

Asociación de Occidente

EVENTOS



**DEL
24 AL 26
DE OCTUBRE
2025**





Panfleto Eventos / Del 24 al 26 de Octubre 2025

ESPIRITUAL



Escalando al cielo

CONEXIÓN BIBLICA 2025



G.M.A. Juan José Jiménez Urtiz

Objetivo:

Promover que el aventurero aprenda a relacionarse con Dios a través de su palabra, fomentando el crecimiento espiritual que lo llevara a escalar los peldaños que lo acercaran a su creador.

Procedimiento:

Cada club deberá llevar a cabo en su iglesia, la conexión bíblica, donde hará una eliminatoria, presentará a su campeón, (a) para el evento de conexión bíblica en el Camporee Olímpico 2025. En su iglesia involucrará a todo su club, sabiendo que su campeón deberá ser de las tres últimas clases (debe saber leer).

Nota; antes del evento deberá presentar al juez en turno, la evidencia de que realizo la conexión bíblica, esto deberá ser de manera física junto con la firma de su pastor. El evento se realizará al mismo tiempo para todos los clubes participantes, el Juez principal del evento hará preguntas de lo estudiado en la conexión bíblica, las cuales serán contestadas por los aventureros a su juez que le corresponda, si contesta acertadamente lograra avanzar sobre una tabla, que simbolizarán los escalones al cielo, las tablas por donde pasará el aventurero, serán puestas por los papás o consejeros del club a ras del suelo a una distancia de 40 cm entre tabla y tabla. El aventurero pasara de pie.

Nota; el evento se llevará acabo usando el uniforme completo, tanto por el aventurero como por quienes sostendrán los escalones.

Materiales:

5 tablas de un metro x 20 cm de ancho.

Nota; la medida de lo ancho de la tabla es sugerencia, El director o encardo del evento del club puede usar la medida que mejor convenga, sabiendo que, si el aventurero se tropieza y se sale de la tabla, quedara descalificado.

Estudiar Evangelio de Lucas capítulos 1 y 2 RV 1995.

El Deseado de Todas las Gentes capitulo 4 "Os a nacido un Salvador". Serán 20 preguntas, cada pregunta bien contestada tendrá un valor de 25 puntos haciendo



2





Panfleto Eventos / Del 24 al 26 de Octubre 2025

un total de 500 puntos en total. Las personas de las tablas se irán recorriendo conforme valla contestando el aventurero, cada tabla debe estar pintada de un color diferente.

Realizar el evento de Conexión bíblica en su iglesia.	200 pts.
Presentar la evidencia de Conexión bíblica.	200 pts.
Uniforme completo al 100 % en todos los participantes.	100 pts.
Preguntas contestadas correctamente (20).	500 pts.
Máxima:	1000 pts.

Nota: por cada pregunta que su club le diga al aventurero se penalizará restando 100 pts. "silencio total del club"



3





Panfleto Eventos / Del 24 al 26 de Octubre 2025

MANUALIDAD



GOT Talent



G.M. Maria Guadalupe Contreras Cárdenas

Objetivo:

Motivar el talento de cada venturero, a través del canto, para gloria y honra de Dios, "Instruye al niño en su camino, y aun cuando fuere viejo no se apartará de él. Proverbios 22:6

Procedimiento:

- La participación será de acuerdo al número asignado a su club
- Antes de participar deberá mostrar su hoja de inscripción, donde debe ser clara la cantidad total de asistentes al campamento, firmada por su pastor.
- Deberá informar con anticipación, el nombre del canto y si es inédito, al Juez principal del evento.
- El tiempo de duración será de 5 minutos a partir de la indicación del Juez.
- **TODO SU CLUB DEBERA ESTAR EN EL EVENTO DE GOT TALENT, DE NO SER A SI PODRIA PERDER PUNTOS.**

Escenografía: Deberá ser montada al momento de su participación y quitada al terminar.

Materiales:

Instrumentos musicales, vestuario, accesorios para la participación del tema a desarrollar y lo necesario para poder hacer su escenografía utilizando lo que puedan llevar, también pueden ser materiales reciclados y de la naturaleza. Los temas a tratar serán:

- El cielo
- El sacrificio del cristiano.



