



**ASOCIACION CENTRO OCCIDENTAL**

**CAMPOREE DE AVENTUREROS  
Primer Boletín**



Fecha: 12 – 16 de Octubre de 2017.

Lugar: Por Definir

Inscripcion: por Definir.

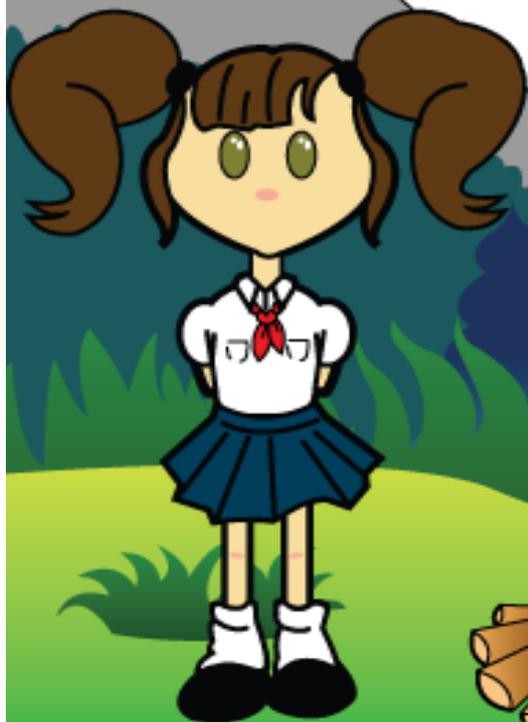
Edad: 4 -9 años

*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



# 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.
- 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 días de oracion del 2017, Este informe debe estar condensado en el video del punto DE COMPARTIENDO ESPERANZA, (registro fotografico).
- 4. ESPECIALIDADES PREVIAS:** Cada club debera realizar siuientes especialidades previas: ABEJITAS: Especialista en Salud, RAYITOS: Cultura Fisica, CONSTRUCTORES: Temperancia, MANOS AYUDADORAS: Higiene.





# ESPIRITUALES

**1. ORDEN BÍBLICO:** Participan 5 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: Pentateuco (5), Históricos (12), poesía (5), profetas mayores (5), profetas menores (12), evangelios (4), histórico (13), epístolas paulinas (13), epístolas generales (8), profecía (1).



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

**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.

**4. Organiza la Historia:** Motivar a los Corderitos a aprender la historia y las enseñanzas bíblicas del libro de Daniel capítulos 1 al 6, estos organizarán la historia de Daniel utilizando imágenes alusivas a la misma, las imágenes serán provistas por la dirección del camporeo.

**5. DOCTRINA:** (Un aventurero). Se evaluará de manera escrita la especificidad de santuario.

**6. EXPLOSION MUSICAL:** (Participa un consejero y mínimo 5 aventureros) Cada club preparará un canto especial, que será presentado en vivo durante el camporeo, este debe estar acompañado de instrumentos musicales que serán interpretados por los chicos@s.



## HABITOS SALUDABLES DEL MUSICO

**1. HANGAR DE ALIMENTOS “QUIERO VIVIR SANO”:** (Cinco miembros del club: uno de cada clase) 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:



# DEPORTIVOS

- 1. ENTRENAMIENTO PARA LA EXPLOSION MUSICAL:** Participa 5 niños, uno de cada clase. 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.
- 2. CENTROS DE APRENDIZAJE:** Este sera el espacio en donde cada uno de los niñ@ participara diferentes especialidades (TROVADOR – REPORTAJE – MUSICO)
- 3. CARRERA EN SACO.** 5 participantes. Dos categorías. 5-7 años y 8-9 años. Una niña por cada categoría. Cada participante debe traer su saco con el cual ha estado practicando en su club. El equipo ganador tendrá 200 puntos. Todos los que lleguen a la meta tendrán 150 puntos. Los demás 100 puntos por participación.
- 4. EXPLOTANDO EL GLOBO CON EL PIE.** Dos categorías. 5-7 años y 8-9 años. Una niña por cada categoría. Los adultos les ayudarán a llenar los globos. Luego se los amarrarán a un pie de cada participante. Los 5 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.
- 5. Natación: Competencia por relevos: Unidad de castores, corderos y abejas:** Competencia con flotador – 4 integrantes. Cada club lleva flotadores. **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.

- 6.** **Partido de fútbol Mixto:** cada club organizara un equipo de fútbol mixto conformado por 8 integrantes, jugaran dos tiempos de a 7 minutos cada tiempo.



## EVENTOS DE DESTREZAS

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



## 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.

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

**3. CARPETA DE REGISTRO.** 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 - 2018
- d. Visión, Misión y propósitos del club
- e. Registros fotográficos de las actividades solicitadas
- f. 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.

**4. MARCHAS:** La revista de marchas la realizará un escuadrón con un mínimo de 10 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 6 minutos mínimo 5 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.

## Atentamente:

Libardo Vaca Jaramillo

Pastor Libardo vaca Jaramillo  
Departamental Ministerios Juveniles ASOCENTRO