



GSC-3er CAMPORÍ GM 2025- CAMP ALAMISCO

Camporí de Guías Mayores

GULF STATES CONFERENCE



Special Speaker

Glorimar Teixeira

Administrative Assistant, Youth Department
New England Conference, MA

Apreciado Guía Mayor,

Bienvenidos a nuestro Tercer Camporí en Vivo ¡**Despierta, Levántate!**

El propósito de este instructivo es prepararte para los próximos eventos. El tema del Camporí es: "Despierta, Levántate". El personaje bíblico seleccionado es Débora, la guerrera de Dios, que es recordada por llamar a la gente de Dios a seguir el Consejo de Dios. Este manual te proporcionará la información básica necesaria para trabajar y planificar con tu club antes del evento. Nuestro Camporí está programado para ser del **17 al 20 de abril de 2025 en el Campamento Alamisco.**

Este Instructivo te dará los detalles de todos los eventos, que requerirán desafíos y qué equipo traer, necesario, para construir tus desafíos y participar. Fíjate en cada detalle y si tienes alguna duda no dudes en ponerte en contacto con nosotros lo antes posible. (wvazquez17@gmail.com), erodriguez@gscsda.org.

Tenemos participaciones urgentes, así que date prisa en el sitio de registro y regístrate para participar. Recuerde, las fechas de **inscripción temprana** son del primero de diciembre al 30 de enero de 2025, la inscripción tardía, del **31 de enero al 28 de febrero a la medianoche**. Todas las inscripciones deben ser pagadas en su totalidad para ser procesadas. Las inscripciones serán a través de Ultra Camp.

El Departamento de Jóvenes, el Consejo de Guías Mayores y el Equipo están aquí para ayudarte.

Te esperamos en el Camporí 2025 "Despierta y Levántate"
Pr. Michel Rodriguez
Director de la Jóvenes de la GSC

Wanda Vázquez
Coordinador del Consejo de Guías Maestros del GSC

Equipo MG-Camp 2025

WVA

Tema

"La bondad de Dios"

La Bondad de Dios

(Se usará una versión más corta)

Verso 1:

Te amo Dios

Tu amor nunca me falla

Mi existir

En tus manos está

Desde el momento que despierto

Hasta el anochecer

Yo cantaré de la bondad de Dios.

Coro:

En mi vida has sido bueno

En mi vida has sido tan, tan fiel

Con mi ser con cada aliento

Yo cantaré de la bondad de Dios.

Verso 2:

Yo amo tu voz

Me has guiado por el fuego

Tú cerca estás en la oscuridad

Te conozco como Padre

Y como amigo fiel

Mi vida está en la bondad de Dios.

Puente:

Tu fidelidad sigue persiguiéndome

Tu fidelidad sigue persiguiéndome

Todo lo que soy te lo entrego hoy

A ti me rendiré

Tu fidelidad sigue persiguiéndome.

Versículo de la Biblia

Jueces 5:12 "¡Despierta, despierta, Débora! ¡Despierta, despierta, rompe a cantar! ¡Levántate, Barac! Toma cautivos a tus cautivos, hijo de Abinoam".

Camiseta

Formulario de pedido de camisetas (sólo en el registro del sitio web) Cantidad limitada, pedir pronto. Clubes registrados después de la fecha, es posible que no encuentre el tamaño de la camiseta o una camisa en absoluto. Por favor, consulte Inscripción en línea.

Detalles del Camporí

EN el CAMPAMENTO: No registraremos ningún club en el punto de control de acceso. ¡Por favor, no vengas al campamento si no te registraste! Si su club está registrado, cuando llegue al Campamento Alamisco, se espera que presente toda la documentación requerida para TODOS los campistas (esto incluye cocineros, choferes, etc.). Se le estará verificando en la lista de registro a la entrada del campamento/gate. Su sitio de campamento se le entregará en la oficina de registro (Oficina de Conquistadores) cada acampante DEBE haber tomado la verificación de antecedentes y voluntarios de Sterling antes de su llegada, sin excepciones. (se verificará en el portón sus documentos, los cuales se espera los tenga impresos).

