

ASOCIACIÓN DOMINICANA DEL SURESTE

# INSTRUCTIVO LEALTAD

DAVID & JONATÁN



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

ASOCIACIÓN  
DOMINICANA  
DEL SURESTE

VO  
IAS IRÉ

ENCIENDE  
TUMUNDO

JA

JOVENES  
SURESTE

LEALTAD

@JovenesSureste

ASOCIACIÓN DOMINICANA DEL SURESTE

**INSTRUCTIVO**  
**LEALTAD**  
**DAVID & JONATÁN**



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** VOIRÉ

**ENCIENDE  
TU MUNDO**



*Jóvenes  
Sureste*

SI SIEMPRE ADOS  
**LEALTAD**

f @  
@JovenesSureste

2do. Bicamporee **LEALTAD**  
© 2026 ADOSE  
Todos los derechos reservados.  
**Edición Corregida:** FEBRERO 2026

**Publicación:** Pr. Edward Marmolejos  
**Coordinador Aventurero:** GM. Engel Paulino Adón  
**Coordinador Conquistadores:** GM. Máximo De Jesús

**Logo y Línea gráfica:** AS Media Solutions  
**Diseño y maquetación:** AS Media Solutions  
**Elaboración de eventos:** Comisión de Aventureros y  
Comisión de Conquistadores  
**Revisión:** Evagrio Rosario, Abneris Martínez, Johan  
Ozuna



# INDICE

## 1. SALUDOS ESPECIALES

## 2. DESCRIPCIÓN

- 2.1. Colaboradores
- 2.2. Objetivo General
- 2.3. Objetivos específicos
- 2.4. Participantes
- 2.5. Organización
- 2.6. Requisitos para participar

## 3. MEDIDAS GENERALES

- 3.1. Alojamiento
- 3.2. Medidas sanitarias
- 3.3. Medidas de seguridad

## 4. EVENTOS

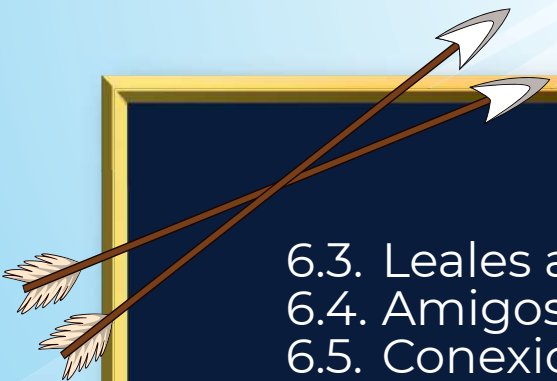
## 5. ORGANIZACIÓN

- 5.1. Matriculación
- 5.2. Disciplina
- 5.3. Uniformidad
- 5.4. La cueva de Adulam

## 6. ACTIVIDADES ESPIRITUALES

- 6.1. Flechas de la amistad
- 6.2. Leales a la palabra – aventureros



- 
- 6.3. Leales a la palabra – conquistadores
  - 6.4. Amigos de la humanidad
  - 6.5. Conexión bíblica
  - 6.6. Corazones y lealtad a prueba
  - 6.7. Mayordomos en acción

## **7. DESTREZAS Y HABILIDADES**

- 7.1. Lealtad en armonía – aventureros
- 7.2. Lealtad en armonía – conquistadores
- 7.3. Lealtad en armonía – juntos
- 7.4. Leales a la marcha – aventureros
- 7.5. Leales a la marcha – conquistadores
- 7.6. Rally
- 7.7. Protege y protege
- 7.8. Cura y prevención leal
- 7.9. Aventureros fieles

## **8. ACTIVIDADES GENERALES**

- 8.1. Renovando con lealtad
- 8.2. Verdes pastos
- 8.3. Compartiendo con lealtad
- 8.4. Sorpresa

## **9. EVENTOS LIBRES**

- 9.1. Innovando para servir
- 9.2. Especializados en acción
- 9.3. Pacto de arte

## **10. ANEXOS**



# II BICAMPOREE ADOSE LEALTAD

Queridos Aventureros, Conquistadores y Dirigentes:

¡Bienvenidos a esta extraordinaria aventura de fe, amistad y lealtad! En este bicamporee nos reunimos para vivir una experiencia de alegría, aprendizaje y momentos inolvidables con Dios y nuestros compañeros.

La historia central será la de David y Jonatán, que nos enseña el verdadero significado de la lealtad a Dios y a la amistad verdadera. Así también, queremos que cada uno de nosotros aprenda que ser leal es reflejar el corazón de Jesús, en nuestras palabras, acciones y decisiones para que otros sepan que Jesús vive en nuestros corazones.

