II Camporee Nacional 2016

Unión Hondureña

ESFORZADO Y VALIENTE



22-26 de Marzo

**INTRODUCCION**

Este es un nuevo evento del Ministerio Juvenil que se acerca y esperamos que todos nuestros jóvenes puedan participar, cada iglesia tiene el deber de apoyarlos y se con toda seguridad que los pastores se involucrarán para que esto sea una realidad.

El II Camporee de nuestra Union tendrá como titulo ESFORZADO Y VALIENTE tomado de las palabras del ángel que le hizo el llamado a Gedeón. Dios reconoce el esfuerzo y la valentía de Gedeón, y lo llama para enfrentar al enemigo que tenia sumiso al pueblo de Israel. Para Gedeón no fue fácil, probo a Dios mas de una vez para confirmar su llamado y victoria. De 32,000 hombres en su ejercito solo quedo con 300 hombres y con esos hombres derroto a los amalecitas.

De igual manera hoy el Señor llama a jóvenes esforzados y valientes que estén dispuestos a enfrentar al enemigo. La batalla no es fácil pero ya Dios nos a dado pruebas de su llamado y victoria.

Es nuestro anhelo que cada joven pueda experimentar y vivir la experiencia del llamado del Señor a través de cada evento de este camporee, los cuales han sido preparados y escogidos con un propósito especial de desarrollar todas las facultades espirituales, mentales y físicas.

Por lo cual puedo decirte que el Camporee ESFORZADO Y VALIENTE inicia desde el momento que tu recibes en tus manos este manual, recuerda aquí te presentamos el evento y las diferentes actividades, pero depende de ti como las ejecutaras.

Dios te bendiga y te de la sabiduría para vencer todos los obstáculos que puedas encontrar a lo largo de este año, pero sobre todo que te de la victoria final.

Nos vemos en el Camporee y no lo olvides se un joven ESFORZADO Y VALIENTE.

Pr. Zamir Sarmiento

Director de Jóvenes

Union Hondureña

**Objetivos**

1. “ESFORZADO Y VALIENTE” reafirme el compromiso de cada joven de nuestras iglesias en la Union Hondureña.
2. Cumplir con la misión de la iglesia en la participación de las actividades misioneras y del servicio a la comunidad y social.
3. Fomentar un ambiente de unidad, amistad y camaradería cristiano entre los acampantes a  través del programa y actividad del campamento.
4. Ser llenos del Espíritu Santo para ser victoriosos en esta tierra e idóneos para  el Reino de los Cielos.
5. Fortalecer el Ministerio Juvenil Adventista en la Unión Hondureña  y motivando a los líderes a la consolidación y organización del movimiento  joven.
6. Que nuestros lideres sean un ejemplo a seguir en espíritu, actitudes y acciones.

AUTORIDADES DEL CAMPOREE

**Presidente de Unión**

Pr. Adán Ramos

**Secretario de Unión**

Pr. Roberto Brown

**Tesorero de Unión**

Lic. Juan José Moran

**Departamental de Ministerios Juveniles Unión**

Pr. Zamir Sarmiento

Asistente: Enma Ortega

**Directores de Ministerios Juveniles de Campo**

**Asociación Central**

Pr. Luis Velásquez

**Asociación Nor-Occidental**

Pr. Cesar Chub

**Asociación Litoral Atlántico**

Pr. Alberto Pérez

**Asociación Islas de la Bahía**

Pr. Jefferson Ayala

**Misión Sur-Oriental**

Pr. Heber Oliva

**COMISIONES**

**Comisión Organizadora**

Pr. Zamir Sarmiento

Pr. Luis Velásquez

Pr. Cesar Chub

Pr. Alberto Pérez

Pr. Jefferson Ayala

Pr. Heber Oliva

**Comisión de Inscripción**

**Tienda de Insignias**

Enma Ortega

Marlen Matute

Dellys Scott

Dunia Flores

Dana Smith

Jena Johnson

Irma Estrada

**Comisión de Disciplina**

Pr. Lionay Reid

Pr. Carlos Montes

Pr. Nery Molina

Pr. Eliseo Castillo

**Comisión de Eventos**

Pr. Jorge Mairena

Pr. Elmer Aguilar

Pr. Evert Vásquez

Pr. Samson Bush

**Comisión de Devocionales**

Pr. Antonio Colindres

Pr. Javier Hernández

Pr. Kelvin Molina

Pr. Fredy Funez

**Comisión de Investidura**

Pr. Esdras Mejía

Pr. Moises Aleman

Pr. Erick Colindres

Pr. Josué Trochez

**Comisión de Seguridad**

Pr. José Luis Durón

Pr. Jony Mendoza

Pr. Daniel Durón

Pr. Melvin Brooks

**Comisión de Estadísticas y Puntaje**

Pr. Zamir Sarmiento

Pr. Jefferson Ayala

Pr. Alberto Pérez

Pr. Heber Oliva

Pr. Cesar Chub

Pr. Luis Velásquez

**Comisión de Oración**

Pr. Francisco Rodriguez

Pr. Juan Carlos Raudales

Pr. Wilfredo Cruz

Pr. Geovany Alvarado

**Comisión de Instalación**

Pr. Elden Zambrano

Pr. Alberto Bermúdez

Pr. Oseas Colindres

Pr. Stanley Flores

Pr. Juan Carlos Diaz

**Comisión de Bautismo**

Pr. Oscar Saravia

Pr. Ali Machado

Pr. Vicente Corea

Pr. Jerry Campbell

**Comisión de Salud y Emergencia**

Union

Nor-Occidente

Tesoreros

**Comisión de Promoción y Publicidad**

Directores de Campo

Presidentes de Federaciones

Facebook: Ligia Castellanos

Pr. Esdras Mejía

**GENERALIDADES**

**LUGAR**

El segundo camporee de nuestra Union Hondureña se estará realizando en las instalaciones del CENTRO EDUCACIONAL ADVENTISTA en Peña Blanca, Cortés.

El área para acampar será entregada a cada club por sorteo, al llegar a las instalaciones la comisión de instalación del camporee las entregara.

Pueden empezar a llegar a partir de las 12:00 del mediodía del día Lunes.

**FECHA**

La fecha del evento será la semana santa del año 2016 del 22-26 de Marzo

**INSCRIPCION**

Tendrá un valor de Lps.750.00 por club a partir del 1 de Diciembre del 2015 al 29 de Febrero de 2016.

Y por cada acampante será:

1. Guía Mayor Lps.280.00
2. Conquistadores Lps.280.00
3. Aventureros Lps.280.00
4. El personal de apoyo pagará Lps. 100.00 por concepto de seguro y si desea  el Sombrero del camporee agregar en el listado. Con un valor de Lps. 100.00.

