



*Asociación venezolana centro Norte
Ministerio Juvenil AVCN (Etapa Organizar)
I Boletín del camporee integrado e inter campos
Misión del Yaracuy - AVCN*

Nuestro Lema: Fe Extrema

Grito de Guerra: “Si Cristo es nuestro emblema
tenemos Fe Extrema”

Fecha: Semana Santa 2016

Lugar: Centro Juvenil adventista en Nirgua

Capellán: Sorpresa

Inscripción del club: 1000 Bolívares

Cuota de a campante 1500 Bolívares

Para: Pastores, Lideres Juveniles,
Directores de Clubes de Conquistadores y Guías.



Apreciada y estimada juventud les saludamos en el nombre de nuestro máximo líder... Cristo Jesús.

Cuando pienso en la Juventud que menciona la Biblia, me siento totalmente sorprendido y emocionado, al notar la fe extrema que dirigía sus vidas a las más grandes victorias.

Que calidad de fe manifestó David al enfrentarse a un gigante dos o tres veces más grande y fuerte que él, waoo, eso es una fe en Dios al Extremo.

Que extraordinaria fe manifestó el guía mayor Daniel al no postrarse ante la estatua de Nabucodonosor, proponerse no contaminarse con la comida del rey... es una fe extrema

Que extraordinaria experiencia la que la Biblia narra del joven José, al ser fiel, siervo de Dios al no ceder ante las trampas que el enemigo colocó en su caminar Cristiano... que fe tan extrema

Muchachos, los líderes vivimos de desafíos en desafíos, es nuestra actitud ante ellos los que van a determinar la victoria o el fracaso.

Al iniciarme en esta linda experiencia como director de Jóvenes de la AVCN, clamé a Dios que nos permita crecer junto y desarrollar nuestra fe como esos gigantes. Este camporee lo titulamos "Fe Extrema"



EVENTOS PRE-CAMPOREE

1) ESPECIALIDADES

Antes del camporee debe haberse dictado las siguientes especialidades:

- Nudos y amarras.
- Fogata y cocina al aire libre.
- Alerta Roja.
- Primeros auxilios

Estas especialidades serán claves en la preparación de los acampantes para los eventos en nuestro camporee. Por tal motivo deben ser dictadas con tiempo y por un personal calificado en estas áreas. Ojo, las federaciones, pastores y directores, deben asegurar que estas especialidades serán aprovechadas al máximo por sus clubes.

2) Grupo pequeño:

Tomando en cuenta que el plan de Dios siempre ha sido organizar las fuerzas de la iglesia en grupos pequeños, los Conquistadores y Guías Mayores no podemos quedarnos rezagados. Los clubes deberán organizar un GP en conjunto, con las siguientes características:

- Colocar un nombre del GP, un Lema y texto de la biblia que lo identifique. Sugerimos que los directores hagan un concurso con los conquistadores y Guías, y juntos elijan el que mejor les parezca.
- Coloquen responsabilidades en el GP, encargados de oración intercesora, bienvenida, obra misionera etc.
- Llevar un registro semanal hasta el Camporee a partir del mes de Octubre: Asistencia, temas, lista de oración intercesora *“El rincón de oración del Joven entre otros.”* ... ¡Ojo, tomen fotos.

3) OPERACIÓN BÁLSAMO.

Una de las actividades de testificación más importantes en la historia del ministerio Juvenil es esta. En el mes de noviembre, el domingo cercano a la celebración del día de los muertos. Siendo que nosotros vivimos en la real esperanza de la resurrección, los clubes visitarán los cementerios de su localidad para consolar con el mensaje de la venida de nuestro Señor Jesucristo. Deberán entregar literatura y tener palabras de consuelo.

Es necesario tomar fotos para el registro

4) DIA DE LA BONDAD Y LA IMAGEN

El 10 de Octubre debemos participar de esta actividad, realizando un programa al aire libre para dar a conocer la Iglesia Adventista y su mensaje. Hay que tomar las calles, con los tres clubes

5) ADRA

Como todos los años, llevaremos a cabo esta obra filantrópica para el servicio a nuestras comunidades. Este año el blanco para cada club será de 2000Bs. mínimo. Recuerden que la recolección se ajusta al proyecto local del distrito o zona.

