar que es un CAMPAMENTO, por lo cual es necesario llevar ropa de CAMPAMENTO, en el tiempo que estemos, vamos a comer comida de CAMPAMENTO, los muebles son de CAMPAMENTO , usaremos maletas que sean de CAMPAMENTO, la ropa de cama debe ser de CAMPAMENTO (si es que existe), el calzado de CAMPAMENTO, el tamaño del equipaje personal es tamaño CAMPAMENTO (una mochila) y nuestra actitud debe ser la adecuada para disfrutar del CAMPAMENTO, ¡Transmitamos esto a nuestros chicos!

UN CAMPAMENTO SIN LLUVIA NO ES CAMPAMENTO

El campamento "Getsemaní" es un lugar que recibe lluvias frecuentes, el terreno "está acostumbrado" ha estado recibiendo lluvias fuertes desde mucho antes que existiera nuestro país, en cierta medida, nosotros somos los "intrusos". La lluvia ya no nos sorprende. Animamos a ser prevenidos y como el hombre sabio, hacer los preparativos para que podamos cantar: "La lluvia cae se agita el mar y la carpa firme está". Cada acampante, debe ir prevenido con bolsas impermeables grandes para meter su mochila y que nada se moje en caso de lluvia, bolsas grandes para guardar sleepings, cada cocinera con lo que sea necesario para preservar los alimentos en caso de una lluvia fuerte. Cada club debe hacer zanjas para que corra el agua (en caso de ser necesario) antes de que llueva. Ya que el terreno está acostumbrado a mucha agua, podemos y debemos de adecuarnos bien y preparar nuestra estancia y disfrutarla al máximo.

DEBERES Y VIGILANCIA DE CAMPAMENTO

Cada club será responsable de asignar los deberes en su campamento local y distribuir las tareas de tal forma que todos los acampantes apoyen en estas tareas.

Dados los beneficios formativos de los deberes, a nivel Camporee, se asignarán los deberes correspondientes a las áreas generales, tales como baños, regaderas, auditorio, etc. Así mismo se integrará una rotación de vigilancia permanente integrada exclusivamente por Guías Mayores. Será deber de cada Club, estar pendiente de cumplir con la parte que le toca. De nos ser así, se penalizará con 300 Puntos cada incumplimiento

EVENTOS

I. DESFILE DE INAUGURACIÓN (100 puntos)

Objetivo: Celebrar la participación de cada club en el evento y promover la interacción entre clubes del campo.

Participantes: El Director del club, 2 Conquistadores abanderados (Bandera de Conquistadores y Bandera del club), y la Botarga (la portará un consejero)

Desarrollo:

- Cada club deberá elegir una representación de sus miembros para participar del desfile de inauguración. (Conquistadores)
- Los Conquistadores deberán portar un letrero con el nombre del club.
- El Director pasa con el Hacha Decorada del Club.
- La Botarga acompaña el desfile.
- Usar la creatividad para la presentación de su club. (dulces, video, etc.)
- Cada club deberá incluir a sus tres visitantes en la delegación que participa desfilando. (Ver evento TE PRESENTO A MI AMIGO)

Observaciones:

- Tiempo disponible por club: 1 minuto.
- El hacha deberá estar lo suficientemente afilada para clavarse fácilmente.
- Se deberá portar el uniforme de gala.
- Se penalizará con 25 puntos menos a la botarga que haga movimientos de baile o sea irrespetuosa y descortés con el público.

EVUALUACIÓN	PUNTOS
Participación	10
Hacha decorada	15
Nombre del Club	15
Bandera del Club	15
Visitantes participando	15
Porra Oficial	15
Creatividad en el Desfile	15
TOTAL	**100**

II. BOTARGAS

Objetivo: Promover la interacción social y la identidad de cada club.

Participantes: Un guía mayor escogido por el club.

Desarrollo: La botarga deberá estar con su club durante las actividades del Camporee.

Observaciones:

- No se aceptarán disfraces como botarga. No es lo mismo.
- Se penalizará con 20 puntos menos a la botarga que sea sorprendida dañando, empujando, lastimando o golpeando a otra botarga o persona. Queremos un ambiente de armonía en el evento.

EVUALUACIÓN	PUNTOS
Participación	35
Creatividad en el diseño	25
Presencia en los eventos	25
Participación en la carrera de botargas	15
TOTAL	**100**

NOTAS:

III. UNIFORMES

Objetivo: Promover el conocimiento y respeto por el uniforme del club y su significado.

Participantes: Todo el club

Desarrollo: El uniforme de gala será revisado minuciosamente en la inspección del sábado por la mañana.

Observaciones:

- Las insignias deben estar en su lugar, con las medidas correctas entre una y otra.
- Deberá portarse lo menos arrugado posible. Entendemos que después de un viaje difícilmente se puede cumplir con esto, pero no es lo mismo transportarlo en un gancho que "hecho bola" al fondo de la maleta.
- Además, se verificará que los cinturones, zapatos (no tenis), calcetines y calcetas (en las damas) sean del color correcto.
- Cada unidad debe tener nombrados su Capitán y Secretario y estos deberán portar en su uniforme su placa correspondiente que los identifica como tales.
- La banda no deberá portar ningún parche o pin de un evento, estos deben de ir en el chaleco.
- Más detalles ver ANEXO E
- La revisión se hará apegada al Reglamento de Uniformes del Ministerio Juvenil de la División Interamericana.

EVUALUACIÓN	PUNTOS
Cada error	1 punto menos
TOTAL	**100**

NOTAS:

IV. INSPECCIONES

Se llevarán a cabo tres inspecciones para puntaje y una por el “honor”: Las de jueves, viernes y sábado, contarán con un valor de 100 puntos cada una de ellas. La inspección del domingo tiene que ver con haber dejado el campamento limpio y en orden antes de regresar a casa. Y aunque será llevada a cabo después del programa de clausura donde los clubes ya habrán recibido su reconocimiento, los invitamos a cumplir con la inspección. De no ser así, nos veremos en la penosa necesidad de afectarles su puntuación en el registro del Club de Honor.

EVUALUACIÓN	PUNTOS
Inspección del miércoles	100
Inspección del viernes	100
Inspección del Sábado	100
TOTAL	**300**

NOTAS:

V. CONEXION BIBLICA

Objetivo: Promover el estudio devocional de la Biblia en cada conquistador y directivo.

