



XVII Camporee de Aventureros Asociación Dominicana del Sureste



Instructivo

**Viernes 2 hasta el Domingo 4
de Junio 2023**

www.jovenes.adventistassureste.org

@JovenesSureste



Jóvenes
Sureste





ELABORACIÓN DE EVENTOS

COMISIÓN DE AVENTUREROS

PASTOR ASOCIADO

Pr. Ángel Luis Mercedes

COORDINADORA DE

AVENTUREROS

Vismery Sandoval

COLABORADORES

Alba Díaz

Mardelis Cuevas

Nohely Corsino

Misael Báez

Lorena Gutierrez

Darianny De Jesús

Francis Julián

Yara Villavicencio

Abneris Martínez

Claribel Castro

Derianny Guzmán

Angely Báez

Starling González

REVISIÓN GENERAL

Pr. Yoel Lizardo

Concilio General de Clubes

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

LOGO Y LÍNEA GRÁFICA

Huascar Vanderhorst

DIAGRAMACIÓN

Angely Báez

REDACCIÓN

Nohely Corsino

REVISIÓN

Abneris Martinez



INDICE

¡Este índice es interactivo!
Puedes seleccionar el área a donde deseas dirigirte.

Exhortación	4
Descripción	7
Medidas Generales	10
Eventos	12
Descripción de los Eventos	13
Categorías de Premiación	14
Actividades de Organización	15
1. Matriculación	16
3. Uniformidad	19
4. Mi Campamento	21
Actividades Espirituales	22
5. Talento de Dios	23
6. Conexión Bíblica	25
7. Paredón de la Obediencia	27
8. Oración Contestada	28
9. Un Viaje Maravilloso	29
Destrezas y Habilidades	30
10. Rumbo a la Aventura	31
11. Respondiendo al Llamado	33
12. Juguemos Kickball	34
13. Aventu Marcha	35
14. Un Llamado de Emergencia	38
Actividades generales	39
15. Súper Llamado	40
16. Cortometraje	42
17. Un llamado Divertido	43





Exhortación



PR. YOEL LIZARDO

Director Ministerios
Juveniles ADOSE

Apreciado líder ADOSE:

Muchas bendiciones para ti, estimado líder de aventureros de nuestra amada Asociación Dominicana del Sureste.

Que la gracia de nuestro Señor Jesucristo y el poder del Espíritu Santo te acompañen hoy y siempre. Oro por ti, y es mi deseo que Dios te continúe usando para Su gloria, y que sigas siendo de bendición para nuestros aventureros, siendo un líder extraordinario.

Con mucha alegría y entusiasmo presentamos a ti nuestro XVII Camporee de Aventureros "Un llamado a la aventura". En esta gran celebración estaremos fortaleciendo, de acuerdo al plan estratégico del Ministerio Juvenil ADOSE, la conexión con Dios, el fortalecimiento de la fe, y el desarrollo de los hábitos de crecimiento espiritual. De igual manera, este camporee será un gran escenario de salvación, donde nuestros chicos podrán ser bautizados, al responder al llamado de Jesús.

Estoy seguro de que este Camporee será muy impactante para cada uno de nuestros niños y niñas. Con la bendición de Dios y tu trabajo abnegado, como sé que te caracteriza, podremos obtener excelentes resultados.

Adelante, participa con tu club de esta gran experiencia, y juntos demos lo mejor con compromiso, entusiasmo, y entrega. Los resultados serán visibles aquí en la tierra y por la eternidad. Como líderes, tenemos un gran llamado de Dios de servir aquellos que son el presente y el futuro de nuestra iglesia.

¡Vamos con Jesús a esta gran aventura!



XVII Camporee de Aventureros Asociación Dominicana del Sureste

5



**PR. ANGEL LUIS
MERCEDES**

Pastor Asociado
Comisión de Aventureros

ADOSE

Apreciados directores, líderes, consejeros,
Padres, aventureros y equipo de apoyo.

Ha llegado lo más esperado por todos. LA GRAN AVENTURA. Este año, una vez más será un evento de bendición. Donde los protagonistas serán nuestros aventureros.

La Biblia dice en 1 Samuel 3:10: *Y vino Jehová y se paró, y llamó como las otras veces: ¡Samuel, Samuel! Entonces Samuel dijo: Habla, porque tu siervo oye.*

Dios estaba buscando al niño Samuel para una gran, pero gran aventura. Fue el último de los Jueces que dirigió el pueblo de Dios y el privilegio de ungir los dos primeros reyes de Israel. Incluyendo a David.

Hoy Dios te llama y quiere compartir contigo la Gran Aventura. ¿Dirás habla que tu siervo escucha? ¡Estás listo! El Dios que llamo a Samuel también te llama.

Dios te bendiga. Disfrutemos juntos.



XVII Camporee de Aventureros Asociación Dominicana del Sureste

6



VISMERY SANDOVAL

Coordinadora Comisión
de Aventureros ADOSE

Apreciado director de Aventureros:

De parte de toda la comisión de aventureros, reciban un caluroso saludo. Esperando que el Dios del cielo pueda seguir bendiciendo y dirigiendo sus vidas.

Les cuento que para nosotros es todo un honor presentarles el instructivo del camporee de aventureros del año 2023 y sobre todo contar con su apoyo y presencia en este gran evento.

Dios siempre tiene grandes planes para sus hijos, así que espera grandes cosas de ti y de mi, por tanto en esta ocasión les extiendo una invitación especial, de todo corazón, aprendamos a escuchar la voz de Dios, acércate a él en oración y verás su voluntad ser una realidad en tu vida.

Queremos que todos nuestros aventureros acepten el llamado que Dios les hace hoy, pero debemos empezar nosotros, sus dirigentes a aceptar el llamado de Dios.

Te aseguro que serán más las aventuras que llegarán a tu vida y a la de ellos, nunca olvides que las promesas de Dios también son para ti.

