



BRAVE

CAMPORI DE LOS AVENTUREROS
23-27 DE JULIO DE 2025



CAMPORI FAMILIAL DE LOS AVENTUREROS

Guía de
planificación - 1

www.OntarioAdventurers.ca





Cuota de inscripción y calendario

* **Tarifa anticipada** (hasta el 30 de abril de 2025): **89,90 \$/persona** (con pin conmemorativo)

para los 300 primeros inscritos)

* **Tarifa normal** (hasta el 31 de mayo de 2025): **99,90 \$/persona** (sin pin conmemorativo)

* **Tarifa tardía** (hasta el 30 de junio de 2025): **109,90 \$/persona** (sin pin conmemorativo)

* **Pase para el día del sábado** (hasta el 30 de junio de 2025): **30,00 \$/persona**

Nota: La cuota incluye una camiseta del camporee y la admisión al campamento y a todas las actividades lúdicas.

Política de cancelación y reembolso:

Las solicitudes de cancelación y reembolso se aceptarán si se hacen por escrito (por correo electrónico o correo ordinario) a más tardar **el 30 de junio de 2025**, y estarán sujetas a una tasa administrativa del 20%.

Para más información, visite



Concurso de canciones del Camporee

1. El concurso de canciones está abierto a los aventureros de Ontario y a sus padres, que estén inscritos y participen activamente en su club local de aventureros.
2. La canción debe ser una composición original.

3. Se permite a los concursantes trabajar en grupos; sin embargo, sólo se concederá un (1) premio independientemente del tamaño del grupo.
4. La letra debe reflejar el tema del camporee, "Valientes". También puedes inspirarte en la historia de la reina Ester.
5. La canción debe ser pegadiza, conmovedora y tener un mensaje centrado en Cristo.
6. La duración debe ser de 1-2 minutos solamente.
7. La presentación debe incluir:
 - Una grabación de la canción (formato mp3 o similar)
 - Una hoja con la letra y la partitura (con la melodía y los acordes)
 - Letra del tema musical guardada en un documento de Word
 - Correo electrónico/carta de presentación con información de contacto (nombre, dirección postal completa, dirección de correo electrónico, número de teléfono diurno/celular y afiliación a la iglesia/club) del compositor o compositores.
 - Un vídeo musical en formato MP4
 - Si es posible, haga una traducción al francés, pero no es obligatorio

Plazo de presentación

Envíe el tema a través del sitio web www.ontarioadventurers.ca antes de las 23:59 horas del **30 de junio de 2025**

Uso de la canción seleccionada

La canción seleccionada será el tema musical del Camporee de Aventureros "Valientes" de la Conferencia de Ontario 2025. Además, el compositor o compositores seleccionados serán invitados a interpretar la canción en directo en las ceremonias de apertura.

Tenga en cuenta que el Departamento de Aventureros de la Conferencia de Ontario debe tener derecho a utilizar o interpretar la canción seleccionada en cualquier formato y en cualquier momento sin necesidad de obtener permiso del compositor u otro titular de los derechos de autor ni de pagarle una

compensación. Se podrá elegir otra canción si el finalista no puede cumplir estas condiciones.

Premios

Se concederá una (1) tarjeta regalo por valor de 100 \$ y un trofeo de música a la obra ganadora, independientemente del número de participantes.



Cómo llegar al campamento

Dirección del Campamento New Lowell [5867 County Rd 9, New Lowell, ON L0M 1N0](#)

- Desde la autopista 401, tome la salida 359 para incorporarse a la autopista 400 Norte en dirección a Barrie.
- Permanezca en Hwy 400 N y tome la salida 96B para Dunlop St. West para Angus
- Tome Country Rd 90 Oeste
- Gire a la derecha hacia Brentwood Rd/ Country Rd 10
- Gire a la izquierda en Country Rd 9
- Siga por la Country Rd 9 y conduzca unos 5,5 km hasta Camp New Lowell.
- La entrada del campamento estará a la izquierda



Aventureros Talentosos Participantes y Adultos Voluntarios

El Comité del Camporee de Aventureros está buscando participantes del programa de Aventureros y voluntarios adultos para ayudar a supervisar las actividades en el Campamento New Lowell.

