

BOLETÍN 4

VIII CAMPORI MSMCh

FIELES

CON LA VISTA EN EL CIELO



EVENTOS

EVENTOS TÉCNICOS RECREATIVOS

Prepárate para vivir momentos inolvidables repletos de emociones, 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.

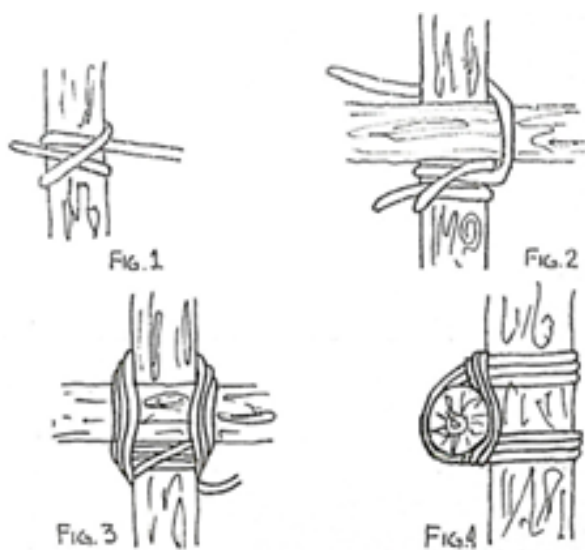
El evento se dará por terminado cuando la carpa este en la bolsa en la misma posición encontrada, con todas sus piezas y sin daño

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%



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 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.



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!

DAVID Y GOLIAT

Todos los Davids de la unidad deberán enfrentarse a un Goliat (imagen de madera), deberán apuntarle a la cabeza hasta que logren una cantidad de veces para ganarle

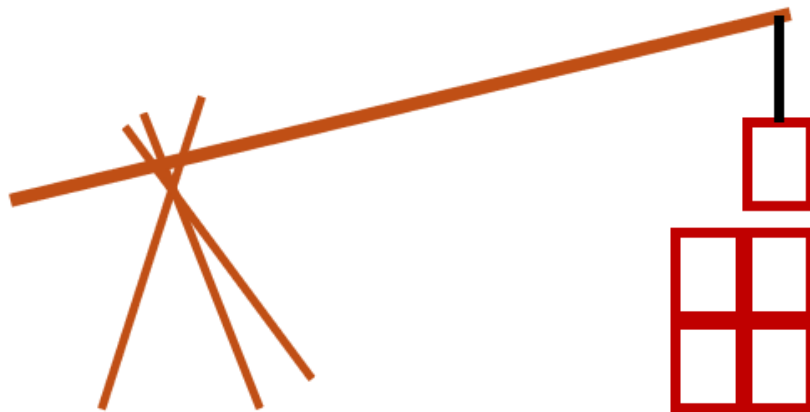
Una imagen alta de Goliat con una cabeza grande los conquistadores deberán apuntar bolas de pintura con una honda tradicional hasta que acierten cinco veces



EL TEMPLO DE ISRAEL

Cada unidad deberá armar una grúa para a distancia acomodar los bloques que formaran el templo de Israel

La unidad termina cuando logran poner uno a uno los bloques del templo de con la grua



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

Maranata!

JESÚS ALIMENTA A LA MULTITUD

Cada unidad deberá llevar 1/2 kilo de harina materiales y una bandeja de metal o una lata, hacer panes con forma de tortilla y peces, los dejen para que pueda ser horneados y a la vuelta los retiren

Se terminará cuando la unidad tenga el pan



LOS DOCE APÓSTOLES

En una muralla se encontrarán 12 personalidades del mundo de los conquistadores y tendrán que hacer la conexión con el lo que los define Ej: Henry berg = creador del himno de conquistadores, John Hankook creador del triángulo de conquistadores

Cuando conecten las 12 personalidades con los 12 hechos se da por terminada la actividad

Ver tarjeta de aspirantazgo y evento aspirantazgo de la convención 2025



SÍMBOLOS Y SIGNIFICADOS

C1 – El símbolo oficial de los Conquistadores en el mundo.

