



ASOCIACION CENTRO OCCIDENTAL

**IV BOLETIN
CAMPOREE DE AVENTUREROS**



Fecha: 12 – 16 de Octubre de 2017.

Lugar: Los Tamarindos – San Jeronimo

Inscripcion: 80.000 Incluye almuerzo del Jueves y desayuno del Lunes.

Este camporee traera grandes aventuras y muchas experiencias que nos llenaran de alegria mediante el estudio de la vida de personajes biblicos a los que les encantaba alabar a Dios, la integracion con otros aventureros, actividades recreativas y el sonido de muchos instrumentos; no solo aprenderemos, tambien desarrollaremos y usaremos nuestras habilidades y las pondremos mas a tono para alabar a Dios grandemente en esta GRAN EXPLOSION MUSICAL.

¡Eres una nota especial en el pentagrama de Dios!

BIENVENID@S

Pastor Libardo Vaca Jaramillo



INFORMACION GENERAL

A. PUNTUACION GENERAL:

CLASIFICACIÓN	PUNTOS
6 ESTRELLAS	6.500 – 7520: 95%
5 ESTRELLAS	5.500 – 6.499: 85%
4 ESTRELLAS	4.500 – 5.499: 75%
3 ESTRELLAS	3.500 – 4.499: 65%
	2.500 – 3.499

B. INSCRIPCION:

- **Que todos los clubes que se inscriban antes o hasta el 31 de AGOSTO recibirán 150 puntos y hasta el 18 de SEPTIEMBRE 100 puntos.** (Que todos los clubes deben inscribirse mínimo con un 80% de los integrantes).
- **Fecha ultima de inscripcion 28 de septiembre (sin puntuacion).**
- **Toda persona debera pagar la respectiva inscripcion.**
- El secretario(a) del club deberá presentar en fólder (con nombre del club) los siguientes documentos a la Secretaria General del Camporee. (Presentar antes de la inauguración), En el siguiente orden.
 - a. Reconocimiento y autorización del club de Aventureros por voto de junta de Iglesia
 - b. las cartas de permiso de autorización de salida de padres y votos de junta y contratos de transporte. (50) **ver anexo A**
 - C. Lista oficial del club, con todos los inscritos y participantes al Camporee.
 - D. Copia del volante de consignación hecho a la asociación.
 - E. Los buses contratados no deben ser modelo inferior al año 2011.
- **VOTO CON PERMISO PARA EL VIAJE.** Para poder asistir cada club deberá apoyarse con un voto de parte de la Junta de la Iglesia autorizando su salida, asignando a su vez, en el caso de los distritos que tienen varios clubes, el anciano o miembro de la Junta de la Iglesia que los acompañará. Recuerden directores que en sus carpetas debe estar la planilla de permiso con la firma de autorización de los padres, para el viaje. **Ver anexo B Y C.**

PUNTOS POSIBLES TOTAL INSCRIPCIÓN	200
AGOSTO 31 2017	150
SEPTIEMBRE 21 2017	100
CARPETA CON RESPECTIVOS PERMISOS (VOTO AUTORIZACION JUNTA, LISTA OFICIAL DE INSCRITOS, VOLANTE DE CONSIGNACION, CARTAS PERMISO DE LOS PADRES	50

C. INAGURACION:

La inauguración es el Jueves 12 de Octubre a las 6:30 p.m. y la clausura el Lunes a las 7:00 a.m.

Equipo de coordinadores o jueces: cada club aportará 1 coordinador quien será asistente de los coordinadores principales para los eventos, dicho nombre debe ser enviado por el club hasta el 30 de Agosto de 2017 al correo de jóvenes asocentro. Y este será equipo con los coordinadores generales de cada evento.

CADA CLUB DEBERA DILIGENCIAR EL DOCUMENTO DE PARTICIPACION DE EVENTOS EN EL CAMPOREE, DICHO DOCUMENTO DEBERA SER ENVIADO A ASOCENTRO HASTA EL 18 DE SEPTIEMBRE DE 2017. (ENVIAREMOS FORMATO)

D. NORMAS DEL CAMPOREE:

Todos los asistentes del Camporee estarán sujetos a las normas del mismo, esto incluye: AVENTUREROS, consejeros, directores, PADRES equipo de apoyo y cualquier otra persona que acompañe a su club.

