



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: **tizonos** 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 a lo largo del Camporé, centradas en el tema bíblico propuesto para el mismo.
2. Yincana.
3. Talleres pedagógicos.
4. Concurso de expresión artística basado en el tema bíblico propuesto.
5. Investidura.
6. Feria de los clubes.
7. Carrera de resistencia.
8. Actividad para monitores y directores.



DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE PARTICIPACIÓN DE LOS CLUBES

YINCANA

Esta actividad es una de las principales del Camporé pues en ella se puede poner en práctica la gran mayoría de los requisitos que se enseñan en los clubes durante el año. Anteriormente se conocía como explojuegos. Desde el año 2015 se ha rediseñado por completo. Seguirán habiendo dos categorías: tizones y cadetes.

Contenido general

- **Concurso bíblico:** se integra en la propia dinámica de la yincana. La formulación de las preguntas bíblicas se harán según la versión Reina Valera del 60. El tipo de respuesta será de selección múltiple.
- **Carrera de orientación:** también estará integrada dentro de la yincana. Sigue siendo recomendable que los clubes preparen a sus exploradores en esta disciplina. En la web de JAE (juventud.adventista.es/exploradores-recursos) está disponible el "Dossier de Iniciación a las Carreras de Orientación" que puede venir muy bien como material de iniciación.
- **Pruebas basada en los grados de exploradores:** para **tizones** entrarán contenidos de: **Delfín, Halcón y Granito**; tanto de los requisitos normales como de las especialidades obligatorias del grado. Para los **cadetes** entrarán contenidos de: **Descubridor y Mensajero**; tanto de los requisitos normales como de las especialidades obligatorias del grado.

Áreas de la yincana

Serán **6 áreas** que coinciden con las mismas que tienen en las tarjetas del grado. Estas serán:

1. BIBLIA + CONOCIMIENTO DEL CLUB
2. NATURALEZA + SALUD
3. TÉCNICAS AL AIRE LIBRE
4. DESARROLLO FÍSICO
5. ORIENTACIÓN
6. INCERTIDUMBRE (Pruebas sorpresa con cosas inesperadas durante las mismas)