**Pre-Inscripción:**

Lps. 750.00 por Club a partir del 1 de Octubre al 30 de Noviembre del 2015

**Nota:** Al momento de inscripción cada club deberá adicionar la lista de cada acampante con su respectiva copia, firmada y sellada de recibido por la Secretaria del Departamento de jóvenes de la asociación/misión.

Este año se estará cubriendo un seguro de mayor cobertura para los acampante además del seguro anual del miembro del club.

**La inscripción incluye:**

Seguro anual

Seguro de campamento

Sombrero del camporee con logo bordado

Pin del camporee

Insignia del camporee

Programa del Evento

**Benefits/Limits**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Covertura del Seguro | Seguro Annual | Seguro de Campamento |
| Accidental Death & Dismemberment: | $20,000 | $20,000 |
| Accident Medical Expense | $4,000 | $20,000 primary |
| Accident Dental | $1,500 Maximum | $250 per tooth, up to $500 |
| Emergency Medical Benefits | Up to $10,000 |  |
| Dread Disease |  | $20,000 |
| Other Sickness |  | $500 |

Los clubes no tendrán un limite mínimo o máximo de Inscripción, ya que deseamos que la mayoría de las iglesias participen de este maravilloso evento.

Todos los acampante deberán estar inscritos para participar en todos los eventos.

**UNIFORME**

Sera obligatorio la portación del uniforme.

Cada club deberá llegar debidamente uniformado y con todas las insignias del uniforme en el lugar adecuado.

1. Uniforme
2. Camisa con todas las insignias reglamentarias conforme al manual de uniforme
3. Pantalón o Falda
4. Pañuelo y tubo.
5. Boina
6. Banda con todas las especialidades obtenidas en las clases
7. Directores con cordón y hombreras de Liderazgo

**CEREMONIA DE APERTURA**

La apertura del camporee dará inicio al 6:30 pm del Martes 22 de Marzo

**CEREMONIA DE CIERRE**

El cierre del evento se realizara el sábado por la noche con la premiación de los eventos.

Domingo (todos deberán dejar su lugar **limpio y en orden**, desarmando las astucias y dejando todo como estaba)

**CÓDIGO DE DISCIPLINA**

**Disposiciones generales**

**Primero.** Todo Guía Mayor, Conquistador y Aventurero, incluyendo los superiores (en relación con los inferiores no se refiere a su dignidad humana, sino a sus posiciones en la estructura jerárquica dentro del Club o Iglesia), deben ajustar su conducta al cumplimiento estricto en este Código de Disciplina, así como la observancia cabal de las normas de la Iglesia Adventista.

**Segundo.** El Código de Disciplina se rige por los siguientes principios: La acción disciplinaria debe procurar restablecer de inmediato la eficacia y eficiencia en el servicio, sin perjuicio de sus efectos.

La sanción debe ser considerada como un instrumento de respaldo en el mantenimiento de la disciplina y no su herramienta principal.

Las sanciones deben ser impuestas por quien tiene el mando directo, pero podrán ser también impuestas, modificadas, agravadas, anuladas o perdonadas por el Guía Mayor directivo.

El ejercicio de las acciones disciplinarias no debe ser arbitrario. En cada caso se explicará al infractor el fundamento de las sanciones.

**Tercero.** Prohibiciones. En el ejercicio de las acciones disciplinarias se prohíbe:

Utilizar el poder disciplinario para ordenar o fomentar tareas o acciones ajenas a las funciones del Club. Afectar la dignidad personal, provocar burlas o humillaciones, socavar deliberadamente la autoestima o debilitar el espíritu y trabajo en equipo.

**Las faltas** Se clasifican en faltas muy graves, faltas graves y faltas leves.

**Faltas muy graves consiste en:**

* Cualquier tipo de engaño o mentira, como tratar de introducir personas al Campamento con el Club, que no estén debidamente matriculados y/o asegurados.
* Otras clases de mentiras o deshonestidad.
* Escenas indecorosas muy atrevidas, no morales.
* Peleas o riña entre clubes.
* Faltar el respeto a los jueces y pastores.
* Juegos, dramas, chistes o cualquier forma donde se rebaje la integridad de un ser  humano.

La sanción será de 50 puntos menos.

**Faltas graves consiste en:**

* Parejas encontradas en actos inmorales o alejados del lugar del evento.
* Contestar inadecuadamente al director o supervisores.
* Dañar el área de acampar (cercos, árboles, animales, o cosas del lugar).
* Indumentaria indecorosa a cualquier hora del día tanto en las mujeres como en los hombres (blusas de tirantes, licras, shorts muy cortos, mini faldas, mini blusas etc. Y en el caso de los hombres andar sin camisa) para toda actividad (hasta en los sociales).
* Escuchar música en cualquier medio (hasta en los celulares) durante los eventos.
* Salir del campamento sin autorización del director de club y director JA.
* Faltar a reuniones oficiales de directores y jueces.
* La sanción será de 25 puntos menos.
* **Faltas leve**
* Retirar la mayoría de los miembros del Club de las reuniones y eventos si permiso de los oficiales del Campamento.
* Ingresar a la zona de eventos sin autorización.
* Indisciplina en los actos.
* Llegar tarde a una reunión (director).
* No respetar horario de campamento:
* Permanecer en el área de acampar en momentos de eventos.
* Bañarse en horas y lugares no establecidos.
* El uso de aritos, pulseras, anillos, collares.
* Ingresar al campamento comidas y bebidas dañinas
* Desordenes en el campamento o evento.
* La sanción sera de 15 puntos menos.
* Nota. La comisión encargada de la disciplina será la encargada de hacer un reporte.

**VISITAS Y VEHICULOS**

Cada persona que llegue a visitar a los acampantes deberá estar regida por las normas del campamento mientras permanezca dentro de los límites del mismo.

A partir del Sábado los padres podrán ingresar al campus para poder visitar a sus hijos o familiares.

**Los días de la semana de miércoles a viernes los vehículos y motos que ingresen tendrán que pagar LPS.100.00 la entrada a las instalaciones cada vez que entren, parqueo limitado.**

Cada club podrá movilizar un vehículo dentro del campamento

1. Del estacionamiento al pueblo, cuando sea necesario
2. Del estacionamiento al campamento deben trasladarse caminando
3. Se utilizara un stiker para entrar y salir sin necesidad de pagar.

