

El Manual de Conquistadores

Prepared by the Texas Conference of SDA

Spanish Edition 1.0

Published by the North American Division Office of Pathfinder Ministries,
12501 Old Columbia Pike, Silver Spring, Maryland 20904.

All rights reserved. Except for the reproducible forms and activity sheets, which may be copied for Pathfinder use, no part of this book may be reproduced in any form without the written permission of the publisher, unless otherwise noted in the text.

Copyright © 1994 by NAD Pathfinder Ministries

Designed by Glen Milam of Wesley Thor Studios, Takoma Park, Maryland.
Printed in the United States of America.

Additional copies of this manual are available from:

NAD Distribution Center, 5040 Prescott Avenue, Lincoln, Nebraska 68506

Additional Pathfinder materials are available from the NAD Distribution Center:

Pathfinder Staff Manual
AY Honor Manual
AY/Pathfinder Class Instructors Manual
AY/Pathfinder Class Activity Diaries
AY/Pathfinder Class Record Cards
AY Audio Resource Library
The Pathfinder Story

Historical Note

Translated by the Texas Conference of Seventh-day Adventists, under the direction of Manuel Henriquez, for use by the Spanish speaking Pathfinder clubs of the North American Division.

Contenidos

5 Prefacio Club

7 Ministerio del Club de Conquistadores de la Club

División Norte Americana

- 7 Introducción
- 7 Objetivos de los Conquistadores
- 7 Propósito de los Conquistadores

9 Citas Citables

11 Significado del Emblema del Club de Conquistadores

13 El Voto y la Ley

- 13 El Voto del conquistador de
- 13 La Ley del conquistador

Sección 1 - Filosofía y Objetivo

17 Capítulo 1 . Filosofía y Objetivos

- 17 Filosofía de los conquistadores
- 17 Objetivo de los conquistadores

21 Capítulo 2. El Conquistador

- 21 Comprendiendo a la Persona
- 24 Emociones
- 25 Formación de Hábitos
- 26 Necesidades Psicológicas Básicas #1
- 27 Fundamentos del Desarrollo del Carácter
- 30 Abuso de los Niños
- 34 Entendiendo a los Conquistadores
- 34 Menores - 10 - 12 Anos de Edad
- 35 Entendiendo a los Conquistadores (USA)
- 35 Adolescentes - Entre 13 - 15 Anos
- 36 Motivando a los Conquistadores

Sección 11 - Organización del

41 Capítulo 3 . Organización del

- 41 Los Conquistadores en Tres Niveles
- 42 Manteniendo el interés de los
- 42 Conquistadores Adolescentes
- 43 Pregúntele a los Conquistadores
- 43 Relacionándose con los Padres de los
- 43 Conquistadores
- 45 Pasos para Organizar un Club de
- 45 Conquistadores
- 47 Certificado de Operación
- 48 Constitución del Club de Conquistadores
- 53 Reglas y Regulaciones
- 55 Seguro
- 56 Requisitos para ser Miembros del Club

- 56 Conquistadores
- 57 Cartas Antes de la Registración

61 Capítulo 4 -Programación General

- 61 Guías para el Club de Conquistadores
- 63 Planeando el Programa
- 64 Clases 1A de los Conquistadores
- 66 Especialidades 1A
- 68 Modelo #1 de Programas para el Club
- 68 Programa Modelo No. 2
- 69 Programa Modelo No. 3
- 69 Programa Modelo No. 4
- 70 Calendario Anual de los Conquistadores

- 71 Modelo para un Año -No 2
- 73 Calendario Anual de los Conquistadores (Adolescentes)
- 75 Modelo para un año - No 2
- 77 Formación para Iniciar los Ejercicios

- 79 Mantener la Moral del Club Muy Alta
- 80 Disciplina del Club
- 84 Administración
- 91 Uniformes
- 96 La Bandera
- 99 La Bandera del Club de Conquistadores
- 100 Banderín de Unidad del

100 Club de Conquistadores
102 Sistema de Méritos

104 Finanzas del Club
107 Relaciones Publicas
113 Como Hacer el Club Exitoso
114 Poniendo a los Conquistadores en el Mapa
115 Evaluación del Club de Conquistadores
116 Explicación de la Hoja de Evaluación

Naturaleza

125 Cualidades de un Líder de Conquistadores

125 Capítulo 5 . Directiva de los Conquistadores CIT y Coordinador

127 Elección de Líderes y Directiva
128 Obligaciones de la Directiva y de los Líderes
134 Consejeros-en-Entrenamiento (Cfr.)
135 Obtener Cooperación de Parte de la
135 Directiva
137 Como Hace la Gente Triunfadora
139 Coordinador de Area/Distrito
139 de los Conquistadores

Sección 111 - Eventos del Club y de La Conferencia

143 Capítulo 6 . Programación Especial

143 Programa de la Noche de Registración
144 Día del Conquistador
147 Ceremonia de Iniciación
152 Investidura
155 Inspección Formal del Club de
155 Conquistadores

159 Capítulo 7. Camporees

159 Camporee de Conquistadores de la Conferencia
165 Puntuación sugerida para el
165 Camporee
165 Sugerencia para la Hoja de
por la
165 Inspección del Camporee
166 Menú sugerente para el Camporee
por la

169 Capítulo 8 . Ferias

Ano

169 Feria del Conquistador
174 Sugerencia para el Sistema de Puntuación
174 de la Feria
175 Dictamen de la feria del Conquistador

177 Capítulo 9. Pasatiempos y Manualidades

177 Información General
181 Distribuidores

183 Capítulo 10. Actividades de la

183 Filosofía de la Naturaleza
184 El Programa de la Naturaleza
185 Descubriendo
187 Viajes de Campo
189 Colecciones y Presentaciones
192 Proyectos y Manualidades

195 Capítulo II. Campamentos

195 Filosofía de Campamento
198 Caminata y excursionismo
202 Campamentos de supervivencia
206 Refugios
207 Campamentos
208 El Viaje en Canoa
210 Excursión en Bicicleta
211 Campamento
215 Cocinando en Campamento

221 Capítulo 12 . Estatutos del Concilio de Conquistadores de la Conferencia

221 Concilio Ejecutivo de Conquistadores

Sección IV- Apéndice

227 Registro de la Personalidad del Conquistador
228 Aplicación para Establecer un Club de
Conquistadores
229 Aplicación para Membresía del Club
230 Informe de Salud del Conquistador
231 Reporte Mensual de Conquistadores Sugerido
Conferencia
232 Reporte Mensual de Conquistadores definido
Conferencia
233 Nominación del Conquistador Adolescente del
234 Hoja de Evaluación del Club de Conquistadores
235 Inventario de Progreso de la Directiva
236 Tarjeta de Registro de Cocina
238 Tarjeta de Puntuación de Costura
239 Indice

Prefacio

Desde su adopción en 1950 por el Departamento de Jóvenes de la Asociación General, el Club de Conquistadores se ha desarrollado en una organización mundial. Las relaciones interpersonales y el poder de la influencia de líderes consagrados ha moldeado las vidas de miles de conquistadores.

El concepto/idea/programa de los Conquistadores ha sido próspero porque atrae a los miembros con un concepto positivo de “hacer”.

Actividades que cubren un año completo de eventos, acentuado con ferias, investiduras, y camporees a nivel de conferencia, el Club de Conquistadores para niños de 5to a 10mo grados (10-15 años de edad).

La clave del éxito de cualquier organización es tener líderes bien capacitados y dedicados. En casi todas las conferencias se celebran Cursos de Capacitación para Líderes de Conquistadores anualmente, los cuales proveen instrucción en liderazgo básico organizacional y cursos especializados para los líderes de más experiencia. Durante las últimas décadas se ha usado el Curso de Entrenamiento para Líderes de Conquistadores de 10 horas.

Mientras el programa crecía, se produjeron muchas ideas, y se vio la necesidad de traer toda esta información en un manual para referencia. En 1970 el Departamento de Jóvenes de la División Norteamericana votó preparar el Manual de Conquistadores.

Un comité compuesto por Clayton Child, Danny Davis Lorenzo Grant, John Hancock, Norm Middag, Jack Olson, y Milo Sawvel, con Leo Ranzolin como su presidente y Susan Pettibone como secretaria, se reunieron en Washington, D.C. para diseñar este manual. Este comité tomó en consideración una gran cantidad de materiales de boletín de Divisiones y Conferencias y folletos de entrenamiento acumulado durante muchos años.

Norm Middag y Milo Sawvel estaban preparando manuales de entrenamiento para sus conferencias durante este tiempo, lo cual ayudó a formar la base para la mayor parte del trabajo del comité. Otros individuos que hicieron contribuciones al manual fueron Frank Phillips, LeRoy Taylor, Jim Harris, Harry Garlick, Ron Wisbey, y Winston DeHaven.

El Manual de Conquistadores que se publicó sirvió a la División Norteamericana por más de una década. En 1988, la División Norteamericana votó que se hiciera una revisión para mantenerse al día con los cambios de eventos. Norm Middag, Presidente del Comité, Terry Bolton, Charles Case, J.C. Hicks, Al Williamson, Terry Dodge, y Glen Milam contribuyeron a esta revisión.

Mientras que este manual no es completo en su contenido, ha compilado una abundancia de material que es adecuado para guiar a los directores de Conquistadores y líderes del club a entender todos los aspectos del programa de Conquistadores. También formará la base para los Cursos de Entrenamiento para Líderes de Conquistadores. El material debe ser colocado

En un encuadernador que ofrezca suficiente espacio en cada sección para añadir nuevos materiales, los cuales pueden ser añadidos de tiempo en tiempo por las divisiones de la Asociación General y las conferencias locales.

El programa de Conquistadores ha probado ser una de las agencias más grandes de ganancia de almas para la iglesia, con líderes que dedican su tiempo, talentos y energías a mantener el programa funcionando correctamente. Ha sido diseñado para ayudar a los Conquistadores a entender su destino en Jesús, y mantenerlos marchando juntos hacia el Reino de Dios.

División Norteamericana
Liderazgo de Conquistadores

Ministerio del Club de Conquistadores de la División Norte Americana

Introducción

El Club de Conquistadores es un laboratorio educacional del hogar, la escuela y la iglesia.

Objetivos de los Conquistadores

El Club de Conquistadores animará a sus miembros a pertenecer a la iglesia, confesar su fe cristiana y tomar una parte activa en el compañerismo, la adoración, en esfuerzo y en servicio.

El Club de Conquistadores hará que sus miembros se involucren completamente en todos los aspectos del ministerio de la iglesia hacia sus miembros, hacia la comunidad y hacia el mundo.

El Club de Conquistadores hará que sus miembros sientan el desafío de ser parte de la misión y el ministerio de Cristo por medio de la iglesia, para que la Palabra de Dios tenga un verdadero significado y sea fructífera en sus vidas.

Propósito de los Conquistadores

Guiar a sus miembros a una relación con Jesús creciente y redentiva.

Convertir a sus miembros en individuos maduros y responsables.

Involucrar a sus miembros en servicio activo desinteresado.

Citas Citables

"Porque ejemplo os he dado, para que como yo os he hecho, vosotros también hagáis." (Juan 13:15.)

"Ministerio de los Conquistadores es todo lo que se hace con y para los Conquistadores en las relaciones de la iglesia con la familia, la comunidad, y el mundo." ("Ministerio de los Conquistadores de la División Norteamericana".)

"El único modo de crecer en la gracia consiste en hacer desinteresadamente la obra que Cristo nos ordenó hacer: dedicamos, en la medida de nuestra capacidad, a auxiliar y beneficiar a los que necesitan la ayuda que podemos darles. La fuerza se desarrolla con el ejercicio; la actividad es la condición misma de la vida. Los que se esfuerzan por mantener su vida cristiana aceptando pasivamente las bendiciones comunicadas por los medios de gracia, sin hacer nada por Cristo, procuran simplemente vivir comiendo sin trabajar. Pero el resultado de esto, tanto en el mundo espiritual como en el temporal, es siempre degeneración y decadencia. El hombre que rehusara sus miembros ejercitar no tardaría en perder la facultad de usarlos. Asimismo, el cristiano que no ejercite las facultades que Dios le dio, no sólo dejará de crecer en Cristo sino que perderá la fuerza que tenía." (El camino a Cristo, p. 80,81.)

"Sólo el método de Cristo será el que dará éxito para llegar a la gente. El Salvador trataba con los hombres como quien deseaba hacerles bien. Les mostraba simpatía, atendía sus necesidades y se ganaba su confianza. Entonces les decía 'SEGUIDME.' Es necesario acercarse a la gente por medio del esfuerzo personal. Si se dedicara menos a sermonear y más al servicio personal, se conseguirían mayores resultados. Hay que aliviar a los pobres, atender a los enfermos, consolar a los afligidos y dolientes, instruir a los ignorantes y aconsejar a los inexpertos. Hemos de llorar con los que lloran y regocijamos con los que se regocian. Acompañada del poder de persuasión, del poder de la oración, del poder del amor de Dios, esta obra no será ni puede ser infructuosa." (Ministerio de Curación, p. 102.)

"Donde hay vida, habrá crecimiento y cultivo, pero a menos que crezcamos en gracia, nuestra espiritualidad será enana, enferma, sin frutos. Es solamente por el crecimiento, siendo fructíferos, que cumpliremos con los propósitos de Dios.

"Uno de los planes divinos para el crecimiento es conferir. 'El que saciarse, el también será saciado' (Proverbios 11 :25) Esto no es una promesa; es una ley divina. El cumplimiento de esta ley es el secreto del crecimiento espiritual." (Traducido de "God's Amazing Grace ", p. 285.)

"Cuando la compasión humana se mezcle con el amor y la benevolencia, y sea santificada por el Espíritu de Jesús, será un elemento productivo del bien. Aquellos que cultiven la benevolencia no solo estarán haciendo una obra buena para otros, y bendiciendo a aquellos que reciben sus buenas acciones, sino que se estarán beneficiando a ellos mismos al abrir sus corazones a la influencia benigna de la verdadera benevolencia. Cada rayo de luz aclarado en otros será reflejado en nuestro

propio corazón. Cada palabra bondadosa y compasiva dirigida al angustiado, cada acto para aliviar al oprimido, y cada obsequio dado para suplir las necesidades de nuestros semejantes, dado o hecho con la mira en la gloria de Dios, resultarán en bendiciones para el dador. Por lo tanto, aquellos que están trabajando, están obedeciendo una ley del cielo y recibirán la aprobación de Dios. El placer de hacer el bien por otros imparte una ráfaga de satisfacción que inunda todos los nervios, acelera la circulación de la sangre, e induce salud mental y física." (Traducido de "Testimony for the Church, Vol. 4", p. 56.)

"Los seguidores de Cristo han sido redimidos para servir. Nuestro Señor enseña que el verdadero objeto de la vida es el ministerio. Cristo mismo fue obrero, y a todos sus seguidores les presenta la ley del servicio, el servicio a Dios ya sus semejantes. Aquí Cristo presenta al mundo un concepto más elevado acerca de la vida de lo que jamás ellos habían conocido. Mediante una vida de servicio en favor de otros, el hombre se pone en Última relación con Cristo. La ley del servicio viene a ser el eslabón que nos une a Dios y a nuestros semejantes.

Cristo confía 'sus bienes' a sus siervos: algo que puedan usar para él. Da a cada uno su obra'. Cada uno tiene su lugar en el plan eterno del cielo. Cada uno ha de trabajar en cooperación con Cristo para la salvación de las almas. Tan ciertamente como hay un lugar preparado para nosotros en las mansiones celestiales, hay un lugar designado en la tierra donde hemos de trabajar para Dios." (Palabras de Vida del Gran Maestro, p. 262.)

"El trabajo desinteresado por otros da al carácter profundidad, firmeza y una amabilidad como la de Cristo: trae paz y felicidad al que posea tal carácter." (Camino a Cristo, p. 80.)

"Con semejante ejército de obreros como el de nuestros jóvenes, bien preparados, podrían proveer, ¡Cuán pronto se proveería a todo el mundo el mensaje de un Salvador crucificado, resucitado y próximo a venir! ¡Cuán pronto vendría el fin -el fin del sufrimiento, del dolor y del pecado! ¡Cuán pronto recibirían nuestros hijos, en vez de una posesión aquí, marchitada por el pecado y el dolor, una herencia donde 'los justos heredarán la tierra. Y habitarán para siempre'; donde 'no dirá mas el habitante: Estoy enfermo'; y 'no se oirá más en ella voz de lloro' !" (Consejos para los Maestros, p. 540.)

"Cuando empiece el juicio y los juicios sean abiertos, cuando sea pronunciado el 'Bien hecho' del gran Juez, y colocada en la frente del vencedor la corona de gloria inmortal, muchos levantarán sus coronas a la vista del universo redimido y, señalando a sus madres, dirán: 'Ella hizo de mí todo lo que soy mediante la gracia de Dios. Su instrucción, sus oraciones, han sido bendecidas para mi salvación'..." (Mensajes para los Jóvenes, p. 328.)

"Nuestra tarea en este mundo... es ver qué virtudes podemos enseñar a nuestros hijos y nuestras familias a poseer, para que ejerzan influencias sobre otras familias y así podamos ser una potencia educadora aunque nunca subamos al estrado. Una familia bien ordenada y disciplinada es a los ojos de Dios mas preciosa que el oro, aún más que el oro refinado de Ofir." (El Hogar Cristiano, p. 26.)

Significado del Emblema del Club de Conquistadores

El Club de Conquistadores es una organización Mundial patrocinada por la Iglesia Adventista del El Séptimo Día. Espíritu Santo.

Rojo (Sacrificio)

Nos recuerda a Cristo. "Porque de tal manera amó Dios al mundo, que ha dado a su Hijo unigénito, para que todo aquel que en él cree, no se pierda, testificación mas tenga vida eterna" (Juan 3:16). , "...Presentéis vuestros cuerpos en sacrificio vivo santo, agradable a Dios" (Romanos 12:1).

Blanco (Pureza)

Deseamos tener la pureza y la justicia de Cristo fe, en nuestras vidas. dardos "El que venciere, será vestido de vestiduras blancas" (Apocalipsis 3:5).

Azul (Lealtad)

Es el propósito del Club de Conquistadores enseñamos a ser leales a: Nuestro Padre la Celestial; Nuestros padres. Nuestra Iglesia Nuestros padres; Nuestra iglesia.

Dorado (Excelencia)

Medida de Ideales. El Club de Conquistadores tiene altos ideales para ayudar a edificar caracteres firmes para el reino de los cielos.

Tres Lados (Perfección)

Perfección de la Trinidad - El Padre, Hijo, El Espíritu Santo

El trípode de la educación:

Mental Manualidades y especialidades
Física Campamentos, días de trabajo
Espiritual Actividades misioneras,

Escudo (Protección)

En las Escrituras muchas veces encontramos que a Dios se le llama Escudo de su pueblo. "No temas...yo soy tu escudo" (Génesis 15:1). "Sobre todo, tomando el escudo de la con que podáis apagar todos los de fuego del maligno" (Efesios 6:

Espada (La Biblia)

La espada se usa en la guerra. Una batalla siempre se gana en el ataque. Nosotros estamos en una guerra en contra del pecado y nuestra arma es la Palabra de Dios. La espada del Espíritu es la Palabra de Dios (vea Efesios 6: 17).

El Voto y la Ley

El Voto del conquistador

Por la gracia de Dios seré puro. Sólo al confiar en la ayuda de Dios, podremos hacer Su voluntad. Llenaré mi mente con cosas correctas y verdaderas y usaré mi tiempo en actividades que edificarán un carácter firme y puro.

Bondadoso. Tendré consideración de otros y seré bondadoso no sólo con mi prójimo, sino con toda la creación de Dios.

Leal. Seré honesto y recto en el estudio, en el trabajo y en el juego, y siempre podrán contar conmigo para hacer lo mejor de mis habilidades.

Guardaré la Ley del Conquistador. Procuraré entender el significado de la Ley y me esforzaré en vivir de acuerdo a su espíritu, comprendiendo que la obediencia a la leyes esencial en cualquier organización.

Seré siervo de Dios. Prometo servir a Dios al principio al [mal y de lo mejor en todo lo que se me pida ser o hacer.

y amigo de la humanidad. Viviré para bendecir a otros, y haré a otros como quisiera que hicieran conmigo.

La Ley del Conquistador

Observar la Devoción Matutina. Cumplir con la parte que me toca. Oraré y estudiaré mi Biblia cada día. Por el poder de Dios ayudaré a otros, y cumpliré con mi deber honestamente dondequiera que esté.

Cuidar de mi cuerpo. Seré temperante en todas las cosas, y me esforzaré en alcanzar altos ideales en mi condición física.

Tener una mirada franca. No mentiré, no engañaré o defraudaré, y despreciaré todo vocabulario sucio y pensamiento maligno.

Ser cortés y obediente. Seré cortés y atento con otros, reflejando el amor de Jesús en todas mis relaciones con otros.

Andar con reverencia en la casa de Dios. En todo servicio devocional, mantendré silencio, seré cuidadoso y reverente.

Conservar una canción en el corazón. Seré alegre y feliz para que mi influencia sea como la luz del sol para otros.

y hacer mandados para Dios. Siempre estaré listo a compartir mi fe con otros y a hacer el bien así como Jesús.

Filosofía y Objetivos

Filosofía y Objetivos

Filosofía de los conquistadores

El entrenamiento y la salvación de la juventud es una de las misiones más importantes de la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Los científicos nos dicen que los patrones de los cerebros de los niños están formados cuando alcanzan la edad de 12 años. Esto significa que durante sus primeros años formativos, es crucial que se les enseñe buenos hábitos. Siglos atrás, las Escrituras nos informaron "Instruye al niño en su carrera; aun cuando fuere viejo no se apartará de ella" (Proverbios 22:6). Esto es más que un dicho, es un hecho probado.

La iglesia debe aceptar una alta responsabilidad en influenciar al niño por Cristo debido al colapso de las estructuras sociales. No hay diferencia entre la proporción del divorcio en la Iglesia Adventista y el público en general. Uno en cada cinco hogares Adventistas tiene un esposo que no es Adventista. Esto significa que en esos hogares hay sólo un padre que provee el incentivo y la enseñanza necesaria para guiar a los niños a Jesús. Aún en los hogares donde los dos padres son Adventistas, en la mayoría de los casos ambos trabajan fuera del hogar y no tienen mucho tiempo para los niños. Esto reduce la efectividad de la influencia del hogar y añade responsabilidad a la iglesia.

Sólo un 50 por ciento de niños Adventistas en los grados 1-8 asisten a escuelas Adventistas, y en algunas conferencias el porcentaje es aún menor. La iglesia tiene el desafío de alimentar a estos niños de hogares Adventistas que asisten a escuelas públicas. El Club de Conquistadores tiene gran potencial en cumplir con estas necesidades.

Objetivo de los conquistadores

El Club de Conquistadores, un programa espiritual- recreacional de la iglesia, ha sido diseñado para niños y niñas en los grados de 5-10 (10-15 años de edad). El programa ofrece acción, aventura, desafío y actividades de grupo que producen un espíritu de equipo y lealtad en la iglesia.

Uno de los propósitos básicos del Club de Conquistadores es el de cumplir con el mensaje de Elías en Malaquías donde dice: "El convertirá el corazón de los padres a los hijos, y el corazón de los hijos a los padres" (Malaquías 4:6). Mientras que los miembros de la iglesia juegan, adoran y trabajan junto con los Conquistadores, el vacío entre las generaciones desaparece en una unión de experiencia común. Los niños aprenden mejor por el ejemplo; toda la filosofía de los Conquistadores está basada sobre esta idea. Es importante, entonces, que se escojan líderes espirituales, dedicados y entregados al servicio, para que trabajen con los Conquistadores.

Los ideales y objetivos de la Iglesia Adventista del Séptimo Día deben hacerse atractivos a los niños por medio de actividades que apelen a esta edad inquieta y por lo tanto, mucho del programa de los Conquistadores es acción física.

El Club de Conquistadores provee una clave en el programa educacional de la iglesia, pues provee la oportunidad de llevar a los niños fuera del salón de clases en aventuras al aire libre.

Los objetivos de los Conquistadores requiere que el líder:

1. Ayude al Conquistador a comprender que la iglesia los ama, los aprecia, se preocupa por ellos y los necesita en su programa total.
2. Muestre a los Conquistadores lo que Dios ha planeado para sus vidas.
3. Prepare a los Conquistadores para el servicio misionero. Enseñales que el testificar a otros de Cristo no es una actividad de una vez por semana. Es una forma de vida diaria, y puede ser enfocada por medio de tales actividades evangelísticas como La Voz de los Menores, la Recolección, grupos de canto, proyectos de servicio a la comunidad, etc.
4. Trabaje por la salvación individual de cada Conquistador. Setenta por ciento de todos los niños Adventistas quienes eventualmente se convierten en miembros de la iglesia hacen su decisión antes de los 14 años de edad. "Niños de ocho, diez, o doce años de edad son suficientemente mayores para hablarles sobre la religión personal" (Testimonies, Vol. 1, p. 400) (Traducido).
5. Desarrolle el aprecio del Conquistador por la naturaleza y su ambiente. "A fin de que los jóvenes tengan salud, alegría, vivacidad y músculos y cerebros bien desarrollados, deben estar mucho al aire libre, tener trabajo y recreación bien regulados." Durante los campamentos, actividades en la naturaleza, y estudiando para sus especialidades de naturaleza, los Conquistadores aprenden directamente acerca del poder creador de Dios. El estudio de la naturaleza desarrolla una comunión con el Dios como Creador.
6. Enseñe a los Conquistadores habilidades específicas y ocupaciones que den significado a sus vidas y ocupen su tiempo provechosamente. A los Conquistadores les gusta hacer cosas de madera, de plástico, de hierro, de arcilla, de fieltro, de hilo y otros materiales. Les da gran satisfacción construir un motor que funcione, o un radio que suene. Los clubes de Conquistadores deben animar esto por medio de las Clases de Especialidades.
7. Ayude a mantener a los Conquistadores en buena condición física. "El comprender la filosofía de la salud es una salvaguardia contra muchos de los males que van de continuo en aumento." "Los niños necesitan ser instruidos con relación a sus propios cuerpos... Enseñeles que si ellos violan las leyes de sus seres ellos deberán pagar la penalidad del sufrimiento de enfermedades." "El descuido en la salud del cuerpo tiene tendencia en el descuido del carácter moral." (Traducido de "Testimonies, Vol. 2, p. 536, 537.). "Todo lo que promueva la salud física, promueve el desarrollo de una mente fuerte y un carácter equilibrado." "Debería cuidarse por lo tanto tan fielmente la salud como el carácter. El conocimiento de la fisiología y de la higiene debería de ser la base de todo esfuerzo educativo." (La educación, p.191.). A los Conquistadores se les debe dar la oportunidad de firmar el voto de Temperancia, con la determinación de nunca usar drogas, alcohol, tabaco o cualquier cosa dañina a su salud. Ellos necesitan aprender que al controlar el apetito, aumentan su fuerza y vigor para las emergencias de la vida. Al hacer esto, estarán presentando sus cuerpos como sacrificios vivos al Creador.
8. Dar oportunidad para el desarrollo del liderazgo. El Club de Conquistadores es una organización democrática donde los miembros aprenden a trabajar unidos y a compartir en la responsabilidad del liderazgo. Ellos aprenden disciplina, obediencia, a usar sus recursos, patriotismo, y el proceso de la dinámica de grupos. El blanco del Club de Conquistadores no incluye el tratar de amoldar a todos los niños por un solo molde. Mas bien, anima a cada Conquistador a

desarrollar sus capacidades individuales al máximo. El programa del Club de Conquistadores no debe ser planeado sólo por los adultos, en sus reuniones se debe incluir a los Conquistadores en la planificación y en la ejecución de esos planes.

9. Desarrollar una vida física, mental, social y espiritual balanceada. Lucas 2:52 dice: "Y Jesús crecía en sabiduría, en edad, y en gracia para con Dios y los hombres". "La verdadera educación es la preparación de las facultades físicas, mentales y morales para la ejecución de todo deber; es el adiestramiento del cuerpo, la mente y el alma para el servicio divino. Esta es la educación que perdurará en la vida eterna." (Palabras de Vida del Gran Maestro, p. 265.) Los líderes deben ocuparse de que haya un desarrollo armonioso en cada Conquistador, asegurándose de que sean buenos ciudadanos de este mundo y del venidero.

El Conquistador

Comprendiendo a la Persona

Niñez temprana (1-6)

Esta es una edad de intensa actividad. Los niños pequeños viven en un mundo de fantasía, con criaturas fantásticas y extrañas. Todavía no pueden distinguir entre lo real y lo imaginario. Ellos creen que el perro negro grande es en realidad un "oso".

La dificultad de transferirse de un mundo de fantasías a un mundo real da oportunidad para las "mentiras" que son tan comunes en esta edad.

Durante esta edad temprana los niños son extremadamente curiosos y preguntan constantemente, "¿Por qué?" y "¿Por qué no?" Lo imitan todo, y aprenderán malas palabras y malos hábitos sin saber su significado. Quieren emplear su tiempo en juegos activos en vez de ser entretenidos. Les gusta las historias con sonidos y rima, y quieren que se las repitan. Son extremadamente crédulos, creyendo implícitamente lo que sus padres y amigos les dicen.

Niñez mediana (7-9)

Intensa actividad continúa durante la edad mediana, pero es más controlada y motivada con algún propósito. Los niños de esta edad siguen siendo curiosos y siguen haciendo preguntas. Pero ahora comienzan a desarrollar su razonamiento y a sacar sus propias conclusiones de sus propias observaciones y pensamientos. En vez de fantasía, ellos quieren historias verídicas.

Menores (10-12)

Esta edad está llena de ruido y actividad incesante, lento crecimiento, y salud sobreabundante. Las niñas tienden a desarrollarse física, mental y un tanto emocionalmente más que los niños a esta edad. Para los 12 años las niñas llevan una ventaja de dos años sobre los niños, pero para ese entonces los niños comienzan a alcanzarlas. Los preadolescentes aprenden rápidamente y su capacidad de recordar 10 que han escuchado o aprendido es asombrosa.

Los preadolescentes admiran grandemente a las personas que pueden "hacer cosas" y les encantan las historias con héroes. Es en este período que tienen un interés vivo en la religión. Les parece natural el dirigirse a Jesús y entregarse a El y a su forma de vida.

El menor es así:

- ✓ Aprende rápidamente y puede memorizar fácilmente.
- ✓ Ansioso de investigar y aprender. Les gusta desarmar cosas y ver cómo están hechas.
- ✓ Les encantan las historias y buenos libros y les gusta leer.
- ✓ Están interesados en coleccionar cosas. Algunos educadores estiman que el 90% de los niños en esta edad coleccionan cosas. Pueden estar coleccionando cuatro o cinco cosas simultáneamente. Esta es la hora excelente para enseñarles las especialidades J.A. El Club de Conquistadores debe tener disponible muchas

áreas de estudio. Un programa de tres meses en una especialidad o manualidad es generalmente suficiente.

Características físicas:

- ✓Saludables y hábiles.
- ✓El cuerpo y la mente están bien ajustados para la coordinación. Juegos, marchas y habilidades físicas son fácilmente aprendidas.
- ✓Inquietos, quieren mucha actividad y ruido.
- ✓Les gusta códigos secretos y la aventura.
- ✓Tienen un espíritu independiente, pero están aprendiendo a trabajar unidos.
- ✓Tienen un espíritu natural de viajar.
- ✓Adoran a los héroes.
- ✓Tienen poco interés en el sexo opuesto.

Características espirituales:

- ✓Están interesados en las cosas espirituales y en la obra de la iglesia.
- ✓Están listos para el bautismo (edad cumbre es 12 años).
- ✓Les gusta actividades de compartir su fe y se gozan en recibir trofeos, premios, etc.
- ✓Son fácilmente instruido en asuntos de religión; aceptan y creen lo que se les enseña.

Adolescencia temprana (13-15)

La adolescencia temprana trae crecimiento rápido con su torpeza y falta de coordinación. También causa perplejidad y desconcierto siendo que ciertos órganos tales como la nariz, la boca, y los pies crecen más rápidamente que el resto del cuerpo. Esta edad causa el sentimiento de "ser feo" y temen que serán así siempre. Comienzan a tener interés en el sexo opuesto, juntamente con un sentimiento de modestia y vergüenza. El desarrollo mental hace grandes avances, reemplazando la credulidad con el criticismo. Pasan mucho tiempo soñando y pensando sobre el futuro. Los muchachos de esta edad tienden ser altruistas, y son desafiados a hacer cosas de gran mérito en el mundo. El interés religioso continúa; las creencias espirituales comienzan a depender de la experiencia en vez de una simple aceptación de los hechos.

El muchacho en esta edad es así:

Características mentales:

- ✓Alerto, pero sujeto a sus sueños.
- ✓Aprende rápidamente.

Características físicas:

- ✓Salud excelente, segunda sólo al período preadolescentes.
- ✓Rápido crecimiento físico, acompañado por un tremendo apetito.
- ✓torpe debido al desarrollo muscular y el crecimiento estructural de los huesos.
- ✓Contendiendo con cambios sexuales y hormonas que influyen la conducta.
- ✓Las jovencitas son generalmente más altas que los jovencitos a la edad de 12 y 13 años, un poco más altas a los 14, menos altas a los 15 y 2 pulgadas más bajas a los 16.

Características sociales:

- ✓ Conoce su posición social temiendo ser clasificado como "diferente" del resto del grupo. Busca aprobación del grupo para todas sus actividades.
- ✓ Quiere más libertad individual y tiene un nuevo discernimiento de las cualidades internas de individuos.
- ✓ Interesado en el dinero. Tiene cambios frecuentes de humor. En la mañana pueden ser generosos y en la tarde egoístas. A una hora pueden ser asombrosamente engreídos, y a la otra tímidos.
- ✓ Son atraídos al sexo opuesto pero no están preparados todavía para sostener una relación personal. Las actividades de grupo son la mejor forma en que ellos aprenden sobre estas relaciones.

Características espirituales:

- ✓ El interés en las cosas espirituales disminuye un poco, pero son influenciados por las actitudes del grupo. El segundo grupo más grande de adolescentes bautizados son a la edad de 13 años.
- ✓ Menos probable que demuestre sus sentimientos sobre asuntos espirituales o convicciones.
- ✓ Tiene conflictos con su consciencia.

Adolescencia Mediana (16-17)

El crecimiento continúa rápidamente, los adolescentes generalmente alcanzan su estatura completa al terminar este período. Están desarrollando su propia individualidad. Los adolescentes son así:

Características mentales:

- ✓ Lo duda todo y quiere pruebas antes de aceptar algo.
- ✓ Respeta a las personas de gran conocimiento y las opiniones de personas importantes.
- ✓ Se vuelve idealista.

Características físicas:

- ✓ Se está desarrollando sexualmente.
- ✓ Ha alcanzado 85% de su estatura y peso como adulto.
- ✓ Los músculos se están desarrollando; le gusta programas de aptitud física.

Características sociales:

- ✓ Le gusta grupos sociales y quiere estar rodeado de amigos especiales. Crítico, muchas veces cruel en su honestidad al expresar su opinión de otros.
- ✓ Sensitivo, guiado por la opinión del público y presión social.

Características espirituales:

- ✓ continúa reconociendo los valores sociales y espirituales, o pierde el interés.
- ✓ Aumenta sobre su fundamento espiritual.

Adolescencia Tardía (18-24)

Físicamente, esta es una etapa de crecimiento lento; aquellos que maduran más tarde alcanzan al resto. Surge la personalidad y el carácter se establece. Cualquiera duda que haya tenido con respecto a la religión ha sido clarificada: o se establece espiritualmente habiendo encontrado una base sólida, o se desecha la religión como una reliquia del pasado, con desilusión y cinismo. El interés en el sexo puede haber encontrado expresión en el amor y matrimonio, y el establecimiento de un hogar.

Adultos

El principio de la edad adulta está caracterizada con buena salud y el gozo de vivir. Se encara la tarea seria de criar a la familia, la lucha por reconocimiento social, y la urgencia de seguridad económica. Hay un deseo de aumentar la responsabilidad en anticipación de labor creativa y el gozo de grandes logros. La vida religiosa, dependiendo del entrenamiento pasado, es una de fe y servicio, o una de indiferencia con preferencia hacia relajamiento personal.

La edad intermedia de adultos está caracterizada con aumento de preocupación y tensión debido al aumento de las responsabilidades. Muchos adultos se desaniman debido a que sus esperanzas no pudieron realizarse, y concentran su atención a sus hijos. No obstante, aquellos que no maduraron comienzan a "encontrarse" a sí mismos. Una vez que sus hijos han sido criados, muchos encuentran más tiempo y dinero para dar a la iglesia y se convierten en líderes eficaces.

Emociones

Emoción es la fuerza que conduce hacia la mayor parte de las decisiones y acciones en la vida. Cuando las personas creen profundamente en sus convicciones, son guiados a ser algo por ellas. Aquí consideraremos algunas emociones primordiales:

1. **ODIO.** Detrás del odio puede haber envidia, celo, avaricia, prejuicio, temor, actos malos o un sentido de frustración. El odio es una emoción viciosa y violenta la cual promueve el deseo de matar y puede lograrlo a menos que sea refrenada por el temor de las consecuencias.
2. **TEMOR.** El temor puede ser producido por la preocupación del bienestar de uno y/o de otros. Uno puede temer la pérdida de salud, dinero, reputación, o el alma.

El temor de lo desconocido puede impedir que una persona disfrute y goce de la vida. Entre los ignorantes, produce superstición, entre los educados tarda la producción.

- 3.IRA. La ira puede ser resultado de: frustración, no obtener lo que uno quiere, o falta de obediencia a sus órdenes; irritación, la cual puede aumentar con falta de salud; el esfuerzo de cubrir el sentimiento de inferioridad, humillación o derrota; o indignación justa, sentir que ha sido maltratado. La ira se convierte en una emoción negativa cuando se abriga o no se reconoce.
- 4.GOZO. El gozo es una calidad duradera de vida. Jesús estaba lleno de gozo, y El ansiaba que sus discípulos también lo tuvieran. "Estas cosas os he hablado, para que mi gozo esté en vosotros, y vuestro gozo sea cumplido" (Juan 15:11). El pidió a su Padre en oración que sus discípulos experimentaran gozo.
- 5.TRISTEZA. La tristeza puede surgir por un sentimiento de vergüenza por algún acto malo, infortunio personal o de otros, o la pérdida de algún ser querido. Los cristianos tienen un Consolador en el Espíritu Santo, quién les ayuda a ser victoriosos sobre las pruebas de la vida y suaviza la tristeza por medio de la esperanza que se encuentra en Cristo.
- 6.CELO. El celo puede ser el producto de egoísmo, el cual hace que la persona envidie los talentos o el éxito de otros. Es el resultado de la desconfianza, falta de fe, o ignorancia. Está
- 7.asociado con el temor de perder a alguien quien se estima grandemente. El celo se alimenta de la sospecha, y mantiene a la persona completamente miserable.
- 8.DIVERSIÓN. La diversión procede de un buen sentido del humor, y ver la parte divertida de las cosas. El individuo que, en medio de las perplejidades de la vida, puede sentirse divertido, no será quebrantado por la preocupación de lo que no puede resolverse.

Formación de Hábitos

Los instintos son tendencias naturales las cuales causan que el individuo reaccione en ciertas formas, pero los hábitos son adquiridos. Se establecen al hacer o decir algo vez tras vez hasta que se vuelve automático. Todo estímulo produce una corriente de nervios que pasan sobre los nervios sensores hacia el cerebro donde se hace una conexión con los nervios movilizadores resultando en una respuesta. Cuando se repite una acción se establece una "ruta" sobre la cual las corrientes de los nervios pueden pasar. Mientras más se repita la acción, más fácil se convierte, hasta que se hace sin pensarlo. Por eso es que cuando se forma un hábito, es difícil romperlo.

La probabilidad de formar un hábito depende de varios factores. Frecuencia. Cada vez que se piensa o se hace algo, será más fácil al repetirlo. Repetición. Si se hace diariamente, es más fácil que se convierta en un hábito que si se hace una vez por semana. Intensidad. ¿Está cargada de emoción? ¿Hace una gran impresión? Si es así, es fácil repetirla.

Satisfacción. Si se disfruta la acción será más fácil repetirla, que si no es agradable.

Por ejemplo, si una persona estudia la Biblia a cierta hora todos los días, pronto se establecerá un hábito. Pero si estudia la Biblia una vez por semana, el intervalo de tiempo borrará la "ruta". No es fácil establecer un hábito. Si una persona siente que Dios le habla por medio de la Biblia en vez de hacerlo solamente para informar que estudió la lección en la Escuela Sabática, el hábito se fortalecerá.

Finalmente, si a la persona le agrada el estudio de la Biblia y tiene interrogativas que la mantienen estudiando, será fácil mantener el hábito.

Para romper un mal hábito es necesario invertir el proceso. Si no se puede romper completamente de una vez por el poder de la voluntad, se debe poner más tiempo entre el estímulo y la respuesta. En el pensamiento del individuo debe haber un gran deseo de romper el hábito. Cuando el hábito es repetido por equivocación debe sentirse remordimiento y vergüenza en vez de la satisfacción que produjo una vez. Puede ser difícil

romper un hábito, pero Dios nos promete la victoria por medio de su poder.

La forma más segura de cambiar hábitos es manteniendo una relación personal con Jesús, pidiendo en oración la victoria.

Necesidades Psicológicas Básicas

¿Que causa cierta conducta? Generalmente es el esfuerzo de satisfacer una necesidad. Así como las necesidades físicas de aire y alimento, los humanos también tienen necesidades emocionales. La mayoría de los psicólogos afirman que el desarrollo intelectual no es el de importancia primordial, sino el desarrollo y cambio emocional. Los sentimientos del joven, no su entendimiento, es la fuerza que los mueve.

El líder eficaz de Conquistadores comprenderá las necesidades psicológicas básicas del Conquistador. A continuación hablaremos sobre algunas de estas.

Actividad Física

La actividad física es el medio por el cual los adolescentes desarrollan músculo y una buena circulación. Sentarse por largos lapsos de tiempo no es saludable. Todos los programas deben proveer actividad física frecuente.

Seguridad de Status

Los adolescentes tienen un gran deseo de pertenecer. Ellos necesitan sentir que hacen una contribución indispensable al grupo. Ellos también necesitan sentir que pueden contar con el apoyo y la lealtad de alguien sin importar lo que ellos hagan. Los padres, maestros y líderes de jóvenes violan esta necesidad cuando comparan a un adolescente con otro en forma no favorable. Las competencias, los premios y los concursos muchas veces hacen que los adolescentes se sientan indignos. Ellos necesitan ser ganadores para preservar su ego.

Individualidad

"Cada ser humano, creado a la imagen de Dios, está dotado de una facultad semejante a la del creador: la individualidad, la facultad de pensar y hacer... La obra de la verdadera educación consiste en desarrollar esta facultad." (La Educación, Pág. 15.)

Cada adolescente se está desarrollando dinámicamente en su propia forma distintiva. Un líder debe notar las características, intereses, habilidades, amistades y ambiciones de cada uno. El líder puede hacer resaltar habilidades que no han sido descubiertas, las cuales convierten a un Conquistador tímido en un líder, o transforman a un rebelde en un ayudante.

Un joven escribió: "Los niños no quieren ser posesiones, cargas, responsabilidades, o mimados, sino individuos". Continuó diciendo: "Muchos adultos consideran que los niños son solamente niños, y que lo que ellos piensan, dicen, o hacen no tiene

importancia. Se les considera como niños que juegan, que se les puede interrumpir al antojo del adulto simplemente para que le alcance los lentes".

El líder eficaz encontrará actividades que apelen a cada miembro del grupo. Llene el salón de los Conquistadores con lo que sea necesario para satisfacer a cada individuo.

Aprobación Social

Los adolescentes se aburren de una rutina constante. Tienen una curiosidad super-activa y gran interés en lo extraño y lo desconocido. El líder eficaz planeará un programa excitante y estimulador.

Fundamentos del Desarrollo del Carácter

"La edificación del carácter es la obra más importante que jamás haya sido confiada a los seres humanos." (La Educación, pág. 221.)

Es difícil definir el carácter, pero es revelado por las acciones de una persona especialmente en una emergencia o cuando nadie lo está mirando. El carácter es la suma total del poder de voluntad, auto-control, y valores de una persona. Hay dos componentes importantes en el carácter - el poder de la elección (poder de la voluntad), y el poder del auto-control.

La edificación del carácter comienza cuando el niño es pequeño y continúa a lo largo de la vida. Dios ha confiado a los padres la responsabilidad de desarrollar el carácter de los pequeños. Mientras que el niño crece, la iglesia y sus programas juegan una parte importante en el desarrollo de su carácter. Cuando el niño comienza a ir a la escuela, la influencia de los maestros y el ambiente de la escuela comienzan a tener su efecto en el desarrollo de su carácter.

También son afectados por la televisión, la radio, las revistas y la media en general. Últimamente, los niños serán responsables por su propio desarrollo del carácter por medio de las elecciones que hagan en la vida.

Formando el Carácter

El carácter se forma en cuatro maneras básicas: por medio del ejemplo, instrucción, disciplina y haciendo elecciones.

Los niños trazan su sistema de valores en el ejemplo de sus padres. Cuando crecen miran hacia sus maestros, pastores, y otros adultos tales como los líderes de Conquistadores, como ejemplos que pueden imitar.

Junto con el ejemplo viene la instrucción. A los niños se les debe decir tanto como mostrar cual es la base de hacer juicios valiosos.

Por medio de la disciplina, los padres, maestros y líderes ayudan a los niños a aprender a tener auto-control. No obstante, la disciplina no debe ser confundida con el castigo. Los niños aprenden a tener auto-control mejor, por medio de un estilo de liderazgo democrático que muestra y da ejemplo de auto-control en vez de un estilo autocrático por medio del cual se les "dice" cómo deben comportarse, o un estilo sin disciplina que no tiene guía absoluta.

El aprender a elegir es la llave de formar e internalizar los valores que forman el carácter. Para que el niño aprenda a elegir:

1. La elección debe estar al alcance de su experiencia.
2. Debe poder saber de antemano las consecuencias de su elección.
3. Debe aprender a retrasar la satisfacción.

Desarrollando los Valores

El carácter se forma de acuerdo a los valores que la persona sostiene y por los cuales actúa. "Sostenemos que todos los valores provienen de una idea fundamental: el bien y el mal... Nuestro concepto del bien y el mal es la base que usamos para distinguir todo lo demás, incluyendo todos los valores, creencias, ideas abstractas como la verdad, teorías científicas, las personas y aún Dios. Por supuesto, ningún ser humano es todo bueno o todo malo. Hay

mezclas de bien y mal. Los valores se determinan sobre cómo asimilamos la mezcla del bien y el mal en cualquier combinación de circunstancias involucrando actividad entre nosotros y la realidad externa". (Traducido).

Los valores en sí mismos no son religiosos ni seculares. Pero el enfocar el acto de establecer valores de un punto de vista religioso determinará cuales valores escogemos como los más importantes. "Los valores más altos conciernen el establecer a Dios como el centro de nuestras vidas y reconocer nuestra dependencia completa de El" (traducido). "Y Jesús le dijo: Amarás al Señor tu Dios de todo tu corazón, y de toda tu alma, y de toda tu mente. Este es el primero y el grande mandamiento" (Mateo 22:37-38). La segunda área de valores concierne nuestras relaciones con otras personas. "Y el segundo [mandamiento] es semejante a éste. Amarás a tu prójimo como a ti mismo" (Mateo 22:39).

Los valores religiosos no deben ser enseñados como un código de comportamiento o un sistema de creencias, sino como una serie de relaciones. Jesús debe ser introducido a los Conquistadores, y se les debe enseñar que una relación personal con El es lo más importante en sus vidas. Una vez que tienen una relación personal con Jesús entonces están obligados a desarrollar relaciones con las personas que los rodean, basadas en el amor.

Criterios para Internalizar los Valores

El éxito de la educación del carácter descansa en el ayudar a los jóvenes a ser responsables, y a que estén dispuestos a hacer sus propios juicios de los valores. "Para estar preparados para ser adultos responsables, los adolescentes deben desarrollar una capacidad interna de experimentar los valores (incluyendo creencias, actitudes, y comportamiento) como algo real y que vale la pena" (traducido). Hay siete criterios que muestran si los valores han sido internalizados.

1. Elección

Criterio 1-Poder escoger libremente. ("Escogeos hoy a quién sirváis". Josué 24:15).

Criterio 2-Escoger de un número viable de alternativas.

Criterio 3-Escoger después de considerar cuidadosamente las consecuencias de cada alternativa.

2. Estima

Criterio 4-Estima y anhela lo que haz escogido, y está contento con su decisión.

Criterio 5-Afirma su elección públicamente y no se avergüenza de ella.

3. Acción

Criterio 6-Actúa sobre su elección.

Criterio 7-Repite su elección.

Enseñando los Valores

La educación del carácter en el hogar, la escuela, la iglesia, o por medio del Club de Conquistadores, involucra la transmisión de los valores religiosos de los padres o líderes a los niños. Pero "a menos que el individuo mismo pueda afirmar los valores, a menos que sus propios motivos internos, su propio reconocimiento de las éticas, sea el punto de comienzo, ninguna discusión de los valores hará una real diferencia" (traducido). Usted podrá forzar que los niños vivan de acuerdo a ciertos valores o "reglas", pero usted no puede forzar los a aceptarlas como suyas propias.

Elena de White dice: "La obra de la verdadera educación consiste en desarrollar esta facultad, en educar a los jóvenes para que sean pensadores, y no meros reflectores de los pensamientos de otros hombres." (Educación, p.14). Los líderes de Conquistadores y los oficiales deben tener en mente que no podrán lograr transmitir los valores morales enseñando "buenos" valores morales, sino desafiando a los niños a que piensen profundamente acerca de los problemas morales y haciéndolos que hagan decisiones que definan y clarifiquen sus propios valores por sí mismos. Esto puede lograrse:

- 1.Creando conflicto moral o desequilibrio (desafiando ideas y creencias cómodas; preguntando "¿Qué si...?")
- 2.Alimentando empatía (actuando).
- 3.Preguntando cómo se percibe la justicia (¿es justo el adulto?).
- 4.Proveyendo oportunidad para un diálogo democrático.

Los líderes de los niños deben preguntarse, ,, ¿ Cómo podemos animarlos en el proceso de hacer valores? ¿Cómo podemos guiarlos en forma mejor y con principios al establecer valores?" Al darle a los niños la oportunidad de pensar sobre ciertas situaciones y escoger por sí mismos, le ayudamos en el proceso de hacer valores. Se le debe enseñar a formar su

propia relación con Jesús como la base de la cual surgen sus caracteres y sus valores.

"Debemos instar a los adolescentes a hacer preguntas, a identificar los eventos, y buscar soluciones, o llegarán a ser adultos con valores que fácilmente caerán y desaparecerán en la crisis porque nunca se sometieron a ellos" (traducido).

Abuso de los Niños

El abuso de los niños se ha convertido en uno de los problemas mayores en los Estados Unidos hoy. Hay más de 1,500,000 casos de abuso de niños reportados anualmente y cinco mil niños mueren cada año en América como resultado del abuso de sus padres. Con tales estadísticas, es importante que los oficiales del Club de Conquistadores estén alerta a lo que constituye abuso de niños y qué se necesita hacer si se sospecha de tal acto.

Definición

Los investigadores han designado ocho tipos de abuso y negligencia. Estos son: negligencia física, negligencia moral, negligencia médica, negligencia educacional, abuso físico, abuso sexual, negligencia de la comunidad, y negligencia emocional. La más seria, la más fácil de comprobar, y con la que más se trata hoy día es la del abuso sexual.

El abuso físico involucra daño físico al niño en alguna forma que no fue accidental. Esto incluye fracturas múltiples en los huesos largos, fracturas del cráneo, agravio al tejido suave y golpes, y hematoma subdural.

La negligencia física, que es mucho más difícil comprobar, incluye nutrición inadecuada, ropa inapropiada para las condiciones del tiempo, alojamiento subestándar, y condiciones de vivienda no saludables.

La definición de abuso sexual incluye todo desde la manifestación indecente hasta violación sexual. Las estadísticas muestran que 1 de cada 4 niñas (algunas estadísticas dicen 1 de 3) son abusadas sexualmente antes de alcanzar los 18 años de edad, y que 1 de cada 8 niños son abusados sexualmente antes de alcanzar los 18 años de edad. Muchos estiman que estos cálculos no son correctos debido a que el abuso sexual no es reportado en

muchas ocasiones. Ocho por ciento de todo abuso es instigado por un pariente. En el 90 por ciento de los casos, el ofensor es masculino y la víctima es femenina.

Que Debe Estar Vigilando

El Conquistador está en contacto con niños por períodos largos e íntimos tales como campamentos. Los oficiales deben estar alerta a las señales que indiquen la posibilidad de abuso, sea físico o sexual. Recuerde, puede haber otras circunstancias que pueden causar cualquiera de estos síntomas. No obstante, cuando hay varios síntomas presentes hay una posibilidad de abuso sexual y usted tiene la responsabilidad de investigar.

Abuso Físico

- ✓ Señales físicas:
- ✓ Cortada, marcas de azotes, o hinchazón
- ✓ Quemadas; de cigarro, o redondas, de líquido caliente
- ✓ Quemadas con patrones tales como la plancha
- ✓ Fracturas
- ✓ Cicatrices con un patrón peculiar; redondas u ovaladas
- ✓ Golpes
- ✓ Mordidas

Los niños abusados físicamente tendrán marcas de golpes o daño constantemente.