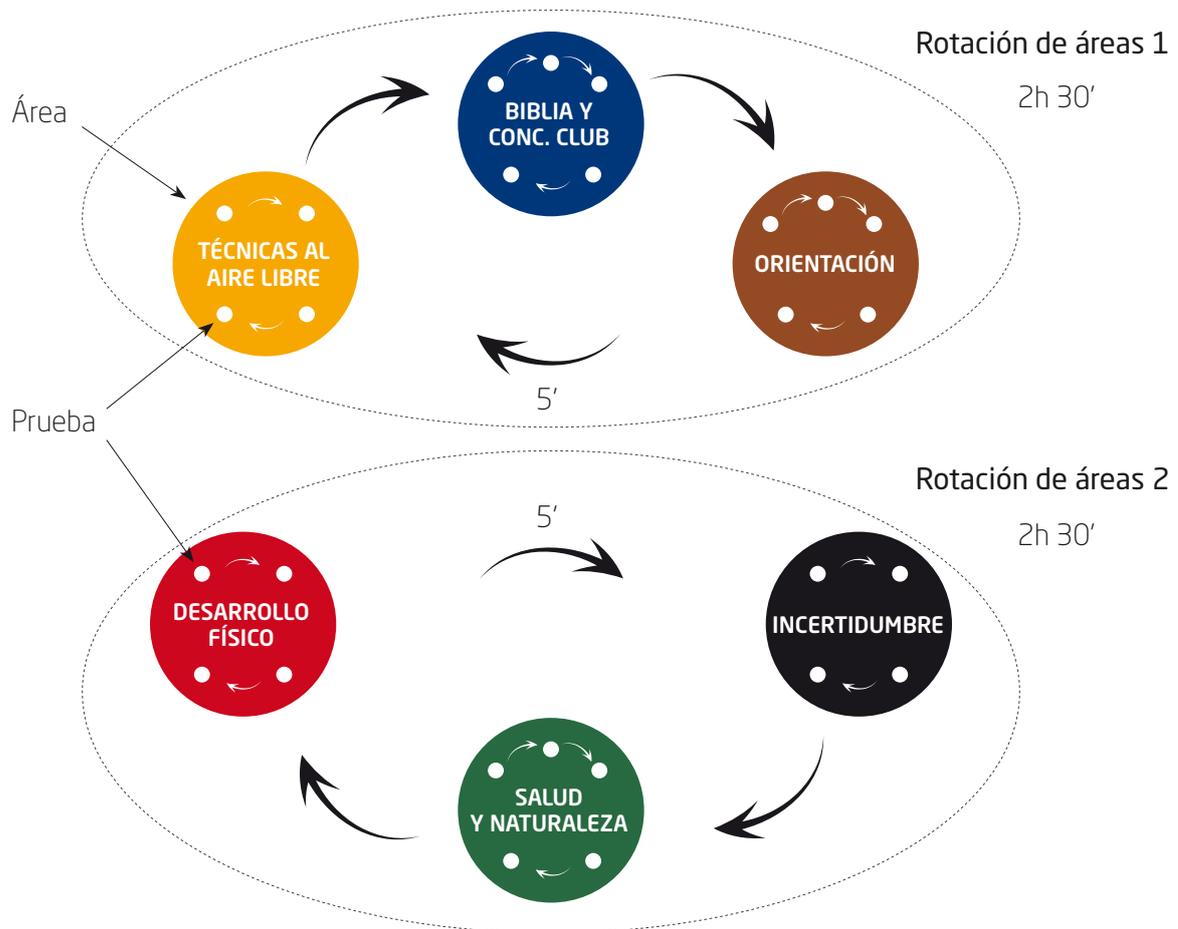
Los equipos de la yincana

La configuración de los equipos se mantiene, siendo el **mínimo 4 exploradores y el máximo 6**. No se aceptarán excepciones. 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 distintos clubes**, pero esto debe acordarse previamente y se debe hacer constar en la hoja de inscripción. En caso de unir exploradores de diferentes clubes participarán en nombre de uno de los clubes. Con el club que participen deberá hacerlo constar en la lista de la yincana poniendo entre paréntesis del club que proviene mientras que el club que cede sus exploradores no pondrá nada en la opción de yincana, pero los inscribirá igualmente. **No aceptaremos equipos formados en el Camporé**. Todos los equipos pasarán por todas las pruebas.

Roles de los miembros del equipo

Cada miembro del equipo deberá representar un personaje de acuerdo con sus capacidades e irá relacionado con las distintas áreas:

- **SACERDOTE:** Experto en el área de Biblia y conocimiento del Club.
- **ATLETA:** Experto en el área de Desarrollo físico. Especialista en pruebas que requieran capacidad física.
- **SANADOR:** Experto en el área de Naturaleza y Salud.
- **AVENTURERO:** Experto en el área de Técnicas al aire libre y especialista en Orientación.
- **GUARDIÁN:** Para los equipos de más de 4 participantes. El 5º y 6º participante serán Guardianes. Apoyarán al resto del equipo y también deberán estar preparados en todas las áreas.



Funcionamiento de la yincana y sistema de rotación

La yincana **se realizará todos los días del Camporé**. La yincana tiene **dos partes**: la parte de **pasar por todas las áreas** (ver gráfico) y la parte de **la prueba de los roles** que funciona de diferente modo.

Primera parte: Todos los equipos, tanto de tizones como de cadetes, serán distribuidos por todas las áreas de la yincana. Cada área tendrá un coordinador que recibirá a los equipos para distribuirlos en las diferentes pruebas internas de su área. Cada prueba tendrá uno o más monitores que la gestionarán. Lo primero que tendrán en todas las pruebas será la pregunta bíblica. En algunas de las pruebas el resultado correcto de la respuesta puede tener alguna ventaja para la misma prueba. Lo segundo será el propio desarrollo de la prueba relacionada con el área en la que estén. **Las pruebas se realizarán en equipo** y según el área en la que estén se le podrá pedir algo especial al que lleva el rol del área.