1. Todo acampante, acompañante debe estar debidamente inscrito
2. Conservar limpia toda la zona del campamento y el cuidado del mismo. El club o miembro que provoque algún deterioro del campamento, debe ser responsable por la reposición o reparación de cualquier daño causado.
3. No motivar a miembros de su club y visitas a quedarse en el campamento durante los eventos. Deben permanecer en el área del evento que se esté realizando, con excepción del personal de cocina o algún enfermo que deba permanecer en reposo.
4. Nadie puede visitar campamentos sin autorización de los directores.
5. No Salir a conversar después del toque de queda (10 p.m. a 4:30a.m.), salvo el caso de enfermedad o necesidad de ir al baño que para tal caso se deberá tener el permiso del director del club.
6. Esperamos que el respeto y comportamiento entre ambos sexos sea el adecuado. Que las damas y caballeros respeten la privacidad de cada tienda de campaña y unidades sanitarias y de baño respectivas
7. Mantener un vocabulario adecuado que no falte a las normas de cortesía ni a la moral.
8. Cada club estará encargado de hacer la vigilancia de su lugar de campamento. La guardia debe permanecer en completo silencio. Directores y Pastores asistentes al campamento estarán turnándose en la vigilancia sobre todo el campamento
9. Las quejas, reclamos y sugerencias son permitidos siempre y cuando sean hechos con respeto por la persona que se considere afectada. Al coordinador del evento o al departamental J.A.

10. QUEDA TERMINANTEMENTE PROHIBIDO IR A la zona de piscinas y salir del área del campamento sin autorización del director del club y del departamental de jóvenes de asocentro.
11. Los coordinadores velarán por el cumplimiento de estas normas, en caso de alguna falta, los coordinadores deberán hacer una llamada de atención la cual si no es atendida por el conquistador o consejero, llenarán el documento correspondiente la cual debe firma el coordinador y el director del club.

EVENTOS PRE-CAMPOREE

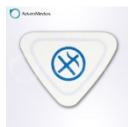
1. COMPARTIENDO ESPERANZA: Salvación & servicio. Participa todo el club. Este es un evento práctico donde los aventureros deben presentar un informe de testificación de las actividades realizadas en su comunidad, durante el año 2017. (Visita a un ancianato – Entrega de revistas el 22 de Abril, etc). El informe deben presentarlo los aventureros, no los consejeros. Ellos solo los van a orientar. Debe tener como introducción máximo 3 textos de la Biblia donde demuestren que han hecho lo que dice la palabra de Dios. (Ejemplo: “Tuve hambre y me disteis de comer”, presentando fotos entregando comida a personas indigentes). Deben incluir sus experiencias al participar. El mismo debe ser en video, o power point, y debe ser presentado escrito, en un folder tipo carpeta de registro, y debe contener fotos de los resultados realizados y de cómo ellos han estado involucrados en el cumplimiento de la misión. También deben incluir como van a continuar con el seguimiento y el plan de trabajo en ese lugar donde comenzaron. Cada club participante debe traer grabado su proyecto en un cd el cual debe entregarlo al oficial encargado. Este CD no será devuelto sino que se conservará en las oficinas de ASOCENTRO, y servirá para armar un banco de datos y de recursos del ministerio infantil.

2. QUIERO VIVIR SANO: Cada miembro del club (aventurero, consejero, directivo y pastor) debe participar en un hábito del programa de Quiero Vivir Sano. El cual consiste en comer con frutas al desayuno y almorzar con ensaladas. El director entregará la ficha de este evento, en la secretaría del camporee al momento de la inscripción, el número de fichas deberá ser según el número de miembros acampantes por club. (La ficha es el menu de alimentacion del consejero, aventurero, directivo y pastor, por al menos durante dos meses previos al camporee)

3. NIÑ@S TRANSFORMAD@S POR JESUS: Cada miembro del club (aventurero, consejero, directivo y padres de familias) debe participar en el programa de los 10 dias de oracion del 2017, Este informe debe estar condensado en el video del punto DE COMPARTIENDO ESPERANZA, (registro fotografico).