Espero que aceptes el llamado, de la invitación que te extiendo hoy y podamos vivir juntos esta aventura.

Bendiciones del cielo para ti y todo tu club.



Descripción

Durante todo el camporee, los clubes de Aventureros serán acompañados en todo su proceso de trabajo por la comisión del DUMC, estos se encargarán de velar por el buen comportamiento de los clubes en los diferentes eventos que se desarrollen en el camporee y evaluar el comportamiento general de los participantes.

VERSÍCULO BASE

"Y dijo Elí a Samuel: Ve y acuéstate; y si te **llama**, dirás: Habla, Jehová, que tu siervo escucha. Y se fue Samuel y se acostó en su lugar. Y vino Jehová, y se puso delante de él y **llamó** como las otras veces: ¡Samuel, Samuel! Entonces Samuel dijo: Habla, que tu siervo escucha."

1era de Samuel 3:9-10

OBJETIVO GENERAL

Enseñar a nuestros aventureros la hermosa historia de Samuel y como este desde pequeño aprendió el respeto por las cosas de Dios y acepto el llamado que lo llevo a la gran aventura de convertirse en profeta de Dios

y que puedan vivir la gran aventura que les espera por delante si siguen la voluntad de Dios ya que el tiene grandes planes para sus vidas, solo tienen que aprender a escuchar la voz de Dios tal como lo hizo Samuel y cumplir su llamado.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Estimular el estudio genuino de la palabra de Dios.
2. Estimular en el aventurero un genuino interés en cada día obedecer a Dios por encima de todo y a sus padres, maestros y dirigentes del club.
3. Que los niños puedan recrearse en un ambiente sano y divertido.
4. Proveer un ambiente de compañerismo en el que el niño pueda tener un crecimiento integral y reciba instrucciones, aprendizajes y prácticas.



PARTICIPANTES

Este camporee está dirigido a todos los clubes de Aventureros que estén reconocidos por el Departamento de Jóvenes de la Asociación Dominicana del Sureste, y tengan por lo menos tres (3) meses de iniciado, con dos o más unidades de ocho (8) miembros cada una.

ORGANIZACIÓN

- Cada club se organizará junto con la zona a la cual pertenezca.
- Cada club tendrá un lugar asignado de acuerdo a la cantidad de participantes.
- Cada club hará provisiones de lo necesario según sus condiciones para la comodidad de los niños.
- Cada dirigente será responsable por su club, sus pertenencias y la seguridad en su área donde se encuentren.

MATRICULACIÓN

Cada club se inscribirá, en la sección de matrículas del camporee de Aventureros y pagará por los medios oficiales del departamento JA, Una vez realizado deberá validar el pago con la secretaria de jóvenes

sureste. El director del club, así como 2 cocineras están exonerados del pago de la matrícula del camporee.

El costo que se establezca será por cada participante, ya sea miembro, dirigente o personal de apoyo del club. Los miembros de cada club se podrán inscribir, solo a través del director o directora del mismo. Desde que se formalice su inscripción como club en el Departamento JA, no se aceptará la inscripción de ningún miembro sin su formulario lleno correcto y completamente.

REQUISITOS PARA PARTICIPAR

1. Todos los miembros del club deben aparecer inscritos en el formulario de la matrícula del camporee y estar debidamente asegurados. Cada participante deberá honrar su compromiso de matrícula, según los parámetros descritos anteriormente.
2. Cada club debe participar en todos los eventos, ceremonias y actividades del camporee.



XVII Camporee de Aventureros Asociación Dominicana del Sureste

9

3. El club debe llevar los dirigentes necesarios para cuidado y protección de los niños.
4. Cada club debe llevar su propio botiquín de primeros auxilios, incluyendo los medicamentos específicos que requieran sus miembros, el cual será verificado.
5. Para participar en el camporee habrá un límite de tres (03) años de edad, pero para la participación de los eventos correspondientes, las edades serán como se indique.
6. Cada dirigente debe tener su Biblia como parte de su equipo personal.
7. Cada participante se compromete a mantener un comportamiento basado en los ideales de los clubes JA y de los valores morales de la Iglesia Adventista del 7mo. Día. Si un participante es sorprendido violando este código de conducta, podría ser expulsado del área del camporee de manera permanente.
8. Tener completo y firmado el permiso de los padres y dirigentes de su iglesia.
9. Estar correctamente uniformado (uniforme oficial con sus correspondientes insignias).

REQUISITOS INDIVIDUALES POR PARTICIPANTES

1. Pertenecer a una unidad de un club de Aventureros.
2. Tener el uniforme completo incluyendo las insignias básicas y de clases.
3. Ser un aventurero en regla de por lo menos 3 a 4 meses como miembro activo.
4. Contar con una mochila y su equipo personal.
5. Tener su seguro al día.
6. Contar con la autorización escrita de su padre o tutor.

Medidas Generales

ALOJAMIENTO

1. Cada club tendrá un espacio limitado, en el cual deberá levantar su campamento y mantenerlo limpio, observando las reglas de conservación ambiental.
2. Velar porque reine la disciplina, higiene, orden y camaradería cristiana.

MEDIDAS SANITARIA

1. Es deber de cada club orientar a sus miembros sobre el uso y manejo de los retretes o baños del lugar del camporee.
2. El agua potable será facilitada por cada club. Deben nombrar un aguatero, el cual debe llevar agua a los

participantes de su club que estén en el área de los eventos.

3. Es deber de cada club colocar la basura en fundas plásticas y clasificarlas adecuadamente, siguiendo las instrucciones de la dirección del camporee para su recolección y/o procesamiento.
4. Cada club deberá contar con Kit de Higiene como: alcohol, manitas limpias y mascarillas.
5. Es necesario que cada participante permanezca con su mascarilla al momento de participar de los eventos generales y de circular fuera de su área de campamento.