La parte de las áreas manejará **dos tiempos**: el **tiempo de las pruebas** y el **tiempo del área**. Cada **área** tiene una duración de **45 minutos** y las **pruebas** de entre **5 a 15 minutos** cada una. El control del tiempo en la prueba será marcado por el monitor y el del área por el coordinador de área. Tendremos **dos tipos de rotaciones** de equipos: la interna dentro de cada área y la externa entre áreas. Se dejará a los equipos un tiempo limitado para pasar de una prueba a otra y del mismo modo para pasar de un área a otra.

El primer día la mitad de los equipos harán la **rotación de áreas 1** (ver gráfico) y la otra mitad la **rotación de áreas 2** en un tiempo total de 2 horas 30 minutos y al día siguiente viceversa. Cada 45 minutos harán una rotación de área y tendrán 5 minutos para el cambio.

Segunda parte: será la **prueba de roles** que se realizará el último día. En esta ocasión se harán pruebas para cada uno de los roles por separado. Las pruebas están adaptadas al grado que este cursando cada explorador para ajustarse a la edad y conocimientos de cada uno y al área en la que son expertos. Habrá un total de 4 pruebas que serán eliminatorias y que irán incrementando el nivel de dificultad. Participarán todos los roles excepto los Guardianes y los puntos conseguidos por cada miembro del equipo se sumarán a su equipo (ver documento de puntuaciones).

Todos los equipos de tizones y cadetes participarán sin ir acompañados de sus monitores o directores.

TALLERES PEDAGÓGICOS

Los talleres son una modalidad cuyo fin es conseguir que cada explorador disfrute de actividades pedagógicas y lúdico-recreativas relacionadas con los valores del Club, poniendo en práctica habilidades y destrezas de una forma creativa y divertida. 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 y se implementará una nueva forma de gestión de los mismos. Para mejorar el orden, evitar la frustración de las colas de espera y aprovechar mejor el tiempo, se creará una tarjeta (ExploCard) donde estén **ya predefinidos** los talleres a realizar y la hora de comienzo de cada uno. Cada tarjeta será asignada al azar para un equipo de entre 3-5 personas y será imprescindible la presentación de la misma para acceder a los talleres. Los exploradores podrán conformar libremente sus equipos, debiendo nombrar un capitán por equipo que gestione la tarjeta. Los capitanes serán responsables de escoger al azar la tarjeta de su equipo. En cada tarjeta figurará al menos "un taller extremo" (de los que suelen tener más demanda), para que **todos los niños** del Camporé tengan la oportunidad de disfrutarlo.

Una vez elegida la tarjeta, los equipos tendrán libertad de intercambiar sus tarjetas con otros equipos de otros clubes si así lo desean y llegan a acuerdos sobre preferencia de talleres. Una vez comenzados los talleres no podrá haber cambios en la composición de los equipos.

Cada 50 minutos finalizará el taller y se procederá la rotación correspondiente. 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. No obstante se recomienda el acompañamiento de un monitor en el caso de los tizones, y 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 **concurso de propuestas de taller** para el Camporé. En la siguientes páginas se dan más detalles del concurso y de cómo funciona.

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:** Dada la gran participación de los clubes y el tiempo limitado en el propio Camporé, la participación de los clubes en expresión artística se hará por **selección previa al Camporé**. Todos los clubes que se presenten a la convocatoria y cumplan con todos los requisitos obtendrán una puntuación para el Camporé, incluidos aquellos que finalmente no sean seleccionados.
2. Las diferentes expresiones artísticas deberán estar relacionadas con la temática propuesta cada año para el Camporé.
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. Relación con el personaje/lema del Camporé.
2. Relación miembros club/participantes artística.
3. Protagonistas principales (exploradores).
4. Tiempo de ejecución (atrezzo + puesta en escena).
5. Incidencia presentación en el aprendizaje de los exploradores.
6. Trabajo en equipo.
7. Creatividad/originalidad (disciplina elegida).
8. Creatividad/originalidad (música).
9. Creatividad/originalidad (guión).
10. Nivel de dificultad de la ejecución.
11. Claridad en la presentación del guión.

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. Se considera investidura la entrega de grado, pero no la simple entrega de especialidades o pañoletas.