Participantes: Todo el Club (Conquistadores y Guías Mayores)

Material: Lápiz / pluma y honestidad al estudiar concienzudamente.

Requisito previo:
Conquistadores: Leer y estudiar el Evangelio de Mateo y Deseado de Todas las Gentes, capítulos 6 al 9.
Guías Mayores: Leer y estudiar el Evangelios Mateo y Marcos, Deseado de Todas las Gentes capítulos 6 al 15.

Desarrollo: Se reunirá a todos los Conquistadores del club y el juez repartirá aleatoriamente y en el momento del evento, las siguientes asignaciones a los Conquistadores elegidos:

- Repetir de memoria por lo menos 10 versículos (Puede ser una porción corrida o versículos separados) del Evangelio de Mateo y 2 breves gemas de la lectura del Espíritu de Profecía.
- Improvisar un Sermón de 5 minutos del capitulo que se le pida. (Debe incluir introducción, cuerpo, conclusión y llamado y tendrá 20 minutos para estructurarlo).
- Realizar un dibujo que ejemplifique el pasaje Bíblico que se ha seleccionado (Dispondrá de 20 minutos para elaborarlo).
- Improvisar un canto con base en la letra de los versículos seleccionados por el juez (Dispondrá de 20 minutos para componerlo).
- El resto de los conquistadores, responderán un examen escrito como regularmente se ha hecho. (Dispondrán de 20 minutos para responderlo).

Se pedirá aleatoriamente y en el momento del evento, las siguientes asignaciones a los Guías Mayores:

- Repetir de memoria por lo menos 20 versículos (Deberán ser versículos separados) del Evangelio de Mateo y Marcos, además 5 breves gemas de la Lectura del Espíritu de Profecía.
- Improvisar un Sermón de 5 minutos del capitulo que se le pida. (Debe incluir introducción, cuerpo, conclusión, llamado y tendrá 20 minutos para estructurarlo).
- Realizar un dibujo que ejemplifique el pasaje Bíblico que se ha seleccionado (Dispondrá de 20 minutos para elaborarlo).
- Atenderá una consejería espiritual improvisada, tomando lecciones de los Evangelios en mención, aplicándolos a la persona que le presente un caso simulado.
- Improvisar un canto con base en la letra de los versículos seleccionados por el juez. (Dispondrá de 20 minutos para componerlo).
- El resto de los Guías Mayores, responderán un examen escrito como regularmente se ha hecho. (Dispondrán de 20 minutos para responderlo).

Cada asignación recibe puntaje y se evalúa individualmente pero se suman para formar un puntaje global, Los 5 puntajes más altos, acreditan para la segunda ronda, donde el examen será textual, de comprensión y de aplicación.

Observaciones:

- Versión de la Biblia: Nueva Reina-Valera 2000)
- Las preguntas y respuestas se basarán en información textual de cada libro.

EVUALUACIÓN	PUNTOS
Participación	570
Segunda Ronda	30
20 puntos por cada asignación evaluada con el máximo puntaje	100
TOTAL	**700**

NOTAS:

VI. APORTANDO A LA ESCUELA SABATICA

Objetivo: Promover y fortalecer la Escuela Sabática entre la niñez y la juventud.

Participantes: 1 Conquistador y 1 Guía Mayor, elegidos aleatoriamente.

Material: Conocimiento, didáctica y preparación para guiar a una clase de escuela sabática en el estudio y repaso del lección.

Desarrollo: Cada club preparará a sus Conquistadores y a sus Guías Mayores como maestros de una clase de Escuela Sabática. Todos deben estar listos para compartir el repaso de la lección ante un grupo mixto de menores o jóvenes iguales a él. Durante la inspección del sábado por la mañana, los jueces seleccionarán a un conquistador y a un Guía mayor por club para ser los maestros de la clase asignada.

Observaciones:

- Tanto los Conquistadores como los Guías mayores, basaran su repaso en la lección de Escuela Sabática de Adultos correspondiente a la semana del Camporee. La razón desde luego es que el evento es formativo.
- El tiempo mínimo y máximo para la exposición de la clase será de 25 a 30 minutos minutos.
- Se espera que puedan usar su creatividad y poner empeño en este evento, ya que la participación de uno, será el puntaje de todos.

EVUALUACIÓN	PUNTOS
Participación	**500**
Creatividad	**100**
Clase dentro del tiempo	**100**
TOTAL	**700 PUNTOS**

NOTAS:

VII. Recibiendo el sábado con los DISCIPULOS

Objetivo: Fortalecer la identidad adventista en el corazón de nuestra niñez y juventud.

Participantes: Todo el club

Materiales: Vestimenta judía acorde al tiempo bíblico en los evangelios. Si es posible, almohadones o cojines para sentarse lo más parecido a aquellos tiempos

Desarrollo: La recepción de sábado se llevará a cabo en dos momentos:
Primero se reunirán dos clubes (En el campamento de uno de los dos) para orar juntos y se intercambiarán un "**feliz sábado"** elaborado personalmente (Para quienes no están relacionados con el término, se trata de un recuerdito para compartir que involucre motivos espirituales. Por ejemplo un separador con un versículo, un dulce adornado etc.)
Una vez terminadas las explicaciones, ambos clubes se dirigirán al auditorio donde culminaremos nuestra recepción de sábado, todos caracterizados como si fuéramos discípulos de Jesús y participamos de la última cena.

Observaciones:

- Este evento no es un llamado a gastar sino a usar la creatividad, una barba se puede fabricar aún con algodón, y para vestimenta hasta se pueden sábanas, toallas, etc (En el caso de no haber túnicas).

EVUALUACIÓN	PUNTOS
Participación	500
Caracterización del club completo	100
Elaboración creativa de un Feliz Sábado del club completo	100
TOTAL	**700**

NOTAS:

VIII. NUDOS AL EXTREMO

Objetivo: Motivar a implementar los conocimientos aprendidos, así como afianzar las habilidades y promover la unidad.

Participantes: 6 Conquistadores (3 hombres y tres mujeres) y 6 Guías Mayores (Preferentemente, 3 hombres y 3 mujeres) que serán elegidos aleatoriamente

Materiales: 6 goggles acuáticos, 18 cuerdas, se sugiere que sean de 1.50 metros.