SEGURIDAD

1. Es deber de cada club establecer las medidas de seguridad dentro de su área de acampar.
2. La dirección del campamento tendrá un equipo de seguridad el cual coordinará las acciones generales en conjunto con los encargados de seguridad de los clubes.
3. Los clubes que tengan equipos para cocinar que ofrezcan riesgos (estufas, tanques de gas, etc.) deben saber usarlos correctamente y notificar a la dirección general de la ADOSE para su verificación a la llegada al camporee.
4. Las iglesias con miembros que usen medicamentos específicos (en caso de asmáticos, epilépticos, diabéticos, etc.) deben informarlo al equipo médico al iniciar el camporee.
5. No se permitirán personas participando en los eventos que no estén matriculadas debidamente por la iglesia acampante.
6. Para los visitantes deberán llenar el formulario de visitas anexo y los mismos deben retirarse antes de que llegue la noche. Si el visitante se queda sin autorización y fuere acogido por una iglesia o algún acampante, los mismos serán disciplinados y se les restara puntos en disciplina.



EVENTOS





Descripción de los Eventos

Este Camporee de Aventureros tendrá un valor total de **2,000 puntos**. Los jueces evaluarán a cada club en todos los eventos, **ATENDIENDO A LOS CRITERIOS ESTABLECIDOS** como una forma de medida de la calidad del desempeño del mismo. Habrá un total de 17 eventos, distribuidos en 4 renglones, los cuales se describen a continuación:

RENGLÓN	EVENTO	CALIFICACIÓN
Actividades de Organización	1. Matriculación	100 puntos
	2. Disciplina	100 puntos
	3. Uniformidad	100 puntos
	4. Mi campamento	100 puntos
Sub - total de actividades Organización		400 puntos
Actividades Espirituales	5. Talento de Dios	200 puntos
	6. Conexión Bíblica	100 puntos
	7. Paredón de la Obediencia	150 puntos
	8. Oración contestada	200 puntos
	9. Un Viaje Maravilloso	150 puntos
Sub - total de actividades espirituales		800 puntos
Destrezas y Habilidades	10. Rumbo a la Aventura	100 puntos
	11. Respondiendo al llamado	100 puntos
	12. Jugemos Kickball	100 puntos
	13. Aventu Marcha	70 puntos
	14. Un llamado de emergencia	150 puntos
Sub - total de actividades espirituales		520 puntos
Actividades Libres	15. Súper Llamado	100 puntos
	16. Cortometraje	80 puntos
	17. Un llamado divertido	100 puntos
Sub - total de actividades Libres		280 puntos
TOTAL GENERAL		2,000 puntos



Categorías de Premiación

De acuerdo a los puntos obtenidos durante las actividades del camporee, los clubes serán premiado en base a las siguientes categorías de premiación:

CATEGORÍA	RANGO PORCENTUAL	RANGO PUNTUAL
Oro	90 - 100% del total	1,800 - 2,00 puntos
Plata	80 - 89% del total	1,600 - 1,799 puntos
Bronce	70 - 79% del total	1,400 - 1,599 puntos
Cobre	40 - 69% del total	800 - 1,399 puntos

ORGANIZACIÓN





1. Matriculación

RENGLÓN:

Organización

REQUISITOS:

- Valor: 100 puntos
- Participantes: Todo el Club
- Tiempo: N/A

OBJETIVOS:

Motivar el pago oportuno de la inscripción por participante al camporee.

Descripción:

Desde la entrega del instructivo hasta el 31 de marzo del 2023, cada club deberá realizar una pre-matrícula de 3 personas en las oficinas de Adose, llenando el formulario de matriculación correctamente.

Tendrán el mes de abril y hasta el 19 de mayo 2023 para realizar la matriculación de los demás miembros de su club.

Nota 1: Si no se realiza la Pre-matrícula en la fecha descrita anteriormente, el club perderá los puntos de este criterio, y si realiza el pago de matriculación a partir del 20 de mayo perderá todos los puntos de este evento.

Nota 2: 2 cocineras y el director no tendrán que pagar matrícula, pero los mismos no son considerados para la pre-matrícula, ni las que se obtengan como regalos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CALIFICACIÓN

Pre Matricula

50 Puntos

Matricula Completa

50 puntos



2. Disciplina

RENGLÓN:

Organización

REQUISITOS:

- Valor: 100 puntos
- Participantes: Todo el Club
- Tiempo: N/A

OBJETIVOS:

Elevar el sentido de responsabilidad y disciplina en cada Aventurero, Dirigente y personal de apoyo a través de un testimonio y comportamiento cristiano, y la perspectiva organizacional frente a su Club.

Descripción:

En el momento de ingreso al camporee el Club recibirá los 100 puntos correspondientes de disciplina. Si el Club o un miembro de este cometen una de las faltas mencionadas más abajo, se le restará puntos que serán evidenciados en el mural de disciplina por medio de las caritas que representan emociones. Si el Club obtiene tres caritas amarillas se le pondrá una carita azul y pierde 10 pts. Si obtiene una carita roja perderá 25 pts. El Club que obtenga cuatro caritas rojas pierde los 100 puntos del evento.

Listado de Faltas y Consecuencias:

1. Tratar de introducir personas al Camporee con el Club, que no estén debidamente matriculados y/o asegurados (**2 caritas rojas**)
2. No respetar horario del Camporee, llegando tarde a reuniones, ya sea en el Asta de Banderas, Devocionales, Reuniones de los Directores, etc. (**1 carita amarilla**).
3. Retirar la mayoría de los miembros del Club de las reuniones y eventos sin permiso de los oficiales del Camporee. (**1 carita azul**).
4. Que un miembro del Club se presente a participar en un evento y que este exceda la edad que exija dicho evento (**1 carita roja**)



Listado de Faltas y Consecuencias:

5. Encontrar algún miembro del Club haciendo desorden o infringiendo alguna regla de conducta del evento. **(1 carita azul).**
6. Si se encuentra al Club haciendo engaños para los eventos, tal como cambiar un niño por otro, que un miembro o dirigente grite respuestas al niño, etc. **(1 carita roja).**
7. No tener el uniforme completo en las actividades que lo exijan. **(1 carita amarilla).**
8. Violar las reglas de uniformidad así como: tener el uniforme sucio, tener la camisa por fuera, utilizar accesorios que no correspondan al uniforme, etc. **(2 Caritas Amarillas)**
9. No ser disciplinado en las ceremonias, ni realizar los deberes que se le asigne.
10. No respetar las indicaciones de los jueces, o decir palabras que no corresponden a un verdadero cristiano. **(1 Carita roja).**
11. No respetar el toque de queda y/o hacer desorden al dormir o al levantarse. **(1 Carita Azul).**
12. El traslado de niños o niñas al área de retretes o duchas sin la

presencia de un Consejero o Consejera. **(1 carita azul).**

13. No ser disciplinado en las ceremonias, ni realizar los deberes que se le asigne. **(1 carita azul).**

14. No respetar las indicaciones de los jueces, o decir palabras que no corresponden a un verdadero cristiano. **(1 Carita roja).**

15. No respetar el toque de queda y/o hacer desorden al dormir o al levantarse. **(1 Carita Azul).**

16. El traslado de niños o niñas al área de retretes o duchas sin la presencia de un Consejero o Consejera. **(1 carita azul).**

17. Indumentaria indecorosa de niños, niñas, consejeros o consejeras en el traslado del campamento hacia las duchas, o viceversa. **(1 carita roja).**

18. Falta de respeto a un dirigente **(1 carita roja).**

19. Si se encuentran parejas en lugares oscuros y/o solitarios actuando incorrectamente sin importar que tipo de relación tengan. **(4 Caritas Rojas y pueden ser expulsados)**



RENGLÓN:

Organización

REQUISITOS:

- Valor: 100 puntos
- Participantes: Todo el Club
- Tiempo: N/A

OBJETIVOS:

Fomentar la correcta uniformidad en los Clubes de aventureros de la ADOSE y el debido cuidado y trato del mismo.

3. Uniformidad

Descripción:

Este evento se evaluará, durante el Camporee, los clubes deben de garantizar que todos sus miembros cumplan con los criterios descritos a continuación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
1. DISEÑO Camisas: Con galones + 2 bolsillos con Tapa Pantalones: Sin pinzas + 2 bolsillos sin tapas + sin botones Falda corte A: Debajo de las rodillas con plisado Colores iguales y correctos Zapatos Cerrados Negros Medias 3/4 Azul Marino "Niños y dirigentes"	40 PUNTOS 05 puntos 05 puntos 05 puntos 05 puntos 05 puntos 05 puntos
Boina: • Aventureros: azul marino y con el emblema A3 • Guías Mayores: negra de guía mayor • Líderes de Aventureros: azul marino emblema A2	05 puntos
Correa oficial de Aventureros (Guías Mayores correas de GM)	05 puntos
2. INSIGNIAS BÁSICAS Triángulo, Globo y Arco Pañoleta y anillo: • Aventureros: Con emblema A1 • Guías Mayores: de Aventureros con emblema G1 • Líderes de Aventureros: Con emblema A2 Insignia de campo actual Insignia de cargo de dirigentes Insignias del director (Cordon de mando y Galón de liderazgo)	25 PUNTOS 05 puntos 05 puntos 05 puntos 05 puntos 05 puntos



XVII Camporee de Aventureros Asociación Dominicana del Sureste

20

3. INSIGNIAS DE CLASES	15 PUNTOS
Distintivo de clase actual	05 puntos
Botones de clases Investidas	05 puntos
Galoneras de clases investidas	05 puntos
4. BANDA DE ESPECIALIDADES	20 PUNTOS
Emblema: • Aventureros: con emblema A1 • Guías Mayores: con emblema G1 • Líderes de Aventureros: con emblema A2	05 puntos
Banda de especialidades: 2 especialidades mínimo	05 puntos
Bandera Nacional	05 puntos
Distintivo de nombre	05 puntos
5. FALTAS GRAVES	-15 PUNTOS
Que el uniforme esté sucio	-05 puntos
Uso inadecuado del uniforme, insignias y botones	-05 puntos
Uso de prendas indebidas (cadenas, aretes, grillos, pulsas, etc.)	-05 puntos
Total	100 puntos



4. Mi Campamento

RENGLÓN:

Organización

REQUISITOS:

- Valor: 100 puntos
- Participantes: Todo el Club
- Tiempo: N/A

OBJETIVOS:

Incentivar el espíritu campestre en los aventureros.

Descripción:

Cada club de aventureros levantará su campamento en el área asignada por la comisión de Alojamiento, tomando en cuenta que las carpas tengan al menos una biblia en su interior y reunir los requisitos de campismo al ser **levantadas**. El club deberá estar identificado con una cruz calle, letrero etc. con su nombre en la entrada y la bandera de aventureros, la bandera del club local y los banderines de unidad.

También deberán identificar debidamente cada área de su campamento: (Área de Cocina, Área de Uniformes, Área de Carpas de niñas, Área de Carpas de Niños, Área de Botiquín, Área de **Basura, etc.**). La decoración de la entrada debe ser alusiva a la historia de Samuel o a los tiempos bíblicos.

Nota: Al momento del juez evaluar el **campamento**, el director deberá hacerle entrega de los **tickets** recolectados en el evento de Rumbo a la Aventura.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Montaje de carpas y biblia dentro	10 puntos
Identificación del nombre del club	10 puntos
Bandera del club Local	10 puntos
Bandera de aventureros	10 puntos
Banderines de unidad	10 puntos
Orden y limpieza del área	10 puntos
Áreas Identificadas	10 puntos
Estética y decoración de entrada	20 puntos
Botiquín de primeros auxilios	10 puntos



ESPIRITUALES

5. Talento de Dios

RENGLÓN:

Espirituales

REQUISITOS:

- Valor: 200 puntos
- Participantes: Todo el Club
- Tiempo: Tiempo de preparación 5min / Tiempo de participación 5-7 minutos

OBJETIVOS:

Motivar el desarrollo de los dones espirituales en los aventureros.

