

BOLETÍN 3
VIII CAMPORI MSMCh

FIELES
CON LA VISTA EN EL CIELO



**CONCURSOS
Y EVENTOS**

Concursos

¡Tenemos concursos! Invitamos a cada club a prepararse con entusiasmo y dar testimonio de excelencia, esfuerzo y fidelidad cristiana.

ORATORIA

Objetivo: Desarrollar la expresión oral para proclamar la fe, la esperanza celestial y la fidelidad a Dios.

Descripción: Los participantes tendrán entre 7 y 10 minutos para presentar un tema con un enfoque en la fidelidad a Dios en tiempos difíciles, seguir a Jesús, o vivir con esperanza en la promesa del cielo.

Bases y requisitos

- Participantes entre 10 - 12 años.
- Individual.
- Se debe entregar el tema escrito a mano o impreso con anterioridad (*fecha por confirmar*).
- Se evaluará tanto el contenido como la redacción.
- Se permite uso de tarjetas con apoyo, pero no lectura completa.
- Se permite el uso de materiales de apoyo tales como ppt, personificaciones, u otros.

Pauta de evaluación

CRITERIO	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Claridad del mensaje	25 pts	20 pts	15 pts	10 pts
Contenido (biblia, valores)	25 pts	20 pts	15 pts	10 pts
Expresión corporal y voz	20 pts	15 pts	10 pts	5 pts
Estructura del discurso	15 pts	15 pts	10 pts	5 pts
Tiempo adecuado	15 pts	10 pts	5 pts	0 pts
TOTAL	100	80	55	30



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

CANTO INÉDITO

Objetivo: Fomentar la creatividad y la expresión de la fe a través de composiciones originales que inspiren a otros a vivir con fidelidad a Dios. El objetivo es que cada canción transmita un mensaje de alabanza, compromiso cristiano y esperanza celestial, promoviendo una conexión personal y colectiva con los valores espirituales que guían a los Conquistadores.

Descripción: Interpretación de una canción inédita, escrita y compuesta por los propios participantes.

Bases y requisitos

- Individual o en grupos de hasta 2 líderes de compañía.
- La participación es 1 canto por club, en caso de haber más de una canción se debe realizar una final en el club local.
- Se realizará una final por zona, siendo el ganador de la zona quien se presentará en concurso en el Campori.
- Los momentos de presentación en el Campori serán en los espacios de culto (Viernes a.m. Zona 1, Viernes p.m. Zona 2, Sábado a.m. Zona 3, Sábado p.m. Zona 4)
- Los líderes no pueden ser voz principal.
- Debe ser una creación original (letra y música).
- Puede ser acompañada con pista o instrumentos en vivo.
- Tiempo máximo: 4 minutos.
- Mencionar el nombre y lema del Campori en la canción (Fieles, Con la vista en el cielo)

Pauta de evaluación

CRITERIO	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Letra (mensaje cristiano)	25 pts	20 pts	15 pts	10 pts
Melodía y composición	25 pts	20 pts	15 pts	10 pts
Afinación y ritmo	20 pts	15 pts	10 pts	5 pts
Creatividad y originalidad	15 pts	10 pts	5 pts	3 pts
Presentación general	10 pts	5 pts	3 pts	2 pts
Mención de nombre y lema	5 pts	3 pts	2 pts	0 pts
TOTAL	100	70	50	30



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

DRAMATIZACIÓN

Objetivo: Transmitir mediante una obra el mensaje de fidelidad a Dios, aún en medio de dificultades, y la promesa celestial.

Descripción: Representaciones teatrales de historias bíblicas o actuales que reflejen la fidelidad de personajes frente a la tentación, el miedo o la persecución, con la esperanza puesta en el cielo.

Bases y requisitos

- Grupos desde 8 personas.
- Máximo de 4 líderes.
- Tiempo máximo: 7 minutos.
- Uso de escenografía, vestuario y/o música.
- El guion debe tener un mensaje claro y espiritual.

Pauta de evaluación

CRITERIO	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Claridad del mensaje	25 pts	20 pts	15 pts	10 pts
Actuación y expresión corporal	25 pts	20 pts	15 pts	10 pts
Creatividad y escenografía	20 pts	15 pts	10 pts	5 pts
Coordinación grupal	15 pts	10 pts	5 pts	3 pts
Uso del tiempo	10 pts	5 pts	3 pts	2 pts
Relación con nombre del Campori	5 pts	3 pts	2 pts	0 pts
TOTAL	100	73	50	30



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

DIBUJO

Objetivo: Incentivar la expresión artística de valores cristianos y la vida como conquistador.