4





Panfleto Eventos / Del 24 al 26 de Octubre 2025



Participantes:

A decisión del director del club, desde uno, hasta todo el club, sabiendo que esto contara con su puntaje.

Nota: si es todo el club deberá mostrar evidencia por escrito, firmada por su pastor.

Tiempo:

- 5 minutos
- El tiempo corre a la orden del Juez principal

Puntuación:

Participación	50 pts.
Interpretación	200 pts.
Canto inédito	300 pts.
Creatividad y escenografía	200 pts.
Número de participantes	250 pts.
Puntuación Máxima	1000 pts.

Nota: hasta 250 pts. Si participan todos su club, incluyendo al personal.

OJO: (hoja de inscripción, incluye personal).



5





Panfleto Eventos / Del 24 al 26 de Octubre 2025

CURRICULAR



Vam' o a Marchar



G.M.A. Francisco J. Gamez Escobedo

Objetivo:

Fomentar en los aventureros el espíritu de la disciplina dentro de las actividades de los clubes J.A para de esa manera sean respetuosos con sus ideales y con su nación.

Procedimiento:

Cada club preparará una escolta de seis integrantes en donde se hará una rutina que tendrá los siguientes movimientos: Firmes, descanso, relevar escolta, columna por uno, columna por dos, escolta a la izquierda, escolta a la derecha, paso redoblado, paso corto y marcar el paso.

Materiales:

Uniforme completo, asta y porta esta o cuja.

Participantes:

Seis aventureros escogidos por el director del club.

Tiempo:

Cuatro minutos como máximo, no hay tiempo mínimo.

Puntuación:

Uniforme completo	400 pts.
Pasos básicos	300 pts.
Coordinación	300 pts.
Puntuación Máxima	1000 pts.



6





Panfleto Eventos / Del 24 al 26 de Octubre 2025

CURRICULAR



Vam' o a Movernos



G.M. Samuel Zenteno Justo

Objetivo:

Fomentar el trabajo en equipo para el logro de objetivos y metas en común

Procedimiento:

Al sonar el silbatazo dos consejeros y cinco aventureros (libre) comenzarán a avanzar una distancia de 10 metros con salto de cuerda, cuando hayan llegado a la meta le darán el relevo a un aventurero que avanzará otros 10 metros en zancos, cuando este llegue a la meta le pasará el relevo a un grupo de 4 aventureros mismos que procederán a armar una carpa tipo iglú chica de dos varillas, con sus respectivas estacas, cuando terminen le darán el relevo a un grupo de consejeros (libre) mismos que harán una pirámide (libre) en la punta de la pirámide, deberá de ir un aventurero (a), el tiempo termina cuando el aventurero haya llegado a la cima y el club grite su porra y su lema.

Materiales:

Cuerda de tres metros, zancos hechos a la mediada del aventurero, carpa sencilla tipo iglú de dos varillas y sus estacas

Participantes:

Mínimo cinco aventureros y cinco consejeros.

Tiempo:

10 minutos como máximo.



7





Panfleto Eventos / Del 24 al 26 de Octubre 2025



Puntuación:

Participación	600 pts.
Tercer mejor tiempo	100 pts.
Segundo mejor tiempo	100 pts.
Mejor tiempo	200 pts.
Puntuación Máxima	1000 pts.



8





Panfleto Eventos / Del 24 al 26 de Octubre 2025

DEPORTIVO

Triatlón



G.M. Isaac Justin Dávila Sapiens

Objetivo:

Fomentar la salud del aventureros por medio del ejercicio y a la sana competencia.

Procedimiento:

Participarán 1 niña y 1 niño, al sonar el silbato saldrán todos los participantes y correrán una distancia de 100 mts, terminando la carrera correrán con los costales por otros 30 metros que ya estarán marcados en el recorrido y por ultimo tomarán su bicicleta (solo una bicicleta) y recorrerán una distancia de 300 mts. serán intervalos de 5 clubes primero niñas luego niños.

Materiales:

Se usarán dos costales de yute o de rafia, en caso de que no haya alberca y una bici.

Participantes:

Un papá y una mamá con sus respectivos hijos (niño y niña).

Tiempo:

1 hora como máximo para todos.

Puntuación:

Participación	500 pts.
Tercer mejor tiempo	200 pts.
Segundo mejor tiempo	300 pts.
Mejor tiempo	500 pts.
Puntuación Máxima	1000 pts.