Puntuación Posible	500
COMPARTIENDO ESPERANZA	100
QUIERO VIVIR SANO	100
NIN@S TRASFORMADOS POR JESUS	100
ESPECIALIDADES PREVIAS	200

- 4. ESPECIALIDADES PREVIAS:** Cada club debera realizar siuientes especialidades previas: ABEJITAS: Especialista en Salud, RAYITOS: Cultura Fisica, CONSTRUCTORES: Temperancia, MANOS AYUDADORAS: Higiene. CASTORES: Figuras y tamaño.



ESPIRITUALES

- 1. ORDEN BÍBLICO:** Participan 4 aventureros, uno de cada clase. Todos los libros de la Biblia tendrán una representación, estarán juntos y revueltos. Los Aventureros deberán *localizar* los libros y agruparlos por sus secciones de manera correcta; y en el menor tiempo posible, organizarlos. Para ello deben aprender los libros de la Biblia tanto del antiguo como del nuevo testamento. Deben saber también cómo están clasificados los libros: **AT:** Pentateuco (Genesis – Deuteronomio), Historicos (Josue – Ester), Poeticos (Job – Cantares), Profetas Mayores (Isaias – Daniel) Profetas Menores (Oseas- Malaquias) **NT:** Evangelios (Mateo – Juan), Historico (Hechos), Epistolas Paulinas (Romanos – Hebreos), Epistolas Universales (Santiago – Judas), Profetico (Apocalipsis).



PUNTAJES POSIBLES	300
1ER PUESTO	300
2DO PUESTO	200
3ER PUESTO	150
PARTICIPACIÓN	50

1.b. ORDEN BÍBLICO DEL CASTOR:

Participan los niños de 4 y 5 años. Los castorcitos deben aprenderse 20 libros de la biblia, sabiendo diferenciar cuáles son del Antiguo y cuáles del Nuevo testamento. Para ello deben aprenderse los 10 primeros libros del Antiguo Testamento y los 10 primeros libros del Nuevo Testamento.

PUNTAJES POSIBLES	75
PARTICIPACIÓN	75

- 2. MATUTINA 2017.** (Un niño y una niña). Se evaluará de manera escrita la matutina para niños pequeños PEQUEÑAS SONRISAS escrita por Mirian Rodríguez Carrillo, de las páginas 110 hasta la 140. Teniendo en cuenta Título, versículo, y la lección del día.

PUNTAJES POSIBLES	300
1ER PUESTO	300
2DO PUESTO	200
3ER PUESTO	150
PARTICIPACIÓN	50

- 3. BOOM BÍBLICO:** (Un Niño y una niña). Se evaluará el libro de Daniel capítulo 1 al 6. La versión de la Biblia será la que se entrega a los recién bautizados, Versión La Reina – Valera 2000. Se aplicará un examen escrito por pareja.

PUNTAJES POSIBLES	300
1ER PUESTO	300
2DO PUESTO	200
3ER PUESTO	150
PARTICIPACIÓN	50

- 3.b. SALMO DE ALABANZA DEL CASTOR:** El castorcito memorizará el Salmo 150 el cual se evaluará de forma oral. Participan los niños de 4 y 5 años

PUNTAJES POSIBLES	75
PARTICIPACIÓN	75

- 4. ORGANIZA LA HISTORIA:** En este evento participará un niño y una niña de la clase de castores. Estudiarán el libro de Daniel capítulo 1 al 6. En el Camporee en el momento y lugar indicados y frente a los coordinadores correspondientes, estos organizarán la historia de Daniel utilizando imágenes alusivas a la misma. Las imágenes serán provistas por la Dirección del Camporee, los niños solo deberán traer su lápiz.

PUNTAJES POSIBLES	300
1ER PUESTO	300
2DO PUESTO	200
3ER PUESTO	150
PARTICIPACIÓN	50

- 5. EXPLOSION MUSICAL:** (Participa un consejero y minimo 5 aventureros) Cada club preparara un canto especial, que sera presentado en vivo durante el camporee, este debe estar acompañado de instrumentos musicales que seran interpretados por los chic@s.

