**Para: Lideres y Directores de Clubes**

**Asunto: Campamento de Integración**

**Súper Rally2**

Apreciados líderes y directores de clubes, la presente es para informales las actividades a evaluar en el **RALLY DE ESPECIALIDADES**, las cuales están basadas en las carpetas de las clases de aventureros y conquiguias.

**Nota: Cada club deberá estar identificado con una franela de un color diferente.**

**LUGAR DEL EVENTO:** Isla de Varadero

**DURACIÓN:** Desde el Viernes 02-07-2010 hasta el 05-07-2010.

**COSTO:** Cada a campante tendrá que cancelar 20Bs de Inscripción, exceptuando a los Directores de Club

**CLUBES RESPONSABLES DE CAPELLANIA – EDECAN**

Viernes: Central (Recepción de Sábado y Perla Espiritual)

 Sábado: Vista Alegre (Perla Matutina Programación hasta medio día))

 Chaparral (Perla Nocturna Programación Sociedad de Jóvenes)

 Domingo: Mahanaim (Perla Matutina)

 Floresta (Perla Nocturna)

 Lunes: Cantaura (Perla Matutina)

 Un solo Pueblo (Clausura)

**RALLY DE TALENTOS**

**ENCARGADO DEL EVENTO:** G.M. Felivia Rojas de Albornoz.

1. **Estación**

Categoria: **CANTO.** Este se realizara a capela. Se evaluara expresión corporal, material visual que utilice ( dibujos, carteles, muñecos, etc. )

1. **Estación**

Categoría: **POESIA.** La poesía debe ser cristiana, puede ser relacionada con servicio, amor a otros, agradecimiento, entre otros. Se evaluara expresión corporal, pronunciación y entonación de voz.

1. **Estación**

Categoría: **DIBUJO**. El dibujo debe estar relacionado con la segunda venida de Jesús. Dibujando en un pliego de cartulina escolar blanca, con lápiz de grafito y luego coloreado con colores de madera. **Debe ser realizado en forma independiente, únicamente por el niño.** El niño que exponga su dibujo deberá expresar de forma verbal por que espera la 2da venida de Jesús y nombrar 3 personas no Adventistas que desea ver en el cielo.

1. **Estación**

Categoría: **CARTA INFANTIL DE REFLEXION**. ( Solo Aventureros ). El niño debe escribir una carta dirigida al jurado. Expondrá en ella lo que significa para el servir a Dios y colocara un ejemplo de cómo el le sirve. Debe tener como mínimo 10 líneas y luego un dibujo ilustrando lo que escribió. La carta deberá ser escrita con lápiz de grafito en una hoja de block rallada, debe venir en un sobre Manila tamaño carta. Esta carta será leída por el mismo niño que la escribió. Y se evaluara entonación, respeto de signos de puntuación.

1. **Estación**

Categoría: **MEMORIZACION DE VERSICULOS**. El niño dirá la mayor cantidad de versículos de memoria, con sus respectivas citas bíblicas, y por cada texto de memoria avanzara un paso. Alcanzara máxima puntuación quien logre avanzar mas.

**RALLY DE ESPECIALIDADES Y HABILIDADES.**

Cada club enviará a un representante al punto de salida y el orden de partida de cada miembro será con el más rápido de la Biblia (busca Rápido) 3 Aciertos y sale a la siguiente estación. (El orden de las salidas lo indicará el aventurero que complete las 3 citas buscadas y así sucesivamente los demás) Aventurero de 6 a 7 años.

**CARRERA CON OBSTÁCULOS**

**(Especialidad de Aptitud física) (1000 Puntos)**

**Participantes:** 6 Aventureros y 2 consejeros. (Cada Aventurero estará en una estación)

**Procedimiento:** 1er. Etapa Carrera de 10 metros de huevo en cuchara, 2da Etapa Carrera de 10 metros con salto largo, 3ra Etapa Brincar la cuerda (30 saltos), 4ta Etapa Trinchera enlodada( El participante no deberá tocar por ningún motivo la cuerda de lo contrario se penalizará y empezará nuevamente), 5ta Etapa Pasar los cauchos( si se equivoca, empezará desde el principio), 6ta Etapa Pasar el charco en cuerda (estilo tarzan). La función de los consejeros es apoyar, animar y ayudar a los aventureros en caso de alguna dificultad.

**CARRO ROMANO**

**(500 Puntos)**

**Participantes:** 1 Castor, 2 Conquistadores.

**Material:** 6 palos, Driza para las amarras.

**Procedimiento:** Los conquistadores deberán hacer el carro romano y una vez listo montarán al Castor y lo llevarán hasta la siguiente estación.

**EN ALTA MAR**

**(Especialidad de Nudos y Primeros Auxilios) (1000 Puntos)**

**Participantes:** 1 Castor,4 Aventures y 2 consejeros. (1 Capitán, 1 Salva Vida, 1 Naufrago y un paramédico)

**Procedimiento:** En la piscinahabrá 4 puntos denominados “A, B, C, D” en el punto “A” está el capitán, el cual recibirá el pase y se monta en el bote de rescate; se va remando hasta el punto “B” se monta el rescatista y salen al punto “C” donde está el naufrago, lo montarán en el bote de salvamento haciéndole el nudo as de guía, ya con el naufrago en el bote de dirigirán hasta el punto “D” donde está el paramédico donde se le practicará los primeros auxilios, (los primeros auxilios que se le practicará al naufrago se le dirá en el momento por el juez), La función de los consejeros es apoyar y ayudar a los aventureros dentro del agua. (Cada participante debe llevar su salvavidas)

**Saca la manzana**

**(500 Puntos)**

**Participante:** 1 Aventurero, 1 Consejero.

**procedimiento:** El Aventurero deberá de sumergir la cabeza en un embase de agua y sacar con la boca 3 manzanas. La función de los consejeros es apoyar y ayudar al aventurero

**hecer un cometa (Papagayo)**

**(500 Puntos)**

**Participantes:** 1 Aventurero, 1 Consejero.

**Materiales:** Varillas, Bolsas, Pabilo o Nylon

**Procedimiento:** El Aventurero deberá de hacer un cometa (papagayo) con la ayuda del consejero. En este evento se evaluará: Rapidez, Decoración y que funcione, deberá volarlo por lo menos 2 minutos.

**Arte de acampar**

**(500 Puntos)**

**Participantes:** 2 Aventureros, 2 Consejero

**Materiales:** 4 Palos de 1.50mts, plástico negro y driza para los amarres.

**Procedimiento:** En el sitio está un juez. El aventurero tendrá que sacar un papelito de una bolsa donde se le específica que tipo de tienda tendrá que hacer; ya una vez lista la tienda se realizara una fogata la cual dará la señal de culminación del rally.

**PD:** Los instrumentos a usar en el rally cada club deberá proveerlos, menos el bote que lo proveerán los encargados.

**COMODIN:** Cada club participante tendrá un COMODIN, si el director ve o considera que su participante no puede lograr una etapa del rally lo podrá usar y pasar a la siguiente etapa; al usar este comodín se le restaran 500 puntos y se le sumaran 10 minutos.

Lider Juvenil Zona III

G.M. Erwyn Rivas

0426.483.33.45

Chispitamax5@hotmail.com