Descripción: Crear un dibujo con técnica libre, basado en un tema bíblico o espiritual.

Bases y requisitos

- Participación individual.
- Participación de 1 representante por categoría por club.
- Categorías:
 - 10 - 12 años
 - 13 - 15 años
- Formato: hoja tamaño block médium 99 1/8 y Lápices Cera
- Se debe incluir un título y una breve explicación del dibujo.
- El concurso se realizará en un espacio especial durante el programa del Campori.

Pauta de evaluación

CRITERIO	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Creatividad y originalidad	25 pts	20 pts	15 pts	10 pts
Técnica y ejecución artística	25 pts	20 pts	15 pts	10 pts
Claridad del mensaje espiritual	20 pts	15 pts	10 pts	5 pts
Relación con el tema	15 pts	10 pts	5 pts	2 pts
Presentación final	10 pts	5 pts	3 pts	2 pts
Explicación	5 pts	3 pts	2 pts	1 pts
TOTAL	100	73	50	30



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

FIEL EN 100 PALABRAS

Objetivo: Promover la reflexión sobre la inspiración de ser FIELES en un formato breve.

Descripción: Escribir un texto inspirador, reflexivo o testimonial sobre lo que significa ser Conquistador Fiel en exactamente 100 palabras.

Bases y requisitos

- Individual.
- Participantes de 13 - 15 años.
- Texto debe tener desde 30 a 100 palabras.
- Se evaluará tanto el contenido como la redacción.
- El concurso se realizará en un espacio especial durante el programa del Campori.

Pauta de evaluación

CRITERIO	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Creatividad y originalidad	25 pts	20 pts	15 pts	10 pts
Técnica y ejecución artística	20 pts	15 pts	10 pts	5 pts
Claridad del mensaje espiritual	20 pts	15 pts	10 pts	5 pts
Relación con el tema	15 pts	10 pts	5 pts	3 pts
Presentación final	10 pts	5 pts	3 pts	2 pts
Explicación	10 pts	5 pts	2 pts	0 pts
TOTAL	100	70	45	25



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

MASCOTA DE CLUB

Objetivo: Promover la identidad de cada club, de manera clara.

Descripción: Diseñar y confeccionar con los miembros del club la mascota representativa de su club.

Bases y requisitos

- El diseño debe representar el nombre del club, su sector geográfico y/o su historia.
- La confección la deben desarrollar miembros del club y debe ser demostrada.
- Las mascotas deben consistir en disfraces de "cuerpo completo". Uno de los líderes o apoderado debe estar "dentro" de la mascota.
- Las mascotas no deben ser de tenor agresivo y cuidando el estilo de vida adventista en cuanto a vestimenta y costumbres.
- La mascota debe tener una ficha (*nombre, fecha de nacimiento, creadores e imágenes de respaldo de confección*)
- No entrara en concurso disfraces ya confeccionado por terceros.

Pauta de evaluación

CRITERIO	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Creatividad y Originalidad	30 pts	25 pts	20 pts	15 pts
Representatividad del club	20 pts	15 pts	10 pts	5 pts
Materiales y proceso de confección	20 pts	15 pts	10 pts	5 pts
Ficha de presentación	15 pts	10 pts	5 pts	3 pts
Desplante y presentación	15 pts	10 pts	5 pts	2 pts
TOTAL	100	75	50	30



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

VENDAJE

Objetivo: Desarrollar y demostrar habilidades básicas de primeros auxilios, reflejando el espíritu fiel y servicial de un conquistador.

Descripción: Se presentará un conquistador quien deberá demostrar técnicas básicas de vendajes utilizados en situaciones de emergencia (heridas, esguinces, fracturas) según corresponda el contexto dado. Se evaluará tanto la ejecución técnica como el trabajo en equipo y la actitud.

Bases y requisitos

- 1 representante por club. (NO LIDER)
- Individual.
- Se debe realizar correctamente 2 tipos de vendajes según el contexto del accidentado. Los vendajes pueden ser en cabeza, mano, tobillo, brazo, pie, rótula y/o codo, sin embargo el conquistador debe elegir cual realizar dependiendo del contexto del supuesto accidentado.
- Los materiales estarán dispuestos por la organización Campori.
- Tiempo límite por vendaje: 2 minutos.
- Se evaluará limpieza, seguridad, técnica
- No se permite material de apoyo, de consultar algún material quedará descalificado.