Desarrollo: Todos los integrantes del club, deberán conocer lo mejor posible la ejecución y aplicación de los siguientes nudos:
Verdadero
Calabrote
Corredizo
Pescador
Ballestrinque
Ocho
Vuelta de braza
Margarita
As de guía
Arnés de hombre
Vuelta de escota
Constrictor
Fugitivo
Empaquetador
Hunter
Dos medios cotes
Molinero
Prusik

Desarrollo: Elegidos aleatoriamente por los jueces, los 6 Guías Mayores deberán identificar por usos y ejecutar los nudos requeridos bajo el agua.
Cada acierto y el tiempo contarán para puntaje. Una vez superada esta parte, los conquistadores iniciarán un desafío de unidad y habilidad sobre un par de esquís (también conocidos como chancla biónica), al llegar al lugar indicado, deberán sentarse espalda con espalda con los brazos entrelazados y realizarán 6 nudos que serán asignados en el momento y a 2 de ellos se les preguntará la funcionalidad de nuevo que hizo, se levantarán en grupo sin usar las manos, avanzarán 10 metros en los esquís y realizarán el mismo procedimiento en 3 ocasiones para terminar con los 18 nudos.

EVUALUACIÓN	PUNTOS
Participación	220
18 identificaciones de uso GM	18
18 ejecuciones correctas GM	18
18 ejecuciones correctas conquistadores	18
6 Aciertos de funcionalidad	6
Estar dentro de los primeros 10 tiempos generales	20
TOTAL	**400**

NOTAS:

IX. TE PRESENTO A MI AMIGO

Participantes: Un conquistador y Un Guía Mayor

Desarrollo: Cada Club deberá preparar a un Conquistador y un Guía mayor para compartir el plan de Salvación con los visitantes de su Club.
En el momento indicado, el club se reunirá y se transformará en un Grupo Pequeño, para apoyar la exposición de los integrantes seleccionados (La exposición debe complementarse con cantos y oración como si fuera un grupo de oración reunido en casa). Siempre procuraremos que los visitantes se sientan parte importante de la reunión pero nunca obligados para aceptar el adventismo.
Observaciones:

- La exposición de Plan de Salvación debiera incluir puntos esenciales como el origen del hombre, la prueba de obediencia, la caída, el plan de rescate por medio de Jesús, implicaciones de la vida cristiana, el papel que desempeña la Iglesia y la Segunda venida de Cristo.
- Todo deberá ser respaldado por la Biblia.
- Debe ser presentado con fervor ya que es más que un evento.
- Esta actividad es de suma importancia y debe desarrollarse de tal manera que nuestros visitantes no sientan que se les esta enseñando doctrina, sino que se les esta presentando a Jesús, ¡El mejor Amigo!.
- Se terminará con un llamado a conocer a Jesus por medio de un estudio formal, de pertenecer al club y porque no, según sea el caso, a que acepten a Jesús como su Salvador personal y se entregue por medio del bautismo.

EVUALUACIÓN	PUNTOS
PARTICIPACIÓN	1000
TOTAL	**1000**

NOTAS:

X. Marchando para Jesús.

Participantes: Todos los Integrantes del Club. Esto incluye directivos y consejeros, con la salvedad de que el sargento debe ser un conquistador.

Desarrollo: Cada club desarrollará una rutina de marcha (tipo escuadrón) preparada con una duración entre 3 y 4 minutos, no menos, no más. Dicha rutina cubrirá pasos formales y un minuto y medio para estilo libre (durante este minuto y medio el club podrá mostrar pasos o rutinas de exhibición o incluso usar su creatividad usando tambores, trompetas, o algo otro implemento posible acorde al evento.

Observaciones:

- Durante la primera parte de la rutina, por lo menos el primer minuto y medio, el club demostrará pasos y formaciones formales, cubriendo los siguientes pasos:
  - paso corto
  - marcar el paso
  - media vuelta
  - flancos respectivos
  - paso redoblado
  - conversión
  - formación diversa
- Durante el último minuto y medio es donde se podrá implementar el estilo libre.
- Es muy importante no salirse del tiempo de rutina.

Materiales:

- ☺ Uniforme de Gala completo.
- ☺ Una buenísima rutina.
- ☺ Mucha coordinación.

EVUALUACIÓN	PUNTOS
Uniforme de gala completo	80
Presentación formal completa	200
Presentación estilo libre	200
Dentro del tiempo	40
Coordinación y uniformidad	80
TOTAL	**600**

XI. AL NATURAL

Participantes: Todo el club de Conquistadores, Todo el Club de Guías Mayores.

Desarrollo: En un desafío de tiempo y trabajo en equipo y habilidades físicas, cada club deberá cubrir los siguientes retos: Hacer fuego sin cerillos, armar un refugio usando elementos de la naturaleza (No lonas), preparar un pequeño almuerzo en fogata sin utensilios y mostrar su destreza física en una carrera: Todos correrán juntos 1300 metros, avanzarán en parejas 10 metros de carretilla cada uno, 20 metros de patitos, saltar 20 metros en costales, 20 metros pecho tierra sobre plástico mojado, pasar por una telaraña y gritarán una porra creativa.

Materiales:

- **Hacha y machete (dos de cada uno), piedra pedernal, ingredientes para el menú de su almuerzo.**

Observaciones:

- El club deberá organizarse para todos los desafíos, asignando actividades de acuerdo a las edades y capacidad. El tiempo límite para realizar el evento completo es de 50 minutos.
- El refugio tendrá prueba contra agua, con algunos conquistadores dentro.

EVUALUACIÓN	PUNTOS
Participación	100
Lograr fuego sin cerillos	50
Refugio creativo y resistente	50
Lograr almuerzo sin utensilios	50
Carrera 1300 metros unidos	50
Carretilla juntos	50
Costales juntos	50
Pecho tierra juntos	50
Porra original	50
Dentro del tiempo	50
Estar dentro de los 10 mejores tiempos	50
Total	**600**

XII. CENA HAWAIANA
Participantes: Todo el club

Desarrollo: La cena del sábado por la noche será estilo Hawaiana. Cada club proveerá comida acorde al tema y la vestimenta de TODOS los miembros del club, deberá estar en sintonía.

