



CAMPORÉ DE EXPLORADORES

CAMPORÉ NACIONAL DE EXPLORADORES

¿QUÉ ES EL CAMPORÉ?

Es el **encuentro anual** de todos los Exploradores de España, es decir, niños y niñas de 6 a 15 años divididos en dos grupos: **tizones** de 6 a 11 años y **cadetes** de 12 a 15 años, que participan regularmente de todas las actividades del Club de Exploradores de la iglesia local. El Camporé gira en torno a un tema elegido por JAE y cada club trabajará sobre el mismo durante el ejercicio.

OBJETIVOS

- **Aprender** las enseñanzas de la Biblia.
- **Compartir** con otros clubes la **filosofía del Club de Exploradores**.
- Poner en común las **enseñanzas desarrolladas** durante el ejercicio sobre el tema central del Camporé.
- Crear **lazos de amistad y compañerismo** con otros clubes de España.
- Disfrutar de las **actividades al aire libre**.
- Tener un **contacto** más cercano con la **Naturaleza** y con el **Creador**.

PARTES DE UN CAMPORÉ

1. Temáticas espirituales desarrolladas por un invitado a lo largo del Camporé, centradas en el tema propuesto para el mismo.
2. Explotos:
 - a. Parte de concurso bíblico.
 - b. Parte de yincana.
3. Concurso de expresión artística a través de la música, el mimo, las representaciones y otras formas artísticas.
4. Investidura.
5. Atletismo y salto de longitud.
6. Carrera de orientación.
7. Talleres pedagógicos.



DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE PARTICIPACIÓN DE LOS CLUBES

EXPLOJUEGOS

Consta de dos partes:

1. Un **concurso bíblico** sobre un libro de la Biblia. Suele tener varios tipos de preguntas entre las que pueden estar: preguntas tipo test, preguntas cortas, preguntas concretas sobre lugares y personajes, entre otras. También puede haber otras pruebas evaluables de forma objetiva.
 - a. Recomendamos la utilización de la versión Reina Valera del 1960, aunque los clubes pueden prepararlo con cualquier otra versión. La formulación de las preguntas se hará con la Reina Valera del 1960.
 - b. Si el libro de la Biblia escogido es largo los tizones tendrán que estudiar sólo una parte del mismo mientras que los cadetes tendrán que estudiar el libro completo.
2. Una **yincana** con pruebas relativas a todas las técnicas de aire libre y otros conocimientos básicos del club entre las que suelen estar: los ideales del club, conocimiento bíblico, naturaleza (animales, flores, árboles, setas, etc.), nudos, orientación, pistas, código morse, astronomía, música, pruebas de destreza y habilidad manual, primeros auxilios y algunas pruebas de conocimiento general y del adventismo.

Los explojuegos se organizan por separado: uno para tizones y otro para cadetes de manera que mientras unos están haciendo el concurso bíblico los otros están haciendo la yincana. Disponen de **una hora y media** para cada parte de los explojuegos.

Los equipos estarán formados de **4 a 6 participantes** (no menos de 4 y no más de 6). Podrán participar tantos equipos de tizones y de cadetes como quieran por club/iglesia.

Los equipos deben ser conformados antes de llegar al Camporé. Se pueden juntar exploradores de unas iglesias con otras, pero esto debe acordarse previamente y se debe hacer constar en la hoja de inscripción. **No aceptaremos equipos formados en el Camporé.**

Ni los equipos de tizones ni los de cadetes irán con monitor a las pruebas. En cada prueba ya habrá un monitor que les explicará el desarrollo de la misma.

A cada equipo se le entregará un **mapa de la zona** donde estarán marcadas las zonas de las pruebas y también se les entregará un listado con todas las pruebas de la yincana.

CONCURSO DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA

Es una actividad donde los clubes tienen la posibilidad de desarrollar y compartir de forma creativa y a través de la expresión corporal algún aspecto de la temática propuesta para el Camporé.

Estos son algunos ejemplos de expresión artística:

- Trabajos en vídeo
- Música
- Teatro
- Mimo
- Marionetas

Condiciones de participación

1. **NOVEDAD:** Hay que **enviar una memoria descriptiva** de lo que se va a presentar en el Camporé según el formulario que proveerá el departamento JAE. Habrá una fecha límite para presentar la memoria.
2. Las diferentes expresiones artísticas deberán estar relacionadas con la temática propuesta cada año para el Camporé. **Sólo puntuarán las expresiones artísticas que estén relacionadas con el libro/personaje de la Biblia propuesto para ese año.**
3. Podrán participar de las actuaciones todos los miembros del club de exploradores. No se admitirán participaciones individuales, buscamos destacar los valores del grupo, por encima de los valores individuales.
4. Los protagonistas o papeles principales de la expresión artística no deberán ser realizados por monitores o miembros del equipo directivo.

5. Cada club deberá prever los materiales necesarios para la presentación de su expresión artística.
6. Solamente se admitirá **UNA sola actuación**, de **no más de 10 minutos**, por club (en estos minutos deberán estar incluidos la preparación del escenario, la colocación del *attrezzo*, la presentación de la actuación y cualquier otro tipo de preparación y colocación).