En este Bicamporee, cada juego, canción, oración y desafío, será una oportunidad para fortalecer nuestra fe y nuestro espíritu de compañerismo. Aprendamos juntos a ser amigos fieles, valientes y generosos.

Gracias a todos los líderes por guiar con amor y ejemplo a cada Aventurero y conquistador. Nos hacemos eco de las palabras del Pr. Héctor Lizardo:

*“Tenemos el gran compromiso de ayudar en la formación del carácter de los niños y adolescentes que el Señor ha colocado bajo nuestra responsabilidad”*

A cada Aventurero, Conquistador y Dirigente recordad que Dios nos ha traído aquí con un propósito especial: enseñarnos a ser leales a Él y a los demás. ¡Que este encuentro sea una llama que encienda la amistad y el compañerismo en todo nuestro campo del sureste y más allá! Con Jesús, nuestro mejor Amigo.

**PR. EDWARD MARMOLEJOS**

Director de Ministerios Juveniles ADOSE



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **IRE**

ENCIENDE  
TU MUNDO



JÓVENES  
SURESTE

LEALTAD

@JovenesSureste

Queridos aventureros, conquistadores, directores, consejeros y líderes:

Dios nos concede nuevamente el privilegio de servir guiando a nuestros niños por los caminos del bien. Ellos son un presente lleno de luz y esperanza, y cada esfuerzo hecho con amor deja huellas eternas en sus corazones.

Este 2026 es un año para reafirmar nuestra fe y renovar el compromiso misionero. Que este Bicamporee sea un espacio para reflejar a Cristo ante nuestros niños, trabajando con alegría, paciencia y dedicación.

No dejemos que las dificultades apaguen nuestro entusiasmo. Que cada actividad y enseñanza revele el amor de Jesús, recordando que ellos aprenden tanto por lo que ven como por lo que oyen.

“No hay obra más elevada que la de moldear las mentes y los caracteres de los niños y jóvenes. Los que trabajan por ellos cooperan con los ángeles celestiales.”

(Elena G. de White, Consejos para los Maestros, pp. 497–498)

Gracias, queridos líderes, por su entrega y amor. Que Dios multiplique sus fuerzas y los colme de sabiduría para seguir guiando con ternura y firmeza

**PR. CHELVI E. AQUINO BERAS**

Pastor Asociado.

Comisión de Aventureros ADOSE



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **IRE**

ENCIENDE  
TU MUNDO



Jóvenes  
**Sureste**

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

f @  
@JovenesSureste

Saludos, familia.

En la vida hemos visto muchas veces cómo los seres humanos traicionan, independientemente de sus conocimientos humanos o espirituales. En esta ocasión queremos apelar al sentimiento de empatía entre nosotros, tomando como referencia a David y Jonatán: dos jóvenes de clases sociales diferentes que supieron poner por delante su amistad, siendo leales el uno al otro y dándonos el ejemplo de una verdadera amistad y lealtad.

Por eso quiero decirte que:

“La lealtad es un lazo que construimos juntos, y en este campamento vamos a descubrir cómo apoyarnos unos a otros, mientras nos divertimos y crecemos juntos.”

### **MAXIMO DE JESUS**

Coordinador General.

Comisión de Conquistadores ADOSE



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **IRE**

ENCIENDE  
TU MUNDO



Jóvenes  
**Sureste**

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

f @  
@JovenesSureste

# II BICAMPOREE ADOSE **LEALTAD**

Hola querido director, querida directora y ti también dirigente que eres parte integral de los clubes de aventureros.

Me complace extenderles un refrescante saludo e invitarte este gran evento nuestro segundo Bicamporee de la ADOSE bajo el título “Lealtad” David y Jonatan, en el cual hemos de resaltar los valores de la lealtad y la amistad.

Se que eres parte primordial para el evento y quiero que puedas ser el mejor canal transmitir y enseñar estos valores a los niños quienes serán los líderes del mañana en la iglesia, clubes y distintos ministerios.

Este será un evento nunca visto, haz los preparativos para ti y tus aventureros, no dejes que te lo cuenten.

Vamos por más.  
Dios te bendiga.

