



1ER BOLETIN AVENTUREROS

INTERCAMPOS

AVCN/MVY



DIRECTORES, PASTORES, MINISTROS Y PRESIDENTES DE FEDERACIÓN.

Un cordial saludo a todos nuestros aventureros, iniciamos este nuevo año de preparación pidiendo la bendición de Dios y dando gracias a todas nuestras directivas y equipo que apoya el ministerio juvenil adventista. Esperamos que este nuevo boletín sea de motivación al trabajo a realizar con nuestros apreciados aventureros, Todo el esfuerzo y empeño será recompensado el doble por nuestro Dios.

EVENTOS BIBLICOS:



Estos eventos estarán organizados por las clases de Aventureros, para garantizar que cada niño, sin importar su edad tenga la oportunidad de participar y estudiar la biblia.

1. DESCUBRIENDO LA CREACION. (corderitos)

En esta emocionante actividad, 2 aventureros se embarcarán en una aventura para descubrir y aprender sobre los días de la creación. Se le presentara un rompecabezas especial donde tendrán que colocar en orden los días de la creación utilizando dibujos.

Pasos a seguir

1. Cada niño recibirá una serie de dibujos que representará los diferentes días de la creación según el relato bíblico
2. Los aventureros deben analizar los dibujos y recordar lo que ocurrió en cada uno de los días de la creación
3. Luego deberán colocar los dibujos en el orden correcto desde el primer día hasta El séptimo
4. Una vez que hayan completado El rompecabezas podrán revisar sus respuestas y aprender más sobre lo que sucedió en cada día

Esta actividad no solo será divertida, sino que también ayudará a los niños a fortalecer su conocimiento bíblico y a desarrollar sus habilidades de razonamiento y memoria.

Evaluación::

orden correcto, tiempo,

1er lugar 1000

2do lugar 900

3er lugar 800

100pts cada acertado

evaluar 3 al mismo tiempo

2. Folleto infantes (aves) 1er trimestre año 2025.

Se estará realizando este evento de una manera dinámica para nuestros pequeños, deben traer colores y tijeras.

Solo se evaluarán las cuatro primeras lecciones relacionadas al mes de enero del año 2025.

Solvey dara información

3. CONOCIENDO MI FE 2 participantes por club. (Niños que puedan leer y escribir)

El evento descubriendo mi fe está diseñado para los niños del club de aventureros enfocado en explicar y reforzar las creencias fundamentales de la iglesia adventista del séptimo día número 3,4 y 5 de las 28 creencias Fundamentales para mí. . Utilizaremos una sopa de letras temáticas que ayudará a los niños a familiarizarse con conceptos claves de su fe.

Se va a evaluar en 2 partes

Primera ronda examen escrito, pasaran las 7 mejores notas a la ronda final

Ronda final será con una sopa de letras donde se realizarán las preguntas y los niños deben buscar la respuesta en la sopa de letras...

4. TESORO ESCONDIDO: Desafío de los Versículo (Abejitas) (Libro de Lucas)

Descripción de la actividad:

En esta actividad los niños participarán en una emocionante búsqueda del tesoro donde demostrarán su conocimiento de los versículos bíblicos del libro de Lucas.

Pasos a seguir:

1. **Preparación del tesoro:** antes de la actividad esconde pequeñas tarjetas con citas bíblicas por todo el lugar cada tarjeta deberá contener solo la referencia del versículo por ejemplo Lucas 3:1
2. **Búsqueda del tesoro:** los niños recibirán pistas sobre dónde se encuentran las tarjetas escondidas cada pista los llevará al siguiente lugar hasta encontrar todas las tarjetas.
3. **Desafío de los versículos:** una vez que los niños hayan encontrado todas las tarjetas deberán trabajar en equipo o individualmente para recitar de memoria el versículo correspondiente a cada cita, **por ejemplo**, si encuentra la tarjeta de Juan 3:16 deben citar "porque de tal manera amó dios al mundo que ha dado a su hijo unigénito para que todo aquel que en él cree no se pierda más tenga vida eterna".

Solo 2 aventureros y solo el capítulo 15 de Lucas

Pr Javier rosales

5. DRAMA BIBLICO (Parábolas de Jesús)

Para este evento especial esperamos la participación de todos nuestros aventureros.

Este tendrá un tiempo específico de **Máximo 5 minutos**.

Se estará evaluando: **escenografía, diálogo, creatividad, tiempo y vestuario.**

1. **Parábola de la oveja perdida (ZONA1)**
2. **Parábola El hijo pródigo (ZONA 2)**
3. **Parábola El buen samaritano. (ZONA 3)**
4. **Parábola del sembrador. (ZONA 4)**
5. **Parábola de los talentos (ZONA 5)**
6. **Parábola la moneda perdida. (ZONA 6)**
7. **Parábola la perla de gran precio. (ZONA 7)**

Nota: Se determinará cuántos Dramas son por Zona) en próximas informaciones enviadas.