Sitio de registro: **Su club debe estar registrado en el GSC, YMMS System para participar en este evento.**

Horario de eventos (se dará un horario por club, se dará en el paquete informativo). Utilizaremos el sistema de convocatoria de asistencia. Asegúrese de que todos los miembros de su club estén presentes a la hora de la convocatoria de clubes. No se vaya sin que se le firme la tarjeta de asistencia en cada evento que sea requerida. Recibirá puntos por cada evento de llamada por club y se utilizarán para los Premios Camporee. La misma debe entregarla a más tardar las 8 AM el domingo.

Evento/Hora	Actividad
Jueves	
Hora de entrada 3:00 PM	Oficina de Conquistadores
6:00	Ceremonia de Apertura y Programa
7:15 PM	Honor-Historia Afroamericana
8:30 PM	Safety Active S.
10:00 PM	Reunión de Directores
Viernes	
7:00 AM	Izada de Bandera
8:30 a.m. -4:00 p.m.	Actividades/Juegos/Natación-Necesitará registrarse en la oficina de Conquis, ver listas
6:45	Programa de la Noche
8:30 PM	Última Reunión de Directores
Sábado	
6:30 Am	-Izar Banderas-Se pasará lista
7:45 AM	-Inspección de Clubes
8:30 AM	-Intercambio de Escuela Sabática-Los Desafíos de Deborah-Los Clubes obtendrán su tarjeta de tema
9:15 AM	-Desfile-
10:00 a.m.	Programación
12MD	Almuerzo-Provisto por Campamento
1:30 PM	Honor-Virus-Capilla/Indoor Chapel
2:30 PM	Las mujeres y su roll de la sexualidad Los hombres y su roll de la sexualidad
3:30 PM	Rally Bíblico/Juegos
5:00 PM	Bajar Bandera
6:15 PM	Programa de la Noche
7:15 PM	Competencia de Marchas
8:30 PM	Carrera 5K,
9:30 PM	Concurso de talentos
10:30 PM	Tiempo libre/Juegos

Domingo	
7:00 a.m.	Izar Bandera
8:00 a.m.	RCP Inglés Cafetería y Español en Capilla
8:00 a.m.	Natación Avanzada, Presupuesto de Clubes
10:15 a.m.	Bajar Bandera
10:30 a.m.	Cierre del Programa-Club Premios y Reconocimientos
11:30 a.m.	Deberes de Limpieza-Todos los clubes participan
12:30 PM	Pines y Parches serán entregados-Ver instrucciones
1:00 PM	Hasta Luego-Dios bendiga su viaje

Tarjeta de Solicitud de Participación

Para participar en varios eventos, llame a su Coordinador de Área, realmente apreciamos su disposición para servir. Elija la selección en el registro y hágaselo saber a su Coordinador de Área o envíe wvazquez17@gmail.com; mensaje a usted. (Ver registro electrónico). **La participación para estos eventos cierra Febrero 28, 2025.** Los clubes se seleccionarán y se le notificará lo antes posible). Por favor, envíe una copia o foto de esta forma a: wvazque17@gmail.com .

FECHA	EVENTO	Nombres/Club/hora	# PARTICIPANTES
	Izar de la Bandera		
	Bajar Bandera		
	Compartir con Invitados		
	Inspección de campamentos		TLT
	Noche de Talentos		
	5 K		
	Competencia de Marchas		

Instrucciones para los premios y reconocimientos del club/ministerio del año

1. Cada club se registrará por las reglas y regulaciones establecidas por el Departamento de AY de la Conferencia de los Estados del Golfo y las Directrices de Camp Alamisco. **Ningún miembro del club no registrado podrá estar en el área de acampar.**
2. La participación se puede establecer con dos miembros, si están liderando un club en su iglesia local.
3. Cada club debe proporcionar prueba de un mínimo de una reunión por mes y al menos 8 visitas de informadas para el año 2024-2025. (La divulgación es una vez al mes con el club MG o cualquier otro club). Por favor, mire el Sistema de informes YMMS.
4. Todo el personal mayor de 18 años de edad debe tener prueba de la capacitación de Sterling Volunteers y verificación de antecedentes y certificación de RCP (para MG investidos) antes de venir al campamento. No se darán clases de RCP en febrero, si necesita la certificación de RCP, envíe un correo electrónico a: wvazquez17@gmail.com para obtener más instrucciones para tomarla por su cuenta.
5. La evidencia del Plan de Trabajo para el año 2024-2025 debe ser evidenciada con la firma de la Junta de la Iglesia. (El Coordinador de Área debería haber recibido una copia, que nos enviará por correo electrónico).

