



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 30 DE JUNIO RECIBIRÁN 150 PUNTOS Y HASTA EL 14 DE JUNIO 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 INSCRIPCIÓN 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 INSCRIPCIÓN	200
JUNIO 31 2017	150
JULIO 14 2017	100

AGOSTO 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
5 ESTRELLAS	5000-6000
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 RECuento DE LAS ACTIVIDADES REALIZADAS) ESTE DEBE SER AMPARADO EN MUESTRAS FOTOGRÁFICAS 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.

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

E. HISTORIA DEL CLUB

TODO 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.

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 OBTIVAMENTE 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).

Evento
Espiritual



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	400
1ER PUESTO	400
2DO PUESTO	300
3ER PUESTO	250
PARTICIPACIÓN	150

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	400
1ER PUESTO	400
2DO PUESTO	300
3ER PUESTO	250
PARTICIPACIÓN	150

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).

III. EVENTOS TECNICOS:

1. PRUEBA DE NUDOS:

PARTICIPANTES: SE INVITARA TODO EL CLUB PARA ESTA COMPETENCIA PERO SOLO SE ESCOGERÁN CUATRO 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

2. ORDEN CERRADO: PRONTO ENVIAREMOS DESCRIPCION.

3. 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, Ī, 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

4. PRIMEROS AUXILIOS: MUY PRONTO SE ENVIARA PRUEBA.



IV. EVENTOS RECREATIVOS

EN POCOS DIAS ESTEREMOENVIANDO LAS PRUEBAS RESPECTIVAS A ESTE ITMS.

