

MANUAL DE EVENTOS



USE  ME
TO GUIDE AND SERVE IN THE MISSION

Instrucciones

El recorrido comienza en el lugar indicado, La Piscina. Recuerda dejar los útiles del evento en el lugar indicado para ser recogido después.

El propósito es que trabajemos en equipo, y aprendamos a ayudarnos unos a otros.

Los eventos seguirán este orden establecido hasta llegar a la capilla exterior. La idea es llegar juntos y participar ayudándonos a lograrlo.

En cada área usted deberá recoger los artículos que anteriormente ya dejó arreglados para ser recogidos. (En reunión de directores se les dirán los puntos de entrega del equipo que recogerá después).

Cada participante deberá cargar con su mochila de paseo a pie, con las cosas necesarias y requeridas de acuerdo a la lista que se les otorgue, en el lugar de recogido. (los útiles de los eventos pueden ser distribuidos entre todas las mochilas).

En cada evento se contará un tiempo por cada actividad y debe tratar de completarlo antes de que el tiempo de todo el recorrido se acabe.

Los equipos serán equitativos de 3-7 personas. Si hay clubes con muchos participantes, entonces podremos hacer otro equipo del mismo club. Consulte al Coordinador de Juegos. Cesar López y Ángel Guzmán.

Cada club tendrá que traer sus útiles para los eventos. propias carpas, (2 carpas con capacidad de 4 personas, recuerde debe tener provisión para todos los del equipo) cargandolas desde el punto indicado, hasta llegar al área designada para armar.

Para el evento de camilla debe traer los palos aproximadamente de 5-6 pies de largo. (mida al más alto de su grupo y calcule. Use camisas en vez de playeras).

Habrán eventos que se estarán realizando en el mismo lugar a la vez, esté seguro de participar e integrarse en cada uno.

Debes hacer un banderín triangular con el logo del camporee y el nombre de tu club, para colocar al final de la carrera. Un Banderín por club.

Los eventos tendrán un tiempo de 120 minutos. Luego comenzaremos con el cierre de eventos y reconocimientos. Dudas??? Llame a su Coordinador de Área.

Guías que llenan a otros

Indicaciones



5 cubetas de 2 galones por equipo
Y tendrá que tratar de llenar el bote
De 44 gal durante un tiempo de 5 minutos

La cubeta tendrá hoyos y el bote estará a distancia definida, al terminar el tiempo se medirá la cantidad de agua que hayan llenado. La cubeta tendrá hoyos de $\frac{3}{8}$ en el fondo y 5 hoyos de $\frac{3}{4}$ alrededor de la cubeta. Los participantes estarán en el agua y uno fuera del agua para recoger las cubetas y echar en el bote de 44 gal.

Guías que caen y se levantan



Indicaciones

Cada participante se colocará una bolsa como vestido, y tendrán que pasar deslizándose sobre su pecho en el plástico ya debidamente colocado hasta llegar al otro lado. Debe proveer bolsa para cada participante.

El plástico tendrá jabón

Los escalones del guía



Indicaciones

En este evento
Se les designara a
cada club un espacio
por el cual pasarán
Y escalarán los escalones
Hasta llegar al otro lado

La altura será de 8-10 ft

- El Guía que no se suelta



Indicaciones

Aquí se irá pasando
por equipo y si se cae
algún participante,
y tiene tiempo, tendrá
que reiniciar
hasta completar el
recorrido

La altura será 6.5 ft

Guías preparados en todo tiempo



Cargarán su mochila con los siguientes artículos. Cada participante debe tener su mochila preparada para este evento.

Artículos para llevar en tu mochila

- Agua para tomar o Gatorade, bebida de electrolitos, guineo/plátano maduro, china/naranja, etc.
- Cuerda para tus nudos
- Botiquín de primeros auxilios(Ventajas, tiras, pedazos de cuerda, pedazos de telas para amarras heridas, curitas, cabestrillos, vendajes elásticos, etc. Use su imaginación).
- Camisas para la camilla
- Par de zapatos
- Plástico para cubrir tu mochila
- Biblia
- Cambio de camisa limpia
- Tus utensilios para comer

En cada estación habrá un monitor que estará cotejando que cumplan con todos los requisitos aquí designados para que puedas llegar a la meta (piensa en “liviano”, se sabio).

Guías precavidos



Indicaciones

Aquí el club demostrará sus habilidades, para armar sus carpas en el menor tiempo posible y pasar la inspección de carpa

Guías que se unen



Indicaciones

Esta es una oportunidad más para demostrar las destrezas Aprendidas en el club. Se les asignara 10 nudos básicos los cuales tendrán que hacer en tiempo.

Cada **participante es responsable de traer su cuerda.**

Estos nudos irán atados a un tronco el cual estará disponible, y se comenzará con el nudo ballestrinque, seguido de los que se les indique hacer, y el último será el as de guía amarrado a la cintura y este participante, tendrá que jalar este tronco, hasta el lugar indicado sin que se deshagan los nudos, si algún nudo se deshace, tendrá que hacerlo ahí mismo hasta lograr su objetivo.

Recuerde el tiempo. **Ver a su Coordinador de Área** para la lista completa de los nudos que se darán. Habrá un evaluador para verificar los nudos.

El Guía que busca la salida



En este obstáculo, tendrán que pasar por una telaraña en el menor tiempo posible para poder avanzar a su grupo, pasará todo el grupo Pero será de 1 en 1 y avanzarán hasta que todos estén afuera. Otros grupos podrán pasar de 1 en 1.

Los Guías que caminan juntos



Se marcará un punto de salida y una meta para esta actividad. El propósito es que los competidores puedan armonizar sus pasos para llegar a la meta juntos. Pero al mismo ritmo, o cadencia caminarán en con las tablas que llevaran hilos para sujetarse y sólo avanzarán si se ponen de acuerdo. Debe traer los materiales para los que participarán en el equipo. Piensa, izquierda, derecha....

Guías Samaritanos



Dos palos de 6 pies. NO olvide su botiquín de primeros auxilios.

En un tramo del camino los Guías encontrarán un herido el cual cargarán en camilla hasta el lugar indicado, “sala de emergencias”. (El herido será escogido de otro club) Lo llevará hasta el punto indicado. (Camisas viejas del mismo tamaño es recomendable) Debe traer sus propios materiales. Debe seguir las instrucciones para curar al herido en la tarjeta que se le dará.

Guías al mismo nivel y salva vidas



Indicaciones

Aquí todos pasarán por debajo del alambre, (sin púas) con el herido hasta el próximo punto. Trabaje en equipo, el más importante es el herido, luego los sanos del equipo. Piense en seguridad!!! Campanitas sonarán!

Guiando a otros hacia la investidura



Indicaciones

Al llegar aquí, entregue al herido, arme su carpa para recibir el tronco, el cual tendrán que cargar hasta completar el recorrido hacia la meta. Este evento termina en la capilla al aire libre.

El peso de los troncos será de 20lb para las damas y de 30 lb los caballeros.

Guías que salieron para vencer



Felicitaciones

Si llegaste aquí, eres un Guía Mayor que no se rinde. Coloca tu tronco con tu equipo, creando una columna en la plataforma y coloca tu bandera de triunfo.

Ahora participa con nosotros de la ceremonia de Cierre.

Camp 2023 Team
[ag/rr/wv](https://www.instagram.com/ag/rr/wv)