6. Todos los acampantes deben tener sus uniformes de Clase A y B. (Los clubes nuevos deben informarlo antes de su evaluación a tiempo antes de la inspección del club en el campamento).
7. Su **seguro de viaje para este evento es requerido**, especialmente Camporee 2025. Los documentos oficiales se solicitarán en el portón de entrada al lugar de localización, sin excepciones. Debe mostrar evidencia en forma escrita, **no copia en su celular**.
8. Todos los menores de 16- 17 años deben tener el formulario de consentimiento firmado por los padres o tutores legales frente al director del club o el pastor de la iglesia. (pastor debe iniciar el documento). El consentimiento médico debe decir quién está a cargo de la toma de decisiones en caso de que surja un evento adverso o una situación de emergencia.
9. Cada director de club tendrá una tarjeta de asistencia a las actividades, que se indican en la misma para los reconocimientos, la misma estará en su paquete y que debe entregarse antes de las 9:30 AM del Domingo.
10. Cada área de acampar debe estar limpia siempre. Tire la basura antes de acostarse. NO se permite comer en tiendas de acampar. Después de que sea despedido, esperamos que su área haya sido "Operación Hormiga". TU CLUB recibirá una **FACTURA de \$50.00** si se encuentra basura en el área asignada.

Tareas de limpieza de campamentos

Todos los Clubes recibirán en la reunión de Directores, un área de campamento para la limpieza y eliminación de basura. Por favor, tenga esto en cuenta y comuníquelo a TODOS los miembros del club. Le entregaremos los parches y pines después de que regrese la hoja de inspección del sitio firmada por el mariscal del camporí o persona asignada.

Mejor club acampante -Mesa de sistema de puntos (Tarjeta de asistencia). Busque la tarjeta en el paquete de inscripción o pregunte a su Coordinador de Área para obtener más detalles. Debe hacer que un miembro del Consejo o coordinador firme el formulario en **cada evento de llamada a responder en fila**. (Podría designar a un cronometrador para que lleve la tarjeta en todo momento).

Requisitos de investidura y formularios de evaluación.

Si usted está planificando investirse o algún miembro de su club está planificando hacerlo, Directores, por favor consulte el sitio web de los Guía Mayores para descargar el Formulario de Solicitud de **Investidura**. El Director del Club enviará la solicitud autorizada a la Sra. Wanda Vazquez a vvazquez17@gmail.com, no más tardar el **28 de febrero a vvazquez17@gmail.com** (esto le dará al Departamento de Jóvenes la posibilidad de ordenar el Material de Investidura a tiempo, firmar los documentos y ordenar su certificado) con el pago requerido y para su posterior aprobación por parte del Coordinador de Área o el Director de Jóvenes. Los candidatos que el Coordinador de Área no haya evaluado **no** serán investidos en el camporí a menos que se haya hecho un acuerdo previo con el Coordinador de Guías Mayores para revisión en Camporí. En caso de duda sobre la documentación, envíe un correo electrónico a los Coordinadores de Área para obtener más información. [FILL+MG+Investiture+Application+21.pdf \(squarespace.com\)](#)

Carta de Excusa para Eventos de Camporí y Guía Mayor

Consulte el sitio web para descargar los formularios adecuados en inglés y español. Complete toda la información para todos los jóvenes de 16 a 17 años, no se permitirá participar a ningún niño de 15

años o menor, o estar en los predios del campamento. Todos los consentimientos de los tutores legales de los Guías Mayores en entrenamiento (16-17 años) y la información médica deben estar disponibles a pedido de cualquier miembro del concilio de Guías Mayores, que esté autorizado para ello. (Guardias de seguridad, Agente de salud, Secretaria del Concilio de GM o Mariscal, o Directores de Jóvenes) Le sugerimos imprima los formularios de YMMS según sea necesario, Lista de registro, récord médico, y los demás permisos.