Características de Comportamiento

- ✓ Le es dificultoso dormir
- ✓ Se chupa los dedos o se muerde las uñas
- ✓ Muy miedoso
- ✓ Descuidado e insensible
- ✓ Agresivo y violento, o retraído

Abuso Sexual

Indicativos físicos:

- ✓ Ropa interior rota o manchada
- ✓ Problemas intestinales o de la vejiga. Dolencia, sangriento o derrame de una joven que no tiene menstruación.
- ✓ Lesiones en los senos, en la parte trasera, en el abdomen inferior, en los muslos, en las áreas genitales, o en el recto.
- ✓ Evidencia de auto-mutilación (cortadas, llagas, quemadas de cigarro).

Características de la conducta:

- ✓ Conducta retroactiva tal como chuparse los dedos, u orinarse en la cama
- ✓ Rehúsa quitarse la ropa bajo condiciones normales (preparándose para irse a la cama a dormir)
- ✓ Evita el contacto físico.
- ✓ No mantiene higiene personal.
- ✓ Una conducta obsesivamente buena.
- ✓ Ira sin provocación frecuente, tal como mutilación de juguetes.
- ✓ Huye y siente pánico cuando se le toca.
- ✓ Se duerme continuamente durante el día.
- ✓ Conducta seductiva.
- ✓ Le gusta comenzar fuegos.
- ✓ Es cruel con los niños pequeños y con los animales.
- ✓ Tiene obsesión con la puntualidad.
- ✓ Le duele la garganta frecuentemente, y tiene dificultad tragando.
- ✓ Aumenta de peso de pronto, o pierde peso excesivamente.

Cuando hay abuso en alguna familia, generalmente involucra a más de un niño. Si algún niño viene a usted a informarle que está siendo abusado, por favor recuerde que sólo uno entre mil de estos informe son falsos, y que virtualmente no existe falsificación de abuso entre los preadolescentes.

Una víctima de abuso generalmente tendrá que decirle a nueve personas sobre su caso antes de que le crean. Es por esta incredulidad que tantos abusadores continúan sus abusos. Si usted no investiga sobre el potencial de un abuso, considere el hecho de que un abusador abusará a un promedio de 70 individuos diferentes durante su vida. Si se le puede poner un pato y ayudarlo antes de que ataque a las otra 69 víctimas, usted habrá logrado evitar mucho dolor y amargura.

Preparándose

Como oficial de los Conquistadores, usted debe estar preparado a contender con estos problemas. Hay una lista de recursos y números de teléfonos listados al fin de este capítulo, que le pueden ayudar. Lo que debe recordar es que: La mayoría de las leyes del estado requieren que se reporte el abuso a la policía. Si usted sospecha que hay abuso, y especialmente si un niño le ha dicho que está siendo abusado, usted debe informarle a la policía y a alguna agencia social local en su ciudad. No se dirija al abusador para confirmarlo. Ellos casi siempre lo niegan y pone al niño en una situación peligrosa. Informe el abuso a una agencia que está equipada para intervenir en tales casos.

Usted también querrá informarle al pastor de su iglesia para que él esté al tanto de la situación, siendo que el abusador será probablemente un, miembro de la iglesia. El pastor puede proveer aconsejamiento, o referir a la familia a un consejero de familias. Aunque usted sienta repulsión por los eventos que han sucedido, recuerde que toda la familia está sufriendo y necesitan amor cristiano y apoyo durante esta situación.

Como Director de Conquistadores, usted debe estar alerta al potencial de peligros a tratar con los niños. Al escoger a sus oficiales tome cuidado especial de chequear a cada uno de los individuos que trabajarán muy cerca de los Conquistadores. Es difícil señalar a los abusadores. Muchas veces estos individuos son considerados de "alta

posición" en la comunidad, son miembros de la iglesia, y muchas veces encuentran trabajos en situaciones que tengan acceso a los niños. tales como los Conquistadores. Si usted sabe de alguien que fue abusado en su niñez, tome mucha precaución de ponerlo en una posición en la cual tengan acceso directo a los niños. En la mayoría de los abusos, el niño conoce y confía en el adulto, lo cual hace muy difícil creerle al niño. El abusador también puede amenazar al niño a que no le diga a nadie.

Si algún Conquistador se le acerca diciéndole que ha sido abusado por algún oficial del club, no le diga al Conquistador que es un mentiroso e ignore la situación, no importa cuán buena reputación tenga el oficial. Es muy raro que los niños inventen una historia de abuso. Usted debe reportar el incidente a las autoridades (usted aún podría ser sujeto a alguna pena si no lo hace).

Entrenando a los Oficiales

Siendo que ha aumentado la vigilancia con respecto al abuso de los niños, muchos padres están velando cuidadosamente a sus hijos. Como director de conquistadores, usted puede protegerse a si mismo, a sus oficiales, a su iglesia, al nombre de Conquistadores, y a sus hijos al proveer entrenamiento. Enseñe a sus oficiales sobre los puntos de vigilancia con respecto al abuso de los niños y dígales que vengan directamente a usted si sospechan de abuso de algún niño. Si alguno siente que un oficial está exhibiendo conducta impropia con los Conquistadores, no debe dilatar en decírselo.

No sólo deben ustedes estar alertas a las señales de abuso, sino que se Libros y Recursos le debe enseñar a los oficiales cuándo y cómo tocar al niño. Un toque casual puede ser mal interpretado por los padres. No toque a ningún niño cerca de sus partes privadas. No los acaricien ni los abracen excesivamente, no les pidan que se sienten en sus piernas ni los incite en forma o actos sexuales. Aún hechos con inocencia, un cierto toque o acción puede ser mal interpretado.

Los oficiales tampoco deben castigar físicamente a ningún niño. El castigo corporal es ilegal, a menos que sea hecho por los padres o guardián. Aunque el niño lo merezca, no debe ser castigado físicamente por ninguno de los oficiales del club. Los oficiales nunca deben de golpear, empujar, o perjudicar físicamente a ningún niño bajo ninguna circunstancia.

Al estar al tanto de su conducta hacia los Conquistadores, los oficiales pueden hacer mucho para protegerse a sí mismos del potencial de la mala interpretación o de litigio legal. Si surge una situación donde un oficial ha dañado físicamente a algún niño, el director debe informarle inmediatamente a los padres y no debe de tratar de cubrir el incidente. Puede haber consecuencias muy serias.

Entrenamiento Preventivo para los Padres

El Club de Conquistadores podría considerar tener clases informativas sobre abuso de los niños. Estas clases se podrían tener para los niños, enseñándoles que sus cuerpos son sagrados y que no deben ser tocados en ciertas formas y ciertos lugares, y que ellos tienen todo el derecho de decir "no" a un adulto que se le acerque en forma impropia. Hay muchos recursos excelentes disponibles para este tipo de clases. Tenga en mente que las estadísticas no han mostrado ser muy significantes en entrenamiento preventivo para niños menores de 6 años de edad.

Otra clase beneficiosa podría celebrarse con los padres para darles información sobre abuso de niños, qué deben velar, qué deben hacer, y cómo enseñarles a sus propios hijos cómo prevenirlo.

Entendiendo a los Conquistadores Menores. 10 . 12 Años de Edad

1. Este también es un período de **ACTIVIDADES FÍSICAS**. El menor está refinando sus músculos y coordinaciones y está desarrollando velocidad, control, y destreza. Déjelo ser activo y ayúdelo a desarrollar sus habilidades físicas. Muéstrelle como Dios permitió que hombres y mujeres en la Biblia fueran fuertes para hacer Su voluntad. Rétele a ser fuerte para Dios.
2. Le encanta **CONQUISTAR**, Le gusta **El TRABAJO DE COOPERACIÓN**, y el hace una contienda de todo lo que hace. El goza las competencias y le gusta pertenecer a un grupo o "pandilla." ¡Haga la limpieza de la cabaña, y otros proyectos, una contienda! ¿Que tan rápido lo podemos hacer? Motívelo a hacer grandes cosas para Dios. Enfatique que los cristianos somos un equipo y que estamos comprometidos en la más grande contienda de todas-la batalla contra el mal. Muéstrelle que podemos ser victoriosos a través de Cristo:
3. El hace todo con **ENTUSIASMO**. Está desarrollando un deseo de **Personalidad del Conquistador** se independencia, y libertad, y el quiere ser un líder. ¡Sea entusiasta! Muéstrelle que el saldrá adelante con el proyecto o actividad. Enséñele a servir a Dios con todo su corazón, que solamente con Jesús somos realmente libres (Juan 8:32, 36). Dios quiere que seamos líderes (Deuteronomio 28: 13).
4. El está alerta y **DESEOSO DE APRENDER**. El quiere saber más acerca de las personas, geografía, historia, eventos recientes, naturaleza, ciencias, mecánica. ¡Conoce tu materia! Estudia los requisitos de la especialidad bien detenidamente. Déjale que haga preguntas y está listo para contestarlas. Guíalo hacia la Biblia, déjalo que aprenda del Libro de libros.
5. Le gusta **LEER Y COLECCIONAR COSAS**. El leerá cualquier cosa que amigos, el hogar, la escuela, o el campamento le pongan enfrente. Le gusta coleccionar estampillas, monedas, etc. Provea buen material de lectura-en el campamento no tenemos una biblioteca, pero el (afortunadamente) trajo su Biblia. Las colecciones son de valor para los honores **JA**: conchas de mar, rocas, etc.
6. El está comenzando a **RELACIONARSE**, causa-y-efecto, como y porque algunas cosas pasan, como está todo relacionado. Excite su curiosidad acerca de geografía, historia de la Biblia. Motívelo a considerar el "porque" de las acciones de la personas y la forma de como Dios los trata. Busque cual es su relación con Jesús y ayúdelo a ver como debería de ser.
7. Su **IMAGINACIÓN** es **MAS REALISTA**. El no está muy interesado en fábulas como en **VERDADERAS** historias de acción y valentía. El se proyecta a si mismo como el héroe de estas historias, es un imitador. Enséñele principios con verdaderas historias de la Biblia, narraciones sobre historia, narraciones de deportes, historias de misioneros, etc. Muéstrelle que fe en Dios y obediencia a El es lo que hace grande a las personas. Sobre todo, sea un ejemplo para él con su vida.

Entendiendo a los Conquistadores Adolescentes - Entre 13 - 15 Años

1. Los adolescentes gozan de las ACTIVIDADES FÍSICAS. Son mas maduros físicamente y poseen mucha habilidad. Ofrézcales actividades que sean mas físicamente desafiantes. Diríjalos a usar todas sus energías para bien, para ayudar a otros y servir a Dios.
2. Existen DESAFIOS DE AJUSTE SOCIAL. Los muchachos vienen a estar interesados en las muchachas, pero las muchachas desarrollan un año antes y tienden a ser mas agresivas en una relación de muchacho-muchacha. Los muchachos pueden ser pequeños, puede ser o parecer rudo y algunos se retiran de contactos individuales con el sexo femenino. Fomente las actividades de grupo donde muchachos y muchachas lleguen a conocerse sin ninguna presión. Evite ponerlos en situaciones embarazosas.
3. El llega a tener mucho interés en ACTIVIDADES SOCIALES. Aparece un rumbo opuesto al estudio, de lo mental a lo social. Ayúdelo a ser parte del grupo. Déles la oportunidad de llegarse a conocer entre si en un ambiente social saludable. Guíelos en sus relaciones.
4. Se encuentra en una TRANSICIÓN de muchacho a hombre. el es ambos y al mismo tiempo ninguno. Sus acciones y pensamientos son muchas veces de niño, y otras veces maduras. No se encuentra seguro de si mismo. Sea su amigo, déjelo saber que entiende lo que él está pasando. Muestre simpatía no crítica. Respételo, no le hable como a alguien menor. El puede tratar de "sorprenderlo" o "examinarlo". ¡Este preparado! Enséñele a estar seguro en el amor de Dios.
5. El es como un REBELDE. El quiere ser individual, "por el mismo" el se niega a la AUTORIDAD paternal o CUALQUIER OTRA. El parece que desobedece las reglas. LLEGUE A SER SU AMIGO. El probablemente no confía en sus padres, pero necesita consejos de adultos. Escuche, tenga simpatía, mantenga su confianza. Muéstrele que madurez significa aprender a vivir con los principios de Dios. El quiere y necesita ser aceptado, por los adultos, pero especialmente por los grupos de su misma edad.
6. Hágalo sentir querido, necesitado, y respetado. Déle algunas responsabilidades y espere a que las cumpla a su máximo. Guíelo dentro del grupo. Evite los grupitos. Incluya a todos en las actividades.
7. Es ocasionalmente INESTABLE. El no ha determinado sus metas de la vida. El se encuentra confundido, no sabe que es lo que quiere. El está dispuesto a tratar casi todo. Guíelo a sentar mentas las cuales puedan ser conquistadas en corto tiempo. Haga sobresaltar la importancia de someter su vida a Dios, conociendo su plan y siguiéndolo. Motívelo a servir en pequeñas ocasiones al igual que en grandes oportunidades.

Motivando a los Conquistadores

Lo que Podemos Hacer

1. Establezca Relaciones

- A. Provea el ambiente (de grupo o individualmente).
- B. Acepte ser apoyado honestamente o rechazado cariñosamente como una persona capaz de dirigir su comportamiento en el futuro.
- C. Ellos deben creer que necesitan a los adultos.
- D. Se les debe dar ánimo personal - Debe mostrarse sincera preocupación por su bienestar.

2. Sea un Modelo

- A. Modelos de adultos a quienes ellos aprecian y respetan por su comportamiento y actitud.
- B. Adultos que han desarrollado el razonamiento lógico.

3. Sea cuidadoso de estereotipos

- A. De presumir comportamiento maduro de los que se desarrollan físicamente de temprana edad en vez de los compañeros que todavía no han comenzado a crecer.
- B. Presumir que los adolescentes atractivos físicamente son inteligentes y responsables.
- C. Presumir que los no atractivos, subidos de peso, son indisciplinados, irresponsables o perezosos.
- D. En la mayoría de los casos, los niños actuarán de acuerdo a como se les ha tratado.

4. Provea Oportunidades para que los Jóvenes tomen la Iniciativa

- A. Provea actividades que enseñen motivación propia.
- B. Permita que asuman responsabilidad en moldear su ambiente.
- C. Provea límites consistentes para un comportamiento aceptable.
- D. Permítales la cantidad de control que ellos pueden apreciar y manejar exitosamente.

5. Involucre a los Jóvenes en el Proceso de hacer Decisiones

- A. Provea formas de aumentar la cantidad de autonomía.
 - estableciendo reglas,
 - seleccionando y planeando programas,
 - negociando contratos individuales o de grupo
 - seleccionando premios para los grupos
 - conduciendo actividades
 - evaluando el programa
- B. Equilibre la autonomía del joven y el control del adulto de acuerdo a las capacidades de los individuos.
- C. Permita tanto control como el que puedan manejar.
- D. Provea controles que son necesarios para protegerse usted mismo de daño debido a la inexperiencia de los jóvenes, pero el control impuesto de los adultos

disminuye mientras que la experiencia y responsabilidad de los jóvenes aumenta.

6. Haga la Influencia de los Compañeros Positiva

A. A pesar de que los compañeros tienen una gran influencia sobre el comportamiento, la mayoría de los adolescentes retienen sus valores familiares.

B. Puede ser un factor de motivación.

1) Haciendo reglas que gobiernen su comportamiento.

2) Planeando actividades que requieren colaboración en vez de competencias.

3) Estableciendo blancos y premios que requieren cooperación.

4) Planeando actividades en las cuales el grupo de mayor influencia sea el que reciba.

5) Involucre a los dos grupos en juegos donde tienen que actuar alguna parte y juegos de simulación.

6) Aconsejamiento de compañeros.

7) Tutela de compañeros.

7. Los Jóvenes Adolescentes desean Comprometerse

A. Provéales blancos de corto alcance o una salida honorable.

C. Que el comprometimiento sea de su propia elección.

D. La "elección" contribuye al sentido de autonomía personal.

E. Debe ser algo que tenga gran significado para ellos o para otros.

8. Provea Oportunidades para tomar Riesgos sin Peligro

A. Tomar riesgos es parte del desarrollo y crecimiento.

B. Los riesgos pueden ayudar a los adolescentes a crecer, prueba sus capacidades físicas y sus habilidades sociales al enfrentar la sociedad, y les permite sentirse bien acerca de sí mismos.

C. El riesgo provee desafío, tomar riesgo provee ayuda en la motivación siempre y cuando la situación no sea amenazante. Su propósito es promover estima propia, y los protege de daño físico o emocional.

Procedimientos Organizacionales

Organización del Club

Los Conquistadores en Tres Niveles

Preadolescentes o Menores 10-12 años de edad

Adolescentes o Jovencitos 13-15 años de edad

Consejero-en-Entrenamiento 14-15 años de edad

Objetivo

El objetivo del Club de Conquistadores es formar interés y desafiar a la juventud de cada grupo de edades.

Organización

Donde sea posible, aquellos en los grados 5to y 6to (10-12 años) deben ser organizados en un Club de Conquistadores de Menores. Aquellos en los grados 7mo, 8vo, 9no, y 10mo en un Club de Conquistadores de Adolescentes. Los más interesados, activos y trabajadores, deben ser organizados en un programa de Consejero-en-Entrenamiento, (vea la página 134).

Administración

Cuando hay clubes de Menores y Adolescentes, deben ser administrados independientemente, bajo la dirección de un coordinador conocido como el Director Administrativo.

Comité Ejecutivo

Cuando hay dos clubes, debe organizarse un concilio administrativo, y el Director Administrativo debe ser el presidente. El concilio establece las pólizas mayores para la operación del club, selecciona los consejeros e instructores y aprueba el programa que ha de ser administrado por los directores de los clubes de Menores y adolescentes.

Los Oficiales y Sus Responsabilidades

Los clubes de Menores y adolescentes deben tener sus propios oficiales.

Uniformes

Todos los Conquistadores deben estar uniformados. El uniforme les ayuda a sentirse parte de un programa bien organizado y arreglado.

Manteniendo el Interés de los Conquistadores Adolescentes

Los Conquistadores adolescentes son de gran valor para la organización ahora y en el futuro. Aquellos que son más capaces deben continuar hacia responsabilidades de liderazgo. Anímelos a participar y a que continúen como consejeros. Hay cierta tendencia hacia la discontinuación de membresía en el club después del 8vo grado. En los clubes mayores, esta tendencia puede comenzar aún en el 7mo grado. Hay cambios físicos y sociológicos tomando lugar en el individuo que desafía a los líderes. Las siguientes sugerencias son para ayudar a los líderes en esta situación:

- 1.Programa.** Es razonable esperar que un Conquistador que entra a la organización a la edad de diez u once tiene la tendencia de aburrirse del programa después de 4 años de ser miembro. No obstante, el programa contiene elementos que son especialmente adecuados para los Conquistadores mayores. Los líderes y las juntas deben ser estructuradas para organizar el programa de tal forma que las actividades de más dificultad que involucran habilidades que los adolescentes consideran importantes sean reservadas para los miembros mayores.
- 2.Eventos Especiales.** Los adolescentes corresponderán a tales eventos como expediciones de Canoa, viajes en conjunto por algún sendero con sus mochilas, entrenamiento de emergencia y rescate para desastres, sobreviviendo en el desierto, proyectos de servicio a la comunidad, comunicaciones de radio, especialidades avanzadas, y clases JA avanzadas.
- 3.Responsabilidad.** Los consejeros sabios encontrarán en estos miembros mayores ciertas aptitudes y habilidades técnicas que pueden ser usadas en la administración del club. Los Conquistadores adolescentes pueden ser seleccionados para ayudar al club como consejeros menores, instructor asistente de manualidades, operadores de ciertos equipos como proyectores, responsables por ciertos equipos, trompetero, mensajeros del director, etc. Al hacerles sentir que se les necesita, su interés aumentará junto con su moral.
- 4.Auto-gobernación.** Mientras que el regimiento es aceptado y necesario para los de 10-11 años de edad, se le debe animar a los adolescentes a que hagan decisiones por sí mismos. Deben tener voz y voto en la selección y planeamiento de las actividades. Se les debe dar oportunidad a los adolescentes a poner en acción sus propias ideas.
- 5.Uniformes.** A los Conquistadores mayorcitos puede ser que no les guste ser identificados con los Menores y pueden rehusar ponerse el uniforme. Los líderes pueden hacer mucho para mantener a los adolescentes en el club adoptando ciertos distintivos para sus uniformes que los identifiquen como adolescentes.

Pregúntele a los Conquistadores

Aquí les ofrecemos ciertas sugerencias en caso de que usted note que el interés de los Conquistadores está disminuyendo:

1. Dígale al club, "Nosotros queremos tener el mejor club posible. ¿Qué creen ustedes que podemos hacer para mejorar el club?" Hablen sobre esto en sus unidades para que los oficiales puedan discutir sus ideas en su próxima reunión administrativa. Permita que los consejeros sean francos en sus opiniones. Permita discusión libre sobre los problemas, y busquen soluciones para resolverlos.
2. Hable con tantos Conquistadores individualmente como le sea posible. Haga estas conversaciones amistosas, informales, cuando se presente la oportunidad, en una caminata, jugando pelota, o antes de alguna reunión.
3. Usted puede desarrollar una lista de preguntas que puedan estar relacionadas con la situación. Copie la lista y úsela en alguna reunión del club como un juego. Cada Conquistador puede chequear su lista y entregarla sin firmar el papel. Al evaluar las respuestas, usted podrá encontrar los puntos débiles del club y entonces podrá buscar formas de fortalecerlos.
4. Ponga una caja de sugerencias para averiguar qué es lo que los Conquistadores quieren hacer.
5. Hable con los padres de los Conquistadores y pregúnteles qué le gusta hacer a los muchachos.

Relacionándose con los Padres de los Conquistadores

A los padres debe considerárseles como los "Ministros Relacionales", aquellos quienes mejor que nadie pueden crear el sentido de confianza, amor, y preocupación que es el fundamento del desarrollo de la fe. A los padres debe vérselos como los "evangelizadores primordiales" de sus hijos. No hay otro factor que pueda influenciar el desarrollo de la fe de una persona más que la influencia y el ejemplo de fe de los padres. Aquellos que están involucrados en el ministerio de los jóvenes deben ayudar a los padres a cumplir esta parte vital ofreciendo programas para los padres, sobre el desarrollo adolescente.

El líder de Conquistadores debe entender el mundo del padre del Conquistador. Debe relacionarse en forma efectiva con el pensamiento, los deseos, y las preocupaciones emocionales y psicológicas de los padres, para poder trabajar con ellos para el bien del Conquistador. Debe comprender y reconocer que hay por lo menos seis diferentes tipos de padres:

1. Disciplinario estricto
2. Sobre-permisivo
3. Cree que el niño es más importante que el adulto
4. Desea supervisión estricta de todas las funciones del Conquistador (no se aventura).
5. Padres académicos - han estudiado el desarrollo humano o psicología de niños, conoce las necesidades de los menores y están preparados para evaluar su programa.

6. Padres leales ortodoxos- "Si es un programa oficial de la iglesia, debe ser bueno, y yo quiero que mi hijo sea miembro".

Al entender a los padres, el líder de Conquistadores podrá comprender las razones que ellos tienen para permitir que sus hijos sean miembros del club. Algunas de estas razones pueden ser:

1. Saber dónde está su hijo durante las dos horas o más que pasa con los Conquistadores.
2. Prepararse para una Investidura.
3. Para participar en los desfiles.
4. Porque los otros padres tienen a sus hijos en el club.
5. Para enseñarles disciplina y respeto hacia los líderes.
6. Facilitarle al niño que es el único hijo, las necesidades de desarrollar amistades y disminuir las tendencias de egoísmo.
7. Para que desarrollen ciertas habilidades en el arte y las manualidades, y enseñarles a sobrevivir en el desierto.
8. Porque la membresía en algunos clubes tiene prestigio.
9. Desean que el hijo prospere en áreas que los padres han fracasado.
10. Porque admiran al director y desean secretamente que su hijo(a) sea un consejero o director.
11. Por la ayuda espiritual que el club ofrece.

Algunos métodos que han sido probados para asegurar a los padres de su buen interés en sus hijos son:

1. Llamadas telefónicas.
2. Una carta mensual.
3. Hablar personalmente con ellos.
4. Una reunión con los padres dos veces por trimestre.

El toque personal significa mucho para los padres. Además de lo mencionado arriba, los líderes (director, asistente, o consejero) deben:

1. Familiarizar a los padres con los planes del Club para el mes o para el año.
 - A. Explicarles el propósito y el blanco de los Conquistadores.
 - B. Celebrando un programa de honor a los padres mensualmente, trimestralmente, o anualmente.
2. Invitar a los padres a ayudar en formas específicas, tales como:
 - A. Manejando su carro a alguna actividad.
 - B. Usando sus talentos o habilidades.
 - C. Ofreciendo sus hogares para sociales o fiestas.
 - D. Ofreciendo su dinero para los gastos del club.
3. Expresar gratitud y explicar cómo su contribución ayuda a los jóvenes.
4. Algo esencial para el apoyo firme de los padres es la organización de APC – Asociación de Padres de Conquistadores.

Pasos para Organizar un Club de Conquistadores

- 1.Hable con el Director de Conquistadores de la Conferencia.** El Director de Conquistadores de la Conferencia es responsable de guiar a todos los clubes de la conferencia. La iglesia que desee organizar un Club debe enviar su aplicación al Director de Conquistadores de la Conferencia. El revisará la aplicación y se comunicará con el pastor de la iglesia y con los líderes. Cuando se otorgue la autorización para la operación del club, el Director de la Conferencia enviará un certificado de operación al director del club.
- 2.Presente el plan a la junta de iglesia.** Planes que estén de acuerdo con la recomendación del director de la conferencia deben ser sometidos a la junta de iglesia por algún miembro de la iglesia local para recibir autorización para organizar un Club de Conquistadores y debe invitarse al director de la conferencia. Es importante que los padres de niños de edad de Conquistadores apoyen el plan de organizar un Club de Conquistadores.
- 3.Informe a la congregación durante el servicio de adoración.** Es importante que todos los miembros de la iglesia estén informados acerca del programa y los objetivos del Club de Conquistadores. Alguien que esté apto debido a su experiencia de hablar a favor del club y las necesidades de los niños, debe presentar esta información a toda la iglesia, preferiblemente durante el servicio de adoración un Sábado. Podría ser el director de conquistadores de la conferencia o de la unión, el pastor, un coordinador de conquistadores, o cualquier otra persona competente como orador especial.
- 4.Pida una reunión especial para organizarse.** Una reunión especial, preferiblemente el Sábado de tarde, debe programarse para reunir a todos los que estarían interesados en organizar el Club de Conquistadores. Invite a todos los Guías Mayores, a todos los padres de niños de edad primaria y Menores, a todos los maestros de escuela (trabajen en escuela privada o pública), a todos los maestros de los departamentos de niños y jóvenes de la Escuela Sabática, a todos los adultos que estén interesados en enseñar alguna manualidad, habilidad, ocupación y a todos los que estén interesados en los niños de esta edad. Durante esta reunión, explique los particulares de la organización de los Conquistadores. Conquistadores de otro club podrían demostrar algunas de sus especialidades y el uniforme de los Conquistadores. Debe hacerse una apelación de voluntarios para ayudar en el Club y debe repartirse un cuestionario.
- 5.Enseñe lo básico de los Conquistadores.** El curso básico de entrenamiento para los líderes de los Conquistadores, delineado en este manual, debe ofrecerse a los líderes del club. Una de las condiciones, para la operación exitosa del club depende del número adecuado de líderes entrenados. El Director de Conquistadores de la Conferencia debe ofrecer este curso y traer a tantos instructores como sea posible.
- 6.Elija al director y a los asistentes.** Al concluir el curso de entrenamiento, los miembros de la junta de iglesia deben familiarizarse con los más cualificados para dirigir el club y hacer su recomendación de director y asociados del Club.

7. La Junta Ejecutiva del Club de Conquistadores. Esta consiste del pastor de la iglesia, el director de jóvenes, los maestros de escuela de iglesia de grados superiores, el director del club y los asociados. El director es el presidente de la junta. Este grupo establece las pólizas para la operación del club, los objetivos del club y eligen consejeros e instructores.
8. Hacer el programa. Este puede ser el paso más importante en la organización. Hacer el programa consiste de planes extendidos. Debe enfocarse sobre los objetivos del club durante un período de meses y años. Las actividades del club deben ser planeadas conforme a estos objetivos generales. Cada reunión debe ser detalladamente planeada con semanas de anticipación. El reconocimiento de las características de los menores guiará a los oficiales a dividir el programa del año en tres o cuatro segmentos, cada uno con actividades y objetivos distintivos. Estos segmentos dan flexibilidad al programa del año, dando oportunidad para introducir nuevas ideas y programas.
9. Noche de Invitados. La noche de invitados debe celebrarse durante una reunión de actividades generales, dos o tres semanas antes de la noche de registración. Cada Conquistador puede invitar a algún amigo o vecino de la comunidad a esta "noche de invitados". El director debe de familiarizarse con cada invitado. Durante su conversación debe preguntar, "¿Te gustaría unirse al Club de Conquistadores?" Si la respuesta es positiva, visite ese hogar el próximo día y explique el programa completamente, mostrando interés y deseo de trabajar con la familia con respecto a sus convicciones sobre sábado o domingo.
10. Noche de Registración (Vea programa especial, sección 3, capítulo 6).
 - A. Envíe cartas a las familias con niños de edad de Conquistadores cuatro semanas antes de la noche de registración.
 - B. Haga propaganda sobre el programa de Conquistadores.
 - C. Reciba las aplicaciones de membresía y el formulario de los información sobre la salud.
 - D. Entrene y tenga a sus oficiales en uniforme la noche de registración. El director, los asistentes consejeros e instructores que forman parte de los oficiales del club. Debe de fijarse cierto número de reuniones para que los oficiales reciban entrenamiento. De este modo cada persona se familiariza con sus responsabilidades y deberes, y pueden percibir el propósito y fin de las actividades del club. Estos oficiales deben tener sus uniformes con todas las insignias en su lugar debido.
11. Programa de Visitación a los Hogares. Los consejeros deben visitar los hogares de cada Conquistador en su unidad inmediatamente. Es importante que haga esto y se de a conocer como el consejero de: (nombre del Conquistador).
 - A. Si la aplicación o el informe de salud no está completamente llenado, hágalo durante esta visita.
 - B. Recuerde a la familia la hora de las reuniones del club.
 - C. Conteste todas las preguntas que tenga la familia con respecto al uniforme, los campamentos, el programa del club, etc. Antes de partir, enfatice que como consejero, usted desea ayudar a los padres en cualquier forma posible.
12. Programa de Iniciación. Aproximadamente tres semanas después de la registración. (Vea sección 3, Capítulo 6.)
13. Interés de la iglesia y la comunidad. Una vez que el Club de Conquistadores ha sido establecido, y el programa está funcionando, apele a aquellos niños que todavía no son miembros del club, y a los niños de la comunidad a unirse al

club. EL director debe hacer amistad con todas las familias en la iglesia que tienen niños o jovencitos de edad de Conquistadores aunque no sean miembros del club. El club debe ser un puente entre los niños/jovencitos y la iglesia. El director debe ayudar a cada una de estas familias a conocer al pastor, de esta forma las familias no-Adventistas pueden ser invitadas a escuchar lo que nuestra iglesia les puede ofrecer. El Club de Conquistadores es y debe ser un programa evangelizador.

14. Repita los pasos 8-13 al planear su programa cada año.

15. Primera Reunión del Club. Es importante que esta reunión sea recreativa y alegre, y que los miembros estén involucrados en las actividades.

El folleto (Cómo comenzar un Club de Conquistadores) está disponible por medio de la NAD Distribution Center, Lincoln NE.

Certificado de Operación

Este certificado ha sido diseñado para dar reconocimiento público al Club de Conquistadores y a sus líderes, y debe ser exhibido en algún lugar público donde todos lo puedan ver, como muestra que la iglesia reconoce los logros del Club de Conquistadores local.

Requisitos

1. Participar en actividades planeadas por la conferencia.
2. Mantener un programa de Conquistadores activo durante los nueve meses del año del Club de Conquistadores.
3. Entregar lo siguiente al director de Conquistadores de la conferencia:
 - A. Un bosquejo o delineación del programa del club para el año, durante cualquiera de las cuatro semanas antes de la reunión inicial del club.
 - B. El presupuesto anual del club.
 - C. La membresía del club (nombres y direcciones) al principio de cada trimestre.
4. Haga una lista del desarrollo profesional de sus oficiales. (Ejemplo):
 - Director Juan García - tomó el Curso de Adiestramiento de 10 Horas, leyó el libro "Cómo entender a los jóvenes".
 - Consejera Ana María - leyó el libro "Trabajando con Niños".
 - Consejero Carlos Gómez - Asistió al Seminario de Liderazgo.
5. Haga planes para que la actitud del club sea satisfactoria, y así lo muestre su evaluación semi-anual.
6. Calendario de progreso en los requisitos de las Clases J.A.
7. Enviar el informe mensual a principios del mes durante el año.

Constitución del Club de Conquistadores

Artículo 1 . Nombre

Un programa que es un ministerio todo-abarcante para aquellos en los grados 5-10 (10-15 años de edad) dentro de la Iglesia Adventista del Séptimo Día, patrocinado por el Departamento de Ministerios de Iglesia, y que tiene por nombre: Club de Conquistadores.

Artículo 11 . Propósito

Los objetivos del Club de Conquistadores son:

- 1.Trabajar hacia la conversión de cada Conquistador al Señor.
- 2.Proveer una iglesia atractiva - Programa concentrado en acción.
- 3.Despertar interés en los padres y en los jóvenes a participar en las actividades organizadas por la iglesia a favor de la juventud.
- 4.Animar a los Conquistadores a que descubran la gran capacidad de servir a otros que Dios ha puesto en ellos.
- 5.Nutrir el desarrollo armonioso de la vida espiritual, física, social e intelectual del Conquistador.
- 6.Dar oportunidad al desarrollo de las habilidades de liderazgo.
- 7.Proveer oportunidades donde puedan percibir el amor de Dios por medio de el estudio de la naturaleza.
- 8.Ser de asistencia a los padres en la educación y adiestramiento de sus hijos de edad de Conquistadores.

Artículo 1III . Organización

El director de Conquistadores de la conferencia local es el director de todas las actividades de los Conquistadores dentro de su conferencia. Se puede solicitar su consejo con respecto a cualquier actividad del club. Debe mantenerse informado de actividades de mayor importancia, y puede ser invitado a participar en ellas. En áreas regionales, la conferencia puede elegir a un coordinador de distrito que actúe en nombre del director de la conferencia, trabajando bajo su responsabilidad.

En la iglesia donde hay un club de edad de menores, y otro para los adolescentes, el director administrativo de Conquistadores debe actuar como coordinador y será el representante en la junta de iglesia. El director del club debe ser una persona adulta, vital mente interesada en la juventud y quien siente simpatía por las necesidades de los niños y de los jóvenes. Donde sea posible, este director debe ser Guía Mayor, o debe haber asistido a un Curso de Entrenamiento de Conquistadores. Debe ser entusiasta, tener buenas facultades y debe ser miembro de buen carácter y buena posición en la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Todas las actividades del club estarán bajo la supervisión del director y este debe organizar, llamar, o hacer los arreglos pertinentes para cada reunión del club.

Artículo IV . Elección de los Líderes y Oficiales

Sección 1.

Los líderes del club son: un director administrativo (para las iglesias con clubes de Menores y Adolescentes), un director, dos o mas asistentes, secretario, tesorero (estos también pueden ser asistentes). Los oficiales son: consejeros e instructores.

Sección 2.

El director administrativo y el director serán elegidos por la junta de nombramientos de la iglesia patrocinadora.

Sección 3.

Los asistentes serán elegidos por los directores y aprobados por la junta de iglesia.

Sección 4.

El/la secretario(a) y tesorero(a) serán elegidos bajo la discreción de los directores y aprobados por la junta de iglesia.

Sección 5.

Los consejeros e instructores serán elegidos o reemplazados por el director del club en consulta con los asistentes.

Sección 6.

Los oficiales del club consistirán de todos los mencionados arriba.

Artículo V . Deberes de los Líderes y Oficiales

Sección 1.

El director administrativo es el coordinador de los directores de los clubes de Menores y Adolescentes. El representará a la iglesia en la organización de los Conquistadores y será miembro de la junta de iglesia. El coordinará todas las actividades en la organización de los Conquistadores.

Sección 2.

Director: Todas las actividades del club estarán bajo su supervisión. El presidente de todas las juntas será elegido por el director después de consultar con sus asistentes o la junta ejecutiva.

Sección 3.

Asistentes: Asistirán al director y tomarán cargo en su ausencia. Puede asignárseles los siguientes deberes: Las clases IA, secretario o tesorero, juegos, actividades de campamento, especialidades y manualidades, música, equipo del club, actividades en la naturaleza, capellán, transportación, eventos especiales, eventos bimestrales, etc.

Sección 4.

Secretario: Hará los informes mensuales y los enviará a la conferencia. Es responsable de toda la correspondencia del club. Toma nota en las reuniones. Es responsable de todos los informes del personal y de todo otro informe necesario para la operación del club.

Sección 5.

Tesorero: Será responsable de todos los gastos y pagos del club. Colectará y cuidará de los fondos del club tales como la cuota de membresía, proyectos de recaudar fondos, etc., presentará un informe financiero a petición de los líderes u oficiales, y transmitirá todas las cuentas y todos los fondos que no han sido distribuidos a su sucesor. El tesorero también trabajará en armonía con el tesorero de la iglesia, depositando todos los fondos con el tesorero de la iglesia.

Sección 6.

Capellán: Puede ser uno de los asistentes. Asistirá al director en mantener un tono espiritual fuerte en el club, conocerá cómo está la relación de cada Conquistador con el Señor, y servirá en juntas que tienen relación con los devocionales del club, campamentos, esfuerzos, y disciplina.

Artículo VI . Juntas

Sección 1.

Las juntas del club serán:

- A. Junta coordinadora (para las iglesias que tienen clubes de Menores y Adolescentes).
- B. Junta Ejecutiva.
- C. Junta de oficiales.

Sección 2.

La junta coordinadora consistirá de: el director administrativo, los directores o director del club, los asistentes, el pastor, el secretario, el tesorero, y el capellán. La junta, de la cual el director administrativo es presidente, será responsable de las actividades de los dos clubes.

Sección 3.

La junta ejecutiva consistirá de: director, quien preside sobre la junta, director asociado, un padre representante (padre o madre), pastor, secretaria, tesorero y capellán. La junta será responsable de todas las actividades de los Conquistadores.

Sección 4.

Los oficiales consistirán de la junta ejecutiva, además de los consejeros, consejeros menores e instructores. Se puede invitar a los capitanes a estas reuniones.

Artículo VII . Quórum

Para conducir los negocios de cualquiera de estas juntas, la mayoría de los miembros tienen que estar presente.

Artículo VIII . Reuniones

Sección 1.

Las reuniones regulares de los Conquistadores han de celebrarse por lo menos dos veces al mes. La hora y duración de estas reuniones será decidida por la junta ejecutiva y será basada sobre uno de los siguientes modelos:

MODELO A: Esta se conduce en una sesión de tres horas con ceremonias de apertura y clausura, marchas, juegos, currículo y manualidades, todo integrado en un programa.

MODELO B: Este es un programa de tres horas - pero se lleva a cabo en dos segmentos separados:

Segmento 1: Una hora de Conquistadores los sábados, dedicando tiempo para el compañerismo y el currículo.

Segmento 2: Dos horas de Conquistadores, incluyendo las marchas, juegos, currículo, manualidades, y ceremonias de apertura y clausura.

Sección 2.

Las reuniones de los oficiales deben celebrarse una vez al mes.

Sección 3.

Las reuniones de la junta ejecutiva deben celebrarse por lo menos una vez cada trimestre.

Sección 4.

El programa anual de los Conquistadores debe incluir los requisitos establecidos por el departamento de jóvenes de la asociación local.

Artículo IX . Membresía y Asistencia

Sección 1.

La membresía en la organización de Conquistadores Menores será restringida para estudiantes de quinto grado (o su equivalente) en adelante.

Sección 2.

La membresía en la organización de Conquistadores Adolescentes será restringida para estudiantes de octavo grado (o su equivalente) en adelante.

Sección 3.

La membresía será otorgada cuando se cumplan las siguientes especificaciones:

A. Aceptación de la aplicación

B. Pago del costo de membresía

C. Uniforme completo

D. Disposición de someterse a los principios del Voto y la Ley.

E.Disposición de participar en todas las actividades de los Conquistadores.

Sección 4.

Jóvenes no-Adventistas dispuestos a someterse a los requisitos mencionados arriba pueden ser admitidos al club.

Sección 5.

Admisión de nuevos miembros al club se llevará a cabo trimestralmente y/o tres o cuatro veces definidas durante el año.

Sección 6

Se debe marcar la asistencia en cada reunión de Conquistadores.

Sección 7

El Conquistador debe tener un promedio de asistencia de no menos de 80% de todas las actividades de los Conquistadores.

Sección 8

Todas las ausencias excusadas deben presentarse por escrito por el padre o guardián y sometida al director del club.

Sección 9

Cualquier miembro que tenga dos ausencias sin excusas en un trimestre será puesto en lista probatoria.

Sección 10

El miembro en prueba podrá ser reintegrado al pagar por la cuota de reintegración a la decisión de la junta ejecutiva de los Conquistadores.

Sección 11

A los miembros en prueba no se les permitirá asistir a los eventos especiales.

Artículo X . Unidades del Club

Sección 1

Los Conquistadores serán organizados en unidades de no más de seis a ocho Conquistadores, con un consejero como líder. Esta división en unidades menores permite mejor disciplina y orden y se puede dar más atención individual a cada miembro. Los niños y niñas deben ser registrados en unidades separadas.

Sección 2 - Oficiales de las Unidades

A.Capitán de Unidad: Cada unidad dentro del club, con su consejero, selecciona a uno de sus miembros como capitán. El capitán es responsable de la unidad y debe dirigirla en puntualidad y cooperación en todas las actividades del club. El capitán debe ser un ejemplo de buena conducta en todo momento. Se sugiere que los capitanes sean elegidos cada trimestre para dar oportunidad a desarrollar liderazgo entre los miembros.

B.Secretario de Unidad: Cada unidad dentro del club, con su consejero, selecciona a uno de sus miembros como secretario. Este será responsable de reportar la asistencia de los miembros a la secretaria del club. Se sugiere que el secretario sea elegido cada cuatro o seis meses para dar oportunidad a desarrollar liderazgo entre los miembros del club.

Sección 3 - Uniformes

A.Uniforme de Gala: El uniforme oficial del Club de Conquistadores es el recomendado por la conferencia para cada miembro y oficial y será usado solo durante las reuniones del club y otras ocasiones como sean indicadas por el director.

B.Uniforme de Campo: El uniforme oficial recomendado por la Conferencia para cada miembro será usado durante las actividades de los Conquistadores y como sea indicado por el director.

Artículo XI . Finanzas del Club

Sección 1

La cuota de membresía trimestral o anual establecida por la junta ejecutiva debe pagarse cuando se llena la aplicación con la secretaria. Este pago será devuelto si la aplicación es rechazada.

Sección 2

La reintegración a la membresía requerirá un pago de reintegración, el cual será determinado por la junta ejecutiva.

Sección 3

Donde sea necesario, un pago adicional para seguro anual será necesario.

Sección 4

La ofrenda durante las reuniones de los Conquistadores es una contribución que el Conquistador hace hacia las actividades del club local y de la conferencia.

Sección 5

Se presentará un informe financiero en la reunión de la junta ejecutiva del club.

Artículo XII. Normas

El club será gobernado por las normas establecidas por el Departamento de Ministerios de Iglesia de la conferencia local de los Adventistas del Séptimo Día de acuerdo al Concilio de Conquistadores de la Conferencia.

Artículo XIII. Enmiendas

Esta constitución puede ser enmendada con un voto de dos tercios de la junta de los oficiales de los Conquistadores, pero será efectiva solo después de ser aprobada por El Concilio de Conquistadores de la Conferencia.

Reglas y Regulaciones

1. Los Conquistadores y los padres deben llenar la aplicación de membresía e informe de salud, y pagar el costo de la cuota como sea indicado en la reunión de registración. El costo del club consiste de tres partes: la cuota del club, seguro y registración.
2. Conquistadores ausentes, tardíos, o descontinuo la cuota.
 - A. Si no tiene excusa por su tardía, se le descontará puntos.
 - B. Si no tiene excusa por su ausencia se deja el informe como inexcusable.
 - C. Tres ausencias inexcusables en el itinerario del Calendario de Conquistadores (como fue publicado durante la noche de registración) y se descontinúa la membresía del Conquistador. Ausencia excusable será por enfermedad del Conquistador, un viaje de negocios o vacaciones familiares.
 - D. Si el ex-miembro quiere volver a unirse al club, puede hacerlo a principios del próximo trimestre de Conquistadores y debe pagar el costo de registración nuevamente. No obstante, no calificará para recibir premios de la conferencia representativos de los logros sobresalientes de los Conquistadores.
 - E. Si el Conquistador se registra en el club y después decide cancelar su membresía, el club solo puede devolver la mitad de la cuota trimestral, siempre y cuando el Conquistador discontinua su membresía antes de la quinta reunión del club o noche de Inducción, la que llegue primero; de otra forma el Conquistador pierde sus fondos. El Conquistador no ha de recuperar el costo de seguro y registración.
 - F. Mientras que nuevos Conquistadores se unen al club, comenzando con el segundo trimestre del calendario de los Conquistadores, las cuotas son modificadas de acuerdo al calendario de los Conquistadores en base trimestral. El nuevo Conquistador pagará un mínimo de la mitad (1/2) las cuotas anuales mas el total de registración durante la registración.
 - G. El mínimo de tres meses constituye el trimestre del calendario de los Conquistadores. Un club activo, debe permanecer activo por un mínimo de tres trimestres del calendario para poder calificar para recibir premios de la conferencia.
 - H. Estas reglas han sido designadas para el progreso del programa del Club de Conquistadores. Además, estas reglas, junto con los ideales del club local, ayudan a la familia y a la iglesia local a tener en mayor estima al club de Conquistadores.
3. Todos los miembros del Club de Conquistadores participarán en un plan de puntos titulado "Programa de Méritos".
 - A. Los miembros recibirán un valor de 0-10 puntos por usar el uniforme completo, por nitidez y atención de unidad.
 - B. Los miembros recibirán puntos por puntualidad.
 - C. Los miembros perderán puntos por tardías sin excusas.
 - D. Los miembros pueden ganar puntos adicionales ayudando al club o a los líderes.
 - E. Los miembros recibirán un valor de 0-15 puntos por su participación en las actividades del club, (desobediencia, alborotos, cortesía, etc., se toman en consideración). La Ley del Menor se convierte en una demostración viva.
 - F. Habrá recompensa por obtener cierto porcentaje de puntos para ambos el individuo y la unidad.

G.Los puntos serán determinados por el concilio ejecutivo local de los Conquistadores.

H.Los puntos sugeridos arriba serán otorgados en cada reunión oficial del club como ha sido establecido por el calendario anual de los Conquistadores y dos semanas antes del comienzo de un nuevo trimestre.

- 4.Los miembros serán puestos en unidades que consisten de 4-8 miembros y se espera su cooperación con el consejero, capitán, secretario y otros miembros.
- 5.Los miembros no han de salir de la reunión sin la aprobación del director.
- 6.Se espera que los miembros participen en las marchas, que aprendan a trabajar unidos, en coordinación, con precisión y respeto.
- 7.Se espera que cada miembro compre su uniforme completo para la fecha de la Ceremonia de Inducción.
- 8.El Club de Conquistadores local es el que da las insignias que se usan en el uniforme.
- 9.Cualquier variación de las reglas y regulaciones del Club de Conquistadores han de ser primeramente aprobadas por la junta ejecutiva de los Conquistadores, y después por la junta administrativa de la iglesia patrocinadora.
- 10.Diríjase a "Organización del Club", Sección 11, Capítulo 3.

Seguro

Cada líder o consejero, bajo cualquier nivel de la organización, debe aceptar la obligación moral de proteger de peligro físico a aquellos quienes están bajo su cuidado. Este deber moral es reforzado por una responsabilidad legal, y mientras que una obligación moral puede ser descuidada, los líderes no podrán escapar de su responsabilidad por daños que ocurran por su negligencia.

¿Qué estandarte de cuidado se requiere de los líderes y consejeros? No hay una respuesta fácil, pues el deber de cuidado a un menor puede variar en proporción al que se le debe dar a un jovencito. El blanco siempre debe ser operar un programa sin peligros y daños, y se le debe dar consideración a lo siguiente:

- 1.**Lugares.** ¿Están los lugares, campamentos, casas, pasillos, etc., libres de peligros? Si no, los peligros existentes deben ser inmediatamente removidos.
- 2.**Equipo.** ¿Está todo el equipo en buenas condiciones? ¿Es seguro? ¿Es el equipo adecuado para la actividad que se esta proveyendo?
- 3.**Supervisión.** El grado requerido de supervisión variará de acuerdo a las edades de los que se están supervisando. Naturalmente un menor de 10 años de edad requerirá mayor supervisión que alguien de 20 años de edad, quien debe de aceptar un grado mayor de responsabilidad por sus propias acciones, pero siempre debe proveerse supervisión.
- 4.**Tipos de actividades.** Actividades de gran riesgo deben ser evitadas y se le debe dar consideración a:
 - A.Cuán adecuada es la actividad para las edades involucradas.
 - B.La habilidad personal y experiencia de los supervisores, ej. el programa de gimnasia debe ser operado solamente si hay una persona con las habilidades y calificaciones adecuadas para operar el programa.

C.La provisión de equipo adecuado de seguridad, ej. chaquetas de salvavidas para botes, yelmo o casco para la cabeza para montar caballos, etc.

La DNA puede hacer arreglos para seguro completo legal de daños que se extiende para cubrir a los líderes, consejeros, sean empleados pagados o voluntarios, pero esta provisión de seguro no debe causar irresponsabilidad de la obligación de cuidado que se le debe al Conquistador. Ningún nivel de seguro puede compensar satisfactoriamente por una muerte o accidente personal.

Los líderes de jóvenes deben educarse a sí mismos para observar y reconocer los peligros posibles y existentes. Como líder de jóvenes y consejero, usted está en una posición de confianza por aquellos bajo su cuidado y usted no puede delegar su deber legal y moral a ninguna otra persona.

Accidentes sucederán, injurias ocurrirán, pero no deje que estas sucedan por su negligencia en permitir el uso de lugares peligrosos o equipo dañado, o falta de supervisión calificada y adecuada.

Requisitos para ser Miembros del Club de Conquistadores

- 1.La edad oficial para ser miembro del club de adolescentes y menores en los grados 5 a 10 (10-15 años de edad). Donde existan dos clubes, los niños en los grados 5 y 6 (10-12 años de edad) pertenecerán al club de menores, y aquellos en los grados 7-10 (13-15 años de edad) pertenecerán al club de Adolescentes.
- 2.Las actividades del club incluyen artes manuales. campamentos, excursiones, reuniones regulares del club, y campañas de recaudar fondos. Antes de unirse al club, el Conquistador debe estar de acuerdo en participar y cooperar en estas actividades.
- 3.Los miembros deben ser fieles en su asistencia. Muchos clubes establecen límites en ausencias y falta de puntualidad, y a los Conquistadores que no se rigen bajo estas regulaciones se les pedirá que renuncien al club.
- 4.Los padres del Conquistador deben estar dispuestos a cooperar con las regulaciones y actividades del club, tal como lo acordaron en la aplicación de registración. Se les pedirá en ciertas ocasiones proveer dinero y tiempo para apoyar la membresía del niño. Es también importante que asistan a las reuniones de padres patrocinadas por el Club.
- 5.Los miembros nuevos deben pagar la cuota de membresía y de seguro y todos los miembros pagan una cuota mensual o trimestral.
- 6.Los Conquistadores han de poseer y usar regularmente el uniforme completo. Deben asistir a las reuniones y a los eventos patrocinados por el club en uniforme completo, como sea indicado por el director. Los Conquistadores han de vestirse nítidamente y modestamente dentro y fuera del uniforme y debe abstenerse de usar prendas o joyas en todo momento.
- 7.Se espera que los Conquistadores obedezcan todas las regulaciones, instrucciones y órdenes de los oficiales.
- 8.Los miembros del club deben estar dispuestos a participar en proyectos en la comunidad y programas de compartir la fe, tales como recoger alimentos para familias necesitadas, la Recolección, etc.

9. Se espera que todos los miembros del Club participen en todas las actividades de la conferencia, tales como Camporíes y Ferias.
10. Los Conquistadores deben aprender y vivir bajo los principios del Voto y la Ley de los Conquistadores.
11. Se les otorgará a los miembros del club la tarjeta de membresía, de menores o adolescentes, durante la ceremonia de Inducción.

Nota: Las tarjetas de membresía pueden conseguirse por medio de:
Pathfinder Distribution Center, 5040 Prescott Avenue,
Lincoln, NE 68506.

Cartas Antes de la Registración

Del pastor de la iglesia a los padres del Conquistador (Use membrete de la iglesia)

(Fecha)

(Nombre)

(Dirección)

(Ciudad, estado, Código)

Apreciados (nombre):

Es un gran privilegio ser pastor de una iglesia que siente la responsabilidad de ayudarlo a preparar a sus hijos (hijo/a) para el reino celestial.

Nuestro director del Club de Conquistadores y sus asociados tienen un propósito al trabajar con sus hijos (hijo/a). Ellos desean ayudar a sus hijos a tener una experiencia profunda con el Señor Jesús. Al involucrarlos en un programa que encierra cuatro aspectos, el espiritual, mental, recreacional, y social, están ayudándoles a desarrollar su carácter. El Club de Conquistadores es un sistema de apoyo a los padres en el adiestramiento de sus hijos, y los oficiales del club necesitan sus oraciones y cooperación para obtener este blanco.