Todos los que confirmen pasan a camporee

6. TRIVIA AL CONOCIMIENTO. (Rayitos de Sol) LIBRO MATEO.

En este evento se estará desarrollando una dinámica especial, donde un Aventurero, estará frente al proyector y contestará cada una de las preguntas de reto que contengan la trivia.

Este evento abarcará los últimos cinco capítulos del libro mateo, capítulo 24, 25, 26, 27 y 28

tipo quien quiere ser millonario pregunta con opciones y respuestas

Omar es responsable

7. CONSTRUYE LA PROFECIA DE 1844 UN HECHO SIMPLE. (Constructor)

En esta ocasión queremos retar nuevamente a nuestros aventureros en edad de constructor.

Ante un jurado un participante por club explicará, entendiendo la limitante de su edad, pero avanzando para educar a nuestros niños en las profecías bíblicas se permitirá que el aventurero lleve su material de apoyo y pueda explicarla.

Oratoria, tiempo 8min, material de apoyo solo en físico nada digital

8. BUSCA RAPIDO EN LA BIBLIA FEMENINO Y MASCUINO 2 Aventureros por club una niña y un niño.

En esta oportunidad, en el lugar de la evaluación habrá una piscina llena de globos con citas bíblicas dentro de ellos, aquí el niño o la niña ingresara a la piscina tomara un globo, lo explotara e indicará a su compañero la cita bíblica a buscar.

Cada uno de ellos ira rotándose hasta buscar la mayor cantidad de citas bíblicas ...

Ysabel y maría

Alguien explotara el globo, dentro del globo estará una cita bíblica y luego el evaluador dará la cita para realizar el busque rápido tradicional

9. CONEXIÓN BIBLICA 2025 “de acuerdo al material dado por la Unión”

Este evento será especial.

El aventurero participante pasará al frente del área de juego donde estará el material de Conexión Bíblica, enfocado en el libro de Lucas capítulos 1 al 4, por lo que todos los retos y preguntas estarán basados únicamente en estos capítulos bíblicos estudiados.

Frente al jurado y al público, el niño lanzará el dado y deberá cumplir con la pregunta o reto que aparezca en el dado. El aventurero tendrá 3 oportunidades para lanzar el dado, y deberá responder correctamente.

Cada desafío estará relacionado con el conocimiento bíblico de los capítulos estudiados y será explicado brevemente por el jurado para asegurar que el niño entienda lo que debe hacer.

El participante tendrá un tiempo corto para completar el desafío, el cual será tomado y controlado por el jurado. Se busca que sea una actividad de aprendizaje, dinámica, ordenada y entretenida para todos. Una vez el aventurero termine su reto, regresará a su lugar y se preparará el siguiente participante, manteniendo el orden.

El jurado evaluará el desempeño tomando en cuenta si la respuesta es correcta, si el reto fue cumplido y el tiempo utilizado para completar el desafío.

Contenido del dado:

- 1 Buscar un versículo en la Biblia
- 2 Decir un personaje bíblico y algo de él
- 3 Completar un versículo corto
- 4 Responder una pregunta bíblica sencilla
- 5 Mini reto dinámico + pregunta bíblica
- 6 Verdadero o falso sobre Lucas 1–4.

10. MATUTINA DE MENORES (Manos Ayudadoras) Mes de mayo 2025.

un participante por club, presentara un examen tradicional.

Primeros 10 días del mes

EVENTOS ESPECIALES



1. CEREBRITO CEREBRITO 2.0

Este evento se realizará con aventurero, el cual mostrará sus habilidades de memorización.

Tendrá una pantalla grande, donde el aventurero memorizará las imágenes en un tiempo corto, que se le presentarán a continuación.

Posteriormente las imágenes darán vuelta, y el aventurero tendrá que seleccionar los números haciendo memoria de las parejas de imágenes que deben coincidir.

El aventurero solamente dispondrá de un minuto para lograr el mayor número de imágenes correctas, y solamente tendrá la oportunidad de equivocarse en 2 ocasiones.

Adelante aventurero, te animo a practicar para que des el máximo potencial que tienes!!.

2. MARCHA:

El pelotón de los aventureros

tendrán mínimo 3 min y máximo 5 min para presentar su exhibición de marcha. Todo el club marcha en unidad y al mismo tiempo manteniendo la distancia entre cada aventurero en formación

y postura erguida y elegante con movimientos enérgicos y coordinados, la voz de mando debe ser ejecutada por un aventurero o aventurera, con uniforme de Gala

Se estará evaluando:

Coordinación

Voz de mando

Uniformidad.

Creatividad Tiempo

orden cerrado.

Banderas Banderines

número de integrantes.

Al finalizar la exhibición de marcha un miembro del jurado pondrá a prueba a todo el pelotón de los Aventureros, dando a gran voz una serie de orden cerrado básico.