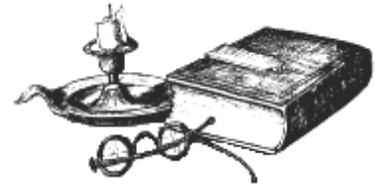
6) GRAN CAMPAÑA DE JOVENES

A partir del 13 al 20 de febrero se realizara la campaña Juvenil de impacto en grupos pequeños **“Haz brillar tu Luz”**.

Como lo haremos:

- El 13 de febrero todos los clubes junto con las sociedades de jóvenes tomarán un sector de cualquier parte de la ciudad, o barrio.
- A las 3:00 pm los integrante de la sociedad de jóvenes saldrán divididos en grupos con guitarra en mano o con cualquier instrumento musical a invitar a los vecinos
- Cada participante llevará volantes, Bolsitas ecológicas, invitaciones, y el libro Misionero del año **“El Camino a Cristo”**.
- En los lugares donde se tengan bandas marciales, se realizará una presentación a las 4.30 pm, con sus respectivos desfiles y marchas públicas.
- Ese mismo día en la noche comenzaran las campañas.
- Entre semana los jóvenes deben estar integrados a los diferentes grupos pequeños de sus distritos, participando activamente en todo, incluyendo la predicación.
- Más adelante recibirán mas detalles de esta campaña.

7 - Una medalla extrema: Cada club integrado deberá evangelizar a un guía o conquistador para bautizarlo en el camporee, esto tendrá un bono especial. Más adelante les estaremos dando detalles de este evento.



EVENTOS BIBLICOS

1) Aquí obro Dios (Dos participante, un Guía Mayor y un Conquistador)

¿Sabes cómo entro la obra a Venezuela? ¿O quién fue José Lamas? O ¿recuerdas cuando fue el año en que se bautizó el primer adventista en Venezuela y dónde?

Pues si no lo recuerdas este participante si debe saberlo, porque él estará en capacidad de responder a las preguntas de la historia denominacional de Venezuela.

Los participantes deberán estudiar el Libro **“Aquí Obro Dios”** escrito por el Pastor Carlos Schupnick, un libro que consta de 136 páginas y 18 capítulos.

Este evento se evaluara de forma escrita en tres evaluaciones que estarán divididos de la siguiente manera:

1. Primer examen: Capitulo 1 al capítulo 6 **(El Guía Mayor)**.
2. Segundo examen: Capitulo 7 al capítulo 12 **(El Conquistador)**.
3. Tercer examen: Capitulo 13 al capítulo 18. **(Ambos)**.

Estos exámenes estarán formados de Verdadero y Falso, Selección simple, Pareo y desarrollo.

2) El Santuario: (Dos participante, un Guía Mayor y un Conquistador)

Esta creencia representa el fundamento teológico y la identidad de nuestra iglesia. Cada Joven adventista debe conocer esta verdad y estar listo para defenderla.

El Santuario con sus muebles y su relación con la obra redentora del Señor Jesús, serán el centro de este evento:

1. Primer examen: El Atrio y sus Muebles (*El Conquistador*).
2. Segundo examen: Lugar Santo y sus Muebles (*El Guía Mayor*).
3. Tercer examen: El lugar Santísimo (*Ambos*).

A través de las Federaciones y los medios alternativos estaremos proveyendo materiales de estudio para este evento.

3) Viajando con Pablo (Dos participante, un Guía Mayor y un Conquistador)

El participante de este evento tendrá que estar preparado a responder quién fue Pablo, su vida, sus viajes y su muerte.

Este evento será de tres evaluaciones escritas que contienen Verdadero y Falso, Selección Múltiple, Pareo y desarrollo y se estará evaluando dos libros:

1. La Biblia con el Libro de Hechos desde el capítulo 8 al capítulo 28
Los escritos de la Elena G de White con el libro Hechos de los Apóstoles capítulo, 12.
1. Primer examen: Capitulo 1 al capítulo 6 (*El Guía Mayor*).
2. Segundo examen: Capitulo 7 al capítulo 12 (*El Conquistador*).
3. Tercer examen: Capitulo 13 al capítulo 18. (*Ambos*).

4) “Hasta 2300 tardes” : (Dos participante, un Guía Mayor y un Conquistador)

Esta profecía representa la identidad del movimiento adventista y establece la partida de nacimiento de nuestra iglesia. En esta oportunidad estaremos evaluando la primera parte de esta profecía bíblica que corresponde a las 70 semanas y su interpretación.