Observaciones:

- La cena se realizará todos juntos en el auditorio.
- Cada club hará provisión de la comida y mesas para su club.
- Sugerimos un menú abundante en frutas como piña, cocos, incluso pizza hawaiana vegetariana, etc.
- Se les pide que arreglen sus mesas de acuerdo a la ocasión y tengan en cuenta que se premiará el mejor vestuario de forma individual.
  NO TENDRA PUNTAJE PERO SERÁ CUESTIÓN DE HONOR PARTICIPAR

NOTAS:

ANEXO A

“CÓDIGO DE HONOR DEL CONQUISTADOR Y DEL GUÍA MAYOR”

La experiencia de un Camporee es extraordinaria, pues nos permite recrearnos en varios aspectos, así como establecer y reforzar amistades para esta vida y para la eternidad. Esta experiencia se vive mejor en la medida que colaboramos con ciertas normas de conducta. Esto nos da seguridad a todos, y nos ayuda a promover el orden y las buenas relaciones.

Con base en los elementos de la Ley del Conquistador, el Camporee mantendrá el siguiente Código de Honor o Reglamento.

Observar la devoción matutina

- ✓ Es deber de los Conquistadores y Directivas dedicar un tiempo, cada mañana, para el estudio de la Biblia.
- ✓ Deben dedicar también un tiempo para orar de manera individual. Deben recordar que la oración y el estudio personal son fundamentales en la vida espiritual.
- ✓ Deben participar en la reunión devocional de su club, tal como está programado en la agenda general del Camporee, y bajo las indicaciones de sus respectivos clubes.
- ✓ La asistencia puntual a los cultos generales del Camporee también es un deber que los Conquistadores y Directivas deben cumplir.
- ✓ Los Conquistadores y Directivas deben llevar su Biblia a cada reunión general del Camporee. Esto significa llevar la Biblia impresa en papel. El Camporee no prohíbe el uso de celulares en virtud de las facilidades que aporta su buen uso, sin embargo la Biblia debe llevarse de manera impresa.

Cumplir con la parte que me toca

- ✓ Los Conquistadores y Guías Mayores deben cumplir con sus responsabilidades en el campamento de su club, así como los deberes que sean asignados por el Camporee. Estos pueden ser muy variados, desde asuntos de limpieza en autobús, carpa, campamento y auditorio; acomodo, transporte de enseres antes, durante y después del Camporee; comisiones diversas, deberes, etc.
- ✓ Se espera que los Conquistadores y Directivas las cumplan con buen ánimo, con prontitud y de manera esmerada y diligente.
- ✓ Es un deber de los Conquistadores y Directivas estar a la hora indicada en el lugar indicado, de acuerdo al programa que marca la agenda.
- ✓ Los Conquistadores y Directivas son una generación especial de personas que no se conforman con hacer lo que se espera de ellos, sino que, siguiendo el ejemplo de Jesús, hacen más de lo que se espera. Esta es una buena actitud para el Camporee.

Cuidar mi cuerpo

- ✓ Está fuera de lugar el uso de cualquier droga no prescrita por el médico, tabaco, alcohol y alimentos prohibidos por la Biblia.
- ✓ De igual manera, los Conquistadores y Directivas son responsables de dormir a tiempo y evitar desvelos por cuestiones innecesarias.
- ✓ Es necesario que tomen decisiones para evitar riesgos innecesarios durante las actividades.
- ✓ Está fuera de lugar tocarse y besarse más allá de los saludos convencionales.
- ✓ Los Conquistadores y Directivas son responsables por el cuidado de su propia salud durante el Camporee. No deben hacer nada que los exponga innecesariamente.

Tener una mirada franca

- ✓ Las miradas y acciones son el reflejo de lo que se lleva dentro. Es necesario que los Conquistadores y Directivas se conduzcan con respeto, transparencia, honestidad y dando a cada quien el valor que Dios le ha dado.
- ✓ Debe evitarse toda clase de mentiras, ambigüedades, trampas y bromas incómodas que ponen en peligro la integridad o la reputación de los demás.
- ✓ El Camporee no permite el uso de playeras, gorras u otras prendas de vestir con dibujos, leyendas o contenidos impropios (sensuales, groseros, violentos, ocultistas, etc.).
- ✓ Animamos a los Conquistadores y Directivas que tienen dispositivos móviles a usarlos en forma edificante, y a buscar nuevas formas de sacar provecho de aplicaciones y recursos disponibles para predicar el evangelio, para mejorar su organización personal, para ser bendición a los demás.
- ✓ El personal del Staff del Camporee está autorizado para retirar los equipos electrónicos que se estén usando en forma inadecuada.
- ✓ Si los Conquistadores y Directivas no han desarrollado dominio y madurez sobre el uso de tales equipos, es preferible no llevarlos al Camporee.
- ✓ Se espera que cada Conquistador y Directivo sea honesto y veraz en su participación en los diversos eventos, así como en exámenes y exposiciones.

Ser cortés y obediente

- ✓ La cortesía es el amor puesto en práctica. Se espera de todos los Conquistadores y Directivas una conducta noble y dispuesta que favorezca las buenas relaciones, que ayude al prójimo, que obedezca a Dios y a quienes ejercen autoridad en el campamento de su club y en el Camporee.
- ✓ Hombres y mujeres merecen el mismo trato preferente y respetuoso. Es correcto que los varones, sin embargo, sean atentos en ayudar a las mujeres en asuntos relativos a cosas que requieren mayor fuerza física. De igual manera, se espera de ellas se den su lugar con dignidad y sencillez, evitando bromas, jaloneos, empujones y lenguaje indecoroso que rebaja su valor y femineidad.

- ✓ Está fuera de lugar la discriminación por cualquier razón.
- ✓ Está prohibido que parejas o grupitos se aíslen a lugares solitarios u oscuros.
- ✓ La obediencia es indispensable para el buen funcionamiento del Camporee, por eso es necesario que se reconozca y se obedezcan las indicaciones y la autoridad de los directores, consejeros, pastores y Staff general del Camporee.
- ✓ Está prohibido todo tipo de pleitos y peleas entre los acampantes. Asimismo el uso de palabras altisonantes o groseras.
- ✓ El uso de gritos, porras o consignas que denigran a otros están completamente fuera de lugar.
- ✓ Las instalaciones, mobiliario y equipo del campamento deben ser cuidados, evitando cualquier forma de maltrato.
- ✓ Las mascotas no están permitidas en el Camporee, por razones de cuidado del campamento y de respeto y consideración hacia los demás acampantes.