Pauta de evaluación

CRITERIO	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Elección de vendaje correcto	25 pts	20 pts	15 pts	10 pts
Técnica de vendaje	25 pts	20 pts	15 pts	10 pts
Limpieza y prolijidad	20 pts	15 pts	10 pts	5 pts
Buen uso de recursos	15 pts	15 pts	10 pts	5 pts
Tiempo adecuado	15 pts	10 pts	5 pts	0 pts
TOTAL	100	70	55	30



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

NUDOS

Objetivo: Demostrar y fortalecer las habilidades técnicas en la realización de nudos útiles para la vida práctica y el campamento.

Descripción: Los participantes deben realizar una serie de nudos al azar de manera correcta en el menor tiempo posible dentro del límite de tiempo (3 minutos), demostrando técnica y conocimiento de su utilidad.

Bases y requisitos

- 1 representante por club
- Individual.
- Los nudos deben ser aplicados.
- Se evaluará técnica para realizar el nudo y conocimiento del uso del nudo.
- Dispondrá de 3 minutos máximo para realizar los 5 nudos y 2 minutos para responder lo teórico del nudo.
- No se permite material de apoyo, de consultar algún material quedará descalificado.
- Nudos (al menos 5 de los siguientes):

Cote	Cirujano	Ancla
Llano	Ballestrinque	Vuelta de braza
Lazo Corredizo	As de guía	Dos medios cotes
Margarita	Vuelta de escota	Arnés de hombre
Ocho	Pescador	Silla de bombero
Alondra	Calabrote	Mariposa
Roseta	Cazador	Vuelta de gancho

Pauta de evaluación

CRITERIO	MUY BUENO	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Nudos correctamente realizados	35 pts	25 pts	20 pts	10 pts
Conocimiento teórico del nudo	35 pts	25 pts	20 pts	10 pts
Tiempo adecuado	30 pts	20 pts	15 pts	10 pts
TOTAL	100	70	55	30



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

ORDEN CERRADO

Objetivo: Desarrollar y fomentar la disciplina, unidad, coordinación y sentido de propósito en los clubes. El concurso tiene por objetivo, además, reintroducir en los clubes el orden cerrado desde lo tradicional y reglamentario. Es una oportunidad para que los más experimentados puedan pulir sus capacidades y los principiantes fortalecer esta área.

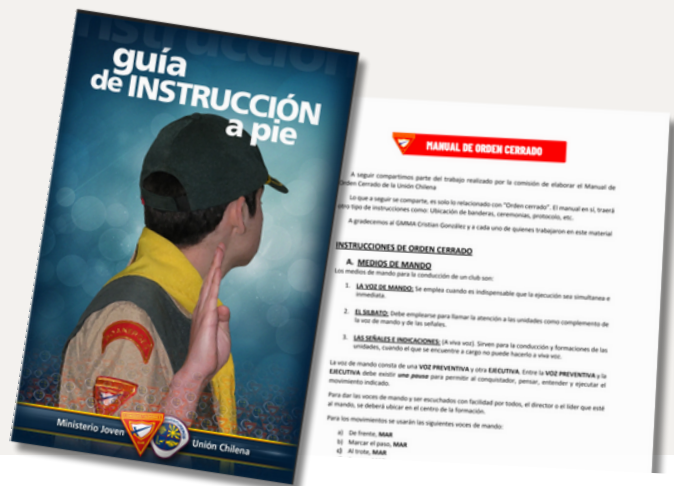
Descripción: Cada club representante y ganador previamente en su zona, realizará una presentación de orden cerrado donde se evaluará precisión, coordinación, y espíritu de equipo.

Bases y requisitos

- El mínimo de integrantes de la formación es de 12 conquistadores sin un máximo, más la voz de mando que puede ser un líder.
- Se regirá según manual de la UCh, sin excepción. (No se permitirán ordenes de otros países)
- Es esta oportunidad no se evaluarán marchas de fantasía, con pasos inventados o voces de mando de creación propia.
- Tiempo mínimo de exposición 6 min tiempo máximo 7 minutos
- **CADA EJERCICIO TIENE UN VALOR MÁXIMO DE 100 PUNTOS. CADA ERROR INDIVIDUAL RESTARA 10 PUNTOS AL EJERCICIO.**
- Todos los participantes cuentan con uniforme completo y de acuerdo con el reglamento que en esta oportunidad puede ser de gala o actividades
- El concurso se realizará por etapa, siendo en Evento Campori la presentación de los ganadores por Zona. (1 representante por zona)

MATERIAL DE APOYO

Pincha aquí



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

- En primer lugar, deberán realizar los ejercicios a pie firme, sobre la marcha y finalmente una coreografía libre.

