



MINISTERIOS JUVENILES - ASOCENTRO

CAMPOREE DE EMBAJADORES LEMA: "FIEL REPRESENTANTE DE CRISTO"

FECHA: 4 – 7 DE AGOSTO DE 2017.

LUGAR: FINCA EL EDEN "CONCEPCION".

VALOR INSCRIPCION: 45.000.

I. REQUISITOS PREVIOS

A. INSCRIPCION:

- A) QUE TODOS LOS CLUBES QUE SE INSCRIBAN ANTES O HASTA EL 14 DE JULIO RECIBIRÁN 150 PUNTOS Y HASTA EL 31 DE JULIO 100 PUNTOS.
- B) EL SECRETARIO(A) DEL CLUB DEBERÁ PRESENTAR EN FÓLDER (CON NOMBRE DEL CLUB) LOS SIGUIENTE DOCUMENTOS A LA SECRETARIA GENERAL DEL CAMPOREE. (PRESENTAR ANTES DE LA INAUGURACIÓN), EN EL SIGUIENTE ORDEN.
- RECONOCIMIENTO Y AUTORIZACIÓN DEL CLUB DE EMBAJADORES POR VOTO DE JUNTA DE IGLESIA. **ANEXO B.**
 - LISTA OFICIAL DEL CLUB, CON TODOS LOS INSCRITOS Y PARTICIPANTES AL CAMPOREE. CON ESTE LISTADO SE DARÁN LA PUNTUACIÓN DE INSCRIPCION (TOTAL DE MIEMBROS PAGOS EN FECHAS PREVISTAS).. **ANEXO A.**
 - COPIA DEL VOLANTE DE CONSIGNACIÓN HECHA A LA ASOCIACIÓN.
 - FECHA DE ENVÍO DEL CANTO TEMA.
 - 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. **C.**

NOTA: LA INSCRIPCION QUEDA COMPLETA CUANDO SE RECIBE LA LISTA DEL TOTAL DE ACAMPANTES Y EL DEBIDO RECIBO DE CONSIGNACIÓN EN LAS OFICINAS DE LA ASOCIACIÓN. CADA DIRECTOR DEBE CERCIORARSE DE QUE LOS DOCUMENTOS HAYAN LLEGADO A LA ASOCIACIÓN.

UNA VEZ QUE EL CLUB QUEDE INSCRITO, DEBERÁ ENVIAR TRES FOTOS ADJUNTAS DEL CLUB, AL CORREO JOVENES@ASOCENTRO.ORG AGREGANDO EL SIGUIENTE MENSAJE.

"CLUB (NOMBRE) DE LA IGLESIA _____ DE (CIUDAD) _____, OFICIALMENTE INSCRITO"

PUNTOS POSIBLES TOTAL INSCRIPCION	200
JUNIO 14 2017	150
JULIO 31 2017	50
CARPETA CON RESPECTIVOS PERMISOS (VOTO AUTORIZACION JUNTA, LISTA OFICIAL DE INSCRITOS VOLANTE DE CONSIGNACION, CARTAS PERMISO DE LOS PADRES	50

B. PUNTAJE Y RECONOCIMIENTO:

EL TOTAL DE PUNTOS POSIBLES ES DE 6000, TOMANDO EN CUENTA LA INSPECCIÓN Y LOS REQUISITOS PREVIOS

CLASIFICACIÓN	PUNTOS
6 ESTRELLAS	6000 - 7000
5 ESTRELLAS	5000 -5999
4 ESTRELLAS	4000-4999
3 ESTRELLAS	3000-3999

C. MINISTERIO DE SERVICIO:

EL CLUB DEBE FORMULAR Y DESARROLLAR UN PROYECTO DE SERVICIO A LA COMUNIDAD, EN DONDE SE EVIDENCIE LA SITUACIÓN ACTUAL DEL SEGMENTO A DESARROLLAR, LAS DIVERSAS ESTRATEGIAS A EMPLEAR Y LA MANERA COMO FINALMENTE SE IMPACTO. DICHO PROYECTO DEBE PRESENTARSE DE MANERA ESCRITA CON LOS SIGUIENTES PASOS (NOMBRE DEL PROYECTO, UBICACIÓN, OBJETIVOS GENERALES Y ESPECÍFICOS, JUSTIFICACIÓN, PLAN DE ACCIÓN Y RESULTADOS ESPERADOS Y UN RECUESTO DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS) ESTE DEBE SER AMPARADO EN MUESTRAS FOTOGRAFICAS QUE EVIDENCIE EL IMPACTO A LA COMUNIDAD. EL CLUB DEBE HACER UN CORTOMETRAJE CON TODO EL DESARROLLO DEL PROYECTO NO MAS DE 10 MINUTOS, Y ESTE SERÁ PROYECTADO EN EL CAMPEREÉ.

PUNTAJE	PUNTOS
PROYECTO ESCRITO	200
CORTOMETRAJE	200

D. CARPETA:

EN ESTA CARPETA DEBE QUEDAR REGISTRADO:

- A. HOJA DE VIDA DE CADA MIEMBRO DEL CLUB Y DE LA DIRECTIVA DEL MISMO
- B. HISTORIA DEL CLUB
- C. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES DEL AÑO EN CURSO 2017
- D. VISIÓN, MISIÓN Y PROPÓSITOS DEL CLUB
- E. PROYECTO ESCRITO DE SERVICIO.

ESTA CARPETA DEBERÁ TENER UN DISEÑO O DECORACIÓN ACORDE AL GUSTO DEL CLUB, LA MISMA SERÁ CALIFICADA Y AL FINAL SERÁ PREMIADA LA MEJOR DEL CAMPAMENTO.