Descripción:

Motivar el desarrollo de los dones espirituales en los aventureros con los cuales pueden adorar, honrar y obedecer a Dios de forma sublime y con los principios cristianos, testificando, predicando y promoviendo que todo lo que hacemos (pensamiento, palabra y acciones) es para Dios y el avance de su obra. También lograr poder reducir el gasto en el que incidirán los clubes para grabar y producir una canción inédita y así promover la creatividad de las zonas en otros aspectos como lo es la dramatización.

Cada zona contará con un mínimo de 5 minutos y un máximo de 7 minutos, en los cuales los niños dramatizarán la historia de Samuel de una manera original, utilizando canciones ya producidas. Cada club enviará una representación mínima de 3 aventureros para participar en este evento, los coordinadores deben de enviar las pruebas necesarias (fotos y listados de asistencia), en los cuales se muestren el apoyo de los clubes a su zona. Hasta el 5 de mayo deberán enviar el soundtrack que utilizaran para validar las canciones usadas. No se aceptarán canciones inéditas, esto para poder reducir el gasto en el que incidirán los clubes y así promover la creatividad de las zonas. El día de la entrega del instructivo se sorteará el orden de participación de las zonas en el camporee.



XVII Camporee de Aventureros Asociación Dominicana del Sureste

24

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Participación (Entrega de formulario anexo)	50 puntos	Entrega previa del soundtrack	15 puntos
Presentación y Creatividad	15 puntos	Elementos utilizados	10 puntos
Tiempo	15 puntos	Vestuarios utilizados	10 puntos
Dominio escénico	10 puntos	Originalidad	15 puntos
Coordinación	10 puntos	Objetivo y descripción del evento cumplido	50 puntos

Nota: No se aceptarán canciones inéditas, de ser utilizadas la zona perderá el 50% de los puntos obtenidos del evento.

DESCRIPCIÓN DE CRITERIOS:

Participación (puntuación por clubes), todos los clubes deben tener una representación mínima de 3 aventureros. Los coordinadores deben de enviar hasta el 21 de mayo del 2023 las pruebas necesarias (fotos y listados de asistencia), en los cuales se muestren el apoyo de los clubes a su zona.

Presentación y Creatividad: la manera única en exposición de la historia, que solo participen los niños, ademanes, dramatización, simulaciones, etc.

Tiempo: dentro del margen establecido. A partir de los primeros 10 segundos por arriba del tiempo máximo se restarán 5 puntos por cada 20 segundos pasados.

Dominio escénico: desenvolvimiento natural y seguro durante la presentación.

Coordinación: desarrollo combinado y correcto de todos los participantes al momento de la presentación.

Entrega previa del soundtrack: el 5 de mayo del 2023 las zonas deberán enviar el soundtrack, para así validar las canciones que utilizarán. No se aceptarán canciones inéditas, si en la revisión del soundtrack se encuentra una canción inédita, la zona perderá el 50% de los puntos obtenidos, esto para poder reducir el gasto en el que incidirán los clubes y así promover la creatividad de las zonas.

Vestuario utilizado: se tomará en cuenta el vestuario que utilicen para dar vida al drama que presentaran.

Elementos utilizados: escenografía, y elementos que den vida al drama.

Originalidad: idea, creación propia y única de la presentación (no incluye canciones utilizadas).

Objetivo del evento cumplido: Que los objetivos descritos del evento sean cumplidos en su totalidad, de lo contrario perderían todos los puntos de este criterio.

6. Conexión Bíblica

RENGLÓN:

Espirituales

REQUISITOS:

- Valor: 100 puntos
- Participantes: 1 rayo de sol
- Tiempo: N/A

OBJETIVOS:

Motivar la lectura
de la Palabra de
Dios en los
aventureros.

Descripción:

Los aventureros deben leer el Libro de Jueces capítulo 4: 6-8,(RV 1995) y la historia de los Patriarcas y Profetas capítulo 54.

PRIMERA FASE: En el mes de marzo los clubes realizarán la eliminatoria local para elegir su representante. (En compañía de su anciano de jóvenes como juez).

SEGUNDA FASE: En el mes de abril realizarán la eliminación Distrital donde el representante de cada club participará y se seleccionará quién representará en la fase Zonal. (En compañía de su concilio zonal como juez).

TERCERA FASE: Tendrán hasta el **21 de mayo del 2023** para que los aventureros representantes de los distritos participen en la eliminatoria zonal, para así seleccionar al representante de la zona. (En compañía de un representante de la comisión de conexión bíblica de ADOSE y un representante de la comisión de aventureros de ADOSE como juez).

Las preguntas con fines de estudio les serán suministradas por la Comisión de Conexión Bíblica de la ADOSE, por igual los exámenes de eliminatoria serán suministrados por dicha comisión.

Los representantes de cada zona participarán en la gran final que será en el camporee de Aventureros. En donde se premiarán las 3 puntuaciones más altas conforme a sus respectivos lugares.

Nota 1: Los criterios de la eliminatoria local, distrital y zonal se evaluarán con evidencias (examen, fotos en un formulario de participación anexo suministrado por la comisión de conexión bíblica de ADOSE). Dicho formulario deberá ser enviado al Correo de la comisión antes del día 21 de mayo del 2023.

Nota 2: Si envían las evidencias desde el 22 de mayo hasta el 27 de mayo del 2023 perderán 10 puntos.

Nota 3: No se reciben eventos después del 28 de mayo del 2023.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Participación en Eliminatoria Local	20 puntos
Participación en Eliminatoria distrital	20 puntos
Participación en Eliminatoria zonal	20 puntos
Participación en Eliminatoria ADOSE	40 puntos

7. Paredón de la Obediencia

RENGLÓN:

Espirituales

REQUISITOS:

- Valor: 150 puntos
- Participantes: 1 Constructor
- Tiempo: 2 a 3 minutos

OBJETIVOS:

Motivar a nuestros aventureros a conocer sobre diferentes personajes bíblicos que recibieron el llamado de Dios de formas y momentos distintos y aceptaron la aventura de obedecer.