La noche de registración será el (día, fecha, hora y lugar). Es muy importante que por lo menos uno de los padres asista. Estaré esperándolos a los dos.

Recordemos la promesa de Dios: "Instruye al niño en su carrera; Aun cuando fuere viejo no se apartará de ella" (Proverbios 22:6).

Atentamente su hermano (o hermana) en Cristo,

(Nombre del pastor)

Director del Club al Conquistador

(Use membrete de la iglesia)

(Fecha)

(Nombre)

(Dirección)

(Ciudad, estado, Código)

Apreciado(a) (Nombre del menor/jovencito)

Tu nombre ha sido considerado para que seas miembro en nuestro Club de Conquistadores de (nombre del club). Estaremos enlistando nuevos miembros al club el (día, fecha, hora y lugar).

Al considerar la información adjunta con respecto al programa de nuestro club, yo se que estarás feliz de convertirte en uno de nuestros miembros. Estas son algunas de las cosas que debes saber:

- 1.Membresía al club está abierta solamente una vez cada trimestre
- 2.Para aplicar para ser miembro, debes estar presente la noche de registración con tu aplicación y uno o los dos padres.
- 3.Te animamos a que invites a tus amigos a que también se hagan miembros de nuestro club.

Me siento feliz de decirte que tenemos consejeros que les gusta trabajar y pasar buenos tiempos con niños y jóvenes como tu. Si puedo ayudarte a contestar cualquier pregunta, siéntate libre de llamarme (número de teléfono). ¡Espero verte la noche de registración!

Tu amigo y director,

(Nombre del director)

Director del Club de Conquistadores

Programación General

Guías para el Club de Conquistadores

Programa

La reunión del Club de Conquistadores refleja los objetivos espirituales del Club de Conquistadores. No sólo el "Minuto del Director" tendrá un lugar prominente en cada reunión, sino en todas las actividades donde se enfatiza la edificación del carácter.

Ceremonia de apertura

Cada reunión del club comienza con una ceremonia de apertura la cual consiste en levantar la bandera, dar homenaje a la bandera nacional, recitar la Ley y el Voto de los Conquistadores, un devocional, oración, e inspección de las unidades.

Religioso

- 1.El Minuto del Director. El Minuto del Director tiene un lugar prominente en cada reunión del club, desafiando a los Conquistadores a mejorar su relación con el Señor Jesús y su prójimo. A menudo, la atmósfera más receptiva del día es al concluir la reunión del club o después de una noche alrededor de una fogata cuando el director comparte sus pensamientos en un breve Minuto del Director.
- 2.Evangelismo Personal. El programa religioso incluye trabajo personal y guía espiritual por cada miembro de los oficiales del Club. También se provee oportunidad para los Conquistadores deseando ser bautizados, de recibir instrucción en las doctrinas de la Iglesia Adventista del Séptimo Día.
- 3.Tono Espiritual. Todo el Club de Conquistadores refleja su fe cristiana.
- 4.Objetivos. Los oficiales del club imparten, directa e indirectamente, cualidades tales como honestidad, sinceridad, reverencia, diligencia, cortesía, fidelidad, obediencia y pureza. Los oficiales del club deben realizar una evaluación periódica basada sobre los objetivos del club.

Registración

Todos los jovencitos que estén dispuestos a vivir de acuerdo a los principios de la Ley y el Voto de los Conquistadores están invitados a hacerse miembros del Club de Conquistadores.

- 1.Elegibilidad. Niños y niñas en el 5to grado escolar o quienes han alcanzado la edad de diez años son elegibles para unirse al Club de Conquistadores de Menores. Los jóvenes de 7mo grado o quienes han alcanzado la edad de 13 años son elegibles para unirse al Club de Conquistadores de Adolescentes. La admisión de nuevos miembros al club de menores o Adolescentes será al principio de cada trimestre y/o durante dos o tres veces definidas durante el año.
- 2.Área de Múltiples Iglesias. Niños de edad de Conquistadores deben unirse al club de su propia iglesia. Transferencias a otros clubes dentro del área deben hacerse

por medio de la recomendación de la iglesia junto con el Director de Conquistadores, los padres y los pastores involucrados.

Inducción

Esta ceremonia es un programa que se lleva a cabo a la luz de velas, el cual se usa para inspirar a los Conquistadores con el alto propósito de los ideales de los Conquistadores y para ayudarles a reconocer el aspecto serio de los Conquistadores. La ceremonia de inducción se lleva a cabo de tres a cuatro semanas después de enlistar a nuevos Conquistadores, y se les admite oficialmente al Club de Conquistadores.

Campamentos

Los campamentos se celebrarán por lo menos una vez cada trimestre para proveer aventura y para ayudar a los Conquistadores a familiarizarse y a desarrollar habilidades al intemperie.

Eventos especiales

En el Club de Conquistadores, es esencial tener una variedad de eventos especiales además de las reuniones regulares del club. Los eventos han de planearse con anticipación para poder hacer las preparaciones adecuadas.

Las clases JA

Los oficiales del club instruyen en las áreas de: estudio de la Biblia y la naturaleza, ayudar y ser de utilidad en la casa, actividades al intemperie, primeros auxilios, higiene personal, y los requisitos para Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero, Guía y Guía Mayor, o cualquiera de las clases avanzadas - Amigo de la Naturaleza, Compañero de Excursionismo, Explorador de Campo y Bosque, Orientador de nuevas Fronteras, Viajero al aire libre, y Guía de Vida Primitiva.

Camporí

El Camporí de los Conquistadores es un evento de campamento patrocinado por la conferencia, donde se muestran las habilidades, y se goza de las actividades de los Conquistadores juntos al aire libre. Es el objetivo de cada unidad del club de estar preparadas para participar completamente en los Camporees de los Conquistadores.

Ferías

La Feria patrocinada por la conferencia local es una ocasión de gala para los clubes de Conquistadores. Los miembros deben estar uniformados, deben traer sus exhibiciones de manualidades, etc., preparar varias demostraciones, estar preparados para marchar en una parada, y de enviar equipos para demostraciones de marchas y otras actividades de práctica. Cada unidad del club debe estar preparada para participar en algún evento en la Feria de Conquistadores.

Día del Conquistador

Cada año, la Asociación General en su Concilio Anual, señala un día (el segundo sábado de noviembre) en el calendario de la iglesia, reconocido como el Día del Conquistador. La División Norteamericana prepara un programa especial y lo envía a todas las conferencias para que las iglesias locales lo usen al presentar su programa del Día del Conquistador durante el servicio de adoración el sábado a las 11:00 a.m. Con el

permiso de la junta de la iglesia local, la ofrenda recolectada ese día puede ser dedicada al Club de Conquistadores de la iglesia.

Planeando el Programa

El consejo de Elena G. de White a los administradores de la iglesia puede aplicarse a los líderes de los Conquistadores:

"Debe haber mucha más responsabilidad personal, mucha más meditación y planificación, mucho más poder mental dedicados al Maestro." (Testimonios para los Ministros, p. 498.)

"La obra de Dios es perfecta como un todo, porque es perfecta en cada una de sus partes, por pequeñas que sean...Si deseamos ser perfectos, como nuestro Padre que está en los cielos es perfecto, debemos ser fieles en las cosas pequeñas. Aquello que es digno de ser hecho, es digno de ser bien hecho." (Mensajes para los Jóvenes, p. 145.)

La tarea de guiar las vidas de los jóvenes hacia la vida eterna es la obra más importante dada al hombre, y debe ser planeada bien. Usted sostiene en sus manos la responsabilidad de su destino, así que planee su programa bien. Haga un programa balanceado, con énfasis en lo espiritual, físico, mental y social.

Debe delinearse un plan, y debe seguirse con cuidado. Buena programación es un de los factores más importantes en la operación exitosa de un Club de Conquistadores. Un programa con objetivos amplios debe desarrollarse primeramente para el año, entonces por el trimestre, y después por semana.

Los oficiales del club son responsables por la organización del programa. El presidente es el director. Debe recibir sugerencias de todo origen. Es realístico pensar en el programa anual de los Conquistadores paralelo con el año escolar.

Al establecer un programa, los oficiales deben considerar lo siguiente:

- 1.¿Qué esperan lograr los oficiales durante el período por delante? Blancos.
- 2.¿Qué es lo que los Conquistadores mismos desean hacer?
- 3.Eventos, tales como el Día del Conquistador, Halloween, Día de Acción de Gracias, Navidades, vacaciones, año nuevo, Camporí de los Conquistadores, Feria de los Conquistadores, Ceremonia de Investidura, Ceremonia de Inducción, Campeste, y campamento de verano.
- 4.Sorpresas, variedad, acción, logros, y recreación.
- 5.El avance constante y seguro en las clases JA, así como en clases avanzadas, debe influenciar el programa.
- 6.Consulte al Director de Conquistadores de su conferencia para recibir más información sobre programación.
- 7.Un tema específico sirve como enfoque para planear el programa anual o trimestral. Cualquiera será el tema, trate de crear Conquistadores felices y cristianos.
- 8.El programa de los Conquistadores está balanceado en: educación de carácter, proyectos de servicio, desarrollar habilidades en campamentos, naturaleza y manualidades, y la salud y seguridad.
- 9.Todo club tiene un programa designado a servir las condiciones y necesidades particulares de ese club.
- 10.Como líder, muestre su fe en el programa de los Conquistadores.

Clases JA de los Conquistadores

Trabajo de las Clases JA de los Conquistadores

Los niños han de ser preparados para llegar a ser misioneros; debe ayudárseles a comprender distintamente lo que tienen que hacer para ser salvos." (Consejos Para los Maestros, p. 160.) Y la mejor preparación "es el desarrollo armonioso de las facultades físicas, mentales y espirituales.

Prepara al estudiante para el gozo de servir en este mundo, y para un gozo superior proporcionado por un servicio más amplio en el servicio venidero." (La Educación, p. 11)

"Puesto que tanto los hombres como las mujeres tienen una parte en la iglesia utilizada por pastores, maestros y constitución del hogar, tanto los niños como las niñas deberían obtener un conocimiento de los deberes domésticos. El tender la cama, ordenar una pieza, lavar la loza, preparar una comida, lavar y remendar su ropa, constituyen una educación que no tiene porque hacer menos varonil a ningún muchacho; lo hará más feliz y más útil. y si las niñas, a su vez pudiesen aprender a enlazar y guiar un caballo, manejar el serrucho y el martillo, lo mismo que el rastrillo y la azada, estarían mejor preparadas para hacer frente a las emergencias de la vida." (La Educación, p. 212, 213.)

Las clases de los Conquistadores: Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero y Guía fueron desarrolladas por el estudio de estos y otros pasajes similares, y los requisitos para estas clases están basados sobre esta instrucción. Ellos incluyen: Estudio de la Biblia y de la naturaleza, el aprender cosas útiles de servicio en el hogar, actividades al intemperie, primeros auxilios, higiene personal y del hogar, aptitud física, y servicio a otros.

Las Clases JA y la Escuela

El Club de Conquistadores, el hogar y la escuela trabajan juntamente para ayudar a los Conquistadores a completar los requisitos de las clases. La escuela puede promover la memorización de los versículos y la lectura de los libros requeridos, y el club puede ayudar con los requisitos de habilidades. La escuela puede fácilmente ayudar al Conquistador a obtener una especialidad con sus clases regulares. El club puede ayudar a obtener otras especialidades que pueden resultar dificultosas en la escuela. Vea el modelo de la división de los requisitos entre el club, el hogar, la Escuela Sabática y la escuela en el AY Pathfinder Class Instructor's Manual.

Clases avanzadas

Las clases avanzadas tales como Amigo de la Naturaleza, Compañero encontrado que este manual está completo, de Excursionismo, Explorador de Campo y Bosque, Orientador de nuevas Fronteras, Viajero al Aire Libre y Guía de Vida Primitiva son una extensión de las clases regulares de los Conquistadores. Estas clases ofrecen habilidades prácticas que se utilizarán en actividades al intemperie y en emergencias y deben ser enseñadas por todos los clubes.

Conceptos de las Clases y Objetivos Educativos

Ejecución

Concepto mayor: Los jóvenes necesitan experimentar el cumplimiento exitoso de tareas valiosas con un sentido de propósito.

Objetivos Educativos: Como resultado de esta experiencia instructora, yo quiero que mis Conquistadores:

1. Comprendan que el gozo de lograr un blanco es el fruto de esfuerzo fiel.
2. Sientan la satisfacción del logro
3. Respondan proponiéndose altos blancos personales, y siendo fieles en sus acciones.

Responsabilidad

Concepto Mayor: Los jóvenes deben aprender a aceptar y fielmente ejecutar responsabilidades de acuerdo con su edad y experiencia.

Objetivos Educativos: Como resultado de esta experiencia instructora, yo quiero que mis Conquistadores:

1. Sepan que el cumplimiento y la ejecución de responsabilidades es una parte importante de la vida, es agradable al Señor, y nos brinda gozo.
2. Se sientan dispuestos a aceptar responsabilidades.
3. Respondan ejecutando sus deberes fiel y alegremente.

Respeto hacia Autoridad

Concepto Mayor: Los jóvenes necesitan comprender y aceptar el principio de la autoridad.

Objetivos Educativos: Como resultado de esta experiencia instructora, yo quiero que mis Conquistadores:

1. Sepan que el respeto hacia la autoridad es un principio Bíblico, que las leyes de Dios son primordiales y que reglas justas aumentarán su felicidad.
2. Se sientan cómodos y seguros al aceptar y al relacionarse con el concepto de la autoridad.
3. Respondan mostrando respeto hacia la autoridad; obedeciendo al Señor, a los padres, maestros, y otras personas en autoridad.

Curso y Manual de Instructores

El Manual de Instructores contiene la aplicación y explicación del curso de las clases JA. El manual contiene más de 200 interesantes actividades ilustradas para los Jóvenes en los grados 5-10.

El manual provee la perspectiva y un estudio profundo del currículo de las clases JA.

Los temas del currículo son:

Crecimiento Personal: Involucramiento, dedicación, crecimiento.

Descubrimiento Espiritual: Las Escrituras, Herencia Denominacional, Herencia Cristiana.

Sirviendo a Otros: Uno a Uno, Testificación de Grupos, Alcanzando a la Comunidad.

Haciendo Amistades: Estableciendo Relaciones, Estilo de Vida Cristiano, Buen Ciudadano.

Salud y Aptitud Física: Principios de Salud, Primeros Auxilios/Seguridad, Aptitud Física/Ejercicio.

Organización de los Jóvenes: Liderazgo, Vigilancia del Club, Programación de los Conquistadores.

Estudio de la Naturaleza: Lecciones Espirituales, Apreciación de la Naturaleza, Especialidad de la Naturaleza.

Vivienda al Intemperie: Habilidades en las actividades al aire libre, actividades al aire libre.

Enriquecimiento de Especialidades: Especialidades JA.

Especialidades JA

"Es una ley que el ejercicio más benéfico para la juventud se haya en el empleo útil."

"Es esencial que cada joven se familiarice con los deberes de la vida diaria."

A los Conquistadores les agrada trabajar en sus especialidades, y les gusta mostrarlas después que las han obtenido. Hay algunos factores que disminuyen el entusiasmo. Las siguientes sugerencias ayudarán en organizar un programa de especialidades JA entusiasta.

1. Defina la fecha de terminación. La clase debe ser terminada dentro del trimestre. Si se prolonga el Conquistador perderá interés.

2. Haga de la clase algo muy importante. El trabajo de la clase no sólo debe ser agradable, sino informativo y de ayuda. Si los requisitos se toman de poca estima, el estudiante tomará la idea de que la especialidad no tiene mucho significado. Una libreta para la clase mantendrá al Conquistador interesado y le dará algo que puede llevar a su casa como referencia. Los padres también sentirán que el niño está aprendiendo algo valioso.

3. Omitiendo requisitos. Algunos de los requisitos pueden ser difíciles de lograr en ciertas circunstancias. Ningún club debe omitir los requisitos sin haber hablado primeramente con el Director de Conquistadores de la Conferencia.

4. Cumpliendo los Requisitos de las Especialidades JA.

A. El trabajo debe ser realizado. Cada pregunta y requisito debe ser completado. Las especialidades no se otorgan sobre la idea de que la persona puede fácilmente cumplir los requisitos.

B. Todas las especialidades son verificadas por un maestro, Director de Conquistadores de la conferencia, Guía Mayor u oficial de Conquistadores de la iglesia. Se pueden obtener muchas especialidades en cualquiera de las siguientes categorías:

- Artes y manualidades
- Artes domésticas
- Naturaleza
- Industrias al aire libre
- Ministerios de servicio
- Recreacionales
- Vocacionales

Un Conquistador puede ganar su Maestría al completar siete (7) especialidades en cualquier categoría. La Maestría se puede otorgar en alguna reunión del club, campamento, escuela, iglesia o Investidura. Vea el Manual de Especialidades. Después de completar las siete (7) especialidades en una categoría, el Conquistador le avisa al Director de Conquistadores, el cual se lo comunica al Director de Conquistadores de la Conferencia para conseguir la Maestría.

5. Servicio de Investidura. Es la responsabilidad de los maestros y directores de Conquistadores de solicitar a la conferencia que conduzca el servicio y mantener todos

los informes al día. Todos los que se han de investir deben presentar su tarjeta de clase para que el director de Conquistadores de la conferencia la firme antes de la investidura. No hay nada más desalentador que estar listo para investirse o para recibir alguna especialidad y no poder recibirla.

Formación para Iniciar los Ejercicios (USA)

(Comandos de preparación están en mayúscula. Comandos de ejecución aparecen repintadas.)

- 1.El director toma su posición, hace sonar el silbato, y ordena: **CONQUISTADORES, FORMACIÓN**. Los Conquistadores buscan su lugar en la formación y toman la posición de atención.
- 2.El director entonces ordena: **FORMACIÓN CERRADA**, y **A ALINEARSE, YA**. Cuando el club ha sido alineado, el director ordena: **LISTOS, YA**, seguido por: **DESCANZO A DISCRECIÓN, YA**, y "oremos", excepto que este preparado un devocional para después de la ceremonia. Si el club usa gorras, entonces el dirá: **QUITARSE LA GORRA, YA**. Todos los hombres y niños se quitan la gorra y la sostienen en la mano derecha mientras mantienen la posición de Descanso a discreción. Todos inclinan la cabeza mientras se ora. Al finalizar la oración el director ordena, **PONERSE LA GORRA, YA**. Hombres y niños se ponen la gorra y vuelven a la posición de descanso a discreción.
- 3.El director entonces ordena: **CONQUISTADORES, FIRMES, YA**.
- 4.Luego el director ordena: **DIRECTORES, PASEN LISTA**.
 - A.En este comando los subdirectores miran sus divisiones y ordenan: **DESCANZO, YA**. El secretario, habiendo obtenido su material antes de la formación, se sale de la formación y procede a pasar lista, colecta y anota las cuotas. El consejero ayuda si es necesario. Al terminar este proceso, silenciosamente notifican al capitán de la unidad cuantos presentes y ausentes hubieron y luego toman sus lugares en la formación.
 - B.Cuando todos los secretarios están de regreso en la formación, el subdirector ordena: **SECRETARIOS, SALIRSE DE LA FORMACION** y **FORMAR UNA LINEA FRENTE A MI**. Los secretarios dan un paso hacia atrás, voltean a la izquierda, y caminan hasta que están a un paso libres del flanco izquierdo de la división, donde ellos ejecutan un flanco derecho en la marcha y caminan hasta que estén un paso enfrente de la línea del subdirector. Nuevamente ejecutan un flanco a la derecha y paran al estar en medio de su formación. Entonces el secretario de la primera unidad ordena: **SECRETARIOS, FLANCO**
 - C.**IZQUIERDO, YA**. Los secretarios voltean a la izquierda y en unísono saludan, manteniendo el saludo hasta que es ejecutado por el subdirector. Entonces el subdirector pasa a recolectar los informes y las cuotas. En este momento el secretario del club pasa a recoger los informes y cuotas de los subdirectores. Cualquier error o desacuerdo es reportado al subdirector a la primera oportunidad, quién examina los reportes junto al secretario de unidad y el consejero.
 - D.Regresando a la posición, el subdirector ordena: **SECRETARIOS, FLANCO IZQUIERDO, Y A: PASO REDOBLADO, YA**. La línea de secretarios avanzan hacia adelante hasta que están a un paso del flanco izquierdo de la división, donde el secretario del frente ejecuta un flanco izquierdo sobre la marcha. Todos los otros secretarios ejecutan el mismo movimiento aproximadamente donde el primer secretario lo ejecutó. Cada secretario ejecuta un flanco izquierdo sobre la marcha al llegar a

estar a un paso detrás de su unidad, se detiene exactamente atrás de su posición en la unidad. Entonces ellos ejecutan un flanco izquierdo y un paso hacia adelante y regresan a la posición de descanso.

E. Cuando todos los secretarios están en su lugar, el subdirector ordena: DIVISIÓN, FIRMES, YA seguido de REPORTAR. A la orden el capitán de la primera unidad, mirando directamente hacia el frente, saluda y reporta "Todos presentes" o "Conquistador(es) (nombre o nombres) ausentes." El capitán mantiene el saludo hasta que el subdirector acepta el saludo y también saluda. Los dos bajan el saludo al mismo tiempo. El capitán de la segunda unidad también reporta de la misma manera, seguido por el tercero, etc.

F. Al haberse reportado todas las unidades, el subdirector se da media vuelta. (Podría ser que las otras divisiones estén tomando más tiempo y no estén listas para reportar, entonces el subdirector ordenará: DESCANSO, Y A, teniendo cuidado de llamar a atención cuando las otras unidades estén listas para reportar.) Cuando todos los subdirectores están mirando hacia el director, él ordena: REPORTAR. Entonces el subdirector de la primera división voltea su cabeza y mirada hacia el director, saluda y reporta ya sea "Todos presentes," "(uno, dos, etc.) Conquistador(es) ausentes" o "Todos Presentes o Contados." El subdirector mantiene el saludo hasta que el director lo contesta y ambos bajan el brazo al mismo tiempo. El subdirector de la segunda división hace su reporte en la misma forma, seguido del tercero, etc.

5. El director ordena: DESCANSO A DISCRECIÓN, YA.

6. El club ha sido formado, sigue la ceremonia de izar la bandera y repetir la Ley y el Voto de los Conquistadores. (Vea el Manual de Marchas de Conquistadores para otras ceremonias sugerentes.)

A. Ceremonia de la bandera (cuando la bandera es llevada por una escolta).

1. El director asigna una unidad a ser la escolta y le dice al consejero que tome el mando en la unidad.

2. El consejero de la escolta llama a la unidad a atención, los mueve un paso hacia atrás, los voltea a la izquierda y los dirige al lugar donde están las banderas. Allí el consejero le dice al capitán que tome la bandera nacional y otro conquistador que tome la bandera de los Conquistadores. Se ordena la unidad para que las banderas queden en el centro de la unidad (la bandera nacional a la derecha de la de Conquistadores con la unidad en línea) y el consejero en la derecha de la unidad en línea, el consejero hace marchar la unidad, siempre con la bandera nacional adelante si marchan en columna, hasta colocarse entre la primera y la segunda división (entre segunda y tercera si son cuatro divisiones).

3. La unidad-escolta están en posición, el director llama al club a atención y ordena: SALUDAR, YA. El capitán mantiene la bandera nacional en posición normal, casi vertical, y el conquistador que tiene la bandera de Conquistadores la inclina aproximadamente a un ángulo de 45 grados. Si hay alguien que toque la trompeta, tocará "To the Colors" seguido de la promesa de lealtad a la bandera dirigida por el director o alguien que ha sido asignado.

4. Al finalizar la promesa de lealtad a la bandera el director ordena:
FIRMES, YA.

B. La ceremonia de la Ley y el Voto de los Conquistadores. El director dirige la repetición de la Ley y el voto de los Conquistadores o sino le puede pedir a un subdirector, alguien de la directiva o a una unidad para que dirija.

7. Después de la apertura oficial, un corto devocional debería continuar.

8. Luego el director anuncia la siguiente actividad (Reunión por unidades, artes manuales, etc.) y ordena: **ROMPER FORMACIÓN, YA.** La escolta regresa la bandera al lugar correspondiente.

Mantener la Moral del Club Muy Alta

Es muy importante hacer que ingresen miembros al club de Conquistadores, pero es más importante mantenerlos asistiendo. La moral, o el espíritu del club, es un elemento importante que determina el interés de los miembros del club. Los siguientes pasos son de ayuda para mantener alta la moral del club.

- 1. Revisar la Tarjeta de Asistencia Una asistencia cerca de 100% indica que la moral del club está en buenas condiciones.** Si la asistencia es de un 50% o menos esa es una señal de peligro. (Los miembros que no podrán estar presentes para una reunión deberían notificar con anticipación a su consejero.) Los consejeros y líderes deberían tratar de averiguar por qué un Conquistador está ausente. Visitar a un miembro que ha estado ausente puede cambiar la situación y hasta puede ayudar a que regrese al club con entusiasmo. Las reuniones del club deberían de ser anunciadas para que todos sepan el lugar y la hora.
- 2. Hacer un Horario.** Es una buena idea enviar un horario a la casa con los Conquistadores para que así tanto los padres como los Conquistadores estén bien informados de las reuniones del club, campamentos, ferias, camporís y otras salidas.
- 3. Hacer Preguntas a los Conquistadores.** Tornar un tiempo durante la reunión del club y tener una discusión sobre la pregunta, ¿Como podríamos mejorar nuestro club? Anime a los Conquistadores a expresarse acerca de las actividades que a ellos les gustaría ver dentro del programa. Mientras conversa con los Conquistadores individualmente indúzcalos a hablar sobre que les gustaría hacer en el club. Quizá estos comentarios le ayuden a ver porque algunos Conquistadores se han retirado, si es que lo han hecho.
- 4. Junta de Capitanes de Unidad.** De vez en cuando que se lleve a cabo una junta de capitanes de unidad. Dejar que los capitanes hablen libremente por sus unidades y que les gustaría hacer. Invítelos a ayudar a hacer el programa para el futuro.
- 5. Hacer Sentir cada miembro Bienvenido.** Los nuevos miembros deberían ser inculcados a tomar consigo los ideales del club. También deberían quedar impresionados con la camaradería ofrecida por otros miembros del club y la directiva.
- 6. Dejar los Amigos juntos.** Siempre que sea posible asigne miembros a una unidad en la cual el/ella tenga amigos.

7. **Revisar el Trabajo de los Consejeros.** El director junto con el comité ejecutivo del club deberían ocasionalmente revisar el trabajo de los consejeros. Los Conquistadores al igual que los líderes observan quienes son justos, quienes ni muy estrictos ni tan fáciles, quienes tienen buen sentido del humor y quienes entienden mejor a los niños como ellos. Si un consejero está actuando en una forma dictatorial y fallando al no ser amistoso, el director debe buscar la forma de ayudarlo o hacer ajustes que lleguen a ser lo mejor para el club.
8. **Planificar un Programa Balanceado.** Guíe a los Conquistadores a realizar cosas y a aprender habilidades. Los Conquistadores quieren mantenerse activos. Debe asegurarse de que el programa está dándoles esta oportunidad y que las actividades prometidas se llevan a cabo. Las reuniones deben ser cuidadosamente balanceadas, no mucho de estar sentado y escuchando. No marchar demasiado, no mucho de manualidades y los juegos apropiados. No regañe ni se queje. Tener suficiente variedad.
9. **Desarrolle Lealtad en las Unidades.** ¿Tienen las unidades oportunidad de desarrollar lealtad e individualidad? Un pequeño grupo de seis o siete forma una "pandilla" natural la cual satisface los deseos para la identidad del grupo, que es algo tan prominente en las edades de 10 a 15 años.
10. **Objetivos Espirituales.** Los objetivos espirituales del club de Conquistadores son una ventaja maravillosa. Deben ser usados sabiamente para causar la unión del club. Los consejeros tendrán la oportunidad de conversar confidencialmente con cada uno de los Conquistadores acerca de sus preguntas espirituales. Cada miembro debería de sentir que hay por lo menos un adulto que se interesa en sus problemas espirituales. Proveyendo actividades atractivas y un ambiente agradable ayudará a los Conquistadores a satisfacer sus necesidades físicas, mentales, y espirituales en la iglesia. Este es un reto para cada líder. Sea la clase de líder que a usted le hubiera gustado tener durante su edad de Conquistador.

Disciplina del Club

Un buen club de Conquistadores provee un ambiente de disciplina que es llevado a cabo a través de una actitud de alegría y un carácter cooperativo. Enfatiza dirección en vez de restricción y antes de ser destructiva es constructiva. Promueve el control y actividades provechosas y reprime el castigo.

La mejor clase de disciplina es la que está presente pero que no se siente. Le enseña a los Conquistadores a hacer las cosas correctas en el momento correcto y de la forma correcta. La buena disciplina previene los problemas. Puede ser comparada con el cultivo de un jardín. Si la disciplina es descuidada, el jardín se llenará de mala hierba, pero el jardín que se cultiva se llenará de flores.

Un Conquistador que está contento y realizado es difícil que se meta en problemas. Estará listo a cooperar para ser más feliz. La disposición del club refleja la disposición de sus líderes. Si hay un reflejo de felicidad y satisfacción personal entre los líderes, los Conquistadores aprenderán que es un gozo el ser cristiano que es gozoso servir a Jesús.

Un Conquistador que está ocupado no es común que se meta en problemas. El club de Conquistadores debe ofrecer a cada miembro suficientes oportunidades de mantenerse activo, dirigiendo energías almacenadas a ser canales productivos.

Un programa bien planeado evita muchos problemas y errores. El orden inspira confianza. Los Conquistadores aprenden por el ejemplo de sus líderes que Dios es un

Dios de orden. En un club bien disciplinado, el programa comienza a tiempo todos los líderes están allí temprano, y el programa se lleva a cabo tranquilamente hasta su final. El propósito de la disciplina en los Conquistadores es para guiarlos como hijos e hijas de Dios; enseñarles amor y entendimiento; enseñarles el carácter de Dios como es revelado en orden y disciplina a través del universo; Hacerlos miembros útiles de la iglesia y del país; y ayudarles a respetar a sus líderes y a sus padres.

Prevención de Problemas de Disciplina

El enfoque debería ser en prevenirla en vez de curarla. Aquí presentamos algunas medidas:

1. Planear un programa extenso de actividades. la gula anterior ha sido seguida un ultimátum
2. Nunca llegar a la reunión sin haberse preparado
3. Poner sistema de conducta democrático, no solamente reglas.
4. Ser amigo de sus Conquistadores.
5. Ser democrático en todas ocasiones, pero sin olvidar que usted tiene la última palabra.
6. Mantener un buen sentido del humor.
7. Nunca use sarcasmo o ridiculización.
8. Tener cuidado de no ser un busca-errores. Debe estar atento a los errores pero trabaje en una forma positiva para corregirlos.
9. Ser justo e imparcial; no tenga favoritos.
10. Mantener control propio; ser paciente.

¿Qué es Disciplina?

Disciplina no es castigo o corrección. Antes de la necesidad del castigo, la disciplina puede jugar un papel muy importante. Es para ser usada como un material de entrenamiento.

El diccionario Webster define la disciplina como (1) "Entrenamiento el cual corrige, moldea, fortalece o perfecciona." (2) "Desarrollarse a través de ejercicio e instrucción." (3) "Entrenarse en autocontrol u obediencia a ciertos patrones de vida."

La disciplina es muy importante, puede prevenir que las reglas sean quebrantadas. Los conquistadores deben ser enseñados bajo patrones de ley y orden y entonces ser motivados a ejercitarlos.

Un líder triunfador encuentra que ser diligente es esencial al tratar de conseguir disciplina en uno mismo, el club, y la directiva. El líder persevera en entrenarse en lo que corrige, moldea, fortalece, y perfecciona el carácter.

Propia e Impropia administración de la disciplina

1. El uso de la fuerza tiende a romper o quebrar el espíritu de la persona.
 - A. El espíritu es muy valioso - cuídalo.
 - B. El espíritu debe ser canalizado no quebrantado.
 - C. Un espíritu roto produce
 1. Desconfianza
 2. Engaño
 3. Odio a la autoridad

- D."La censura continua aturde, pero no reforma. Para muchas mentes, y con frecuencia para las dotadas de más fina sensibilidad, una atmósfera de crítica hostil es fatal para el esfuerzo." (La Educación, p.283.)
2. Administrar disciplina con amor y benevolencia.
- A.Gane la confianza de sus Conquistadores.
- B.Muéstreles su amor por medio de la benevolencia, pero que usted espera su lealtad y cooperación.
- C.Este tipo de disciplina produce
- 1.Confianza
 - 2.Obediencia
 - 3.Cooperación y amor
- "Haced sentir a los jóvenes que se les tiene confianza y pocos serán los que no traten de demostrarse dignos de tal confianza." (La Educación, p. 281.)

Disciplina Balanceada

Evite problemas de disciplina:

- 1.Establecer reglas y regulaciones justas.
 - A.Poniendo un sistema de puntuación
 - B.Mencionando otras regulaciones
- 2.La instrucción y ejecución de tales reglas.
- 3.Ser Consistente. "Las reglas deberían de ser pocas y bien consideradas; y una vez hechas, se deberían aplicar. La mente aprende a reconocer y adaptarse a todo lo que halle imposible de cambiar." (La Educación, p.282.)
- 4.Presentar una guía de disciplina en el devocional, explicando la Ley y el voto de los JA/Conquistadores.
- 5.Aconseje y ore con los Conquistadores antes de llevar a cabo una acción disciplinaria.
- 6.Reúnase con padres indiferentes. Los padres pueden pensar que defienden a sus niños por amor; pero, "No es el amor, sino el sentimentalismo el que se complace con el mal, trata de obtener obediencia por medio de ruegos o sobornos y finalmente acepta algún sustituto en vez de lo que exigía." (La Educación, p. 282.)
- 7.Explique la disciplina del club a los padres. Normalmente cuando ellos entienden, ellos cooperan.

Clases de Castigo

- 1.Pérdida de puntos de un sistema de honores.
- 2.Pérdida de privilegios en las reuniones del club.
- 3.Pérdida del rango o posición.
- 4.Pérdida de privilegios en campamentos en tiempos específicos.
- 5.Retirada del club por un tiempo específico.

Procedimientos de Disciplina

- 1.Si un Conquistador no es obediente y cooperativo:
 - A.El consejero con mucho tacto trata de hablar con él.
 - B.El consejero explica lo que se espera de un Conquistador como miembro del club.
 - C.El consejero tiene una visita privada y ora con el Conquistador.

2. Si el Conquistador continua siendo desobediente y sin cooperar, el consejero pide la ayuda del subdirector a cargo de la disciplina.
 - A. Hablan privadamente con el Conquistador.
 - B. Piden la ayuda del Conquistador.
 - C. Oran con el Conquistador.
3. Si se hace necesario hablar con el Conquistador por tercera vez, el consejero, el subdirector y el director se reúnen con él en privado.
 - A. Le explican cuan importante es tener unidad, cooperación y entendimiento de parte de cada miembro del club.
 - B. Muestran lo serio del problema.
 - C. Oran con el Conquistador.
 - D. Hacen una cita para reunirse con los padres y el Conquistador juntos.
4. Si la mala conducta continua, el consejero, el subdirector, director y el Conquistador se vuelven a reunir:
 - A. Los padres del Conquistador deben saber que dicho Conquistador tendrá un mes de vacación del club.
 - B. El Conquistador será visitado por el consejero en su casa durante el período de suspensión.

Resumen

Pensando en las condiciones que existen hoy y la necesidad de que los Conquistadores sean firmemente confirmados en fe y obediencia, el reto viene a ser para cada padre, maestro, y líder para guiarlos cuidadosa y diligentemente, con amor, benevolencia y disciplina. (Vea también el Sistema de Méritos, mas adelante en este capítulo.)

Administración

El club de Conquistadores ofrece una excelente oportunidad para los miembros adultos de la iglesia para que trabajen con los jovencitos. Para mejores resultados, al planear las actividades del club la directiva debería incluir a los Conquistadores.

Programa

Bosquejo

La directiva de Conquistadores son los responsables de planear los programas del club. El director es el presidente. Sugerencias son bienvenidas de donde sea. Es realista pensar que el año de Conquistadores sea paralelo al año escolar (septiembre a agosto) en los Estados Unidos; sin embargo, también puede usarse el año regular (enero a diciembre.)

Presupuesto

La directiva del club de Conquistadores prepara y adapta un presupuesto que presente gastos y entradas al club antes del nuevo año de Conquistadores y tiene que ser aprobado por la junta de la iglesia local.

Reportes Mensuales

El líder de los Conquistadores reporta toda clase de información y noticias de cada mes al director de jóvenes de la conferencia local.

Junta de la Iglesia

Un miembro ejecutivo de Conquistadores debe ser elegido para representar al Club en la junta de iglesia.

Directiva del Club

Director

El director del club de Conquistadores es responsable de proveer un programa que alcance los objetivos satisfactoriamente. El director de Conquistadores es quién dirige las reuniones de la directiva del club. Se mantiene en contacto con el director de Conquistadores en la conferencia y envía los reportes como es requerido. Debería ser una persona que entienda a los niños, trabaje bien con una directiva, sepa cargar con responsabilidades, posea gran anhelo por reconocer nuevas ideas, y posea iniciativa en implementar esas nuevas ideas. Y sobre todo es un Cristiano Adventista del Séptimo Día sincero y su vida demuestra lo que Dios puede hacer. El director es miembro de la junta de iglesia.

Subdirector

Los subdirectores reciben asignaciones de parte del director y comparten el liderazgo y responsabilidades del club. Los subdirectores mantienen la asistencia y juntan los reportes regulares para las conferencias.

Ellos pueden asumir la responsabilidad de oficial de financiamiento, secretario(a), y capellán. Clubes grandes pueden tener un subdirector que planee actividades de campamento y proyectos de naturaleza, manualidades y planee eventos especiales.

Consejeros

Los consejeros de los Conquistadores son miembros clave de la directiva. Son asignados a una unidad de cuatro a ocho miembros, un hombre para los niños y una mujer para las niñas. Estos se deben relacionar con cada miembro y participan en cada una de sus actividades. El consejero conoce los padres y la situación de los hogares de cada miembro de su unidad y habla con ellos acerca de sus problemas sociales, emocionales y espirituales. La amistad del consejero puede significar mucho a los Conquistadores durante este período de sus vidas. Los consejeros deben estar presentes en todas las reuniones del club y en las actividades y planes de cualquier unidad que la directiva autorice. Los consejeros adultos son responsables no solamente de la unidad pero también del crecimiento profesional de liderazgo de los consejeros jóvenes dentro del club de Conquistadores.

Instructores

Los instructores en diferentes clases o entrenamientos pueden ser tomados de la directiva, pero especialistas en ciertas áreas pueden ser de la iglesia o la comunidad. La responsabilidad de los instructores es enseñar la clase y reflejar los ideales de los Cristianos Adventistas del Séptimo Día.

Consejero en Entrenamiento

Un consejero en entrenamiento trabaja bajo un consejero adulto y ayuda en todas las actividades del grupo.

Director Administrativo

El director administrativo es el oficial ejecutivo y consejero para los clubes de adolescentes y de Conquistadores. El director administrativo es la unión entre los dos clubes y debe ser consultado en sus programas y actividades. Cuando los dos clubes se reúnen el director administrativo es quién dirige. Tiene la responsabilidad de reclutar nuevos miembros y asistir a todas las reuniones que le sea posible. Es un miembro de la junta de iglesia representando la organización del club de Conquistadores. Si ninguna persona puede ser encontrada para que ocupe este puesto, cualquiera de los dos directores puede tomar la responsabilidad del director administrativo.

Uniformes

La directiva usa el uniforme de oficial de Conquistadores, completo con todas las insignias de conquistadores e insignia de la directiva que diga, director, subdirector, consejero, o instructor.

Finanzas

Cuotas

Cada miembro debe pagar una cantidad moderada por trimestre o por año de acuerdo como sean las obligaciones. La cuota no debería de causar que un miembro pierda sus derechos de membresía, pero cada miembro debe darse cuenta que todo lo de valor cuesta algo.

Programas de Beneficio

El club de Conquistadores puede preparar un programa, auspiciando una cena, un almuerzo, o un banquete para los padres, donde los boletos sean vendidos o una ofrenda sea tomada.

Ventas

Listen, y otras revistas, jabones, jaleas, dulces, galletas, cacahuates, diferentes cosas, etc., pueden ser vendidas y las ganancias para beneficio del club de Conquistadores local.

Contribuciones

Amigos y jefes de trabajo pueden ser persuadidos a colaborar para suplir algunas necesidades específicas del club. Se pueden hacer tarjetas de miembro contribuyente para todo aquél que colabore.

Ofrendas y Presupuesto

Una ofrenda de la iglesia o un presupuesto anual puede ser programado junto con el pastor y la junta de iglesia. La conferencia General aparta un Sábado, conocido como El Día del Conquistador. Cuando esta ofrenda se recoge puede ser destinada al club; una vez aprobada por la junta de iglesia.

Progreso de la Directiva

Los líderes de los Conquistadores se fortifican a ellos mismos con el estudio para el mejor entendimiento de los adolescentes y los métodos del programa de los Conquistadores.

Ejemplos: Leyendo libros sobre adolescentes, métodos de campamento, y programación; asistiendo a los cursos de consejeros, retiros de la directiva, y convenciones auspiciadas por la unión o conferencia local, y la reunión de la directiva con el director de Jóvenes de la conferencia.

Tiempo

Año

El año del club de Conquistadores consiste de un mínimo de nueve meses

Trimestre

Un trimestre de los Conquistadores consiste de tres o cuatro meses del calendario.

Reuniones

Cada reunión es de hora y media a dos horas. La directiva del club provee un mínimo de dos reuniones regulares por mes.

Publicidad

Los miembros de la iglesia deben mantenerse informados de todas las actividades del club de Conquistadores a través de un cartel, el boletín de la iglesia, cartas a la iglesia, reuniones de la junta de iglesia, períodos de actividades laicas, sociedad de jóvenes, contactos personales en los hogares y el periódico local.

Cualidades de los Consejeros

Curso de Entrenamiento

El Manual de Directores de Conquistadores ha sido diseñado para ayudar a los líderes adultos en el trabajo con los Conquistadores. Cada líder de los Conquistadores debe graduarse de este curso.

Dentro de cada club niños y niñas son organizados en unidades de cuatro a ocho Conquistadores con un consejero como su líder. Toda actividad de Conquistadores se desenvuelve dentro de la unidad.

La unidad de Conquistadores tiene frecuentemente devocionales los cuales son planeados por y para los Conquistadores de esa unidad que esta bajo el liderazgo de un capitán y guiado por un consejero.

1. **Capitán de Unidad.** El capitán de la unidad es escogido por la unidad para animar al grupo a ejecución y éxito a través del ejemplo y usando su influencia para inspirar a cada miembro a hacer lo mejor de su parte. El tiempo de servicio varía de un término de tres meses a un año, dependiendo de la norma aprobada por la directiva. Durante todas las reuniones el capitán usa un distintivo que lo identifica como tal. La posición de capitán es muy importante y un capitán no solamente debe ser capaz de dirigir y guiar, sino también debe demostrar un verdadero espíritu Cristiano.

Las obligaciones de un Capitán de unidad son:

- A. Ayudar al consejero y dirigir la unidad cuando es requerido.
- B. Carga y lleva el banderín de la unidad en una forma adecuada.
- C. Cuida de que el banderín de la unidad sea propiamente colocado enfrente de la unidades todas las reuniones y campamentos.

- D.Lleva la Bandera Nacional o de Conquistadores durante la ceremonia de las banderas cuando es escogido.
- E.Reporta la asistencia de su unidad cuando es hora de hacerlo.
- F.Dirige la unidad en marchas cuando el consejero lo solicita.

2.Secretario(a) de Unidad. El secretario(a) de la unidad es elegido(a) por la unidad para llevar a cabo varias tareas especiales. El término de servicio varía entre un término de tres meses a un año, dependiendo en como lo haya especificado la directiva. Durante todas las actividades del club el secretario usa un distintivo que indica su posición.

Las obligaciones de un secretario de unidad son:

- A.Cumplir con las obligaciones del capitán cuando éste esta ausente.
- B.Observar que todo el material de la unidad sea devuelto después de un campamento (trabajar con el capitán de unidad, consejero, subdirector). Si necesita reparaciones, notificarlo.
- C.Servir como mensajero entre la unidad y el director como lo requiera el consejero.
- D.Dar una nota de excusa a algún Conquistador de su unidad que haya faltado, asegurarse para la siguiente reunión que la persona que faltó recibió la nota de excusa y corregir los reporte como sea necesario.
- E.Mantener todos los registros de la unidad y por invitación del secretario(a) del club, ayudar a llenar el reporte mensual para la conferencia.

3.Otros Oficiales. Las unidades tienen otros oficiales activos como lo son: experto en mezclas, agente de transportación, jefe de teléfono. Estos y otros oficiales son elegidos por la unidad ya sea para largos términos o mientras se necesite.

Eficiencia

Las actividades de las unidades y del club son planeadas para el interés de cada Conquistador. Manteniéndose en la línea de programas asegura el triunfo en el programa de los Conquistadores. Debe de prestarse especial atención especialmente a la hora de comenzar y la de finalizar cada reunión.

Contactos en los Hogares

Cada hogar representado en la unidad debe ser visitado por lo menos una vez por cada trimestre del club de Conquistadores.

Registros

El secretario(a) del club mantiene un registro permanente de todos los eventos del club, membresía, finanzas, y otras estadísticas vitales.

El consejero tiene una lista de todos los miembros de la unidad y su asistencia a cada reunión o salida a la que llama el club.

Un registro de las clases requeridas por Conquistadores y Jóvenes que se han completado se mantiene ya sea en un cuaderno de la unidad o del club.

Asistencia

Los directores y consejeros son fieles en asistir a todas las reuniones del club y a todas las juntas a las que el director llama.

El Conquistador

Ser miembro del club de Conquistadores menor o adolescente no es como unirse a otro club. El Conquistador vive de acuerdo al código de los Conquistadores el cual se encuentra en la Ley y el Voto de los Conquistadores.

Actitud.

El miembro del club de Conquistadores demuestra una actitud positiva hacia el programa planeado del club y siente que es un privilegio ser miembro del mismo.

Participación.

El miembro de Conquistadores está dispuesto a participar en todos los programas, eventos esenciales, campamentos, y reuniones del club.

Uniformes Oficiales.

Los Conquistadores usan el uniforme oficial de los Conquistadores, completo con las insignias de los JA/Conquistadores las cuales incluyen el emblema del mundo, el emblema del triángulo de los Conquistadores, nombre de la clase, pasadores, galones para las diferentes clases, y la insignia del club local. (Ver uniformes, mas adelante en este capitulo para una descripción mas completa de los uniformes de los Conquistadores y de los JA/Conquistadores.)

Salud y Seguro.

La persona encargada de la secretaría del club debe mantener un registro de una examinación física de cada uno de los miembros del club de Conquistadores. Ningún Conquistador debería ser iniciado en el club sin una actual (en el ultimo año) examinación.

A.Revistas - Categorías

- 1.Arte de Acampar
- 2.Arte y Manualidades
- 3.Naturaleza

Herramientas para manualidades. Herramientas y toda clase de suplemento debe hacerse disponible para todos los conquistadores participando de la especialidad. Es difícil mantener buen orden cuando un Conquistador esta esperando por herramientas que están siendo usados por otros.

Proyectors audio- Visuales: Proyectors, y/o equipos de sonido o películas son disponibles para ser usadas.

Uniformes

El uniforme hace la organización real y visible. Viene a ser emblemático y representativo de un ideal, una norma. Una forma de establecer una norma y traer a los miembros de esa organización a que tomen esa norma es a través del uniforme. Debería estimular lealtad hacia esa norma que forma moral y une a los miembros en una amistad mas cercana. Y también hace un llamado a aquellos que todavía no son miembros a que se unan. El uniforme forma el espíritu del club.

El uniforme siempre debe estar bien presentable y limpio. Porque el programa de los Conquistadores es valioso para todos los miembros, el uniforme debe ser adquirido y usado con entusiasmo.

El Uniforme Debe ser Usado

Es recomendable que aquellos que tienen su uniforme lo usen en las siguientes ocasiones:

- En las reuniones regulares de los Jóvenes, cuando sea propio.
- Todas las reuniones de los conquistadores.
- Durante programas especiales (Día del Conquistador, Iniciación, Investidura, etc.).
- Durante los servicios de Investidura.
- En cualquier reunión pública cuando uno o todos actúan como:
 - Mensajeros
 - Diáconos
 - Guardias de Honor
 - Asuntos de Primeros Auxilios
 - Escoltas
- En ocasiones especificadas por los oficiales de Conquistadores.
- Mientras están involucrados en actividades de obra misionera, como recolección, repartiendo canastas de comida, literatura, o anuncios de la iglesia; y trabajos de bandas, como Bandas de Voces y Bandas de Sol Brillante.

El Uniforme no debe de ser Usado

- Si no es un miembro
- Para trabajar o jugar
- Cuando está envuelto en ventas para beneficio personal, vendiendo con propósitos comerciales o políticos, o en cosas personales.
- En cualquier hora y lugar cuando puede desacreditar la organización o arroja algún reflejo hacia el uniforme, bajar su dignidad y estimación, y lo hace común.

Uniforme de la Directiva

- ✓ **Camisa de los Hombres** - Color caqui ya sea manga larga o manga corta.
- ✓ **Camisa de Mujeres** - Color caqui manga corta.
- ✓ **Pantalón de Hombres** - Color Verde-bosque
- ✓ **Falda de Mujeres** - Color Verde-bosque. Las faldas son con ribetes. El estilo es una línea-A cerrada con bolsas de cuchilla.
- ✓ **Pantalones de Mujeres** - Color-Verde bosque.
- ✓ **Cinturón y hebilla** – cinturón negro con hebilla
- ✓ **Corbata negra para hombres y mujeres.** NOTA: SI el club escoge usar corbatín, deben ser obtenidos localmente. El color debe ser uniforme dentro del club.
- ✓ **Alrededor del Cuello** - Todos los de la directiva que no son Guías Mayores deben usar la pañoleta y tubo, oficial de los Conquistadores. La pañoleta de los Guías mayores puede ser obtenida y debe ser usada con el tubo de los Guías Mayores.
- ✓ **Chaqueta** - En este momento no existe una chaqueta oficial para la directiva. El club local puede tener su propia selección.

- ✓ **Sobre la Cabeza** - Opcional, determinado por el club. Boina negra y gorra de Conquistadores son disponibles en el Centro de Distribuciones. El sombrero del oeste también es aceptable.

Uniforme de los Conquistadores

- ✓ **Camisa de niños** - Color caqui, manga corta o larga.
- ✓ **Camisa de las niñas** - Color caqui, manga corta.
- ✓ **Pantalón de los niños** - Color verde-bosque
- ✓ **Falda de Niñas** - Color verde-bosque, ribeteada. Estilo es una línea-A cerrada con bolsas.
- ✓ **Pantalón de Niñas** - Color verde-bosque
- ✓ **Cinturones y Hebillas** - Cinturones y hebillas son disponibles para ambos sexos.
- ✓ **Alrededor del Cuello** - Cuello abierto para ambos niños y niñas. La pañoleta oficial de Conquistadores es amarilla con el mundo de Conquistadores y el triángulo dentro. El tubo oficial de los Conquistadores es color metal-oro con el mundo de Conquistadores y el triángulo pintado en color.
- ✓ **Niñas (Menores) Calcetines Verdes Hasta la Rodilla** son disponibles.

Insignias para el Uniforme de los Conquistadores

Todas las insignias que se dan en las investiduras son disponibles en las oficinas del Ministerio de los Jóvenes en la conferencia local.

Niveles de Identificación en los Conquistadores

Hay cinco (5) niveles de identificación en la Organización de los Conquistadores de la División Norte Americana. The NAD Pathfinder Advisory Council recomendó que fuera usado uniformemente la siguiente "estrella" de identificación en la camisa o en las charreteras de la chaqueta:

Una Estrella - Director del Club de Conquistadores

Dos Estrellas - Coordinador de Conquistadores en la Conferencia

Tres Estrellas - Director de Conquistadores en la Conferencia

Cuatro Estrellas - Coordinador de Conquistadores en la Unión

Cinco Estrellas - Director de Conquistadores de la DNA

La estrella de identificación es disponible en NAD Pathfinder Distribution Center, 5040 Prescott, Lincoln, Nebraska, 68506.

Insignias Opcionales

Pasador de los Conquistadores

Un pequeño pasador esmaltado con el triángulo de los Conquistadores. Puede ser usado en la corbata tanto de hombres como de mujeres a igual que en la banda de especialidades.

Pasadores de Cometido

Pasador de Conquistador bautizado - El pasador de bautismo es un escudo negro con una cruz dorada en el centro el cual es dado a los Conquistadores que han sido bautizados por inmersión, en la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Los pasadores están disponibles en el Centro de Distribución. Una ceremonia especial es sugerida cada vez que se va a hacer entrega de estos pasadores cuando un Conquistador se bautiza.

Pasador de la Estrella de años de Servicio en Conquistadores

Números 1-15,20,25,30, Y 35 son disponibles. Estrellas de servicio con los números 5, 10, 15,20,25,30, Y 35 serán entregados por la conferencia. Estos pasadores son usados de acuerdo a lo que dice la guía de insignias.

Insignias Requeridas

La forma correcta de usar las Insignias de Conquistadores es como sigue:

1. Área de la Bolsa Izquierda

A. Nombre de la Clase a la que Pertenece

- 1.El nombre de la clase más alta es centrado sobre la bolsa: Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero, Guía, Guía Mayor.
- 2.Los pasadores de las clases de Conquistadores/JA pueden ser usados cruzados encima de la bolsa. El pasador de la clase más alta debe estar a la izquierda del que lo está usando. El pasador de Guía Mayor debe ser colocado en el centro encima de los pasadores de las clases.
- 3.La barra de la clase avanzada de Conquistadores/JA es usada sobre el parche con el nombre de la clase que está colocado sobre la bolsa.