E. HISTORIA DEL CLUB

TODOS EL CLUB INVESTIGARÁ LA HISTORIA DE SU CLUB DE EMBAJADORES, SUS INICIOS, DIRECTORES, CAMPAMENTO EN LOS QUE PARTICIPARON, HASTA EL CLUB ACTUAL.

TODA ESTA HISTORIA SE ENTREGARA EN LA CARPETA EL DÍA DE LA LLEGADA AL CAMPAMENTO DE FORMA ESCRITA Y SE ENTREGARA POR MEDIO MAGNETICO.

PUNTUACIÓN POSIBLE	300
HOJAS DE VIDA DE CADA MIEMBRO DEL CLUB	50
HISTORIA ESCRITA DEL CLUB	80
CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES	60
VISION, MISION Y PROPOSITO DEL CLUB	10
PROYECTO ESCRITO DE SERVICIO	50
CREATIVIDAD Y DISEÑO DE LA CARPETA	50

F. PROPUESTA DEL HIMNO DE EMBAJADORES

CADA CLUB DEBERÁ LLEVAR UN HIMNO DEL CLUB DE EMBAJADORES, EL CUAL SERÁ EVALUADA POR LOS JURADOS PARA DETERMINAR EL MÁS ADECUADO, Y SER ADOPTADO COMO HIMNO DEL MINISTERIO DE EMBAJADORES DE LA ASOCIACIÓN CENTRO OCCIDENTAL, Y SER ENVIADO COMO PROPUESTA A LA UNIÓN COLOMBIANA DEL NORTE A CONTINUACIÓN ALGUNOS ASPECTOS TÉCNICOS QUE DEBE TENER LA COMPOSICIÓN:

SE REFIERE A LA COMPOSICIÓN MUSICAL SOLEMNE DESTINADA A EXALTAR Y RECORDAR EL PATRIOTISMO DE UNA NACIÓN Y QUE GENERALMENTE TUVO SU ORIGEN EN MOMENTOS DE GUERRA O CONFLICTOS ARMADOS CON OTROS PAÍSES.

UN HIMNO PUEDE SER LEÍDO PERO OBTIAMENTE ACOMPAÑADO DE UNA MÚSICA LOGRARÁ DESPERTAR UN MAYOR SENTIMIENTO ENTRE QUIENES LO ESCUCHAN.

ORIENTACIONES:

TEMÁTICA:

EL HIMNO DEL CLUB DE EMBAJADORES DEBE GIRAR ENTORNO AL PROPÓSITO, EL CUAL SE ENCUENTRA ENMARcado EN SUS IDEALES, ASÍ COMO EN LAS 7 FUNDACIONES DEL PROGRAMA, SEGÚN LA **ASOCIACIÓN GENERAL**, A CONTINUACIÓN SE ENLISTAN LOS IDEALES Y LAS FUNDACIONES:

LEY:

AUNQUE SE DESPLOMEN LOS CIELOS MI CORAZÓN CONSERVARÁ:

- **VALENTIA**
- **TENACIDAD**
- **CONFIANZA**
- **LEALTAD**
- **DETERMINACIÓN**
- **ESPERANZA**

VOTO:

COMO EMBAJADOR LLEVARÉ TU ESTANDARTE AL RUMBO QUE TRACES EN MI BRÚJULA, LLUVIA SOL SUDOR Y HAMBRE SERÁN MI FORTALEZA Y VERTE EN GLORIA EL ANHELO DE MI CORAZÓN.

BLANCO:

EL MENSAJE DEL ADVENIMIENTO A TODO EL MUNDO EN MI GENERACIÓN

LEMA:

EL AMOR DE CRISTO ME MOTIVA

PROPÓSITO:

LOS JÓVENES POR LOS JÓVENES, LOS JÓVENES POR LA IGLESIA, LOS JÓVENES POR SUS SEMEJANTES

7 FUNDACIONES

- **UN PLAN DE DISCIPULADO CENTRADO EN CRISTO**
- **DESARROLLO DE LIDERAZGO**
- **UN ESTILO DE VIDA BASADO EN LA MISIÓN, PERSONAL, PÚBLICA, Y EN GRUPOS PEQUEÑOS**
- **DESARROLLO DE PERSONALIDAD Y CARÁCTER, INCLUYENDO ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE, Y AVENTURA**
- **DESARROLLO VOCACIONAL**
- **INCENTIVANDO RELACIONES SANAS**
- **ALCANCE DE LA COMUNIDAD MEDIANTE PROYECTOS DE SERVICIO Y ENTRENAMIENTO PARA EMERGENCIAS.**

FORMA:

- **LOS IDEALES COMO LAS SIETE FUNDACIONES DEL CLUB DE EMBAJADORES NO DEBERÁN APARECER DE MANERA TEXTUAL EN EL HIMNO. EL HIMNO DEBERÁ CONTENER MÍNIMO UNA ESTROFA, MÁXIMO DOS, EL CORO Y EL ESTRIBILLO ES OPCIONAL Y LA FORMA DEL HIMNO ES EN GENERAL LIBRE.**

ENTRE LAS PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS QUE DEBERÁ TENER EL HIMNO PARA TENER LA ENTIDAD DE TAL, SE ENCUENTRAN:

- **VERSOS ESTÉN ORGANIZADOS EN ESTROFAS**
- **PRESENTAR RIMAS**
- **EL TEMA CENTRAL DEBE GIRAR EN TORNO A UN PERSONAJE, ELEMENTO, VALOR O ACONTECIMIENTO ESPECIAL**
- **TONO SOLEMNE**
- **SIMETRÍA MARCIAL (ES UN HIMNO NO UN CORO)**
- **UTILIZACIÓN DE FIGURAS LITERARIAS PARA DARLE UNA MAYOR EXPRESIVIDAD POÉTICA QUE DESPIERTE LA EMOTIVIDAD DE LOS DESTINATARIOS Y**
- **DEBERÁ REPRESENTAR EL SENTIR DE UN GRUPO DE PERSONAS.**

“CUANDO SE HABLA DE FIGURAS LITERARIAS, SE ESTÁ HACIENDO REFERENCIA PRINCIPALMENTE A AQUELLAS FORMAS DEL LENGUAJE Y DE LA COMUNICACIÓN QUE HAN SIDO DISEÑADAS PARA ENFATIZAR, ALIVIANAR, DECORAR O DIBUJAR EXPRESIONES NORMALES. EN ESTE SENTIDO, LAS FIGURAS LITERARIAS RECURREN A PALABRAS CON SU SIGNIFICADO APROPIADO Y COMÚN PERO TRANSFORMÁNDOLO DE MODO QUE GANA UNA NUEVA EXPRESIVIDAD Y QUE SIRVE ENTONCES PARA SITUACIONES ESPECÍFICAS EN LAS CUALES ESAS FORMAS DEL LENGUAJE SON ÚTILES E INTERESANTES. AUNQUE LAS FIGURAS LITERARIAS TAMBIÉN PUEDEN SER USADAS EN LA COMUNICACIÓN DE TODOS LOS DÍAS, RECIBEN ESE NOMBRE AL SER ESPECIALMENTE EFICACES EN LA PRODUCCIÓN LITERARIA.”

[\(\[HTTP://WWW.DEFINICIONABC.COM/COMUNICACION/FIGURASLITERARIAS.PHP\]\(http://www.definicionabc.com/comunicacion/figurasliterarias.php\)\)](http://www.definicionabc.com/comunicacion/figurasliterarias.php)

MODO DE ENTREGA:

- **SE ENTREGARÁ UNA GRABACIÓN DEL HIMNO CANTADO, CON SU RESPECTIVA PISTA (SE DEBE TENER EN CUENTA QUE ES UN HIMNO, Y NO DEBERÁ CONTENER RITMOS SINCOPADOS).**

- ESTA PISTA SE UTILIZARÁ PARA REALIZAR LA EXPOSICIÓN DE LOS HIMNOS EN EL CAMPAMENTO.
- DEBE SALIR TODO EL CLUB, A CANTAR EL HIMNO ANTE LOS DEMÁS EMBAJADORES Y EL JURADO.
- LA PISTA DEBE ENVIARSE **HASTA EL 30 DE JUNIO A ASOCENTRO** PARA QUE EN EL CAMPAMENTO SE MUESTRE EL VIDEO DEL HIMNO DE EMBAJADORES.
- ENVIAR LOS PARTICIPANTES EN LA ELABORACIÓN DEL HIMNO. (LETRA, MÚSICA, CANTANTES, INSTRUMENTOS, PRODUCCIÓN).

PUNTUACIÓN POSIBLE	300
PRIMER PUESTO	300
PARTICIPACION	100



II. EVENTOS ESPIRITUALES

1. BOOM BÍBLICO (UN PARTICIPANTE)

PARA ESTA PRUEBA LOS CLUBES DEBERÁN HACER ELIMINATORIAS Y LLEVAR EL MEJOR PARTICIPANTE AL CAMPAMENTO, DEBERÁN LEER Y MEMORIZAR LOS LIBROS DE JOEL, DANIEL, OSEAS Y LOS CAPITULOS 39 – 44 DE PROFETAS Y REYES.

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

2. DOCTRINA: (SANTUARIO).

SE EVALUARA DE MANERA ESCRITA LOS CAPÍTULOS 1,2,3, 8 Y 9 DEL LIBRO CRISTO EN SU SANTUARIO DE ELENA G DE WHITE, DOS EMBAJADORES POR CLUB PRESENTARAN DICHA PRUEBA.

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

3. HISTORIA DENOMINACIONAL (DOCUMENTO ANEXO DE MODULO 1.)

DOS EMBAJADORES APRENDERÁN DE MEMORIA LA SECCIÓN DE CIVISMO DEL MODULO 1, LAS PAGINAS 62 – 77. SE EVALUARA TODA LA TEORÍA DE ESTA SECCIÓN DE FORMA ESCRITA. (ANEXO DOCUMENTO).

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

4. MATUTINA: SE EVALUARA DE MANERA ESCRITA EL MES DE AGOSTO DE 2017 LA MATUTINA PARA JOVENES (UN DIA HISTORICO), DEBERÁN APRENDERSE TÍTULO, VERSÍCULO, HISTORIA Y FECHA. UN PARTICIPANTE

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

III. EVENTOS TECNICOS:

1. PRUEBA DE NUDOS:

PARTICIPANTES: SE INVITARA TODO EL CLUB PARA ESTA COMPETENCIA PERO SOLO SE ESCOGERÁN SIETE POR CADA CLUB (PARA ESCOGER A LOS PARTICIPANTE SERÁ AL AZAR Y POR LA PERSONA A CARGO DE LA PRUEBA, ÓSEA QUE TODOS DEBEN ESTAR PREPARADOS PARA COMPETIR)

DESARROLLO DE LA PRUEBA: LAS PERSONAS SELECCIONADAS SACARAN DE UNA BOLSA TRES PAPELES CADA UNA, POR CONSIGUIENTE TIENEN QUE REALIZAR CUATRO NUDOS CADA PERSONA, SE LE INDICARA A LA PRIMERA PERSONA EN PARTICIPAR CUANDO COMIENZA CORRER EL TIEMPO, DE INMEDIATO CORRE REALIZA SUS NUDOS REGRESA LE TOCA LA MANO A SU COMPAÑERO Y CONTINUA EL SEGUNDO Y ASÍ HASTA EL ÚLTIMO PARTICIPANTE DE SU GRUPO QUE AL TERMINAR SUS NUDOS TIENE QUE LLEGAR AL PUNTO INICIAL Y ES AHÍ DONDE EL TIEMPO ES DETENIDO (EN LA BOLSA ESTARÁN LOS NOMBRES DE LOS NUDOS O SU DEFINICIÓN).