Descripción:

En el camporee, en horario de puesta de sol del día sábado, cada club enviará un aventurero que estará vestido de un personaje bíblico, junto a un dirigente que lo acompañará, a un club que se le asignará. Donde el aventurero compartirá la historia de cómo su personaje recibió el llamado de Dios en un tiempo comprendido 2-3 minutos, como esto cambio su vida y las maravillosas lecciones y aventuras vividas solo por ser obediente al llamado de Dios. (el nombre del personaje del cual el aventurero hablará será suministrado por la comisión de aventureros en el mes de abril, y el nombre del club que les tocará visitar se entregará en la reunión previa al camporee).

Nota: La vestimenta deberá ser acorde a la época y a las características del personaje detalladas en la biblia en caso de que contenga tal descripción.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Participación	50 puntos
Creatividad de vestuario	40 puntos
Mensaje	50 puntos
Tiempo	10 puntos



8. Oración Contestada

RENGLÓN:

Espirituales

REQUISITOS:

- Valor: 200 puntos
- Participantes: Todo el club
- Tiempo: 1 semana

OBJETIVOS:

Fomentar la unidad entre los padres y los dirigentes por medio de la oración y la ayuda a quien lo necesita.

Descripción:

Cada club deberá realizar una cadena de oración con los padres de los aventureros por una semana. En horario que el club establezca, para orar por los aventureros y motivos de oración especiales de cada familia. (puede ser [virtual](#) o presencial). Al finalizar la semana, el club deberá contestar una de las peticiones de oración de alguna familia necesitada del club a modo de obra misionera.

Nota 1: Los clubes deberán enviar el reporte anexo de esta actividad adjuntando las evidencias necesarias hasta el día 21 de mayo del 2023.

Nota 2: Si envían las evidencias desde el 22 de mayo hasta el 27 de mayo del 2023 perderán 10 puntos.

Nota 3: No se reciben eventos después del 28 de mayo del 2023.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CALIFICACIÓN

Participación

200 puntos



9. Un Viaje Maravilloso

RENGLÓN:

Espirituales

REQUISITOS:

- Valor: 150 puntos
- Participantes: Todo el club
- Tiempo: N/A

OBJETIVOS:

Participar y disfrutar de lo que será el día mundial del Aventurero titulado "Un viaje Maravilloso".

Descripción:

Tal como [Samuel](#), que desde pequeño sirvió en el templo, fue obediente y respetuoso con todo lo que se realizaba dentro del mismo, todos los aventureros en su gran día, también servirán en su iglesia y preparan una programación con el tema del día mundial del aventurero, donde los niños serán los protagonistas del culto de ese sábado.

Nota 1: Deberán enviar las evidencias de esta actividad el 21 de mayo del 2023 en formulario de actividad anexo.

Nota 2: Si envían las evidencias desde el 22 de mayo hasta el 27 de mayo del 2023 perderán 10 puntos.

Nota 3: No se reciben eventos después del 28 de mayo del 2023.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Participación del culto de la iglesia local	150 puntos



DESTREZAS Y HABILIDADES





10. Rumbo a la Aventura

RENGLÓN:

Destrezas y
Habilidades

REQUISITOS:

- Valor: 100 puntos
- Participantes: 1 aventurero de cada clase
- Tiempo: N/A

OBJETIVOS:

Desarrollar las
habilidades motoras
de nuestros
aventureros.

Descripción:

En camporee se preparan diferentes eventos, cada club debe llevar a sus aventureros al área que corresponda según la clase, participar y recolectar los tickets que le serán entregados en cada evento participado, deberán recolectar 6 tickets uno por cada evento y así obtendrán la totalidad de los puntos de participación, en caso contrario perderá 15 puntos por [cada ticket](#) no obtenido. (Cada dirigente será responsable de guardar los tickets recolectados y entregarlos en el momento de la evaluación del evento **Mi campamento**).

1- Un campo Minado (1 Aventurero de Aves madrugadoras y 1 parent o dirigente): En el área de eventos habrá preparado un campo minado por el cual el niño deberá ingresar con los ojos vendados evitando los obstáculos que se presente y atravesar con ayuda del parent o dirigente, quien estará ubicado del lado que el equipo de eventos le indique, este irá dándole las indicaciones de lugar, como derecha, izquierda y adelante, hasta llegar a la salida, donde el aventurero encontrará diferentes letras y deberá formar la palabra OBEDECE.

2- Estación sensorial (1 Aventurero de corderito): Se preparará un trayecto que contendrá elementos de diversas texturas, por el cual el aventurero tendrá que pasar describiendo las sensaciones que le produce al pisar.



3- Navegando (1 Aventurero Abejita). Se preparan unos conductos de agua, donde los aventureros colocarán un barquito (suministrado por el equipo de eventos) el cual deberán de empujar por el agua hasta llegar a la meta, pero sin tocar con la mano al barquito.

4- Mi día a día (1 Aventurero de la clase de Rayo de sol): Se prepararán diferentes escenarios que representaran parte de las actividades diarias en las que los aventureros participan (tales como su casa, su escuela, la iglesia o el club de aventureros) los aventureros deberán demostrar cuan obedientes son con la parte que les toca.

5- Chusa y Manos pies (1 Aventurero de Constructor): El aventurero deberá lograr tumbar todas las latas que se les coloquen en forma de pirámide (tendrá 3 intentos para esto) y luego pasar por el juego de manos pies hasta la meta.