Pin de servicio

Por favor, copie y envíe este formulario a la Secretaria del Concilio a su correo belkys.nurse@gmail.com para asegurarse de que usted o su personal reciban el reconocimiento adecuado por los años de servicio en el programa de Guías Mayores. Estaremos llamando por esta lista a todos los miembros reconocidos de años de servicio. En la ceremonia de colocación de pines de servicio, si tiene un pin de años anteriores, le pedimos amablemente que entregue en la ceremonia.

Nombre del candidato	Iglesia	Puesto que ocupa	Coordinador de Área	Años de servicio como GM

FORMULARIO DE INSPECCIÓN DEL CLUB (este formulario estará en su paquete)

Nombre del club _____ Director _____

Evaluación	Esperado	Puntos	Puntos
Montaje del campamento	Entrada organizada, tema apropiado, el área está limpia y rodeada correctamente	10	
Banderas	Apropiado alineación y distribución, las pancartas están arriba	10	
Presentación del Club	Permiso para ingresar al campamento e información de la guía	5	
Miembros del club	Inspección de uniformes, uniformidad, ubicación de insignias, prendedores	20	
Tiendas	Bien ventilado, bien configurado, limpio y vestido, con la Biblia en el búnker / cama de cada campista.	10	
Tendedero	Línea robusta y firme, ropa mojada encima.	10	
Área	Limpio, basura lejos, sin papeles en el suelo	10	
Área de cocina	Mesas limpias, platos secados, alimentos bien guardados en recipientes cerrados, resfriados en los respectivos contenedores, Extintor presente e inspeccionado en el período, contenedor de basura con tapa	10	
Archivo	Cartera del Club, inscripciones de socios, consentimiento para menores de 18 años, Seguro de Gestión de Riesgos, Certificaciones a firmar, Carteras de candidatos a Investidura si las hubiera, etc.	20	
Entrada	Decoración del camping propiamente dicha con el tema seleccionado	5	
Protocolo de salida del campamento	De manera adecuada y respetuosa hacia el inspector y el club	5	
		115	

Notas:

Firma _____ nombre de los inspectores _____

Firma del Director/Deputy del Club _____ Fecha _____

Notas de los Directores

Nota: Por favor, pida una copia de esta evaluación para sus registros.

Inspección uniforme en para Marchas. La uniformidad es la clave. Se requerirá uniforme de clase A para Drill. Siga el manual de NAD Pathfinder. (Debe estar 30 Min. Antes para inspección de Uniforme).



Categoría	Superior (5)	Satisfactorio (4)	Justo (3)	Insatisfactorio (2 o menos)
Uniforme <ul style="list-style-type: none"> - Color - Mangas - Calcetines - Correa - Pañuelo y Agarrador 				
Insignias <ul style="list-style-type: none"> - Pin de Conquistador o aventurero (ver uniforme) - Pin de bautismo - Parche GSC/Unión - Arco w Nombre - Posición/clase Bar/chevron 				
Calzado <ul style="list-style-type: none"> - Calcetines negros (2pts) - Zapatos Negros (2pts) - Limpio (1pt) 				
Banda <ul style="list-style-type: none"> - Negro o Verde (2pts) - Clases con Chevrone (2pts) - Logotipo de Pathfinder o Aventurero (1pts) 				
PUNTUACIÓN TOTAL: /20				

Los participantes en competencias de marchas anteriores deben mejorar sus habilidades individualmente para obtener una estrella de Drill para la estrella avanzada. Si su club desea impugnar las demostraciones de ejercicios anteriores, infórmele al juez con anticipación. Se evaluará la precisión de todos los candidatos hasta el final, el último equipo de exhibición en pie recibirá la recomendación de Drill Star para comprar en la tienda del campamento.

Instrucciones para el desempeño de Marchas: Busque las instrucciones en el sitio de la Guía Mayores, Camporí 2025: [Guías Maestros — Conferencia de los Estados del Golfo de los Adventistas del Séptimo Día \(gscsda.org\)](https://www.gscsda.org)

Intercambio de Escuela Sabática:

Los desafíos de Débora

Elige un reto con tu equipo y envíalo por correo electrónico a susanlp16@gmail.com . Si no se selecciona ningún desafío, se seleccionará un desafío para usted en el registro. Por favor, envíe su idea lo antes posible o entréguelo al llegar.