9





Panfleto Eventos / Del 24 al 26 de Octubre 2025

HOGAR



Sano y fuerte

G.M. Sandra Verónica Jiménez López

Objetivo:

Que los niños del club de aventureros reconozcan que son creación de Dios y elegidos para anunciar la venida de Jesús, cuidando su cuerpo y su salud.

Procedimiento:

- A la orden del juez todos los niños con la ayuda de sus padres o consejeros en una hoja de opalina, armaran con diferentes tipos de pasta la imagen de un cuerpo humano, (se adjunta imagen como referencia) deberán pegar las pastas para que quede firme con: (Resistol, silicón, etc, al final del panfleto se adjunta muestra de referencia) una vez terminado deberán proceder a colocar los nombres de 10 partes del cuerpo: cuello, brazos, piernas, rodilla, pie, manos, cabeza, costilla, clavícula, nariz. (dejamos pegar la pasta en la opalina).
- Una vez armado el cuerpo humano, todos los aventureros con sus padres y consejeros, utilizaran plastilina de diferentes colores, elaboran 5 piezas de cada sección del plato del buen comer y armaran el plato según corresponda, (se adjunta imagen como referencia).
- Una vez completado el plato del buen comer, el juez elija al azar a 3 aventureros, cada aventurero responderá a la pregunta: ¿Por qué es importante cuidar nuestro cuerpo con una buena alimentación? una vez terminado todo el club repiten juntos este versículo...

"Dios mío, tú fuiste quien me formó en el vientre de mi madre. Tú fuiste quien formó cada parte de mi cuerpo. Soy una creación maravillosa, y por eso te doy gracias.

Todo lo que haces es maravilloso, ¡de eso estoy bien seguro!" **Salmos 139:13-14**

Traducción en lenguaje actual



10





Panfleto Eventos / Del 24 al 26 de Octubre 2025



Materiales:

- Hojas Blancas.
- Sopas de diferentes tipos (pasta).
- Silicon, Resistol.
- Los 10 letreros de las partes del cuerpo.
- 1 plato.
- Plastilinas de diferentes colores.
- Lápiz, plumones, marcadores.
- Borrador.

Participantes:

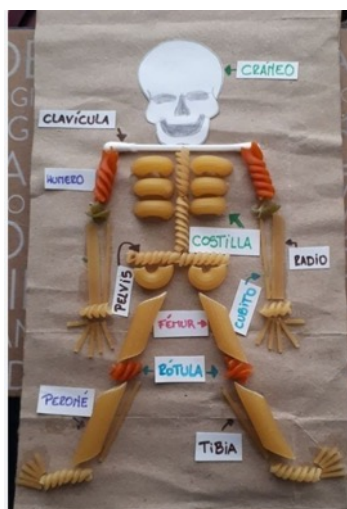
Todos los aventureros del club, padres y/o consejeros y directiva.

Tiempo:

60 minutos.

Puntuación:

Participación	400 pts.
Elaboración del cuerpo humano	200 pts.
Elaboración del palto del buen comer	200 pts.
Explicación del plato del buen comer	100 pts.
Versículo de memoria	100 pts.
Puntuación Máxima	1000 pts.





Panfleto Eventos / Del 24 al 26 de Octubre 2025

RECREATIVO



Chancleta biónica

G.M. Yolanda Guerra

Objetivo:

Fomentar la unidad entre los aventureros para poder conseguir un objetivo común y a la vez que aprendan a tener amig@s.

Procedimiento:

- Caminar sincronizándose para no perder el paso de los participantes en una especie de tablas de surf en forma de chancleta si es posible darle esa forma, y para poder subirse en ellas en las que se van a asegurar los pies de los participantes, para ello se harán perforaciones para poder fijar con cuerdas el calzado y se pueden poner apoyos para que no se corran o se muevan los pies al caminar todos juntos.
- Se hará un recorrido de 30 metros siguiendo una pista marcada teniendo dos giros durante el recorrido, con el fin de que sincronicen su andar sobre las tablas. Y las puntas y partes traseras de las tablas llevarán fijada una cuerda para ayudar a levantarla. Solo el primer aventurero y el último.