**CARPETAS**



**Carpeta del club.**

Los Directores de Clubes deben tener la carpeta del Club actualizada y en las oficinas de su Campo Local donde los Directores JA del campo deberan darle una constancia de entrega (50 puntos)y traer una copia para los archivos de la Unión **a mas tardar el dia Martes 22 de marzo del 2016**, en la misma deberan tener el registro individual de cada integrante del club (hoja de registro adjunta en los anexos), y los planes de trabajo del club por clase hasta investidura, **de tenerla con las pautas anteriormente descritas, el club recibira 100 puntos, si no lo entrega perdera 50 puntos.**

**Ver anexo el formato**

**Carpeta de Eventos Pre-camporee**

Se presentara en una sola carpeta los eventos realizados antes del camporee con los siguientes documentos:

1. Se hara un informe de dos paginas de cada evento

2. Cuatro fotografias en una sola hoja con imágenes de la participacion de los miembros en el evento.

**PUNTAJE**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Categoría** | **Evento** | **Puntaje** | | | |
|  | **1°** | **2°** | **3°** | **P[[1]](#footnote-1)** |
| Pre-camporee | Pre- Inscripción |  |  |  | 100 |
| Pre-camporee | Inscripción | — | — | — | 100 |
| Pre-camporee | Proyecto Gedeón y Bautismo |  |  |  | 200 |
| Pre-camporee | Servicio a la Comunidad |  |  |  | 100 |
| Pre-camporee | Reforestación |  |  |  | 100 |
| Pre-camporee | Marcha Nacional Juvenil 2015 | — | — | — | 100 |
| Pre-camporee | Día del Conquistador |  |  |  | 100 |
| Pre-camporee | Campaña JA 2016 |  |  |  | 100 |
| Pre-camporee | Recolección 2015-2016 | 200 | 150 | 100 |  |
| Pre-camporee | Conociéndonos |  |  |  | 100 |
| Pre-camporee | Escuela de Especialidades |  |  |  | 100 |
| Pre-camporee | Día deportivo |  |  |  | 100 |
| Aventureros | Circulo del Aventurero | 125 | 100 | 75 | 50 |
| Aventureros | Carrera de Obstáculos |  |  |  |  |
| Aventureros | Carpa del Aventurero | 125 | 100 | 75 | 50 |
| Aventureros | Destreza Bíblica | 125 | 100 | 75 | 50 |
| Conquistadores | Nudos | 125 | 100 | 75 | 50 |
| Conquistadores | Semáforo | 125 | 100 | 75 | 50 |
| Conquistadores | 400 mts con Relevo Varones  400 mts con Relevo Damas | 125  125 | 100  100 | 75  75 | 50  50 |
| Conquistadores | Gemas Bíblicas | 125 | 100 | 75 | 50 |
| Guías Mayores | Salto de Longitud Varones  Salto de longitud Damas  Salto de Altura Varones  Salto de Altura Damas | 125  125  125  125 | 100  100  100  100 | 75  75  75  75 | 50  50  50  50 |
| Guías Mayores | Catapulta | 125 | 100 | 75 | 50 |
| Guías Mayores | Primeros Auxilios | 125 | 100 | 75 | 50 |
| Guías Mayores | Historia Denominacional | 125 | 100 | 75 | 50 |
| INTEGRADO | Marchas de Fantasía | 125 | 100 | 75 | 50 |
| INTEGRADO | **Natación Individual**  Aventureros Varones  Aventureros Damas  Conquistadores Varones  Conquistadores Damas  Guías Mayores Varones  Guías Mayores Damas  Natación con Relevo | --  125  125  125  125  125  125  125 | --  100  100  100  100  100  100  100 | --  75  75  75  75  75  75  75 | --  50  50  50  50  50  50  50 |
| INTEGRADO | Fachada del campamento | 125 |  |  | 100 |
| INTEGRADO | Mega Investidura |  |  |  | 100 |

**Evaluacion**

Para poder motivar a un espíritu positivo en cada acampante, se estará evaluando en base a puntos obtenidos los resultados de los eventos. Esto trae como objetivo no la competencia sino la buena participación y la excelencia en lo que hacemos.

La Tabla de puntuaciones será la siguiente:

* Campamentos Platinum Los Cinco sobresalientes
* Campamentos Oro  Los quince subsiguientes
* Campamentos Plata  Los veinte subsiguientes
* Campamentos Bronce

De igual manera se hará mención de los mejores lugares en cada evento para felicitar a aquellos que hicieron lo mejor en dichas actividades.

Cada niño y Joven recibirá una medalla por la participación en las competencias conforme al lugar obtenido. Primero, Segundo y Tercer Lugar

Las Competencias por Campo serán premiadas con trofeos para los directores del campo y medallas individuales para los ganadores.

Trofeos para los primeros lugares en los eventos de marchas de fantasía y fachada de campamento.

**CAMPAMENTO**

**Participantes**

Toda la niñez y juventud de la IASD que esté debidamente integrado  en un Club de Aventureros, Conquistadores o Guías Mayores y que desee participar con espíritu de camaradería, responsabilidad y disciplina.

Por supuesto animamos a llevar la mayor cantidad de miembros que puedan, siempre que las juntas de iglesia apoyen a dicho grupo y estén debidamente organizados para lograr la disciplina en este evento.

En esta ocasión no hay un limite de participantes por club.

**Artículos y herramientas**

Cada Club llevará los artículos y herramientas necesarias para construir su campamento y realizar cada uno de los eventos del Camporee, Una buena práctica es hacer una lista de verificación para no lamentar el olvido de algún elemento.

Las herramientas deben permanecer ordenadas en un solo lugar. Se recomienda tener un encargado de las mismas, ya que frecuentemente se pierden.

Entre los artículos personales, no olvidar los necesarios para cada día y actividad. Se recomienda no llevar utensilios desechables, ni otros que puedan contaminar el ambiente. El Director del Club debe asegurarse de que sus acampantes respeten las pertenencias ajenas, mantengan en orden sus artículos personales y depositen la basura en su lugar.

**Clima**

Consideramos que esa fecha será verano, sin embargo, animamos a ir debidamente preparados para evitar incomodidades en el evento en caso de lluvias.

**Botiquín**

Los clubes deben de llevar un botiquín COMPLETO, para atender cualquier necesidad de sus participantes, les solicitamos a los directores que si en su club hay jóvenes con medicamento de uso permanente, que por favor lo lleven.

**Basura**

Toda la basura debe ser debidamente embolsada y llevada hasta el lugar designado por los organizadores. Traiga su propia bolsa de basura. Nosotros le pedimos que recuerde a sus conquistadores y guías mayores a usar su buen juicio al momento de generar basura. Habrá depósitos en los alrededores. Empaquete toda la basura.