La lectura base para el evento será. **Daniel 8:14 y Daniel 9:21-27.**

- 1. Primer examen: **(El Guía Mayor).**
- 2. Segundo examen: **(El Conquistador).**
- 3. Tercer examen: **(Ambos).**

Nota: Los pastores y ancianos de experiencia, deben ayudar a la capacitación en esta área.

5) RCR RETO AL CONOCIMIENTO REBOLUCTION (Participa un Guía Mayor y un conquistador por Club)

Bienvenidos a la versión 2.0 del reto al conocimiento. Los participantes tendrán que demostrar su conocimiento bíblico, combinando su destreza en una serie de desafíos. La base Bíblica de este renovado evento serán los capítulos: 2, 7,8 y 9 del libro de Daniel. A estudiar muchachos. RCR probará tu conocimiento y destreza...

al Extremo

6) Visión JA (Participa un Guía Mayor)

La visión de Dios sobre la juventud cristiana del tiempo del fin, está revelada en uno de los documentos inspirados de mayor utilidad para el joven que quiera vencer en las últimas horas de la historia humana... **"Mensaje para los Jóvenes"**. La sección 1 y la sección 2 de este libro *(los capítulos 1 al 23)* serán evaluadas en esta oportunidad.

- 1. Primer examen: Capitulo 1 al capítulo 8
- 2. Segundo examen: Capitulo 9 al capítulo 16
- 3. Tercer examen: Capitulo 17 al capítulo 23

7) *Demostrando tu Fe: (un Conquistador participando)*

Todo conquistador es juzgado por su conducta. Y la conducta por lo que atesora su corazón. Por eso, en esta oportunidad se evaluará de las 28 creencias adventistas, la creencia número 22 *“La conducta Cristiana”*.

Se realizarán 3 exámenes de esta creencia.

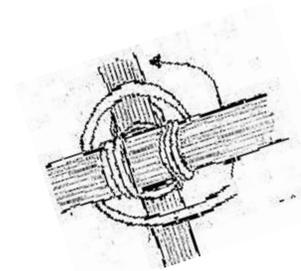
EVENTOS ESPECIALES

1) **Arte de acampar:**

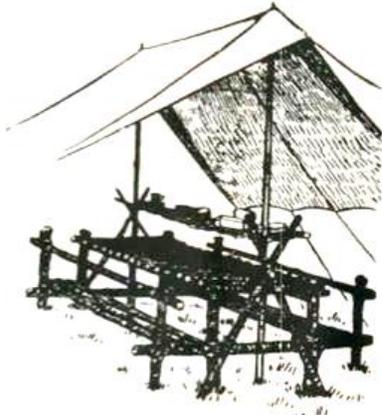
Una característica fundamental de los Guías mayores y los Conquistadores en el mundo entero es el desarrollo del arte de acampar. Esto implica la construcción de estructuras útiles para convivir en áreas rurales.

En esta oportunidad cada club deberá:

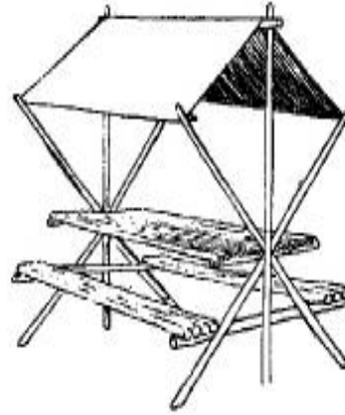
- Construir un **mesón** para comer y compartir, con asientos para los acampantes.
 - Debe tener techo para guarecerse del sol y la lluvia
- Construir un **fogón** de un metro de altura y cocinar en él, parte de uno de los almuerzos del camporee.
 - El fogón debe tener una base de barro
 - Cada club deberá traer sus materiales de construcción para el arte de acampar.
 - Se les sugiere utilizar bambú seco, y solicitar si fuera necesario, los permisos correspondientes.
 - Se evaluarán los nudos y amarras correspondientes con cada estructura.