¡Gracias por su disposición a participar y ayudar! Haz clic en el siguiente enlace para enviar tu propuesta de participantes Aventureros y voluntarios adultos (mayores de 18 años):

<https://forms.gle/Kas4H7CZau8BRrM26>



Aplicación OCAC

Se anima a los directores, personal y padres de aventureros a descargar la aplicación OCAC (Aventureros) y añadirla a la pantalla de inicio de su dispositivo móvil escaneando este código QR o haciendo clic en el siguiente enlace: <https://forms.gle/Kas4H7CZau8BRrM26>

Sirve para difundir rápidamente información y acceder a recursos relacionados con la aventura.



Preparación

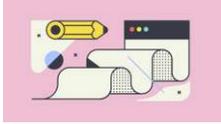
1. Presente a la junta directiva de su iglesia el plan de su club para asistir y participar en el Camporee Familiar de Aventureros que se celebrará del 23 al 27 de julio de 2025 en Camp New Lowell.
2. Promueva el Camporee de Aventureros entre todas las familias de Aventureros de su iglesia.
El plazo de inscripción finaliza el 30 de junio de 2025
3. Organizar los siguientes comités compuestos por personal, padres y otros voluntarios: recaudación de fondos, transporte, servicio de comidas, seguridad, primeros auxilios, equipamiento del campamento, etc.

4. Consulta con tu club de Conquistadores o con otros Guías Mayores de tu iglesia si pueden prestarte tiendas de campaña, botiquines de primeros auxilios, extintores, neveras, generadores, tiendas de cocina, etc. Por razones de seguridad, repara o sustituye los suministros desgastados o rotos
5. Todo el personal debe someterse al Control del Sector Vulnerable al inicio del año del programa de Aventureros. Asegúrate de que todo el personal y los voluntarios que vayan a participar en el camporee hayan cumplido este requisito
6. Todos los campistas Aventureros, tanto jóvenes como mayores, deben rellenar el formulario de Información Médica y Exención de Responsabilidad. Por favor, guárdalos en una carpeta.
7. El tiempo de las comidas es corto, por lo que puede ahorrar tiempo y energía si cuenta con voluntarios que cocinen para el club. Por ello, es recomendable que organices un equipo de cocina. Eso sí, ten en cuenta a otras personas con necesidades dietéticas diferentes. Recuerda que los voluntarios del club también deben inscribirse para ser admitidos en el campamento
8. Mantenga a su personal y a las familias de los Aventureros bien informados sobre el Camporee y comparte con ellos la información a medida que la reciba
9. Reúnete con tu personal de Aventuras y habla de lo que les gusta hacer mientras están en el Camporee (es decir, qué premios llevar, qué actividades diurnas realizar, etc.). Planificar esto con hara que tus aventureros se involucren y se entusiasmen con lo que harán una vez que lleguen al campamento
10. Una semana antes del Camporee, reúnanse con todo el personal y los padres de los Aventureros para ultimar la lista de equipaje, las normas del club y las actividades y el programa de lo que el club planea hacer en el Camporee.



Código de vestimenta

- Miércoles 23 de julio - Tipo B
- Jueves 24 de julio - Camiseta del Camporee
- Viernes 25 de julio - Tipo B
- Sábado 26 de julio (mañana) - Uniforme de tipo A
- Sábado 26 de julio (tarde) - Camiseta del Camporee
- Domingo 27 de julio - Casual



Lista de embalaje

Los líderes/personal del Club de Aventureros deben traer:

- ❖ Tienda, estacas, postes
- ❖ Lonas para debajo de las tiendas
- ❖ Linternas
- ❖ Ollas y sartenes
- ❖ Jabón y paños de cocina
- ❖ Platos, tazas, plato hondo.
- ❖ Cucharas y tenedores de plástico o metal.
- ❖ Utensilios de cocina/ abrelatas
- ❖ Cerillos
- ❖ Estufa
- ❖ Extintor
- ❖ Mesas y manteles
- ❖ Carpa pantalla o carpa cocina
- ❖ Alimentación
- ❖ Contenedores de agua/nevera.
- ❖ Cuerda y pinzas
- ❖ Martillos
- ❖ Bandera de aventurero con soporte
- ❖ Bandera de Canadá con soporte
- ❖ Botiquín de primeros auxilios
- ❖ Papel higiénico
- ❖ Bolsas de basura