PUNTAJES POSIBLES	300
1ER PUESTO	300
2DO PUESTO	200
3ER PUESTO	150
PARTICIPACIÓN	50

- 6. PARA PADRES:** Los padres del club deberan estudiar el libro: SOS Como desarrollar convicciones corectas en mis Hijos, escrito por Kay Kuzma, en el evento se tomara al azar de cada club un papá o una mamá para que presente prueba escrita del mismo. Aun cuando se debe leer todo el libro, se evaluaran los capitulos 1, 2 y 4.

PUNTAJES POSIBLES	300
1ER PUESTO	300
2DO PUESTO	200
3ER PUESTO	150
PARTICIPACIÓN	50



HABITOS SALUDABLES DEL MUSICO

- 1. HANGAR DE ALIMENTOS “QUIERO VIVIR SANO”:** (Cinco miembros del club: uno de cada clases) deberán reconocer con los ojos vendados distintos sabores de frutas, verduras y leches de oleaginosas (soya, Almendras, coco o ajonjolí). Se premiará según el número de aciertos, de la siguiente manera:

Aciertos	Puntos
5-10 aciertos	50
11- 15 aciertos	100
16-20 aciertos	150



DEPORTIVOS

- 1. ENTRENAMIENTO PARA LA EXPLOSION MUSICAL:** Participa 4 niños, uno de cada clase y debe participar al menos una niña. Este es un evento de estaciones en la que deben superar desafíos de habilidad, equilibrio, fuerza y destreza (por ejemplo: Zic-zac, llantas, arrastre bajo, puntería, barra de equilibrio, y trepar) entre otros. Deben ir a este evento provistos con el vestido de baño puesto bajo la otra ropa. Debe ser ropa que puedan embarrar y arrastrar. Por favor incrementen el estado físico de los niños.

PUNTAJES POSIBLES	200
1 ER PUESTO	200
2DO PUESTO	150
3ER PUESTO	100
PARTICIPACIÓN	50

- 1.b. ENTRENAMIENTO MUSICAL PARA EL CASTOR:** Participan los niños de 4 y 5 años. Este es un evento de estaciones en la que deben superar desafíos de habilidad, equilibrio y destreza (por ejemplo paso sobre aros, arrastre bajo, barra de equilibrio, Salto de obstaculos) entre otros. Deben tener ropa que se pueda embarrar y arrastrar.

PUNTAJES POSIBLES	50
PARTICIPACIÓN	50

2. CENTROS DE APRENDIZAJE: Este sera el espacio en donde cada uno de los niños participara diferentes especialidades (TROVADOR – REPORTAJE – MUSICO)

3. CARRERA EN SACO. 5 participantes. Dos categorías. 5-7 años y 8-9 años. Deberan participar al menos dos niños por cada equipo. Cada participante debe traer su saco con el cual ha estado practicando en su club.

PUNTAJES POSIBLES	200
1ER PUESTO	200
2DO PUESTO	150
3ER PUESTO	100
PARTICIPACIÓN	50

4. EXPLOTANDO EL GLOBO CON EL PIE. Dos categorías, 6 y 7 y 8-9 años. Deberan participar al menos 2 niños por equipo. Los adultos les ayudarán a llenar los globos. Luego se los amarrarán a un pie de cada participante. Los niños deben tomarse de la mano y trabajar en equipo buscando explotar el globo de los demás equipos. Gana el equipo que quede con sus cinco globos o con el mayor número de globos inflados.

PUNTAJES POSIBLES	200
1ER PUESTO	200
2DO PUESTO	150
3ER PUESTO	100
PARTICIPACIÓN	50

5. EXPLOTANDO EL GLOBO DEL CASTOR Y LA ABEJA CON EL PIE: Participa un niño y una niña. 5 y 6 años. Los adultos les ayudarán a llenar los globos. Luego se los amarrarán a un pie de cada participante. Los 2 niños deben tomarse de la mano y trabajar en equipo buscando explotar el globo de los demás equipos. Gana el equipo que quede con sus dos globos inflados.