FERIA DE LOS CLUBES

Esta actividad pretende incentivar una mayor convivencia entre los clubes que asisten al Camporé. **Todos los clubes deben traer dos pequeñas actividades** para ofrecer en el Camporé a los exploradores: una para los tizones y otra para los cadetes. Estas actividades no son talleres ni actividades de mucho tiempo. Deben ser actividades de entre **5 a 15 minutos** para realizar en el propio territorio donde acampa el club para grupos pequeños de exploradores que visitarán de forma libre todos los clubes. La actividad deberá repetirse tantas veces como haga falta hasta la finalización de la feria.

Si el club es suficientemente grande como para poder absorber a un grupo más grande o a dos grupos de la misma edad (tizones o cadetes) sería recomendable. El límite de participantes lo determinará el propio club.

Se pueden traer varios tipos de actividades que pueden ser tipo juegos, degustaciones, enseñar canciones, habilidades, cuenta cuentos, aprendizajes, etc. Estos deberán estar adaptados para tizones y para cadetes.

La feria de los clubes tendrá una **duración de 1 hora y 30 minutos**. Se debe tener en cuenta que será una **actividad nocturna** y habrá que hacer **previsión de luz** en las zonas de acampada de los clubes.

Los exploradores, tizones y cadetes, deberían estar acompañados por sus monitores.

CARRERA DE RESISTENCIA

El objetivo de tener esta actividad en el Camporé es para resaltar la importancia del ejercicio físico como parte de un estilo de vida que promueve la Iglesia Adventista. Deseamos que nuestros exploradores y sus equipos practiquen el ejercicio físico.

Participantes

Los tizones y los cadetes participarán por separado. 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 se clasificarán las chicas y los chicos por separado. No hay límite de participantes por club en esta carrera, pueden participar todos los que lo deseen. Deben estar inscritos en la hoja de inscripción en la que se detalla la participación de cada explorador.

Recorrido

Se hará un único recorrido en el que participarán los chicos y las chicas a la vez. La longitud del recorrido será más corta para tizones (1-2 km) y más larga para cadetes (2-4 km).

Material

Se entregará a cada club tantos **dorsales por categoría** como tenga inscritos. En el dorsal constará la categoría a la que pertenece y un número de serie. **Cada club debe traer suficientes agujas o imperdibles** para sujetar el dorsal a la camiseta de todos sus corredores.

ACTIVIDAD PARA MONITORES Y DIRECTORES

El objetivo de esta actividad es doble: por un lado, hacer participar a los líderes que trabajan con los exploradores en el Camporé; y por el otro, que los exploradores vean en sus líderes un ejemplo de participación y de trabajo en equipo.

En ningún caso se pretende poner a prueba los conocimientos de los líderes en cuanto a grados ni especialidades. No se trata de una actividad para la que se necesite una preparación en temas concretos ni tan siquiera en el libro de la Biblia escogido para el Camporé. **La actividad será de habilidades y destrezas.**

Participación

Esta **actividad es puntuable** y se valora más el hecho de participar que el resultado de la misma. La máxima puntuación por participar se obtendrá presentando al director/a y a un monitor de cada club. También se podrán presentar dos monitores de un club. En cualquier caso el **número de participantes por club será de 2 personas.**

No es recomendable para personas que hayan tenido algún tipo de lesión física que impida hacer esfuerzos físicos sobretodo en la espalda.

Funcionamiento

Los **equipos** estarán formados por **4 personas**: juntando 2 participantes de 2 clubes. Deberán pasar un total de 4 pruebas que se explicarán directamente en el Camporé. Las pruebas irán por tiempo y cuanto antes se termine cada prueba más puntos se pueden conseguir.

Materiales

Deberán venir los participantes con ropa que se pueda manchar.

SISTEMA DE Puntuación

Todos los clubes recibirán un reconocimiento por su participación y desempeño durante todos los eventos y actividades del Camporé. De esta manera reconocemos que todos los clubes que vienen al Camporé son merecedores de un reconocimiento por el esfuerzo que implica llegar hasta el mismo e intentar con los pocos o muchos recursos humanos o materiales que disponen, participar en cada parte del programa que compone el Camporé.

Habrà **tres categorías** según el número total de puntos obtenidos en todas las actividades, organización y comportamiento de cada club en el Camporé. Estas serán: **Volcán, Montaña y Manantial.**

Para **más información** del sistema de puntuación ver el "**Dossier explicativo Sistema de puntuación.pdf**".