Cada campista aventurero debe traer

- ❖ Biblia
- ❖ Ofrenda/ Dinero para gastar.
- ❖ Lapicero/lápiz
- ❖ Uniforme de aventurero de tipo A
- ❖ Uniforme de tipo B (camiseta y pantalón del club)
- ❖ Zapatos negros, zapatos de senderismo
- ❖ Saco de dormir, almohada, manta
- ❖ Catre/colchoneta
- ❖ Bolsas de plástico para la ropa sucia
- ❖ Toallas y toallitas
- ❖ Calzado para las duchas (chanclas)
- ❖ Artículos de aseo: Champú, jabón, pasta de dientes, cepillo de dientes, cepillo de pelo, peine, desodorante y asiento de inodoro ajustable (para niños pequeños).
- ❖ hilo dental, ligas para el cabello.
- ❖ Camisas, pantalones, pantalones cortos, ropa interior, calcetines
- ❖ Linterna
- ❖ Insecticida, protector solar
- ❖ Cámara (opcional)
- ❖ Chaqueta de lluvia.
- ❖ Sillas plegables de exterior



Llegada e instalación del campamento

El registro en el sitio y la preparación del campamento serán el miércoles 23 de julio de 2025, de 9:00 am. a 7:00 pm. A medida que los miembros del club de Aventureros llegan al Campamento New Lowell, el director del club o su designado deberán presentarse en la Sede del Camporee para registrarse y recibir instrucciones. En ese momento, se pedirá a los directores que entreguen una carpeta con los formularios de Información Médica y Exención de Responsabilidad completados y firmados.



Entrada al campamento

Se recomienda que cada club participante coloque una entrada de campamento en la que figure el nombre del club y que refleje el tema del camporee. No tiene por qué ser cara. Usa tu creatividad para diseñar la entrada del campamento.



Calendario del Camporee

Miércoles, 23 de julio de 2025	
9 DE LA MAÑANA	Puerta abierta
	Inscripción en la entrada/ Preparación de Campamento
12:00 PM	Almuerzo
17:00 H	Cena
18.00 H	Preparación
19.00 H	Ceremonia de apertura
19.30 H	Programa nocturno
22:00	Ruido y luces apagadas

Jueves, 24 de julio de 2025	
6 DE LA MAÑANA	Tiempo de silencio
6:30 AM	Reunión de directores en la sede
7:00 AM	¡Despierta! /Generadores encendidos/Preparación
7:30 AM	Izamiento de bandera / Adoración / Jornada de puesta en forma
8 DE LA MAÑANA	Desayuno
9 DE LA MAÑANA	Premios
10H30	Actividades diurnas
12:00 PM	Almuerzo y tiempo libre

14:00-16:00	Juegos organizados
17:00 H	Cena
19.00 H	Ceremonia de bajar bandera
19.30 H	Programa nocturno
22:00	Ruido y luces apagadas

Viernes, 25 de julio de 2025

6 DE LA MAÑANA	Tiempo de silencio
6:30 AM	Reunión de directores en la sede
7:00 AM	¡Despierta! /Generadores encendidos/Preparación
7:30 AM	Izamiento de bandera / Adoración / Jornada de fitness
8 DE LA MAÑANA	Desayuno
9 DE LA MAÑANA	Premios
10H30	Actividades matutinas
12:00 PM	Almuerzo y tiempo libre
14:00 - 16:00	Juegos organizados
17:00 H	Cena
19.00 H	Ceremonia de bajar bandera
19.30 H	Programa nocturno
22:00	Ruido y luces apagadas

Sábado, 26 de julio de 2025

6 DE LA MAÑANA	Tiempo de silencio
6:30 AM	Reunión de directores en la sede
7:00 AM	¡Despierta! /Generadores encendidos/Preparación
7:30 AM	Izamiento de bandera / Adoración / Jornada de fitness
8 DE LA MAÑANA	Desayuno
10 DE LA MAÑANA	Servicio Sabático
12:00 PM	Comida del sábado y tiempo libre

14:00 H	Premios
15.30 H	Actividades matutinas
17:00 H	Cena
19.00 H	Ceremonia de bajar la bandera
19.30 H	Programa nocturno/ Ceremonias de clausura
22:00	Ruido y luces apagadas

Domingo, 27 de julio de 2025

7:00 AM	Despertador / Generadores encendidos
7:30 AM	Adoración por clubes
8 DE LA MAÑANA	Desayuno
10 DE LA MAÑANA	Apertura del campamento/Inspección de la zona
12:00 PM	DE REGRESO A CASA



Pulseras Camporee

Todos los campistas aventureros inscritos y los titulares de pases de día Sábado deben llevar sus pulseras del camporee en todo momento mientras estén en el campamento. La seguridad escoltará a los que no lleven la pulsera fuera del campamento. Gracias por su cooperación.



Juegos organizados

Se organizarán varios juegos divertidos para el disfrute de todos los aventureros.