6-X y O (1 Aventurero de Manos Ayudadoras): El aventurero deberá participar junto con el aventurero de otro club, los cuales deberán deletrear en lenguas de señas la palabra OBEDECE (abecedario anexo) y quien termine primero inicia el juego de X y O hasta que uno de los 2 gane.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Participación	100 puntos

11. Respondiendo al Llamado

RENGLÓN:

Destrezas y Habilidades

REQUISITOS:

- Valor: 100 puntos
- Participantes: 4 aventureros
- Tiempo: N/A

OBJETIVOS:

Motivar a los aventureros a realizar actividades que desarrollen sus capacidades motoras atreves del ejercicio y el trabajo en equipo.

Descripción:

Los aventureros **participarán** de una gran carrera con relevo que se preparará en el camporee, donde deberán cumplir con los obstáculos presentados hasta llegar a la meta. A cada equipo de aventureros se les **asignará** un color que los represente.

Nota: Cada club deberá preparar porras para motivar a su equipo en el momento de la participación.

○ **1.er aventurero:** Saldrá desde el punto asignado con un elemento que deberá entregar a su relevo y realizar una carrera de sacos hasta llegar al **2.do** aventurero que lo relevara.

○ **2. do aventurero:** Luego de recibir el relevo, saldrá desde el lugar asignado y correrá hasta una piscina llena de pelotas y deberá recolectar todas las pelotas del color del equipo que le corresponda, luego saldrá y alcanzar al **3.er** aventurero que lo relevara.

○ **3. er aventurero:** Luego de recibir su relevo, este deberá de llegar hasta una torre, escalarla y pasar al otro lado hasta alcanzar al **4.to** aventurero.

○ **4. to aventurero:** Luego de recibir su relevo realizará una carrera donde tendrá que esquivar diversos obstáculos menores, hasta llegar a la meta y en la meta deberá responder tal como respondió Samuel al llamado de Dios **"Heme aquí, tu siervo escucha"**

○

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
-------------------------	--------------

Participación

100 puntos

12. Juguemos Kickball

RENGLÓN:

Destrezas y
Habilidades

REQUISITOS:

- Valor: 100 puntos
- Participantes: 9 aventureros
- Tiempo: N/A

OBJETIVOS:

Abrir el paso a la plena actividad física, potenciando los sentidos de nuestros pequeños, a través de juegos interactivos que ayuden a desarrollar sus habilidades (destrezas motoras).

Descripción:

En el camporee un equipo zonal de 9 aventureros participarán de un campeonato de kickball.

Antes del camporee la directiva de cada zona deberá seleccionar 9 aventureros que representen a la zona por medio de alguna eliminatoria o como su concilio zonal decida. Los equipos zonales deberán tener alguna identificación de la zona a la que pertenecen y en el camporee se enfrentarán en un partido hasta solo quedar 2 zonas y solo una alcance el galardón. Se reconocerá a la zona que resulte ganadora.

Nota: El kickball es un deporte que se juega como el beisbol, pero pateando una pelota en vez de batearla.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

CALIFICACIÓN

Participación	100 puntos
---------------	------------



13. Aventu Marcha

RENGLÓN:

Destrezas y
Habilidades

REQUISITOS:

- Valor: 70 puntos
- Participantes:
Todos los
Aventureros + 1
Instructor
- Tiempo: 4 Minutos

OBJETIVOS:

Fomentar en los
Aventureros la
disciplina, la buena
coordinación y el
aprendizaje como
pelotón, de los
principios
fundamentales de la
marcha.

Descripción:

En la feria de marcha los clubes de aventureros presentarán una marcha y se seleccionará un porcentaje por zona para ser presentada en el camporee. Cada pelotón dispondrá de un tiempo máximo de 4 minutos (distribución de tiempo a discreción del instructor) para ejecutar: Entrada, saludo protocolar del pelotón, permiso inicial, 10 mandos rutinarios o reglamentarios, mandos de formaciones de unidades, 2 variaciones y saludo final.

Orden utilizado:

1. **Entrada:** Deberá ser a paso ordinario desde el fondo del salón hasta el lugar a marchar. (Puede hacerse por columnas, filas, secciones, etc.)
2. **Saludo protocolar y Permiso inicial:** El instructor mandará al pelotón a saludar y se moverá (marcialmente) hacia el frente de los oficiales por el lateral derecho del pelotón, saludará y solicitará el permiso: (debe decir su rango, nombre, cargo y club). El tiempo general inicia después que el instructor pide el permiso y se coloca en su posición en parada descansen desde donde dirigirá al pelotón.



3. **Mandos rutinarios o reglamentarios:** Serán 10 mandos (5 mandos estacionarios y 5 mandos en movimiento).

4. **Mandos de formaciones de unidad:** serán 2 mandos de formación de unidad.

5. **Variaciones / exhibiciones:** Serán 2 variaciones con un tiempo mínimo de 30 segundos c/u. con despliegues y repliegues, Cajones, y figuras geométricas, entre otros.

6. **Slogan misionero:** los pelotones deberán hacer un eslogan misionero con el cual hacen el llamado a otros a unirse al pelotón de Jesús.

7. **Saludo final:** Al terminar las variaciones el pelotón saludará marcialmente e inmediatamente el instructor solicitará el permiso para retirarse.

8. **Salida del pelotón:** Al terminar el pelotón se retirará por el lugar indicado sin agregar más.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Porcentaje de participantes	15 puntos
Voz de mando y posición del instructor	15 puntos
Mandos rutinarios	10 puntos
Formaciones de unidad	10 puntos
Variaciones / Exhibiciones	10 puntos
Slogan Misionero	10 puntos
Faltas Graves	- 30 puntos



Detalle del criterio:

Participantes (15 ptos.): Según la matrícula de miembros del club se evaluará la cantidad de niños que participen en el pelotón de exhibición de marcha y de acuerdo al porcentaje será la nota final.

Instructor (15 ptos.): Por cada error del instructor, se descontará 1 punto. Se considerará errores los siguientes:

- a.) No cumplir con el protocolo al solicitar los permisos.
- b) No colocarse en la posición correcta con relación al pelotón. (Lateral derecho) a. Moverse sin seguir el protocolo de la marcha.
- c) Obstaculizar la visibilidad de los jueces.
- d) Obstaculizar el pelotón en plena marcha.
- e) Mandos fuera de lugar/tiempo.
- f) Mandos incorrectos.
- g) Hablar con el pelotón.