Hoja de Evaluación de Intercambio de Escuela Sabática

Evaluador: _____ Director del Club: _____ Church _____
 Nombre del club: _____ Total de Miembros : _____ Fecha: _____

Los clubes participarán en recibir o viajar a otro club. El programa de la Escuela Sabática será un intercambio de ideas en los “Retos de Débora”. Compartirás con otro club lo que hayas aprendido sobre el tema. Puede ser narrado por un "pionero" o dramatización. Cada club tendrá 15 minutos cada uno para elaborar e intercambiar ideas. El club visitante será el primero y luego el club receptor. Cada club se evaluará entre sí. **Por favor, entregar a Mrs. Susan López.**

Categoría	Superior (5)	Satisfactorio (4)	Justo (3)	Insatisfactorio (2 o menos)
Creación de Contenido <ul style="list-style-type: none"> - La dramatización representa el tema (Úsame) (2pts) - Atractivo e interactivo (1 punto) - Versículo bíblico usado (2pnts) 				
Estructura del programa <ul style="list-style-type: none"> - Organizado (1pt) - Espiritual Componente de aplicación incluido (2 puntos) - Programa escrito (2pts) 				
Planificación <ul style="list-style-type: none"> - Presentación (1pt) (tablero usado, vestimenta, etc.) - Aplicación Individual (2 puntos) - Unidad de equipo (2 puntos) 				
Tiempo/Duración <ul style="list-style-type: none"> - Uso del tiempo (1pt) - Puntual (2pts) - Estancia dentro del tiempo asignado, 15 minutos. (2 puntos) 				
PUNTUACIÓN TOTAL: /20				

Evaluador/Club evaluador y Nombre

Notas:

Desfile - La Pancarta o Banner, Representa el nombre del club y es la cara frontal del club. Diseño o trabajo realizado debe representar al club. El mismo se evaluará en el desfile para recibir los puntos indicados.

Categoría	Superior	Satisfactorio	Justo
Colorido - 2pts			
El nombre es claro - 2pts			
El diseño representa el nombre del club -2pts			
Seguro de llevar - 2pts (uso de bastón)			
Recto no doblado – 2pts			
Puntos totales (10 puntos)			

Rally Bíblico

Se utilizará una selección de eventos relacionados con diferentes temáticas. Rompecabezas 28 creencias, código Morse. Participará en un evento codificado por colores, uno de esos eventos es obligatorio para los participantes del medallón de oro 2025. Solicite la tarjeta con su nombre en la oficina de registro para calificar para el Medallón de Oro. (sólo para aquellos que participaron en el campamento del año 2023).

Noche de Talentos

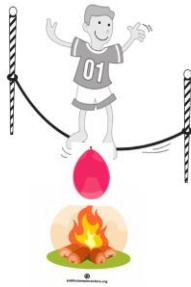
Categoría/Drama/Narración de historias/Canción/Poema/etc.	Superior (5)	Satisfactorio (4)	Bueno (3)	Necesita elaborar más (2 o menos)
Creación de contenido <ul style="list-style-type: none"> - Escenografía (1pt) - La dramatización/Temática representa el tema (2pts) - Atractivo e interactivo (2 puntos) 				
Personajes comprometidos <ul style="list-style-type: none"> - Organizado (1pt) - Conocer la historia/canción/drama, etc. (2pts) - Vestimenta incluido (2pts) 				
Tiempo/Duración <ul style="list-style-type: none"> - Uso del tiempo (1pt) - Puntual (2pts) - Estancia dentro del tiempo asignado, 5 min. (2 puntos) 				
PUNTUACIÓN TOTAL: /15				

Camporee de Guías Mayores

Despierta y Levántate

Líder de los Juegos- Rafael Ruiz

1. Fogata



Cada grupo participante deberá hacer una fogata y habrá un lazo con un globo con agua el cual deberá reventar con el calor de la fogata, la altura será considerada para una fogata pequeña. Se contará por tiempo. (requisito para el medallón de oro, debe tener su tarjeta con su nombre). Se proveerá el material.