TABLERO DE 30 METROS

Número de participantes: Individual o Equipo

Equipamiento: Cinta métrica o pista marcada, cronómetro o puertas de cronometraje,

marcadores de conos, superficie plana y despejada de al menos 50 metros.

Descripción: El primer corredor en cruzar la línea de meta es el ganador.



TORNEO DE TIRO CON ARCO

Participantes: Individual o en equipo

Equipamiento: Blancos, flechas y arcos (serán proporcionados por la OCAC)

Descripción:

1. Se permiten tres (3) disparos por cada participante. Cada flecha será contada dependiendo de donde golpee el blanco, con el ojo de buey del centro contando 10 puntos y cada anillo que sale es 9,8,7.....3,2,1 puntos.
2. Un Aventurero tendrá 2 tiros libres antes de sus 3 tiros normales para el evento. Ninguno de los 2 tiros libres contará para la puntuación, independientemente del resultado de los 3 últimos.
3. Se contarán los puntos para determinar el ganador.



BOLSA DE FRIJOLES

Número de participantes: Divida a los aventureros en equipos

Equipamiento: Bolsa de Frijoles y Base (serán proporcionados por OCAC)

Descripción: El juego se desarrolla en dos rondas completas, y ambos jugadores tendrán la oportunidad de ir primero.

Ronda 1

Un jugador lanza las tres bolsas de frijoles hacia la base del juego. Suma la puntuación y anótala. El siguiente jugador toma su turno y anota su puntuación.

Ronda 2

El segundo jugador comienza la ronda lanzando sus bolsas de judías y sumando la nueva puntuación a la anterior. El otro jugador toma su turno y hace lo mismo.

!!!El equipo con la puntuación más alta gana!!!

CONECTA CUATRO

Número de participantes: 2 jugadores

Equipamiento: Bastidor y discos (serán proporcionados por la OCAC)



Descripción: Los jugadores eligen discos amarillos o verdes. Cada jugador deja caer sus discos en el marco, comenzando en el centro o en el borde para apilar sus discos de colores hacia arriba, horizontal o diagonalmente. Utiliza la estrategia para bloquear a tus oponentes mientras intentas ser el primer jugador en conseguir 4 discos seguidos para ganar.



ESQUIVAR LA BOLA

Número de participantes: Equipo

Equipamiento: Un balón (lo proporcionará la OCAC)

Descripción: El objetivo del balón prisionero es eliminar a todos los jugadores del equipo contrario lanzando la pelota y golpeando al jugador contrario.

RELEVO DE HUEVO Y CUCHARA

Número de participantes: Divida a los aventureros en equipos

Material: Huevos y cucharas de plástico (los proporcionará la OCAC)



Descripción:

1. Reparte una cuchara y un huevo a cada Aventurero de la primera fila.
2. Suena el silbato, indicando el comienzo del relevo. Cada persona con una cuchara y un huevo debe llevar el huevo en la cuchara hacia y desde el lugar designado.
3. En cuanto el jugador vuelve a la fila, pasa el huevo y la cuchara a la siguiente persona de la fila.
4. Haz que el juego sea más desafiante preparando carreras de obstáculos para los aventureros.
5. Si a un jugador se le cae el huevo por el camino, debe volver a la línea y empezar de nuevo.



LANZAMIENTO DE FRISBEE

Número de participantes: 2 aventureros por club

Equipo: 2 frisbees por persona (los proporcionará la OCAC)

Descripción: El objetivo del juego es conseguir que el disco (frisbee) atraviese la línea. El equipo con la puntuación más alta es el ganador. *(Cada Club será responsable de recoger y devolver sus Frisbees a la línea de salida).*

CARRERA DE OBSTÁCULOS

Número de participantes: Equipos

Equipo: (será proporcionado por la OCAC)

Descripción: Los aventureros deben superar una serie de obstáculos físicos desafiantes, normalmente contrarreloj. Las carreras de obstáculos pueden incluir correr, trepar, saltar, gatear, nadar, inflables y elementos de equilibrio con el objetivo de poner a prueba la velocidad y la resistencia. A veces, el recorrido incluye pruebas mentales.