Triángulo = Con el vértice hacia abajo, una demostración de respeto a la trinidad: Dios Padre, Hijo y Espíritu Santo y los objetivos principales del Club: crecimiento físico, mental y espiritual (Lucas 2:52).

Escudo = Fe y protección. Representa la defensa, la valentía, la confianza en Dios para enfrentar luchas y tentaciones.

Espada = La Biblia. Estamos en una batalla contra el fracaso, el desánimo y el pecado, y nuestra arma es la palabra de Dios (Efesios 6:17).

Blanco = Pureza. La pureza que debe verse en la vida, en las actitudes, propósitos, pensamiento, miradas, palabras, etc. (Apocalipsis 3:5).

Azul = Lealtad. Debe ser leal a Dios, a la familia, a la iglesia y a la patria.

Amarillo = Excelencia. Debe buscar ideales grandes y nobles.

Rojo = Sacrificio/redención. A través de la sangre de Cristo, entregar su vida, trabajo y esfuerzo.

C2 – Símbolo de la organización mundial de los Conquistadores.

C4 – Nuestro emblema informal para usar en camisetas, adhesivos y otros.

EMBLEMAS



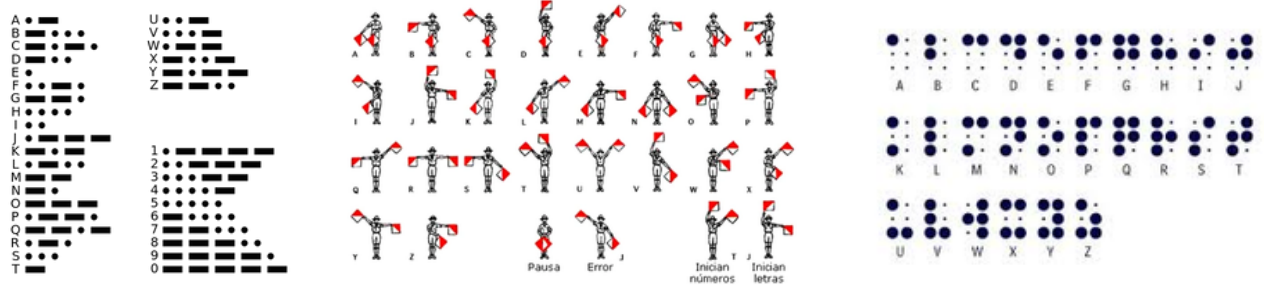
"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

CARTA DE LOS APÓSTOLES

A cada unidad se le entregará un mensaje en clave que tendrán que descifrar el código estará a su disposición en tabllas colgadas con la letra y el Código

Al entregarse el mensaje la unidad tendrá que ir a la pared a leer la clave y poder descifrar el mensaje



EL PARALITICO

La unidad deberá llevar dos coligues para armar una camilla y llevar el paralitico a través de un circuito hasta donde está Jesús para que lo sane, el paralitico debe llevar 2 inmovilizaciones y tres vendajes oficiales

La unidad recibirá el listado de atenciones a realizar a su herido
Lo atenderá y lo llevarán por el circuito a Jesús

Terminará cuando lleguen a la meta y estén todos los vendajes bien y la camilla al lado



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

Maranata!