ESTAS PERSONAS ESTARÁN A CIERTA DISTANCIA DE DONDE TENDRÁN QUE REALIZAR LOS NUDOS (4 A 5 M), AL MOMENTO DE ESCOGER EL PAPEL SIN MIRARLO, SE LES INDICARA QUE EL TIEMPO EMPEZÓ A CORRER, AL LLEGAR A LUGAR DE LA CUERDA COMENZARAN HACER LOS NUDOS CORRESPONDIENTES.

EVALUACIÓN:

TIEMPO: FINALIZARA CUANDO EL ÚLTIMO DEL GRUPO HAYA LLEGADO AL PUNTO INICIAL.

LOS NUDOS: SE REvisa SI EL NUDO QUE REALIZO ERA EL QUE ESTABA ESCRITO EN EL PAPEL Y SI ESTÁ CORRECTAMENTE.

GANADOR: EL CLUB QUE MÁS NUDOS CORRECTOS HAYA TENIDO Y EL QUE MENOS TIEMPO UTILIZO PARA REALIZAR LOS NUDOS ESE SERÁ EL GANADOR.

NUDOS PARA ESTUDIAR

NUDOS Y AMARRAS E1

1. RIZO, CUADRADO, PLANO O LLANO

ES UN NUDO PLANO Y SE UTILIZA PRINCIPALMENTE PARA ATAR DOS CUERDAS DEL MISMO GROSOR, SIEMPRE QUE ÉSTAS ESTÉN SUJETAS A UNA TENSIÓN CONSTANTE, YA QUE SI LA TENSIÓN DISMINUYE EL NUDO PUEDE AFLOJARSE.

2. PESCADOR

SE USA PARA UNIR DOS CUERDAS QUE POR SU FABRICACIÓN SEAN MUY RESBALADIZAS O, PARA UNIR DOS CUERDAS QUE SE METERÁN AL AGUA, QUE LA CUERDA ESTE MOJADA O CABOS GRUESOS DIFÍCILES DE ENTRELAZAR O TAMBIÉN SI ES NECESARIO QUE AMBAS CUERDAS SE DESLICEN UNA SOBRE OTRA.

3. BALLESTRINQUE

ESTE NUDO AL IGUAL QUE EL VUELTA DE BRAZA, SIRVE PARA SUJETAR UNA CUERDA A UN POSTE O MÁSTIL, AMARRAR LA BOCA DE UN SACO, ASÍ TAMBIÉN PARA INICIAR UN AMARRE Y TERMINARLO, CÓMO POR EJEMPLO EL AMARRE REDONDO O CUADRADO.

4. NUDO DE OCHO

SE EMPLEA PARA REMATAR PROVISIONALMENTE LAS PUNTAS DE UNA CUERDA YA QUE TIENE LA VENTAJA DE NO LASTIMARLA, ES UN NUDO MUY SENCILLO Y ÚTIL, YA QUE NO SE DESHACE FÁCILMENTE, TAMBIÉN SE PUEDE UTILIZAR PARA HACER UNA GAZA PARA PRESTAR AUXILIO O CÓMO NUDO DE "BOZA", ES DECIR: UN LAZO O UNA PRESILLA PARA AMARRAR UN BULTO O UN PAQUETE.

5. AS DE GUÍA

ESTE NUDO CONSISTE EN UNA GAZA QUE NO SE CORRE; ES ÚTIL PARA SUBIR O BAJAR UNA PERSONA A MODO DE ARNÉS O MANTENER UNIDAS A VARIAS PERSONAS, POR CONSIGUIENTE ES MUY ÚTIL EN RESCATES. EL AS DE GUÍA ES SIMPLE Y FÁCIL DE HACER, ES MUY RESISTENTE Y TAMBIÉN TIENE LA GRAN VENTAJA DE QUE NO SE DESLIZA Y NO SE AFLOJA FÁCILMENTE.

6. VUELTA DE ESCOTA O NUDO DE TEJEDOR

ES UN NUDO MUY ÚTIL PARA ATAR O UNIR DOS CUERDAS DE DIFERENTE GROSOR O QUE SE ENCUENTREN MOJADAS Y QUE ESTARÁN SUJETAS A TENSIÓN, AUNQUE NO SE AFLOJA TAN FÁCILMENTE CÓMO EL NUDO DE RIZO. AUNQUE ESTE NUDO SE PUEDE UTILIZAR CON CUERDAS MOJADAS, NO ES RECOMENDABLE USARSE EN CUERDAS HÚMEDAS PUES PUEDE ZAFARSE.

7. PRESILLA DE ALONDRA

SIRVE PARA FIJAR A UN MÁSTIL UNA CUERDA QUE SUFRA POCA TENSIÓN, PARA COLGAR UN OBJETO QUE TENGA ANILLO O ARGOLLA, PARA ATAR UNA CUERDA A OTRA POR EL MEDIO, PARA ARRASTRAR UN HAZ DE LEÑA, ETC.