PUNTAJES POSIBLES	200
1ER PUESTO	200
2DO PUESTO	150
3ER PUESTO	100
PARTICIPACIÓN	50

6. Natación: Unidad de castores, corderos y abejas: Competencia con flotador – 4 integrantes.

PUNTAJES POSIBLES	200
1ER PUESTO	200
2DO PUESTO	150
3ER PUESTO	100
PARTICIPACIÓN	50

Unidad de Rayos, Constructores y manos: 1 integrante por unidad y 1 mama o un papa o en su defecto un consejero que tenga hijos en el club.

PUNTAJES POSIBLES	200
1ER PUESTO	200
2DO PUESTO	150
3ER PUESTO	100
PARTICIPACIÓN	50

7. ANIMAL COME NOTAS: Participan niños de 4 y 5 años. Los castorcitos deberán

alimentar al animalito lanzandole notas musicales desde una determinada distancia

PUNTAJES POSIBLES	50
PARTICIPACIÓN	50



EVENTOS DE DESTREZAS

- 1. CARRERA DE NUDOS.** 4 aventureros por club. Para esta competencia el aventurero deberá conocer previamente los nudos (Corredizo, Pescador, llano, Cabeza de alondra, Vuelta de escota, As de guía, Ballestrinque, margarita). Ganara el club que realice bien los nudos en el menor tiempo.

PUNTAJES POSIBLES	200
1ER PUESTO	200
2DO PUESTO	150
3ER PUESTO	100
PARTICIPACIÓN	50

CASTORCITOS: 2 Castorcitos por club. Deberán conocer previamente los nudos (Cote, llano, corredizo y ocho). Ganara el club que realice bien los nudos en el menor tiempo.

- 2. VOLEY TOALLA:** Sera jugado con globos de agua, participaran 2 niños y 2 niñas, cada uno de diferentes edades, con esto se busca la participacion de las diferentes clases. cada equipo jugara dos tiempos cada uno de a 2 minutos. cada equipo llevara sus toallas (la media de la toalla no debe ser mayor a 150 centimetros).

PUNTAJES POSIBLES	200
1ER PUESTO	200
2DO PUESTO	150
3ER PUESTO	100
PARTICIPACIÓN	50



EVENTOS DE EXHIBICIÓN

- 1. INSPECCIÓN DE CAMPAMENTO:** Cada mañana se revisará el lugar de cada campamento para evaluar el orden, la uniformidad y el aseo del mismo .

PUNTAJE POSIBLE INSPECCIÓN	300
UNIFORME DEPORTIVO Y ASEADOS	40
COCINA LIMPIA, ORGANIZADA Y ORDENADA	20
CARPAS ALINEADAS ZAPATOS Y MALETAS ORDENADAS	30
CARPAS ORDENADAS (INTERIOR)	30
CAMPAMENTO LIMPIO Y POR EXTENSIÓN 10 METROS AL FRENTE Y 2 METROS LATERAL Y POR ATRÁS	30
VERSÍCULO DE MATUTINA DE MEMORIA DE ESE DÍA X EL CLUB	50
BANDERAS COLOMBIA, AVENTURERO, CIUDAD, CLUB Y BANDERINES DE UNIDADES	50
3 BASUREROS CLASIFICADO	20
FORMADOS Y EN POSICIÓN FIRME A TIEMPO	30
TOTAL	300

- 2. ARTE DE ACAMPAR:** El club realizará su arte de acampar considerando las estructuras básicas para su estancia durante el campereé, manejando un mínimo de 8 a 12 construcciones, dentro de las cuales deben estar: Cerca; portada; Cocina; alacena; Maletero; vestier; tendadero; basurero; botiquín; comedo etc, (el club recibirá en el puntaje general el total de los puntos obtenidos en este evento hasta 700 puntos).

PUNTOS POSIBLES	700
12 MÁS CONSTRUCCIONES	300
9 - 11 CONSTRUCCIONES	200
7 - 8 CONSTRUCCIONES	100
AMARRAS Y NUDOS BIEN HECHOS Y AJUSTADOS	150
PORTADA Y BANDERAS	100
CERCA TENSADAS Y ALINEADA	100
BOTIQUÍN EQUIPADO CON LO ESENCIAL PARA PRIMEROS AUXILIOS	50