3. CANTO INSIGNEA:

Todos los integrantes del club con gran alegría y entusiasmo presentarán su canto inédito es decir la letra y música debe ser netamente del club tendrá máximo 4 min para realizarlo.

Expresando la alegría y vivencias para llegar al camporee.

El club podrá utilizar instrumentos musicales, se evaluará: letra, música, tiempo, número de participantes, creatividad, uniformidad, armonía del grupo, expresión corporal

EVENTOS DEPORTIVOS AVENTUREROS



EVENTOS DEPORTIVOS AVENTUREROS 2025

- 1- HUEVO EN LA CUCHARA con relevos: el clásico juego del huevo y la cuchara participarán 2 aventurero un niño y una niña y 2 representantes de forma intercalada 1 aventureros 1 representante gana el evento quien lo haga en menor tiempo....
- 2- SALTO CON IMPULSO masculino y femenino: 1 aventurero y 1 aventurera de forma individual, tomarán una carrera de impulso de no más de 15 metros, AL llegar a la línea saltaran sin pisar la línea y el que lo haga a más distancia ganará el evento. NOTA: SE TOMARA EN CUENTA LA PARTDE DEL CUERPO MAS CERCANA A LA LINEA..
- 3- CARRERA ANIMAL: 2 aventureros y 2 representantes correrán una carrera con relevos
1 aventurero, 1 representantes de forma intercalada, pero imitando a un animal diferente cada uno (1 canguro, 2 rana, 3 gorila, 4 cocodrilo).
- 4- PIEDRA, PAPEL O TIJERAS EXTREMO:
sobre un camino bien marcado se enfrentarán 2 clubes uno a cada extremo del camino, cada club contará con 10 participantes 5 aventureros y 5 representantes, cada representante cargará a 1 aventurero de caballito, cada club formara una fila con 5 caballitos y sus jinetes, a la señal los primeros de jinetes de cada club saldrán siguiendo el camino hasta encontrarse, al encontrarse los niños jinetes se batirán en duelo jugando piedra papel o tijeras el ganador seguirá a toda velocidad por el camino mientras que el perdedor quedará eliminado y el segundo jinete con su

caballo saldrá a toda velocidad a encontrarse con el jinete ganador del primer duelo y así hasta que 1 de los jinetes llegue al extremo opuesto del camino y conquiste al otro club...

5- PRUEBA DE FUERZA DUPLICADO.: en este evento cada club estará conformado por 5 aventureros 3 niños y 2 niñas y 2 representantes 1 caballero y 1 dama.

Pero antes se efectúa un sorteo en el cual cada club quedará emparejado a otro desde la primera participación hasta el final formando 1 equipo, la dinámica será que en vez de un club luchando contra otro serán 2 clubes contra 2 clubes el mecate tendrá 4 extremos y cada equipo de clubes halará con sus 2 cuerdas respectivas en contra del otro equipo....

6- BOOOOOBAAAA.: 2 aventureros por club tomarán un globo lleno de agua y desde una distancia establecida por el oficial comenzarán a lanzarse el globo mientras van dando pasos hacia atrás alejándose cada vez más el uno del otro el club que más distancia tenga entre sus 2 aventureros (metros o pasos) al explotar el globo será el ganador...

7-FIESTA DE COLORES: el oficial tendrá un grupo de 6 envases con colores en un estante los cuales ordenará de forma diferente para cada club, del otro lado del estante están envases con los mismos colores cada club debe tener 6 aventureros 1 a la vez saldrá de una distancia de entre 8 a 10 metros hasta el estante con los colores y el aventurero tendrá que colocar un color en el lugar que cree que corresponda al color que eligió y regresa corriendo a la meta para que pueda salir el segundo y así sucesivamente gana el que más aciertos tenga y el que lo haga en menor tiempo...

8- **VOLIBOLOTE:** el juego de voleibol tradicional, pero con un balón grandototeeeee....

9- **PELOTAS AL CUBO:** 2 aventureros por club 1 niño y 1 niña.

En la línea de meta estará un cubo en el cual deberá depositar las pelotas que a lo largo del camino estarán corriendo hasta donde está la pelota y depositarla en el cubo en ese momento sale el segundo participante y se alternarán hasta depositar todas las pelotas en el cubo gana el equipo que lo haga más rápido

NOTA: el orden en el que el club recoja las pelotas depende de cada club solo que debe recogerlas 1 a la vez y alternándose ambos participantes 1 y 1 hasta depositar todas las pelotas.

10- **GALLITO PELEON 2.0:** en esta oportunidad nuestro juego Gallito peleón tendrá una modificación serán 2 aventureros 1 niño y 1 niña.... los cuales unidos por un amarre en los pies tendrán un globo que proteger y a la vez intentar explotar los de los demás clubes para ganar....

nuestros gallitos estarán encerrados en un corral el cual se va a ir reduciendo conforme vayan quedando eliminados las parejas de gallitos y así hasta obtener un ganador

NOTA: Gallito que se salga del corral quedara eliminada la pareja de manera inmediata