PIE FIRME

- Posición al llegar a la formación y permiso para comenzar la presentación.
- Posición firme.
- Alinear (de la forma correcta)
- A discreción.
- En descanso a discreción.
- Giros a pie firme (a la derecha, a la izquierda, media vuelta)

SOBRE LA MARCHA

- Giros sobre la marcha (a la derecha, a la izquierda, media vuelta).
- Conversiones (a la derecha, a la izquierda, doble conversión puede ser derecha o izquierda).

COREOGRAFIA LIBRE

- Luego de finalizar los ejercicios solicitados, el club deberá realizar una coreografía preparada en la cual demostrará su creatividad dándose libertad para los movimientos y secuencias a realizar **BASADOS EN EL MANUAL DE ORDEN CERRADO**.
- Si se salen de los márgenes de tiempo restarán 50 puntos por minuto fuera de los límites de tiempo.



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

Eventos

Prepárate para vivir momentos inolvidables repletos de emociones, fe y crecimiento. Desde desafíos deportivos hasta veladas espirituales, cada evento ha sido diseñado para fortalecer vínculos, despertar talentos y acercarnos más a Dios. ¡Únete con entusiasmo y aprovecha cada experiencia que hemos preparado con cariño!

CAMPAMENTO DE ISRAEL

Se les entregará una carpa en su bolsa la cual deberán armar y desarmar en el menos tiempo posible, con todas sus estacas, parantes y vientos, se realizará un Ranking entre los mejores tiempos.

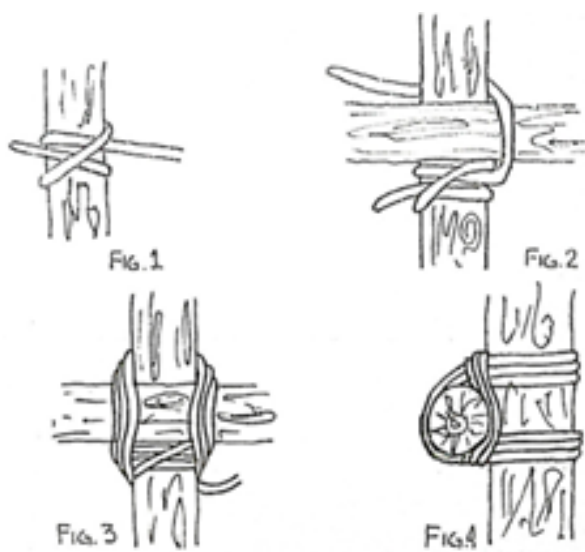
El evento se dará por terminado cuando la carpa este en la bolsa en la misma posición encontrada, con todas sus piezas y sin daño

Modelo de la carpa referencia: Kimbler kilimanjaro



ESCALERA DE JACOB

Construir una escalera con amarras cuadradas y varas, al terminar se subirá el más grande de la unidad para alcanzar el ángel, que se instalará a la altura de la escalera. Se dará por terminado cuando la escalera esta lista y puedan bajar el Ángel.



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

FUEGO DE ELÍAS

la unidad debe armar y encender una fogata con materiales encontrados en el mismo lugar y encenderla con fósforos. Termina cuando el fuego quema una cuerda a una altura de 50 cm de la fogata.



LA BARCA DE GALILEA

La unidad debe armar una balsa con cuerdas, cámaras, botellas o tambores y con ella cruzar la laguna.

La unidad arma la balsa y cruza la laguna con todos los niños arriba, los adultos solo pueden apoyar, pero no mover la balsa.



CRUZANDO EL JORDÁN

En el estero con sacos de arena bloquear el paso del agua para que pueda pasar el arca del pacto.

La unidad debe bloquear el paso del agua para pasar en seco.



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

LOS PROFETAS BUSCAN MADERA

Cada club llevara su hacha con la cual se les pedirá que corten un polín, El participante tendrá su equipo de protección, guantes, antiparras y casco entregados en el evento, correrá al polín donde lo espera el hacha, deberá darle 4 golpes al polín dejar el hacha y volver con su unidad para el relevo

El evento termina cuando el polín está cortado, se entregará puntaje de acuerdo con el avance 25, 50, 75 y 100%



EL HACHA DE ELISEO

Buscar en la laguna la mayor cantidad de hachas posibles. Encontrar 10 hachas en la laguna y formar el versículo.