B.Posición del Pasador de Cometido - El pasador de cometido es usado al centro de la parte izquierda en la tapa-bolsillo. (Pasador de bautismo o el equivalente para Conquistadores, y la estrella de servicio para la directiva.)

C.Posición de Liderazgo en los Conquistadores - El pasador de Capitán/Secretario es usado al centro de la bolsa y abajo de la tapa-bolsillo.

D.La barra de "Buena Conducta" es usada centradamente y sobre la barra de Clase Avanzada. (Esta no es usada por la directiva.)

2. Área de la Bolsa Derecha

✓Pasador con el nombre del Conquistador - El pasador con el nombre del Conquistador es centrado sobre la bolsa derecha o su posición equivalente.

3. Manga Izquierda

A.Parche de la Conferencia - El parche de la conferencia es opcional y es de tamaño regular (4" ancho, 2 1/2" alto) usado en la manga izquierda, 1/4" abajo de la costura del hombro y sobre el mundo de los Conquistadores. El parche es diseñado por la conferencia e identifica la conferencia y unión del que lo usa.

B.El Mundo de los Conquistadores - El Mundo de los Conquistador Conquistadores es usado en la manga izquierda 2" abajo de la costura del hombro y centrado en la manga o 1/2" abajo del parche de la conferencia.

C.Insignia de la clase de Conquistadores - El parche de la insignia es usado en la manga izquierda 1/2" abajo del mundo de Conquistadores. El único parche que se usa es el más alto obtenido por el que lo está usando. La excepción es los Guías Mayores.

- 1)Galones - Los galones son disponibles en Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero, y Guía.
- 2)Estrella de Guía Mayor - La estrella de Guía Mayor es para los Guías Mayores que han llegado a completar las clases requeridas para los Guías Mayores pero que no han llevado las otras clases de Conquistadores.

- 3)Combinación de Guía Mayor - El parche de combinación de galones con la estrella es solamente para los Guías Oficiales Mayores que han completado las clase de Conquistadores (Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero, Guía, y Guía Mayor).
- 4)Parche de Liderazgo de Conquistadores - El parche es para los líderes que han completado los requisitos de liderazgo de Conquistadores o liderazgo de Conquistadores Avanzada. La más alta obtenida es la que se usa en lugar de la estrella de Guía Mayor.

4. Manga derecha

- A.**Media luna con el nombre del club** - El nombre del club debe ser centrado y usado en la manga derecha, 3/4" abajo de la costura del hombro. El tamaño del timbre debe ser de 4" de largo de punto a punto.
- B.**Distintivo de cargo** - El distintivo de cargo es centrado bajo la media luna, en la manga derecha 3 1/2" abajo de la costura del hombro. El cargo puede ser director, subdirector, instructor, consejero, consejero menor, director administrativo y coordinador de área.
- C.**Triángulo de Conquistadores** - El triángulo de Conquistadores debe ser centrado bajo la media luna. Usado por los Conquistadores en la manga derecha 3 1/2" abajo de la costura del hombro (para la directiva de Conquistadores, 1/4" abajo del distintivo de cargo). Las opciones de triángulos son:
 - 1) Letras A y azules en el escudo blanco.
 - 2) la espada azul a través del escudo blanco.

5. La banda en el uniforme de Conquistadores - La banda en el uniforme de Conquistadores debe ser usada sobre el hombro derecho (bajo el pañuelo) y bajo el brazo izquierdo. El punto mas bajo de la banda no debe ser más largo que la punta de donde llega los dedos de la mano izquierda.

- A.Identificación de cargo - El pasador con el nombre del cargo debe estar colocado inmediatamente sobre la bolsa derecha o su equivalente.
- B.Honores JA, etc. - Las fichas de los honores JA, insignias, premios, parches de campories, etc. son colocados en un estilo Manga Izquierda propio de cada Conquistador. Sin la Insignia de la Asociación Banda y Bolsillos Delanteros de especialidades

La Bandera

Las naciones fueron ordenadas por Dios y los cristianos debemos estar sujetos a ellas. Es importante modelar verdadero patriotismo. La bandera de una nación representa sus ideales y es un símbolo del país que representa. Los Conquistadores deben aprender apreciación, respeto y lealtad hacia la bandera de su país.

Respeto

Los líderes deben enseñar a los miembros del club los ideales nacionales y a respetar la bandera de su nación. Aquí presentamos algunas formas acostumbradas que deben ser observadas al presentar respeto a la bandera de los Estados Unidos de Norte América.

- 1.La bandera debe ser desplegada solamente desde la salida del sol hasta la puesta del sol en los edificios y en astas fijas a la intemperie, excepto para ocasiones especiales. No debería ser desplegada cuando hay un mal clima.
- 2.Se debe izar la bandera rápido y bajarla lenta y ceremoniosamente.
- 3.La bandera debe ser desplegada en día festivos nacionales y del estado y otros días que sean proclamados por el Presidente de los Estado Unidos. En el Día de Conmemoración, la bandera debe estar a media asta hasta el medio día.
- 4.La parte azul siempre debe estar en la parte de arriba. Y debería de estar sujeta y bien asegurada en la cuerda del asta de tal manera que la bandera no se rompa o ensucie.
- 5.Nunca use la bandera como una decoración. Use mejor tela para hacer banderas. El color azul de esta tela siempre debe estar hacia arriba. Si la parte azul de la tela contiene estrellas, definitivamente indicaría que deben estar arriba, porque si se colocan abajo, sería igual que la bandera se colocara al revés.
- 6.Cuando se despliega a media asta, la bandera debe ser izada hasta arriba y entonces bajada hasta la posición del medio del asta. Pero antes que se baje por el día debe ser elevada nuevamente hasta arriba y entonces bajarla.
- 7.La bandera nunca debe ser adorada por ninguna persona o cosa. Los colores regimentales, banderas estatales, y banderas organizacionales o institucionales son honradas como una marca de honor.
- 8.La bandera nunca debe de tocar nada que este bajo esta tal como: tierra, suelo, agua o mercadería.
- 9.La bandera nunca debería de ser amarrada, desplegada, usada, o guardada de una forma tal que se pueda fácilmente romper, ensuciar o dañar.
- 10.Nunca debe agregárcele a la bandera o alguna parte de ella ninguna clase de marca, insignia, letra, palabra, figura, diseño, foto, o dibujo de ninguna clase.
- 11.La bandera nunca debe ser usada para recibir, sostener, cargar o llevar alguna cosa.
- 12.Cuando una bandera no se puede usar mas para ser desplegada, debería, ser destruida privadamente, preferiblemente quemada.
- 13.Ver el Manual de Instructores JA/Conquistadores para dar respeto a las banderas de Canadá y Bermudas.

Posiciones de la Bandera

Cuando la bandera nacional es enarbolada en un camporí o campamento debe ser colocada a la derecha de los que están acampando y no a la derecha de los que están entrando al campamento.

Si la bandera Americana es enarbolada en conjunción con la de los Jóvenes y la de los Conquistadores, la bandera nacional debe estar en el centro y un poco mas alta que las otras.

La bandera, cuando es cargada en procesión con otras banderas, debería estar en la derecha de la marcha (la derecha de la misma bandera) o, si hay una línea de otras banderas, enfrente de el centro de esa línea. Nunca debe enarbolarse la bandera desde una flota excepto desde un poste, o suspendida de tal manera de que sus pliegues caigan libres como si estuviera izada.

Cuando otras banderas cuelgan del mismo poste, la bandera nacional debe estar en la parte de arriba.

Cuando otras banderas han sido izadas en postes contiguos, la bandera nacional debería ser izada primero y arriada al último. Ninguna bandera debería de ser izada sobre o a la derecha de la bandera nacional (excepto de otras naciones; mirar lo siguiente).

La bandera nacional, cuando es enarbolada en conjunción con otras banderas contra una pared, debería estar en su propia derecha y su poste debe estar enfrente del poste de la otra bandera.

Cuando las banderas de dos o mas naciones son enarboladas, son izadas en diferentes postes del mismo tamaño. Las banderas deben de ser de aproximadamente el mismo tamaño. El uso internacional prohíbe el enarbolado de una bandera de una nación abajo de otra nación si se está en tiempo de paz.

La bandera nacional debe estar en el centro y en el punto más alto de el grupo cuando cierto número de banderas de estados o localidades o Banderines de alguna sociedad son agrupados y enarbolados de pabellones.

Cuando la bandera nacional es desplegada en un poste que proviene de algún edificio, las estrellas de la bandera deben estar en la punta del poste a excepción de cuando la bandera es desplegada a media asta. Cuando es desplegada de una cuerda que proviene del edificio hacia el poste, la bandera debería, ser izada hacia fuera, estrellas primero, de el edificio.

Cuando la bandera nacional es desplegada de otro lugar que no sea un poste, debe estar plana, o de una forma que quede suspendida y todos sus pliegues queden libres. Al usarla en la calle, poner las estrellas para que se dirijan hacia el norte o este, dependiendo de la dirección de la calle.

La bandera nacional debe ser un distintivo presentado en la ceremonia del velado de una estatua o monumento pero nunca debe ser usada como el manto para cubrir una estatua o monumento.

En el púlpito de una iglesia o la plataforma de un orador la bandera nacional es colocada a la derecha del orador, otras banderas a su izquierda. Cuando es desplegada en otro lugar se coloca a la derecha de la audiencia al ellos estar frente a la plataforma, otras banderas van a la izquierda de la plataforma.

Si es desplegada planamente en una pared en la plataforma de un orador, la bandera nacional debería de ser colocada sobre y atrás del orador con las estrellas de la bandera en la esquina izquierda de arriba como la audiencia miran la bandera.

Saludando la bandera

Saludar la bandera nacional, ya sean individuos o cuerpos cívicos o Bandera gubernamentales organizados, es una costumbre universal en cada país.

Durante la ceremonia de izar o arriar la bandera nacional, o cuando la bandera está pasando en un desfile revista, todas las personas presentes deberían pararse en atención. Cuando la bandera está pasando en un desfile, los hombres deberían quitarse el sombrero con la mano derecha y detenerlo sobre el corazón. Un hombre o mujer no uniformado debería ponerse la mano derecha sobre el corazón.

Al izar la bandera, los Conquistadores en uniforme ejecutan el saludo formal, colocando la mano derecha contra la ceja del ojo derecho (dedos derechos, la punta de los dedos contra la ceja) El brazo debe estar en una posición horizontal con el hombro.

Sugerencia para las Ceremonias de la Bandera en el Club de Conquistadores

Se recomienda que la bandera nacional sea de 3' X 5'.

- 1.Las unidades de Conquistadores están en línea ante el poste de la bandera, el director designa la unidad o individuos que la van a izar (arriar) la bandera. (El consejero podría ser advertido y puede practicar con anterioridad si es que su unidad nunca antes ha izado o arriado la bandera en otra ocasión.) El director entonces ordena PREPARARSE PARA IZAR (ARRIAR) LA BANDERA. Usualmente seguido de este mando el director ordena DESCANSO, YA a los Conquistadores.
- 2.El consejero a cargo de la unidad designada como guardia de honor por el director, llama la unidad a atención y les ordena a dar un paso hacia el frente y los hace marchar hasta la posición enfrente del poste. Se sugiere que la unidad marche alrededor del cuadro perímetro de la bandera y entonces hacia el poste en vez de que por la ruta más corta.
- 3.El consejero ordena al capitán de la unida RECIBIR LA BANDERA, y designa otros dos Conquistadores a que sigan hasta llegar al poste y ayuden con la cuerda.
- 4.El capitán marcha hasta quedar dos pasos enfrente del director (o la persona que tenga la bandera), saluda, y da un paso hacia adelante para recibir la bandera. Luego de recibir la bandera el capitán la pone, la parte de arriba hacia abajo, debajo de su brazo izquierdo sujetándola con la mano izquierda, da un paso hacia atrás, saluda, ejecuta una media-vuelta, y se dirige hacia el poste por la ruta más directa.
- 5.Cuando el capitán y sus ayudantes tienen lista la bandera para ser izada, el consejero lo notifica al director, el director llama a los Conquistadores a atención y les ordena SALUDAR, YA. El capitán con sus ayudantes rápidamente izan la bandera hasta la punta del poste. (Si está un trompetista presente, puede tocar "To the Color") el director ordena BAJAR EL SALUDO, YA. Los Conquistadores encargados de izar o arriar la bandera aseguran la cuerda sin comando alguno. Ellos no saludan.
- 6.Entonces el consejero dirige la escolta de regreso a su lugar en la línea.
- 7.Si se desea, se puede repetir la promesa de lealtad a la bandera después que la bandera ha llegado a la parte más alta del asta y antes de que el comando de BAJAR EL SALUDO, YA ha sido dado.

- 8.El proceso de llevar la bandera al director (o alguna otra persona) al arriar la bandera es invertido. Una de las unidades es designada a asegurar la cuerda al poste mientras que la escolta de honor dobla la bandera.
- 9.La bandera es arriada muy despacio. (Si está presente el trompetista tocará "Retreat" mientras los Conquistadores se encuentra en descanso, y entonces "To the Color" cuando se ordene SALUDAR, YA.)

NOTA: Todas las ordenes deben ser dadas por el director, consejero, o el capitán de la unidad.

Como Doblar la Bandera

Para doblar la bandera dos personas trabajan juntas. Cada uno toma la bandera por un extremo. Y la doblan de la siguiente forma:

- 1.Doblarla en dos partes a lo largo, dos veces, dejando lo azul para afuera.
- 2.Comenzar en el lado opuesto de la parte azul y doblar una esquina en forma de triángulo hacia la parte de arriba de la orilla con doblez. Ahora doble este triángulo sobre ese lado dirigiéndose hacia el cuerpo de la bandera, haciendo siempre la forma de triángulo. Continuar con este proceso hasta que la bandera este cubierta completamente con la parte azul y estrellas.

La Bandera del Club de Conquistadores

La bandera de Conquistadores es el emblema oficial que debe ser desplegado por cada club de Conquistadores. Es de 3 por 5 pies con cuadrantes iguales de color azul y blanco, el cuadrante de arriba unido al poste y el cuadrante de abajo separado del poste son de color azul. El triángulo del club de Conquistadores está colocado en el centro. El nombre del club de Conquistadores aparece en el cuadrante azul de abajo en letras de molde de color blanco.

En las reuniones regulares y en las especiales la bandera debe ser desplegada en un lugar visible dentro del cuarto del club, preferiblemente enfrente del cuarto cerca o en la plataforma. Si ambas banderas, la de Estados Unidos y la de Conquistadores son desplegadas en la plataforma, la bandera de Estados Unidos debe estar a la derecha y la del club a la izquierda del orador. Si ambas están al mismo nivel que la audiencia, la bandera de Estados Unidos es colocada a la derecha y la del club a la izquierda de la audiencia.

En los camporíes de los Conquistadores, cuando la bandera nacional y la de Conquistadores son enarboladas al mismo tiempo enfrente de las tiendas de campaña, la bandera nacional es colocada a la izquierda y la de Conquistadores a la derecha cuando uno mira hacia el campamento. (las banderas, para usar afuera, de Conquistadores están disponibles en el Centro de Distribución).

Es apropiado desplegar la bandera de Conquistadores en las Ferias del Conquistador, Camporíes del Conquistador, Día del Conquistador en la iglesia, desfiles cívicos y ferias del estado o condado donde los conquistadores tienen alguna exhibición.

Las Banderas de Conquistadores se pueden obtener a través de NAD Pathfinder Distribution Center, LincoIn, NB.

Observar el Manual de Instructores de JA/Conquistadores para prestar el respeto apropiado a la bandera.

Banderín de Unidad del Club de Conquistadores

Cada unidad del club de Conquistadores tiene su propio banderín. El banderín es de 14 pulgadas de ancho y 22 pulgadas de largo con la dimensión más pequeña unida al asta de 5 1/2 pies con diámetro de 3/4 de pulgada. Lo ancho se disminuye a 11 pulgadas y tiene una abertura que se abre 8 pulgadas. Un panel de 4 pulgadas color azul paralelo al asta. Un triángulo de Conquistadores de 4" es localizado tres pulgadas de la orilla de la parte de arriba de tal manera que la lútea media del emblema cae verticalmente a lo largo de la orilla de afuera del panel azul. El espacio a la derecha del panel azul es blanco. El emblema dibujado o bordado representando el nombre de la unidad (oso, león, pájaro cantor, pionero, etc.) debe ser colocado en medio entre el panel azul y el punto de abertura y entre arriba y abajo. Lo ancho y alto del diseño no debe exceder las 5 pulgadas.

Banderines y banderas ya hechos se pueden obtener a través de NAD Distribution Center. El emblema de Conquistadores de 4" para el banderín también se puede obtener para aquellos que deseen hacer su propio banderín.

Como usar el Banderín

General

- 1.El banderín es una bandera de identificación de la unidad. Es llevado a las ceremonias y cuando es señalado por el director del club.
- 2.El portador del banderín es especialmente seleccionado por el consejero de la unidad.
- 3.Para dar flancos con el banderín, levante el asta una pulgada del piso doblando el brazo derecho un poco, pero manteniendo el banderín en una posición vertical a través del movimiento. Después de ejecutado el movimiento, automáticamente baje el asta al piso.
- 4.Ejecutar SALUDAR, YA; DESCANSO A DISCRECIÓN, YA; DESCANSO, YA; con la unidad.
- 5.Cuando se marcha a paso normal o en descanso, el banderín puede ser cargado en cualquier mano en la posición de cargarlo.
- 6.Ejecutar DESCANSO A DISCRECIÓN, YA; haciendo estas cosas. En el comando preparatorio DESCANSO A DISCRECIÓN, dejar que la mano se deslice hacia arriba del asta hasta que el antebrazo este horizontal y entonces sujete el asta. En el comando de ejecución, YA, empuje el asta hacia adelante hasta que su brazo este completamente extendido, al mismo tiempo coloque su mano izquierda atrás como lo haría normalmente.
- 7.DESCANSO se ejecuta de la misma forma que el DESCANSO A DISCRECIÓN, con la excepción que el brazo derecho puede ser ligeramente relajado.
- 8.Cuando se da DESCANSO, el banderín puede ser detenido en cualquier mano.
- 9.Cuando no está en formación, saludar con el banderín en la posición de cargarlo o descanso moviendo la mano izquierda a través del cuerpo y con el antebrazo y la muñeca derechos, los dedos extendidos y juntos, la palma hacia abajo, tocar el asta con la primera coyuntura del dedo índice, volteando la cabeza y ojos hacia la persona o bandera que se está saludando, con el banderín en la posición de descanso, tocar el asta un poco arriba de la muñeca. Con el banderín en la posición de cargarlo, tocar el asta un poco abajo del hombro derecho.

Banderín en Descanso

Cuando se está en la posición de banderín en descanso mantener el asta en el piso tocando la parte de afuera de su zapato derecho, opuestamente al hueco del pie derecho. Sostener el asta con la mano derecha en forma de V con los dedos extendidos y juntos. Mantener la mano derecha y el brazo atrás del asta con el brazo doblado naturalmente. Descanse el asta contra el hueco del hombro. El resto de la posición del banderín en descanso es la misma de la del banderín en atención. Ejecutar la posición de descanso automáticamente cuando se da la orden de alto.

Levantar el Banderín

En el comando preparatorio de SALUDAR, de SALUDAR, YA; VISTA, de VISTA A LA DERECHA, YA; Y BAJAR, de BAJAR EL SALUDO, Y A, Levantar el banderín a la posición de levantar el banderín tomando el asta con la mano izquierda, palma hacia atrás, hasta el punto del codo derecho. Levante el asta con la mano izquierda a una posición de unas 6 pulgadas arriba del piso. Mantener la mano derecha en la posición original y dejar que el asta se deslice a través de la mano. Vuelva a tomar- apretar el asta con la mano derecha en su nueva posición y al mismo tiempo levante el asta con ambas manos hasta que la mano derecha este a la altura y enfrente del hombro derecho. Mantenerla tomada con ambas manos y el codo derecho en el lado. Mantener el asta verticalmente. Sostener el banderín en esta posición hasta que el comando de ejecución es dado. Entonces regrese a descanso.

Cargar el Banderín

1. Para cargar el banderín de la posición de levantarlo, baje el asta delicadamente, manteniéndola verticalmente, hasta que el brazo está totalmente extendido. Volver la mano izquierda aliado izquierdo. El asta está ahora a 6 pulgadas arriba del piso y lo tiene sujeto en el hueco del hombro derecho. La mano derecha sujeta el asta de la manera más, conveniente.
2. Para regresar a la posición de BANDERÍN EN DESCANSO, seguir el procedimiento anterior cuando se de el comando de ejecución, pero debe dejarse que el asta se deslice en la mano derecha hasta que el asta toque el piso.
3. Bajo la orden de paso redoblado sostener el banderín diagonalmente con el cuerpo. Agarrando el asta con la mano derecha en la posición usada para cargar. con el antebrazo horizontal y el codo cerca del cuerpo. Agarrar el asta con la mano izquierda al otro lado del cuello siempre manteniendo el codo cerca del cuerpo.

Presentando el Banderín

1. En el comando preparatorio de SALUDAR Y VISTA A LA DERECHA, llevar a cabo el levantamiento del banderín. En el comando de ejecución, bajar el banderín al frente con ambas manos. Mantener el antebrazo derecho (bajo el asta) la palma hacia arriba. Mantener el asta horizontal depositándola en la parte hueca bajo el hombro. Tan pronto como el asta se encuentre horizontal, regresar la mano izquierda al lado izquierdo delicadamente.
2. Durante cualquier ceremonia, ejecutar el comando VISTA A LA DERECHA al mismo tiempo que se presenta el banderín en comando de ejecución. Y A, luego regresar la cabeza y vista hacia el frente al levantar el banderín en el comando VISTA AL FRENTE, YA.
3. En el comando FIRMES, FIRMES. YA; o VISTA, DE VISTA AL FRENTE, YA, agarre nuevamente el asta con la mano izquierda a su posición original y ejecute

el movimiento para levantarlo. En el comando de ejecución, Y A, baje el banderín a la posición de cargar o descanso nuevamente

Los banderines se pueden obtener en la NAD Pathfinder Distribution Center Lincoln, NB.

Sistema de Meritos

Filosofía del Sistema de Méritos

El sistema de méritos desafía a participar y involucrarse. abriendo así las puertas al desarrollo. No solamente ayuda a desarrollar la personalidad y el carácter sino también guía a los Conquistadores en una relación más apropiada con otros a través de la disciplina y el control personal. Ellos aprenden a incitarse a ellos mismos a una norma antes que el uno al otro. Les ayuda a aprender la importancia de la obediencia a las leyes naturales y morales de la vida y a practicar un control firme de mismos en relación con estas leyes.

Recompensas desinteresadas obtenidas y ganadas sin causar pérdida y lamentación de otros son buenas. Hasta Dios nuestro Padre ofrece a Sus fieles hijos la recompensa de la vida eterna. El sistema de méritos ofrece recompensas de viajes de honor y aventuras especiales a los Conquistadores que obtienen un total de 75 por ciento o más de el total de puntos posibles en un cierto período de tiempo, como por ejemplo en seis meses. (El tiempo y porcentaje puede ser Honor de Buena Conducta adaptado de acuerdo a los deseos de las necesidades locales.) Esto significa que todos pueden ser ganadores y nadie tiene que ser perdedor. A los Conquistadores les gusta el desafío. Muchas veces ellos se sienten reservados a participar si no hay una recompensa. Una vez que están envueltos, a ellos les gusta el compañerismo y el desafío y participan no por la recompensa sino porque es divertido. La siguiente lista contiene unos pocos beneficios que ofrece el Sistema de consistente con referencia a la ley y el Méritos de los Conquistadores.

- 1.Desafía a la participación y el involucramiento.
- 2.Ayuda al desarrollo de la personalidad y el carácter.
- 3.Enfatiza la Importancia de la responsabilidad personal.
- 4.Motiva a los Conquistadores a luchar contra una norma en vez del uno contra el otro.
- 5.Desarrolla cooperación y coordinación en vez de competencia.
- 6.Ofrece una legítima y merecida recompensa para aquellos que sobresalieron a través de la iniciativa propia.
- 7.Desarrolla una actitud de disciplina y control personal, al mismo tiempo que ayuda a mantener una atmósfera bien controlada dentro del club.

Los puntos de mérito pueden darse por asistencia, uniforme y cuotas y algunas otras cosas determinadas por el comité ejecutivo del club de Conquistadores. Es sabio tener por regla de no recompensarlos por cualquier cosa buena que hagan.

Direcciones para los Reportes Semanales por Unidades

Fecha:

Fecha de la reunión de Conquistadores.

Asistencia:

1. 10 puntos si está presente.
2. Si no está marcar "A."
3. Cuando la ausencia es excusada marcar "A." (Tener cuidado de que ese Conquistador reciba la hoja de "Excusa" y que la llene la siguiente semana cuando este de regreso.) Importante: Dejar saber al director cuando un Conquistador tiene tres ausencias seguidas. Un Conquistador puede ser sacado del club si esto no se corrige.

Cuotas:

1. Marcar 10 si las cuotas son pagadas a tiempo.
2. Marcar un 0 si las cuotas no son pagadas a tiempo.

Uniforme:

1. Marcar un 1 0 si el Conquistador tiene el uniforme completo.
2. Marcar un 0 si el Conquistador no tiene el uniforme apropiado.

Quitar Puntos Y razones

Los puntos pueden ser quitados por irregularidades: Tardanza sin excusa - 6. Uniforme y apariencia personal (parches mal puestos; zapatos no lustrados, uniforme desordenado, cinturón incorrecto; cara sucia, manos, o unas; cabello sin peinar, etc.) - 2 cada uno. Insubordinación, hablando cuando no es su turno, cualquier rudeza, etc. - 5 a 15 puntos, dependiendo de la severidad de la irregularidad.

Dando Puntos y Razones:

Puntos extras pueden ser dados por ayudar en ocasiones especiales, como campamentos, ferias, proyectos de recolección de dinero, y esfuerzos misioneros cuando es anunciado por el director. El privilegio de participación del club y puntaje debería de ser valorado. Debe haber una recompensa especial para cualquiera que sea fiel miembro.

Total de Puntos:

Cada consejero ejecutivo del club de conquistadores debe determinar cual será el valor del puntaje que ellos desean premiar.

Finanzas del Club

Necesidad de Finanzas

Si el club de Conquistadores va a asumir la responsabilidad de proveer el entrenamiento correcto para niños y niñas de la iglesia debe tener el equipo, suplementos y facilidades para reunirse que lo hagan atractivo. Ha sido observado que clubes que tienen buenos programas son capaces de obtener lo necesario para administrar apropiadamente el programa.

Para los gastos del club el tesorero debe pedir al tesorero de la iglesia la cantidad de dinero que sea tomado de lo que se llama gastos. Este dinero debe ser contado en una manera de negocio con recibos que lo soporten.

En algunas áreas varias iglesias han formado distritos del club de Conquistadores. Ellos eligen a un tesorero que sirva ese club gigante. Esto hace posible que el tesorero del

club mantenga todos los fondos. El tesorero de las iglesias contribuyentes puede pasar entonces todos los fondos a los diferentes tesoreros de los clubes. Los libros del club deberían de ser examinados una vez por año para protección de los oficiales que mantienen el dinero de la iglesia.

Ningún club sobrevive sin el cuidado apropiado del dinero y sin un cuidadoso planeamiento para el año. Un presupuesto debería de ser hecho por la directiva y sometido al comité ejecutivo y a la junta de iglesia. Debe tenerse mucho cuidado no solo en preparar el presupuesto, formas adecuadas de obtener el dinero y promoción de la iglesia, sino también en la distribución y el uso de esos fondos.

Ver la conclusión de este capítulo para sugerencias de presupuestos, formas de reportes de gastos, y proyectos para recaudar fondos.

Formas de Crear Entradas al Club de Conquistadores

1. Cuotas - Se espera que cada miembro del club pague una cantidad modesta por gastos del club, como es establecido por el club. Tiene que haber regularidad en recolectarlas, y debe mantenerse un registro exacto de cuotas y recolecciones. Las cuotas no deben ser muy altas. Lo más importante es regularidad y una cantidad accesible para todos los miembros.
2. Ayudas de la Iglesia - Muchas iglesias conceden al club un subsidiario mensual. Esto es una realidad en iglesias que operan con un presupuesto combinado. Estas iglesias se dan cuenta que las operaciones de un buen club son de gran importancia para el programa de la iglesia local. Los líderes del club pueden solicitar a la junta de la iglesia que estudien este plan de ayuda y que la junta se comprometa al mantenimiento del club. El club de Conquistadores es una herramienta evangelística para salvar a los jóvenes de la iglesia. Los miembros de la junta de iglesia deben estar pendientes de los bautismos y decisiones para con Cristo de los miembros del club de Conquistadores.
3. Ofrenda del Día de los Conquistadores - Una vez por año la División Norte Americana aparta un Sábado durante el mes de noviembre para los Conquistadores. El club está a cargo del programa de ese Sábado. Una buena promoción para ese Sábado puede asegurar la ayuda suficiente para las operaciones de ese club, cuando las ofrendas se quedan en la iglesia local y son usadas para trabajos de los Conquistadores. Si las ofrendas son tomadas después de un buen programa el cual ha presentado una verdadera historia de como los fondos serán usados, el resultado será una ofrenda muy substancial.
4. Patrocinios de Miembros de la Iglesia Y Amigos de la Comunidad - Miembros de la iglesia y amigos de la comunidad pueden ser persuadidos usualmente para patrocinar al Club de Conquistadores o algunas de las actividades y necesidades del club. Algunos miembros bien-hechores han ayudado en la causa de los Conquistadores, especialmente si tienen niños dentro del club.
5. Proyectos Especiales - Mientras que no es el trabajo de los Conquistadores el mantenerse todo el tiempo en proyectos de recaudar fondos, cierto tiempo es necesario que sea usado cada año para proyectos especiales como nuevo equipo, salidas, etc. Esto puede atraer y capturar el entusiasmo e imaginación de cada miembro. Los nuevos productos comprados tendrán mayor significado para los Conquistadores si ellos participan en el proyecto de recaudar fondos.
6. Campañas de Recaudar Fondos - Aquí están unas ideas para recaudar fondos.
 - A. Todos los proyectos para recaudar fondos deben ser aprobados por la junta de iglesia.

- B.Cada club debe decidir si el hecho de vender dulces viola el Voto de Temperancia que ellos han decidido seguir.
- C.El club debería de vender a la comunidad no solamente a los miembros. Contactar el Centro de Libros Adventistas (ABC) local o la Sociedad Bíblica Americana y preguntar por catálogos de folletos atractivos que los Conquistadores puedan repartir. Los miembros de la iglesia pueden dar el dólar entero en vez de una porción por algo que compren.
- D.Es bueno proveer alguna clase de incentivo para los Conquistadores, en forma de pequeños regalos, cintas, trofeos, etc.
- E.Poner metas y trabajar hacia ellas. Es mejor poner metas cercanas para que los Conquistadores tengan la satisfacción de alcanzarlas o sobrepasarlas en lugar de decepcionarse. pero no hacerlas tan fáciles.
- F.Una palabra sobre ventas: Organizar el club a distribuir alguna clase de comodidad. Nuevas ideas deben ser continuamente introducidas para mantener el interés de los Conquistadores. Detenerse cuando está yendo bien; nunca sobrecargue un plan. Pare mientras que los compradores todavía tienen interés. Nunca sobrecargue a los Conquistadores con campañas, ese no es el propósito de los Conquistadores.

Ideas para Recaudar Fondos

- 1.Preparación y Servicio de Cenas Regulares - Banquetes de madre-hija o de padre-hijo, cenas de espagueti o pizza, comidas de helados hechos en casa, pasteles, etc., son algunas pocas ideas de actividades culinarias.
- 2.Ventas en Sociales de la Iglesia - Los Conquistadores pueden proveer refrescos, galletas, y emparedados para vender en los sociales de la iglesia. Pida a los miembros que traigan diferentes tipos de refrescos y que los donen a los Conquistadores para vender en los sociales u otros programas especiales.
- 3.Ventas de Puerta en Puerta - Tarjetas de navidad, membretes y calcomanías, lapiceros con el nombre del club, calendarios, marcadores, marcadores de buzones, pasteles de frutas, revistas, jabones, y muchos otros productos pueden ser vendidos de puerta en puerta para el club.
- 4.Productos "Hechos para Vender" por los Conquistadores – Los Conquistadores pueden hacer productos en el club para venderlos y recaudar fondos. Cosas como macetas para plantas, flores de seda y arreglos de hojas, arreglos secos, pan de harina, placas de yeso, manualidades hechas en el club. Arreglos navideños como flores de seda, candelas, ramilletes, son algunos ejemplos de las muchas cosas que pueden ser hechas.
- 5.Subastas por los Conquistadores - Tenga un venta de elefante blanco, una presentación de pasatiempos o una subasta con un buen subastador. Una cuota de entrada, no muy alta, puede cobrarse.
- 6.Proyectos de Trabajo de los Conquistadores
 - A.Trabaje en pequeños grupos durante el invierno y levante las hojas caídas de los árboles
 - B.Cortar césped
 - C.Cuidar niños
 - D.Lavar Carros
 - E.Cortar frutas o productos vegetales
 - F.Recolectar y vender aluminio, hierro, etc.
 - G.Tener un carro colector (colectar periódicos, revistas, catálogos)

- H. Colectar latas de soda
7. Puestos Públicos de los Conquistadores - Si hay alguna oportunidad el club de Conquistadores puede conseguir un permiso para poner un puesto en una feria del condado o cualquier reunión pública.
 8. Jardín Vegetal de los Conquistadores - Un jardín de vegetales de los Conquistadores no solamente proveería fondos para el club cuando los vegetales sean vendidos sino también les enseña a los Conquistadores sobre jardinería.
 9. Servicios a la Comunidad de los Conquistadores – Los Conquistadores pueden estar envueltos en un proyecto de servicio a la comunidad conveniente con la iglesia. Su interés por la iglesia o la comunidad irá creciendo al estar ellos envueltos en proyectos significantes para ayudar a otros.
 10. Ventas de Libros y Revistas - Vender revistas de la iglesia como Vibrant Life, Listen, Signs of fue limes, These Times es una excelente forma de recaudar fondos, al mismo tiempo que se lleva el evangelio a otros.
 11. Trabajo - Maratón - Los Conquistadores pueden obtener patrocinadores por cada segmento de trabajo (lavado de carros, cada hora de trabajo, cada milla limpiada, etc.). & muy posible que cada Conquistador tenga diez o más personas que lo patrocinen por hora.

Relaciones Públicas

Buenas Relaciones Públicas forman un club de Conquistadores

Compartir las actividades a través de una carta Informativa

1. La noticias aumentan el interés
2. A los padres les encanta ver el nombre de sus hijos impreso
3. Las fotos dan más interés a las noticias
4. Una congregación de iglesia o comunidad bien instruida sostiene fácilmente las necesidades de un club.
5. Las noticias que parecen insignificantes para algunos son muy interesantes para otros.
6. Organizar una directiva editorial la cual podría estar compuesta de un jefe-editor, editor, secretario-a, jefe de negocios, jefe de circulación, y reporteros.
 - A. Establecer un día específico del mes para ordenar la carta informativa.
 - B. A una carta informativa se le pueden sacar fotocopias bien barato. Si se imprime se ve mucho mejor y las fotos pueden ser usadas pero resulta más caro.
7. Involucrar a los Conquistadores en la preparación de una carta informativa.
 - A. Usar los miembros como reporteros
 - B. Hacer que los miembros escriban reportes con sus propias palabras
 - C. Ayude a los Conquistadores a pensar que esta es su carta informativa
8. Que las noticias sean recientes, de ultimo momento, y cubrir las actividades de varios clubes; campamentos, viajes, manualidades y habilidades y todos los eventos especiales.

Publicar Todas las Actividades a través de un Periódico Local.

1. Actividades que valen la pena para una carta informativa también son valiosas para el público.

2. Asignar un Conquistador que trabaje directamente con el secretario de comunicaciones de la iglesia.
 - A. El Conquistador puede reportar al secretario de comunicaciones cada semana.
 - B. El Conquistador debería aprender todos los requisitos de una buena historia y proveer todas las informaciones acerca de las actividades de los Conquistadores.
 - C. Las actividades deberían de reportárseles al secretario de comunicaciones por lo menos una semana antes de que sucedan.
3. El líder de Conquistadores tiene que estar seguro que su reportero tiene toda la información necesaria.
 - A. Dar al Conquistador una lista de todas las cosas importantes acerca de cualquier actividad.
 - B. Algunas semanas después, pida a los Conquistadores que preparen la lista de memoria.
 - C. Revisar la lista de noticias antes que sea entregada al secretario de comunicación.
 - D. Si la especialidad de periodismo se está dando, el Conquistador debe tornar esa especialidad aprendiendo a escribir noticias recientes apropiadamente y presentarlas a tiempo.
4. Parte del planeamiento debería de ser una discusión de potencial fotográfico para el periódico del vecindario. La fotos deberían:
 - A. Tener un sólo centro de atención
 - B. Presentar alguna actividad en progreso.
 - C. Que haya sido tomada de cerca par ver las expresiones faciales cuando sea posible.
 - D. Tener buenas cualidades técnicas.
 - E. Tener bien los encabezados, que incluyan nombres completos de las personas y localidades de la foto.
 - F. Número limitado de personas en las fotos de dos o tres, excepto cuando el número de personas envueltos en la actividad es grande, como por ejemplo el izamiento de la bandera en Iwo Jima durante la Segunda Guerra Mundial.
5. Se puede obtener el interés de jóvenes no-Adventistas a que participen del programa de Conquistadores a través de las noticias de actividades en la prensa pública.

Publicar las Actividades por Radio y Televisión.

- 1) Cuando el secretario reciba las informaciones acerca de las actividades del club de Conquistadores, puede solicitar que se prepare un anuncio de servicio público para la estación local. Podría querer invitar a cierto grupo de jóvenes de cierta edad.
 - A. Noticias del servicio público deben ser cortas de 250 palabras más o menos.
 - B. Deberían de incluir cosas pertinentes solamente: que, donde, cuando, quién.
 - C. Los anuncios deben darse a la estación de radio por lo menos con dos semanas de anticipación.

- 2) Si la estación tiene un programa de entrevistas, el secretario de comunicaciones puede hacer arreglos para una entrevista con el líder de Conquistadores y quizá con algunos de los Conquistadores.
- A. Deje saber al secretario de comunicaciones su disposición a ser entrevistado.
 - B. Planear con meses de anticipación acerca del tiempo en el que se quiere estar al aire.
 - C. Mantener todos los compromisos, llegar temprano.
 - D. Preparar preguntas de sugerencia para la persona que hará la entrevista.

Publicar las Energías de los Conquistadores a la Comunidad

- 1) Observe las necesidades de la comunidad en las que los conquistadores puedan ayudar.
- A. Marchas en contra de la contaminación - limpiando predios baldíos, orillas de calles, corrientes o riachuelos descuidados.
 - B. Motivar a los Conquistadores a mantener las aceras limpias, en el camino a la escuela o en las orillas de la casa.
 - C. Cooperaciones de pinturas, en las cuales los Conquistadores ayude a pintar la casa descuidada de alguna ancianita que no puede desenvolverse por sí misma.
 - D. Participar en desfiles de la comunidad aunque no estén relacionados con la iglesia.
 - E. Visitar centros de retiro o asilos de ancianos y cantarles.
 - F. Al final de este capítulo tres proyectos de relaciones públicas son presentados.
- 2) Participar en desfiles de la ciudad como del 4 de Julio, Día de Conmemoración, Día del Trabajo y Día de los Veteranos.
- A. Los Conquistadores deberían de marchar en uniforme llevando su emblema.
 - B. Los Conquistadores pueden ir en una flota que ellos hayan construido. El énfasis puede ser "De regreso a la Naturaleza - y a Dios" o cualquier cosa que enfatice el papel importante que la Biblia juega en el desarrollo de los jóvenes.

Compartir las Actividades de los Conquistadores por medio de Invitaciones Personales

1. Una invitación personal de un joven a otro joven de "acompañanos" a la reunión del club, salida o actividad es muy efectiva.
2. Jóvenes mudándose a una nueva comunidad se encuentran en busca de nuevos amigos. Los Conquistadores pueden ser amigables todo el tiempo, pero especialmente al recibir a una nueva persona en el vecindario.

Publicar las Actividades por medio del Boletín de la Iglesia

1. Haga arreglos con el pastor de la iglesia para hacer anuncios semanalmente en el boletín acerca del tiempo y cosas importantes de las reuniones y actividades del club de Conquistadores.
2. Poner reportes en el boletín sucesos de las actividades de otros clubes y de las cantidades recaudadas en actividades para recaudar fondos.

3. Mantener los miembros de la iglesia alerta de las diferentes actividades de Comparte Tu Fe del club de Conquistadores.
4. Dar agradecimientos de vez en cuando a los miembros de la iglesia por la ayuda moral y financiera que dan al programa.

Boletín del Club de Conquistadores

1. Un bien-mantenido y bien-colocado boletín atrae el interés en las actividades del club de Conquistadores.
2. Asignar un oficial del club a mantener las noticias al día y cambiar las fotos periódicamente.
3. Poner los puntajes en el club de cada Conquistador por 10 menos una vez por mes.
4. Usar una esquina del boletín para colocar fotos o artículos interesantes sobre naturaleza.
5. Anuncios de cosas que se esperan de cada Conquistador pueden ser colocadas en el volatinero para que ellos las lean.
6. Anime a los Conquistadores para que lean el boletín semanalmente.

Ejemplo #1 de Relaciones Públicas

Una Fiesta Navideña para una Familia Necesitada

La última reunión del año para los Conquistadores debe ser reservada para una fiesta navideña a la cual se invite a una familia en necesidad. Tratar de encontrar una familia en la cual la necesidad no sea su propia culpa o una familia que realmente quiere resolver su problema. Cualquier agencia de ayuda gubernamental puede informar de esas familias. Algunas familias no desean ayuda o progresar, y ellos quizá no quieran ser invitados por el club. Segundo, usar los miembros más tácticos para que reciban y actúen como recepcionistas para su familia. ¡No sea condescendiente! Los eventos de la noche están en tres categorías generales, y debería de haber un comité para cada una de ellas.

1. **Comida** - Un buffet podría incluir los platillos principales, ensaladas y platillos especiales de navidad como pasteles, galletas, refrescos, helados. Algunas de las madres de los miembros del club pueden ayudar a hacer nutriciosas y apetitosas comidas. Aunque los adultos deben supervisar los planes, preparación, y servicio, los miembros del club pueden ser asignados para preparar los alimentos.
2. **Decoración y Entretenimiento** - El cuarto de reunión del club puede ser transformado en una maravillosa escena de invierno. Combinar los distintivos religiosos con los seculares de la época en la decoración y programa. Un pesebre, árbol de navidad, luces rojas y verdes; Hacerlo lo más agradable que sea posible de acuerdo a lo que el presupuesto permita. El programa debería de ser corto y animado. Puede incluir una película, una escena representando una historia moderna o antigua, algunos especiales y cantos. Limitar todo esto a un aproximado de 30 minutos y se debe usar los talentos de los miembros del club.
3. **Invitados y Regalos** - Esta es la parte central de la noche y el propósito principal de la fiesta son los invitados. Solamente si la situación obliga a que se invite a una familia Adventista, si no, debe invitarse a una familia no-Adventista de la comunidad. Se debe estar seguro que las visitas no se dejarán sin atender en la fiesta. Debe tenerse a los miembros más graciosos para que los involucren en las actividades de la noche como miembros honorarios no como extraños.

Algunos pasos:

- A. Después de obtener sus nombres, localícelos y planee una visita con un líder del club y una o dos personas maduras. Dígales que su club tendrá una fiesta y quieren tener una familia de la comunidad como invitados para la noche. Sea honesto y dígales que como la Navidad no se ve muy brillante para ellos este año les gustaría compartir la suya con ellos.
- B. Si la familia acepta, pídale a los padres los tamaños y necesidades de los niños, incluyendo algunas cosas de diversión como juguetes. Mire a su alrededor y fíjese que es lo que más necesitan los padres. Podría ser el caso de que sea aceite de motor o una cacerola. Use su imaginación. Ponga una fecha, dígales que se vistan casualmente y que alguien estará allí para recogerlos. Puede ser que sea una familia grande si fuera el caso quizá tenga que usar un par de carros. Manténgase en comunicación con ellos para que no se atemoricen, desilusionen u olviden.
- C. Establezca un presupuesto y haga que toda la iglesia se vea involucrada en envolver los regalos. Este seguro de mantener los nombres y tamaños correctos, y trate de proveer para una necesidad y para una diversión para cada miembro de la familia. Podría darse el caso que algunos miembros de la iglesia donen sus servicios también, de dentista, medicina, mecánica, plomería, gasolina, o lo que sea. En la fiesta tenga un árbol y a la conclusión del corto programa deje que los miembros pasen los regalos. Trate de evitar situaciones en las que cualquiera de los miembros de la familia se sienta cohibido. Distribuya los regalos sin que nadie observe obviamente a los invitados. Hable con ellos y sea casual mientras lo hace.
- D. Llévelos de regreso a casa y manténgase en contacto con ellos. Hay muchos métodos para el evangelismo. Usted puede incluir libros y guías de estudio como regalos. Ayúdelos a través del año. Es agradable ayudar a las personas necesitadas y se pasa un tremendo momento mientras se hace.

Ejemplo #2 de Relaciones Públicas

Recolectando Comida para Canastas del Día de Acción de Gracias

En el tiempo a finales de octubre muchos Conquistadores salen para recolectar comida para los necesitados en vez de salir a hacer bromas del día de las brujas. Aquí están algunas sugerencias que pueden servir de mucho.

1. Anuncie el plan en la iglesia, dígalo al periódico, radio y televisión lo que van a hacer, para que la gente sepa.
2. Establecer una hora de reunión.
3. Proveer para cada colector una bolsa, orar, irse. Regresar alrededor de las nueve. (Algunos clubes llevan bolsas de compras con hojilla para cerrarse y las dejan para regresar al siguiente día para recogerlas.)
4. Después que las bolsas han sido recogidas, quizá quiera contar el contenido. Entonces haga algunos juegos y sirva jugo.
5. Haga posar a los colectores con las latas, tome fotos. (Fotos de aficionados están bien, pero consiga a un fotógrafo del periódico o uno profesional a que tome las fotos si puede) Lleve una foto al periódico y envíe una a la revista Guide o al periódico de la unión local.

6. Los Conquistadores deberían de ayudar en el servicio a la comunidad para prepara y distribuir las canastas del Día de Acción de Gracias y/o de Navidad.

Formando Ideas para la Asistencia

1. Programas

A. Organización

- 1) Tener un tópico o blanco.
- 2) Variar los programas.
- 3) Poner un tiempo limite de las reuniones.
- 4) Ser entusiasta.
- 5) Ser específico, al punto.

B. Objetivo

- 1) Debe ser interesante.
- 2) Debe ser inspirador, elevador, educacional y beneficioso.
- 3) Debe estar seguro que es apropiado.
- 4) Debe inspirar acción.

C. Participación

- 1) Usar tantos como sea posible por las siguientes razones:
 - a. Los miembros participantes se sienten como que ellos son parte del grupo.
 - b. Todos los miembros se sienten necesitados.
 - c. La participación hace sentir a cada persona necesitada, y que es importante que esté allí.
- 2) Anime a los participantes.
- 3) Muestre apreciación por la ayuda que los miembros le dan.

2. Proyectos

- A. Grupos musicales
- B. Distribución de carteles
- C. Enviar paquetes "cariñosos" al personal
- D. Mantener una despensa de literatura para el público
- E. Dar estudios Bíblicos
- F. Escribir cartas misioneras
- G. Tener reuniones de antiguos y nuevos miembros
- H. Visitas misioneras
- I. Proyectos de la comunidad

3. Actividades Sociales

- A. Días de campo
- B. Reuniones sociales
- C. Centros de recreación

Cómo Hacer el Club Exitoso

Si su club siempre se encuentra comenzando una y otra vez y no ha llegado a tener status en la iglesia y la comunidad, aquí están una pocas sugerencias que pueden ser de ayuda.

1. Dejar que los Conquistadores Anuncien el club. Si no hay un club de Conquistadores, comenzar con un pequeño grupo aunque se este en una iglesia grande. Tenerlos a todos en uniforme y gozando de un buen programa, y ellos ayudarán a venderlo a otros. Los programas deben ser bien planeados y divertidos para todos. Buenas salidas y eventos especiales son importantes.
2. Presente el club ante toda la iglesia. Un Día del Conquistador ayudará a la iglesia completa a darse cuenta de las actividades que los Conquistadores tienen. Tener un trofeo a la vista para que la iglesia vea los reconocimientos que el club a recibido en las ferias, camporíes y otros eventos. Siempre debe mantenerse la junta de iglesia informada acerca de eventos especiales para que no interfieran con el programa general de la iglesia. Debería hacerse un planeamiento especial para ver las formas en que los Conquistadores pueden participar en los diferentes programas de la iglesia.
3. Tener momentos especiales cuando miembros puedan ingresar al club. Deben tenerse momentos especiales para cuando nuevos miembros puedan ingresar al club. Esto hará que otros se den cuenta que ser miembro es algo por lo que se debe estar pendiente y que el club no es un lugar en el cual ellos pueden salirse y regresar a cada momento. Es una buena idea si el jovencito solicita por su propia cuenta para ser miembro en vez de que el club lo ruegue a venir.
4. Tener una buena directiva que disfrute los diferentes aspectos de Conquistadores. Ser un miembro de la directiva debe ser un gozo. Cada miembro de la directiva debe disfrutar el entrar en las actividades del club.

Si las anteriores sugerencias son seguidas, el club se formará ante los ojos de la iglesia entera. Entonces el club crecerá en tamaño y será muy fácil reclutar miembros para que ayuden a dirigirlo.

Evaluación del Club de Conquistadores

El comité de evaluación del club de Conquistadores se compone de la directiva del club y el pastor de la iglesia bajo la dirección del club o el director administrativo.

El comité evalúa el club de Conquistadores de acuerdo a las normas específicamente asentadas, asignando un valor para cada tópico mencionado en la tarjeta de evaluación. Este valor es indicado por medio de un punto en el lugar apropiado en la columna, y después de haber terminado la evaluación, dibujando una línea que conecta la serie de puntos, de modo que presente el contorno del club de Conquistadores. El club de Conquistadores es clasificado como sigue: "Modelo," "Regular," "Sin clasificar."

Si cada norma es completamente realizada en cierta columna, se le asigna una marca en el centro de la columna "modelo" al club de Conquistadores.

Si una o más normas que estén en cualquier columna no son cumplidas, el club de Conquistadores recibe una marca en el lugar apropiado bajo el espacio de "regular." (Por ejemplo, si hay cuatro normas y tres de ellas son cumplidas, el punto debe ser colocado el 25% abajo de la distancia del espacio de "regular" o entre 60% y 80%.)

Si ninguna de las normas de las que aparecen en una columna es cumplida, el club de Conquistadores recibe una marca en el centro del espacio de "sin clasificar."

Un club de Conquistadores recibe una evaluación de "Modelo" se recibe no más de dos grados abajo de "Modelo" la no Provisión de grado en esta columna lleva a la obtención de una marca en el espacio de "Regular," y no más que una de las excepciones ocurre abajo del 60% en el espacio de "Regular."

A un club de Conquistadores se le da una evaluación de "Normal" si recibe una evaluación de no más de tres grados abajo del 60% del "Regular", la no provisión de una de estas excepciones lleva a una evaluación de "Sin clasificar."

A un club de Conquistadores se le da una evaluación de "Sin clasificar" si no cumple con las normas de la evaluación de "Regular" o "Modelo."

Después que la evaluación ha sido hecha, la tarjeta es enviada a la conferencia para una evaluación final. El director de Conquistadores de la conferencia hace una evaluación de la inspección de el director de Conquistadores con una copia para el pastor de la iglesia.

Algunas conferencias proveen con un certificado de "logros anuales" a los clubes de Conquistadores con una evaluación de "Modelo" o "Regular." Ningún certificado es entrega o a los clubes con evaluación de "sin clasificar".

Un club de Conquistadores es evaluado cada año. Si hay deterioraciones serias en un club de Conquistadores es necesaria una inspección en cualquier momento.

Explicación de la Hoja de Evaluación

1. Programa - El proceso de la reunión completa del club Conquistadores debe de dar evidencia de los objetivos y propósitos del club de Conquistadores. Los minutos del director no solamente tendrán un lugar importante en cada reunión, sino también en todas las actividades de construcción de carácter serán enfatizadas.

A. Ceremonia de Apertura - Cada club debe comenzar con una ceremonia de apertura la cual consistirá de dirigir las banderas a su lugar correspondiente, repetir la promesa de lealtad a la bandera, repetir la Ley y el voto de los Conquistadores, una oración a Dios y una inspección a las unidades.

B. Religiosa

1) **Minutos del director** - Los minutos del director deben tener un lugar prominente en las reuniones del club. Motivando a cada Conquistador a mejorar su relación con Dios y su vecino. Usualmente la atmósfera más receptiva del día es al final de la reunión del club o después de una feliz reunión al rededor de una fogata cuando el director comenta acerca de sus pensamientos mas profundos pequeña pero inspiradora nota.

2) **Evangelismo Personal** - El programa religioso debería de incluir guía en el trabajo personal y espiritual para cada miembro de la directiva. También, Debería de proveerse la oportunidad para los Conquistadores que deseen bautizarse a recibir instrucción en las doctrinas de la Iglesia Adventista del Séptimo Día, en preparación para ser miembro de la iglesia.