**Letrina**

Cada club proveerá de una letrina bien equipada y cómoda para los Acampantes que será elaborada dentro del terreno que se le asignara al club. Debe tener no menos de 1.5 mts. de profundidad y mantenerse todo el tiempo aseada por el bien de los Acampantes.

**EVENTOS**

**Pre-camporee**

1. **Proyecto Gedeón**
   1. Planificar con la junta de la iglesia la formación de una nueva congregación, en una aldea, caserío, barrio o colonia en las cercanías de la iglesia
   2. Programar tres grupos de ofensiva del ministerio juvenil para el establecimiento de la nueva congregación.
      1. Abril-Julio 100 campañas de Siembra
      2. Agosto-Noviembre 100 Campanas de Crecimiento
      3. Diciembre-Marzo 100 Campañas de Cosecha
   3. El proyecto tiene el propósito de realizar 300 campañas a nivel nacional. Un mínimo de tres campañas por club.
      1. Julio Siembra
      2. Noviembre Crecimiento
      3. Marzo Cosecha
   4. Cada club deberá de llevar personas para bautizarse en el camporee, fruto del Proyecto Gedeón.

Puntaje: Participación 100 pts.

1. **Reforestación**
   1. Cada club seleccionara un lugar para reforestar
   2. Deberán sembrar cinco arboles por miembros de club.
   3. Unificarse con autoridades locales del municipio
      1. El Proyecto de reforestación se podrá realizar a nivel de campo local, identificando una sola Zona para que todos los clubes del campo participen
      2. El director del campo local identificara la zona junto al ICF y el municipio, supervisando así todos los clubes que participen
      3. Analizar en lo posible la realización de este proyecto el Día Nacional del Árbol en Honduras (30 de Mayo), para tener una buena proyección social.

Puntaje: Participación 100 pts.

1. **Servicio a la Comunidad**

**EVENTO PRECAMPOREE ADRA – JA 2016**

**¨Auxilia tu Comunidad¨**

**GANATE LA ESPECIALIDAD ADRA: *RESPUESTA A DESASTRE NIVEL 1***

**Instrucciones:**

Todos los informes deberán elaborarse según las indicaciones y enviar copia electrónica al correo del Pr. Luis Trundle ( [ltrundle@adra.org.hn](mailto:ltrundle@adra.org.hn) ) **al menos 2 semanas antes del camporee**. Acompañar los informes con fotografías que evidencien las presentaciones hechas ante la iglesia y la visita a la alcaldía/COPECO. El Informe deberá contener además de lo antes expuesto, carta firmada por el primer anciano o pastor del distrito dando fe de haber cumplido con los requisitos expuestos así como la lista de todos los integrantes que participaron en la investigaciones de campo y que serán acreedores de la Especialidad de ADRA Respuesta a Desastre nivel 1.

**Nota: No se hará entrega de informe físico, solamente electrónico. Una vez entregado el informe y cumplido con los requisitos, ADRA Honduras otorgara gratuitamente las charatelas a las personas que participaron.**

**Requisitos**

1. Explique los daños más posibles que podría ocasionar en las vidas de individuos y comunidades en los diferentes desastres: a) Huracán, b) Inundaciones, c) Terremotos, d) Incendios, e) Contaminación ambiental/Desechos tóxicos y Accidentes nucleares. (Máximo 1 pagina, Font 12 a espacio sencillo).

2. Describe brevemente el tipo de servicio que realiza la agencia de ADRA en tu país ([www.adra.org.hn](http://www.adra.org.hn)) ante las diferentes emergencias. Visita la alcaldía e investiga lo que significa CODEM y CODEL, así como sus funciones en tu localidad. (Informe ¾ de página a un Font 12 a espacio sencillo).

3. Investigue y reflexiona cuidadosamente ¨Los 10 Principios humanitarios del Código de Conducta de la Cruz Roja Internacional¨ <http://www.icrc.org/spa/resources/documents/misc/64zpm8.htm#3> Discuta brevemente con los miembros de su club cuál de esos principios considera que son más difíciles de aplicar en las acciones humanitarias de la Iglesia Adventista y explique su respuesta. Redacta un breve informe resumiendo el código de los 10 principios y realiza una presentación breve en tu iglesia del resumen del Código de Conducta. (Informe en 1 pagina, Font 12 a espacio sencillo).

4. Investigue en el CODEM de tu Municipalidad o Regional COPECO de tu ciudad, los diferentes elementos que deben contener los siguientes Kits de ayuda humanitaria: Kit de Abrigo, Kit de Higiene y Kit de Alimentos (Ración de alimentos): Elabora un breve informe que exponga El Kit humanitario, los contenidos que los componen y las cantidades y/o peso de cada una esos elementos: (Informe de 1 pagina máximo).

5. Encuentre 5 Textos Bíblicos de esperanza que utilizaría para compartir con alguna persona que ha sido afectada por un desastre en su vida. Explica las razones de haberlos escogido.

6. Realiza una presentación de todo lo aprendido en forma resumida a tu iglesia local. Envía fotos de esta actividad en la memoria fotográfica de las acciones realizadas.

**Puntaje**: Participación 100 pts.

1. **Marcha Nacional Juvenil**
2. Todo el ministerio Juvenil participara el día sábado 13 de Junio del 2015, junto con el ministerio de la mujer.
3. La Actividad puede ser realizada a nivel de Federaciones JA de los Campos Locales.
4. Tema: Los Diez Mandamientos
5. 2:00 pm - 6:00 pm

**Puntaje**: Participación 100 pts.

1. **Día del Conquistador**
2. 19 de Septiembre
3. Hacer un programa especial en la iglesia
4. Invitar a nuevos miembros
5. Sábado Joven (Puede ser por iglesia, distrital o por zonas.)
6. Puede programar la investidura para ese día

El día del Conquistador debe ser una fecha importante dentro del calendario de actividades de la iglesia y de los clubes por lo cual se espera que todas las iglesia que tiene clubes puedan darle realce a este día programando su investiduras. Y premiando a los niños sobresalientes de su club.

1. **Campaña JA 2016**
2. 12-19 de Marzo
3. Preparación espiritual del campamento
4. Día Mundial de la Juventud 2016
   * 1. 19 de Marzo
5. Jóvenes predicadores
6. Se realizará como parte del Proyecto Gedeón para culminar con la plantación de la nueva iglesia.