8. MARGARITA

SE UTILIZA PARA REDUCIR LA LONGITUD DE UNA CUERDA CUANDO ESTA ESTÉ MUY LARGA, PARA APRETAR OTRA CUERDA, PERO PRINCIPALMENTE PARA REFORZAR UNA CUERDA O UN TRAMO GASTADO DE LA MISMA.

9. VUELTA DE BRAZA, NUDO DE ESTRIBO O NUDO DE LEÑADOR

ES USADO PARA FIJAR EL EXTREMO DE UNA CUERDA A UN TRONCO, UN PAQUETE O UN MÁSTIL, TAMBIÉN PARA LEVANTAR O MOVER UN TRONCO, TAN SOLO SE AGREGA UN COTE EXTRA, CÓMO SE MUESTRA EN LA ILUSTRACIÓN.

ESTE NUDO TAMBIÉN SIRVE PARA INICIAR UN AMARRE YA SEA EL AMARRE DIAGONAL O EL DE EN FORMA DE OCHO.

10. MEDIA LLAVE O DOS MEDIOS COTES

SIRVE PARA SUJETAR UNA CUERDA A UN TRONCO O UNA ARGOLLA, CUANDO ESTA ESTARÁ EN TENSIÓN. LA PRINCIPAL VENTAJA DE ESTE NUDO ES SU FACILIDAD PARA HACERLO Y DESHACERLO. ES IMPORTANTE QUE LOS COTES SEAN GEMELOS O EN POCAS PALABRAS FORMEN UN NUDO DE BALLESTRINQUE.

11. DOBLE LAZO

UN DERIVADO DEL NUDO LLANO, USADO ENTRE OTRAS COSAS PARA ATAR LOS ZAPATOS.

12. CORREDIZO

13. FALSO

14. UN MEDIO COTES

PUNTAJES POSIBLES	350
1ER PUESTO	350
2DO PUESTO	200
PARTICIPACIÓN	50
CADA NUDO BIEN HECHO TIENE UN VALOR DE 25 PUNTOS	25 X 14 = 350

2. ORDEN CERRADO: PARTICIPAN UN MÍNIMO DE 8 EMBAJADORES, SE

REALIZARA EXHIBICIÓN DE MARCHAS POR 6 MINUTOS, EL TIEMPO INICIA DESDE QUE EL DIRECTOR DE MARCHAS PIDE PERMISO A LA PLANA MAYOR Y TERMINA AL PEDIR PERMISO DE RETIRADA. ESTA MARCHA TENDRÁ UN PUNTAJE DEL 80%. EL OTRO 20% SE EVALUARA DE LA SIGUIENTE MANERA, CADA CLUB APORTARA 6 EMBAJADORES PARA QUE HAGAN PARTE DEL PELOTÓN GENERAL, EL CUAL CADA DIRECTOR PASARA AL FRENTE Y DARÁ VOCES DE MANDO DURANTE 2 MINUTOS, CADA INTEGRANTE QUE SE EQUIVOQUE AL EJECUTAR LA ORDEN, SALDRÁ DEL PELOTÓN Y SI EL DIRECTOR SE EQUIVOCA AL DAR LA ORDEN UNO DE SUS INTEGRANTES SALDRÁ DEL PELOTÓN. EL MAYOR PUNTAJE SERÁ EL QUE SUMADO AL 80% TENGA AS INTEGRANTES DE SU CLUB EN EL PELOTÓN GENERAL.

PUNTAJES POSIBLES	400
UNIFORME DE EMBAJADOR O ESPECIAL	40
ABANDERADOS Y BANDERAS	20
MARCHA	90
PERMISO DE ENTRADA Y RETIRO	30
CADENCIA Y CONCORDANCIA	30
EJECUCIÓN DE ORDEN CERRADO	40
VOZ DE MANDO	30
ORIGINALIDAD	30
COORDINACIÓN	40

PELOTON GENERAL 20%	50
---------------------	----

3. **INSPECCIÓN:**

TENDREMOS INSPECCIÓN DE CAMPAMENTO LOS DÍAS SABADO Y DOMINGO. LES ENVIAMOS LOS PUNTOS A CALIFICAR PARA QUE SE PREPAREN. EN LAS DOS INSPECCIONES PODRÁN ACUMULAR 200 PUNTOS

PUNTAJE POSIBLES	200
CADA INSPECCIÓN	100
COCINA ORDENADA	10
CARPAS ALINEADAS	10
CARPAS ORDENADAS (INTERIOR)	15
CAMPAMENTO LIMPIO	15
VERSÍCULO DE MATUTINA	10
LEMA DE UNIDADES Y BANDERINES	10
BANDERAS	10
ASEO PERSONAL	10
PARTICIPACIÓN Y DISCIPLINA	10
TOTAL	100

4. **REVISIÓN DE UNIFORME DE GALA:** ESTA SE REALIZARÁ EL DÍA SÁBADO EN LA MAÑANA EN MEDIO DEL DEVOCIONAL EN EL CAMPAMENTO. ANEXO DOCUMENTO DE UNIFORME. PUNTUACION POSIBLE 800.

5. **ARTE DE ACAMPAR:**

EL CLUB REALIZARÁ SU ARTE DE ACAMPAR CONSIDERANDO LAS ESTRUCTURAS BÁSICAS PARA SU ESTANCIA DURANTE EL CAMPEREÉ, MANEJANDO UN MÍNIMO DE 10 A 13 CONSTRUCCIONES, DENTRO DE LAS CUALES DEBEN ESTAR: CERCA; PORTADA; COCINA; ALACENA; MALETERO; VESTIER; TENDEDERO; BASURERO (CLASIFICADOS); BOTIQUÍN; COMEDOR; ETC.