3) **Tono Espiritual** - El club completo debería de dar evidencia de que son felices en su fe cristiana.

4) **Objetivos** - La directiva del club de Conquistadores debe impartir, directa e indirectamente, cualidades como honestidad, sinceridad, reverencia, diligencia, cortesía, obediencia, pureza y honradez. La directiva del club de Conquistadores debe hacer una evaluación periódicamente basada en los objetivos del club.

C. Registración - Todas las personas jóvenes que están dispuestas a someter sus vidas a los principios de la Ley y el Voto de los Conquistadores son invitados a ser miembros del club de Conquistadores.

1) **Elegibilidad** - Niños y niñas que están en el quinto grado se encuentra al final de este manual" en la escuela son elegibles para pertenecer al club de los Conquistadores. Jóvenes que están en el séptimo grado son elegibles para pertenecer al club de Conquistadores adolescentes. La admisión para nuevos miembros, ya sean menores o adolescentes, al club de Conquistadores es al inicio de cada período del año de los Conquistadores o en tres o cuatro fechas definidas por año. Una tarjeta de identificación debe de dársele a cada Conquistador.

2) **Área con Varias Iglesias** - Es recomendable que los niños pertenezcan al club de su propia iglesia, y que las transferencias al club de su iglesia sean hechas a través de la recomendación de la iglesia en unión con el director de Conquistadores de esa iglesia, los padres y pastores deben estar involucrados en este proceso.

D.Iniciación - La ceremonia es un programa de velas usado para inspirar a los Conquistadores con el propósito de los ideales del Conquistador para ayudarlo a entender la seriedad de los Conquistadores. La ceremonia de iniciación se lleva a cabo tres o cuatro semanas después de la registración de nuevos miembros al club de Conquistadores. La ceremonia de iniciación los admite oficialmente dentro del club de Conquistadores.

E.Campamentos - Debería de tenerse un campamento por lo menos una vez cada tres meses para ayudar a los miembros a que se relacionen y a desarrollarse con las actividades al aire libre y para proveer aventura a los miembros del club.

F.Eventos Especiales - Es muy esencial que un club de Conquistadores posea una variedad de eventos especial en unión con las reuniones regulares ya planeadas. Los eventos deberían planearse con tiempo para que la preparación adecuada pueda ser hecha para que el evento sea memorable.

G.Clase de JA/Conquistadores - La directiva de Conquistadores debe proveer instrucción en las áreas: Crecimiento Individual, Descubrimiento Espiritual, Comunicación y Servicio, Como Ganar Amigos, Salud y Aptitud Física, Organización de los Conquistadores, Estudio de la Naturaleza, Vida al Aire Libre, Especialidades adicionales, y los requisitos para Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero, Guía, y Guía Mayor o cualquiera de las clases avanzadas.

H.Investiduras - En el servicio de investidura se le hace entrega a todos los candidatos de los parches de honores o las insignias regulares de la clase regular o avanzada en la cual han completado los requisitos. (Amigo, Compañero, Explorador, Orientador Viajero Guía, Guía Mayor, o Avanzadas.)

I.Camporíes - El Camporí de los Conquistadores es un campamento organizado por la conferencia en donde se demuestran las habilidades y se disfrutan las actividades al aire libre de Conquistadores. Cada unidad debe tener como objetivo el estar preparados para una participación completa en el Camporí de Conquistadores de la Conferencia.

J.Ferías - La conferencia local organiza la feria del Conquistador que es una ocasión de gala para los Clubes de Conquistadores. Los miembros de los clubes deben ir en uniformes, llevar pasatiempos y exhibiciones, preparar varias demostraciones, estar listos para marchar en un desfile y enviar equipos para demostraciones de ejercicios y marchas y otras actividades de Conquistadores. Cada unidad del club debe estar preparada para participar en la Feria del Conquistador.

K.Día del Conquistador - Cada año la División Norte Americana, en la Junta Anual, aparta el segundo sábado de noviembre en el calendario de la iglesia para ser llamado el Día del Conquistador. Por permiso de la junta de iglesia local, la ofrenda de ese día puede ser también apartada para el club de Conquistadores local.

2. Administración - El club de Conquistadores les ofrece a los jóvenes y a los adultos una excelente oportunidad para trabajar con la gente joven. Para mejores resultados, la directiva debe incluir a los Conquistadores en la planeación del programa del club.

A.Programa

1)Diseño Programado - La directiva del club de Conquistadores es responsable del planeamiento del programa del club. El presidente de la junta es el director. Sugerencias son bien recibidas. Es realista pensar en

el año de los Conquistadores paralelo al año escolar (septiembre a agosto) en los Estados Unidos; sin embargo, el año civil (enero a diciembre) también puede ser usado satisfactoriamente.

- 2) **Presupuesto** - La directiva de Conquistadores prepara y adapta un balanceado presupuesto el cual muestra los gastos y entradas del programa de los Conquistadores planeado antes que el nuevo año comience y obtiene la aprobación de la junta de la iglesia.
- 3) **Reporte Mensual** – El líder de los conquistadores reporta toda información y noticias cada mes al líder de los jóvenes en la conferencia.
- 4) **Miembro de la Junta de Iglesia** – El Director de los Conquistadores representa a los Conquistadores en la junta de la iglesia local.

B. Comité Ejecutivo - El comité ejecutivo está compuesto por el director, subdirectores, un padre de familia representante (madre o padre), pastor, secretario/a, tesorero/a, y capellán. El comité, en el cual el director es el presidente, es el responsable de las actividades del club de los Conquistadores.

C. Directiva del Club

- 1) **Director** - El director del club de Conquistadores es responsable de proveer un propósito y programa con el cual el club pueda alcanzar los objetivos satisfactoriamente. El director de Conquistadores es quién preside en las juntas de la directiva. Es quién se mantiene en contacto con el director de los Conquistadores en la conferencia y le envía los reportes. Debería de ser una persona que entienda a los niños, trabaje muy bien con la directiva, cargue con responsabilidades, posea un gran deseo por reconocer nuevas ideas, y muestre iniciativa al implementar esas nuevas Ideas. Sobre todo esto, el director es un Cristiano Adventista del Séptimo Día sincero en el cual se puede apreciar todo lo que Dios puede hacer. El Director es un miembro de la junta de la iglesia.
- 2) **Subdirector** - Los directores aceptan las tareas encomendadas por el director y comparten las responsabilidades del liderazgo. Los subdirectores mantienen los registros y juntan los reportes regulares para la conferencia. Ellos pueden tomar la responsabilidad de oficial de finanzas, secretaría, y capellán. En clubes grandes puede agregarse un subdirector para planear las actividades de campamento y proyectos en la naturaleza, supervisar las manualidades y planear los eventos especiales, actividades espirituales, y dirigir el curso de las clases JA/Conquistadores.
- 3) **Consejeros de los Conquistadores** - El consejero de los Conquistadores es un miembro clave en la directiva. Cada uno es asignado a una unidad de cuatro a ocho miembros. Un consejero para los niños y una consejera para las niñas. Los consejeros tienen que relacionarse con cada uno de los miembros y compartir con la unidad las diferentes actividades. Los consejeros conocen a los padres y las condiciones del hogar de cada miembro de su unidad y hablan con los miembros de su unidad y con sus padres acerca de sus problemas sociales, emocionales y espirituales. La amistad de los consejeros puede significar mucho en esta etapa de la vida de los Conquistadores. Los consejeros deben estar presentes en cada una de las reuniones y actividades y planes o eventos que la directiva del club autoriza. Los consejeros adultos son responsables no solamente de la

unidad sino también del crecimiento de los consejeros menores dentro del liderazgo profesional de los Conquistadores.

- 4) **Consejeros en Entrenamiento** - Un consejero en entrenamiento trabaja bajo un consejero adulto y ayuda en todas las actividades del grupo y de la conferencia.
- 5) **Instructores** - Instructores para diferentes clases y manualidades pueden ser obtenidas de la directiva, pero también se pueden obtener especialistas de la iglesia y de la comunidad. La responsabilidad de los instructores es enseñar la clase y reflejar los ideales de los cristianos Adventistas del Séptimo día.
- 6) **Director Administrativo** - El director administrativo es el oficial ejecutivo y consejero de los clubes de Conquistadores de adolescentes y menores. El director administrativo es la unión entre ambos directores de los dos clubes y debería de ser consultado acerca de los programas y actividades. Tiene la responsabilidad de reclutar nuevos miembros y de estar en tantas reuniones de los clubes como pueda. Es un miembro de la junta de iglesia representando la organización de los Conquistadores. Si una tercera persona no puede ser encontrada para cumplir con esta responsabilidad, ya sea el director de los menores o el de los adolescentes puede asumir la responsabilidad de Director Administrativo.

D. Finanzas

- 1) **Cuota** - Cada uno de los miembros del club debe pagar una cantidad moderada de dinero por trimestre o año como parte de las obligaciones como miembro. La cuota no debería poner a un miembro en una situación de que se tenga que retirar del club, pero cada miembro debe tomar en cuenta que todo lo que vale la pena cuesta algo.
- 2) **Programas de Beneficio** - Los clubes de Conquistadores pueden preparar un programa, patrocinar una cena, un almuerzo, o banquete de padres, en los cuales los boletos son vendidos o se toma una ofrenda.
- 3) **Venta de Objetos** - Listen, y otras revistas, jabones, jaleas, dulces, galletas, cacahuates, u otros productos, pueden ser vendidos y la ganancia beneficiar al club de Conquistadores local.
- 4) **Contribuciones** - Amigos y jefes de los miembros del club de Conquistadores pueden, usualmente, ser persuadidos a contribuir en suplir específicas necesidades del programa del club. Se pueden obtener tarjetas de membresía de contribuyentes para cada persona que colabora.
- 5) **Ofrendas y Presupuesto** - Una ofrenda de la iglesia o un presupuesto anual puede ser solicitado al pastor y junta de iglesia para beneficio del club. La Conferencia General aparta un Sábado, conocido como el Día del Conquistador, cuando la fecha de esta ofrenda llega, puede ser aprobada por la junta de la iglesia.

E. Progreso de la Directiva - La directiva de Conquistadores se fortifican a si mismos con un estudio continuo acerca del mejor entendimiento de la edad de los adolescentes y los métodos del programa de los Conquistadores. Se le debe animar a los miembros de la directiva para que sean Guías Mayores certificados.

F. Tiempo

- 1) **Año** - El año de los Conquistadores consta de un mínimo de nueve meses.

2)**Trimestre** - Un trimestre de los Conquistadores consiste de tres o cuatro meses.

3)**Reuniones** - Cada reunión del club es de una hora y media a dos horas de duración. La directiva del club de Conquistadores provee un mínimo de dos reuniones regulares por mes.

G.Relaciones Públicas. - La membresía de la iglesia se mantiene informada en todo lo concerniente a las actividades del club local por medio del uso de carteles y el boletín de anuncios de la iglesia, cartas a la iglesia, juntas de iglesia, periodos de actividades laicas, sociedades de jóvenes, contactos personales en los hogares, y el periódico local.

3. Cualidades de los Consejeros - Niños y niñas cristianos merecen liderazgo. " El que coopera con el propósito divino para impartir a los jóvenes un conocimiento de Dios, y modelar el carácter en armonía con el Suyo, hace una obra elevada. Al despertar el deseo de alcanzar el ideal de Dios, presenta una educación tan elevada como el cielo, y tan amplia como el universo." (La Educación, p. 16.)

A)**Curso de Entrenamiento** - El Manual de la Directiva de los Conquistadores está diseñado para ayudar a los líderes adultos en su trabajo con los Conquistadores. Cada líder de los Conquistadores es un graduado de el Curso de Liderazgo.

B)**Unidades** - Dentro de cada club los niños y las niñas son organizados en unidades de cuatro a ocho Conquistadores con un consejero como líder. Todas las actividades se llevan a cabo como unidad. La unidad de Conquistadores tiene frecuentemente períodos de compañerismo los cuales son planeados por la misma unidad bajo el liderazgo del capitán de la unidad y guiados por el consejero.

C)**Eficiencia** - Las actividades del club y de las unidades son planeadas de tal manera que sean interesantes para los Conquistadores. Manteniéndose en un programa ya delineado se asegura el éxito del club. Especialmente, sea puntual al iniciar y al terminar el programa.

D)**Visita de los Hogares** - Cada hogar representado en la unidad es visitado por el consejero por lo menos una vez al trimestre.

E)**Registros** - El secretario/a del club mantiene un registro permanente de todos los eventos del club, membresía, finanzas, y otras estadísticas vitales. El consejero mantiene una lista de todos los miembros de su unidad y de su asistencia a cada reunión regular o salida del club. Un registro de todas las clases de JA/Conquistadores terminadas es mantenido ya sea por la unidad o el club.

F)**Asistencia** - Los directores y consejeros son fieles en asistir a todas las reuniones del club y juntas a las cuales el director les llama.

4. Los Conquistadores - Hacerse miembro de un club de Conquistadores ya sea de menores o adolescentes no es como unirse a cualquier otro club. Los Conquistadores viven por el código de los Conquistadores el cual es la Ley y el Voto de los Conquistadores.

A)**Actitud** - Los Conquistadores muestran una actitud positiva hacia los programas planeados y sienten que es un privilegio pertenecer al club de Conquistadores.

B)**Participación** - El miembro de Conquistadores está dispuesto a participar en todos los programas, en las clases de JA/Conquistadores, eventos especiales, campamentos, y reuniones del club.

C)**Uniforme Oficial** - Los Conquistadores usan el uniforme oficial de los Conquistadores, completo con las insignias de los JA/Conquistadores que incluyen el emblema del mundo, el triángulo de los Conquistadores, nombre en

la bolsa, pasadores, galones por las clases de Conquistadores, y la insignia del club local. (Ver la parte titulada uniformes para detalles mas completos acerca de los uniformes de los JA/Conquistadores.)

D) **Salud y Seguro** - Una exarninación física de cada uno de los Conquistadores debe de ser registrada por la secretaria del club. Ningún Conquistador debe ser iniciado dentro del club sin una examinación reciente (dentro del año anterior). Un médico, escogido por el club de Conquistadores, examina cada Conquistador que participa en una actividad ardua. Cada miembro del club debe ser protegido por una buena póliza de seguro de salud y accidente. Esto puede ser obtenido anualmente con el Director de la conferencia local, quién tiene una póliza general para todos los clubes dentro de la conferencia. Ningún club debería de ser operado sin esta póliza de seguro.

E) **El Conquistador del Año** - Reconocimiento de Excelencia. Un reconocimiento es dado al conquistador niño y niña que ha sobresalido en completar los requisitos del club de Conquistadores local. Una placa o trofeo puede ser dada para este reconocimiento.

Requisitos para la barra de buena conducta.

- ✓ Ser un miembro activo por lo menos un año.
- ✓ Tener un uniforme completo "Clase A" con todas las insignias colocadas apropiadamente.
- ✓ Tener un excelente registro (90%) de fiel asistencia.
- ✓ Tener respeto a la Ley y el Voto de los Conquistadores.
- ✓ Tener un registro de las clase de JA/Conquistadores completadas y en progreso, clases avanzadas, honores, u otras actividades comparables.

F) **Asistencia** - Tener una meta como club de un 80% de asistencia en cada una de las reuniones del club.

5. Cuarto de Reunión - Un cuarto bien ventilado o una casa-club debe ser provisto con suficiente espacio para mesas de trabajo o bancas. Sillas y mesas del tamaño apropiado para la edad de los niños que trabajan en algún proyecto. Una bodega bien espaciosa para mantener el equipo en orden.

A) **Apariencia** - El cuarto de reunión de los Conquistadores debe ser pintado y decorado para contribuir con la moral del club. El techo es preferiblemente blanco, las paredes claras o color pastel claro. Las banderas Nacionales y de Conquistadores al mismo tiempo que los banderines de la Ley y el Voto deben estar presentes todo el tiempo, donde sea posible.

B) **Alumbrado** - Alumbrado natural o artificial es uniformemente distribuido y agradable a la vista.

C) **Ventilación y Calefacción** - La temperatura del cuarto de reunión es igual y aire fresco es proveído a través de deflectores, ventanas, o aire acondicionado.

D) **Bodega** - Debe ser proveído un espacio adecuado para guardar el equipo de trabajo y de campamento.

E) **Boletín** - Un boletín debe ser colocado en un lugar estratégico para que el club de Conquistadores pueda mantener a la iglesia informada de todas las actividades del club.

6. Equipo - Un equipo adecuado es necesario para el buen funcionamiento del programa de los Conquistadores.

A) **Campamento** - Este equipo puede incluir Campamentos regulares, excursiones, campamentos de invierno y de supervivencia. El club de Conquistadores provee por

lo menos dos tipos de campamentos por año. Un programa de actividades debe ser entregado al pastor de la iglesia antes de llevar a cabo cualquier clase de actividad.

1. **Tiendas de Campaña** - Debe proveerse refugio adecuado cuando se acampa durante la noche. Tiendas de campaña individuales o por unidades pueden ser usadas.
 2. **Cocinas** - Gas propano, cocinas de gas, o fogatas al aire libre pueden ser usadas. Cocinas adecuadas o fogatas deben ser provistas de acuerdo al número de Conquistadores que se encuentran cocinando.
 3. encuentren cocinando.
 4. **Cantimploras** - El club debe proveer un suplemento de agua adecuado para beber en un período de por lo menos doce horas.
 5. **Utensilios** - Deben tenerse suficientes utensilios para poder cocinar.
- B) Instrucciones** - El club de Conquistadores debe reunir el siguiente material para los instructores, la biblioteca, y trabajo en general.

1. **Biblioteca** - Los libros son catalogados y archivados.

a. Libros de referencia (actualizados)

- Manual de los Jóvenes
- Guía de campo de los Conquistadores (sin imprimir)
- Manual de los Conquistadores (siendo diseñado)
- Boletines de la conferencia, en el catalogo
- Manual de la directiva
- Manual de marchas
- Libros de referencia de la Ley y el Voto de los Conquistadores.
- Manual de las Especialidades J .A.
- Como iniciar un club de Conquistadores

Todos los libros son disponibles en:
NAD Pathfinder Distribution Center
5040 Prescott Avenue
Lincoln, NB 6850
(402) 486-2519

b. Libros suplementarios – categorías

1. Vida al aire libre

- a) Arte de Acampar
- b) Orientación
- c) Fogatas
- d) Plantas silvestres comestibles
- e) Nudos

2. Naturaleza

3. Guía de campo

4. Libros de respuestas a las especialidades de los JA

5. Manualidades

c. Revistas - categorías

1. Arte de Acampar
2. Arte y manualidades
3. Naturaleza

2. **Herramientas para manualidades** - Suplementos y herramientas adecuadas deben proveerse para los diferentes participantes en algún trabajo. Es

muy difícil mantener un buen orden cuando un Conquistador está esperando para que otro Conquistador le preste las herramientas que está usando.

3. Proyectores audio-visuales - Proyectores y/o equipos de sonido y fotografías son disponibles para ser usados.

Directiva de los Conquistadores CIT y Coordinador

Cualidades de un Líder de Conquistadores

El que coopera con el propósito divino para impartir a los jóvenes un conocimiento de Dios y modelar el carácter en armonía con el Suyo, hace una obra noble y elevada. Al despertar el deseo de alcanzar el ideal de Dios, presenta una educación tan elevada como el cielo y tan amplia como el universo." (La Educación, pág. 16.)

1. **Amar a Dios sobre toda las cosas.** Solamente líderes cristianos producen hombres y mujeres cristianos. La vida de los líderes de los Conquistadores está marcada por una vida Cristocéntrica. Ellos deben ser modelos que ellos esperan que sus Conquistadores lleguen a ser.
2. **Amar a los niños sinceramente.** El único motivo satisfactorio para servir en los Conquistadores es por amor a los niños. Este amor se expresa mejor con acciones que con palabras. El Conquistador se da cuenta cuando un adulto comparte de su tiempo, energía y compañerismo con el. Este amor persevera aún cuando los adolescentes no lo aprecien.
3. **Servir con entusiasmo.** Una personalidad vibrante y entusiasta es una gran cualidad para el líder de los Conquistadores. El entusiasmo es contagioso, los Conquistadores rápido siguen el liderazgo optimista. El líder triunfador enfatiza lo positivo y apoya el programa con energía.
4. **Posee estabilidad emocional.** Un líder tiene que aprender a dominar las emociones. Un líder necesita disciplina propia, temperancia, fe, confianza y un sentido de responsabilidad. Explosiones de mal temperamento, ira o depresión destruyen la imagen de un competente líder cristiano. Aunque todos somos humanos y algunas veces los líderes reaccionan con enojo. Un líder cristiano aprenderá a disculparse y pedir perdón cuando no muestra un carácter cristiano. Un líder que puede admitir que está equivocado es más eficaz que uno que pretende que todo es perfecto.
5. **Goza al aire libre.** La mayoría de las actividades de los Conquistadores se lleva a cabo al aire libre. El líder de los Conquistadores debería disfrutar las actividades al aire libre como campamentos y caminatas y aprender las habilidades necesarias. El líder siempre debe de tener algo novedoso para mostrarle al club o su unidad.
6. **Saber las características esenciales de los adolescentes.** El club de Conquistadores incluye las edades de los preadolescentes y la adolescencia temprana. Un buen líder entiende la presión que afecta a los adolescentes y las características comunes en el grupo de esta edad. Deben leerse libros recientes, hacerse observaciones y trabajar en armonía con los demás.

7. **Aprender una variedad de habilidades.** Un líder que posee diversos talentos siempre tiene algo nuevo para el grupo. Como todo buen maestro, el líder debe conocer y estar preparado para las actividades en las que dirige a los Conquistadores. El líder debe estar capacitado para descubrir el gozo de nuevas experiencias durante el Curso de Entrenamiento a los Líderes de los Conquistadores.
8. **Desarrollar la habilidad de organizar.** Los líderes necesitan ser organizados. Primero el líder establece metas y evalúa todos los factores que se necesitan para que esas metas puedan ser alcanzadas. Luego, el líder bosqueja los pasos definidos para alcanzar esas metas. Entonces el líder delega responsabilidades a tantas personas como sea posible. Finalmente, el líder coordina estas personas y las anima y facilita su progreso paso a paso hasta que el objetivo ha sido alcanzado. Esto es organización.
9. **Mantener buena relación con los compañeros de trabajo.** Como líder, las relaciones personales son extremadamente importantes. Un líder tiene la responsabilidad de ver que los demás líderes estén felices y trabajando eficazmente. Problemas entre la directiva estropea el programa entero. El líder modela buenos hábitos, tiene tacto y diplomacia al tratar problemas personales. Un líder debe usar el principio del amor para todo lo que ellos hacen. Un líder nunca debe de mostrar celos o parcialidad al tratar con la directiva o los Conquistadores. El trabajo de un líder es facilitar el trabajo a aquellos que están bajo su supervisión para que ellos hagan el mejor trabajo posible. El líder es responsable de entrenar futuros líderes del club de Conquistadores.
10. **Radiar una dignidad de presencia que asegura orden.** El líder tiene una personalidad prominente (no autoritario). Esto significa que tiene una personalidad que demanda respeto sin necesidad que recurra a otros métodos. Un líder debería ser también caluroso y amigable, alguien en quién los Conquistadores se sientan confortables cuando se les acerca. Un líder necesita un balance de firmeza y amabilidad.
11. **Sentido del humor.** Al tratar con niños un buen sentido del humor es muy importante. Tratar incidentes que son irritantes o disgustantes o provocaciones de los Conquistadores con buen humor mantendrá las cosas en perspectiva.
12. **Ser ingenioso y creativo.** Un líder tiene que ser capaz de alcanzar un objetivo sin importar los diferentes obstáculos y dificultades. Tiene varios medios y alternativas listas para cualquier emergencia. El líder es creativo y determinado a alcanzar las metas.

Elección de Líderes y Directiva

Comité Ejecutivo de Conquistadores

Director Administrativo, Director y Subdirectores.

El comité de nombramiento de la iglesia local elige al director del club de Conquistadores y donde sea necesario al director administrativo. Estos tienen que ser miembros bautizados con buena reputación. Preferiblemente Guías Mayores, los cuales su interés y habilidad los califica para este ministerio. Es entonces que se sugiere que ellos o el/ella sea invitado a

sentarse con el comité de nombramiento para poder elegir a los subdirectores. El número de subdirectores elegidos dependerá de el número de Conquistadores en el club. Cada club necesita un hombre como subdirector de los niños y una mujer para las niñas.

Secretario/a y Tesorero/a.

El director y los subdirectores entonces escogen secretario/a y tesorero/a. Una sola persona puede tener ambas responsabilidades si es apropiado. Estas posiciones podrían ser ocupadas por subdirectores, o cualquier otra persona de la directiva.

Capellán.

Cada club necesita escoger un capellán-una persona que tome la responsabilidad para dirigirlos en devoción y servicios especiales y quién tomará un interés personal en cada Conquistador y miembro de la directiva dentro del club. Puede ser uno de los subdirectores, el pastor de la iglesia, pastor asistente, pastor de jóvenes, anciano de la iglesia, etc.

Padre.

El director administrativo, director, y subdirectores nombran un padre y una madre para que representen a todos los padres y madres de Conquistadores registrados.

Comité Directivo de los Conquistadores

El Comité Ejecutivo de los Conquistadores elige el Comité Directivo de los Conquistadores y los miembros son como sigue:

Consejeros (menores o adultos).

Los miembros de la directiva de los Conquistadores que tienen el cuidado de una unidad de cuatro a ocho miembros cada una.

Maestros.

Son aquellos que dirigen la enseñanza de los Conquistadores en el curso de clase de los Conquistadores. El consejero de la unidad puede ser también un maestro.

Instructores.

Son los especialistas que enseñan manualidades, especialidades y otras áreas selectas de estudio.

Capitanes.

Los líderes de la unidad (usualmente elegido por voto de los miembros de la unidad y reiterado por el Comité ejecutivo de los Conquistadores).

Secretarios de Unidad.

Son los estadísticos de la unidad - cuidan de los registros de la unidad. (Usualmente elegido por voto de los miembros de la unidad y reiterado por el Comité Ejecutivo de los Conquistadores.)

Obligaciones de la Directiva y de los Líderes

Director Administrativo

(Solamente donde es deseado por la iglesia con dos clubes de menores y adolescentes.)

- 1.El director administrativo es la unión entre los directores de los clubes de menores y adolescentes.
- 2.El director administrativo es miembro de la junta de iglesia en representación de ambos clubes.
- 3.Cuando los dos clubes tienen la reunión juntos, el director administrativo puede dirigir las actividades. En este momento los directores actúan como subdirectores.
- 4.Los directores de menores y adolescentes deberían de buscar los consejos y direcciones del director administrativo. Ellos y su club se benefician de su asistencia rápida y voluntaria.
- 5.El director administrativo es el oficial ejecutivo y consejero para los clubes de menores y adolescentes y debería reconocérsele y dársele el debido respeto por los directores de cada club.
- 6.El director administrativo no debería de sentir que, debido a su posición, tiene el derecho de tomar el programa de manos de los directores de los diferentes clubes. El director administrativo está listo para ayudar en caso de alguna necesidad o en caso de emergencias.
- 7.Será la responsabilidad del director administrativo el reclutar nuevos miembros en la directiva para los clubes de menores y adolescentes, en unión con los directores.
- 8.El director administrativo debería asistir a las reuniones del club. Su interés y presencia fortalecerán el club.
- 9.Las normas y recomendaciones de la conferencia pueden ser canalizadas a través del director administrativo para los directores de los clubes de menores y adolescentes, quienes pasarán la información a la directiva. Es muy importante que el director administrativo pase toda información recibida a los directores.
- 10.El director administrativo debe dirigir una reunión regular del comité de coordinación con todos los directores (directores y subdirectores de los clubes de menores y adolescentes) para:
 - A.Estudiar el programa de actividades del club. Considerar mejoras y ajustes. Coordinar de tal manera que no coincidan al mismo tiempo programas importantes de ambos clubes.
 - B.Formar buenas relaciones entre los dos clubes para futuras actividades.
 - C.Planear un programa de entrenamiento para las directivas de cada club. El director administrativo trabajará y planeará en cooperación de cada director para el mejoramiento personal de su directiva por medio de un programa de entrenamiento regular para los miembros de la directiva. (Un programa de entrenamiento está disponible en el departamento de jóvenes de la conferencia.)
- 11.El director administrativo debe coordinar todos los eventos que incluyan ambos clubes, como lo son Día del Conquistador, investiduras, camporíes, ferias, etc.

Director del Club.

El director del club de Conquistadores es una persona madura y al mismo tiempo un miembro que se mantiene en regla con la Iglesia Adventista del Séptimo Día. Es un Guía Mayor, o debería llegar a serlo tan pronto como sea posible, y ha tomado el Curso de Entrenamiento para la Directiva de los Conquistadores.

El éxito y la moral de cualquier club depende grandemente del liderazgo del director del club, quien es un ejemplo de espiritualidad, limpieza, prontitud, buen deportista, amabilidad y control propio y siempre usa su uniforme regularmente completo y ordenado.

El director del club está interesado vitalmente en los adolescentes y simpatiza con los problemas de esa edad. Su vida debe de mostrar lo que Dios puede hacer en la vida de un joven.

El director es ingenioso y entusiasta, carga con responsabilidades, posee un gran deseo de reconocer nuevas ideas y muestra iniciativa al ponerlas en práctica. Debe de ser capaz de poder trabajar con la directiva, y asistir a los consejeros y maestros en cualquier problema que pueda surgir con sus clases y unidades.

Las obligaciones del director son las siguientes:

1. Ser un miembro de la junta de la iglesia.
2. Mantener relación con el pastor de la iglesia, pastor juvenil y anciano patrocinador e invitarlos a participar en los programas y eventos.
3. Mantenerse en contacto con el líder de los Conquistadores en la oficina de la conferencia y enviarle los reportes como es requerido.
4. Es el presidente del Comité Ejecutivo de los Conquistadores.
5. Presidir en las reuniones de la directiva del club, excepto si un subdirector ha sido elegido para que la dirija.
6. Supervisar las actividades del club y llamar, organizar, y prepararlas para cada reunión del club.
7. Dirigir el planeamiento del programa completo para el año y hacer un calendario de eventos, el cual es dado a la directiva, Conquistadores y padres.
8. Ser responsable ante el Comité Ejecutivo de proveer un programa general del club a través de las siguientes actividades.
 - A. Lugar y hora de reuniones
 - B. Salidas bimensuales
 - C. Campamentos
 - D. Salidas y proyectos de obra misionera
 - E. Inviduras
 - F. Finanzas/presupuesto/cuota de membresía/cuotas
 - G. Disciplina.
 - H. Noticias y boletines
9. Ser responsable ante las reuniones de la directiva para el planeamiento de las reuniones regulares del club incluyendo las siguientes actividades y asegurarse de que los diferentes comités y personas sean responsables para su implementación:
 - A. Marchas, ceremonias de apertura y clausura
 - B. Servicios devocionales
 - C. Juegos/prácticas de feria
 - D. Clases/honores/habilidades creativas.
 - E. Ordenación de unidades/consejeros y maestros y sus obligaciones.

Subdirectores

Los subdirectores deben aceptar las asignaciones dadas por el director y compartir las responsabilidades de liderazgo del club. Deberían haber dos o más subdirectores de acuerdo a las necesidades locales.

Un subdirector asignado por el director tiene a su cargo las reuniones cuando el director está ausente. Podría también ser posible que se le pida que presida las reuniones de la directiva.

El subdirector debería de poseer las mismas cualidades de liderazgo como las del director. Debería mostrar mucho respeto y atención hacia el director y todos trabajar bien unidos.

Las siguientes áreas deberían de ser atendidas por los subdirectores:

- Clases JA/Conquistadores
- Secretaría
- Tesorería
- Recreación
- Actividades de campamento
- Especialidades y habilidades creativas
- Música
- Equipo de los Conquistadores
- Naturaleza
- Capellanes/devocionales
- Transportación
- Eventos especiales/eventos bimensuales/salidas, etc.
- Actividades misioneras
- Relaciones públicas

Secretario(a) del Club

El secretario(a) del club es generalmente un subdirector pero también puede ser cualquier otro miembro de la directiva. Es responsable de mantener todos los registros del club excepto de los que mantiene tesorería.

En clubes pequeños los departamentos de secretaría y tesorería pueden ser ocupados por una misma persona. Un eficiente y bien organizado secretario(a) puede llegar a ser indispensable en el programa del club de Conquistadores.

Las obligaciones del secretario(a) son:

1. Revisar los registros de los secretarios de unidades y transferirlos a las hojas de registro individuales del club.
2. Registrar todos los puntos ganados y quitados en la hoja de registro permanente.
3. Colocar la lista de puntos acumulados por cada unidad en el boletín por lo menos una vez por mes.
4. Llenar el reporte de la conferencia y enviarlo a la oficina para el día diez de cada mes.
5. Mantener al director informado acerca del progreso del club en el plan de puntuación de la conferencia.
6. Notificar al director si un Conquistador está habitualmente ausente (especialmente si no tiene excusa) o se niega a usar el uniforme.
7. Ser responsable de mantener un boletín atractivo y que sea cambiado regularmente.

8. Ordenar los materiales y formas de registros de la conferencia de acuerdo a las necesidades.
9. Ser responsable de la correspondencia y enviar cartas del director como sea necesario.
10. Ser responsable de la biblioteca del club y mantener un control de todos los libros y revistas tomados por los miembros de la directiva y los Conquistadores.

Tesorero(a) del Club

El tesorero(a) del club es generalmente un subdirector; sin embargo, puede ser elegido de los miembros de la directiva. Es muy importante que trabaje muy de cerca del director y el tesorero(a) de la iglesia, manteniendo a ambos bien informados de los gastos y entradas del club. En clubes pequeños las obligaciones del tesorero(a) y secretario(a) pueden ser tomadas desarrolladas por un mismo individuo, aunque el programa puede llegar a ser más eficiente si son separados. El tesorero(a) necesita ser una persona que pueda usar los fondos del club inteligentemente. Es ideal si la persona que se elige como tesorero/a ha tenido alguna experiencia en contaduría.

Un tesorero(a) consiente y dependiente puede ayudar al club a usar los fondos de una manera sabia. Debe mantener la junta de la iglesia bien informada acerca de las entradas y gastos que el club tiene y también de las necesidades del club. Esto hará que se obtenga una respuesta favorable por parte de la iglesia en casos de que el club necesite ayuda.

Las obligaciones del tesorero/a son:

1. Colectar y registrar las entradas, como cuota de membresía, cuotas, ofrendas, cargos de manualidades, donaciones, recaudación de fondos, campamentos, salidas, etc.
2. Dar el dinero efectivo al tesorero/a de la iglesia para ser mantenido en la reserva.
3. Mantener un registro de las entradas y gastos; anotando todas las entradas y gastos de fondos, describiendo brevemente cada cosa y registrando fechas.
4. Mantener todos los recibos, cobros y facturas asociados con gastos y archivarlos por mes en sobres o carpetas.
5. Tener el libro de registros y todos los recibos, cobros, y facturas listos para inspección y presentarse los al director, tesorero/a de la iglesia, Comité Ejecutivo de Conquistadores, y junta de iglesia si fuera requerido.
6. Distribuir el dinero como se ha decidido por el comité ejecutivo a través del director o quien haya sido asignado a dar autorización y estar seguro que todas las cuentas son pagadas a tiempo.
7. Obtener dinero del fondo extra de Conquistadores reservado en los fondos que mantiene la tesorería de la iglesia.
8. Estar listo para recoger los fondos durante los proyectos de recaudación de fondos y mantener un registro exacto de los fondos recibidos.
9. Mantener un registro de materiales para recaudar fondos prestados y los devueltos u otra clase de materiales o fondos regresados.
10. Colectar los fondos para los uniformes y equipo y pagar las deudas o pedirle a la tesorería de la iglesia que los pague.
11. Asegurarse que todos los que piden dinero tengan una factura o un recibo pagado que pueda ser archivado y mantenido en registro.

Capellán del Club

El capellán juega un papel muy importante dentro del club, Por medio de la dirección y proveyendo oportunidades para el desarrollo espiritual dentro de los Conquistadores y la directiva. El capellán es un miembro bautizado dentro de la Iglesia Adventista del Séptimo día y en regla y buena condición con la iglesia donde el club es organizado. Puede ser un subdirector, miembro de la directiva, pastor de la iglesia, pastor de jóvenes o anciano. Debería tener la habilidad de organizar como también de dirigir efectivamente en actividades espirituales del club.

Las siguientes son la obligaciones especiales de un capellán:

1. Usa el uniforme.
2. Aconseja y trabaja muy de cerca del director del club en la preparación de las actividades espirituales.
3. Hace arreglos para los periodos devocionales, predicadores y periódicas bandas de oración.
4. Organiza y dirige en la actividades misioneras.
5. Selecciona individuos para que ofrezcan las oraciones en las reuniones y las actividades del club.
6. Hace arreglos para devocionales, actividades de Escuela Sabática, Servicio de Oración del Sábado y programas de la tarde en salidas y campamentos.
7. Trabaja muy unido al director y el pastor en la organización del Día del Conquistador, Servicios de Investidura y ceremonias de Iniciación.
8. Actúa como un consejero especial espiritual quién trabaja muy de cerca con los consejeros.
9. Conoce cada Conquistador y miembro de la directiva personalmente, y los anima en su relación con el Señor.
10. Muestra una experiencia cristiana balanceada por medio de la participación en las actividades seculares del club.

Consejero de Unidad

El consejero(a) es el líder de una unidad de seis a ocho niños o niñas. Hombres deberían dirigir niños y mujeres deberían dirigir niñas. Poseen una posición clave dentro del club de los Conquistadores, pues ellos poseen los contactos más cercanos con los Conquistadores y sus familias y hogares.

Son escogidos dentro de los miembros bautizados de la Iglesia Adventista del Séptimo día de la iglesia donde el club se está organizando. Ellos deben de ser cristianos convertidos y dedicados. Deben estar dispuestos a aprender y expandir su conocimiento hacia el arte, manualidades, y naturaleza para que ellos puedan ayudar en el conocimiento a los miembros de su unidad. Ellos deberían de dar un buen ejemplo en su actitud y comportamiento.

Siempre deben estar con su unidad cuando el club está funcionando por unidades, excepto si el asistente de consejero está cuidando de la unidad. Durante las clases progresivas o manualidades la unidad podría separarse en diferentes grupos y en ese momento los miembros están bajo el cuidado y el liderazgo del maestro o instructor de la clase.

Deben de llegar a tener una buena relación con los miembros de su unidad. Ellos deberían de participar de todas las actividades con ellos y poder ganar su confianza. Deberían de llegar a relacionarse con los padres y las condiciones de los hogares. Los

consejeros planean una actividad ocasional fuera de las actividades del club con su unidad, pero tienen que tener la autorización del director.

Los consejeros defienden las normas y principios del club en todo momento. Trabajan juntos con los demás oficiales del club y están listos para ayudar cuando se les pide.

Las obligaciones de los consejeros son:

1. Tomar cargo y dirigir/enseñar una unidad o clase, trabajando y manteniéndose con ellos durante todos los programas.
2. Animar, enseñar y examinar las clases necesarias para una investidura prospera de los miembros.
3. Dar un buen ejemplo en orden, asistencia, puntualidad, y uniforme, ser un modelo en comportamiento cristiano.
4. Marchar con la unidad.
5. Ayudar a los miembros en problemas y mantener a los líderes informados (respetar la confidencia).
6. Animar a los miembros a que participen en todas las actividades.
7. Desarrollar entendimiento y amistad dentro de la unidad.
8. Participar en campamentos, arreglar todos los detalles con el subdirector y los miembros.
9. Asistir a las reuniones de la directiva.
10. Informar al director con suficiente anticipación si no podrá asistir a una reunión.

Instructor

Los instructores son las personas que enseñan una habilidad específica o una materia como Biblia, crecimiento personal, actividades al aire libre, especialidades o manualidades.

Los instructores pueden ser tomados de la directiva regular del club de Conquistadores o especialistas de la iglesia o comunidad que enseñan materias específicas. Estos instructores pueden miembros o no miembros de la iglesia. Pueden ser considerados como directivos temporales.

Deben estudiar cuidadosamente el curso de la clase y los requisitos de la materia, especialidad, o manualidad a ser enseñada, antes de introducirla a los Conquistadores. Un instructor debe trabajar en cooperación con el coordinador de las clases o el coordinador de las especialidades/manualidades del club de Conquistadores, para asegurarse que los requisitos son cubiertos para que los Conquistadores puedan ser investidos.

Consejeros-en-Entrenamiento

(CIT, siglas en inglés)

Los Conquistadores desarrollan sus actividades en tres niveles del desarrollo personal:

Preadolescentes o menores (final de la niñez, grados 5 y 6)

Adolescentes (grados 7 y 8)

Pubertad (grados 9 y 10)

El programa de Consejeros-en-entrenamiento reúne todas las necesidades de las personas activas e interesadas y que disfrutan de Conquistadores y han desarrollado liderazgo y responsabilidad. La edad promedio de este grupo es 15 para arriba.

Para promover el desarrollo de liderazgo en esta edad, comience un programa de Consejeros-en-Entrenamiento (CIT) e integre este grupo dentro de las actividades del

club de menores. Esta diferencia de edades puede crear una relación de "hermano mayor, hermana mayor", como también provee asistencia en la supervisión y consejería.

Organización.

El programa CIT podría ser estructurado como un diferente club o unidad con su propio director o subdirector bajo la dirección del director ejecutivo del club. El programa puede tener semejanza con los clubes de menores y adolescentes.

Si el club de Conquistadores pequeño, no hay necesidad de un director adicional para el programa CIT. El director o subdirector de Conquistadores puede desarrollar ambas responsabilidades.

Cómo iniciar un programa CIT

1. ¿Tiene usted algún joven en su iglesia que entre en el grupo de edades de grados 9 al 12? ¿Están activos en la iglesia o el club de Conquistadores? Si ellos no tienen una parte activa en estas áreas, perderán el interés. No se necesita un gran número de jóvenes para tener este programa. Solamente una persona puede ser una maravillosa ayuda para el club. ¡Extienda el programa para todos los jóvenes y dígalos que el programa CIT es para ellos! Haga los anuncios en el servicio principal de la iglesia. Poner una invitación especial en el boletín de la iglesia hacer contactos personales con los jóvenes conocidos. Hacerlo algo popular dentro de la iglesia. Sería ideal si una persona tomara la responsabilidad de este programa - alguien que pueda trabajar mano a mano con los líderes del club de Conquistadores. Sino, el líder de los Conquistadores puede hacer el programa disponible para los jóvenes.
2. Este programa está designado para los jóvenes de escuela superior o academia para que sean una ayuda al club de Conquistadores – Comité especialmente a los Conquistadores en edad de menores. Pueden ayudar en muchas cosas desde el principio hasta el fin de la reunión del programa de cada semana.
3. Responsabilidades de los miembros del CIT
 - A. Marchar con los Conquistadores menores.
 - B. Ayudar a los consejeros adultos durante el tiempo de las unidades.
 - C. Ayudar en la enseñanza de especialidades, dependiendo de su Directores de los clubes (menores y experiencia, hasta podrían enseñar una especialidad. adolescentes)
 - D. Ayudar en campamentos. Dejarlos que sean parte de los que planean los campamentos junto a los consejeros. Ellos serán gran ayuda a los consejeros.
 1. Poniendo las tiendas de campaña y escogiendo el lugar de acampar.
 2. Asistiendo a los consejeros.
 3. Ayudando con el planeamiento de la comida y cocina.
 4. Ayudando con los programas de campamento – devocionales, especialidades, etc.
 - E. Asistiendo a la conferencia en el planeamiento y organización de la Feria del Conquistador, camporíes y proyectos especiales.

Obtener Cooperación de Parte de la Directiva

Como el líder de un grupo, el éxito depende de la cooperación de cada uno. Para obtener cooperación efectivamente:

1. Ser agradable - La gente no seguirá a nadie que sea desagradable. A ellos les gusta un líder que sea agradable y de quién ellos puedan sentirse orgullosos y no alguien que hace actos de cólera cuando ellos no hacen las cosas a su manera o que posea personalidad de gran figura que debe controlar todo. ¿Qué era lo que hacía que a la gente le gustara Jesús? El era amable, colaborador, alegre, lleno de fe, paciente y perdonador. Cuando él estaba listo para ordenar que cayera fuego del cielo y destruir toda la gente mala, él recordaba que ellos todavía eran los hijos de Dios. Cuando fue presionado a apedrear una mujer, él estuvo listo a darle otra oportunidad.
2. Ser generoso en elogios - Los elogios son algo agradable para las personas de todas las edades. Es reconocimiento de proeza y apreciación por lo que valen. Elogie seguido.
3. Pida el consejo de las personas - Pidiéndole el consejo a alguien los hace sentir valiosos e importantes. Cada uno necesita nuevas ideas y las mejores vienen de otras personas.
4. Hacer sentir a las personas importantes - Tome el tiempo para entrenar a las personas y observar la posibilidad para la creatividad en su posición. Muéstrelas como ellos pueden hacer lo mejor de sus oportunidades y ofrecer ayuda, si se necesita. Llame la atención públicamente hacia el trabajo que una persona está haciendo y como es apreciado. Un sentimiento de importancia levanta a una persona psicológicamente y facilita la cooperación.
5. Nunca avergonzar a nadie - Muchas personas son muy sensibles y se avergüenzan fácilmente. Prefieren estar donde nadie les ve (en las últimas sillas) y no les gusta que la atención se llame hacia ellos, ni ser llamados a participar en una reunión pública. Cuando se usa estas personas en el programa, obtenga su consentimiento de antemano para que ellos tengan tiempo de prepararse. Si son llamados sin anticipación y se confunden en su parte, ellos estarán avergonzados y no colaborarán la próxima vez que se les pida. Sea cuidadoso de no llamar la atención hacia las debilidades y errores de otras personas en público. No haga chistes acerca de ellos que puedan ser divertidos para los que escuchan pero pueden ser dolorosos para las personas envueltas.
6. Dirija en vez de manejar - La gente prefiere ser dirigida, que manejada. Dios le dió libertad a los hombres y el espíritu humano se revela en contra de la fuerza. No demande a que la gente acepte su programa o proyecto. Prepare a la gente para un programa haciéndolos que se relacionen con los detalles del plan y consulte con la directiva con suficiente anticipación.
7. Recuerde los nombres - La gente se siente muy orgullosa de sus nombres. Sin importar que tan raros sean, a nadie le gusta que sean mal pronunciados, ridiculizados o mal escritos. Ni tampoco les gusta que sean olvidados, especialmente a los Conquistadores. Para ayudarle a recordar nombres:
 - A. Repita el nombre varias veces en el curso de la conversación, para grabarlo en su mente.
 - B. Diga el nombre en silencio mientras la persona está hablando.
 - C. Preséntele la persona a otra persona mencionando su nombre.
 - D. Asocie el nombre con otro nombre o cosa que lo haga recordarlo más fácilmente: ¿Ha conocido a otra persona con ese mismo nombre? ¿Ha

conocido ha alguien que se parezca a esa persona? ¿Existe algo distintivo en su físico? ¿Como suena su voz?

E.Manténgalos en su mente y menciónelos por sus nombres a otros.

- 8.**Mantener las promesas y compromisos** – El liderazgo es subestimado fácilmente cuando el líder rompe las promesas o da la impresión de que su compromiso con los Conquistadores está muy bajo en su lista.
- 9.**Sea feliz y optimista** - La gente pesimista son una pena, la gente tiene preocupaciones suficientes por si mismas, sin necesidad de asociarse con un amargado que piensa que todo anda mal. Recuerde que Dios vive, y que Su poder puede transformar las cosas completamente. Todo lo que El pide es fe.
- 10.**No se queje** - El programa de los Conquistadores funciona como resultado de la cooperación de toda la directiva; no por el esfuerzo único de una sola persona. Diga "nosotros," en vez de "yo."
- 11.**No haga decisiones cuando se encuentre emocionalmente enojado** - Las emociones paralizan la razón y ciegan los hechos. Espere hasta que esté más calmado para hacer una decisión.
- 12.**Cure las heridas rápidamente** - Cuando alguien ha sido inintencionalmente herido. ofrezca disculpas y explicaciones inmediatamente. Si ellos escuchan; usted habrá ganado un amigo; sino, tendrá la satisfacción de saber que ha hecho su parte para tratar de arreglar las cosas. Algunas personas son fácilmente heridas y se imaginan ofensas las cuales nunca fueron intentadas. La mayoría de las veces, una disculpa rápida salva una amistad.
- 13.**Escoja ayudantes capaces** - Las personas que trabajan como directiva, necesitan ser competentes. Un gran problema que tiene la sociedad de este tiempo es que la gente se encuentra muy ocupada para hacer justicia a los Conquistadores. Trabajar con los Conquistadores es un compromiso de tiempo que los miembros de la directiva deberían de pensar antes de aceptar, para que ellos puedan ser mas efectivos.
- 14.**Sea una persona de acción** - Tenga una visión de lo que se puede lograr y tenga planes que desafíen a las personas a dar lo mejor que tengan. La influencia de un líder puede llegar muy lejos. Recuerde el lema de William Carey, "Haga grandes cosas para Dios; espere grandes cosas de parte de Dios."
- 15.**Sea cooperativo** - Cooperación no es un camino de un solo sentido. Un duplicado de el Inventario de Una buena acción llama a otra.

Cómo Hace la Gente Triunfadora

Los siguientes pensamientos están dedicados a señalar como hace la gente triunfadora. Tome el tiempo para leerlos para determinar cuanto y que puede hacer usted para ser mas afortunado de lo que actualmente es.

Ellos se comunican claramente y convincentemente

Ordenan sus pensamientos y hacen las instrucciones entendibles para poder evitar confusiones. Son breves, definidos y dicen lo que quieren decir.

Ellos son cooperativos

No son lobos solitarios o prima donas. Cooperan con el equipo y tienen el trabajo terminado rápido y mejor.

Ellos piensan las cosas

Toman tiempo para pensar bien las cosas. Entre mas importante es la decisión es mas la deliberación que le aplican.

Ellos creen que los Buenos Hábitos son Buenos Negocios

Son corteces, considerados, tienen tacto, todos los cuales son buenos hábitos. No solamente nos ayudan sino que también estimulan y animan a todos aquellos que estamos a su alrededor.

Ellos saben que el mundo no les debe nada

Ellos saben que ellos le deben al mundo lo mejor de lo que ellos son capaces y que el mundo los recompensará de acuerdo a eso.

Ellos están dispuestos a correr la otra milla

Ellos no son los que miran el reloj a cada rato - pero están en ese grupo exclusivo - los de la otra milla, quienes hacen lo que sea necesario para terminar el trabajo.

Ellos son persistentes

Una persona triunfadora tiene mucho empuje, son personas incansables que son generados por su actitud y entusiasmo.

Ellos aceptan responsabilidades

Ningún trabajo es muy grande para la persona triunfadora. Ellos planean y atacan cada problema que aparece.

Ellos saben que el triunfo no está basado en la buena suerte

Muy pocas personas pueden tener buena suerte para alcanzar una meta. La verdadera persona triunfadora hace las cosas con lo que solo la experiencia enseña que lleva a la conquista.

Ellos saben la importancia de los clientes

Los clientes como compradores del producto son siempre los verdaderos 'jefes.' La persona triunfadora sabe como complacer al "jefe": el comprador que paga la cuenta.

Ellos se "detienen,'miran y escuchan"

Ellos comprenden todo lo que sucede a su alrededor observando y siempre (o casi siempre) haciendo las cosas correctas.

Ellos preguntan si no entienden

Ellos pueden equivocarse, todo está en el proceso de aprendizaje. La persona triunfadora averigua todo lo que sea posible antes de comenzar un proyecto.

Ellos dan un buen ejemplo

Ellos luchan por hacer el trabajo al máximo de sus capacidades con entusiasmo. Este ejemplo es dispersado hacia todos los compañeros de trabajo.

Ellos saben que el pasto, sólo se mira más verde del otro lado

Una persona triunfadora alcanzará el éxito nada mas sabiendo que la posición que actualmente ocupa le traerá éxito. El lugar para triunfar es donde usted está... Saltando de una carrera a otra lleva al desastre.

Ellos reciben nuevas ideas

Ellos saben que las nuevas ideas son semillas de progreso. La gente triunfadora crece por medio de la aceptación de nuevas ideas y extendiéndolas tanto como puedan.

Ellos aprenden de los errores

Los errores no son tomados ligeramente por la gente que triunfa. Ellos se levantan con cada error, aprendiendo y mejorando y buscando la forma para no repetir el mismo error.

Coordinador de Área/Distrito de los Conquistadores

Las Conferencias/misiones pueden estar divididas en áreas geográficas con un coordinador de área/distrito sirviendo a esa área. Las siguientes cualidades, procedimientos y obligaciones ayudan en la selección de una persona para que ocupe esta posición y sirva como una guía para la persona escogida. El coordinador debería de ser aprobado por el comité de la conferencia si va a tener autoridad alguna.