**Puntaje:** Participación 100 pts.

1. **Recolección 2016**
2. Colaborar en el cierre de la recolección 2015
3. Realizar la recolección del año 2016
4. Enero-Marzo
5. Guías Mayores L. 150.00
6. Conquistadores L. 150.00
7. Aventureros L. 100.00

**Puntaje:** 100 pts. Si alcanzaron el 50%; 150 pts. Si alcanzaron 75%; 200 pts. Si alcanzaron el 100% o más.

1. **Conociéndonos**
2. Los directores de todos los clubes de cada campo prepararan un canto insignia del campamento y lo cantaran juntos en los devocionales vespertinos.

50 puntos por participación

1. Elaborar una chapa distintivo por club para poder intercambiar entre los acampantes.

50 puntos por participación

1. **Escuela de Especialidades**
2. Cada club realizara a lo largo del año 10 diferentes especialidades
3. El director de Jóvenes de la Asociación /Misión será el encargado de asignar las especialidades en su Campo Local
4. En la investidura deberán portar la banda con todas las especialidades obtenidas.
5. Aplicación oficial para descargar las especialidades (GC youth ministries) solo ingles.
6. El pedido de las especialidades de presentarse a mas tardar el 10 de Enero.
7. **Puntaje:** Participación 100 pts.
8. **Día deportivo por Campo Local**

Cada Director de los campos locales preparara un día deportivo entre los meses de Enero a Marzo, antes del campamento.

En ese día tendrán las eliminatorias locales para los eventos.

1. Relevo 400 mts (Conquistadores)
2. Salto de Longitud (Guias Mayores)
3. Salto de Altura (Guias Mayores)
4. Natación

Requisitos: Miembro activo del club

Se escogerá los tres primeros lugares del campo para competir en la eliminación final del camporee.

Se espera que todos los clubes del campo apoyen a sus clubes locales.

Este día ganaran los puntos de participación y posiciones de los eventos.

**Puntaje:** Participación 100 pts.; además de los puntos de participación de los eventos.

**Aventureros**

**Circulo del Aventurero**

**Participantes:** 8 Aventureros (si no cumple con el total de participantes pueden pedir prestado aventureros de otros clubes para ayudarles con algún ejercicio ) Materiales: Una cuerda de 2 metros de largo, un hulahu, un balón de futbol #4 o #5 Procedimiento: se dibujara un círculo en el suelo dentro del cual se realizarán.

8 Ejercicios: **Participante 1**- 10 pechadas (pecho rozando suelo y brazos estirados con rodillas apoyadas en el piso) **Participante 2**- 10 saltos con cuerda (la cuerda debe de estar en el suelo antes de iniciar) **Participante 3**- 10 cuclillas (manos atrás de la cabeza con los dedos entrelazados con los pies abiertos) **Participante 4**- 10 movimientos con hulahu en la cintura (hulahu debe de estar en el suelo antes de iniciar, al equivocarse se le cuenta como error siguiendo el conteo) **Participante 5**- 10 abdominales (manos atrás de la cabeza con los dedos entrelazados, piernas encogidas y un GM sujetando sus rodillas) **Participante 6**- 10 saltos en tijera (Skipping Jack) **Participante 7**- 10 estocadas frontales al frente (manos a la cintura) **Participante 8**- 10 técnicas con balón de futbol #4(balón puesto en el suelo antes de iniciar) (el aventurero podrá tomar con las manos o levantar con el pie el balón para iniciar las técnicas) Uso las extremidades inferiores y cabeza del cuerpo

**Procedimiento:** todos los participantes se ubican en sus respectivos lugares y orden conforme al ejercicio a realizar, un juez dará la orden para que el primer participante realice y termine su ejercicio, una vez que el primer participante realice su ejercicio este tendrá que decir “Fe y Valor” para que el segundo participante empiece, y así sucesivamente hasta terminar los ocho ejercicios y el ultimo participante mencione “Fe y Valor” y en ese momento el juez detendrá su cronometro.

**Evaluación:** A cada club se le tomara el tiempo, cada ejercicio vale 10 puntos, se penalizara con puntos menos en cada actividad no realizada y terminada correctamente. <<Nota: En caso de empate en puntos se recurrirá al tiempo para desempatar>> Premiación: Se premiaran los tres primeros lugares.

**Puntaje:** Participación 50 pts., 3er Lugar 75 pts., 2do Lugar 100 pts., 1er Lugar 125 pts.

**Carpa del Aventurero**

**Participantes:** 4 aventureros.

 **Materiales:** Una carpa (Coleman) para 2 personas completa y en buenas condiciones, un martillo.

**Explicación:** La carpa deberá estar empaquetada y a unos 10 metros de distancia de los participantes. Al silbatazo los aventureros corren y se apresurarán a levantarla. Deben ponerse las estacas firmemente. Una vez está lista, ellos (4) deben de entrar a la carpa y cerrar el zíper completamente, allí se detiene el tiempo.

**Evaluación:** Se evaluará carpa bien colocada y tiempo.

**Puntuación**: Participación 50 pts., 3er Lugar 75 pts., 2do Lugar 100 pts., 1er Lugar 125 pts.

**Carrera de Obstáculos ( Uso de Inflables)**

Sera un tiempo de recreación para nuestros niños



**Destreza Bíblica**

**Participantes**: Dos aventureros

**Materiales:** Una Biblia cada uno (RVR 2000)

**Explicación:** Los participantes deberán tener la habilidad de buscar con agilidad las citas bíblicas dadas por el juez principal del evento. Se harán eliminatorias diarias para llegar a la gran final el día Sábado por la tarde. Cada noche saldrán los primeros cinco ganadores, para la ronda final del sábado.

**Evaluación:** Participación 50 pts., 3er Lugar 75 pts., 2do Lugar 100 pts., 1er Lugar 125 pts.

**Conquistadores**

**Nudos**



**Participantes:** 10 participantes (5 gm y 5 cq) (indistintos) Materiales: 2 mástiles de 1 metro de alto, grosor a conveniencia de cada club, y 9 cuerdas de 1.50 metros de largo grosor a conveniencia de cada club

**Nudos a realizar: \***Ballestrinque Doble, \*Cirujano, \*Calabrote Doble, \*Ocho Doble, \*Gaza Doble, \*Pescador Doble, \*Vuelta De Escota Doble, \*Vuelta De Braza O Leñador. \*Punta De Diamante Y \*Cabeza De Turco Procedimiento: Cada club enterrara sus mástiles uno enfrente del otro a una distancia de 7.50 mts uno del otro, Los nudos a realizar serán sorteados entre los diez participantes y estos irán por turnos en orden del 1 al 10, prácticamente solamente los números 1 y 10 ya irán predefinidos con el nudo a realizar, Se ubicaran sentados en el suelo de espaldas en orden del 1 al 10. Cada participante tendrá su cuerda sin ningún tipo de nudo o amarre totalmente suelta sobre su cuello, El juez dará la orden de iniciar el evento y empezara a tomar el tiempo cronometrado, El participante 1 se levanta y correrá hacia el mástil 2 en donde realizara el nudo vuelta de braza, una vez que el participante 1 realice su nudo este correrá hacia el punto de partida y tocara el hombro del participante 2, este correrá al mástil 1 y al llegar tomara un papelito en donde le dirá que nudo realizara, este tendrá que realizar su nudo y anexar su cuerda a la punta de la cuerda sobrante del nudo 1, y así sucesivamente hasta realizar todos los nudos. El último participante realizara el nudo ballestrinque doble en el mástil 1 con la punta sobrante de la cuerda del nudo número 9 dejando templados todos los nudos realizados, este correrá hasta el punto de partida y en ese momento el juez detendrá su cronometro de tiempo.