PUNTOS POSIBLES	700
13 O MÁS CONSTRUCCIONES	300
10 -12 CONSTRUCCIONES	200
DONACION Y SIEMBRA DE 10 ÁRBOLES FRUTALES EN EL CAMPAMENTO (SE ASIGNARA LUGAR DE SIEMBRA)	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

6. PRUEBA DE CLAVE MORSE:

LA CLAVE MORSE ES UNO DE LAS ESPECIALIDADES DE CONQUISTADORES QUE APARECE EN LA SECCIÓN DESTREZAS DEL DOCUMENTO DE LA PAÑOLETA.

EL CÓDIGO MORSE ES UN MEDIO DE COMUNICACIÓN BASADO EN LA TRANSMISIÓN Y RECEPCIÓN DE MENSAJES EMPLEANDO SONIDOS O RAYOS DE LUZ Y UN ALFABETO ALFANUMÉRICO COMPUESTO POR PUNTOS Y RAYAS. AUNQUE ESTE CÓDIGO SURGIÓ EN EL SIGLO 19, SU EMPLEO ES PERFECTAMENTE UTILIZABLE HOY EN DÍA CUANDO LA EXISTENCIA DE CONDICIONES ATMOSFÉRICAS ADVERSAS NO PERMITEN EL EMPLEO DE OTROS MEDIOS MÁS DESARROLLADOS COMO, POR EJEMPLO, LA TRANSMISIÓN DE LA VOZ.

PARA LA PRUEBA SE DEBE APRENDER:

- LAS 28 LETRAS DEL ABECEDARIO, EL CUAL INCLUYE LA CH Y LA Ñ, Ü, [NO SE INCLUYEN LAS LETRAS DE OTROS IDIOMAS COMO SON: Ä, É, Ë, Ì, Ö]
- LOS 10 NÚMEROS (1-0)
- LOS 11 SIGNOS DE PUNTUACIÓN
- LAS 8 ÓRDENES EJECUTIVAS

[TODO LO ANTERIORMENTE DICHO SE ENCUENTRA EN EL DOCUMENTO DE LA PAÑOLETA]

METODOLOGÍA DE LA PRUEBA

- NÚMERO DE EMBAJADORES PARTICIPANTES:
1 HOMBRE, Y 1 MUJER.
- IMPLEMENTOS PARA LA PRUEBA: CADA PARTICIPANTE HARÁ PROVISIÓN DE:
 - *UNA LINTERNA PARA TRANSMISIÓN DE CLAVE MORSE POR PARTICIPANTE*
 - *UN LAPICERO POR CADA PARTICIPANTE*
 - *A CADA PARTICIPANTE SE LE ENTREGARÁ UNA HOJA DONDE ANOTARÁ LO RECIBIDO DEL COMPAÑERO*
 - *A CADA PARTICIPANTE SE LE ENTREGARÁ UNA HOJA CON EL “MENSAJE” QUE LE DEBERÁ TRANSMITIR AL COMPAÑERO*

EXPLICACIÓN DE LA PRUEBA:

- A CADA INTEGRANTE SE LE DARÁ UN NÚMERO (1 O 2)
- A CADA PARTICIPANTE SE LE ENTREGARÁ UNA HOJA CON UN “MENSAJE” EL CUAL PUEDE CONTENER CUALQUIERA DE LAS LETRAS, NÚMEROS, ÓRDENES EJECUTIVAS, O SIGNOS DE PUNTUACIÓN, EL “MENSAJE” (LA LONGITUD DE LOS MENSAJES NÚMERO 1 ES IGUAL, A SU VEZ LA LONGITUD DE LOS MENSAJES NÚMERO 2 ES IGUAL)
- EL PARTICIPANTE NÚMERO 1 ENVÍA SU MENSAJE AL PARTICIPANTE NÚMERO 2
- LUEGO EL PARTICIPANTE NÚMERO 2 ENVÍA EL MENSAJE AL PARTICIPANTE NÚMERO 1

MÉTODO DE CALIFICACIÓN

- SE TOMARÁ EL TIEMPO TOMADO POR LOS PARTICIPANTES DE ENVIAR Y RECIBIR LOS 2 MENSAJES, AL DECIR ¡TIEMPO! SE PROCEDE A DETENER EL TIEMPO PARA DICHO EQUIPO
- INMEDIATAMENTE SE LES RECOGE LAS HOJAS DONDE ANOTARON EL MENSAJE RECIBIDO, Y LA HOJA DONDE SE ENCONTRABA EL MENSAJE ENTREGADO.
- EL GRUPO GANADOR ES EL QUE HAYA TENIDO EL MENOR NÚMERO DE ERRORES EN LA MENOR CANTIDAD DE TIEMPO.