1. Cualidades para un coordinador de área
 - A. Ser un Guía Mayor y haber completado los requisitos de liderazgo de los Conquistadores.
 - B. Tener por lo menos cinco años de experiencia en los Conquistadores, incluyendo tres años de responsabilidad administrativa.
 - C. Vivir en el área de servicio.
 - D. No tener ningún cargo en algún club de Conquistadores local.
 - E. Cualquier otra excepción de las cualidades ya mencionadas será aprobada por los directores de los clubes de esa área (y por el director de jóvenes del área/misión).
2. Elección del coordinador de Conquistadores del área/distrito
 - A. El tiempo de servicio es decidido por la conferencia y los líderes de Conquistadores del área.
 - B. El comité de elección del club local está compuesto de la directiva con el director del club actuando como presidente y representante del comité. Cada nominación del club será presentada por el director del club al departamento de jóvenes de la conferencia/misión por lo menos 30 días antes de la elección.
 - C. El comité de elección formado por los directores de los clubes del área y el director de los Conquistadores de la conferencia/misión, asociado y señalado como presidente, se reunirán y elegirán al coordinador de Conquistadores del área/distrito para cada área.
 - D. El nombre del coordinador del área/distrito elegido será sometido al comité de la conferencia/misión para su aprobación.
 - E. El recién elegido coordinador de área/distrito iniciará sus responsabilidades inmediatamente después de la aprobación del comité de la conferencia/misión.
3. Obligaciones del coordinador de área/distrito
 - A. Requisitos básicos: El comité de la conferencia/misión autoriza al coordinador de Conquistadores a servir en las siguientes funciones:
 - 1) Estar a disposición para asistir al pastor local y/o los del club al promover y apoyar las normas y programas de Conquistadores localmente, Unión y la división/misión Norteamericana.
 - 2) Visitar los clubes de su área geográfica tan frecuentemente como sea posible para que se familiarice con los programas de los clubes.
 - 3) Asistir a las reuniones de los coordinadores de áreas/distritos para ayudar en las funciones de planeamiento de la conferencia, al mismo tiempo que a todo el programa de Conquistadores. Estas

reuniones se llevarán a cabo por lo menos una vez cada tres meses.

4) Cooperar con el director de jóvenes de la conferencia/misión en los camporíes, ferias, cursos de entrenamiento, investiduras y otras funciones de la conferencia/misión.

B. Otras funciones como sea requerido por los clubes y/o pastores locales

1) Ayudar a los clubes locales con actividades como El Día del Conquistador, Investiduras, iniciaciones e inspecciones.

2) Animar a las iglesias sin un programa de Conquistadores y ayudarles a organizar uno.

3) Promover y dirigir actividades de área como campamentos, eventos atléticos, cursos de entrenamientos para líderes y reuniones de líderes.

C. Sugerencias opcionales

1) Promover participación en actividades de la comunidad como lo son: ferias y desfiles.

2) Promover y dirigir proyectos misioneros de toda el área.

3) Cualquier otra actividad deseada por los directores de los clubes locales del área.

4. Presidente de los coordinadores de Conquistadores del área/distrito

A. El director o asociado de la conferencia/misión es el presidente en las reuniones de los coordinadores de área/distrito.

B. Un vice-presidente puede ser escogido de entre los coordinadores de Conquistadores.

5. Obligaciones del Vice-Presidente

A. En la ausencia del presidente, el vice-presidente dirigirá la junta y reportará al presidente las decisiones alcanzadas en la reunión.

B. En una emergencia bajo la ausencia del presidente, el vice-presidente tiene la obligación de organizar a los coordinadores para asegurar la operación continua del programa del club de los Conquistadores.

Sección III

Eventos del Club y de la Conferencia

Programación Especial

Programa de la Noche de Registración

Niños y niñas que se encuentran en el quinto grado (diez años de edad) son aceptables en el club de Conquistadores para menores. Todos aquellos que se encuentran en el séptimo grado (trece años de edad) pueden enrolarse en el club de Conquistadores de adolescentes.

Los nuevos miembros son admitidos en el club de Conquistadores al principio de cada trimestre en tres o cuatro diferentes ocasiones durante el año. Un Conquistador que se ha encolado en el club de Conquistadores de menores al principio o durante el año escolar, no puede ser admitido en el club de Conquistadores de adolescentes hasta el inicio del siguiente año escolar.

El programa de la noche de registración introduce a los padres y a los Conquistadores al programa en su totalidad del club de Conquistadores; sus metas y objetivos, trabajos y cumplimientos, actividades y planes, ambos seculares y religiosos. Algunas familias que no aceptarían una invitación a la iglesia podrían aceptar una invitación a la noche de registración. El programa debe iniciar a tiempo y mantenerse dentro de la horas regulares del club, puede llevarse a cabo durante una reunión regular en una noche o durante el fin de semana.

Programa Sugerente

Servir refrescos antes del programa.

Bienvenida e introducción al club de Conquistadores

(Padres y Conquistadores)

- 1) Presentar las necesidades del uniforme y requisitos. Mostrar el uniforme de Conquistadores
- 2) Explicar lo de las cuotas; para que son usadas.
- 3) Compartir las partes principales del programa.
- 4) Explicar la organización de la directiva y presentarlos.
- 5) Llenar las aplicaciones, firmarlas y entregarlas.
- 6) Completar financiamiento y registración.

Organización de los Conquistadores

- 7) Los nuevos Conquistadores son colocados en sus unidades.
- 8) El subdirector se hace cargo de los Conquistadores para un período de juegos.

Reunión de los padres

(El director con los padres de familia solamente, mientras la organización del club se está llevando a cabo.)

- 9) Discutir las responsabilidades.
- 10) Entregar a los padres la lista de reglas y regulaciones y explicárselas.

Cierre

- 11) Todos los Conquistadores y padres se juntan nuevamente para las últimas palabras del director.
- 12) Bendición.

Día del Conquistador

Propósito

La división Norte Americana ha designado un sábado por año como el Día del Conquistador para ser observado en todas las iglesias con el siguiente objetivo:

- 1) Para dar un reconocimiento y ánimo oficial al club de Conquistadores dentro de la iglesia local.
- 2) Hacer que la congregación se relacione con las posibilidades de alcance que ofrece el club de Conquistadores en el desarrollo de los menores y adolescentes.
- 3) Para motivar a la congregación a dar más apoyo y cooperación al club de Conquistadores local.
- 4) Para reclutar miembros adicionales para la directiva y para el mismo club.
- 5) Para dar a los Conquistadores un mayor sentido de que ellos pertenecen a la iglesia por medio de la participación activa dentro de la hora del servicio divino.
- 6) Para darle a la iglesia una oportunidad de proveer más ayuda financiera por medio de una ofrenda especial durante la hora del culto divino. Por medio de votación de la junta de la iglesia local esta ofrenda de ese día puede ser especialmente para el club de Conquistadores local.

Planeación del Programa

Para que el Día del Conquistador cumpla con los objetivos anteriores, un programa detallado necesita ser planeado, aquí presentamos algunas ideas de ayuda.

- 1) Hacer arreglos con el pastor acerca del Día del Conquistador con semanas o meses de anticipación.
- 2) Discutir con la directiva del club acerca del Día del Conquistadores y escoger el mejor programa. Trabajar en equipo.
- 3) Presentar al pastor una copia con el programa completo. Pedirle sugerencias y cooperación.
- 4) Pedirle a la junta de iglesia la oportunidad de que sean los Conquistadores quienes recojan la ofrenda y hagan el trabajo de los diáconos.
- 5) Avisarle a los padres de familia, miembros de iglesia y la secretario(a) de comunicaciones de la iglesia.
- 6) Comenzar a entrenar a los participantes, escolta de honor, los que dirán algo, etc. Recuerde que el club de Conquistadores está de gala.
- 7) La mayoría de miembros de la iglesia no conocen el himno de los Conquistadores, voto o ley. Incluya en el boletín el himno de los de Conquistadores, la promesa de lealtad a la Bandera Nacional y la Biblia, y la ley y el voto de los Conquistadores.
- 8) Indicar en el boletín cuando debe la congregación ponerse de pie. Además debe anunciarse durante los minutos de anuncios que se ha hecho un cambio en el orden del programa regular.

- 9)El programa debe de ser animado. Mientras una parte del programa está siendo anunciada, tenga los participantes preparados.
- 10)Practicar por lo menos una vez la entrada, tomando posiciones, recitando las oraciones, colocando las banderas y la salida.
- 11)Los lugares donde se pararán las personas deberían de ser marcados con cinta de pegar.
- 12)La escolta debería de estar vestida con guantes blancos, cinturón, y polainas.
- 13)Asegurar bien el equipo: banderas, estandartes, voto y la ley de los Conquistadores.
- 14)Todos completamente vestidos con pañoleta y banda. Entre más colores, más grande es la impresión.
- 15)La oración por la ofrenda puede ser escrita para evitar vanas repeticiones. Todas las representaciones deberían ser especificadas y revisadas por el director.
- 16)Llevar la música al organista o pianista de la iglesia por lo menos con una semana de anticipación, preferiblemente dos semanas de anticipación.
- 17)Durante el progreso del programa, manténgase en contacto con el pastor
- 18)Un buen reporte de las cosas que pasan en Conquistadores, podría cubrirse el año anterior y los Conquistadores deberían estar acostumbrados a narrarlas.
- 19)Dejar que los Conquistadores tengan participación total dentro del programa. Permita que la iglesia se de cuenta lo que el club de Conquistadores está haciendo por los niños.
- 20)La sección de las "necesidades de nuestro club" debe ser específica. Decir a la iglesia exactamente lo que el club necesita en fondos. Por ejemplo mencione, "Un dólar por persona permitiría que el club hiciera esto y aquello." Puede lanzarse una campaña por un cuarto, centro de concentración para el club, tiendas de campana y mucho más.
- 21)Los líderes deberían de tener confianza en el programa, disculpas revelan falta de preparación.
- 22)Invitar a un buen predicador para que traiga el mensaje. El director de la unión o conferencia local puede ser invitado. Su calendario se llena muy rápido, por lo tanto invítelo con meses de anticipación. Trabaje muy de cerca con el pastor en esta parte.

Cada año un programa del Día del Conquistador puede ser obtenido de parte del director de Conquistadores de la conferencia local, pero en las siguientes páginas hay algunas sugerencias de programas, uno de ellos podría ser el adecuado para su iglesia.

Ceremonia de Iniciación

Introducción

Es necesario que tanto el Conquistador como su familia experimenten la ceremonia de iniciación, la cual agregará cualidad y sentido al hecho de pertenecer a los Conquistadores.

Sugerencia para la ceremonia de Iniciación

(Las direcciones son para la iniciación de un candidato para el club de JA/Conquistadores, pero pueden ser usadas para la Sociedad de jóvenes para cualquier número de candidatos.)

Preparación

Materiales que se necesitan:

- ✓Mesa
- ✓Emblema de los Conquistadores
- ✓La Ley y Lema de los Conquistadores
- ✓La Bandera de los Conquistadores
- ✓La Bandera Nacional
- ✓Velas - una blanca de 15"; seis de 10" con los colores de los Conquistadores/JA; ocho blancas de 8" para la Ley y siete blancas de 8" para el Lema.

Procedimiento

Coloque una mesa en el lugar de la ceremonia de iniciación. Centre un emblema de Conquistadores largo exactamente detrás de la mesa, con el estandarte del Lema a la derecha y el estandarte de la Ley a la izquierda del emblema. En el centro de la mesa directamente enfrente del emblema de los Conquistadores coloque una vela de 15" representando el espíritu de los Conquistadores. Enfrente de esta vela coloque seis velas de 10" - azul, roja, verde, gris (negra si no hay gris), vino, y oro, representando las seis clases

de JA/Conquistadores. Enfrente de estas seis velas de color coloque un candelabro para que las velas de los candidatos sean colocadas allí durante la ceremonia. Enfrente de la Ley de los Conquistadores en línea con la vela del Espíritu de los Conquistadores, centre ocho velas blancas de 8". Coloque siete velas de 8" de la misma forma enfrente del Lema de los Conquistadores.

Tenga la bandera nacional a la derecha (de los participantes mirando la audiencia) de la mesa y la bandera de los Conquistadores a la izquierda.

Sentar el Club de Conquistadores divididos por unidades en formación "V", el final abierto en el frente de la mesa. Los candidatos se sentarán en el centro de la formación. El director se para a la derecha de la mesa (mirando a los Conquistadores) y el subdirector se para en la izquierda de la mesa (mirando los Conquistadores).

Ceremonia

Después que el director ha hablado un poco acerca del procedimiento de la ceremonia a los candidatos e invitados especiales, anuncia:

"Yo declaro la ceremonia de iniciación del club de Conquistadores en este momento oficialmente abierta."

Se apagan las luces.

El director enciende la vela del "Espíritu de los Conquistadores" diciendo:

"Para la luz de nuestro programa encendemos el espíritu de Conquistadores. La vela que ahora enciendo representa ese espíritu. Es el espíritu de aventura, camaradería, cuidado, y despertamiento, y sobre todo, un espíritu de reverencia y un Espíritu de servicio a Dios y a la humanidad. Esta luz no es suficiente o completa por ella misma. Para presentarles las luces complementarias llamaremos a nuestro subdirector, -

_____ (nombre)"

Mientras se encienden las velas de representación, el subdirector define las seis diferentes clases como sigue:

La Clase de JA/Conquistadores de Amigo es un curso en conocimiento, habilidades, y entrenamiento físico que ayuda a ser un buen prójimo ahora y un gran amigo de Dios por la eternidad.

La Clase de JA/Conquistadores de Compañero es un curso de estudio en conocimiento, habilidad y entrenamiento físico que dará más importancia a la vida y al compañerismo con Jesucristo cada hora y cada día.

La Clase de JA/Conquistadores de Explorador es un curso de estudio que le ayudará a encontrar nuevas aventuras al explorar la Palabra de Dios y Su creación.

La Clase de JA/Conquistadores de Orientador es un curso de estudio que abrirá nuevas áreas de descubrimiento en el mundo natural y espiritual para asegurarse una felicidad verdadera y genuina.

La Clase de JA/Conquistadores de Viajero es un curso de estudio en el desarrollo físico, mental, cultural, y espiritual que motiva al adolescente a desarrollar un concepto propio de si mismo y de la vida cristiana.

La Clase de JNConquistadores de Guía es un curso de estudio que enfatiza el crecimiento personal y descubrimiento espiritual y prepara a los Conquistadores para el desarrollo de nuevas habilidades en liderazgo y técnicas de supervivencia.

Opción - Quizá usted desee tener una vela mas que represente a los Guías Mayores. En ese caso podría decir: La Clase de Guía Mayor es una clase de estudio que ayuda a los jóvenes a un mayor conocimiento y relación con nuestro Señor Jesucristo como nuestro Salvador.

Cuando las seis velas de las clases JA/Conquistadores han sido encendidas, el director coloca la vela del Espíritu del Conquistador nuevamente en su lugar original. Entonces explica al candidato que la vela larga es un símbolo del programa de los Conquistadores, enfatizando los grandes ideales por los cuales el club está representado y el crecimiento que

la persona tendrá siendo miembro del club. El director entonces pide a los Conquistadores que se prosiga con la ceremonia de encender las vela del Voto de los Conquistadores.

Siete Conquistadores con rango alto, escogidos con anticipación, encienden las velas del Voto de los Conquistadores. Después que cada vela ha sido encendida, el Conquistador repite,

"Señor/a, yo represento al candidato, que promete - (repite uno de los siguientes puntos de acuerdo a la vela que ha encendido)."

- 1)"Por la Gracia de Dios", que significa que yo confiaré en Dios al hacer su voluntad.
- 2)"Seré puro", Que significa que yo me levantaré sobre el mundo de pecado en el cual vivo y mantendré mi vida limpia con palabras y acciones que harán a otros felices.
- 3)"Bondadoso." Que significa que seré considerado no solamente con las personas que me rodean sino también con toda la creación de Dios; los animales y el medio ambiente en el cual vivo.
- 4)"Leal", que significa que seré honesto en el estudio, trabajo y juego y siempre haré lo mejor que pueda.
- 5)"Guardaré la Ley de los Conquistadores/JA", que significa que entenderé la Ley de los JA/Conquistadores y viviré como ella me manda.
- 6)"Seré siervo de Dios", lo que significa que pondré a Dios ante todo.
- 7)"Amigo de la humanidad", lo que significa que trataré a otros como yo quiero ser tratado.

Ocho Conquistadores con rango alto, escogidos con anticipación, encienden las velas de la Ley de los Conquistadores. Su elección es en base a las clases de los JA/Conquistadores, oficial, registro, buena conducta, etc. Cada uno de los ocho Conquistadores marcha con elegancia hacia el frente, saluda al director, toma la vela del Espíritu de los Conquistadores y enciende una de las velas. (El director regresa el saludo.)

Después que el Conquistador regresa la vela del espíritu de Conquistadores saluda nuevamente al director y repite,

"Señor/a, yo represento al candidato, quien ahora promete - (repite una de las siguientes definiciones de acuerdo con la candela que ha encendido.)"

- 1)"Observar la devoción matutina", lo que significa que oraré y tendré mi estudio personal de la Biblia cada día.
- 2)"Cumplir fielmente con la parte que me toca", yo haré lo que me corresponde de trabajo y estar donde se me necesite.
- 3)"Cuidar mi cuerpo", no pondré nada en mi cuerpo que pueda causarle daño alguno y me mantendré físicamente bien.
- 4)"Tener una mirada franca", significa que no mentiré, ni haré trampa, ni diré malas palabras.
- 5)"Ser cortés y obediente", significa que yo siempre pensaré en los sentimientos de las demás personas y haré lo que se me pida.

- 6)"Andar con reverencia en la casa de Dios", lo que significa que guardaré silencio en la iglesia y durante los servicios de adoración.
- 7)"Conservar una canción en mi corazón", Significa que siempre trataré de estar alegre, aún cuando no me sienta así.
- 8)"Hacer mandados para Dios", significa que yo siempre estaré listo a hablar acerca de Cristo a otros.

Cuando todas la velas de la Ley han sido encendidas, el subdirector dice,

"En nombre de (Nombre del club) yo acepto la promesa de estos candidatos a guardar la Ley de los Conquistadores."

Entonces el director le pide a los miembros del club que se pongan de pie y los candidatos a miembros son llamados a que tomen posición entre el subdirector y el director, mirando a los miembros del club y en atención. El director les pregunta por una afirmación de dedicación hacia los principios del Club de Conquistadores y repite la Ley y el Voto de los Conquistadores. (Si es mas de un candidato, la Ley y el Voto son repetidas al unísono.)

Luego que los candidatos han repetido la Ley y el Voto, el director afirma:

"Nosotros declaramos a _____ (nombre del candidato) aceptado en la confraternidad del club de Conquistadores de _____ de la conferencia de los Adventistas del Séptimo Día. Ahora se te entrega esta vela (el subdirector le da una vela blanca de 4") la cual debes encender de la vela del Espíritu del Conquistador, y ponerla en el candelabro en el centro de la mesa. (El Conquistador enciende la vela de la candela de 15" y la coloca en el candelabro.) Tu luz es ahora agregada a nuestro club, te encargamos en presencia de estos Conquistadores a que dejes tu luz resplandecer ante otros en el Espíritu de los Conquistadores. Pedimos ahora a tu Subdirector que ore para que Dios te de fuerza para que puedas vivir al máximo los ideales de nuestro club y para que seas un fiel miembro del club."

El Subdirector tiene una oración de consagración para los nuevos miembros, mientras el club se mantiene en posición de oración.

El director dice:

" _____ (nombre del nuevo miembro), tu eres ahora un miembro con derecho del Club de Conquistadores _____ de _____"

El nuevo miembro entonces se presenta ante el director para recibir de este un apretón de manos, además de una Biblia del Conquistador (disponible a través del Centro de Distribuciones de Conquistadores, DNA, Lincoln, NB.)

Seguidamente el subdirector, consejeros y capitán de la unidad le dan al miembro un apretón de manos.

El Secretario(a) del club presenta al miembro una tarjeta de membresía.

El consejero y capitán dirigen al miembro a su unidad asignada.

El club canta el Himno del Conquistador, y se encienden las luces, que hace la ceremonia de iniciación en cierre.

Investidura

La ceremonia de investidura es un programa para honrar a personas estudiando una de las clases de los JA/Conquistadores. El estudio de los requisitos de las clases de los JA/Conquistadores entrena a las personas para un futuro liderazgo.

El siguiente bosquejo le ayudará con el programa de investidura.

Patrocinador de la Investidura

Este es alguien elegido por la conferencia representando al departamento de jóvenes de la conferencia local.

Responsabilidades:

- 1)El departamento de ministerios de jóvenes de la conferencia local observará que el patrocinador de la investidura se asegure que se ha seguido y completado la clases de Conquistadores y el trabajo de las clases avanzadas a través de la escuela de la iglesia local, club de Conquistadores o menores de la iglesia.
- 2)Ayudar al maestro de la escuela de la iglesia local en la organización del servicio de Investidura.
- 3)Asegurarse que todo el material para la investidura ha sido ordenado y recibido del departamento de ministerios de jóvenes de la conferencia local a través del uso de la forma de pedido.
- 4)Hacer arreglos con el maestro de la escuela de la iglesia y con el pastor para un lugar, hora y fecha del programa de la Investidura.
- 5)Promover el programa de Investidura entre los padres de los jóvenes involucrados y entre la membresía total de la iglesia.

Maestro de escuela de la Iglesia

Responsabilidades:

- 1)Trabajar con el director de Conquistadores y el encargado de la investidura en el horario del programa de la Investidura.
- 2)Organizar el programa de Investidura haciendo que se involucren los que serán investidos, todos los estudiantes de la escuela de la iglesia, maestros de la escuela de la iglesia local y los miembros de los Conquistadores.
- 3)Ordenar los materiales de la investidura en cooperación con cada uno de los maestros y director de Conquistadores del ministerio de los jóvenes de la conferencia local, usando la forma de pedidos para Investiduras.
- 4)Involucrar al director de Conquistadores local, directiva y miembros en el programa de Investidura.
- 5)Usar el Manual de Instructores de los JA/Conquistadores para dirigir a los estudiantes de la escuela de la iglesia en el inspirador programa de las clases de los JA/Conquistadores y a completar el trabajo de las clases de los JA/Conquistadores de acuerdo con el nivel del estudiante.

Clases de Aventureros

Abejitas Industriosas 1er grado
Rayitos de Sol 2do grado

Constructor	3er grado
Manitas Ayudadoras	4o grado

JA/Conquistadores

Amigo	5o grado
Compañero	6o grado
Explorador	7o grado
Orientador	8o grado
Viajero	9o grado
Guía	10o grado
Guía Mayor	11o grado o 16 años o mayor de edad

6. Obtener una tarjeta para la clase de JA/Conquistadores o Diario de Actividades para cada estudiante.

Director de Conquistadores

Responsabilidades:

- 1) Ayudar al maestro de escuela de la iglesia local a organizar y determinar una fecha para el programa de Investidura.
- 2) Hacer que la directiva y los miembros del club de Conquistadores se involucren en el programa de Investidura.
- 3) Promover las clases JA/Conquistadores de: Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero, Guía y también las clases avanzadas: Amigo de la Naturaleza, Compañero de Excursionismo, Explorador de Campo y Bosque, Pionero de Nuevas Fronteras, Guía de Vida Primitiva entre los miembros del club de Conquistadores.
- 4) Ordenar el material para Investidura que se necesite para el Conquistador que NO está en la escuela de la iglesia, del especialista de la conferencia.
- 5) Promover la Investidura entre los padres de los Conquistadores y los miembros de la iglesia que los patrocina.
- 6) Ayudar a los maestros de la escuela de la iglesia, Escuela sabática y familias a completar cualquiera de los requisitos de las clases de JA/Conquistadores, ayudándoles a mantener un registro de las tarjetas de las clases JA/Conquistadores.

Consejeros de Conquistadores

Responsabilidades:

- 1) Ayudar al director de Conquistadores y al patrocinador de Investidura en el planeamiento del programa de Investidura.
- 2) Dirigir sus Conquistadores que NO asisten a la escuela de la iglesia en un programa para completar los requisitos de las clases de los JA/Conquistadores y las clases avanzadas.

JA/Conquistadores

Amigo	5o grado
Compañero	6o grado
Explorador	7o grado
Orientador	8o grado

Viajero	9o grado
Guía	10o grado

Clases Avanzadas

Amigo de la Naturaleza
 Compañero de Excursionismo
 Explorador de Campo y Bosque
 Pionero de Nuevas Fronteras
 Pionero de Vida Primitiva
 Guía de Vida Primitiva

3)El curso de estudio de las clases de JA/Conquistadores se encuentra en el Manual de Instructores y la tarjeta/diarios de actividades con los requisitos avanzados están disponibles a través del departamento de ministerios de jóvenes de la conferencia local.

Personal de la Conferencia Local

Un director de Conquistadores de la conferencia, un superintendente educacional o un ministro de la conferencia local debe estar presente para llevar el servicio de Investidura.

Responsabilidades:

- 1.Representar a la conferencia local al estar presente y participando en el programa organizado por el patrocinador de la Investidura y maestro de escuela de la iglesia.
- 2.Promover el evangelismo juvenil y el campamento de verano de la conferencia.
- 3.Al finalizar el programa de Investidura debe regresar al departamento de jóvenes de la conferencia local la forma completa de los pedidos de Investidura indicando:
 - A.Nombres de los investidos
 - B.Una cuenta de los materiales para que sea cobrada a la iglesia local o a la escuela de la iglesia o al club de Conquistadores.

Inspección Formal del Club de Conquistadores

Una inspección formal debe ser anunciada al club con algunas semanas de anticipación. Usualmente se llevará a cabo cuando hay un visitante de inspección del departamento de jóvenes de la conferencia local o de la comunidad. Sin embargo, un director de Conquistadores puede conducir una inspección formal siempre que lo desee, pero no para puntos, a menos que sea autorizado por el director de Conquistadores de la conferencia local.

El propósito de la inspección no es para probar la capacidad del líder; aunque, será un reflejo del liderazgo del director. Esto, en si mismo, debería de ser una ayuda al director de Conquistadores para que levante mas la capacidad de su club.

Cosas a Inspeccionar durante la Inspección

1. **Formación** - Para una inspección formal, los Conquistadores se formarán en filas como un solo club. Instrucciones acerca de esto se pueden encontrar en el Manual de Marchas de Conquistadores. Para preparar el club para inspección de tal forma que la persona inspeccionando pueda pasar entre las filas, se le dará la orden de abrir filas al club. (Manual de Marchas de Conquistadores) El inspector visitante puede mantener al club en atención a través de toda la inspección o pedirle al líder que los coloque en descanso por unidades o filas mientras que esperan su turno de ser inspeccionados. Sin embargo, estas unidades o rangos serán llamados nuevamente a atención por el director del club cuando el inspector visitante comience a inspeccionarlos.
2. **Uniformes** - Ya que los Conquistadores serán advertidos de una inspección formal con anticipación, se esperará que sus uniformes estén limpios, planchados y que los uniformes serán los uniformes oficiales de Conquistadores. (Ver Sección 11, Capítulo 5.) Bandas con honores y pañoletas serán usadas por aquellos que las hayan ganado. Esto ayudará a que aumente el deseo por obtenerlos y usarlos. Cada uno de los Conquistadores deberá tener las debidas insignias bien cosidas. Si los Conquistadores han ganado otras insignias como prendedores o tiras con nombres, deben usarse en el lugar y posición designada.
3. **Apariencia Personal** - Esta área de la inspección incluirá la limpieza y apariencia personal de cada Conquistador. Cara, manos, y uñas deben estar limpias. El pelo debe estar adecuadamente cortado o bien peinado. La posición debe ser correcta cuando se está en posición de atención.
4. **Cortesía** - Cuando la inspección se esta llevando a cabo, pregunte a algunos de los Conquistadores algo para ver como responden. Todas las preguntas contestadas por los Conquistadores deberían de ser seguidas por un "Señor" o "Señora/ita." Nadie puede estar hablando durante cualquier formación mientras los Conquistadores están en posición de atención o descanso. A través de toda la inspección del club, no solamente durante la formación, observe la cortesía de los Conquistadores hacia sus líderes y entre ellos mismos. ¿Son corteses y considerados el uno hacia el otro?
5. **Marcha** - Después de la inspección por filas antes de ser despedidos, se le dará a los Conquistadores algunos de los mas simples comandos. En varios clubes el área de marchas puede ser limitada. Sin embargo, los siguientes movimientos deben ser ejecutados en forma precisa y correcta: (Consulte el Manual de Marchas de Conquistadores.)
 - A. Alinearse
 - B. Saludar
 - C. Descanso y descanso a discreción
 - D. Flanco derecho e izquierdo
 - E. Media vuelta
6. **Disciplina** - Observe si los Conquistadores obedecen las ordenes pronta y alegremente. Visite sus clases y vea si son atentos y si escuchan las instrucciones y otra clase de información que les es dada. Durante cualquier parte devocional del programa, los Conquistadores deberían de ser especialmente reverentes.
7. **Manualidades** - Visite la clase de manualidades y observe la limpieza. ¿Guardan las herramientas y los materiales? ¿Limpian cuando termina su clase? ¿Se adaptan a la manualidad, o es muy elevada para ellos? ¿Están interesados en la manualidad, o ya perdieron interés? ¿Es su capacidad con respecto a la manualidad tan alto como debería de serio?

8. Programa de Reunión del Club - El programa del club debería de ser bien planeado y balanceado y debería de terminarse a la hora indicada. La reunión debería comenzar y terminar a la hora indicada y todos los segmentos dentro de este deben comenzar y terminar cuando deben.

Lo siguiente debería de ser incluido en cada reunión del club:

- A. Devocional
- B. Oración de apertura
- C. Ceremonia de la bandera
- D. Voto y Ley de los Conquistadores
- E. Palabras por el director
- F. Oración final

9. Bandera Nacional - Cada club debería tener la bandera nacional y recibir crédito por esto durante la inspección.

10. Bandera del Club - Todo club debería tener la bandera de Conquistadores y recibir crédito por tenerla durante la inspección.

11. Banderines de Unidad - Cada una de las unidades en el club debe tener su bandera y recibir crédito durante la inspección por presentarlo. Los banderines de las unidades deben ser presentados correctamente y el Manual de Banderines seguido adecuadamente. (Ver el Manual de Marchas de Conquistadores.)

12. Evaluación del Club - Comparta con los líderes de la Conferencia una copia de la evaluación completa del club, del capítulo cuatro.

13. Revisar el Sistema de Premios al Mérito - El Sistema de Premios al Mérito incluye el sistema de puntos de Conquistadores de la Conferencia, el programa del Conquistador del Año y cualquier otro programa motivador supervisado por la conferencia o el club.

Campories

Campori de Conquistadores de la Conferencia

El director de Conquistadores y el concilio de Conquistadores de la conferencia son responsables de organizar un camporí y determinar los eventos, lugar y actividades. Las instrucciones vendrán de las oficinas de la conferencia acerca del lugar, eventos y lo que las unidades podrán hacer para poder participar en el programa.

Todo camporí tiene su propio tema y todas las actividades se desenvuelven de acuerdo a ese tema para que los Conquistadores puedan recordar la lecciones espirituales de la Biblia, naturaleza e historia de la iglesia.

El camporí de Conquistadores es una demostración de habilidades de campamento por unidades entrenadas y preparadas de diferentes clubes. Esta es una ocasión cuando unidades se juntan por un período de dos o mas días y demuestran sus habilidades en el arte de acampar. Cada una de las unidades debería de tener el equipo completo para poder desenvolverse por si mismos durante el período designado; carpas, bolsas de dormir, utensilios de cocina, comida y otras clases de equipos que son necesarios.

El área para el camporí debe ser un terreno claro con agua accesible y por lo menos la posibilidad de facilidades sanitarias y depósitos de basura los cuales pueden ser colocados rápidamente por los acampantes. Las unidades deben traer todo lo que ellos necesitarán y se les asignará un pedazo del terreno donde colocarán su equipo de acampar. Se puede

disfrutar de las demostraciones de fogata, señales, primeros auxilios, nudos y amarres y marchas. Algo sobresaliente puede ser el compañerismo alrededor de una buena fogata y los servicios religiosos unirán al grupo en un molde espiritual. Esto es probablemente el punto mas alto de las actividades de Conquistadores. Debería de ser el objetivo de cada unidad de todo club el estar preparados para participar del camporí de Conquistadores.

Un club de Conquistadores debería de organizar su programa, teniendo en mente los eventos y habilidades necesarias para participar en un camporí de Conquistadores.

Una de las cosas especiales de un camporí son los eventos. Cada uno de los Conquistadores desea hacer lo mejor para su club. Las competencias deberían de ser contra un patrón no contra otros clubes. Para inculcar un sentido de participación donde cada uno tratará de alcanzar un patrón en lugar de ir contra un compañero Conquistador u otro club, la organización de tales patrones personales evitará situaciones donde solamente un club obtenga el primer lugar. Esto permite la posibilidad de que varias personas o clubes alcancen el listón ganador, trofeo o lo que sea que la conferencia este dando.

Esto también evitará actitud no saludable y sin ética que muchas veces se ha llegado a desarrollar en el pasado, aunque no tanto en los Conquistadores, pero por parte de sus lideres, quienes muchas veces cargan con enojos y malos sentimientos dentro de sus clubes. Esta actitud competitiva destruye el espíritu del camporí, el cual es muchas veces el evento culminante del Año del Conquistador.

Requisitos de Camporí

Requisitos de Organización del Club

1. En muchos casos se carga una cuota de campamento por cada miembro y oficiales para ayudar en el costeo de la renta del campamento y sus facilidades.
2. Los arreglos se llevan a cabo por club. Cada uno de los clubes es responsable de hacer sus propios arreglos para que los muchachos acampen en secciones separadas de las muchachas.
3. Todos los Conquistadores deben acampar por unidades.
4. Cada una de las unidades debe tener un consejero adulto.
5. Una unidad no debe constar de más de ocho Conquistadores.
6. Las unidades deben estar compuestas de solo muchachos o solo muchachas. Las unidades no deben ser mixtas.
7. Estas unidades deben pertenecer a un club activo que ha estado activo desde el inicio del presente año.
8. Cada club se sostiene por sí mismo. Esto significa que cada club tendrá su propio alimento, equipo de cocina, bolsas de dormir, carpas, mesas y todo lo necesario para el camporí. Vehículos de acampar y remolques se permiten nada más para los oficiales y para facilidades de cocina.
9. La preparación de los alimentos puede llevarse a cabo por unidades o por club.
10. Un consejero debe asumir responsabilidad total por las niñas o niños de su unidad y debe estar con ellos en todo momento.
11. Es la responsabilidad del director de Conquistadores de la Conferencia dar instrucciones detalladas y asignar áreas de campamento a cada club que va llegando.
12. Debe inspeccionarse el área de campamento. Las carpas y todo el equipo deben ser colocados de una forma ordenada y satisfactoria.
13. Cada uno de los clubes debe estar cubierto con una póliza de seguro de accidentes de tal manera que cada uno de los Conquistadores y oficiales esté cubierto.
14. Los clubes deben traer sus propias banderas y banderines.
15. Los clubes son responsables por su transportación hacia y de regreso del camporí. Debe ejercitarse una gran precaución al seleccionar los conductores quienes tienen que ser personas maduras y responsables. El equipo debería estar en buenas condiciones y debe evitarse el sobrepeso. Todos los vehículos deben estar cubiertos con una póliza de seguro adecuada.
16. Los clubes no deben llevar mascotas o animales, bicicletas de motor, motocicletas, etc., al camporí.

Requisitos para cada Unidad

1. Llevar el banderín de la unidad.
 2. Tener una pala.
 3. Llevar una hacha y dos hachas de mano.
 4. Proveer un refugio adecuado para cada uno de los Conquistadores de la unidad.
 5. Preparar adecuadamente una fogata para que la unidad pueda cocinar.
 6. Tener una mesa hecha de amarres por los Conquistadores. Esta puede ser preparada antes del camporí si es necesario.
 7. Proveer una cantidad adecuada de alimentos para toda la unidad. La comida debe ser planeada y preparada de tal manera que provea una dieta bien balanceada.
- No se debería permitir ninguna clase de carne en el camporí. Las comidas deben ser preparadas por grupos de unidades o por el club. Los consejeros de las unidades deben

aconsejar y planear con tiempo, junto con los miembros de la unidad, como quieren preparar la comida. Los Conquistadores deberían recibir responsabilidades definidas y mantenerse dentro del tiempo planeado para las comidas y campamento.

Requisitos Individuales

- 1.Ser parte de una unidad completa.
- 2.Tener el uniforme completo, incluyendo todas las insignias cocidas apropiadamente.
- 3.Ser un Conquistador que se mantiene en regla y bajo las normas y un miembro regular de un club de Conquistadores por lo menos durante tres meses.
- 4.Mantener normas satisfactorias de conducta en el hogar, escuela, Escuela Sabática y en el Club de Conquistadores; tener esto completamente certificado por los padres, maestro de escuela, maestro de Escuela Sabática y consejero del club de Conquistadores.
- 5.Pantalones cortos no deben ser permitidos. Es preferible un uniforme de campo.
- 6.Tener una bolsa o cobertor caliente para dormir.
- 7.Tener una linterna.
- 8.Incluir una Biblia y la lección de Escuela Sabática.
- 9.Llevar artículos de baño, incluyendo papel de baño, toalla, peine, cepillo y pasta de dientes, etc.
- 10.Tener ropa interior y abrigo adecuados de acuerdo al clima local, como impermeable, botas, etc.
- 11.Llevar artículos de mesa, como cuchillo, tenedor, cuchara, vaso, plato, etc.
- 12.Incluir un plástico para cubrir el terreno donde va a dormir.

Fuegos

- 1.Las fogatas deberían de hacerse solamente en las áreas asignadas.
- 2.Debe tenerse cuidado que los Conquistadores usen los fósforos solamente en las fogatas.
- 3.Debe de limpiarse un círculo de aproximadamente diez pies de diámetro antes de construir cualquier fogata.
- 4.Todos los desechos deben quemarse o depositarse en los recipientes para basura.
- 5.Toda clase de fuego debe apagarse antes de abandonar el área de campamento.

Conservación de la Naturaleza

- 1.Los Conquistadores deben de abandonar el campamento sin dejar ni una huella de que alguien acampó en ese lugar.
- 2.El Servicio de Bosques de los Estados Unidos tiene las siguientes recomendaciones para la deposición de desechos a la intemperie.
 - A.Seleccione un lugar conveniente por lo menos unos 50 pies retirado de cualquier fuente de agua.
 - B.Haga un agujero de 8-10 pulgadas de diámetro y no mas de 6-8 pulgadas de profundidad para que este dentro de la capa biológica de la tierra. Salve la hierba o tierra.
 - C.Después de usarlo, cubra el agujero con la tierra suelta y coloque la hierba en su lugar.
 - D.La naturaleza hará el resto en unos pocos días. Como Acampar sin dejar Huellas, de Gerry Cunningham, p. 14, Industrias de Deportes al Aire Libre, Inc., 1971.

- 3.El director de Conquistadores debería de considerar como se provee la madera, instruyendo a los Conquistadores a no destruir los árboles y las áreas para campamento.
- 4.Todos los Conquistadores deben ser instruidos en la conservación del medio ambiente y ecología. Los honores en estas áreas son recomendados.

Guardando el Sábado

- 1.El líder debe proveer el ejemplo para guardar el Sábado.
- 2.No utilice los extremos del Sábado. Cuando se oculta el sol todas las carpas deberían de estar en su lugar y todo listo para el Sábado.
- 3.Durante el Sábado los Conquistadores no deben jugar con navajas, cantar canciones seculares, jugar ciertos juegos.
- 4.Las actividades deben ser planeadas de tal manera que se incluyan fogatas para el viernes en la noche, Escuela Sabática, culto, fogata para el atardecer, etc.
- 5.El club y unidades deberían de planear actividades para el tiempo libre; como caminatas en la naturaleza, historia u otras actividades interesantes de Sábado.
- 6.Todos los Conquistadores y miembros de la directiva deben se animados a que participen de todas las reuniones.
- 7.Los consejeros deben estar con sus unidades durante todas las reuniones.

Ferias

Feria del Conquistador

La feria de los Conquistadores es una ocasión de gala para los Conquistadores de la conferencia o del área. Regularmente estas ocasiones se llevan a cabo en domingo y comienzan desde las diez de la mañana hasta las cuatro o cinco de la tarde. Los miembros de los clubes son invitados a venir en uniforme, traer pasatiempos y exhibiciones, preparar varias demostraciones, estar preparados para marchar en un desfile y enviar equipos para las presentaciones especiales de marchas. Los miembros intercambian ideas y se hacen la idea del poder del movimiento de los Conquistadores en el área. Otra gran ventaja de esta ocasión especial es la oportunidad de los líderes adultos de relacionarse y conocer a los Conquistadores. La apertura del programa no debería de ser larga, acaso solo unos poco y cortos discursos y demostraciones por unidades bien preparadas.

El propósito principal de la tarde es compañerismo, una oportunidad de ver lo que otros están haciendo y una reunión en masa para poder tener un sentimiento de unidad total.

Además es la Feria del Conquistador la que finaliza el año del Conquistador, y al igual que el camporí provee la oportunidad y motivación para que los Conquistadores hagan lo mejor que puedan y se preparen muy bien para las diferentes actividades.

El director de Conquistadores de la conferencia está a cargo del programa total y determina los eventos, flotas, desfile, puestos de venta y exhibición, jueces y lugar para la Feria del Conquistador.

Sugerencias para Ferias del Conquistador

- 1.Tema** - Cada feria del Conquistador debería de tener un tema como "Pioneros," "Nuestra Historia Americana," "Habilidades de la Mente y Cuerpo," "Maranata," "En el Hogar en el Bosque." Todos los puestos, flotas del desfile, y eventos, deben hacerse en tomo a este tema.
- 2.Registración** - Debería de comenzar alrededor de las 8:00 a.m Se puede colocar un puesto para registrar a aquellos que vienen a preparar sus puestos. Un solo oficial adulto de cada club debería de registrar el club entero; no es necesario que cada uno de los Conquistadores se registre individualmente. Al momento de la registraci3n ellos pueden proveer informaci3n como la distancia que viajaron para poder llegar a la feria, la membresía total del club, el porcentaje de miembros presentes en la feria, porcentaje de miembros en uniforme, banderas y banderines en el club, y otras cosas interesantes acerca del club, como cuando comenzaron, proyectos especiales, actividades espirituales, jóvenes bautizados en el club como resultado del esfuerzo de Conquistadores.
- 3.Nuevos Clubes** - Debería de dársele animo a los clubes nuevos para que estén presentes en la feria aunque ellos no tengan todo el equipo y el uniforme. Con solo estar en la feria ganarán una gran inspiraci3n y una cantidad de nuevas ideas que llevarán de regreso y que podrán poner en practica en sus clubes.

4. **Uniformes** - Se les urge a todos los Conquistadores y oficiales a que usen su uniforme. Pañoleta y banda son también deseables. Todos deberían de ser animados a venir en uniforme pero ningún Conquistador debería faltar a la feria solamente porque no tenga su uniforme.
5. **Premios** - Todos los clubes presentes deberían de obtener un premio por su presencia. Así como fue mencionado en los eventos del camporí, los participantes deberían de contender contra un patrón y no competir el uno con el otro. Podría ser posible que todos los clubes reciban premios.
6. **Banderas y Banderines** - Los clubes deberían de traer sus banderas nacional y del club al mismo tiempo que los banderines de cada unidad. Estos deberían de presentarse en el puesto y ser cargados durante el desfile.
7. **Flotas** - Las flotas de los clubes contribuyen grandemente al éxito de la feria, las cuales representarán el tema general o alguna fase interesante del trabajo de los Conquistadores. Las flotas no necesitan ser demasiado grandes y debe usarse a los Conquistadores para que participen y la construyan. Un gran porcentaje de los Conquistadores debería de trabajar en la preparación de la flota y no solamente los directores. Temas como la vida al aire libre, naturaleza, pasatiempos y manualidades, honores JA/Conquistadores, primeros auxilios, adoración, actividades misioneras, vida en grupo, educación, y formación del cuerpo están en regla.
8. **Puestos de Comida** - Debe proveerse mesas y espacio para los clubes. Los clubes proveerán comida y todo el equipo necesario como platillos calientes, extensiones, etc.; la comida debe venderse a precios razonables y cada uno de los clubes debería de recibir una lista de comida que deban preparar. Un club podría preparar manzanas endulzadas y refresco, otro podría vender helados y chocolate, pasteles, dulces, galletas, etc. Clubes podrían elegir llevar su propia comida para sus Conquistadores. La conferencia enviará un cuestionario a cada club, preguntando por primera, segunda o tercera opción de comida y sugerencias de menús. Entonces cada club será notificado de algo específico que ellos podrán vender durante la feria.
9. **Desfile** - El desfile es usualmente la primera cosa que pasa o después del almuerzo, como a la 1:00 p.m. seguido de los eventos. Los clubes de Conquistadores deben tener instrucciones específicas acerca de todas las formalidades y ordenes a darse en la feria. El uniforme es requisito para el desfile. Habrá una tribuna de honor. Al pasar, los Conquistadores, por la tribuna de honor recibirán el comando "vista a la derecha." Los clubes deben estar capacitados a ejecutar "Firmes," "Saludar," "Bajar el saludo," "Descanso a discreción," "Flanco derecho," "Flanco izquierdo," "Media vuelta," "Alinearse," "Descanso," etc. En muchos casos se elige un equipo especial de marchas para demostraciones de un ejercicio especial. Las reglas son muy simples:
 - A. Si un Conquistador comete el mínimo error debe salir de la formación.
 - B. Todos los Conquistadores o participantes salen por sí mismos al cometer un error.
 - C. No marchas, todo el ejercicio es en un mismo lugar. El Manual de Marchas de Conquistadores es un excelente material del cual practicar y para dar ordenes e instrucciones.
10. **Puestos de los Clubes** - Cada uno de los clubes querrá tener su propio puesto y presentar lo más fino y original, destreza, astucia, y habilidad. Los jueces tomarán en consideración varias cosas mientras juzgan un puesto:
 - A. Apariencia del puesto. Toda su apariencia así como su atractivo, motivo y si tiene la impresión del tema general de la feria. Los líderes adultos deben

asistir a los Conquistadores en arreglar y preparar el puesto; sin embargo, los jueces darán más puntos cuando Conquistadores preparan el puesto. Los adultos ayudan pero no hacen todo el trabajo.

B. Presentaciones de los Conquistadores en el puesto. Esto está relacionado con las colecciones, pasatiempos, manualidades u otras exhibiciones hechas por los Conquistadores y que se relacionan con el tema del puesto. Estas colecciones deben de ser el trabajo de los Conquistadores en el club y no deberían de ser juzgadas en forma individual, pero como contribución al número de puntos posibles para la presentación del puesto.

C. Demostraciones. Esto se refiere al actual trabajo de los Conquistadores en el puesto durante el tiempo específico en que los jueces están presentes. Deberían de estar relacionadas al tema del puesto, y los adultos no deben de ser tan obvios en la demostración. Artes y Manualidades-trabajos en cuero, pintura sobre tela, imprenta, etc.

- Arte Doméstico--presentación de comidas enlatadas, cocinadas u horneadas, corte y confección, trabajos de aguja, etc.
- Mecánica-radio, trenmodelismo, etc.
- Esfuerzos misioneros-primeros auxilios.
- Naturaleza-demostración de mariposas e insectos, colección de conchas de mar, etc.
- Industrias al aire libre-exhibición de diferentes clases de miel, con una caja de vidrio para mostrar las abejas.
- Esfuerzos recreacionales-una exhibición de campamento con alguien preparando la cocina de campamento. Estas son solo unas pocas cosas que pueden ser hechas.

11. Exhibiciones Personales - Estas exhibiciones pueden ser individual o por el club de Conquistadores. Deberían de ser diferentes de aquellas usadas para decorar el puesto. Las exhibiciones pueden ser juzgadas dentro de los siguientes grupos:

Grupo #1 - Manualidades y Modelos

A. Trabajos en cuero, en metal, modelado de jabón, trabajos en madera, cerámica, fotografía, trabajos en telar, etc.

B. Aeromodelismo, automovilismo, trenmodelismo, etc.

Grupo #2 - Colecciones

A. Estampillas, monedas, cosas de otros países, etc. (especialmente colecciones relacionadas a honores JA).

Grupo #3 - Naturaleza

A. Particularmente exhibiciones de rocas, mariposas, moluscos, aves, etc.

Grupo #4 - Artes Domésticas

A. Cocina-jaleas, miel, frutas y vegetales enlatados, pan (incluyendo rollos y bollos), pasteles (incluyendo empanadas, pasteles, galletas), dulces (incluyendo dulce de azúcar, dulces saludables, etc.)

B. Costura-ropa, portaollas, tejido, bordado, crochet. etc. (especialmente relacionados con honores JA).

Grupo #5 - Mascotas, animales domésticos, avicultura

A. Mascotas-no traiga un simple perro o gato, pero traiga mascotas que sean un poco diferentes-como: loro, mono, un tipo de perro o gato poco común, etc.

B. Animales domésticos y avicultura-debería proveerse una jaula adecuada para estos si van a estar dentro del puesto. De lo contrario, debería de dejarse les en el

área provista especialmente afuera del auditorio y el departamento de jóvenes debería ser informado antes de la feria.

Grupo #6 - Agricultura y floricultura.

A. Producción de jardín debería de ser presentada en pequeñas cantidades, por lo regular en platos de papel.

B. Las flores se pueden presentar ya sea en arreglos especiales o como plantas en macetas.

12. Evaluando - Esta es una parte muy importante de la feria. Seleccionar jueces que tengan algún conocimiento de Conquistadores, otros con sentido artístico y algunos que entiendan de marchas. Oficiales de la ciudad pueden ser invitados así como también especialistas de jóvenes de la unión o de la Conferencia General siempre que sea posible. Los jueces deben tener una hoja completa de instrucciones y reunirse para definir como tratar las diferentes actividades. Alguien como el especialista de jóvenes de la unión puede ser elegido el director de los jueces. En las siguientes páginas se encuentran sugerencias detalladas para los jueces de la feria de Conquistadores.

13. Sugerencias para el Horario de eventos para la Feria de Conquistadores.

Horario #1

8:00 Registración del puesto y la flota
9:15 Registración de los clubes
9:30 Junta de los directores de Conquistadores
10:00 Preparación de los puestos de cada club
11:00 Desfile
12:00 Almuerzo
1:30 Eventos
3:30 Evento especial
4:00 Premiación

Horario #2

7:00 Preparación de exhibiciones, comida, flotas
9:15 Registración
10:00 Presentación del puesto y demostraciones
12:00 Almuerzo
1:00 Congregarse para el desfile
1:30 Desfile
2:00 Eventos
4:00 Presentación de trofeos
4:30 Bendición

Dictamen de la feria del Conquistador

Todos los eventos de la feria del Conquistador son juzgados contra un patrón predeterminado, de esta manera se hace posible que mas de un club gane el primer lugar en cada evento. Esto elimina en gran manera el problema de la competencia.

Puestos

Se pueden llegar a obtener un total de 30 puntos con una presentación de un puesto. Cada uno de los clubes puede tener un puesto con el tema de la presentación, una de las ocho divisiones generales de los honores de los JA/Conquistadores. Estas ocho divisiones son:

1. Antigüedades
2. Artes y Manualidades
3. Artes Domésticas
4. Naturaleza
5. Industrias al Aire Libre
6. Ministerios
7. Recreación
8. Vocación

Todas las presentaciones serán juzgadas de la siguiente manera:

- 1. Apariencia** - De uno a diez puntos pueden ser obtenidos en esta sección. Esto se refiere a la apariencia total del puesto así como también a su aplicación, atractivo, originalidad, diseño y si el motivo hace relucir el tema general de la actividad de los Conquistadores. Los líderes adultos pueden ayudar a los Conquistadores a arreglar el puesto.
- 2. Presentación de los Conquistadores** - Pueden ser obtenidos de uno a diez puntos en esta Categoría. Se refiere a las colecciones, pasatiempos, manualidades u otras exhibiciones hechas por los Conquistadores que hacen relucir el tema del puesto. Estas colecciones deben ser el trabajo de los Conquistadores en el club. Debería incluirse en la presentación una variedad de honores obtenidos de las diferentes divisiones de los honores JA/Conquistadores.
- 3. Demostración de Trabajo** - En esta sección se pueden obtener de uno a diez puntos. Se refiere a la demostración del trabajo actual por los Conquistadores en el puesto durante el momento en que están siendo analizados. Las demostraciones deben estar relacionadas al tema del puesto. Ningún líder adulto debería de ser obvio en esta demostración.

Eventos

1. Marchas - Los participantes en el evento de marchas serán divididos en dos divisiones: Clubes con menos de 15 miembros formarán una división, clubes con mas de 15 miembros formarán la otra división. Puede participar ya sea un grupo elegido o el club entero. Hojas de registro deben ser presentadas a los jueces en esta clase de eventos. Un total de 10 puntos podrán ser obtenidos en este evento de la siguiente forma: 8 puntos por las siguiente maniobras: Congregación, alinearse, saludo, flancos,

conteo, marcha en el mismo lugar, flancos en la marcha, columnas en la marcha, media vuelta, oblicuo.

Dos (2) por originalidad y por movimientos extraños :

Primer lugar	9-10 puntos
Segundo lugar	7-8 puntos
Tercer lugar	5-6 puntos

Eventos con tiempo – En algunos eventos en los cuales los participantes están compitiendo contra el tiempo, el patrón bajo el cual el participante es juzgado es velocidad y exactitud. Algunos problemas se han encontrado en esta clase de eventos provenientes de la dificultad de separar los ganadores del primer, segundo y tercer lugar en eventos que tienen un tiempo tan cercano, como lo es nudos y amarres, etc. Una solución para este problema es usar una serie de tres cuerdas en cierta línea final. Las cuerdas son estiradas paralelamente sobre el piso con unos cuatro pies de separación. Lo largo de las cuerdas depende del número de participantes en el evento. Al sonido del comienzo, la cuerda #1 se levanta. Cuando un Conquistador termina corre hacia la cuerda. Cuando el tiempo otorgado para el primer lugar ha finalizado, el silbato suena nuevamente y la cuerda #2 se levanta. De esta forma los que terminaron en primer lugar quedan encerrados entre la cuerda #1 y #2. Cuando finaliza el tiempo otorgado para el segundo lugar, el silbato suena nuevamente y la cuerda #3 se levanta. Así los Conquistadores que terminaron en segundo lugar quedan entre la cuerda #2 y la #3, etc. Los participantes deben ser instruidos a correr a la cuerda final y mantenerse allí hasta que el evento ha finalizado y el registro ha sido tomado por la secretaria/o.