Andar con reverencia en la casa de Dios

- ✓ Mi conducta en los momentos de culto serán de reverencia pues reconozco que estoy en la presencia de un Dios santo y sublime.
- ✓ Todas las cosas que se relacionan con la Biblia, con el culto, con lo sagrado, merece mi respeto y mi reconocimiento.
- ✓ Pero en todas las cosas, además de las relacionadas al culto, reconozco también la presencia de Dios. Por lo tanto, me conduciré como un hijo de Dios en todo lugar y en toda actividad.

Conservar una canción en el corazón

- ✓ La alegría que Dios trae a mi vida se refleja en mis actitudes. Los cantos espirituales son una poderosa arma en contra de la tentación, y además son una fuerte herramienta para grabar en mi corazón la verdad de Dios. Por eso, cantaré himnos y cantos espirituales en todo tiempo. Le pediré a Dios que me dé un corazón alegre y que pueda contagiar a otros del mismo espíritu. Por supuesto, cuando sea la hora de cantar en el culto, lo haré con todo mi entusiasmo y pensando en lo que canto.
- ✓ Se espera que los Conquistadores y Guías Mayores no utilicen audífonos durante el Camporee, debido a que es mejor que se les vea integrados en las actividades generales.
- ✓ Si en algún momento se escuchara música durante el Camporee, será música cristiana, y en todo caso, preferiblemente música adventista.

Trabajar para Dios

- ✓ Mis manos, mis pies, mis ojos, mis labios, y todo cuanto soy, lo debo a Dios. Por lo tanto, usaré el tiempo en hacer las cosas que a Dios le agradan. Esto incluye lo que es bueno para mis compañeros, para mis consejeros, para los demás clubes, y para aquellos que están conociendo a Dios y que son amigos de los clubes de Conquistadores y Directivas.

- ✓ Este es un evento de tipo espiritual mayormente, por lo tanto todos hemos venido a buscar las bendiciones de Dios. Debido a esto, se espera que cada campante aporte su esfuerzo, su disposición y su buen espíritu para lograr dichas bendiciones.

La Comisión de Disciplina y Vigilancia habrá de ayudar a mantener en mente los objetivos del Camporee, así como este Código de Honor.
En caso de requerirse, dicha comisión tratará los casos de quienes incumplan con este reglamento y estará autorizada para establecer las sanciones correspondientes. Dichas sanciones pueden ir desde la suspensión de privilegios como el uso de la alberca, aumento en sesiones de deberes, notas de reprensión por escrito, puntos de castigo para su club, o la expulsión del campamento. Definitivamente es el plan que nadie sea expulsado, no obstante, no pondremos en riesgo el evento por la conducta desordenada de quienes hayan asistido con otros propósitos.
El cumplimiento de este Código de Honor así como sus beneficios, es una responsabilidad de todos.

ANEXO B

"LA ALIMENTACIÓN PARA EVENTOS DE LA IGLESIA ASD"

RECOMENDACIONES para iglesias, campamentos, reuniones o programas oficiales de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.

La Iglesia Adventista del Séptimo Día, reconocida internacionalmente por la longevidad de sus miembros, cree, entre otras cosas, que un estilo de vida saludable, además de proporcionar una mejor calidad de vida, crea las condiciones para un mejor desarrollo del potencial humano y es fundamental para facilitar el contacto del hombre con las realidades espirituales.

El conocimiento de estos hábitos que producen longevidad y preparan la mente para un contacto más íntimo con las cosas eternas, no tiene su origen en el hombre, sino que fue recibido por revelación directa de Dios, estando hoy ampliamente confirmado por la ciencia.

Por lo tanto, la Iglesia Adventista, en todas sus instancias (instituciones, congregaciones, reuniones, encuentros, campamentos, concilios y programas), debe buscar de manera simpática y agradable, desempeñar un papel educativo y redentor, fomentando las acciones que lleven al desarrollo de hábitos saludables que estén de acuerdo con las orientaciones que recibió por revelación. Esta actitud está en armonía con la de Jesús que, cuando vino a esta tierra, dijo: "Yo vine para que todos tengan vida, y vida en abundancia".

De este modo, los alimentos servidos deben cumplir tres requisitos básicos. Deben ser:

1. Saludables (nutritivos, bien combinados, de calidad, con higiene).

2. Sabrosos (apetitosos).
3. Atrayentes (buena apariencia, coloridos y presentados con creatividad).

Respondiendo al primer ítem (saludables), se sugiere que sean presentados alimentos ovo-lacto-vegetarianos, ya que son más saludables (se utiliza leche y huevos con moderación, pero se evita totalmente las carnes rojas y blancas (aves y peces).

Recomendaciones:

1. Presente frutas de buena calidad y en abundancia (en el desayuno y la cena), y variedad de ensaladas crudas y verduras (en la comida). Si existe la posibilidad, prefiera frutas y verduras orgánicas (producidas sin pesticidas convencionales).

2. Utilice yogurt natural (sin conservantes, colorantes, o sabor artificial).

3. Al servir quesos, procure presentar opciones que contengan queso fresco (tipo requesón con opción a productos bajos en grasas o desnatados).

4. Prefiera, siempre que sea posible, productos integrales y naturales en lugar de los refinados e industrializados (vea ítem 11). Presente, por ejemplo, opciones como: pan integral, granola, arroz integral, avena, cebada, azúcar morena, y sal no refinada.

5. Siempre que sea posible, opte por los leudantes biológicos en lugar de los químicos.

6. Prefiera los jugos naturales, sin aditivos químicos o conservantes, evitando jugos en polvos, jugos reconstituidos, refrescos artificiales o las bebidas gaseosas.

7. Prefiera presentar alimentos crudos, cocidos, asados o a la parrilla. Use el mínimo posible de frituras.

8. Presente sólo tres comidas diarias, siendo la última (cena) liviana y servida lo más temprano posible. Tanto el desayuno como la cena, sirva frutas en abundancia. Siga la antigua orientación: “Tome su desayuno solo, comparta el almuerzo con su mejor amigo y entregue la cena [tradicional] a su peor enemigo”.

9. Procure utilizar el mínimo de grasa (aún la de origen vegetal) en la preparación de los alimentos cocidos o asados. No utilice, de ninguna manera, grasa de origen animal. La manteca, la margarina y los aceites vegetales hidrogenados deben ser usados con moderación. Prefiera los aceites vegetales simples, como el aceite de oliva, girasol, maíz o canola.