CAUSALES DE DESCALIFICACIÓN:

- EN NINGÚN MOMENTO SE PUEDEN HABLAR LOS PARTICIPANTES

- EN NINGÚN MOMENTO SE PUEDEN REALIZAR MOVIMIENTOS VERTICALES, HORIZONTALES NI DIAGONALES CON LA LINTERNA, NI CON LAS MANOS
- NO SE PERMITIRÁ EL USO DE NINGÚN APARATO ELECTRÓNICO PARA COMUNICARSE CON LA OTRA PERSONA
- NO SE PERMITIRÁ NINGUNA PERSONA A PARTE DE LOS PARTICIPANTES QUE ESTÉN PRESENTES DURANTE LA EJECUCIÓN DE LA PRUEBA PARA NO AFECTAR LA CONCENTRACIÓN DE LOS PARTICIPANTES

PUNTOS POSIBLES	200
PRIMER MENSAJE EMITIDO CORECTAMENTE	50
PRIMER MENSAJE RECIBIDO CORRECTAMENTE	50
SEGUNDO MENSAJE EMITIDO CORRECTAMENTE	50
SEGUNDO MENSAJE RECIBIDO CORRECTAMENTE	50
TIEMPO DE LA PRUEBA	

7. PRIMEROS AUXILIOS:

EXTREME TEST: EN ESTA PRUEBA EVALUAREMOS LA DESTREZA, EL TRABAJO EQUIPO, COORDINACIÓN Y DISPOSICIÓN. SERÁN EQUIPOS DE 7 PARTICIPANTES: 4 HOMBRES Y 3 MUJERES, QUIENES DEBERÁN EN EL MENOR TIEMPO DESARROLLAR UNA SERIE DE PRUEBAS

PRUEBA 1: SEÑALES

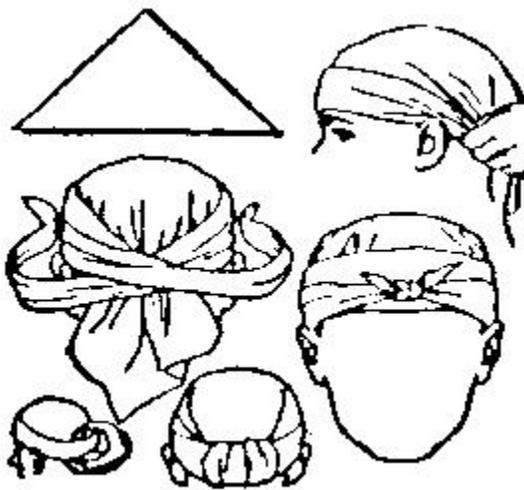
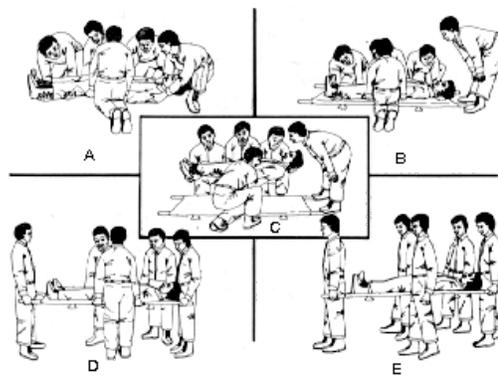
CORRERÁ UN SOLO PARTICIPANTE DE UN PUNTO A A UN PUNTO B, DESDE ALLÍ DEBE TRANSMITIR UN MENSAJE A TRAVÉS DEL ABECEDARIO DE SEMÁFOROS, CABE RESALTAR QUE SE LE DARÁ UN TEXTO DONDE TENDRÁ ERRORES ORTOGRÁFICOS. CADA CLUB DEBE LLEVAR EL MATERIAL NECESARIO PARA REALIZAR LA PRUEBA, BANDERINES Y BINOCULARES.



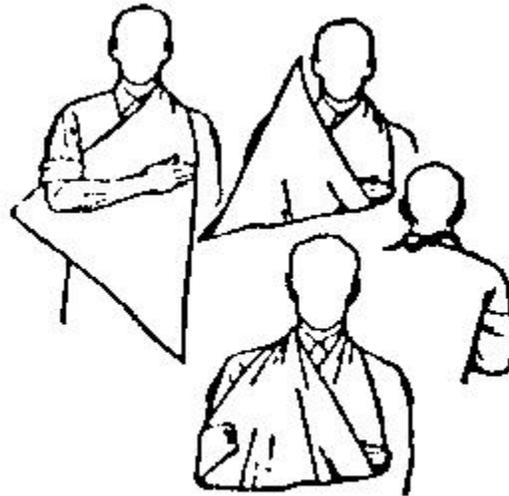
PRUEBA 2: PRIMEROS AUXILIOS

DESPUÉS DE RECIBIR EL MENSAJE DE SEMÁFOROS, LE ENTREGARAN AL MIEMBRO DE MINISTERIO JUVENIL LA HOJA, DE LA MISMA MANERA RECIBIRÁN OTRA HOJA QUE CONTIENE LAS INDICACIONES DE LA LESIÓN DEL PACIENTE; DEBERÁN CORRER, ATENDER AL PACIENTE, POSTERIORMENTE ARMAR LA CAMILLA RUSTICA (CON DOS PALOS PARALELOS, Y UTILIZAR LA IMAGINACIÓN PARA UNIR ESTOS PALOS Y ACOSTAR AL PACIENTE), Y VOLVERÁN A BAJAR HASTA EL PUNTO DE PARTIDA.