Pasatiempos y Manualidades

Información General

En estos días de constante presión cada uno necesita de intereses y actividades que le ayuden a escapar de la tensión del diario vivir. Muchas personas están buscando pasatiempos y manualidades como formas de relajar la mente y los músculos. Un programa bien balanceado hará la vida más significativa.

Los Conquistadores están a una buena edad para aprender gran variedad de pasatiempos y manualidades. Es el privilegio y la responsabilidad de los líderes de introducirlos a las actividades que ellos pueden aprender y usar por el resto de sus vidas.

Seleccione manualidades y pasatiempos que presenten un reto. El programa completo debería de ser estudiado cuidadosamente por los líderes de Conquistadores. Aquí se encuentran algunos puntos a considerar al organizar un exitoso programa de pasatiempos en los Clubes de Conquistadores.

Este material no tiene la intención de entrenar maestros para manualidades o pasatiempos. Presenta muchos aspectos de los pasatiempos y manualidades con la esperanza que los líderes de los Conquistadores se relacionen con las nuevas experiencias en este campo y mas que todo se preparen a ellos mismos para llegar a ser instructores calificados.

Localidad del Salón de Clases

Se necesitan cuartos con suficiente ventilación, con el espacio suficiente para bancas y mesas de trabajo. Las sillas y las mesas deberían de ser del tamaño adecuado de acuerdo a la edad del grupo trabajando en el proyecto. Se debe proveer suficiente espacio para guardar las cosas, y para mantenerlas en orden.

Provisiones y Herramientas

Debe de haber suficientes provisiones de herramientas para el grupo de Conquistadores que participa en la actividad. Es muy difícil mantener el orden cuando alguien tiene que esperar por herramientas que están siendo usadas. Al principio en el salón de clases los Conquistadores deben aprender como usar y cuidar las herramientas.

Instructores

Aquellos que enseñan deben de conocer la actividad de interés que están tratando de comunicar. El propósito de este capítulo es comenzar Guías Mayores, y otros interesados en el trabajo con Conquistadores, en el camino hacia la mejor preparación para la enseñanza de ciertas manualidades y pasatiempos. Lo que se aprende aquí es solamente el inicio. Deje que los instructores se hagan expertos en el área en la cual están enseñando.

Los instructores necesitan organizar el programa antes que la clase comience. Ejemplos de los trabajos que serán hechos deberían de ser exhibidos.

¿Porqué Manualidades y Pasatiempos?

Objetivos.

- 1.Satisfacer el deseo de crear.
- 2.Desarrollar hábitos de trabajo honesto y eficiente.
- 3.Demostrar y enseñar creatividad, coordinación, destreza, versatilidad en el uso creativo de materiales y herramientas.
- 4.Proveer una experiencia a través del éxito en el trabajo.
- 5.Crear una buena actividad para los momentos de ocio que se pueda convertir en una vocación.
- 6.Desarrollar intereses y habilidades que añadirán entusiasmo al diario vivir.
- 7.Desarrollar rasgos de carácter que fortalecerán la vida espiritual.

Diversión con los Pasatiempos.

- 1.Buenos pasatiempos ayudarán a los Conquistadores a llegar al cielo. Es un privilegio para los líderes de los Conquistadores dirigir a los Conquistadores a escoger los intereses que les ayudarán con el desarrollo del carácter en el presente y en el futuro.
- 2.Los pasatiempos les dan provisión a los Conquistadores de algo que ellos "pueden hacer," en relación con las cosas que ellos muchas veces escuchan que "no pueden hacer."
- 3.Los adolescentes necesitan aprender como usar su tiempo lo mas sabiamente posible y obtener lo mejor de cada minuto. En aumento a la vocación regular de cada persona, pueden tener otro interés para relajación.
- 4.El programa de manualidades no necesita ser muy caro. Materia prima para las manualidades puede ser encontrada en terrenos con maderas, fábricas de telas, fábricas de cuero y zapatos, fábricas de metal, fábricas de plástico y papel, fábricas de cerámica, etc.
- 5.Cada instructor tiene una lista mimeografiada de libros, revistas y casas distribuidoras de los pasatiempos y manualidades para darle a la clase. Durante el Curso de Entrenamiento de la Directiva, ideas de pasatiempos y manualidades están en presentación para que los miembros de las clases investiguen en sus tiempos libres.

Relación entre Instructor/Conquistador en la Manualidad.

- 1.El instructor reconoce que su función es despertar, desafiar, y guiar a los Conquistadores por medio de sugerencias e ideas.
- 2.El instructor reconoce el ambiente para decidir sobre las oportunidades, métodos, y tiempo disponible.
- 3.El instructor está dispuesto a explorar junto con los Conquistadores, campos que no son tan familiares; nuevos oficios, habilidades, herramientas. El instructor desafía a los Conquistadores para ver quién se atreve a intentar algo nuevo.
- 4.El instructor debe velar porque la actividad se disfrute.
- 5.El instructor reconoce que la actitud de los Conquistadores es tan importante como el grado de perfección obtenido en la destreza.
- 6.El líder tiene que encontrar el camino para ayudar al Conquistador a descubrir que, también, puede triunfar. El líder provee sugerencias sobre el proyecto y

como iniciarlo para que el Conquistador no se sienta sin ayuda. Los Conquistadores deben recibir animo a seguir trabajando en la actividad hasta que sea terminada exitosamente.

- 7.El instructor delega partes apropiadas de su trabajo a los Conquistadores. Esto ayuda para que los Conquistadores desarrollen un sentido de responsabilidad.
- 8.El líder debe de reconocer que existe variación en las habilidades. Un Conquistador es reconocido por su trabajo cuando éste representa el mejor y honesto esfuerzo.
- 9.El instructor conoce el valor de las ayudas visuales y sabe como usarlas.
- 10.El instructor posee un archivo con materiales de ayuda, como patrones, diseños e ideas.
- 11.Un líder de grupo de pasatiempos triunfador posee entusiasmo, habilidad de organizar, perseverancia, paciencia, y la destreza de incorporar la actividad dentro del hogar y la vida de la comunidad.

Creatividad y Felicidad

La realización contribuye a la felicidad. Cuando un Conquistador completa una manualidad o proyecto se siente realizado y no puede esperar para poder compartirlo con los demás; un amigo, un miembro de la directiva o sus padres. La combinación de creatividad y destreza produce alegría.

Pasos para Formar un Exitoso programa de Manualidades

- 1.Las manualidades seleccionadas deben estar dentro de la habilidad de los Conquistadores.
- 2.El consejero o instructor se encuentra bien relacionado con la manualidad o pasatiempo ya sea a través de clases patrocinadas por la conferencia, instrucción privada, paquetes de hazlo-tu-mismo disponibles en almacenes de pasatiempos y manualidades.
- 3.El instructor completa el proyecto de la manualidad y tiene muestras para presentar a la clase.
- 4.El costo no excede lo que el Conquistador podría pagar.
- 5.Proyectos de manualidades son usualmente programados en base al trimestre, con una fecha definida para terminar la manualidad.
- 6.Cada uno de los instructores recibe tiempo dentro del programa del club para dar una demostración de trabajo o una clase acerca de la manualidad que enseñará.
- 7.Aunque no es necesario un cuarto con mucho espacio para poder conducir una exitosa clase de manualidad, si debe proveerse espacio adecuado para cada Conquistador para que pueda trabajar. Gabinetes o cajones individuales ayudan mucho para guardar el trabajo que no ha sido terminado.
- 8.Debe proveerse suficientes herramientas y otros equipos necesarios para la clase de tal manera que cada uno de los Conquistadores se encuentre ocupado todo el tiempo. Las clases ideales son de diez Conquistadores.
- 9.La actividad debe ser divertida. Recuerde, el aprender se lleva a cabo más efectivamente en un ambiente alegre.
- 10.El instructor tiene que encontrar la forma de poder ayudar individualmente a los Conquistadores para que hagan un buen trabajo. Habrá variación en las habilidades, pero cada uno de los Conquistadores necesita elogios.
- 11.Siempre que sea posible la manualidad o el proyecto debería ser orientado hacia los honores JA.

12. Deben planearse dentro del programa del club como estimuladores de interés, las ferias de pasatiempos, exhibiciones de casa y participación en la feria anual de Conquistadores organizada por la conferencia.
13. Libros de pasatiempos y manualidades, así como también revistas, y catálogos son incluidos entre los materiales de la librería del Club de Conquistadores.

Los pasatiempos cubren un área muy extensa como la siguiente:

Haciendo pasatiempos. Cualquiera de los de artes y manualidades: trabajos en madera, escultura, fotografía, dibujo, cerámica, trabajos en telar.

Aprendiendo Pasatiempos. Astronomía, trabajos científicos, escritura, estudio de lenguas.

Practicando pasatiempos. Jardinería, tocar un instrumento musical, pasatiempos de la naturaleza (observación de aves, cría de un pez tropical), natación.

Colección de pasatiempos. Rocas y minerales, crustáceos, monedas, estampillas, autógrafos.

Sugerencias

1. No continúe una manualidad por mucho tiempo. La chispa del interés de los Conquistadores es corta.
2. Estimular el interés en varios proyectos.
3. Tener de vez en cuando una feria de manualidades, cuando los padres sean invitados a ver los logros.
4. Trabaje hacia la perfección, pero no desanime a los conquistadores con exactitudes. Complemente el éxito y los esfuerzos.
5. Haga algunas preguntas. Ayude a los Conquistadores a hacer algunas decisiones con la guía del consejero.
6. Presente muestras de lo que puede ser hecho.
7. Anime a los Conquistadores para que se den ayuda mutua.
8. Las clases de manualidades no deberían de ser más largas de una hora.

NOTA: Para los honores JA ver el manual de líderes juveniles, tercera parte.

Pasatiempos y Manualidades

Filosofía de la Naturaleza

Instrucciones

La naturaleza está llena de misterios que despiertan la curiosidad de los Conquistadores. El líder astuto puede guiar a los menores en horas de fascinantes e intrigadoras aventuras. ¿Quién no levantaría la mano en respuesta a la pregunta, "¿a cuántos les gustaría explorar la cueva del Hombre Muerto hoy?" Lo maravilloso de esta clase de actividades es que estos descubrimientos hacen que los muchachos conozcan más de las maravillas de Dios.

Los Adventistas del Séptimo Día particularmente disfrutaban de la naturaleza. Creyendo de la forma como creemos en los seis días de la creación y la historia Bíblica del diluvio, cambia nuestra perspectiva. Y la observancia del séptimo día Sábado como un monumento de la creación nos ayuda a encontrar unión con nuestro Creador a través del trabajo de sus manos. Esta es una tarea en la que los Adventistas del Séptimo Día deberían de ser expertos. Deberíamos de sobresalir en la ciencia de la naturaleza.

La observancia de la naturaleza, el segundo libro de Dios, también provee ventajas recreacionales. Mientras que los placeres artificiales y sintéticos tienden a alejarnos de Dios, el descubrimiento del mundo de la naturaleza nos acerca al Dios puro y perfecto. Necesitamos más aficionados entrenados e informados de la naturaleza que se involucren en Conquistadores para que enriquezcan los programas con los emocionantes descubrimientos al aire libre.

"La ciencia natural es un tesoro de conocimiento del cual puede valerse todo estudiante de la escuela de Cristo" (Palabras de Vida del Gran Maestro; p.96.)

"La naturaleza hace oír su voz en lecciones de sabiduría celestial y verdad eterna." (Ibid.; p. 79.)

"Hasta donde sea posible, colóquese al niño desde su más tierna edad, en situaciones tal que se abra ante él este maravilloso libro de texto." (La Educación; p. 96.)

"El libro de la naturaleza es un gran libro de texto, que debemos usar conjuntamente con las escrituras para enseñar a los demás acerca del carácter de Dios y para guiar a las ovejas perdidas de vuelta al aprisco del Señor." (Palabras de Vida del Gran Maestro; p. 14.)

"Las bellezas de la naturaleza poseen un lenguaje que habla a nuestros sentidos sin cesar. El corazón abierto puede ser impresionado con el amor y gloria de Dios en el trabajo de sus manos. El oído que atiende puede escuchar y entender las comunicaciones de Dios a través de los trabajos de la naturaleza. (Traducido de Testimonies, vol. 3, p. 333.)

"Mientras contemplemos la hermosura y grandiosidad de la naturaleza, nuestros afectos se elevarán a Dios." (El Deseado de Todas las Gentes; p. 66.)

"Las verdades espirituales mas exaltadas pueden ser llevadas al hogar en el corazón a través de las cosas de la naturaleza." (Traducido del Testimonies, vol. 4, p. 579.)

"A través del Volumen inspirado y el libro de la naturaleza, todos nuestros afectos son dirigidos hacia Dios." (Patriarcas y Profetas; p. 7.)

"Por sí misma, la hermosura de la naturaleza lleva al alma lejos del pecado y de las atracciones mundanas y la guía hacia la pureza, la paz, y Dios." (Palabras de Vida del Gran Maestro; p. 14.)

"La contemplación y el estudio del carácter de Dios revelado en sus creaciones abrirá un campo de pensamientos que alejarán la mente de las bajas, humillantes, debilitantes recreaciones." (Traducido del Testimonies, vol. 4, p. 58.)

"Toda palabra verdadera se halla en Su palabra y en la naturaleza." (Consejos para los Maestros; p. 238.)

"Debería animarse a los niños a buscar en la naturaleza los objetos que ilustran las enseñanzas Bíblicas y rastrear en la Biblia los símiles sacados de la naturaleza. Así pueden aprender a verle en el árbol y en la vid, en el lirio y en la rosa, en el sol y en la estrella. Pueden aprender a oír su voz en el canto de los pájaros, en el murmullo de los árboles, en el ruido de los truenos y en la música del mar. Y cada objeto de la naturaleza les repetirá las preciosas lecciones del creador." (Conducción del Niño; p. 45.)

"Todos pueden encontrar temas de estudio en la sencilla hoja de los árboles del bosque, en el pasto que cubre la tierra con su aterciopelada alfombra verde, en las plantas y las flores, en los altos árboles del bosque, en las elevadas montañas, en las rocas graníticas, en el océano inquieto,..." (Ibíd.; p. 47,48.)

El Programa de la Naturaleza

Trabaje hacia el establecimiento de actividades de naturaleza como parte permanente de todo el programa del club. Este bosquejo le ayudará a entender mejor como puede establecer actividades en la naturaleza dentro del programa anual de su club de Conquistadores. Aunque solamente el bosquejo para un mes es presentado aquí, usted debe planear un año por avanzado.

Objetivo de la naturaleza para el año: Crear un interés y una apreciación por el mundo que Dios creó para nosotros.

Objetivo principal para el mes: Comenzar un museo natural del club.

Objetivo subsecuente para el mes: Un campamento en la naturaleza.

1. Preparando el espacio para el trabajo del museo
 - A. ¿Con que clase de especímenes queremos comenzar?
 - B. ¿Cuanto espacio se necesitará?
 - C. ¿Que clase de equipo y mostradores se necesitarán?
2. Colección de especímenes
 - A. ¿Donde se encuentran especímenes?
 - B. ¿Que clase de equipo y herramientas se necesitan para la colección?
3. Clasificación de especímenes
 - A. ¿Que libros se necesitan?
 - B. ¿Habrá información de ayuda en la materia?
4. Preparando y nombrando los especímenes

- A. ¿Qué clase de equipo y herramientas serán necesarios?
B. ¿Cuánto tiempo se necesitará?

Descubriendo

Todos los estudios de la naturaleza deberían de ser una aventura y motivar las emociones del descubrimiento. Recuerde la primera vez que vio las pequeñas criaturas de un estanque o la primera vez que observó a través de un microscopio a las miríadas de habitantes en una gota de agua de espuma de un estanque. La emoción de la primera observación dentro de ese mundo de cosas creadas nunca se olvida.

Un líder observador busca actividades interesantes en la vida de las criaturas pequeñas, e inspira a los Conquistadores a que compartan el mismo espíritu de expectación. Un ojo observador podría descubrir todo lo siguiente en una caminata:

- Un escarabajo colectando bolitas de lodo para su nido
- Hormigas nutriendo sus crías
- Un insecto enredado en una tela de araña
- Golondrinas recolectando lodo para sus nidos
- Travesuras de cortejo de las aves
- Veredas de ratones en los campos
- Un pájaro carpintero escarbando en busca de hormigas
- Una escarabajo invernando
- Pielas sueltas de cigarras, culebras; o lagartijas
- Cirrópodos pateándose comida dentro de la boca
- Cangrejos ermitaños demasiado grandes para su cascarón

Nunca dos caminatas en la naturaleza pueden ser iguales. Idealmente, el líder de la "expedición" debería de estar armado con una vasta información sobre diferentes cosas, desde algas marinas hasta plantas siemprevivas hasta bichos de siembras y mastodontes. Pero el deseo y entusiasmo por aprender pueden recompensar la falta de conocimiento y así los Conquistadores y los líderes pueden aprender juntos. Busque la historia de la criatura - como vive, como se adapta a su medio ambiente. Existe mucha información sobre historia natural.

Desarrollando los Sentidos.

Una forma de desarrollar las emociones de descubrir es practicando la apreciación de la naturaleza con los cinco sentidos.

Haga caminatas variando en el tiempo desde media hora hasta dos horas y concéntrese en el desarrollo de un sentido en cada una de las caminatas. Luego combine todos los sentidos en una caminata. El siguiente bosquejo puede ser de ayuda al tratar de desarrollar los sentidos:

1. Apague todos los pensamientos obstructores y póngalos en armonía con la naturaleza.
2. Dele a cada sentido un uso completo por medio de la concentración en cada uno de ellos.
3. Vea la naturaleza a través de los ojos y oídos de un artista, poeta y músico.

Mirando.

(Camine despacio, deténgase, observe.) El reflejo en el agua, el juego que el sol y la sombra juega sobre los árboles, telas de araña cubiertas de rocío, la luz de la luna, la luz del día, paisajes escabrosos, diferentes tipos de vegetación y los efectos variados que le dan al paisaje, jardines encima de viejos troncos de árboles, helechos colgando de los árboles, la personalidad de las diferentes especies de árboles, y varios árboles bajo diferentes condiciones de crecimiento (el pino llorón, por ejemplo).

Oyendo.

(No hable, solamente camine; deténgase, escuche.) La lluvia cayendo en las hojas y la tierra, los sonidos del agua corriendo, cascadas, el viento en diferentes condiciones, llamados de aves y sus cantos, regaños de ardillas, el crujir de una fogata - use diferentes tipos de madera, también espinas y cortezas de plantas siemprevivas, etc.

Gustando.

Nada más un mordisco y pruebe, no trague. Tenga cuidado con los irritantes de la piel como la hiedra venenosa. Granos de diferentes clases (aún granos venenosos simplemente probados ligeramente y no tragados no hacen ningún daño), reinas de árboles de diferentes estilos, tallos de las plantas, diferentes cortezas, hojas de plantas de la familia de la menta. Finalice mezclando agujas de abeto o té de menta sobre una fogata.

Oliendo.

Diferentes miembros de la familia de las mentas, jengibre salvaje, sabia montés, ampollas de resina en las cortezas, cortezas y agujas aplastadas de plantas siempreviva, humo de varios tipos de madera (resina, cedro, etc.), humo de diferentes clase de agujas y cortezas de plantas siemprevivas. Finalice oliendo diferentes clases de mezclas de té de mentas, espinas de árboles siemprevivas, etc.

Tocando.

(Nuevamente tenga cuidado con plantas irritantes de la piel como hiedra venenosa y ortigas.) Engomados, musgos, hojas de diferente grado de dureza y suavidad frotados en la cara o los labios, cortezas duras, cortezas suaves, plantas fangosas, viento, lluvia, nieve, sol.

Sentimientos íntimos.

Todo lo anterior requiere completa disciplina propia para mejores resultados. Silencio en lugares de belleza, descanso completo sobre alfombras de musgos, oración y meditación quieta y silenciosa, sentidos completamente alerta, cantando suavemente a través del sendero, lectura con sentimientos profundos de poesía o prosa, etc. Un maravilloso final para tal experiencia es que los participantes se vayan por ellos mismos y se sienten en completo silencio por diez minutos. El líder constantemente observa donde puede encontrar lecciones objetivas. Señale el pensamiento clave, y los Conquistadores harán la aplicación.

Viajes de Campo

Los viajes de campo son muy populares entre los Conquistadores. El líder de naturaleza necesitará planificar el viaje con suficiente tiempo para asegurarse el éxito de este. Aquí están unos puntos importantes que deben tenerse en mente:

1. **Información** - Dé información acerca de cierta materia de naturaleza antes de llevar a los Conquistadores en un viaje. Antes de una salida a observar las aves la clase debería de conocer algo acerca de los hábitos de alimentación de las diferentes familias de aves. Los Conquistadores también necesitarán saber acerca de las diferentes formas en que las aves vuelan. Datos acerca de como anidan, migración, etc., hará el viaje mas interesante. Lleve guías de viaje u otra clase de información en cada salida que realice.
2. **La época del año** - El objetivo de la salida debe estar de acuerdo con la época del año. Insectos deben ser recolectados en la primavera y el verano mientras que semillas en vainas y las ramas con pimpollos son estudiadas en el otoño y el invierno.
3. **El Hábitat** - Esto es donde las diferentes clase de plantas y animales viven. Un viaje a una cueva para estudiar los murciélagos es una buena idea. El líder de la naturaleza necesita saber donde pueden ser vistas las aves antes de dirigir una salida de observación de aves.
4. **Equipo** - Si algunos especímenes van a ser colectados, necesita llevarse a cabo un estudio acerca del equipo apropiado, como redes, botes, jaulas, lentes de campo, etc.
5. **Vestimenta** - El vestido apropiado es muy importante. Si el grupo coleccionará conchas marinas, se visten diferentes de como si fueran a coleccionar insectos.

Dónde ir

Un programa de naturaleza de todo el año puede ser posible, incluyendo salidas. Estos viajes permiten al instructor a que cree un interés en otras clases de naturaleza. Por ejemplo, mientras la clase está estudiando aves en una salida, insectos y flores pueden ser mencionados y despertar así un interés para futuras clases. Trate las siguientes sugerencias:

Museos y Zoológicos. Casi todas las áreas tienen un buen museo y un zoológico. Sugerencias para un museo del club pueden surgir de una salida como esta.

Parques. Bosques federales y estatales y extensiones del servicio de agricultura proveen posibilidades maravillosas de viajes de campo. A través de ellos lo Conquistadores pueden aprender cuales pestes de insectos amenazan las plantaciones y los bosques. Además ellos pueden aprender cuales animales y plantas nativos pueden ser vistos en sus áreas. Visite las

oficinas del servicio de forestación para aprender como los bosques son protegidos del fuego.

Criaderos. Este es un buen lugar para estudiar flores y árboles. Los estudiantes pueden aprender como crecen las plantas, su cuidado, y la elección de ciertas plantas y suelos para las variadas condiciones de vida. Los criaderos pueden ser de ayuda en planes para plantas para el museo del club.

Montañas y Bosques. Estos lugares son ideales para viajes de campo. Aquí el instructor tiene la oportunidad de señalar varias clases de plantas, animales, aves, insectos, y otros seres vivientes que viven juntos para el beneficio de ambos.

Granjas. El grupo puede aprender acerca de la contribución que los animales ofrecen para la comodidad y las necesidades del humano. La plantación, crecimiento, y cultivo de diferentes semillas podría demostrar el amor del Creador al proveerlas para las necesidades del hombre.

Praderas. Ranas, culebras, tortugas, insectos, flores, y otras formas de vida pueden ser encontradas en una pradera.

Arroyos y Lagos. Estanques hechos por el hombre proveen buenas posibilidades para una salida de campo.

Playas y Riberas. Hay mucho que estudiar tanto adentro del agua como fuera del agua.

Canteras. Canteras en viejas rocas podrían contener minerales, fósiles, y vida animal.

Refugios. Existen muchos refugios públicos y privados a lo largo del país los cuales en muchas ocasiones tienen animales amaestrados que proveen un estudio mas de cerca de animales que usualmente sólo se pueden ver a larga distancia.

Puntos en la Dirección de Viaje de Campo

1. ¿Porqué tener un viaje de campo?

A. Para promover el amor de Dios a través de la naturaleza.

B. Para experimentar la emoción que proveen el espectáculo y los sonidos de la naturaleza.

C. Para ganar un mayor respeto para los seres vivientes y la conducta en la intemperie.

D. Para desarrollar un interés de por vida del campo, y un saludable uso del tiempo libre.

2. Antes del viaje

A. Conocer bien el área y la ruta.

B. Planear las actividades y tener las ayudas.

C. Llevar el equipo de primeros auxilios, incluyendo equipo para las mordeduras de culebras.

D. Esté preparado para cualquier emergencia.

3. Dirigiendo el viaje

A. Salga a tiempo.

B. Pare donde haya algo que ver.

C. Este seguro que todos ven lo que usted está mirando.

D. Inspire participación.

E. Ayude a que se mejoren los poderes de observación.

F. Este alerta.

G. Sea entusiasta.

H. Mantenga el grupo unido.

I. Trate las paradas como episodios en una historia en serie.

J. Haga uso de momentos de silencio.

4. Después del viaje.

A. Presente películas o diapositivas tomadas durante el viaje.

B. Use películas sugeridas en el viaje.

C. Consiga reportes de varios individuos sobre puntos de interés vistos en el viaje.

D. Presente algún espécimen que haya sido colectado.

Colecciones y Presentaciones

Museo natural

Casi todos los Conquistadores tienen un deseo natural de coleccionar cosas. Un museo con especímenes puede ser una herramienta para interesar a los Conquistadores en diferentes cosas de la naturaleza. También llega a ser un lugar de exhibiciones para que otros vean lo que los Conquistadores están aprendiendo acerca de la naturaleza.

Un buen museo depende de las interesantes exhibiciones. Un museo puede decir interesantes historias de flores, árboles, insectos, aves, mamíferos, y casi de todas las formas de vida. Un proyecto del club para coleccionar varios especímenes necesitados para completar ciertas historias siendo desarrolladas en el museo agrega interés en las salidas. Al desarrollar un museo el instructor de naturaleza probablemente quiera incluir algunos animales y plantas vivas como también otras colecciones.

El tamaño del museo y la ambición del instructor de naturaleza dependen de los tipos de exhibiciones que puedan ser incluidas.

1. **Fotografías** - Cuelgue un boletín largo en el cual pueda poner dibujos, pinturas y fotografías, así como también recortes de periódicos y revistas. Haga mapas de naturaleza de las áreas circunvecinas, presentando las localidades de árboles importantes, casas de animales, nidos de aves, etc. Desarrolle algún talento de pintar o dibujar que descubra entre los Conquistadores.
2. **Exhibiciones vivas** - Inclúyalas solamente si se les puede ofrecer el debido cuidado: un acuario bien ventilado de peces nativos, cajas para plantas acuáticas con plantas y anfibios, jaulas con animales y culebras, observación de enjambres de abejas, un hormiguero, jaulas para larvas de insectos.
3. **Exhibiciones inanimadas** - Casas de aves, nidos de aves, plumas, huellas enyesadas de animales, cosas de animales roedores, pieles de culebras, culebras disecadas, conchas marinas, colecciones de insectos, colecciones de hongos, huellas de esporas, flores presionadas, impresiones de hojas, ejemplos de madera, colecciones de ramas y semillas, helechos prensados, colección de algas, colección de musgos, colección de líquenes.
4. **Tocacintas o tocadiscos** - Discos o cintas de cantos de aves y llamadas de ranas y sapos, ballenas.
5. **Estante de Libros** - Libros de campo para identificación, libros de referencia, revistas de la naturaleza.
6. **Armario: "¿Qué es esto?"** - En un armario pequeño, tenga una exhibición de algún objeto sin identificar, preferiblemente un objeto encontrado en el área donde está localizado el club.
7. **Cartel Eléctrico** - En su forma más simple, esto consiste de un cartel grande con un número de dibujos sin nombres de animales, aves, o plantas. Los nombres aparecen en un tablero especial en la parte de abajo o a un lado del cartel. En cada dibujo y en cada nombre hay una palanca de metal. Unidos al cartel hay dos varillas de bronce en alambres largos. Cuando una varilla es unida a la palanca bajo un dibujo y el otro nombre correspondiente y correcto, un foco se enciende o un timbre suena. El cartel puede ser hecho de madera terciada o cartón grueso protege del clima. Las palancas pueden ser de papel cobre con seguros. En la parte de atrás del cartel, las puntas de los seguros son conectadas en pares -dibujo y nombre - con alambres de campana. Los alambres de las dos varillas van hacia un número con baterías de timbre o baterías de linterna, y hacia el timbre o foco.

Casa de Hormigas.

Una casa de hormigas puede ser hecha de una caja de madera poco profunda mas o menos de 12 x 14 x 3 pulgadas, con dos cuartos de 4 x 4 pulgadas, en el centro de la caja, aproximadamente un cuarto de pulgada de profundo y con una abertura externa. Dos piezas de vidrio pueden ser provistas, una para cubrir toda la caja, y una para cubrir

los dos cuartos. El vidrio cubriendo los cuartos debería de ser pegado en su lugar. El vidrio cubriendo toda la caja debería de estar bien unido para que no se salgan las hormigas y mantenido en su lugar con cinta adhesiva la cual puede ser removida siempre que sea necesario. Un pedazo de cartón o tres maderas terciadas del tamaño de los cuartos pueden estar preparadas. Debe de estar unida a un pedazo de madera de tres octavos de pulgada y como de un pie de largo. El pedazo de madera debería de quedar libre dentro de un agujero al lado de la caja. A través del uso de este dispositivo el cartón puede ser mantenido en los cuartos excepto cuando se desea observar las hormigas, entonces el cartón puede ser removido al tirar del pedazo de madera sin tener que abrir la casa de hormigas. Las hormigas performarán las funciones de anidar normalmente solamente en la oscuridad. Se ha dicho, sin embargo, que vidrios rojos o color naranja dan el mismo efecto que la oscuridad.

Algunas aberturas en los lados de la caja, cubiertos con una buena tela de alambre provee ventilación. Un pedazo de esponja que se mantenga húmeda y colocada en una esquina de la casa de hormigas prevendrá que el aire se vuelva demasiado seco.

Pedacitos de carne, azúcar, banana, y otras comidas deberían de ser colocadas en la caja. Agujeros hechos en la caja y cubiertos con tapones pueden ser abiertos para colocar comida y agua dentro de la casa de hormigas, para que las hormigas no se pierdan al abrir la puerta.

Los ocupantes para la casa deben ser colectados con una pequeña cantidad de tierra y tirados dentro de una bandeja afuera de los cuartos. Las cubiertas, cartón, y vidrio deben ser colocadas de una vez. Las hormigas encontrarán las celdas oscuras y cargarán las hormigas inmaduras hacia adentro. Hormigas anidando en la tierra, larvas, pulpa, huevos y una reina (si es posible) deben ser colectadas. La tierra debe ser removida después que las hormigas han establecido la limpieza.

Acuarios

Ranas, sapos, y otros anfibios frecuentemente requieren un hábitat húmedo, como pantanos en medio de árboles o estanques. Estos animales pueden ser exitosamente mantenidos en un acuario. Presentaciones pueden ser hechas en acuarios comprados en tiendas de mascotas o se puede comprar piezas de vidrio y asegurarlas juntas. Sin embargo, debe tenerse cuidado de que las uniones no goteen. El uso de un marco de madera o de metal con el vidrio montado en masilla sería ideal. Una jarra grande de vidrio también podría proveer un buen acuario. Para que el acuario se mantenga húmedo, un pedazo de vidrio sobre el alambre de la tapa mantendrá la humedad y proveerá las condiciones requeridas.

Renacuajos, escarabajos marinos, larvas de libélulas, y muchos otros animales también hacen interesantes las exhibiciones en un museo. Estos animales deben de tener su hábitat reproducido. Esto puede ser logrado tomando agua de un estanque o lago junto con las plantas nativas que crecen en el agua como también en la orilla y alrededor de la rivera. Las plantas ayudarán a mantener el balance apropiado en el acuario.

Jaulas

Mamíferos pequeños, como ratas, ratones, geomis, ardillas, pueden ser mantenidos en jaulas de barrotes. Estos animales siempre resulta interesante observarlos. Los animales salvajes son siempre mas deseados que los domesticados. Son mas limpios y producen mas retos al estudiarlos.

Jaula de Insectos

Jarras de vidrio son gruesas y resbaladizas, pero esta clase de jaulas son simples y seguras. Corte un pedazo de tela rectangular, de alrededor de 6 x 12 pulgadas, y enróllelo dentro de un cilindro. Colóquelo dentro de un jarro de jalea, cosa la tela con un pedazo de alambre, y cúbrala con una tapadera de jarra. Úsela para atrapar así como también para cargar los insectos hasta que puedan ser estudiados e identificados.

Zoológico de Insectos

Haga un zoológico de insectos, colectando tantos insectos como le sea posible, y poniéndolo cada uno en jarras con tierra en el fondo. Asegúrese de mantener en cada jarra hojas de la planta en la cual el insecto fue encontrado comiendo. Encuentre algunos músicos para su zoológico - como grillos, cigarras, o estudie la coloración protectora en los insectos.

Jaulas para animales Terrestres

Exhibiciones de animales vivos son siempre de interés. Gabinetes adecuados, cajones y cajas para presentar los objetos son esenciales. Pueden ser hechas de cajas de cartón con frentes de vidrio o plástico. Las tapaderas pueden tener alambres, barrotes o telas para evitar que los animales puedan escaparse. Estas jaulas en forma de acuario son utilizadas para reproducir el hábitat de los diferentes mamíferos, reptiles o anfibios. Cada jaula debería de recrear el hábitat actual en el cual el animal vive. A los animales del desierto debería de proveérseles calor. Esto se puede conseguir a través de la luz solar, un foco de luz eléctrica colgado sobre la jaula u otro método de calentar. Incluyendo ramitas, rocas, musgos, helechos o nopales del área de la que se tomó al animal proveen un toque mas realístico. La jaula debería de tener alguna provisión de agua y crear una fuente de agua de apariencia natural puede ser deseable. El uso de papel azul y vidrio parcialmente cubierto en las orillas con arena puede aparentar un realístico estanque o lago.

Gabinetes de Presentación

Gabinetes apropiados, cajones o gavetas, y cajas para presentar las exhibiciones son muy esenciales. Un estudio del Manual de los IA proveerá algunas sugerencias para coleccionar y exhibir tales especímenes como mamíferos, insectos, flores, reptiles, etc. Gavetas atractivas para exhibiciones y arreglos compactos de especímenes de diferentes naturalezas pueden ser proveídos sin necesidad de hacer un tremendo gasto. El tener una exhibición de animales vivos será de gran ventaja al museo del club. Hábitats para animales chicos pueden ser hechos de artículos del hogar para que no sean caros. Estos incluyen jaulas así como también acuarios. Un gabinete con cajones de tapa de vidrio es ideal para mantener diferentes colecciones. Conchas de mar, rocas, artefactos indios, mariposas y otros insectos pueden ser mantenidos en estos cajones pero exhibidos siempre que se desee sin correr el peligro de que se dañe la exhibición con los dedos o por los curiosos.

Proyectos y Manualidades

Algunos Conquistadores tienen miedo de las culebras, arañas, y otras criaturas interesantes. Introdúzcalos a algo de la naturaleza que ellos conozcan y piensen que es divertido. Actividades en las cuales los Conquistadores puedan hacer objetos con sus manos usualmente será una forma de iniciar un interés sin fin en la naturaleza. Mientras se va en una caminata, manejando en una arboleda, caminando en un pantano o viajando

en un desierto el líder de la naturaleza encontrará cosas interesantes. Busque "acertijos de pinos" (pedazo de cortezas que caen a los lados de los árboles). Ramitas secas, semillas o las ramas con hojas de otoño hacen arreglos bonitos para una mesa. (El instructor podría tener materiales para demostraciones.) Las manualidades de la naturaleza son una buena oportunidad para que un Conquistador use su creatividad con los materiales naturales.

Llamadores de Aves

Los llamadores de aves son cosas increíbles - ¡y funcionan! Cada uno de los Conquistadores podría hacer uno. El instrumento requiere un pedazo de madera dura como de arce, de cerca de dos pulgadas de largo y una pulgada cuadrado. Un pedazo del mango de un martillo la haría. Compre una armella. Haga un agujero en una de las puntas de la madera un poco más pequeño que las roscas de la armella. Atornillela dentro del agujero, y sáquelo, y ponga un poco de resina en polvo en el agujero. Cuando la armella es metida y sacada hará un sonido rechinador que atraerá a las aves. (No vendrán hacia el dueño, pero llegarán cerca, especialmente en los últimos días de la primavera y los primeros del verano cuando están criando sus pequeños.)

Moldeando Huellas de Animales

Lleve a los Conquistadores en un viaje para moldear huellas de animales. Cuando se encuentran huellas claras y buenas rocíela con polvo de talco para prevenir que la tierra se pegue en el yeso. Coloque un pedazo de cartón alrededor de la huella para que sirva como patrón. Mezcle suficiente cantidad de yeso y póngalo en el patrón. Permita algunas horas para que el yeso se seque. Cuando el yeso es quitado del patrón el Conquistador poseerá una perfecta reproducción de la huella. Esto podría ser un buen comienzo para su museo.

Vasijas de Barro

La mayoría de Conquistadores todavía les gusta meter sus manos en el lodo. Estimúelos a que junten algo de barro de la orilla de un río y que lo transformen en un plato de barro, un vaso o animal. Hasta podrían poner algún diseño en su "obra maestra" con ramitas y palitos.

Tipografía de Hojas

Aplanar un pedazo de lodo (o yeso) con un rodillo. Coloque una hoja sobre el barro con las venas hacia abajo. Presione la hoja sobre el barro con el rodillo, luego con mucho cuidado levante la hoja. Luego el barro puede ser cortado en el tamaño y forma deseado. Una presilla de papel puede ser colocado en la parte de atrás del barro y la hoja colgada de la pared como una placa.

La tipografía de una hoja también puede ser hecha colocando la hoja en un pedazo de papel de construcción. Con un cepillo de dientes, tela de alambre, y tinta, una impresión puede ser creada. Mojar el cepillo de dientes con la tinta y frotarlo en la tela, la cual es sostenida sobre la hoja la cual se encuentra sobre el papel; Cuando la hoja es removida la impresión de la hoja queda en el papel.

Fotografías de Hongos

Cuando se esté en una caminata en un lugar pantanoso, colecte algunos hongos maduros. Dependiendo del color del hongo, corte los tallos y coloque el hongo, con las agallas para abajo, sobre papel ya sea negro o blanco. Coloque un bote de lata sobre el

hongo de diez a veinte minutos. El hongo soltará sus esporas durante este tiempo. Remueva la lata con mucho cuidado, quite el hongo del papel, y observe el patrón de las esporas. Esto puede ser preservado permanentemente si se le rocía plástico claro.

Montura de Yeso

Forme con un cartón una profundidad de una pulgada. Dentro de esta forma vacíe mezcla de yeso de París y cuidadosamente presione en la mezcla conchas, minerales, u otros especímenes que a usted le gustaría montar. Si las monturas son del mismo tamaño, la colección será mas atractiva y por supuesto mas fácil de guardar o exhibir.

Marcos de Fotografías, Prensas para papel o placas para nombres

De la rama de un árbol de aproximadamente tres pulgadas de diámetro corte tablas de 3/8 de pulgada de grosor cortando directamente de la rama o en ángulo. Pula estas tablas, luego barnizarlas para hacerles resaltar la belleza de sus fibras. Los Conquistadores pueden pegarles fotos o, antes de barnizarlas, pueden quemar nombres o diseñar algo en al madera. Pueden ser colgadas o puestas en una base.

Pintura en Arena

Mientras camina por la costa o la playa pinte sobre la arena. Agarre una vara y dibuje un simple diseño en la arena. O desarrolle un dibujo mas complicado y bonito usando diferentes colores de arena y piedras. Una provisión de papel de lija puede ser llevada a una caminata. Busque piedras y gujarros del río y raye una escena en el papel. Diferentes piedrecitas de arena coloreadas pueden darle un color interesante al proyecto.

Pintura de Tela de Araña

Lleve a los Conquistadores a una caminata muy temprano en la mañana. Traiga harina blanca y unas pocas hojas de papel negro de construcción. Busque una tela de araña que esté todavía húmeda con rocío y rocíele un poco de la harina blanca. Luego coloque el papel negro debajo y suelte la tela de araña. La impresión puede hacerse permanente si la tela y el papel son rociados con acrílico claro.

Opción: Lleve una lata de pintura negra para rociar color y papel de construcción color blanco. Rocíe la tela, luego coloque el cartel a la par. Pídale a alguien que corte las cuatro hileras que la aseguran. Cuando se seca, rocíela con acrílico claro.

Campamentos

Filosofía de Campamento

Hay formas de recreación muy benéficas para el cuerpo y la mente. Una mente iluminada, discernidora, hallará abundantes medios de entretenimiento y diversión; de fuentes no sólo inocentes, sino instructivas. La recreación al aire libre, la contemplación de la obras de Dios en la naturaleza son del mayor beneficio." (Mensajes para los Jóvenes, p. 380, 381.)

Objetivos

- 1.Desarrollar un sentimiento de comodidad al aire libre.
- 2.Enseñar confianza en uno mismo.
- 3.Ayudar a los Conquistadores a sentir el acercamiento de Dios y llegar a relacionarse con El a través de Su creación.
- 4.Desarrollar estamina física.
- 5.Preparación para el tiempo de persecución.
- 6.Satisfacer el espíritu de aventura.
- 7.Enseñar habilidades para lidiar con los elementos de la naturaleza.
- 8.Enseñar destrezas de observación, rastreo, orientación, supervivencia, y términos relacionados.
- 9.Proveer una actividad en la cual, ambos, líderes y Conquistadores puedan disfrutar de un compañerismo placentero.
- 10.Desarrollar un cuerpo físicamente fuerte.

Citas del Espíritu de Profecía

"Aquellos que sacrifican la simplicidad por las modas, y se privan a sí mismos de las bellezas de la naturaleza, no pueden ser espiritualmente elevados, no pueden entender la habilidad y poder de dios como se revela en la creación." (Traducido de Testimonies, Vol. 2, p. 584.)

"Mientras se estudian las obras de Dios, el Espíritu Santo imparte convicción a la mente. No se trata de la convicción que producen los razonamientos lógicos; y a menos que la mente haya llegado a estar demasiado anublada para verlo, el oído demasiado embotado para oír su voz, se percibe un significado mas profundo, y las sublimes verdades espirituales de la palabra escrita quedan impresas en el corazón." (Palabras de Vida del Gran Maestro, p. 14.)

"Cristo inteligentemente reprobó a los hombres de su tiempo, porque ellos no habían aprendido las lecciones espirituales de la naturaleza, que debían haber conocido. Todas las cosas, animadas e inanimadas, muestran al hombre el conocimiento de Dios." (Traducido de Testimonies, Vol. 2, p. 580.)

"Cuanto mas tranquila y sencilla sea la vida del niño, cuanto menos afectada por la excitación artificial y mas en armonía con la naturaleza mas favorable será para el vigor físico y mental y la fuerza espiritual." (La Educación, p. 103.)

"Desde Sus mas tiernos años (Jesús) fue dominado por un propósito; vivió para beneficiar a otros. Para ello, hallaba recursos en la naturaleza; al estudiar la vida de las plantas y de los animales concebía nuevas ideas de los medios y modos de realizarlos." "Todo niño puede aprender como Jesús." (El Deseado de Todas las Gentes, p. 51.)

Cinco Pruebas del Valor de las Actividades del Campamento

Si tomamos el punto de vista que el mayor objetivo de organizar un campamento es el desarrollo personal y guía del carácter, las actividades específicas que tiene el programa del campamento no son particularmente importantes de consideración. Una actividad es tan aceptable como otra si esta trae a los líderes adultos en contacto con los acampantes. Sin embargo, cuando consideramos la indiscutible función de los campamentos con respecto a la educación en destrezas, las actividades seleccionadas para el programa vienen a ser demasiado importantes. En el campamento no hay preocupación acerca del desarrollo de destrezas que ayudarán a ganarse la vida - ese es el trabajo de otras agencias - pero hay una preocupación vital en el entrenamiento de destrezas necesarias para vivir una vida rica y completa. Con respecto a las actividades, el campamento es dedicado a la educación para el tiempo libre.

Desde este punto de vista, ¿Cuáles son las actividades importantes del campamento? Hay muchas opiniones pero aquí les presentamos cinco pruebas del valor de las actividades del campamento:

1. ¿Las actividades son algo que los Conquistadores querrán hacer cuando sean adultos? Algunas actividades de la niñez, como deportes de equipo, no sirven de absolutamente nada una vez que el niño se vuelve un adulto. Actividades como arco y flecha, montar a caballo, navegar, manualidades, apreciación de la naturaleza, serán de mucha ayuda en el transcurso de la vida.
2. ¿Son las actividades balanceadas entre lo físico, intelectual, estético, y social? El programa debe de ser balanceado para que de buen resultado.
3. ¿Ofrece el programa oportunidad para la expresión creativa? La creatividad es la meta de todas las actividades. Hay muy pocas fuentes de emoción y satisfacción igual al que proviene del exitoso esfuerzo creativo.
4. Estas actividades ¿son una guía hacia otras actividades? Las actividades que sirven como un salto a otros intereses son mucho mas valiosas y atractivas.
5. Estas actividades ¿hacen que los individuos obtengan motivación propia? Algunas personas nunca han aprendido a motivarse a si mismos para encontrar cosas que puedan hacer. Ellos siempre andan buscando a alguien o algo que los entretenga. La meta de la educación es enseñar habilidades e intereses y la motivación para conseguirlos durante el tiempo libre. Fracasamos en la educación del tiempo libre si nuestros acampantes continúan con la necesidad de actividades conducidas y dirigidas para ellos.

Aplique estas cinco pruebas al programa y a las actividades del campamento para que los acampantes sean enseñados a hacer un mejor uso de su tiempo libre.

Valores Espirituales de los Campamentos

Mucho depende en las enseñanzas espirituales de los jóvenes. Ningún grupo tiene tanta oportunidad para enseñar que aquellos que acampan con adolescentes. Vidas han sido cambiadas en los campamentos de verano. Nadie finaliza un campamento de verano sin sentir sus efectos. Esto no necesariamente se refiere a doctrina o devoción sino a la experiencia de acampar que dirige al acampante hacia Dios y hacia el hombre.

Pruebe los valores espirituales de su vida de campamento:

- 1.**Acercamiento a la Naturaleza** - La experiencia del campamento incluye construir un refugio, cocinar en una fogata, escalar montañas, descubrir los tesoros del bosque o arboleda, hacerse amigo de los árboles, aves, animales, y hasta insectos. Llegar a conocer la naturaleza íntimamente de esta forma trae un sentido de maravilla; el más puro acercamiento a la realidad de Dios.
- 2.**La experiencia de Armonía y Orden** - La gran tragedia de estos días es que el vivir tanto tiempo en presencia de lo distorsionado y anormal causa que lo anormal se confunda con lo normal y lo distorsionado con lo real. El mundo al cual los acampantes pertenecen es un mundo de ruidosos radios, televisores, películas ardientes, y arte sin significado. El mundo de la naturaleza al cual se les introduce es un mundo de balanceada armonía en luz y sombra, color, forma, y textura. El efecto total es uno de paz y descanso. Para ayudar a curar la enfermedad de un mundo desencadenado, los Conquistadores deben regresar a la naturaleza por las grandes lecciones que Dios les dará a conocer. Acampar trae la presencia del diseño de Dios.
- 3.**La Gran Creatividad de Dios** - Usando barro, salpicándolo con pintura, o aprendiendo a tejer, no solamente imita a la naturaleza. El espíritu humano heredó la urgencia de crear de Dios.
- 4.**Adaptabilidad.** La Naturaleza Nunca Cambia - La lluvia caerá cuando lo desee - especialmente en un campamento. El acampar enseña la adaptabilidad, y se aprende a tratar las diferentes situaciones a como se presenten.
- 5.**Compañerismo Cooperativo** - Los campamentos traen comunidad y el descubrimiento de la democracia; el compañerismo de responsabilidades. La democracia es un proceso de nivelamiento cuando, a veces, el acampante le enseña al consejero, y todas las distinciones artificiales son eliminadas.

Caminata y Excursionismo

"Vamos a una caminata."

Estas cuatro palabras pueden ser mágicas en un club de Conquistadores, o puede ser que traigan murmullos y quejas. El que la caminata sea una carga o un placer para los Conquistadores depende de los líderes. Planee las caminatas cuidadosamente para que el día se pase sin desastre alguno y que resulte interesante para todos. Estas sugerencias harán

de las caminatas un verdadero placer:

- 1.Sepa exactamente donde van. Tenga una meta en mente que pueda ser alcanzada en la cantidad de tiempo que ha sido planeado para la caminata.
- 2.Inicie la caminata lentamente para que cada uno pueda mantenerse dentro del paso, luego acelere un poco el paso. Mantenga el mismo ritmo a través de toda la caminata.

3. Los indios siempre caminaban poniendo los pies suavemente sobre el piso con los dedos de los pies apuntando hacia adelante. Este es un buen método también para los conquistadores.
4. Respire profundamente.
5. Tome un descanso de unos 10 minutos cada 50 minutos de caminata. Asegúrese de que los Conquistadores toman un descanso real. Tirándose al piso con los pies levantados sobre un tronco de árbol o sobre una roca da reposo a las piernas y pies cansados. Estos descansos son principalmente para descansar el corazón, pues el corazón es el único órgano muscular que puede ser permanentemente dañado en las caminatas.
6. Mientras se encuentra caminando, es mejor si evita el estar comiendo.
7. No tome grandes cantidades de agua mientras camina; absorba lentamente el agua de su cantimplora. Si llega a tener bastante sed, una piedrita de río pequeña y limpia colocada en su boca le puede ser de ayuda.
8. Si su caminata lo lleva por la carretera siempre camine en fila india en sentido contrario al tráfico.
9. Sea cortés y manténgase fuera de las propiedades privadas y de todas las propiedades que tengan un rotulo de "No Traspasar." Después de usar puertas, asegúrese de cerrarlas cuando todos hayan pasado.
10. Piense en otros caminantes. No empuje, ni se pare en el talón de la persona que va adelante. Levante bien los pies para que no levante polvo para aquellos que vienen atrás.
11. Cualquier información que es dada al frente de la columna es pasada a través de la línea, y cada uno es responsable de pasar el mensaje a la persona de atrás.
12. Designe a diferentes Conquistadores ciertas responsabilidades para que las hagan, como por ejemplo líder de la caminata, encargado de mantener el paso, encargado de primeros auxilios, (el cual se encuentra hasta el final de la columna), una persona que mantenga el tiempo (mantendrá el tiempo de los descansos), observador de la seguridad, y cualquier otro trabajo que sea necesario para que la caminata sea un verdadero éxito.
13. Asegúrese que ningún caminante se quede atrás.

Ropa Apropiaada

Toda estación del año es apropiada para caminatas. No se necesita esperar hasta la primavera o el verano para ir a una caminata; puede llevarse a cabo durante todo el año. Al planear una caminata, una de las mas grandes consideraciones es la ropa adecuada. En el tiempo de verano la ropa será ligera, en el invierno debe ser mas pesada. Las siguientes son reglas:

1. En altitudes altas aún durante el verano, las noches pueden ser muy frías. Debería de llevarse ropa para calentarse.
2. En las caminatas de invierno uno de los errores mas comunes es cargar a los Conquistadores con mucha ropa para la caminata. Ropa que abriga debe ser cargada para los descansos y para las noches cuando se acampa, pero para la caminata la ropa debe mantener a la persona caliente sin que la haga sudar. Si una persona durante una caminata de invierno suda y luego se detiene para descansar, se enfría. Mantenga buena circulación a través de la ropa, y cuando se detiene para descansar póngase una chaqueta o suéter.

- 3.No permita que los Conquistadores vayan a una caminata con zapatos, o botas inapropiados. Pantuflas, chancletas o esa clase de zapatos nunca deben de ser usados para una caminata, así como tampoco zapatos nuevos o botas, pues estos causarán ampollas. No hay una regla para la clase de zapatos apropiados excepto para el invierno, botas a las que no se les meta el agua deben ser usadas. Para las caminatas de verano algunos prefieren zapatos ligeros como por ejemplo zapatos tenis, mientras que otros prefieren las botas bajas. Una regla es generalmente seguida en las caminatas: Dos pares de calcetines gruesos han de ser usados para disminuir la fricción de los pies.
- 4.Debería siempre recordarse que el aire es muy delgado y que los rayos ultravioleta del sol son intensos en elevadas altitudes; consecuentemente debería de usarse alguna clase de protección para la cabeza.
- 5.Cuando se planea una caminata en nieve es muy importante recordar llevar lentes oscuros para prevenir la ceguera de nieve. Estos son de tanta importancia para la comodidad y la salud del caminante así como los calcetines calientes, guantes, y los cobertores de los oídos.

Mochila

Hay muchos estilos de mochila. Cada uno tiene su propio estilo. Muchos escogen las mochilas alargadas; otros las mochilas simples y suaves, y algunos hasta prefieren las mochilas estilo canasta. Probablemente la mochila que es mas fácil para ser cargada por los Conquistadores es la mochila alargada. Una buena mochila de estas llevará la carga alto en los hombros, alejada del área de los riñones.