3. INSPECCIÓN DE UNIFORME. Se realizara el sábado en las horas de la mañana después del Civismo.

NOMBRE DEL CLUB:	POSIBLE	M	R	B	S
LIMPIEZA Y ASEO	100				
ROSTRO LIMPIO	20				
DIENTES LIMPIOS	20				
MANOS Y UÑAS LIMPIAS	20				
UNIFORME LIMPIO	20				
ZAPATOS LIMPIOS	20				
ORDEN EN FORMACIÓN	10				
CORDÓN DE MANDO DIRECTOR	10				
BOINA CON LOGO A3 * / GORRA AZUL MARINO CON LOGO A3	40				
PAÑUELO DE COLOR VINO CON EMBLEMA A1	40				
TRENZADO	20				
LOGO AVENTUROS	20				
TUBO PARA PAÑUELO (METALIZADO O BORDADO)	20				
BANDA	100				
BANDERA DE COLOMBIA	20				
NOMBRE: FONDO BLANCO BORDES VINO, LETRAS AZUL MARINO, RH	20				
CINTAS DE CLASES	20				
ESPECIALIDADES ORGANIZADAS	20				
LOGO A2 EN LA PARTE INFERIOR	20				
CAMISA BLANCA CON CHARRETERAS	120				
BLANCA CON CHARRETERAS	40				
UNIFORMIDAD DAMAS: TODAS MANGA LARGA/TODAS MANGA CORTA	40				
UNIFORMIDAD CABALLEROS: TODOS MANGA LARGA/TODOS MANGA CORTA	40				
MANGA DERECHA CAMISA	40				
CINTA CON NOMBRE DEL CLUB	20				
EMBLEMA A1 AVENTUREROS	20				

BOLSILLO DERECHO DE CAMISA	20				
NOMBRE: LETRAS AZUL MARINO, FONDO BLANCO Y BORDES VINO	20				
MANGA IZQUIERDA	40				
EMBLEMA UNIÓN	20				
EMBLEMA A2 (MUNDO DE AVENTUREROS)	20				
BOLSILLO IZQUIERDO	40				
BOTONES DE CLASES	20				
CINTA DE CLASES QUE CURSA	20				
CINTURÓN	40				
NEGRO	20				
HEBILLA CON EL LOGO DE AVENTUREROS	20				
FALDA/PANTALÓN	80				
DAMAS: FALDA AZUL MARINO A LA ALTURA DE LA RODILLA CON PLIEGUE FRONTAL	40				
CABALLEROS: PANTALÓN COLOR AZUL MARINO	40				
MEDIAS	80				
CABALLEROS: TODOS COLOR AZUL	40				
DAMAS: TODAS COLOR AZUL MARINO 3/4	40				
ZAPATOS NEGROS	40				
PUNTAJE MAXIMO	820				
PUNTAJE TOTAL OBTENIDO:					

4. CARPETA DE REGISTRO. En esta carpeta debe quedar registrado:

- Hoja de vida de cada miembro del club y de la directiva del mismo
- Historia del club
- Cronograma de actividades del año en curso 2017 - 2018
- Visión, Misión y propósitos del club
- Registros fotográficos de las actividades solicitadas
- Copia del CD. Actividades requeridas.

Esta carpeta deberá tener un diseño o decoración acorde al gusto del club con la tematica del evento, la misma será calificada y al final será premiada la mejor del campamento.

PUNTUACIÓN POSIBLE	350
HOJAS DE VIDA DE CADA MIEMBRO DEL CLUB	50
HISTORIA ESCRITA DEL CLUB	80
CD ACTIVIDADES REQUERIDAS	50
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	60
VISION, MISION Y PROPOSITO DEL CLUB	10
REGISTRO FOTOGRAFICO DE ACTIVIDADES	50
CREATIVIDAD Y DISEÑO DE LA CARPETA	50

5. **MARCHAS:** La revista de marchas la realizará un escuadrón con un mínimo de 7 integrantes, mas los abanderados.