Nota: si el club participante no consta con la totalidad de participantes, pueden repetir los mismos participantes realizando otros nudos. Premiación: Se premiaran los tres primeros lugares, con puntos extra y medalla. Puntaje: Participación 50 pts., 3er Lugar 75 pts., 2do Lugar 100 pts., 1er Lugar 125 pts.

Si algún participante se le olvida algún nudo automáticamente el juez vigilante retirara el papelito con el nombre del nudo fallido y esto equivale a puntos menos en el evento.

Habrán dos comodines (al participante que le salga punta de diamante o cabeza de turco, no tendrá que anexarlo a ninguna cuerda, solamente tendrá que realizar el nudo con su propia cuerda y colocar en el suelo el nudo realizado, y retornara a su punto de partida a tocarle el hombro a su compañero para que siga el evento).

Aspectos a evaluar de los nudos: 7 nudos anexados (nudo correctamente realizado y funcionabilidad) 2 nudos comodines (nudo correctamente realizado y estética)

**Evaluación:** Participación 50 pts., 3er Lugar 75 pts., 2do Lugar 100 pts., 1er Lugar 125 pts.

**Semáforo**

**Participantes:**

Un equipo por cada Club: 4 conquistados y 2 Guías Mayores

**Materiales:**

3 juegos de banderas bicolores de (45×45) cm: rojo/blanco o rojo/amarillo

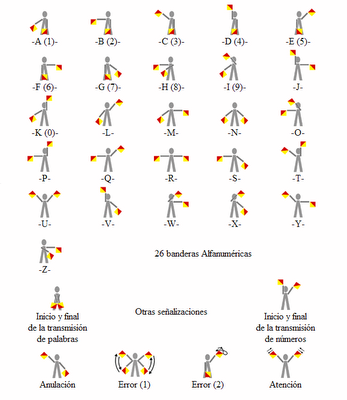
1 lápiz tinta color negro o azul

1 hoja de papel

1 tablero o dispositivo de apoyo

**Procedimiento y evaluación**

Esta competencia se realizara en dos fases.



**Fase I** La evaluación consiste en enviar un solo mensaje, en el cual una pareja deberá ser el emisor del mensaje y la otra será el receptor, con rotación obligatoria entre las parejas después de cierto tiempo determinado por los jueces.

**Fase II** Consiste en enviar el mismo mensaje, en el cual la pareja receptora de la fase I deberá ser el emisor del mensaje y la tercera pareja será el receptor, con rotación obligatoria de la pareja central o receptora de la fase 1, esta fase es exclusiva para definir los 3 primeros lugares.

Pareja 1 Pareja 2 Pareja 3

**Observaciones:**

Los equipos que logren llegar a la fase II, deberán ir preparados para realizar esta etapa con la posibilidad de que se desarrolle con alguna distancia mayor entre las parejas.

La selección de que pareja será la emisora y receptora, será mediante sorteo realizado por los jueces el día de la competencia.

El mensaje estará valorado en 100%, de acorde a la cantidad de palabras que contenga.

La penalización será de un punto por letra malo.

Aunque el tiempo no será un ítem a evaluar en primera instancia, se recurrirá a él en caso de empate.

**Evaluación:** Participación 50 pts., 3er Lugar 75 pts., 2do Lugar 100 pts., 1er Lugar 125 pts.

**Carrera de 400 mts con Relevo**

**Participantes:** 4 participantes (4 varón y 4 mujer) Materiales: Un palo de madera de 30 centímetros de largo, el grosor a gusto de cada club. (Testigo)

**Procedimiento:**El juez les dará la orden de iniciar la carrera y empezara a correr su cronometro, el participante 1 iniciara la carrera llevando en la mano el testigo recorriendo una distancia de 100 metros, este al llegar entregará el testigo al participante 2 que recorrerá una distancia de 100 metros, este al llegar entregara el testigo al tercer participante el cual recorrerá una distancia de 100 metros, este al llegar entregara el testigo al cuarto participante el cual recorrerá una distancia de 100 metros de regreso al punto de inicio de carrera.

**Fase Inicial:** Cada Director del Campo local planificara con sus clubes una eliminatoria previa antes del camporee nacional, donde seleccionaran a los tres mejores lugares de las diferentes eventos, hombres y mujeres.

**Fase Final:** En el camporee de realizara la eliminatoria final y todos los clubes de cada campo apoyara a sus delegados por campo como un solo equipo.

El campo local podrá armar su equipo con jóvenes de diferentes clubes.

**Evaluacion**: Participación 50 pts., 3er Lugar 75 pts., 2do Lugar 100 pts., 1er Lugar 125 pts.

**Gemas Bíblicas**

**Participantes:** 2 conquistadores

Se deberán memorizar 24 gemas bíblicas de todas las tarjetas de las clases de Conquistadores.

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Doctrina  1. Efesios 1:8-10  2. Juan 14:1-3  3. Apoc. 14:6-12 | Amor de Dios  1. Miqueas 7:18,19  2. 1 Juan 3:1-3  3. 1 Pedro 2:9,10 | Importantes  1. 1 Pedro 1:24,25  2. Exodo 20:3-17  3. Mateo 28:19,20 | Oración  1. Mateo 6:9-13  2. Salmos 34:3,4  3. Santiago 1:5,6 |
| Relaciones  1. Isaias 1:18  2. Proverbios19:19  3. 1 Tim 4:12 | Conducta  1. 1 Sam. 15:22  2. Fil. 4:8  3. Proverbios 6:6 | Promesas/ Alabanzas  1. Salmos 46  2. Salmo 91  3. Salmo 23 | Salvación  1. Salmos 103:10-12  2. Eclesiastés 12:1  3. Juan 3:16-18 |

**Evaluacion:** Se realizara por rondas en los devocionales vespertino. Y la ronda final el sábado.

**Evaluación:** Participación 50 pts., 3er Lugar 75 pts., 2do Lugar 100 pts., 1er Lugar 125 pts.

Enviar la copia de las gemas Pr. Elmer

**Guías Mayores**

**Salto de Longitud y de Altura**

**Participantes:** 4 Guias Mayores, 2 varones y 2 señoritas uno para salto de longitud y uno para salto de altura en cada genero.