FUEGO DEL CIELO

Encender una fogata sin fósforos o pedernal o electricidad, podrá usar lupa, fricción o presión.

El evento termina cuando la fogata derrite una figura



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

EL HORNO DE FUEGO

Los conquistadores se meterán a una carpa donde tendrán que rescatar un rompecabezas de entre la llamas y carbones y lograr armarlo antes del tiempo.

Los conquistadores, se meten bajo un toldo anclado al piso y sacan uno por uno las partes de la rompecabeza hasta que pueden armarlo



LOS 300 DE GEDEÓN

La unidad debe dar muestras que son valientes conquistadores, realizando los pasos básicos de orden cerrado segun el manual de la UCH de marchas.

La unidad deberá cumplir con las siguientes ordenes de marchas en min 5 min-máx. 7 min.

Movimiento a pie firme

- Posición al llegar a la formación, permiso para comenzar la presentación y retirada
- Posición firme
- Alinear
- A discreción
- En descanso a discreción
- Formar en fila
- Formar la columna
- Formar en rectángulo
- Formar en circulo

Giros a pie firme

- A la izquierda
- A la derecha
- Media vuelta

Giro sobre la marcha

- Giro sobre la marcha a la izquierda
- Giro sobre la marcha a la derecha
- Giro sobre la marcha media vuelta
- Conversión
- A la derecha
- A la izquierda
- Doble conversión a la izquierda o derecha

Terminar con una presentación combinada de movimientos



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

LOS 2 ESPÍAS

Los espías deben viajar por Canaán para esto se guiarán con la brújula para encontrar algunos objetos importantes para su misión.

El evento termina cuando la unidad encuentra los 10 objetos en los 10 puntos entregados a la unidad y que deben buscar con la brújula.



CARRO DE ELÍAS

El grupo deberá armar una estructura (Carro Romano) y recorrer una distancia de 10 metros con un conquistador arriba.

Termina cuando la unidad cruza la línea con el conquistador arriba y sin desarmarse el carro.



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

EL LIENZO DE PEDRO

Los conquistadores deberán identificar en una tela los animales limpios e inmundos, que estaban mezclados.

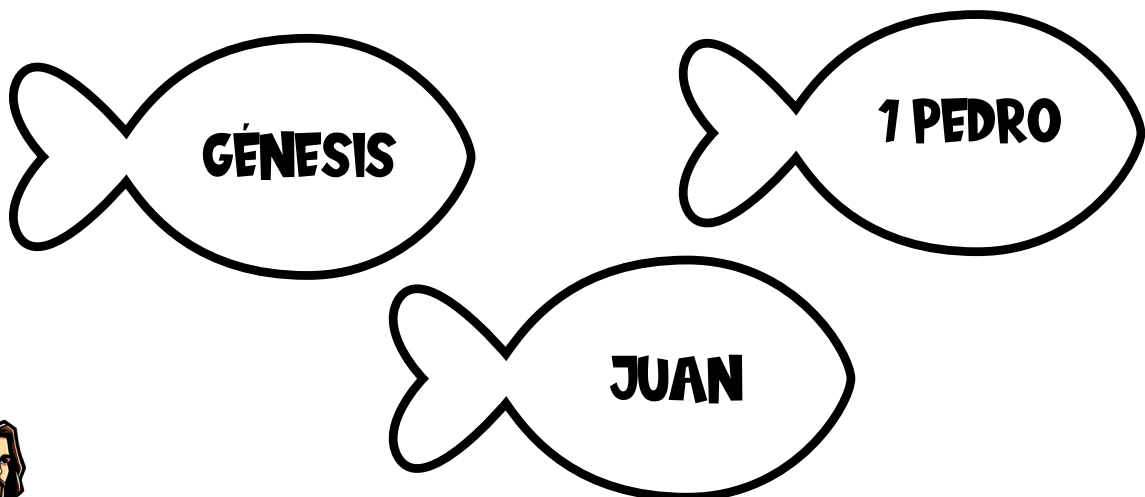
La actividad termina cuando la unidad pueda separar los animales limpios de los inmundos.



LA PESCA MILAGROSA

En un espacio delimitado de la laguna estarán los peses y los conquistadores deberán ir a buscarlos, los peces tendrán los nombres de los libros de la biblia los cuales deberán colgar en orden, por sorteo les pueden tocar los libros del antiguo o del nuevo testamento

Termina cuando la unidad puede armar el listado de libros en orden.



"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!



VIII CAMPORI MSMCh

FIELES

CON LA VISTA EN EL CIELO