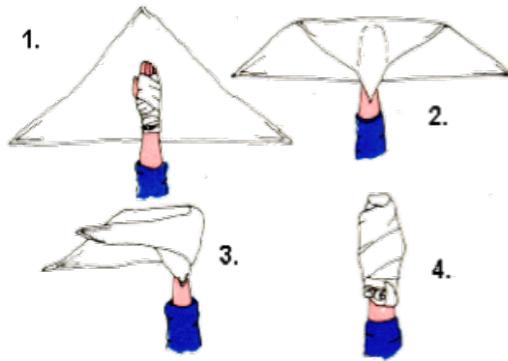
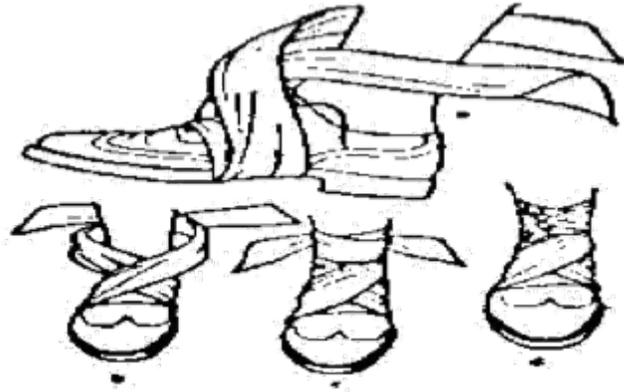
MATERIALES: LAS PAÑOLETAS PARA LOS VENDAJES LA CAMILLA SE ARMA CON LO QUE NOS OFRECE LA NATURALEZA Y CON LAS PRENDES DE CADA PARTICIPANTE.

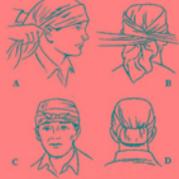


Vendaje de cabeza.



Cabestrillo grande.



Vendaje	Uso	Vendaje	Uso
 <p>Triangular de cabeza</p>	Contención de apósitos, aislar zona afectada	 <p>Antebrazo</p>	Contención de apósitos, aislar zona afectada
 <p>Corbata de cabeza</p>	Contención de apósitos, aislar zona afectada	 <p>Pecho</p>	Contención de apósitos, aislar zona afectada
 <p>Triangular de mano</p>	Contención de apósitos, aislar zona afectada	 <p>Corbata tobillo</p>	Inmovilizar levemente
 <p>Corbata de mano</p>	Inmovilizar levemente	 <p>Cabestrillo</p>	Inmovilizar levemente

PUNTAJE POSIBLES	450
MENSAJE ENVIADO EN SEMAFORO CORRECTAMENTE	50
MENSAJE RECIBIDO CORRECTAMENTE	50
BENDAJES BIEN HECHOS	200
AMARRAS Y NUDOS BIEN HECHOS EN CAMILLA	50
TRATO DEL PACIENTE	50
TRABAJO EN EQUIPO	25
FABRICACION DE CAMILLA	25



IV. EVENTOS RECREATIVOS

1. **RALLY:** 6 PARTICIPANTES POR CLUB, CONFORMADO POR 4 HOMBRES 2 MUJERES O VICEVERSA. LOS PARTICIPANTES DEL RALLY USAR CAMIBUSO, JEAN O DRIL (CAMUFLADO), BOTAS O TENIS ADECUADOS. NO SE ADMITIRÁ CROSS Y SUS DERIVADOS.

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

2. **400 METROS RELEVO:** 4 EMBAJADORES (2 DAMAS Y 2 CABALLEROS). EL CLUB RECIBIRÁ 4 GLOBOS R-9 LLENOS DE AGUA QUE LE SERVIRÁN DE TESTIMONIO. LOS PARTICIPANTES CORRERÁN UNA DISTANCIA DE 100 MTS CADA UNO. GANARÁ EL CLUB QUE TENGA EL MENOR TIEMPO Y EL MAYOR NÚMERO DE GLOBOS INTACTOS O SIN REVENTAR. POR CADA GLOBO REVENTADO EL CLUB SERÁ PENALIZADO CON 5 SEGUNDOS Y EL PARTICIPANTE AL QUE SE LE REVENTÓ EL GLOBO DEBE REGRESAR A LA META PARA TOMAR OTRO.

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

3. **COHETE A PRESIÓN DE AGUA SIN QUÍMICOS:** CADA CLUB FABRICARA UN COHETE QUE DEBERÁ PONER EN FUNCIONAMIENTO EN EL CAMPEREE, NO PODRÁ USAR NINGUNA SUSTANCIA QUÍMICA, DEBERÁ . LOS CLUBES TENDRÁN PUNTAJE SI EL COHETE FUNCIONO DE NO SER ASÍ NO TENDRÁN PUNTAJES

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

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. **BAUTISMOS.** EL CLUB 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 EMBAJADORES 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. **MODELO DE BUS NO INFERIOR A 2011.**
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 **1000** PUNTOS Y UNA PLANILLA, SI ALGÚN MIEMBRO DEL CLUB COMETE FALTAS SE LE DESCOTARAN 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 CADA CLUB DE EMBAJADORES DE NUESTRA ASOCIACIÓN.

Libardo Vaca Jaramillo

ANEXOS

ANEXO A

HOJA A

PLANILLA DE INSCRIPCIÓN

CLUB DE EMBAJADORES: _____ 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 14 de Julio		
Inscripción hasta 30 de Julio		

No	MIEMBROS DEL CLUB INSCRITOS			
	Nombres y apellidos	Rango	Cargo Juvenil	Inscripción \$45.000
1.		Director		
2.		Ecónoma		
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				
9.				
10.				
11.				
12.				
13.				
14.				
15.				
16.				
17.				
18.				
19.				
20.				
21.				
22.				

AUTORIZACION DEL CLUB DE EMBAJADORES 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 Embajadores que se realizará en el campamento El Eden - Concepcion, del 4 al 7 de agosto del año en curso.

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 GUIAS MAYORES:

Presente:

Por medio del presente autorizo al menor:

Para que asista al Camporee de Embajadores de la Asociación Centro Occidental de los adventistas del Séptimo Día, que se llevará a cabo en Concepción, del 4 al 7 de Agosto 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