**ENGEL PAULINO ADON**  
Coordinador General.  
Comisión de Aventurero ADOSE



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **IRE**

ENCIENDE  
TU MUNDO



Jóvenes  
sureste

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

f @  
@JovenesSureste

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

# COLABORADORES



**KATIA CARABALLO**



**GM. SAMUEL ROA**



**MAYELIN SANTANA**



**KEYSI RAMOS**



**HEIDY ROBLES**



**LUZ MARIELIS PEÑA**



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **IRE**

**ENCIENDE  
TU MUNDO**



**Jóvenes  
sureste**

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

**f** **@** **▶**  
**@JovenesSureste**

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

# COLABORADORES



**BERENICE JACKSON**



**GM. JONATHAN VÁSQUEZ**



**GM. DIONILKA SOSA**



**GM. MISAEL DE LOS SANTOS**



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **IRE**

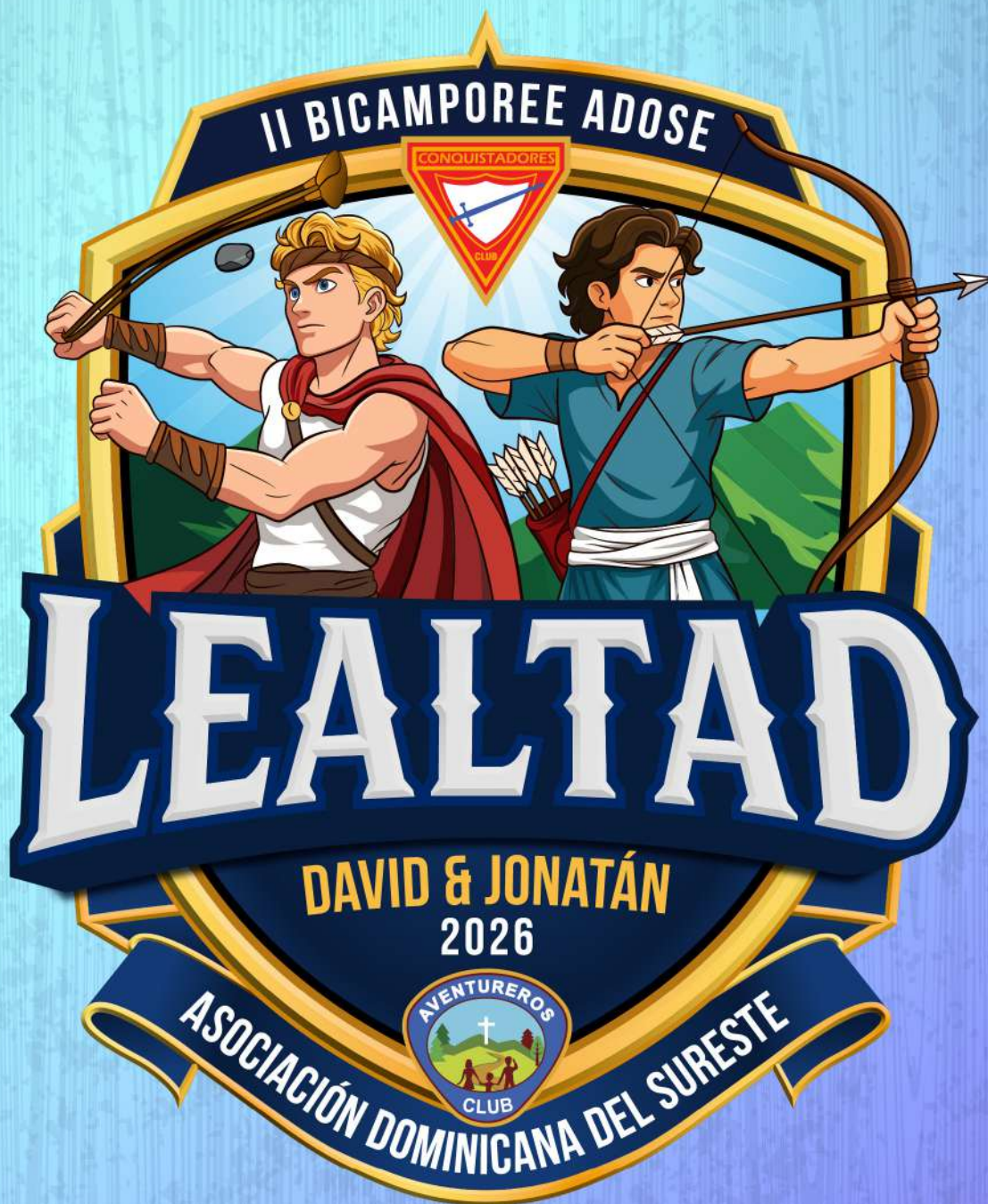
**ENCIENDE  
TU MUNDO**



**Jóvenes  
Sureste**

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

**@JovenesSureste**



# INFORMACIÓN



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE





**Nombre:** Lealtad

**Personajes:** David y Jonatán

**Base Bíblica:** Proverbios 17:17

**Lugar:** Brisas del Mar, Najayo, San Cristóbal, RD.

**Fecha:** 20 al 23 de agosto 2026

**Auspiciado:** Departamento de Jóvenes de la Asociación Dominicana Del Sureste

BICAMPOREE MODO PRESENCIAL. Durante todo el bicamporee, los clubes de Aventureros y Conquistadores serán acompañados en todo su proceso de trabajo por las diferentes comisiones, las mismas se encargarán de velar por la seguridad, cuidado, buen actuar de los clubes en los diferentes eventos que se desarrollen en el bicamporee, evaluar el comportamiento general de los participantes.