**MODELO DE
MESÓN**



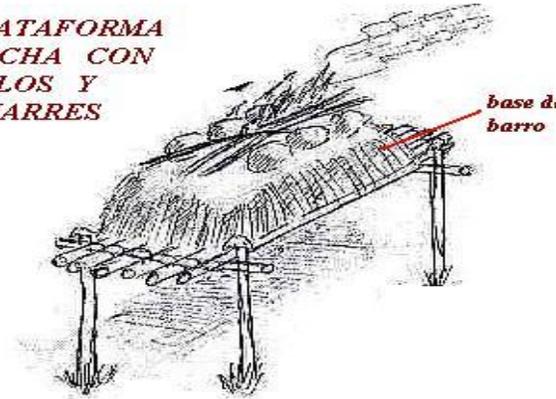
**MODELO DE
MESÓN**



**MODELOS
DE FOGÓN**



*PLATAFORMA
HECHA CON
PALOS Y
AMARRES*



2) Exhibición de Marcha:

El orden cerrado brinda una serie de beneficios al club: sentido de pertenencia, trabajo en equipo, disciplina y honor. Todo esto se demuestra en este evento que prueba las habilidades desarrolladas con esfuerzo de cada pelotón.

3) Canto Insignia

Toda la fuerza del club, su alegría e identidad se demuestran con el evento que nos une en una melodía especial. *El canto insignia*. Este evento tiene los siguientes parámetros:

- Música inédita, compuesta por los miembros del club.



- Debe participar todo el club. Todos deben cantar aunque desafinen y se les vaya el gallo con todo y granja. *(NO PUEDE EXCLUIRSE A NADIE)*
- La música debe ser alegre pero respetando los parámetros que la iglesia adventista establece: *“Debe ser de calidad, equilibrada, apropiada y legitima”*.
- Ritmos de salsa, reggaetón, bolero, heavy metal, cumbia, ballenato, merengue, bachata, raspacanilla y afines no podrán utilizarse.

4) Exhibición de Bandas Marciales: (Una por zona)

Desafiamos a la juventud de nuestro campo a la creación de bandas marciales (secas). Las mismas se presentaran en un evento inédito y sin parangón. Entendiendo que representa un reto formidable, queremos dar apertura en este camporee con las bandas ya existentes. Nuestro sueño es que cada zona logre conformar su propia banda. Seguiremos informando... ¡Adelante Jóvenes!

5) Semáforo y Clave Morse (3 participantes. 2 por clave Morse y 1 por semáforo: Un conquistador y dos Guías mayores)

Esta actividad se realizará de la siguiente manera:

1. El oficial de semáforo enviará un mensaje desde la plataforma.
2. El receptor de semáforo recibirá el mensaje a distancia, tendrá que decodificarlo y se lo entregara al emisor de Morse
3. El emisor de Morse enviará el mensaje al receptor con linterna. El cual decodificara y entregará por escrito al oficial de Morse.

Es necesario que cada club provea las linternas y los banderines de ser necesarios.

6) Pancarta:

Cada club debe elaborar una Pancarta con un mensaje evangelístico que apele al corazón. Esta pancarta se utilizara en una actividad de Impacto durante el Camporee. Oren y utilicen su imaginación. Esperen más información de este solemne evento.

7) Alerta Roja:



Todo conquistador y Guía Mayor debe estar en condiciones de responder ante la emergencia con ánimo presto, acción coordinada y fe en Jesús. Por tal motivo a partir de este camporee, realizaremos un evento que nos ayudara a medir la capacidad de respuesta de todos los miembros del club ante una situación de adversidad en el campamento. Pronto daremos mas detalles de este extremo evento.

8) Campamento Multicolor

Nuestro campamento debe desbordar la alegría y la energía JA. Por eso cada club debe adornar su campamento con materiales **Reciclables o de provecho**. Con mucho color y creatividad, el campamento demostrará el espíritu de los Conquistadores. Estas son algunas de las especificaciones:

- **Bandera del Club:** Cada club elaborara su propia bandera. Con el nombre y el logo del club.
 - Esta bandera será utilizada en el paseo de banderas del campamento.
 - La bandera del club deberá tener 90cm de alto y 1,35cm de ancho
 - Esta bandera deberá ser pintada a mano, de manera artesanal.



➤ **Cada Unidad deberá tener su banderín**

- De acuerdo a las especificaciones existentes, el Banderín de Unidad tiene 36 cm. de alto, 55 cm. de largo. La insignia de los conquistadores (triángulo) mide 10 cm. x 10 cm; mientras que el distintivo de unidad (una figura) tiene 12,5 cm. x 12,5 cm.

9) Rally Ciudad extrema.