NUDOS

Cada unidad deberá saber los nudos de amigo y compañero y aplicarlo según corresponda

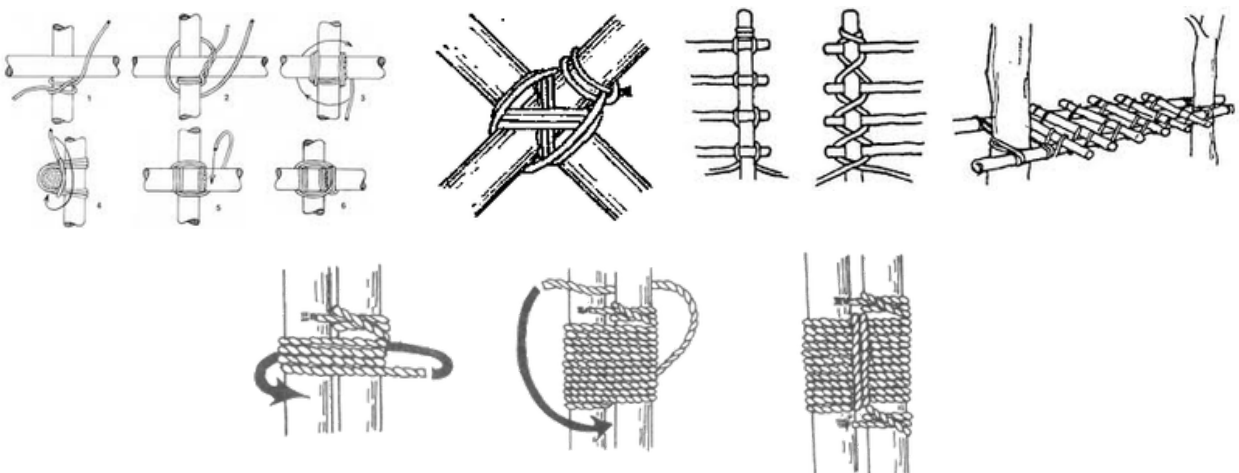
Cada niño de la unidad por lo menos deberá hacer un nudo

- | | |
|-------------------|--------------------|
| o Llano | o Lazo Corredizo |
| o Margarita | o Ocho |
| o Alondra | o Doble lazo |
| o Cirujano | o Ballestrinque |
| o As de guía | o Vuelta de escota |
| o Pescador | o Calabrote |
| o Cazador | o Ancla |
| o Vuelta de braza | o Dos medios cotes |
| o Fugitivo | o Vuelta de gancho |

Ver nudos manual convencion 2025

CONSTRUCCIONES

La unidad deberá saber armar las 4 amarras básicas, cudrada, diagonal, continua, circular



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

Maranata!

CRUCE PIOLA

Cruzaran la laguna por una piola sentados en un sillín y tirados de un extremo al otro

En su defecto este evento puede ser cambiado por un puente tibetano



LANZAMIENTO DEL HACHA

En un espacio confinado se hará tiro con el hacha, estas serán del tipo feria medieval



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

Maranata!

AUTOS DE CARRERA

Cada Unidad deberá llevar un auto de carrera según la información de la especialidad de autos de carrera HM061

- a) Deberá ser hecho durante el año de actividades del Club de Conquistadores.
- b) El ancho del autito no debe pasar 70 mm
- c) El largo del autito no debe pasar 178 mm
- d) El peso del autito no debe superar los 142 gramos
- e) La distancia entre las ruedas debe ser como máximo de 44 mm
- f) La altura desde el fondo del autito hasta las ruedas no debe pasar 10 mm
- g) Usar solamente, ejes, ruedas y maderas provistas en el kit.
- h) Rodamientos, suspensiones y cojinetes de deslizamiento son prohibidos.

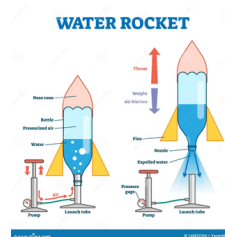
Cada unidad deberá llevar un autito de carrera, pero si alguien quiere participar por su cuenta se permitirá, la actividad termina cuando la unidad corre el auto y logra su mejor tiempo de dos oportunidades



MISIÓN ESPACIAL

Cada unidad deberá realizar un cohete espacial que use como propulsión aire comprimido de un bombín de bicicleta (No eléctrico) y agua, el máximo volumen de la botella será de 2000 cc

Se valorará diseño y que el cohete finalmente despegue y pueda ser recuperado



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

Maranata!