**Procedimiento:** Cada Director del Campo local planificara con sus clubes una eliminatoria previa antes del camporee nacional, donde seleccionaran a los tres mejores lugares de las diferentes eventos, hombres y mujeres.

**Fase Final:** En el camporee de realizara la eliminatoria final y todos los clubes de cada campo apoyara a sus delegados por campo como un solo equipo.

**Evaluacion:** Las competencias se evaluaran individualmente y por genero.

**Puntuacion:** Participación 50 pts., 3er Lugar 75 pts., 2do Lugar 100 pts., 1er Lugar 125 pts. En la eliminatoria de la Union de darán 20 pts., 3er Lugar 35 pts., 2do Lugar 50 pts., 1er Lugar a todos los clubes de los campos.

**Catapulta**

**Construcción de catapulta romana (por guías mayores) Tiempo max. 10min**

**Participantes:** 4 Guías Mayores (al menos una mujer)

**Materiales de la Catapulta Romana**



2 piezas A de madera de 1,5 m.

2 piezas B de madera de 1 m.

2 piezas C de bambú o madera en las cuales se introducirán los extremos de B superior.

1 pieza D de madera de 3 m de largo con una horqueta en el extremo superior, en la cual está incorporada una paila para el lanzamiento. El extremo inferior de D debe hacer contacto con B inferior y no debería ser muy delgada o débil, porque si se quiebra el equipo quedará descalificado.

2 piezas E (refuerzos laterales) de madera de 1 m.

Las cuerdas que se consideren necesarias para las amarras (5 cuadradas y 2 diagonales) y una de 3 m para halar la catapulta (nudo ballestrinque).

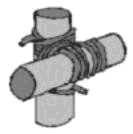
Procedimiento:

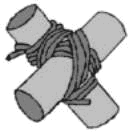
Al pitazo el equipo de guías mayores iniciara con la construcción de la estructura. Al terminar la catapulta, el equipo grita el nombre del Club, se detiene el cronómetro y los jueces evalúan de la siguiente manera.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Ítem*** | ***Bueno*** | ***Malo*** |
| *Amarras (7)* |  |  |
| *Diseño* |  |  |
| *Ballestrinque*  *(1punto)* |  |  |

*Buena(o)* es aquella (aquel) amarra (ballestrinque) que tiene todas las vueltas que se especifican en este manual, una estética aceptable y queda como se describe a continuación.

**Amarra cuadrada.**

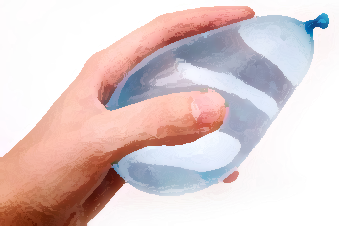
**** Es usada para unir dos troncos, varas o palos unidos en un ángulo recto. La cuerda debe medir aproximadamente 60 veces el diámetro de la vara más gruesa. Comenzar con un ballestrinque firme sobre la vara más gruesa. Pasar el chicote sobre la otra vara rodeándola, luego por detrás de la vara más gruesa y volver a rodear la vara más delgada por el otro extremo aproximadamente 4 vueltas; luego apretar o atortorar pasando la cuerda entre las varas 4 veces. Terminar haciendo un nudo verdadero (llano) entre las puntas; se puede finalizar también con un vuelta de braza o con un ballestrinque.

**Amarra diagonal.** Sirve para unir o juntar dos varas o palos que se encuentran formando un ángulo agudo. Es menos usada que la amarra cuadrada, pero es muy utilizada en la construcción de caballetes de mesones, pórticos, etc. Comenzar con un ballestrinque apretando fuertemente las dos varas, de tres o cuatro vueltas alrededor de las varas en sentido del ballestrinque; luego, de tres o cuatro vueltas en sentido contrario; rematar o atortorar con dos o tres vueltas entre las varas. Terminar haciendo un nudo verdadero (llano) entre las puntas; se puede finalizar también con un vuelta de braza o con un ballestrinque.

Aunque el tiempo no será un ítem a evaluar en primera instancia, se recurrirá a él en caso de empate.

Solo los clubes con amarras perfectas pasaran a la fase de lanzamiento.

**FASE 2: Lanzamientos**

1. Uno del equipo carga la paila (Plastico) de lanzamiento con los globos de agua con colorante (de uno en uno), y permanece al lado de la catapulta.
2. Otro del equipo hace los lanzamientos halando la cuerda de 3 m.
3. Los otros dos del equipo podrán estar al lado de la catapulta solamente para sostenerla, no para ayudar a halar la cuerda.
4. Al silbatazo se lanzan los globos.
5. Cada equipo tendrá oportunidad de hacer 3 lanzamientos y el mayor de ellos será el que se tomara para efectos de evaluación final.
6. El juez identificará el punto (centro del área mojada) donde caen los globos con los banderines.

Las posiciones se definirán con base al mejor tiro lanzado, con mayor distancia por cada club. se hará una segunda ronda o más si es necesario.

1. Los globos serán proporcionados por los jueces.

**Primeros Auxilios**

**Participantes:** 6 participantes, 1 aventurero, 2 conquistadores, 3 guías mayores, mínimo dos mujeres.

**Materiales:** Botiquín de Primeros Auxilios Completo; Frazada o cobija; Palos para improvisar camilla, Férulas rígidas; Pañoletas; Equipo básico de protección (guantes de látex, cubre bocas, etc.)

**Procedimiento:** Se colocara un participante como “paciente‟ a veinte metros de la línea de meta y partida, donde los otros cinco participantes se alinearan esperando su turno para realizar el vendaje. Al silbato, todo el equipo correrá y atenderá a la víctima que sufrirá los siguientes problemas:

Herida abierta en la frente. Mano derecha con quemadura de segundo. Antebrazo izquierdo fracturado. Esguince de tobillo izquierdo Fractura de femur derecho. Los dos últimos participantes harán la inmovilización de piernas para después trasladar al “paciente‟ en la camilla a la meta. Allí se detendrá el tiempo.

**Evaluación:** Se evaluará tratamiento del paciente, vendajes bien elaborados, estética, transporte y camillaje, tiempo.

Se enviara el manual de la Cruz Roja.