Este rally estará diseñado como una carrera de obstáculos, que pondrá a prueba la resistencia física, mental y emocional de los guías y conquistadores. Pero también tendrán que estar listos para probar sus conocimientos en las escrituras en lo referente a los siguientes puntos:

- Lo que la Biblia enseña sobre la fe. (versículos de memoria)
 - Realicen estudios sobre la FE en los espacios disponibles: Culto juvenil, sociedad de jóvenes, grupos pequeños, culto de inicio de actividades etc.
 - Provean una lista de textos para que el club se los aprenda de memoria y los explique.
- Lo que la Biblia enseña sobre las 7 iglesias de Apocalipsis.
 - Fechas, orden e interpretación serán necesarios aprender.

Nuestro propósito es hacer entender que no existe un aspecto de la vida del joven cristiano que no necesite avanzar por fe. Aunque las condiciones sean Extremas.

10) Inspección.

Deben ser un ejemplo de limpieza, organización y buen gusto. Ustedes conocen los requerimientos. Cada día debe buscarse la excelencia.

11 Investidura (sábado en horas de escuela sabática)

Celebraremos nuestra ceremonia de promoción con gozo alegría y honor. Glorificando a Dios por nuestros logros y comprometiéndonos con cada clase alcanzada para servir a nuestro Señor, a nuestra iglesia y al mundo. **“Prepárense JA”**

11) Mega Marcha de testificación extrema **“Nirgua, Cristo Viene”**:

El sábado coronaremos nuestro camporee, realizando una marcha con todos los acampantes en el pueblo de Nirgua. Con las bandas y todo nuestro personal uniformado, Nirgua recibirá el mensaje del advenimiento con la fuerza de más de 1000 JA, que le dirán a la ciudad. **“Nirgua, Cristo Viene**

DEPORTIVOS

1) Voleibol Mixto: (Equipo conformado por Guías y conquistadores mixtos)



- Seis participantes máximos.
- Cuatro participantes mínimo.
- El equipo debe estar equilibrado entre damas y caballeros. (Tres Damas y tres caballeros, dos damas y dos caballeros etc.
- Los conquistadores participantes serán de 10 a 15 años.
- Los Guías mayores participantes serán de 16 a 21 años.

2) Carrera con relevo: (3 participantes: Dos Conquistadores, una hembra y un varón y un Guía-Mayor.)



Esta carrera tendrá las siguientes condiciones

- 1) Correrán primero las niñas Conquistadoras.
- 2) Pasan el testigo a los niños Conquistadores
- 3) Recibirán el testigo los Jóvenes Guías Mayores (varones) y terminarán la carrera.

La velocidad y los mejores tiempos serán tomados en cuenta para determinar los primeros lugares.

3) 100 metros planos: (Dos participantes conquistadores, Varón y Hembra)

La velocidad será la clave para determinar los ganadores de este evento.

4) Piscina Extrema: (Tres participantes, 2 conquistadores y un Guía Mayor)

Un conquistador y un Guía Mayor tendrán que coordinarse como equipo para realizar una maniobra de salvamento y socorrer a un tomara en cuenta los siguientes aspectos:

- Tiempo de respuesta.
- Ejecución correcta de maniobra de salvamento en agua.
- Ejecución correcta de maniobra de **RCPC**

Los detalles serán ampliados en el siguiente Boletín.

5) BATALLA DE PAPEL

Dos equipos conformados por 5 personas cada uno, se enfrentaran en una épica batalla con bolas de papel cubiertas con tirro del tamaño de una pelota de soff Bol. Cada equipo protegido en 3 trincheras, al escuchar el silbato tendrá que salir de su resguardo para neutralizar a sus contrarios. El objetivo es tratar de alcanzarles lanzándoles las bolas de papel. Todo el que sea golpeado será automáticamente eliminado, la agilidad y coordinación del equipo será determinante, creo que esto será divertido al ***Extremo***

Bueno mis estimados, ánimo fe y mucho valor, recuerden Jóvenes:

“Que por fe conquistaron reinos, hicieron justicia, alcanzaron promesas, taparon bocas de leones, apagaron fuegos impetuosos, evitaron filo de espada, sacaron fuerzas de debilidad, se hicieron fuertes en batallas, pusieron en fuga ejércitos extranjeros.” Hebreos 11:33,34

Pr Johan Mendoza
Líder Juvenil de la AVCN