Se valorarán

1. Los aspectos didácticos y pedagógicos de las actuaciones, y cómo han incidido en el aprendizaje de la temática propuesta.
2. La creatividad.
3. La dificultad de ejecución.
4. La presentación en tiempo de la expresión artística.
5. Presentación bien organizada (sin improvisaciones ni lapsus).
6. Trabajo en equipo.
7. Suscite el interés del público.

INVESTIDURA

Los clubes que lo deseen y hayan finalizado el programa de grados antes de la fecha del Camporé podrán solicitar realizar la investidura en el Camporé. Será imprescindible haber completado las tarjetas de grado tal como se explica en la página 2 de este dossier y haber tramitado el pedido de grados y especialidades para tener todo el material listo para la investidura con tiempo suficiente.

Habrà un coordinador de la investidura que supervisará la preparación de los exploradores y que se tenga todo el material preparado. El coordinador hará los preparativos para la ceremonia de investidura y convocará a los clubes que se vayan a investir para explicarles cómo irá la ceremonia y hacer algún ensayo si fuese necesario.

ATLETISMO Y SALTO DE LONGITUD

Todas las participaciones, tanto las de los equipos como las individuales, deberán estar previamente inscritas. Se admitirán bajas con motivos justificados, pero no se podrá agregar a nadie en ninguna disciplina en el Camporé.

Los tizones y los cadetes participarán por separado. Un mismo explorador podrá inscribirse en todas las modalidades de atletismo y será su responsabilidad estar presente cuando se realice cada una. Si se ausentara en el momento de su convocatoria quedaría eliminado de esa prueba. **El límite de participantes por club será de 3** en cada categoría a excepción de la carrera de resistencia. Podéis preparar rondas clasificatorias previas al Camporé para escoger a vuestros 3 representantes. Tendremos las siguientes modalidades:

- **Velocidad.** Entre 50 y 100 metros según las características del terreno. Se harán rondas clasificatorias, clasificándose 2 ó 3 exploradores por ronda, chicos y chicas por separado.
- **Resistencia.** Se hará un único recorrido en el que participarán los chicos y las chicas a la vez, pero se clasificarán por separado. No hay límite de participantes por club en esta categoría.
- **Salto de longitud.** Se tendrán 2 ó 3 intentos por participante dependiendo del número de inscritos.

Los **cadetes** tendrán una **carrera de relevos de 4 x 100 metros**. Sólo se podrá apuntar **un equipo por club** y este **deberá ser mixto** garantizando como mínimo una chica en el equipo.

Con el objetivo de que la participación de los niños esté igualada con respecto a su desarrollo físico-evolutivo, se organizarán **dos categorías diferentes para los tizones**, los **tizones A** (de 6 a 8 años) y los **tizones B** (de 9 a 11 años). Los cadetes todos entrarán dentro de la misma categoría. En ambos casos estarán las chicas y los chicos por separado.

CARRERA DE ORIENTACIÓN

Los equipos deben ser conformados antes de llegar al Camporé. Se pueden juntar exploradores de unas iglesias con otras, pero esto debe acordarse previamente y se debe hacer constar en la hoja de inscripción. **No aceptaremos equipos formados en el Camporé.**

Esta actividad se organizará del siguiente modo:

Tizones

La carrera de orientación de los tizones será más sencilla que la de los cadetes y podrá incluir señales de pista. Tendrán más pistas para encontrar las balizas. Las balizas podrán ser sustituidas por otro tipo de elementos que deberán buscar en plan "La búsqueda del tesoro".

- Equipos:** 3 ó 4 tizones. Irán solos.
- Límite de equipos:** Sin límite de equipos por club.
- Material:** No hace falta brújula. El departamento JAE entregará un mapa por equipo.
- Duración:** 1 h 30' aprox. + el tiempo de explicación y el tiempo que dejaremos entre la salida de cada equipo.

Cadetes

- Equipos:** 3 personas. Irán solos.
- Límite de equipos:** Sin límite de equipos por club.
- Material:** Brújula de mapa (recomendamos brújula de base plana transparente). Cada equipo debe traer su brújula. El departamento JAE entregará un mapa por equipo.
- Duración:** 1 h 30' aprox. + el tiempo de explicación y el tiempo que dejaremos entre la salida de cada equipo.

TALLERES PEDAGÓGICOS

Los talleres son una modalidad cuyo fin es conseguir que cada explorador sea, con la guía del instructor, un artesano de su propio conocimiento y disfrute de una actividad preparada para él.

Los talleres se alternarán con otra actividad de modo que mientras los cadetes estén en los talleres por la mañana los tizones estarán en otra actividad y por la tarde será al revés, los tizones estarán en los talleres y los cadetes en la otra actividad.

Se ofrecerá una **amplia variedad de talleres** para que los exploradores puedan escoger libremente y hasta agotar las plazas, el taller que más les guste. No habrá inscripción previa para los talleres ni se requiere de una preparación previa para participar de los mismos. Cada 50 minutos finalizará el taller y habrá posibilidad de escoger otro taller distinto. Cada explorador tendrá **posibilidad de escoger 3 talleres distintos.**

Los exploradores podrán ir solos a los talleres porque en cada taller habrá un monitor o instructor responsable que se hará cargo de ellos durante el tiempo del taller. Se agradecerá la presencia de algún monitor en cada taller para apoyar al responsable del mismo.

Existe la posibilidad de que los **clubes participen de un curso de propuestas de taller** para el Camporé. En la siguiente página se dan más detalles de los talleres y de cómo funcionan los talleres.