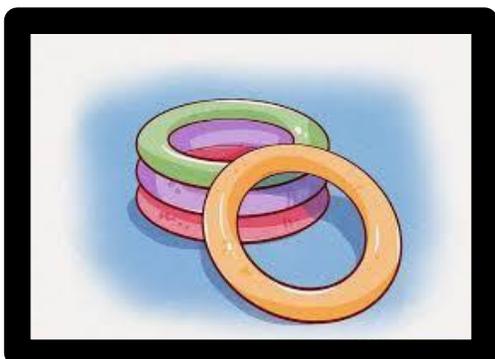
CARRERA DE SACOS DE PATATAS

Número de participantes: 3-4 Equipos (depende del número de participantes)

Equipamiento: Saco para cada equipo (será proporcionado por la OCAC)

Descripción

1. Que los equipos formen sus filas. Da a cada equipo un saco. Es preferible que el saco sea grande para que los movimientos sean cómodos
2. La primera persona de cada línea será el primer participante de la carrera. El participante se meterá en el saco, sacará la cabeza sujetando los lados del saco con ambas manos, saltará hasta el final de la fila y volverá a sus filas. Los siguientes participantes seguirán haciendo el mismo procedimiento hasta que participen todos los del equipo
3. Gana el primer equipo que llegue a la meta.



LANZAMIENTO DEL ANILLO

Número de participantes: Hasta 4 equipos

Equipamiento: Cuatro u ocho aros (mitad de un color, mitad de otro), dos estacas y una hoja de puntuación (será proporcionada por la OCAC).

Descripción

1. Cada jugador/equipo lanza su color elegido de anillos a la estaca contraria.
2. Los jugadores/equipos alternan turnos, lanzando un aro cada vez hasta que se hayan lanzado todos.
3. Anota 5 puntos por cada timbre y 3 puntos por cualquier aro que toque la estaca, y anota un punto por un aro a menos de 6" de la estaca y más cerca que un aro del adversario.
4. Recoge los anillos y sigue jugando hasta que un jugador/equipo alcance la puntuación objetivo.

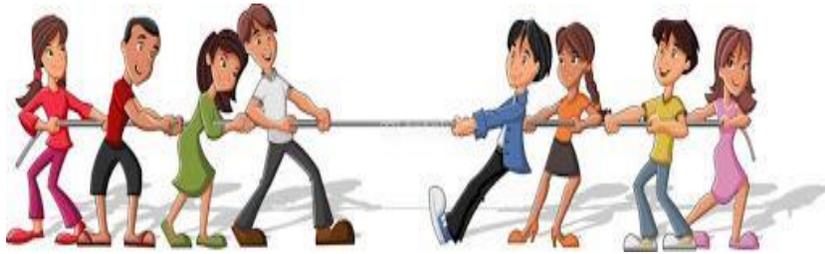


FÚTBOL

Número de participantes: 2 equipos (6 jugadores, 1 portero y 5 jugadores de campo)

Equipamiento: Balón grande (lo proporcionará la OCAC)

Descripción: El juego se inicia en el centro del campo. El equipo que hace el saque inicial pasa el balón a un compañero a la señal del árbitro. Según las reglas básicas del fútbol, el objetivo del juego es meter el balón en la portería del equipo contrario y el equipo con más goles después del tiempo especificado es el ganador. El balón debe cruzar la línea de meta para ser gol.



TIRA Y AFLOJA

Número de participantes: 8 o más por equipo

Equipamiento: Cuerda larga (la proporcionará la OCAC)

Descripción:

Reparte a los niños y a los adultos por igual a ambos lados de la cuerda.

Funciona mejor con los jugadores más pequeños o débiles hacia el centro y los más fuertes en los extremos.

Busca un punto en el suelo para marcarlo como el centro. El objetivo es que un equipo tire del otro por encima de la marca en el suelo.



LANZAMIENTO DE GLOBOS DE AGUA

Número de participantes: Dos equipos

Equipamiento: Cubeta, agua y globos (los proporcionará la OCAC)

Descripción:

- Cada equipo debe formar parejas y colocarse en dos filas, uno frente al otro.

- Llena y amarra varios globos de agua y colócalos en un montón en el centro.
- Divida a los jugadores en equipos de dos.
- Formen dos líneas rectas, con los compañeros uno frente al otro.
- Cada jugador se aleja un paso de su compañero y le lanza el globo.
- El jugador contrario debe coger el globo sin reventarlo.
- Si explota un globo, ese equipo queda eliminado.

Otros juegos

Atrapa a Amán	Copa Pirámide	Doble holandés	Encontrar a Esther
Etiqueta de bandera	Golf Frisbee	Comp. avión de papel	Sellar el Decreto



1. Escultura en globo
2. Castillos inflables
3. Burbujas
4. Pintura frontal
5. Jenga
6. Paseos en poni
7. Y muchos más.....