Se tendrá en cuenta lo siguiente

- **UNIFORME:** Esperamos que sea el uniforme de gala de aventureros con algunos complementos (por ejemplo guantes) Se calificará elegancia, presentación, igualdad, limpieza y que sea completo.
- **TEMA:** Se usará la modalidad de revista mezclada con algunas órdenes de orden cerrado para acomodar el escuadrón. El tema debe ser definido. Por ejemplo: Quiero Vivir Sano ó Los Mandamientos ó la Segunda venida, explosion musical, etc.
- **VOZ DE MANDO:** Clara, audible, con las voces preventivas y ejecutivas, seguridad. Manejo del grupo.
- **ABANDERADOS:** 3 banderas: Club de aventureros, del Departamento, y de Colombia. Tenga en cuenta marcha, compás, manejo de banderas y estandarte, ubicación, alineación.
- **SINCRONIZACIÓN:** Uniformidad al ejecutar los pasos, sin errores, ejecutarlos al mismo tiempo, alineación y cubrimiento, por cada error menos 5 puntos.
- **CADENCIA Y COMPAS:** Serie de movimientos que se suceden de manera regular. Como movimientos de altura de la mano, movimiento del brazo, media vuelta, giros, etc.
- **CREATIVIDAD:** Variedad de pasos, diferentes pasos y ejecuciones, su complejidad e innovación.
- **TIEMPO:** Máximo 5 minutos mínimo 4 minutos. Por cada 20 segundos que se pase o falte menos 20 puntos.
- **PERMISO DE INICIO Y RETIRADA:** Solicitar permiso al presidente del jurado, voz de mando inteligible y sonora.
- **CARPETA DE MARCHAS:** En una carpeta blanca de presentación tamaño carta deben colocar el nombre del club, el tema y el orden de pasos de su revista de marchas para entregarla al jurado en el momento de pedir permiso. No importa el número de miembros del jurado, con una carpeta es suficiente.

PUNTAJES POSIBLES	300
UNIFORME DE AVENTUREROS O ESPECIAL	30
ABANDERADOS Y BANDERAS COLOMBIA, AVENTUREROS Y DEL CLUB	30
TIEMPO REAL 5 MINUTOS	30
NÚMERO Y EJECUCIÓN DE PASOS NUEVOS	30
PERMISO DE ENTRADA Y RETIRO	30
CADENCIA Y CONCORDANCIA	30
EJECUCIÓN DE ORDEN CERRADO	30

VOZ DE MANDO	30
ORIGINALIDAD	30
COORDINACIÓN	30

OTRAS RECOMENDACIONES:

Por favor imprimir todos los anexos, son indispensables y serán pedidos en la inscripción.

1. **POLITICAS DE SEGURIDAD:** AUNQUE ESTE DOCUMENTO ESTA EN REVISION TECNICA DE ACTUALIZACION EN LA UNION COLOMBIANA DEL NORTE, ES NECESARIO QUE EL CLUB ELIJA UN COSEJERO PARA QUE ESTE CONOZCA EL MANEJO Y LAS DIRECTRICES DEL MISMO (PRONTO ENVIAREMOS ARCHIVO).
2. **UNIFORME PASTORES:** Para el programa de apertura Y EL SABADO queremos invitar a todos los pastores para que participen del desfile. El requisito será portar el uniforme de Guías Mayores CON BASE A LAS DIRECTRICES DEL MANUAL DE UNIFORMES DE LA DIA.
3. **BAUTISMOS.** Cada distrito hará los preparativos para llevar jóvenes que estén listos para el bautismo. Haremos una ceremonia bautismal hermosa e impactante. Siendo que es la forma como destacamos la importancia de nuestros eventos.
3. **TRANSPORTE:** El director(a) junto con el pastor deberán cerciorarse que el bus que alquilen para el transporte de los conquistadores esté en las mejores condiciones posibles. Que esté planillado y que cuente con el seguro de la empresa y el aval de buen mantenimiento de la empresa. Recuerden los requisitos que la unión da para estos viajes. Es responsabilidad de las directivas y juntas de iglesia que nuestros jóvenes viajen en buses o busetas que cumplan los requisitos.)
4. **HOSPITALIDAD:** Por favor haga provisión adecuada para brindar el alimento diario durante el campamento a dos invitados, que serán personas del equipo de logística, de salud y jurados.
5. **DISCIPLINA:** será tomada en cuenta para todos los acampantes, por lo que el comportamiento debe ser intachable, con respeto y principios cristianos, además en el cumplimiento a las actividades puntualmente. Se irá restando por faltas consignadas en el registro.
 - Al llegar al campamento cada club recibirá 800 puntos y una planilla, si algún miembro del club comete faltas se le descontaran puntos y algunos recibirán puntos de premio que sumaran por estar a tiempo y mantener EL RESPETO EN EL DESARROLLO del evento.