10. Al preparar los alimentos, procure evitar la abundancia tanto de sal como de azúcar. La miel puede ser una opción saludable para endulzar. Se puede dejar a disposición el azúcar morena, fructosa, frutas secas y edulcorantes (evitando el ciclamato y la sacarina).

11. Evite también los aditivos químicos que intensifican el sabor de los alimentos, por

ser nocivos (caldos concentrados y otros). Normalmente contienen glutamato monosódico y/o aceites hidrogenados, aparte de otros productos químicos impropios para el consumo.

12. Presente opciones de alimentos y ensaladas sin condimentos fuertes o estimulantes y nocivos como la pimienta, nuez moscada, mostaza o vinagre de cualquier tipo. En las ensaladas, substituya estos últimos por la salsa de yogurt o por el limón con aliños simples como ajo, hiervas verdes, cebolla, orégano, sal y aceite de oliva.

13. Presente el café de cebada soluble como opción al café. Evite las bebidas con cafeína.

14. Procure evitar la combinación de grandes cantidades de leche, azúcar y huevos juntos en una misma receta. Siempre que sea posible, prefiera huevos "de patio" y leche de soya o de arroz.

ANEXO C

"MEDIDAS DE SALUD Y SEGURIDAD"

En virtud de que la mejor manera de manejar la seguridad es la preventiva, en lugar de la correctiva, enviamos las siguientes recomendaciones que deben ser tomadas en cuenta para el mejor desarrollo de nuestro campamento.

Hidratación
Cada club será responsable de hidratar a todos sus miembros y directivos con regularidad. La hidratación será básicamente con agua natural y puede ser acompañada por electrolitos. Para esto, no es necesario que los integrantes del club vayan a su campamento, sino más bien, que se haga la provisión de llevar los líquidos al lugar de la actividad.

Lavado de manos
Cada club deberá proveer los medios para asear a sus miembros debidamente, antes de cada alimento. Deberá contar con un espacio de aseo dentro de su área de acampar para lavarse las manos, y proveer gel anti-bacterial para uso continuo de cada miembro de su club. Este deberá de estar a la vista en todo momento.

Uso de cubre bocas
Si un miembro de su club está enfermo de las vías respiratorias y acude a las reuniones generales, deberá portar cubre bocas.

Prevención por picaduras de animales
Habrá que aumentar el margen de seguridad al estar en el campamento, en virtud de que en la zona hay arañas y alacranes. Tenga especial cuidado al mover objetos y donde pone las manos (piedras, palos, madera etc.). Cada noche antes de dormir inspeccione su equipo de cama, como sleeping, cobijas, sábanas, mochilas y área dentro de carpa. El calzado deberá

guardarse en bolsas de plástico cada noche. Las carpas deberán permanecer con la tela mosquitera cerrada en todo momento para impedir el acceso de mosquitos u otros animales.

Botiquín
Cada club es responsable de llevar al Camporee su propio botiquín, con el cual se puedan atender, de manera inmediata, situaciones leves que surjan en el campamento. Dichas situaciones menores no deben remitirse al servicio médico del Camporee, que deberá estar enfocado a situaciones que realmente lo ameritan.

Cocina
Cada club deberá realizar pruebas operacionales a su equipo de cocina, especialmente al tanque de gas y estufa.

Extintor
En la medida de lo posible, cada club deberá traer un extintor para fuegos tipo: A, B, C, de 12 kg.

Asistencia de los Consejeros
Por cuestiones de seguridad, en todo momento, aún en los descansos, cada club deberá saber dónde se encuentra cada uno de sus miembros. Estos deberán estar siempre con su unidad, no deberán andar deambulando solos por el campamento.

Río
Es necesario que en todo caso se observen las reglas de seguridad para entrar al río que el campamento ha establecido. La aceptación y la obediencia a este reglamento es una condición indispensable para el ingreso a la misma.

1. Tanto niñas como damas deberán usar camiseta y short, no traje de baño.
2. Los menores deberán estar acompañados de uno o dos adultos que se hagan responsables de su cuidado.
   Aunque algunos de los menores sean buenos nadadores puede que surjan imprevistos o problemas en el agua.
3. Los menores que no sepan nadar deberán usar chaleco salvavidas o flotadores obligatoriamente. A pesar de que el río tiene partes bajas, especialmente si los miembros de la clase de amigo son bajitos de estatura y no saben nadar, puede presentarse un contratiempo innecesario.
4. No se permite tirar o empujar gente dentro del río o realizar juegos que puedan provocar un accidente y pongan en peligro la integridad física de los demás.
5. No se permitirá juegos y contacto físico entre parejas de distinto sexo que rompan la moral, los buenos valores y principios de nuestra iglesia.
6. Se recomienda esperar al menos 2 horas desde la última comida antes de entrar en el agua.
7. Está prohibido entrar al río fuera de las horas asignadas para ello.
8. No nos hacemos responsables de pérdidas o deterioros de relojes, celulares, u otros artículos personales.

ANEXO D

“ASPECTOS A CONSIDERAR EN LAS INSPECCIONES”

Área	**GENERAL**
Aspecto a Evaluar	¿Listos para inspección?
Consideraciones	Cuando los oficiales lleguen al campamento para realizar la inspección, todos los acampantes deberán estar presentes y formados. Solamente el personal de apoyo puede estar ausente durante el proceso de inspección.
Área	**CAMPAMENTO**
Aspecto a Evaluar	Limpieza y Orden
Consideraciones	El área de acampar deberá estar claramente delimitada. Dentro del campamento no debe haber basura tirada, papeles, comida, cáscaras de fruta, etc. El equipo y mobiliario del Club deberá estar en un lugar específico y en orden (simulando una bodega) La limpieza debe incluir hasta dos metros a la redonda, fuera de los límites del campamento.
Área	**BANDERAS**
Aspecto a Evaluar	Banderas Izadas
Consideraciones	En la parte frontal del campamento deberán estar izadas las bandera Mexicana, la de Conquistadores, lavandera de los Guías Mayores y la del Club. La Bandera Mexicana deberá estar izada en el centro y ligeramente mas alta que las otras dos banderas. La Bandera de Guías Mayores deberá estar izada del lado izquierdo (viendo de frente desde donde se hacen los honores) La Bandera del Conquistadores deberá estar izada del lado derecho (viendo de frente desde donde se hacen los honores) La Bandera del Conquistadores deberá estar izada del lado derecho izquierdo de la bandera de Conquistadores. (viendo de frente desde donde se hacen los honores)