LA A EN EQUILIBRIO

Cada unidad deberá armar una A gigante donde una persona se subirá y la sujetara con cuatro cuerdas

Se equilibrará hasta pasar la meta



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



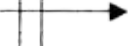

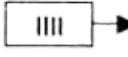





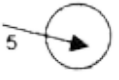













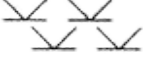





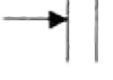

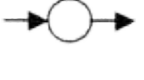
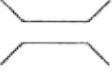
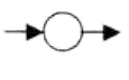
Maranata!

EVENTOS ESPIRITUALES

TESORO ESCONDIDO

A través de las señales y pistas buscaran un tesoro que esta escondido en el campo

Se terminará cuando encuentren el tesoro

						
Inicio pista	Seguir	Obstáculo	Campamento en esa dirección	Mensaje oculto a 4 pasos	Llevar leña a campamento	Llevar víveres al campamento
						
Dividirse 4 y 6	Camino a evitar	Esperar aquí 10 minutos	Volver a las 5	Doblar a la derecha	Doblar a la izquierda	Peligro
						
Apurar	Reunirse aquí	Perros bravos	Cerca	Lejos	Fin de pista	Seguir hasta el camino
						
Levantarse el campamento	Amigos, paz	Enemigos, guerra	Pantano	Escalar	No esperar aquí	Regresar
						
Llevar víveres al campamento	Peligro	Seguir hasta el camino	Regresar	Remontar curso del río	Puente	Remontar curso del río

EL HACHA DE ELISEO

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



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

Maranata!

EL ARCA DE NOE

En un bote a disposición de la unidad deberán todos los integrantes de la unidad identificados como animales, cruzar de un lado al otro de la laguna, el obstáculo la lluvia de 40 días que no deja de llenar el bote

Se subirán al bote según la capacidad del bote, termina cuando cruzan la laguna



LAS 10 PLAGAS DE EGIPTO

En el campo habrá 20 piezas de las plagas distribuidas las cuales deben juntar con sus pares 10 y 10, ordenarlas de acuerdo como aparecen en génesis

Deben presentar las fichas en pares con el logo de cada plaga



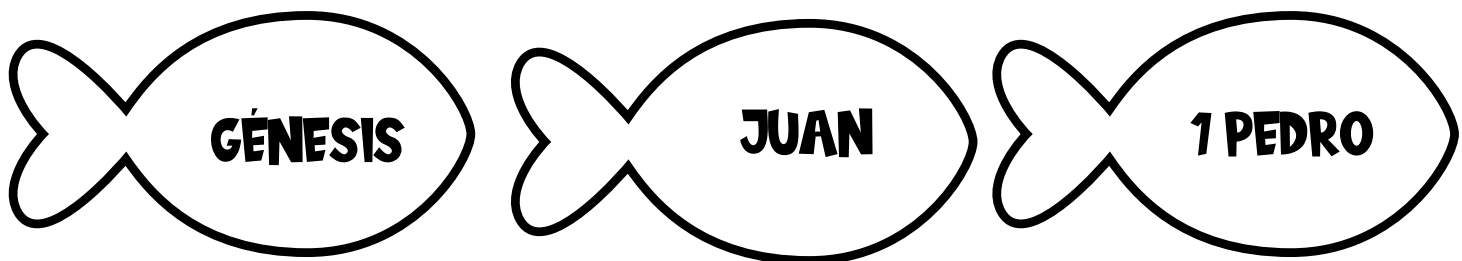
"Que el mundo te vea joven, pero el cielo te reconozca fiel"

Maranata!

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.



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



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

Maranata!



VIII CAMPORI MSMCh

FIELES

CON LA VISTA EN EL CIELO