Dios bendiga la dedicación, el servicio y el esfuerzo que realizan a favor de los niños de nuestra iglesia y en general de nuestra Asociación.

CON APRECIO Y GRATITUD: PASTOR Libardo vaca jaramillo

Libardo Vaca Jaramillo

ANEXOS

ANEXO A

HOJA A

PLANILLA DE INSCRIPCIÓN

CLUB DE AVENTURERO: _____ No DE ACAMPANTES: _____

FECHAS DE INSCRIPCIÓN	PUNTOS POSIBLES (Anexar colilla de pago y verificar fecha de consignación)	PUNTOS OBTENIDOS POR EL CLUB (Marcar con una X)
Inscripción hasta 31 de Agosto		
Inscripción hasta 21 de Septiembre		

No	MIEMBROS DEL CLUB INSCRITOS		
	Nombres y apellidos	Rango	Inscripción \$
1.		Director	
2.		Ecónoma	
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			
11.			
12.			
13.			
14.			
15.			
16.			
17.			
18.			
19.			
20.			
21.			
22.			
23.			
24.			
25.			
26.			
27.			
28.			

HOJA B

No	MIEMBROS DEL CLUB INSCRITOS		
	Nombres y apellidos	Rango	Inscripción
29.			
30.			
31.			
32.			
33.			
34.			
35.			
36.			
37.			
38.			
39.			
40.			
41.			
42.			
43.			
44.			
45.			
46.			
47.			
48.			
49.			
50.			

Nota: Si tendrá visitantes durante el Camporee registre su nombre y haga los arreglos correspondientes para el pago del seguro con antelación al evento. La visita recibirá Manilla de Visitante y no se le permite acampar. Si desea pernoctar deberá cancelar como acampante.

NOMBRES DE VISITANTES	PAGO DE SEGURO	REGISTRE DIA DE VISITA
1.		
2.		
3.		

ANEXO B

AUTORIZACION DEL CLUB DE AVENTUREROS POR VOTO DE LA JUNTA DE IGLESIA

DISTRITO: _____ IGLESIA: _____

Día-Mes-Año

Señores

JUNTA DE IGLESIA

Ciudad

Cordial saludo, deseando las bendiciones del cielo para ustedes y los suyos.

Por medio de la presente solicito el permiso para que el **Club** _____, sea participante al Camporee de Aventureros que se realizará en el Parque recreacional Los Tamarindos – San Jeronimo del 12 al 16 de Octubre de 2017.

Agradezco de antemano la atención prestada y su pronta respuesta a esta solicitud.

Dios le guarde.

Atentamente:

Director del Club

Anexar Voto de la Junta y firmas correspondientes.

ANEXO: C

CARTA RESPONSIVA



AL COMITÉ ORGANIZADOR DEL CAMPOREE DE AVENTUREROS:

Presente:

Por medio del presente autorizo al menor:

Para que asista al Camporee de Aventureros de la Asociación Centro Occidental de los adventistas del Séptimo Día, que se llevará a cabo en San Jeronimo, del 12 al 16 de Octubre de 2017.

Nuestro(a) hijo(a) participará con el Club:

Y viajará bajo la responsabilidad de:

(Nombre del adulto responsable)

Manifiesto que mi hijo(a) tiene las siguientes alergias o enfermedades que pudieran limitar su participación en alguna actividad del Camporee:

Por lo demás, hago constar que su estado de salud es adecuado para desempeñarse físicamente en las actividades que se realizarán en este evento, y extendiendo el permiso y autorización para recibir atención médica de primeros auxilios o el tratamiento prolongado que sea necesario en caso de accidente o cualquier situación que amerite atención médica inmediata.

Nota: Se anexa copia de los documentos de identidad del Padre/Tutor y del adulto responsable durante el viaje

Atentamente

Nombre y Forma del padre o tutor

Firma del adulto responsable