Área	**BANDERINES**
Aspecto a Evaluar	Uno por cada Unidad
Consideraciones	Todas las unidades deberán estar en formación para inspección con su respectivo banderín en posición, así como también cuando marchen a las reuniones. El banderín de su unidad debe acompañarles a todas las actividades oficiales del Camporee. El banderín debe tener el nombre del club, el logo y el nombre de la unidad.
Área	**CARPAS**
Aspecto a Evaluar	Limpieza (interior y exterior)
Consideraciones	Se espera que el interior y el exterior de las carpas se encuentre libre de lodo, pasto y sobre todo, comida. Las carpas no deben servir como "tendedero" de ropa o herramienta.
Área	**CARPAS**
Aspecto a Evaluar	Orden en el Equipaje
Consideraciones	Se deja a consideración de cada Club la manera de ordenar el equipaje. El equipaje no debe tocar las paredes de la carpa. No debe haber ropa ni calzado fuera de las maletas. Todas las carpas del club deberán utilizar el mismo criterio en cuanto al orden en el equipaje.
Área	**CARPAS**
Aspecto a Evaluar	Orden en el Calzado
Consideraciones	En esta ocasión, dejando a un lado la tradición, Todo calzado deberá estar colocado en bolsas de plástico y guardados en el interior de la maleta. De esta manera estaremos ahorrando problemas en caso de lluvia o insectos no invitados. Así mismo los zapatos estarán siempre disponibles en caso de necesitarlos. Todas las carpas del club deberán utilizar el mismo criterio en cuanto al orden en el calzado.

Área	**CARPAS**
Aspecto a Evaluar	Carpas Alineadas
Consideraciones	Las carpas deberán estar alineadas unas con otras. Las carpas deberán estar bien tensas, con sus nudos y amarres hechos correctamente. Las estacas deberán estar instaladas correctamente. Los toldos no deben de tener agua acumulada.
Área	**COCINA**
Aspecto a Evaluar	Menú Ovo-lacto-vegetariano
Consideraciones	La cocina debe tener el menú ubicado en un lugar visible. La despensa estará bien almacenada y en un área claramente identificable. Por ningún motivo deberá haber en el menú, ni en la despensa, carnes blancas o rojas, ni bebidas con cafeína (café / refrescos).
Área	**COCINA**
Aspecto a Evaluar	Limpieza y Orden en el Mobiliario
Consideraciones	Se espera que la cocina se encuentre en buen estado y con todos los utensilios limpios y en orden. No deberá haber comida tirada en el área de cocina.
Área	**COCINA**
Aspecto a Evaluar	Basurero
Consideraciones	No debe de haber basura en el momento de la inspección, sin embargo, el basurero debe estar claramente identificado en el área de acampar.
Área	**COCINA**
Aspecto a Evaluar	Botiquín

Consideraciones	Debe consistir en una caja fácil de transportar a donde sea necesario y que pese poco. Deberá ser de fácil identificación y estar en un lugar seguro, lejos del alcance de los niños para evitar accidentes. Se habrá de verificar que el botiquín contenga lo básico y que no este caducado. Contenido de botiquín: Analgésicos, antisépticos, suero, termómetro, alcohol, agua oxigenada, curitas, algodón, gasas, tijeras de punta redonda, jabón liquido, guantes de látex, vendas, repelente y protector solar.
Área	**ACAMPANTES**
Aspecto a Evaluar	Memorización del Versículo
Consideraciones	Todos los acampantes repetirán a una voz el versículo de la matutina correspondiente al día de la inspección. La matutina a utilizar será la de Menores.
Área	**ACAMPANTES**
Aspecto a Evaluar	Presentación Personal
Consideraciones	Se revisará la presentación personal a todos los acampantes. La presentación incluye el cabello peinado, la limpieza de manos, uñas recortadas, limpias y sin pintura y zapatos limpios. Debe evitarse el uso de pulseras de plástico y todo tipo de joyería.
Área	**ACAMPANTES**
Aspecto a Evaluar	Uniforme de Gala
Consideraciones	Cada miembro del club deberá tener su uniforme completo de acuerdo al Reglamento de Uniformes del M. Juvenil
Área	**ACAMPANTES**
Aspecto a Evaluar	Uniforme de Actividades (Deportivo)

Consideraciones	La camiseta deberá tener el emblema A4. Se deberá portar también la pañoleta y el tubo.

ANEXO E

"DETALLES DE LOS UNIFORMES DE GALA"

Conquistadores

- ✓ Arco
  Debe tener el nombre del club en color amarillo.
- ✓ Triángulo
- ✓ Cinta para nombre
  Un solo nombre en color negro. Uno para la camisa y otro para la banda.
- ✓ Placa de Capitán o Secretario
  Todo Capitán y Secretario de Unidad debe portar la placa
- ✓ Cinta de clase. (Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero o Guía)
  Se debe usar la cinta de clase en la que se está trabajando y estará invistiéndose este año.
- ✓ Logo de la Unión Mexicana del Norte
- ✓ Globo de Conquistadores
- ✓ Pañoleta
- ✓ Tubo
- ✓ Boina
- ✓ Banda
  Debe traer el triángulo de Conquistadores, la bandera mexicana y la cinta para nombre, ubicados correctamente.
- ✓ Botones y Barras de Investidura
  Se deben portar los botones y las barras de las clases ya investidas.
- ✓ Cinturón negro
- ✓ Calcetines negros para varones (no calcetas deportivas)
- ✓ Calcetas blancas para damas
- ✓ Zapatos negros (no tenis)
- ✓ Camisa blanca
- ✓ Pantalón / Falda Caqui

Guías Mayores

- ✓ Arco
  Debe tener el nombre del club en color amarillo.
- ✓ Cinta de Cargo

Todo miembro de la directiva debe usar una cinta de cargo, ya sea de director, subdirector, secretario, tesorero, consejero, instructor o pastor. Debe usarse de acuerdo a la responsabilidad que se tiene este año.