Mandos rutinarios (10 ptos.): Serán 10 Mandos a ejecutar, se otorgará 1 punto por cada mando reglamentario ejecutado hasta alcanzar los 10 puntos.

Mando de formaciones de unidad (10 ptos.): los pelotones deberán de ejecutar 2 mandos de formación de unidad.

Variaciones / exhibiciones (10 ptos.): Los puntos de este criterio se subdividen en:

- a) Duración mínima de 30 segundos [2 puntos]
- b) Despliegue/replegue (cajón, variaciones) [4 puntos]
- c) Creatividad y combinaciones [2 puntos]
- d) Grado de dificultad [2 puntos]

Eslogan misionero (10 ptos.): serán un eslogan misionero para predicar el mensaje, ejemplo: Jesús te ama, ven a él, el valor de este criterio será de 10 puntos.

Faltas Graves (-30): Por cada falta grave se restará al pelotón de marcha, 5 puntos. Se considerarán faltas graves a las acciones definidas como no permitidas, estas son: Agacharse, Eslogan denigrante o plenas, brincar, manotear, ademanes, zapatear fuera del orden de marcha, hablar en formación, bailar, relajar con el saludo, exceder el tiempo, aplaudir, movimientos fuera del

14. Un Llamado de Emergencia

RENGLÓN:

Destrezas y Habilidades

REQUISITOS:

- Valor: 150 puntos
- Participantes: 2 constructor y 2 manos ayudadoras
- Tiempo: N/A

OBJETIVOS:

Motivar a los aventureros al trabajo en equipo en casos de emergencias.

Descripción:

4 aventureros por club se encontrarán en una **1.ra estación** en donde recibirán una llamada de emergencia.

Luego correrán hacia una **2.da estación** en donde encontraran un simulacro de incendio, allí verán **diferentes casos** de emergencia, uno de ellos elegirá un caso al azar que otros 2 deberán resolver, mientras el restante llevara el botiquín y explicara lo que sus compañeros están haciendo con la víctima.

Posibles casos de emergencia: Herida superficial en la pierna, quemadura de primer y segundo grado, nariz sangrante y hematoma.

Estación 3: sorpresa

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Participación	40 puntos
Caso resuelto	40 puntos
Explicación del caso	40 puntos
Botiquin	30 puntos

GENERALES

15. Súper Llamado

RENGLÓN:

Generales

REQUISITOS:

- Valor: 100 puntos
- Participantes: Todo el club
- Tiempo: N/A

OBJETIVOS:

Incentivar a los aventureros al llamado que Dios les ha hecho para cuidar los recursos que él ha creado por medio del reciclaje y a conocer la importancia que tiene el reciclaje para todo el planeta.

Descripción:

Cada club de aventureros preparará una actividad en la que deberá seleccionar una zona de la cercanía de su iglesia y saldrán como superhéroes del medio ambiente a colocar afiches de NO TIRE BASURA y otros mensajes de concientización a la limpieza y enseñarán a los vecinos del sector la importancia del uso del reciclaje.

En esta actividad aprovecharán para recolectar junto a sus padres y dirigentes toda la basura que encuentren en las calles (tomando en cuenta todas las medidas de seguridad necesarias, tales como guantes, fundas de basura y mascarillas, entre otras) y aprovecharán para guardar diversos materiales que puedan ser reciclados.

En el camporee en el área designada por la comisión de eventos, la zona deberán seleccionar un aventurero por club, para crear una obra artística con el tema de superhéroe del planeta o el tema del reciclaje. La obra deberá ser con el estilo de art attack e incluir los materiales reciclados que pudieron recolectar.

Cada zona tendrá la libertad de preparar su obra artística de art attack antes de llegar al camporee y en el área designada por eventos solo tener que montarla con participación de los niños.



Nota 1: Cada club deberá enviar un reporte de la actividad de reciclaje realizada antes del día 21 de mayo del 2023.

Nota 2: Si envían las evidencias desde el 22 de mayo hasta el 27 de mayo del 2023, perderán 10 puntos.

Nota 3: No se reciben eventos después del 28 de mayo del 2023.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Reporte de Actividad	50 puntos
Participación en el camporee	50 puntos

16. Cortometraje

RENGLÓN:

Generales

REQUISITOS:

- Valor: 80 puntos
- Participantes: 1 Abejita
- Tiempo: N/A

OBJETIVOS:

Incentivar al aventurero a aprender la historia de Samuel.

Descripción:

El aventurero verá un cortometraje acerca de la historia de Samuel, al finalizar recibirán una tarjeta con imágenes desordenadas de la historia que acabaron de ver, luego deberán colocar las imágenes en el orden correcto de la historia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Participación	70 puntos
Orden correcto de la historia	10 puntos

17. Un llamado Divertido

RENGLÓN:

Generales

REQUISITOS:

- Valor: 100 puntos
- Participantes: 1 Ave M, 1 Corderito y 1 dirigente
- Tiempo: N/A

OBJETIVOS:

Motivar la creatividad de los aventureros.

Descripción:

Un aventurero de ave madrugadora y un aventurero de corderito, en compañía de sus dirigentes y sus padres, realizarán 2 sombreros, uno para cada aventurero. Los sombreros deben ser divertidos usando toda su creatividad y deberán combinarlos con las medias que utilizaran.

La noche de sábado se [preparará](#) un desfile donde jugaremos y se premiarán los mejores sombreros.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	CALIFICACIÓN
Participación	50 puntos
Creatividad en Sombrero	30 puntos
Llegada a tiempo al evento	20 puntos



YO RESPONDO AL LLAMADO DE **OBDCER**

UN LLAMADO A LA
AVVENTURA
OBDC