Al empacar una mochila, arregle las cosas de manera que los objetos mas pesados se encuentren en la parte de arriba y los objetos menos pesados y ligeros se encuentren en la parte de abajo. De esta forma el peso estará distribuido sobre los hombros, donde debería de estar, de esta forma no habrá ningún objeto pesado o puntiagudo contra los riñones. Empaque lo más ligero que sea posible. Hay ciertos objetos que siempre deberían de ser llevados: por lo menos un par de calcetines extra; una mudada extra de ropa interior; artículos de tocador, como jabón, cepillo y pasta de dientes, toalla, cobertor o bolsa de dormir; tela para poner en el piso; linterna; protección para la lluvia; comida; instrumentos de cocina; y fósforos.

Enrollado en forma de herradura es una forma de cargar la bolsa de dormir o una cama enrollada ya sea sobre la espalda o sobre los hombros. Las frazadas o las bolsas de dormir son enrolladas en forma de una U hacia abajo sobre la mochila o sobre el hombro, o sobre ambos hombros si no se está usando la mochila.

Alimento

Al escoger alimentos para su excursión, considere lo siguiente:

- 1.**Valor Nutritivo** - Esto es probablemente una de las primeras consideraciones. No es sabio cargar con bastante comida que sea baja en valor nutritivo. Todas las comidas deberían de ser altas para reconstruir y dar energía. Debe de considerarse los alimentos con alto contenido de vitaminas y minerales. Por ejemplo, en cada comida diaria debería de haber algo que contenga vitamina C para formar resistencias contra la gripe y otras enfermedades. En excursiones largas, de una semana o mas, la vitamina C es muy importante para prevenir el escorbuto. Mantenga los carbohidratos a un ánimo, aunque algunos son esenciales para la formación de energía inmediata. Por ejemplo una barrita de

dulce produce energía rápida al subir el azúcar de la sangre. Recuerde los carbohidratos dan energía rápida pero esa energía se termina también rápidamente.

- 2.**Peso** - Todos los alimentos que serán cargados no deberían ser muy pesados. Se recomienda mucho las comidas deshidratadas.
- 3.**Volumen** - Peso y volumen son dos cosas muy diferentes - una comida puede ser ligera pero al mismo tiempo muy voluminosa; por ejemplo, bollos de cereal seco. Es mejor cargar rollitos de avena, los cuales pueden ser hervidos en agua caliente y hacer comida de avena. Productos enlatados son ejemplos de productos voluminosos y pesados. Tienen tendencia de que a través de la mochila molesta la espalda al caminar.
- 4.**Alimentos con Cualidades Frágiles** - Alimentos que se quiebran, rompen, aplastan o se derriten no son ideales para ser usados como alimentos para llevar en una mochila, a menos que sean empacados muy cuidadosamente. Es mejor cargar los huevos en polvo que frescos enteros.
- 5.**Alimentos con cualidades perecederas** - Alimentos que se echan a perder fácilmente nunca deberían de ser llevados, porque el calor hará que se arruinen. Un ejemplo es leche fresca, es mucho mejor cargar leche en polvo. La leche no sólo se arruina rápido pero además es pesada y voluminosa. Las frutas frescas también se arruinan rápido, por lo tanto es mejor cargar frutas secas.

Métodos de Empacar los Alimentos

- 1.**Empáquelos en la sección de arriba** - Es mucho mejor empacar los alimentos en la parte de arriba de la mochila donde no se podrán aplastar y si son voluminosos serán mejor cargados en los hombros que en la parte de abajo de la mochila.
- 2.**Papel Aluminio** - Papel aluminio grueso para parrilla puede ser comprado en cualquier supermercado y es una gran bendición para los acampantes. El papel aluminio se envuelve en si mismo y no necesita elásticos o hilos para detenerlo. Mantiene fuera la humedad, luz, aire, y olores. Uno de los milagros del papel aluminio es el hecho de que la comida empacada en aluminio puede ser cocinada en el mismo paquete en que está envuelta.
- 3.**Celofán** - Hay muchos tipos especiales de papel celofán para empacar en estos días. Es un papel excelente para empacar cuando usted quiere que un paquete este libre de humedad y que pueda ser visto.
- 4.**Papel Plástico de Cocina** - Este es un papel superior para empacar frutas secas. Las mantendrá tiernas y sabrosas. Es bueno para empacar queso, previene espacios de aire en los cuales moho podría crecer. Es excelente para empacar leche seca, cacao, leche de soya y dulces.

Alimentos Difíciles de Cargar

Habrán ocasiones cuando una persona querrá cargar alimentos pesado y voluminosos, los cuales son cargados por su sabor.

Huevos Frescos.

Estos pueden ser mejor cargados si se les saca del cascarón y se les coloca en un recipiente que no se quiebre. Los huevos se arruinan rápido por lo tanto deben de ser usados pronto.

Manteca y Margarina

Estas se derriten rápido. Deberían de ser colocadas en un recipiente sellados como por ejemplo los recipientes plásticos con tapadera o envueltos en papel aluminio. Asegúrese que estén bien sellados contra cualquier filtración.

Frutas Frescas.

Las frutas frescas deben de ser envueltas con cualquier clase de envoltorio que las prevenga de ser doliadas por cualquiera de los otros contenidos de la mochila en caso de que sean aplastadas.

Pan.

Use cartón para formar una caja alrededor del pedazo de pan para prevenir que este sea aplastado. Si el pan es empacado en la parte más alta de la mochila, saldrá en una muy buena condición.

Alimentos Preparados Comercialmente

Muchos de los alimentos preparados comercialmente para excursionismo contienen puerco u otros productos de la carne, por lo tanto analice los cuidadosamente cuando compre este tipo de alimentos. Alimentos preparados son además muy caros y muchos de los productos similares pueden ser encontrados en su supermercado; por ejemplo, leche seca desnatada, frutas secas y otros productos como papas instantáneas.

Campamentos de Supervivencia

Filosofía

Uno de los grandes retos del aire libre que espera a los Conquistadores son los campamentos de supervivencia. Este es un campamento primitivo, con solamente el equipo que los acampantes sienten que deben de tener. Con entrenamiento y experiencia, los acampantes pueden reducir el equipo a casi nada.

El objetivo es desafiar los recursos propios en situaciones extrañas y sobrellevar el miedo a lo desconocido; hambre, incomodidad, inconveniencia, y retraso. Gradualmente dirigiendo el grupo dentro de situaciones de crecientes dificultades. el líder les presenta como responder satisfactoriamente al estrés y desarrollar confianza en sí mismos.

Es sugerido especialmente que el entrenamiento de supervivencia se base en una serie de salidas de excursionismo. Al principio el grupo puede traer todo el equipo que se piense puede ser necesario para la comodidad: como bolsas de dormir y colchones, carpas contra insectos, mochilas confortables, y mucha comida deliciosa. En los siguientes viajes algunas de esas cosas pueden ser dejados en casa, hasta que finalmente el grupo lleve algunas pocas cosas, si es que lleva, que sea en la bolsas de la ropa que se usa.

Esta filosofía suaviza la severidad de la actitud de "métete al agua, nada o ahógate" y ha probado buen resultado con personas de todas las edades. El líder debe de asegurarse que los principiantes no sean atemorizados y los anima en cada paso para que ellos rechacen los

complejos mentales que pueden llegar a ser creados y cargados por toda la vida. El acampante de supervivencia aprenderá la habilidad de enfrentarse a problemas y resolverlos y a ejecutar un plan a pesar de las dificultades. De esta forma el estrés de los campamentos puede ser la mas importante de las actividades al aire libre que cualquier

joven puede haber tenido. Campamentos de supervivencia y de montaña proveen memorias inolvidables y amistades de toda la vida.

Encontrar un Lugar para Acampar

Lleve a un grupo a una nueva área primitiva, el terreno de alguien, o en un bosque nacional (con permiso) en excursión y sentando campamento para un día, un fin de semana, o una semana. Dos o tres horas de caminata desde donde están los carros es suficiente aislamiento. Explorando el área de antemano, puede obtener un área con buena agua para tomar y para bañarse, madera seca adecuada para combustible, áreas para orientación, una variedad de plantas silvestres comestibles para ser identificadas y como ejemplos, rocas para escalar, o lo que sea que el horario requiera. Parques nacionales y estatales no permiten la colección de plantas o cortar madera. Por lo tanto, obtenga permiso del superintendente del bosque nacional o estatal (quién permite estas actividades), explicándole su plan y dándole fechas exactas para que su grupo pueda ser contactado en caso emergencia. Obtenga mapas topográficos del área y copias de las reglas del bosque para los acampantes.

Obteniendo el Equipo

Si su grupo no está equipado para excursiones, use por lo menos una reunión demostrando un buen equipo y ayudándoles a obtener lo que ellos necesitan antes del viaje. Tenga una persona con experiencia que haga esto, alguien que tenga buen equipo y que conozca donde comprar o rentar material del ejército u otra clase de material no muy caro. Este fuerte equipo es mas pesado y mas incómodo para la persona y puede desanimar a alguien para futuros viajes. Por lo tanto, es mejor organizar un plan de compra-renta de mochilas buenas, bolsas de dormir, carpas, utensilios de cocina, etc., para el grupo. Posiblemente la junta de la iglesia puede prestar algo de dinero para poder comprar suficiente equipo para el grupo completo para que así ellos puedan acampar cómodamente. Con este plan cada miembro participante del club paga una cuota de por lo menos \$5.00 por mes como renta. Si el miembro continua pagando esta cuota hasta que el equipo sea pagado, llega a ser suyo. Hasta entonces es propiedad del club. Este plan compra-renta especialmente beneficioso para los clubes de adolescentes que gustan de aventuras al aire libre. El menú para el viaje debería de ser planeado para asegurar tres nutrientes comidas por día, de las mas finas comidas deshidratadas. Estas pueden ser traídas para el grupo, o una lista especifica de comidas, alimentos, cantidades y marcas pueden ser dadas a cada acampante. Una persona experimentada puede preparar comidas silvestres sobre la fogata en una forma muy atractiva al apetito, luego enseñe a los acampantes como preparar algunas comidas. Recuerde, la primera impresión es importante: haga sentir a sus acampantes cómodos en su primer viaje a campo abierto, buena comida, y planear con anticipación actividades excitantes. No permita que carguen mochilas demasiado pesadas porque no querrán volver a oír nunca más acerca de actividades al aire libre.

Ropas y Misceláneas

Asegúrese de que los Conquistadores lleven ropa adecuada para cualquier cambio posible de clima: impermeable, chaqueta de viento, camisa y pantalones de lana (prevención climas fríos y lluviosos), y los mejores zapatos o botas para caminatas que puedan ser obtenidos. El no tener una linterna puede causar pánico al aire libre, por lo

tanto asegúrese que cada Conquistador tenga una, así como también alguna clase artículos de supervivencia. Este puede incluir tantos artículos como sea posible de los siguientes, en orden de importancia: navaja, caja de fósforos con fósforos (o encendedor), brújula, candela, silbato, espejo de señales, sal, artículos para costura, hilo de nylon, bolsas plásticas, plástico (pequeño), cinta adhesiva, antídoto contra mordeduras de culebras, luces, equipo de pescar, barra de energía, lápiz y papel, instrucciones de primeros auxilios, hoja de instrucciones de supervivencia, ungüento para heridas, un rollito de alambre, y una moneda de diez centavos. Semejante conjunto de artículos, unidos en una bolsa contra el agua y usados en un campo de entrenamiento a la intemperie, puede ser una bolsa salva-vidas en una emergencia.

Destrezas para Enseñar

Antes del gran viaje, podría ser durante una salida de un día, el grupo debería de haber aprendido las destreza básicas del uso del hacha, fogata, levantar una carpa, excavar una letrina y purificación del agua.

Las destrezas de supervivencia que se pueden enseñar durante el viaje podrían incluir:

- 1.Mochila (Como organizarla, llenarla, balancearla, y ajustarla en la espalda, como caminar con ella, etc.)
- 2.Orientación (estudiar todo el honor completo de los IA, el mas importante para practicar al hacer mapas del terreno.)
- 3.Plantas silvestres comestibles (es preferible diseñar un libro de recortes con algunos dibujos representativos y nombrarlos correctamente y preparar y comer otras.)
- 4.Manualidades primitivas (construya un refugio de las ramas bajas de un árbol, en forma de A, completo con cama y un fuego reflector, bodega de la comida, etc., y practique como hacer cuerdas, sandalias o zapatos de nieve y otros.
- 5.Escalado básico (el uso de la cuerda de amarre, descender, escalado libre, etc.)
- 6.Ayuda médica (Procedimientos de primeros auxilios al aire libre como camilla primitiva, entablillado, cargar, etc.)
- 7.Seguridad (purificación del agua, uso seguro de las herramientas, seguridad de fogata y campamento, cortesía de caminata, etc.)
- 8.Rastrear (camuflaje, señales de animales y hábitos, olor, como hacer trampas, etc.)

Organizando las Actividades del Campamento

Cada una de las actividades del día deberían de ser organizadas cuidadosamente. Un horario típico de una semana permite un día para cada una de las grandes actividades, como: lunes, cargado de mochila; martes, plantas silvestres comestibles; miércoles, escalar montañas; jueves, manualidades primitivas; viernes, seguridad y ayuda médica y rastreo; sábado, servicios regulares de Sábado, caminatas, y discusiones. El horario de un día podría hacerse de esta manera:

6:30 am	Silbato para levantarse
6:45	Consejo de líderes de unidades (devocional)
7:00	Devocional por unidades
7:10	Desayuno por unidades (cada quién cocina por si mismo)

8:00	Inspección de campamento (empaque la bolsa del día con las cosas esenciales de supervivencia)
8:15	Ejercicios
8:30	Concilio del campamento (discusión espiritual)
9:00	Pláticas con demostraciones (destreza del día)
9:15	Los acampantes practican bajo la continua dirección del instructor
12:00 m.	Almuerzo en el campamento o en el camino (refrigerio de caminata)
12:45 pm	Regresar a la practica de la actividad del día
4:00	Tiempo libre - nadar, bañarse, etc., bajo supervisión
5:00	Prepara la cena en la fogata de cada pelotón (practique encender la fogata con solamente un fósforo, etc.
6:30	Ejemplos de plantas silvestres en la fogata central
7:00	Servicio de cantos
7:30	Plática, demostración (practicar escultura)
8:00	Practicar caminata de noche, maniobras
8:30	Devocional (cantos, platica corta, discusión, oraciones)
9:00	A las carpas (Líderes deben estar seguros que todos están cómodos)
9:30	Silencio en el campamento hasta las 6:30 am

Manteniendo el grupo moviéndose a tiempo provee un sentido de seguridad a los nuevos acampantes y se obtienen mas beneficios para el grupo.

Destrezas Específicas

Supervivencia al aire libre ser enseñado en un viaje en canoa, viajes a cavernas, y caminatas, así como también en excursiones. El viaje en si mismo, sin instrucciones informal, es educacional en el mas alto sentido y puede reunir todas las necesidades con un mínimo de platica-demostraciones. Pero no importa como la instrucción sea presentada hay puntos importantes que se deben recordar en conexión con la enseñanza de las destrezas al aire libre.

- 1.Purificación del agua** - para tornar con halazone, globololina (yodo), o hirviéndola. Mantenga a los líderes de unidades revisando esto constantemente para evitar enfermedades temporarias e incómodas. Enseñe a cada Conquistador a poner una tableta en cada cantimplora de agua hasta que se vuelva un habito.
- 2.Plantas Comestibles** - No piense. Si usted no conoce una planta, dígalo. Consiga a alguien que sepa y que no trate de disimular la ignorancia para que enseñe esta materia, nadie conoce todas las plantas. La mayoría de plantas no son tóxicas pero pocas son mortales. Evite enseñar acerca de plantas comestibles que se parezcan a plantas venenosas; ejemplos, olvídense de las zanahorias silvestres puesto que se parecen mucho a la cicuta venenosa; la chirivia se asemeja mucho a la mortal cicuta de agua; el hongo de pradera y el parasol se parecen mucho a la mortal amanita. Si usted enseña hongos comestibles, muestre las formas irregulares como la mora, hongo sulfúrico, hongo redondo (cuando es puro es blanco por dentro), corales, y ostras. Los acampantes pueden aprender e identificar la amanita y a evitar desde el principio todos los hongos verdaderos (con gorra, tronco, anillo, etc.). La especialidad de plantas salvajes comestibles es bien extensa que no debería de enseñarse demasiado al mismo tiempo, dos o tres al día sería suficiente. Hay suficientes libros ilustrados de plantas y guías de hongos disponibles para identificar miles de especies. Este completamente

seguro antes de que le mencione a alguien lo que es una planta y si es comestible; podría ser algo ¡de vida o muerte!

- 3.**Escalando** - Nuevamente le sugerimos que tenga un instructor calificado con las mas seguras y mejores técnicas. Clubes escaladores pueden proveer instructores que conocen el uso adecuado de la cuerda de nilón, las mejores formas de amarrar un nudo básico, bloqueo apropiado, salto libre, etc. Cascos y hombreras deberían de ser usados por los principiantes de escalado y bajada de rocas. Asegúrese que los escaladores dominan el arte de bloqueo antes de intentar cualquier clase de escalamiento y asegúrese que todos los escaladores están propiamente asegurados y bloqueados en todo momento. Los buenos instructores están siempre alerta y se aseguran de prevenir accidentes.
- 4.**Fuegos** - Cuidado extra debe ser ejercitado en campamentos primitivos para ver que todos los sitios de fogatas son seguros. ¡Siga las reglas! Cave una sanja y aparte el césped varios pies alrededor de la fogata. Nunca deje un fuego sin atender. Apague el fuego con agua, y revíselo con sus manos antes de irse.
- 5.**Seguridad** - Siempre tenga un doctor o enfermera dentro del grupo, quién pueda dar medicamento silvestre - mas que solamente primeros auxilios. Este preparado para llevar pacientes al hospital en caso de emergencia. Tenga un equipo de primeros auxilios, equipo médico y material para entablillar una quebradura en una mano. Cada acampante debería de tener un seguro de accidentes.

Metas

Improvisar los recursos, valiente, confianza en si mismo y voluntad para servir a otros son rasgos de carácter que deben ser desarrollados. Habilidades necesarias que capacitan a una persona para cruzar los caminos a través de la selva y eventualmente dirigir un grupo en las necesidades silvestres que deben ser dominadas.

Refugios

Tiendas de Campaña

Existen muchos tipos, tamaños y formas de carpas. Cada acampante tiene su propia preferencia. Todas las carpas están basadas en tres figuras simétricas - triangular, curva o cónica. La tienda de campana mas popularmente usada por los Conquistadores es la de forma triangular llamadas tiendas de cachorros. Las mejores tiendas de cachorros tienen una aleta a ambos lados, al frente y atrás, para que la carpa pueda ser completamente cerrada y mantener fuera el clima. Una buena tienda es aquella que puede ser desarmada, formando dos refugios por la mitad. Una tienda de cachorro hospeda a dos Conquistadores y sus dos secciones separadas pueden ser cargadas por dos caminantes.

Plantando y Acuñaando una Tienda de Campaña

No importa cual tipo sea la tienda escogida como principal para el uso de los Conquistadores, debería ser la que se usa para las demostraciones de como plantar y acuñar. Sería bueno para los Conquistadores tener la experiencia de como plantar y acuñar una carpa. Al plantar una tienda de cachorro, debería usarse una cuerda con seguro al frente y atrás de la tienda. La distancia de el pasador-seguro en una tienda que se abre al frente puede ser medido con la cuerda de la tienda tomando la distancia de la

base del palo que va del frente hasta el final hacia una de las clavijas del frente. El seguro de atrás puede ser medido con la unión de dos clavijas de nueve pulgadas, pues la distancia es como de un pie y medio.

Refugios de Material Natural

Algunas veces usted querrá sacar a sus Conquistadores en campamentos de supervivencia en los cuales no se lleva carpas. En este caso usted con sus Conquistadores necesitarán tener conocimiento de construcción de refugios con material natural. Considere los diferentes tipos de refugios naturales explicados en la Guía de Campo de los Conquistadores. Un pequeño ejemplo presentado a los Conquistadores ayudaría en estas instrucciones. Sería una buena idea si ellos pudieran construir un reclinatorio.

Campamentos

A todos nosotros nos encanta nuestra forma de vivir con las conveniencias modernas que la época de solo oprimir un botón nos ha dado. Pero ¿que pasaría si de repente estas conveniencias nos fueran quitadas y nos viésemos obligados a vivir en un medio ambiente natural? ¿Sobreviviríamos, o moriríamos? Mientras que el fin de este mundo se acerca, deberíamos de considerar estas preguntas mas atentamente, pues una guerra atómica ciertamente cambiaria nuestro sistema de vivir. Deberíamos prepararnos para los tiempos cuando el campo abierto será nuestra única seguridad. Debemos de entrenar nuestros Conquistadores en destrezas al aire libre en caso que algún día ellos tengan que usarlas.

Los jóvenes adventistas necesitan aprender a disfrutar las emociones y aventuras de la naturaleza y acercarse mas a Dios. No hay mejor forma de encontrar comunión con el Creador que empacarse de regreso hacia la campiña intacta.

Esta materia trata primeramente con las habilidades del campamento, pero la meta principal del campamento es el acercamiento como club. Es una emoción el arrodillarse con los Conquistadores alrededor de la fogata y ver a cada uno poner su confianza en Dios en la quietud de la noche en una montaña. Entonces el verdadero propósito de acampar se ha alcanzado.

Cocina al Aire Libre

Planee para que los Conquistadores preparen una comida de campamento en la intemperie. Este seguro que tiene todos los recursos necesarios antes de que comience. De a cada Conquistador algo para hacer. Algunos pueden hacer la fogata, algunos conseguir la madera, algunos conseguir el agua y otros preparar la comida.

El Viaje en Canoa

Rutas silvestres para viajeros en canoas han ido desapareciendo poco a poco a través de los años, especialmente en los Estados Unidos, hasta que ahora solamente hay en este país dos áreas mayores donde es posible dejar la civilización completamente atrás. Estas

son la bella región de los lagos del norte de Minnesota y la combinación de lagos y blancas corrientes del norte de Maine.

En la mayoría de áreas existen amplias oportunidades para viajes en canoa los cuales pueden ser gratificadores y dejar eternas impresiones – con entusiasmo para ir nuevamente.

La experiencia es la única forma de aprender en las canoas. La primera milla te enseñará mas de un volumen de literatura sobre la materia. Sin embargo, campamento en canoa es diferente, por lo tanto una breve discusión acerca de lo fundamental antes de salir ayudará a que se haga mas suave el camino.

La Canoa

La elección de una canoa es muy importante. No debería de ser de menos de diez y seis pies ni mas de veinte de largo. Una de diez y siete pies es una buena "en el medio" elección la cual puede cargar con tres personas con su equipo confortablemente y es adecuada para ambos viajes en ríos o lagos. El material mas popular ahora es el aluminio - probablemente por su poco peso y durabilidad. Renta de canoas, donde se pueda, por lo regular es como de cinco dólares al día y regularmente un poco menos. Una canoa común, sin pintar pesa al rededor de sesenta y ocho libras y cuesta cerca de \$200.

Equipo

Aunque usted piense que no está limitado como los que cargan la mochila en la espalda en caminatas a un peso mínimo, no olvide su carga - lo que significa cargar la canoa, los remos y todo su bulto a través de los árboles hasta el siguiente punto de posición. ¡Por lo tanto organícese! Vaya lo menos pesado convenientemente posible. Agua en la canoa, insectos y lluvia son realidades comunes en los viajes en canoa.

Una canoa de 17-pies puede cargar media tonelada como máximo de carga, pero los expertos en canoas intentan la marca de las 100 libras o menos. Como Gerry Cwmingham lo pone, "Lo que cuenta no es lo que tu canoa puede cargar, pero lo que tu puedes cargar."

Deportes al Aire Libre de Colorado, mejor conocido como "Gerry," ha hecho algo de una especialidad de encontrar formas de permitirle conservar sus placeres y no llegar a quebrarse la espalda con "cargas" las cuales la mayoría de viajeros en canoa llegan a relacionarse. La siguiente es la lista de carga de Gerry para dos personas en un viaje silvestre en canoa. Usted tendrá que sustituir sus elecciones en el equipo.

En el Viaje

Cuando carga su maleta en la canoa, esté seguro que está bien balanceada para que esta no se vaya a inclinar. Entre menos el peso, mas la estabilidad. Amarre su maleta con el equipo a la canoa y cubra la carga con un lienzo de alquitrón si quiere tener la esperanza de tener una bolsa de dormir, ropa y equipo secos.

Los expertos nos dicen que las formas mas eficientes y seguras de remar es colocándose de rodillas. Los remos de goma son fáciles de obtener. Al practicar esta posición se dará cuenta que es la más conveniente y confortable.

Una porción conservativa de cada día de viaje en canoa es de quince millas. En ríos que no tienen porte uno puede viajar de veinte a treinta y cinco millas, dependiendo de la corriente. Siempre es mejor permitir un ángulo de deriva por las dificultades que no se ven y por el mal tiempo.

Reglas de Seguridad

Una regla importante de los lagos es salirse inmediatamente a la primera señal de tormenta. Es peligroso encontrarse en aguas azotadas por el viento. En viajes por ríos y riachuelos una regla igual es: Nunca tome un estrecho de aguas blancas sin saber hacia lo que se dirige. Si no conoce el río, sálgase y camine por la orilla; estudie su ruta y luego vuelva a subirse. Si tiene alguna duda, cargue. En la mayoría de los viajes por riachuelos su ruta es predeterminedada, por lo tanto el mapa es un placer mas que una necesidad. Pero en el campo abierto real, nunca se encuentre sin un mapa y una brújula. Muchísimas islas tienen una extraña forma de parecerse y las conducciones tienden a desaparecer ante sus ojos.

Como un prerrequisito para los viajes en canoa, cada navegador debe saber nadar. Pruebe a cada miembro con una practica planeada con el desafío al derecho de la canoa, que saque el agua de exceso de la canoa, que se dirija a la costa y que vacíe la canoa, estando listo para partir - un poco mojado pero experimentad en lo no esperado.

Excursión en Bicicleta

Una buena excursión en bicicleta puede incluir practicas que mejorarán la forma física, seguridad en sí mismo, iniciativa individual, cooperación a campo abierto, cuidado espiritual y otros atributos que contribuyen a la buena formación del carácter.

En el planeamiento para esta actividad, el líder adulto responsable (director, si será una experiencia del club; subdirector, si es de una división o consejero si es de una unidad), decidirá, en consejo con aquellas personas en la cadena organizacional mas abajo, todos los detalles de la aventura; ruta a viajar; puntos de interés para ser visitados; distancia de la excursión; proyectos de grupo para mejorar el campamento, medio ambiente, etc.

También debería de proveerse a cada Conquistador u oficial una lista de ropa, equipo, propiedades personales y alimento necesario.

Reglas de Seguridad

1. Obedecer las leyes y regulaciones de tráfico, incluyendo:
 - A. Señales y luces de alto
 - B. Calles de un sólo sentido
2. Guíe en el lado derecho de la carretera.
3. Viaje en una sola línea.
4. Use las señales de mano normales cuando disminuye la velocidad, se detiene o dobla.
5. No se cruce en medio del tráfico.
6. No se desvíe de lado a lado.
7. No participe en ninguna clase de carrera de destreza.
8. No viaje doble.

Inspección de la Bicicleta

Todas las bicicletas deben de estar en condiciones mecánicamente buenas y poseer todas las facciones normales de seguridad, como luces al frente y/o reflector atrás, buenos frenos y cometa.

Paquetes

Paquetes o bolsas del día deberían de ser lo mas ligeras posible y si es mochila cárguela en alto. Si se amarra en una canasta o en un cargador, no debería de obstruir la visión o hacer que peligre el balance del conductor.

Campamento

Fogatas

El fuego puede ser el mejor amigo del acampante o puede ser su peor enemigo. Todo depende del acampante. Puede cocinarle o calentarle la comida, puede mantener al acampante caliente durante una noche fría; pero si no es usado sabiamente puede alejarlo del bosque con mucha furia.

Medidas de seguridad

- 1.Siempre consulte con un guardia forestal o el servicio de bosques del área donde usted planea acampar y aprenda las regulaciones de fuegos. En diferentes partes del país las regulaciones varían y por lo tanto el equipo también varia. Algunas áreas requieren permisos de fogatas, en ese caso asegúrese que posee uno valido.
- 2.Siempre limpie un área, de por lo menos diez pies de diámetro, de todas las hojas y otros materiales que puedan expandir la fogata.
- 3.Si el área no tiene regulaciones de fogatas mencionando herramientas y el equipo que se necesita para casos de emergencia, el grupo por lo menos debe tener una pala o azadón antes que la fogata se inicie.
- 4.Nunca haga una fogata debajo de un árbol con ramas bajas.
- 5.Mantenga la fogata pequeña. Una fogata inmensa no logra nada solamente alejar a todos de ella.
- 6.Nunca juegue con fuego, como haciendo antorchas y agitarlas de un lado para el otro o mover el fuego de tal manera que ceniza caliente es llevada por el viento hasta un área que puede ser encendida.
- 7.Cuando ya no use un fuego, apáguelo. Un fuego no está apagado hasta que usted se asegure que la ultima brasa ha sido ahogada con agua. Riegue agua sobre el fuego, no se la tire. Entonces mueva las cenizas y riegue más agua sobre ellas hasta que todas las cenizas estén bien mojadas. Los indios no consideraban un fuego totalmente apagado hasta que ellos podían poner sus manos en las cenizas. Si no encontraban fuego, colocaban dos varas secas en cruz en el lugar donde estaba el fuego, indicando que el fuego estaba apagado cuando ellos se fueron. Esta es una buena regla para los Conquistadores.
- 8.Nunca deje un fuego sin atender.
- 9.Nunca construya una fogata en viento fuerte.

Materiales Naturales

Los materiales naturales para una fogata varían de acuerdo al área. Algunas de las maderas que pueden ser usadas para fuegos rápidos para hervir son pinos, abetos, cedros, abedules, álamos, etc. Maderas que harán una fogata duradera como para freír, azar, o hervir a fuego lento son roble, nogal, abedul amarillo, arce, fresno, algarrobo Americano, eucalipto, etc. el

ultimo es bueno aún cuando está verde. Contiene suficiente aceite en si mismo como para encenderse.

Tipos de Fuego

Fogata de trinchera.

escarbe una trinchera de un pie de ancho, que sea inclinado y que en el fondo sea de unas seis pulgadas de ancho teniendo de ocho a diez pulgadas de profundidad. Coloque cinco o seis ramas sobre la trinchera en forma de cruces para colocar las ollas y cacerolas para cocinar. Estas ramas cruzadas deben estar verdes o mojadas. Fogatas de trincheras son buenos para zonas con mucho viento o áreas con peligro de fuego, pero se inundan rápido cuando llueve.

Fogata de Cazador.

Use dos palos verdes y lentos para que se quemen para que formen los lados. Colóquelos de tal manera que el viento sople entre ellos. Los palos pueden estar de 15 a 16 pulgadas de separados a un lado y lo suficientemente cerca al otro lado como para poder poner encima las ollas para cocinar. (Se puede también usar rocas en lugar de palos verdes.)

Fogata India.

Comience con una tipí. Use palos de madera dura cruzándolos alrededor de la tipí. Esta fogata es simple y rápida. Da ventilación y brazas que duran mucho tiempo.

Fogata Reflector de Madera.

Use palos verdes para el reflector. Ponga lodo en las ranuras. Coloque la fogata en dirección contraria al viento, para que el humo se aleje de usted. Para cocinar, esparcir las brazas para cocinar sobre ellas.

Fogata Reflector de Rocas.

Buena fogata para calentar. Las rocas continúan radiando calor a medida que el fuego va muriendo. Para mejor reflexión, coloque las rocas en tres lados de la fogata. O use el lado de un peñasco o pared natural.

Fogata de Pared.

Una fogata cómoda para consejeros o pocos acampantes – buena también para calentar. Use un tronco grande para la pared. Recline varias fogatas estilo tipí contra la pared.

Fogata Pirámide.

La mejor fogata para que un grupo grande se siente al rededor. Constrúyala sólidamente no como una pirámide con un hueco por dentro. Ponga yesca y astillas ligeras en lo alto. Encienda esta fogata cerca de la cima. Esta fogata puede construirse grande o pequeña, dependiendo en el número de su grupo.

Fogata de maleza.

Corte maleza en convenientes cantidades y amontónelas en piezas paralelamente. Una fogata paralela quema más caliente y rápido. Comience con una pequeña fogata típi al

lado que da el viento. No haga los montones muy grandes, y no la encienda en un día con viento.

Fogata sin Fósforos

Si un acampante es lo suficientemente desafortunado para que esté sin fósforos y las necesidades requieren el uso de una fogata, los materiales necesarios para construir esa fogata se pueden encontrar entre los árboles. En todos los casos, uno es más cuidadoso en asegurar ese fuego si dolor ha sido el resultado de conseguir y tener estos materiales en las mejores condiciones posibles. Una de las necesidades básicas al construir una fogata es buena yesca. Hierba seca, tallos de plantas, corteza seca flamable, musgos secos, nidos de aves viejos, y astillas, todo hace buena yesca. En todo momento asegúrese que la yesca este seca y libre de tierra. Lo tradicional es quemar un pedazo de trapo, pero esto no siempre está disponible.

1. Fuego con Pedernal y Metal - Una navaja de cazador, una hacha, o una lima puede servir como el metal para llevar a cabo este proceso. Además, se necesitará un pedernal o una sustancia parecida como el cuarzo, u otra roca dura. Para comenzar un fuego con pedernal y metal, la yesca se coloca sobre una base seca y libre de viento y gotas de agua. El pedernal se sostiene con una mano y una de sus orillas es golpeada fuertemente con el metal para producir chispas. El pedernal puede ser golpeado de forma tal que las chispas caigan sobre la yesca. Las chispas son extremadamente calientes por lo tanto, con tiempo, puede encenderse en la yesca. la yesca entonces debe levantarse y soplárselo con mucho cuidado para aumentar el tamaño de la chispa y para subirle la temperatura hasta el punto que aparezca una llama. Cuando esto suceda, mas yesca debería de colocársele, seguida de pequeños pedazos de madera. Más y más pedazos grandes se le van agregando hasta que una buena llama es asegurada.

Preparándose

- A) Tome un pedazo de cáñamo y desenrédelo, haciendo como un nido para colocar yesca.
- B) Como yesca use astillas de árboles, cedro seco, flor de algodón o la suave madera de la planta de yuca. (Yesca también puede ser comprada en algunas tiendas.)
- C) Para capturar chispas use algodón quemado o mecha de lámpara. Para quemar estos materiales, póngales fuego, y cuando se quemen, apague la llama con el pie.
- D) Para prepararse, coloque la yesca encima del cáñamo, y encima de la yesca coloque el material quemado.
- E) Asegure el pedernal y el metal.

2. Fuego por Fricción - El principio básico del fuego a fricción es que cuando dos piezas de madera son frotadas, la fricción producida será la causa de la alta temperatura cerca del punto de incendio. Las mejores maderas que se usan para fricción son yuca, sauce, algodón, aspen (preferiblemente la raíz). Cuando la madera apropiada es frotada produce un buen polvo de carbón. Si la madera produce un polvo arenoso y áspero, no debería de ser usada. Algunos diferentes tipos de fuegos por fricción fueron usados por tribus primitivas y por los Indios Americanos. Los nativos de Polinesia usaron lo que llamamos fosforescencia. Una ranura es cortada en una madera base y una vara se mete y se saca hasta que se produce una chispa.

Otro método usado es la madera-sierra, el cual es similar al anterior con la diferencia que en este se corta una ranura grande, y la vara cortada para que quepa en la ranura se empuja hacia adelante y hacia atrás como con una sierra. Dos personas pueden trabajar en esta clase de equipo. Un equipo de fogata por fricción puede comprarse en un almacén de los muchachos exploradores (Boy Scout).

3.Arco y Taladro - Quizá el tipo mas común de fuego por fricción usado por los indios americanos era el de arco y taladro. Este método es también el mas común enseñado a los Conquistadores. En el equipo fuego por fricción arco y taladro el eje es hecho de I yuca u otra madera suave. Es de mas o menos 1 1/4 pies de largo, con I lado en forma de octágono, y redondo a una punta. La tabla para I quemar es hecha de la misma clase de madera que el eje y es de aproximadamente 4 pulgadas de ancho, 12 pulgadas de largo y 3/4 de pulgada de grueso. Lo agujeros se comienzan en la tabla taladrando con el eje. Después que un agujero ha sido comenzado, una ranura en forma de V se hace en la tabla. Para hacer el soporte se usa madera dura, como nudo de pino, o hasta una piedra. Se le hace un agujero para que reciba la punta del eje. El agujero debe ser engrasado para que le permita al eje moverse libremente. El agujero debe ser hecho de mas o menos 1/2 pulgada de profundidad. El arco es una rama de alrededor de 2 1/2 pies de largo y debería de ser con curva. Una tira de cuero es atada en las puntas, la tira debe quedar bastante floja, pues tiene que ser amarrada al eje. La tira de cuero es envuelta alrededor del eje de tal forma que la punta del eje que no es redonda es colocada en el soporte y la punta redonda es colocada en la ranura de la tabla. Con la yesca colocada debajo de la ranura en forma de V y el soporte sostenido firmemente con la mano izquierda, con un poco de presión sobre el eje, la mano derecha entonces es movida lentamente hacia adelante y hacia atrás causando que el eje se remueva en la tabla. La fricción causada producirá polvo de carbón en la ranura. Este polvo quemado y caliente, cae a través de la profunda hendidura en la yesca que está abajo. Cuando esto ocurre, se levanta la yesca y se le sopla con mucho cuidado hasta que aparezca la llama.

Fogatas en Climas Fríos

Al construir fogatas para campamento para climas fríos, consiga suficiente madera para quemar, el doble de lo que piense que necesitará. Para astillas use ramas secas de siempreviva. Grandes cantidades de combustible puede ser encontrado en árboles muertos que están de pie. Algunas veces debajo de troncos caídos o en bordes salidos se puede encontrar madera seca. Si no hay abundancia de madera seca, después de que el fuego ha sido iniciado, la madera húmeda o mojada puede ser colocada alrededor de la fogata para que se seque. Una o dos piezas de madera mojada que se le coloque al fuego rápido se secarán y agarrarán fuego.

1.Fogata en la Nieve. Cubra el fuego tanto como sea posible, especialmente si está nevando. Una lona de buen tamaño se puede colocar sobre el fuego, suficientemente alto, por supuesto, para que no se queme. Sea cuidadoso al usar un refugio bajo un peñasco con nieve que sobresalga. Muchas veces el calor del fuego derretirá la nieve causando una avalancha, lo que no solamente apagará el fuego sino que lo enterrará a usted. Las ramas que están encima llenas de nieve también pueden tirar sus cargas de nieve sobre su fogata. Limpie la nieve de la tierra y haga su fogata en la tierra. Si la nieve es mucha como para limpiarla, haga su fogata sobre una plataforma hecha de troncos verdes. Esto hará que la nieve no se derrita y apague su fogata.

2.Fogata en la Lluvia. Esto es muy similar a hacer fogatas en la nieve. Proteja la fogata y si la tierra está muy mojada, haga su fogata en una plataforma de troncos verdes. Casi todos los tipos de fogata pueden ser usados en la lluvia excepto la fogata en el agujero. Esto es innecesario pues el agujero se puede llenar de agua y apagarle el fuego.

Cocinando en Campamento

El éxito de W1 campamento depende en gran manera en la buena comida. Si los Conquistadores disfrutan la comida, se olvidarán de las otras dificultades y mirarán hacia el pasado viaje como un viaje exitoso y W1a ocasión feliz.

Hornear.

Hay muchas formas de hornear la comida con el equipo de campamento; de hecho, usted puede hornear en una fogata casi todo lo que usted hornea en su casa. Hay hornos comerciales de campamento que son excelentes, pero voluminosos para cargar. También hay hornos reflectores comerciales que se pueden doblar y son muy livianos, que cavén fácilmente en una mochila. Estos son usados con una fogata reflector que refleja el calor dentro del horno para hornear.

Otro método de hornear es con un horno holandés. Para hacer W1 horno holandés, coloque una de las ollas mas grandes de campamento sobre cuatro piedras sobre cenizas y brazas calientes y cúbrala con una cacerola como tapadera. Luego amontone cenizas y brazas calientes encima de la cacerola. Esto hace un buen sustituto para el horno holandés. Estos hornos también pueden obtenerse comercialmente. Entre mas cosas los Conquistadores puedan substituir o hacer ellos mismos, en vez de equiparlos con productos ya hechos, 10 mas interesante será el campamento.

Una regla acerca de fogatas al hornear es de que brazas calientes son de mucha necesidad. Las brazas proporcionan una temperatura mas proporcional que las llamas.

Hervir.

Se necesita decir poco acerca de hervir, pues este es uno de los métodos mas simples de cocinar en una fogata. Cualquier recipiente que pueda detener líquidos y que no se queme puede ser usado para hervir. La mejor fogata es la que produce llama. Recuerde que en altitudes altas el agua hierve a mas bajas temperaturas, por que lo que se cocina requiere mas tiempo.

Freír.

Freír es otro método simple de cocinar sobre una fogata. De todos los utensilios comerciales que los acampantes usualmente cargan, el mas usado es la cacerola para freír. Ya que uno generalmente tiene que sostener la cacerola sobre la fogata, es mucho mejor tener una fogata de brazas calientes en vez de llamas que se levantarán y le quemarán las manos.

Cocinando sin utensilios

Para practicar campamentos de supervivencia tendrá que ir a un bosque con sus Conquistadores y no llevar ninguna clase de utensilios ya hechos. Cucharas y tenedores pueden ser tallados de madera u otro material natural. Esto no es difícil hacer si se tiene una navaja.

Recipiente de Corteza.

Para hervir agua puede hacerse un recipiente de corteza. Coloque el agua en el recipiente y caliente piedras en el fuego. Cuando están calientes, deposítelas en el recipiente con agua. Mientras las piedras se enfrían, remuévalas y deposite otras calientes. Si continua haciendo esto, las piedras calientes causarán que el agua hierva. Una precaución: Retírese mientras deposita las piedras. Algunas piedras explotan al golpear el agua helada. Evite piedra.~ como el granito que explota.

Freír.

Usando una piedra plana sobre una fogata caliente, uno puede freír diferentes comidas sobre la parte plana de la piedra.

Método Hoja-Verde.

Algunos vegetales pueden ser cocinados envolviéndolos en hojas verdes húmedas y colocándolos en brazas calientes.

Método Lodo o Barro.

Lodo o barro también puede ser utilizado para envolver vegetales para ser horneados en brazas calientes. Los huevos pueden ser envueltos de esta forma y ser horneados.

Método de la Cáscara de Naranja y Cebolla.

La cáscara de una naranja después de haberle sacado lo de adentro y de una cebolla partida en dos y se ha hecho un hueco, son excelentes para cocinar huevos. Quiebre el huevo y colóquelo en el área hueca y coloque la cáscara de naranja o cebolla sobre las brazas calientes.

Pan de Campamento.

El pan de campamento puede ser hecho cortando la masa en tiras, envolviéndolas alrededor de una vara y hornearlo sobre las brazas calientes.

Pastel de Ceniza.

Los pasteles de ceniza fueron hechos mucho tiempo antes que el hombre blanco viniera a América. Mezcle media cucharada de sal con una taza de harina de maíz. Agregue agua caliente hasta que se pueda hacer una bola con la maza. Entierre la bola en ascuas resplandecientes y déjela que se cocine.

Cocinando con Papel Aluminio

Papel aluminio es versátil para cocinar al aire libre. Asegúrese obtener aluminio especial del tipo para asar.

Alimentos a Vapor.

Coloque los alimentos en aluminio especial doble. Doble las orillas juntas firmemente a través de la parte de arriba y empareje el aluminio de tal manera que le quede un paquete bien sellado. Si el alimento no tiene mucha humedad por si mismo, rocíe un poco de agua dentro del aluminio antes de doblar las orillas. Colóquelo en brazas calientes.

Hornear.

Coloque los productos en aluminio especial, suba los dos lados doblándolos firmemente, dejando suficiente espacio en el hueco de la parte de arriba. doble y selle las puntas. Colóquelo cerca de las brazas. Para dorar, abra la punta que esté cerca del fuego.

Freír.

Hacer una cacerola del papel aluminio doblando hacia arriba todas las orillas apretando las esquinas para que los jugos se mantengan adentro colóquela sobre una hoja de asbesto, si tiene una; lo mas seguro es que no tendrá. Por lo tanto colóquela sobre una piedra plana para que se mantenga pareja. Cocine sobre brazas calientes.

Tostar.

Coloque la comida sobre cinco capas de aluminio. Doble todas las orillas hacia arriba y retorcerlas, al estilo de una bolsa de papel. Entiérrela con brazas calientes y piedras. Se cocina lentamente por horas. Un horno reflector. Un horno reflector puede ser construido en un instante con aluminio y bizcochos, pasteles y pastelillos pueden ser horneados en un corto período de tiempo.

Recetas

Manzanas.

Corte el centro de una manzana y rellene el agujero con azúcar de arce o jarabe. Séllelo con aluminio, hornéelo a vapor sobre brazas calientes por veinte minutos.

Frijoles en agujero.

Ingredientes:

- 1 libra de frijoles blancos
- 8 pedazos o Veja-Links, partidos
- 1 cebolla grande, partida
- 6 cucharadas de melaza o azúcar morena
- 3/4 cucharada de sal
- 3 cucharadas de margarina
- 1 diente de ajo, picado

Lave y humedezca los frijoles durante la noche, o durante 6 a ocho horas. Hervir hasta que la piel de los frijoles se despegue cuando los sopla. Séquelos. Mézclelos con los demás ingredientes. Póngalos en agua suficiente para cubrirlos. Cualquier clase de olla puede ser usada si tiene una tapadera que le quede bien segura. Para estar seguro de que la tapa este bien segura, cubra la olla con aluminio y force la tapa. Para preparar el agujero para los frijoles, hacer un agujero de aproximadamente un pie y medio mas ancho y un pie mas profundo que la olla que se está usando. Marcar el agujero con piedras para mantener el calor dentro y para dar una temperatura mas uniforme para hornear. Comience la fogata sobre palos largos y verdes cruzados sobre el agujero. Mientras que este fuego se quema, las brazas calientes caerán dentro del agujero. Cuando el agujero está lleno de brazas, la olla de frijoles debería de estar lista. Ahora trabaje rápido. Saque las brazas, coloque la olla en el centro del agujero y meta las brazas nuevamente. Cubra el agujero con tierra y olvídense de los frijoles por seis a ocho horas. El momento en que los frijoles se sacan es emocionante y debería hacerse con una ceremonia. Luego todos se juntan y prueban los frijoles que se derretirán en su boca.

Pan de Campamento.

El pan de campamento es una forma de bizcocho-masa y es hecho al tomar un puñada de harina para cada bizcocho. Agregue dos pizcas de sal, una pizca de tres dedos de polvo de hornear, y una pizca de un dedo de margarina. Mézclelo en suficiente agua y leche. Para hacer un bizcocho macizo, moviéndolo con sus dedos. Empólvese las manos con harina y dele forma a la masa de rosca o bizcocho. Para la rosca, la masa es enredada en una varita en forma espiral, dejando suficiente espacio entre medio para que la temperatura alcance todas las partes de la masa y para que esta se levante. Para que se hornee uniformemente en todos los lados, voltee la vara de vez en cuando. Si la masa es hecha para buñuelos, puede ser horneada en un horno reflector.

Galletas Fritas.

Ingredientes:

2 huevos batidos

3/4 Taza de azúcar

1/4 cucharada de sal

1 1/4 tazas de pedazos de fruta

1 cucharada de vainilla

2-3 tazas de cereal de hojuelas de arroz

coco rallado o desmenuzado, semillas, pasas, pedacitos de chocolate pueden ser agregados.

Primeramente mezcle cuatro ingredientes en una cacerola fría, y ligeramente enmantecada. Cocine sobre temperatura baja, removiéndola de vez en cuando aproximadamente durante doce minutos. Agregue la vainilla y mezclar. Entremezclar el cereal de arroz. Deposite cucharadas completas dentro del coco y forme bolitas.

Pan Duro.

Este pan duro ha sido el pan de la intemperie por mucho tiempo. Es hecho de harina, sal, azúcar, yagua. Use una cucharada de sal y una cucharada de azúcar a cuatro tazas de harina. Mezcle los ingredientes secos y agregue suficiente agua para hacer una masa solida. Enrolle la masa hasta cerca de un cuarto de grosor y córtela en secciones. Hornéela en una cacerola hasta que el pan esté duro y seco como hueso.

Papas.

Corte una ranura en cada una y cubra el agujero con crema o queso. Séllela en aluminio y cocínela sobre brazas calientes por media hora, mas si la papa es grande.

Estatutos del Concilio de Conquistadores de la Conferencia

Conferencia de _____

Concilio Ejecutivo de Conquistadores

1. Normas y Procedimientos

A. Concilio Ejecutivo de Conquistadores de la Conferencia de _____

B. Director y/o Asociado de Conquistadores en la Conferencia:

1. Servir como consejero en el Concilio Ejecutivo de Conquistadores
2. Votar solamente para romper un empate.
3. Tener poder de veto (cualquier veto podría, cuando sea posible, ser hecho al momento de que se vota por la propuesta. Las razones del veto deben ser clarificadas y entendidas por el Concilio Ejecutivo de Conquistadores.)
4. Enviar todo material e información de Conquistadores necesaria a los miembros del concilio e información relacionada a los directores de clubes de Conquistadores de la conferencia y/o a los líderes de ministerios de menores/jóvenes de la iglesia y/o director de ministerios de niños.
5. Cualquier negocio incompleto del Concilio Ejecutivo de Conquistadores o del comité seleccionado, seis (6) semanas antes de la fecha del programa puede ser planeado inmediatamente por el Director de Jóvenes y/o Asociado de la Conferencia de como él lo juzgue necesario.

II. Membresía

A. El tamaño debería de ser de trece (13) miembros, incluyendo sus oficiales.

B. Cada miembro servirá por tres (3) años consecutivos.

C. Requisitos:

1. Participar en un mínimo de un tercio de las reuniones del concilio por año.
2. Participar en menos de un tercio de reuniones citadas adecuadamente podría resultar en disciplina de membresía por el concilio.
3. Membresía debe ser limitada a personas activas en el programa de Conquistadores de _____.
- 4.- Un mínimo del 50% de la membresía del concilio es de (área metropolitana/iglesias múltiples).

- Un mínimo del 40% de la membresía del concilio es de (estado).

D.La membresía está compuesta de dos partes: Trece (13) adultos interesados de Conquistadores y/o un mínimo o doble cantidad de coordinadores de Conquistadores de la conferencia.

E.Elección de miembros:

- 1.El Concilio Ejecutivo de Conquistadores escogerá y elegirá miembros en las siguientes áreas: Directores de Clubes de Conquistadores, padres, maestros, pastores, y directores de ministerios de niños.
- 2.Nombres de candidatos pueden ser sometidos por miembros de directivas de Conquistadores de clubes activos locales o por los mismos miembros del concilio y deben contener un breve resumen del candidato.
- 3.Reemplazo: El miembro elegido como reemplazo servirá el resto del término de oficina al cual ha sido elegido.
- 4.La elección de nuevos miembros tendrá lugar antes o el de julio, o dos meses antes del inicio del año de Conquistadores de la conferencia, cualquiera que sea que llegue primero.

F.Membresía designada:

- 1.Miembro del Comité de la Conferencia
- 2.Doctor (Pediatra)
- 3.Naturalista
- 4.Otro personal especializado en el ministerio de niños.

III. Oficiales

A.La elección de los oficiales del concilio tendrá lugar por lo menos un mes antes del inicio del año del Conquistador de la conferencia.

B.El concilio elegirá sus propios oficiales.

- 1.El presidente será elegido con un año de anticipación para que sirva como presidente-elegido por un año.
- 2.El/la secretario será elegido por un término de un año.
- 3.Los oficiales no deben servir por más de dos términos de oficina.
- 4.Opción: La conferencia podría escoger tener un oficial de conferencia, coordinador de Conquistadores de la conferencia o director del ministerio de niños para que sea el presidente.

IV. Concilio de Conquistadores en Sesión

A.Un quórum es simplemente la mayoría de los miembros del concilio.

B.El presidente y/o el director de Conquistadores de la conferencia notificará cada miembro del concilio por lo menos con un mes de anticipación de cualquier reunión a la que el concilio sea llamado. Reuniones de emergencia pueden llevarse a cabo con el soporte de los oficiales del concilio y el director de Conquistadores de la conferencia.

C.Conducir por lo menos un mínimo de tres (3) reuniones del concilio por año del Conquistador (uno de los cuales es un fin de semana de retiro con el propósito de planeamiento).

D.Responsabilidades:

- 1.Planear actividades y el itinerario del calendario de las actividades del ministerio de Conquistadores o club de Conquistadores de (conferencia) .

2.Hacer el itinerario de actividades como pertenezca al Concilio Ejecutivo apropiadamente.

E.Calendario:

- 1.Planear la Convención de Liderazgo del Ministerio de menores/pre-adolescentes
- 2.Sábado del Conquistador
- 3.Camporí de los Clubes de Conquistadores (menores y adolescentes)
- 4.Retiros espirituales de Conquistadores (lideres y adolescentes)
- 5.Banquete de Lideres de Conquistadores (podría ser coordinado con los Lideres de Jóvenes)
- 6.Eventos de competencias y grandes reuniones (Jamboree) de Conquistadores
- 7.Feria del Club de Conquistadores
- 8.Cualquier gran programa de menores/adolescentes que afecten a aquellos en grados del 5-10.

V. Coordinador de Área de los Conquistadores

Es elegido a este cargo por los lideres del distrito (área) de la conferencia dos meses antes del inicio del año de los Conquistadores.