**Puntuacion:** Participación 50 pts., 3er Lugar 75 pts., 2do Lugar 100 pts., 1er Lugar 125 pts.

**Historia Denominacional**

**Participantes:** Dos Guías Mayores por club.

Se tomara como textos guías los libros:

* 1. El rey de la Tormenta
  2. La colección del legado (tres libros) Dr. George Knight

El cuestionario se entregaran a los participantes un mes antes del camporee

Los dos jóvenes harán un solo examen juntos.

**Puntuación:** Participación 100 pts., 3er Lugar 125 pts., 2do Lugar 150 pts., 1er Lugar 200 pts.

**Integrados**

**Marchas de Fantasía**

**Participantes:**

Un pelotón por cada Club de al menos 12 integrantes de ambos sexos: Guías Mayores y Conquistadores; Aventureros: opcional.

**Materiales:**

1. Bandera Nacional (obligatorio)

Banderas de Clubes: Guías Mayores, Conquistadores y Aventureros. (obligatorio)

Uniforme completo conforme al manual de uniformes

Banderines (opcional)

Silbato (opcional)

**Procedimiento y evaluación**

1. **Permiso a los jueces** por el director del pelotón pidiendo autorización para iniciar la marcha (la contabilización del tiempo inicia inmediatamente se le otorga esta autorización), y para retirarse al final de la misma (en ese momento se detiene la contabilización del tiempo; lo que se realice después no se toma en cuenta).
2. **Voz de mando** según la conveniencia de cada director: silbato, señales y/o voces (el uso del “ya” ); se evalúa fuerza, claridad, y no errores.
3. **Formación y alineación** de filas y columnas; se penalizan movimientos que no estén dentro de la orden del director del pelotón.
4. **Creatividad** de la marcha de modo que sea una rutina atractiva y novedosa, en tanto sea posible con pasos no comunmente utilizados en este evento en años anteriores; no se permiten pasos tomados de caricaturas, dramas, en forma de chiste, danza moderna, ni gimnasia.
5. **Tiempo** de 5 a 7 minutos.
6. Coordinacion en la marcha.
7. Cada Director del Campo local planificara con sus clubes una eliminatoria previa antes del camporee nacional, donde seleccionaran a los tres mejores lugares de las diferentes eventos, hombres y mujeres.
8. **Fase Final:** En el camporee de realizara la eliminatoria final y todos los clubes de cada campo apoyara a sus delegados por campo como un solo equipo.

**Natación**

**Participantes:** 2 Aventurero, 2 conquistador, 2 Guía Mayor (Hombre y mujer)

* 1. En cada uno de los diferentes niveles (Aventureros, Conquistadores, Guías Mayores) se hará una eliminatoria
  2. Se hará una eliminatoria con relevo los tres diferentes niveles participaran, iniciando el aventurero desde un extremo de la piscina, luego el conquistador desde el otro lado de la piscina esperara su llegada y por ultimo el Guía Mayor esperara la llegada del conquistador para lanzarse y hacer su recorrido.
  3. En la llegada del relevo los participantes tendrán que tocarse la mano para lanzarse a la piscina.
  4. El estilo a utilizarse será el estilo libre.
  5. Podrán usar diferentes participantes o el mismo para los dos eventos. Por esta razón se ponen los dos participantes de cada club, es opcional.

Cada Director del Campo local planificara con sus clubes una eliminatoria previa antes del camporee nacional, donde seleccionaran a los tres mejores lugares de las diferentes eventos, hombres y mujeres.

**Fase Final:** En el camporee de realizara la eliminatoria final y todos los clubes de cada campo apoyara a sus delegados por campo como un solo equipo.

**Premiación:** Se premiaran los tres primeros lugares, con puntos extra y medalla.

**Evaluacion:** Participación 50 pts., 3er Lugar 75 pts., 2do Lugar 100 pts., 1er Lugar 125 pts.

**Fachada del Campamento.**

**Participantes:** Todo el club

**Procedimiento:** La fachada se elaborará totalmente de **materiales reciclados.**

Se prohíbe utilizar bambú o madera en la elaboración de la fachada.

Se espera que usen su imaginación y creatividad.

**Premiación:** Se premiara las cinco mejores fachadas.

**Puntaje:** Participación 100 pts. Las cinco mejores 125 pts.

**Mega-Investidura**

**Participantes:** todos los clubes

Cada club llevara a sus niños y jóvenes listos para ser investidos.

Los miembros a ser investidos tendrán que llevar su carpeta para evaluarla por la comisión de investidura.

Los niños y jóvenes serán supervisados y certificados en sus respectivos campos

La investidura será el Sábado por la mañana.

La cantidad mínima para investir será del 50% por club para ganar los puntos del evento.

**Puntaje:** Participación 100 pts.

UNION ADVENTISTA DE HONDURAS

“Esforzado y Valiente”

Formulario 01

AUTORIZACIÓN DE VIAJE



Yo \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ autorizo la participación de mi hijo(a) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ en el CAMPAMENTO INTEGRADO EN LA FECHA DEL 22-26 DE MARZO 2016 siendo la salida el día \_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_ a las \_\_\_\_\_\_\_\_hrs. De (lugar) \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Y el retorno el día \_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_/\_\_\_\_\_\_\_ a las \_\_\_\_\_\_hrs. en el mismo lugar.

Nombre del responsable: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Teléfono de contacto: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Documento de identificación: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Lugar y fecha \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_de \_\_\_\_\_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

FIRMA Padre o responsable

II CAMPOREE NACIONAL

“ESFORZADO Y VALIENTE”

Formulario 02

 FICHA DE INSCRIPCION DEL CLUB



INFORMACION GENERAL DEL CLUB

Nombre del club: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Iglesia: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Distrito: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Asociación/Misión: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Dirección completa: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Año de fundación del Club: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

Número de Conquistadores: \_\_\_\_\_\_\_\_\_ Número de Guías Mayores: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Números de Aventureros: \_\_\_\_\_\_\_\_\_ Número de Directivos del club: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Personal de Apoyo: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Número total de miembros del club: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

INFORMACION DEL CONTACTO

Director(a):\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Dirección completa: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Contacto Teléfono: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_E-mail: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Nombre del pastor: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Celular del Pastor: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ Email: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

FIRMA DEL PASTOR FIRMA DEL DIRECTOR FIRMA 1er ANCIANO

II CAMPOREE NACIONAL

“ESFORZADO Y VALIENTE”

Formulario 03

 LISTADO DE INSCRIPCION DEL CLUB

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **No.** | **Nombre Completo** | **Edad** | **Club o responsabilidad** | **Talla** |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

1. [↑](#footnote-ref-1)