2. No te caigas



Esta debería ser una tabla plana que debe tener diversos agujeros, esto será en pareja cada club debe tener al menos 3 parejas para esta actividad. El propósito es que lleguen del extremo A al extremo B sin que la bola caiga por los lados o en los agujeros. Cada club deberá hacer su propia tabla con las medidas de 1 pie de ancho por 3 pies de largo, los agujeros deben de ser de 1 pulgada de diámetro. Se proveerá el material.

Tendrán 3 oportunidades para completar esta actividad y de no pasarla quedarán descalificados.

3. Baloncesto



Esta actividad es para todos. Puede tener 9/10 intentos. Para completar el medallón de oro los participantes deben tener la tarjeta marcada con su nombre para participar en este juego. Ver requisitos del medallón de oro para mujeres y hombres. [Medallón JA de Oro \(guiasmayores.com\)](http://guiasmayores.com) . Se proveerá el material.

4. Hula Hoop



El propósito en esta actividad es que todo el club con un hula hula lo pase desde un extremo a otro sin desconectarse en ningún momento unos con otros, de lo contrario la penalidad será que inicie de nuevo el hula hula desde principio de línea, tendrán 3 oportunidades para poder realizar esta actividad, de no completarlo será descalificado. Debe traer su hula hoop.

5. Vendajes



Deberán realizar diferentes tipos de vendajes, cada equipo debe demostrar sus destrezas a la hora de prestar auxilios a alguien, se les dará la lista de los tipos de vendajes que deben realizar en el momento,

basado en la lista de vendajes que mandemos para que practiquen. Habrá un límite de tiempo para realizar dicha actividad.

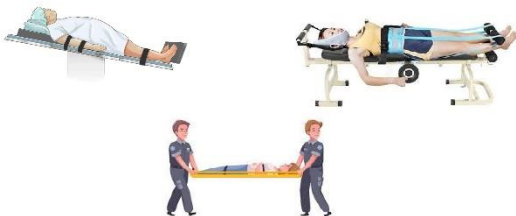
Cada club **deberá traer sus propias vendas o material** para realizar los vendajes, (pañoletas, vendas, tablillas etc.)

6. Amarres



Cada equipo debe prepararse con diferentes amarres para poder fabricar una mesa con sus sillas de madera o ya bien sea una silla, si es la mesa tiene que ser con sus sillas y deberá el equipo armarla de manera correcta y al final ellos deben probar su creación y deberán sentarse para calificar ellos mismos su trabajo. Si es una silla deben ser al menos 3 participantes por grupo 3 grupos por club. Y de igual manera al terminar de armar tendrán que sentarse. Se les revisará el tipo de amarre y deben de saber cada uno el nombre del tipo de amarre que estarán realizando. **(cada club deberá traer sus materiales para armar lo que han de presentar.** El tamaño debe ser proporcional a lo que puedan mover con facilidad para el lugar del evento ya que al terminar deberán de recoger sus materiales.

7. Tipos de camilla



Cada grupo deberá realizar diferentes tipos de encamado, por lo menos 5 para pasar al siguiente nivel, se inspeccionará de manera detallada el tipo de camilla que estará haciendo, **cada grupo debe traer lo que necesita para su actividad.**

8. Armar carpas



Cada grupo deberá armar una casa de campaña de la manera correcta, serán tipos de casa de campaña no comunes, o incluso se les pedirá hagan un refugio. Las carpas se le proveerán al grupo para que ellos armen lo que se les provea y será con un tiempo límite. Al final se verificará que se haya armado correctamente. Se le proveerá el material.

9. Bucket fall



En este reto debe haber por lo menos 5 participantes por grupo, el propósito es que en equipo levanten un contenedor de 5 galones lleno de agua tal como se les mostrara en imágenes, y retirarse sus zapatos y calcetines sin derramar el agua, en caso de que la derramen tendrán tres oportunidades y un tiempo máximo. Si no cumplen el reto antes de terminar su tiempo, deberán de abandonar el juego. **Debe traer su contenedor** para la cantidad de personas que participarán de su grupo.



10. Encostalados

Esta actividad es un poco diferente a lo que acostumbramos, deben ser de 4 personas por equipo, deberán estar en un costal gigante que se proveerá, esto es un trabajo en equipo y deberán llegar de un extremo a

otro en un tiempo máximo. Los participantes deberán trabajar completamente en equipo para poder saltar de manera uniforme a modo que puedan avanzar de una manera eficiente. Se le proveerá el material.