- ✓ Triángulo
- ✓ Estrella de Servicio
  Representa los años de servicio prestados en el ministerio juvenil. El número a utilizar se refiere al número de años ya cumplidos. Ejemplo: un Guía Mayor que sirvió como consejero del club de Aventureros 3 años, otros 2 años como subdirector en el club de Guías Mayores y ahora es tesorero del club de Conquistadores, deberá usar una estrella de servicio con el número 5, y hasta que termine el año, en ocasión de la investidura podrá recibir la estrella de servicio # 6, la cual podrá usar durante todo el 2016. Toda la directiva deberá usar la estrella de servicio, a excepción del líder que este año, sea su primera participación en el liderazgo del ministerio juvenil.
- ✓ Cinta para nombre
  Un solo nombre en color negro. Uno para la camisa y otro para la banda.
- ✓ Cinta de clase. (Guía Mayor)
  La utiliza todo miembro, sea que esté investido de guía mayor o no.
- ✓ Logo de la Unión Mexicana del Norte
- ✓ Globo de Conquistadores
- ✓ Estrella sola de Guía Mayor
  La usan los líderes que están investidos de guía mayor, pero que no se han investido de las seis clases de conquistadores. Si el directivo no está investido de guía mayor no la podrá usar.
- ✓ Galonera de Guía Mayor
  La usan los líderes que están investidos de guía mayor, y que también se han investido de las seis clases de conquistadores. Si el directivo solo está investido de dos o cuatro clases de conquistadores no la podrá usar.
- ✓ Pañoleta (SIN las tiras de las clases de conquistadores)
  La usan los líderes, ya sea que estén investidos de guía mayor o no, pero que no se han investido de las seis clases de conquistadores.
- ✓ Pañoleta (CON las tiras de las clases de conquistadores)
  La usan los líderes que están investidos de guía mayor, y que también se han investido de las seis clases de conquistadores. Si el directivo solo está investido de dos o cuatro clases de conquistadores no la podrá usar.
- ✓ Tubo
- ✓ Boina
- ✓ Banda
  Debe traer el octágono de Guías Mayores, la bandera mexicana y la cinta para nombre, ubicados correctamente.
- ✓ Botones y Barras de Investidura
  Se deben portar los botones y las barras de las clases ya investidas.

- ✓ Cinturón negro
- ✓ Corbata / Corbatín negro.
- ✓ Calcetines negros (varones)
- ✓ Calcetas negras (damas)
- ✓ Zapatos negros (no tenis)
- ✓ Camisa blanca
- ✓ Pantalón / Falda Caqui

Director del Club de Conquistadores. Además de lo anterior, deberá usar:

- ✓ Galón de Liderazgo de Director
  Color verde olivo con el logo de conquistadores bordado en color blanco.
- ✓ Cordón de Mando de Director
  Color azul.

Pastor (Guías Mayores) Además de lo mencionado para el líder, deberá usar:

- ✓ Galón de Liderazgo de Pastor
  Color verde olivo con el logo de la iglesia ASD bordado en color amarillo.
- ✓ Cordón de Mando de Pastor
  Color negro.

AGENDA DE CAMPAMENTO

MIERCOLES
12:15 pm ¡Al fin llegamos!
05:00 pm Reunión de Directores
07:00 pm Desfile Inaugural
08:00 pm Ceremonia de Inauguración
08:20 pm Al 100 con JESUS I
09:20 pm ROMPIENDO EL HIELO (PARTICIPAN BOTARGAS)
10:30 pm Todos a dormir

JUEVES
06:00 am Levantarse y aseo personal
07:00 am Honores (Izar bandera) y Devocional por clubes
07:30 am Desayuno y Deberes
08:30 am Preparación para Inspección
08:45 am Inspección
09:00 am AL 100 CON JESUS… II
10:00 am A SOLAS CON DIOS
11:00 am Rally/Carrusel de evento: NUDOS AL EXTREMO/ Recreación
01:00 pm Comida, deberes y descanso
03:00 pm Rally/Carrusel de evento: NUDOS AL EXTREMO/ Recreación
05:00 pm ESPECIALIDADES
06:30 pm ARRIAR BANDERA, CENA Y DEBERES
07:30 pm TODOS A JUGAR
08:45 pm AL 100 CON JESÚS…III
10:15 pm TOQUE DE QUEDA

VIERNES
06:00 am Levantarse y aseo personal
07:00 am Honores (Izar bandera) y Devocional por clubes
07:30 am Desayuno y Deberes
08:30 am Preparación para Inspección
08:45 am Inspección
09:00 am AL 100 CON JESUS IV
10:00 am A SOLAS CON JESÚS
11:00 am Carrusel de evento: MARCHANDO PARA JESÚS/ AL NATURAL/Recreación
01:00 pm Comida, deberes y descanso
03:00 pm Carrusel de evento: MARCHANDO PARA JESÚS/ AL NATURAL/Recreación
05:00 pm ESPECIALIDADES
06:30 pm PREPARACIÓN PARA EL SÁBADO
06:45 pm ARRIAR BANDERA, CENA Y DEBERES
07:30 pm RECIBIENDO EL SABADO (CLUBES HERMANOS)

8:10 pm UNA NOCHE CON LOS DISCÍPULOS
08:45 pm AL 100 CON JESUS V
10:15 pm TODOS A DORMIR

SÁBADO
06:30 am ARRIBA CONQUISTADORES… AL AGUA PATOS
07:00 am HONORES Y DEVOCIONAL (IZAR BANDERA) POR CLUBES
07:30 am DESAYUNO Y DEBERES
08:00 am PREPARACIÓN PARA INSPECCIÓN
08:15 am INSPECCIÓN/EVENTO UNIFORME
09:00 am CONEXIÓN BÍBLICA
10:00 am UNA ESCUELA SABATICA PARA RECORDAR…
11:00 am 100 CON JESÚS VI
12:00 am CEREMONIA BAUTISMAL
01:00 pm COMIDA, DEBERES Y DESCANSO
03:00 pm HACIENDO AMIGOS
04:30 pm TE PRESENTO A MI AMIGO
06:00 pm ARRIAR BANDERA, Y DEBERES

06:30 pm DESPIDIENDO EL SÁBADO Y A NUESTRO CAMPOREE
07:15 pm CENA HAWAIANA Y JUEGO SOCIALES
10:45 pm TODOS A DORMIR

DOMINGO
12:00 am FELIZ VIAJE!!! Y NOS VEMOS EN EL 2019!!!!