Materiales:

2 Tablas de madera de pino de 1.5 mts de largo x 15 cm. de ancho, cuerdas del material que se les haga más efectivo, toques de pedacearía de chancleta usada para tal efecto, cuerdas de 80 cm. para usar poder levantar la tabla al caminar 2 por cada participante que irán fijadas en su espacio en las tablas.

Participantes:

4 aventureros de las clases de Abejas, Rayos, Manos Constructoras y Manos Ayudadoras. Puede ser mixto si así se les facilita el entrenamiento o solo niñas o niños de esas clases.



12





Panfleto Eventos / Del 24 al 26 de Octubre 2025



Tiempo:

Contaran con 15 minutos para recorrer una distancia ya marcada de 30 metros.

Puntuación:

Participación	500 pts.
Tercer mejor tiempo	200 pts.
Segundo mejor tiempo	300 pts.
Mejor tiempo	500 pts.
Puntuación Máxima	1000 pts.



13





Panfleto Eventos / Del 24 al 26 de Octubre 2025

MULTINIVEL



Buen Samaritano

G.M. I. Eudaldo Rosado Sánchez

Objetivo:

Resaltar la importancia que ayudar al prójimo siempre será una buena decisión.

Procedimiento:

• **Estación 1:** A la indicación de juez, salen pecho tierra en una distancia de 8 metros 6 aventureros uno de cada clase y con su pañoleta puesta, (si tienen menos de 6 niños algunos aventureros llevarán entonces 2 pañoletas, solo 1 aventurero de los 6 llevará una manzana en su mano (tamaño normal) mientras ellos avanzan pecho tierra, en la segunda estación estarán 2 padres, (de preferencia del niño herido) y 1 aventurero acostado simulando estar **herido y con hambre**.

• **Estación 2:** Al llegar a la segunda estación encontrarán a un aventurerito acostado "**herido y con hambre**" los 6 aventureros como primer ayuda vendarán sus dos codos, sus dos rodillas, su cabeza, y un tobillo, acto seguido le ayudarán a sentarse, le darán la manzana la cual deberá **comérsela toda**. Acto seguido los 6 aventureros le ayudarán a subirse al "burrito humano" (el burrito deberá tener ya las puestas las orejas y cola, debe el padre del niño herido, que ya este listo para ser montado, el otro padre/madre también ayuda) una vez arriba, sale el burrito humano a toda velocidad con el herido a cuestas custodiando por el otro padre/madre y un aventurero evitando que el aventurerito herido se caiga. La distancia de recorrido será de 10 metros para llegar a la tercera estación.

• **Estación 3:** En esta estación estarán listos 2 aventureros. Cuando el burrito humano llega, un aventurero deberá alimentar al burrito humano dándole de comer una pera (previamente lavada y desinfectada) y el otro aventurero le dará un vaso de agua al aventurerito herido (lo sientan para que tome el agua en la misma espalda del burrito humano) antes de continuar su camino; una vez terminado la pera y el vaso de agua, sale nuevamente el burrito humano a toda velocidad acompañado por el mismo padre y el mismo aventurero de la estación 4 custodiando al herido, esta distancia será de 7 metros.



14





Panfleto Eventos / Del 24 al 26 de Octubre 2025



• **Estación 4:** En esta estación estarán listos 4 aventureros y un consejero. Al llegar a la última estación bajarán al herido con mucho cuidado (lo bajan el padre y el aventurero) y lo colocarán momentáneamente en el piso, mientras que 4 aventureros y 1 consejero armaran una casa de campaña individual, donde una vez armada meterán al herido y uno de los 4 aventureros orara por él. (pedimos que sea una oración pidiendo por la salud) El evento termina con la oración. Al final **TODO EL CLUB** se tomará una foto alrededor de la carpa armada donde se verá al aventurerito arriba del burrito, sonriendo y muy feliz.

Materiales:

Manzana, pera, orejas de burro, cola de burro, carpa individual, pañoletas, vaso con agua.

Participantes:

Aventureros, padres, consejeros, directiva.

Tiempo:

Máximo 60 minutos.

Puntuación:

Participación	600 pts.
1ra. estación	100 pts.
2da. estación	100 pts.
3ra. estación	100 pts.
4ta. estación	100 pts.
Puntuación Máxima	1000 pts.



15