11. Pasa el globo



En manera sincronizada cada grupo deberá llevar globos llenos de agua de un extremo a otro para depositarlos en un recipiente, y al final se calificará el número de globos atrapados. Esta actividad será con una toalla de tamaño regular. (**cada club deberá traer su toalla** con la cual completarán la actividad)

(Sábado Rally Bíblico)



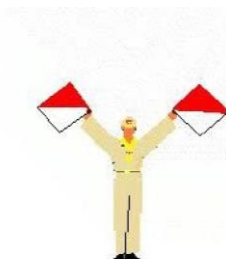
12. Rompecabezas (sábado tarde)

Se fabricará un rompecabezas de algunas letras difíciles de armar o alguna figura, el grupo tendrá un tiempo máximo para armar. Se le proveerá el material.

13. 28 creencias (sábado tarde)

Cada equipo recibirá las 28 creencias en forma de dibujos, y palabras claves sin un orden específico, y cada equipo debe de ordenar las 28 creencias de manera correcta, se puntuará la cantidad de aciertos que tengan en el tiempo que se les dará.

13. Código semáforo (sábado tarde)



Deberán completar algunas frases que se les pedirá que hagan, esta actividad estará apoyando a las 28 creencias en las cuales se estará trabajando, todo será de una manera simultánea, será parte de un rally bíblico y tendrán que estar atentos a las indicaciones que se les dará sobre lo que tienen que transmitir (se recomienda que practiquen mucho acerca de las señales y su uso correcto, ya que de esto depende el avance y el cumplimiento de dicha actividad. **Debe traer sus banderines.** (Requisito para el medallón de oro, debe tener su tarjeta con su nombre). Wiki site: [Especialidad JA de Comunicaciones I - Pathfinder Wiki \(pathfindersonline.org\)](https://pathfindersonline.org)

Libro medallón de oro [Medallón JA de Oro \(guiasmayores.com\)](https://guiasmayores.com)

Eventos del Jueves

Los juegos del jueves son eventos de resistencia y participación. No es un evento de competencia. Tu club NO se integrará con los demás clubes. Tienes que ser un equipo dentro de tu club. En raras circunstancias, se formará un equipo con participantes con menos de 5-7 miembros sólo para fines de participación. Algunos de estos eventos se enumeran en los requisitos del Medallón de Oro necesarios para completar su desafío. Por favor, pregunte en el registro por la tarjeta con su nombre. Ver listado de Juegos en el Sitio Web de los Guías Mayores.

Instrucciones y Mapa Topográfico del Campamento Alamisco (Solicitar mapa topográfico al momento de la inscripción).

Nuevos clubes: ver información en Localización. Por favor, si no está familiarizado con la zona, pregunte por el mapa de la zona y los refugios meteorológicos en caso de un evento meteorológico. POR FAVOR siga las reglas y regulaciones de Camp Alamisco. Si no los conoces, ve al sitio web de la Guía Mayores de GSC y descárgalos. Se le pedirá que firme un formulario en el que indique que tiene una copia y que lo ha leído en el club.

Puesto de primeros auxilios e instrucciones:

Ubicado en el lado derecho del gimnasio, para situaciones de emergencia fuera de su control, comuníquese con la Sra. Elizabeth Rodríguez, Laraine Ellis, Belkys Gómez. Se espera que cada club traiga su propio kit de emergencia y en caso de que se requiera una gran intervención, se activará un servicio de EMS. Todos los gastos serán supervisados según lo recomendado por el protocolo establecido por el GSC y el Departamento de Jóvenes

¿Preguntas previas al camporí?

Por favor, póngase en contacto con su Coordinador de Área primero, si no hay respuesta dentro de un tiempo razonable, por favor póngase en contacto con la oficina del departamento de Jóvenes por correo electrónico a: erodriguez@gscsda.org, o wvazquez17@gmail.com.

Para descargar las instrucciones de juegos ir a la página web de los Guías Mayores.

NOS VEMOS ALLÍ/¡DESPIERTA, LEVÁNTATE! 2025