## VERSÍCULO BASE

“En todo tiempo ama el amigo, y en la angustia nace el hermano.” Proverbios 17:17

## OBJETIVO GENERAL

Que cada aventurero, conquistador y dirigente comprenda el valor de la lealtad y amor a Jesús sobre todas las cosas. Que en su diario vivir aprenda a ganar amigos, conservarlos, y mostrarse leales a Dios y a los demás.



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE



Jóvenes  
sureste



## OBJETIVOS ESPECIFICOS

- ▶ Fomentar los valores como la fidelidad, lealtad, respeto, empatía, el compañerismo y la unidad.
- ▶ Estimular en los aventureros y conquistadores un genuino interés en cada día ser más amigo y darlo a conocer a otros para que sean sus amigos.
- ▶ Que los niños y adolescentes puedan recrearse de una forma sana y divertida.
- ▶ Proveer un ambiente de compañerismos en que los niños y adolescentes puedan cómo Jesús tener un crecimiento integral en sabiduría, estatura y gracia para con Dios y los hombres.

## PARTICIPANTES

Este Bicamporee está dirigido a todos los clubes de Aventureros y Conquistadores que estén reconocidos por el Departamento de Jóvenes de la Asociación Dominicana del Sureste, con por lo menos cuatro (4) meses de haber iniciado (capaz de ser comprobado), y con dos o más unidades de ocho (8) miembros cada una.

## ORGANIZACIÓN

- ▶ Cada club se organizará junto con la zona a la cual pertenezca.
- ▶ Cada club tendrá un lugar asignado de acuerdo con la cantidad de participantes.
- ▶ Cada club hará provisiones de lo necesario según sus condiciones para la comodidad de los niños.
- ▶ Cada dirigente será responsable por su club, sus pertenencias y la seguridad en su área donde se encuentren.



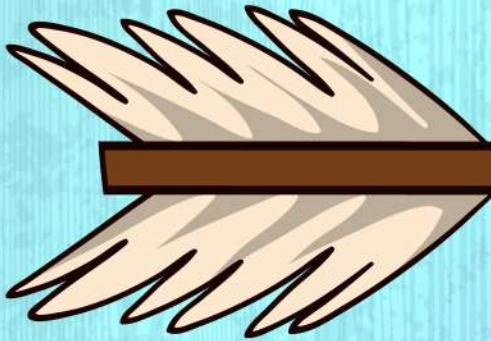
## REQUISITOS

- 1.** Todos los miembros del club deben aparecer inscritos en el formulario de la matrícula del bicamporee y estar debidamente asegurados. Cada participante deberá honrar su compromiso de matrícula, según los parámetros en dicho evento.
- 2.** Cada club debe participar en todos los eventos, ceremonias y actividades del bicamporee.
- 3.** El club debe llevar los dirigentes necesarios para cuidado y protección de los niños.
- 4.** Cada club debe llevar su propio botiquín de primeros auxilios, incluyendo los medicamentos específicos que requieran sus miembros, el cual será verificado.
- 5.** Para participar en el bicamporee habrá un límite de cuatro (04) años y un máximo de quince (15) años para la participación de los eventos correspondientes, las edades serán como se indique.
- 6.** Cada dirigente debe tener su Biblia como parte de su equipo personal.
- 7.** Cada participante se compromete a mantener un comportamiento basado en los ideales de los clubes JA y de los valores morales de la Iglesia Adventista del 7mo. Día. Si un participante es sorprendido violando este código de conducta, podría ser expulsado del área del bicamporee de manera permanente.
- 8.** Tener completo y firmado el permiso de los padres y dirigentes de la Iglesia.
- 9.** Estar correctamente uniformado (uniforme oficial con sus correspondientes insignias).
- 10.** Estar asegurado y matriculado para el evento.



II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

# MEDIDAS GENERALES



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **IRE**

ENCIENDE  
TU MUNDO



Jóvenes  
sureste

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

f @ y  
@JovenesSureste

## ALOJAMIENTO

- ▶ Cada club tendrá un espacio limitado, en el cual deberá levantar su campamento y mantenerlo limpio, observando las reglas de conservación ambiental.
- ▶ Velar porque reine la disciplina, higiene, orden y camaradería cristiana.

## MEDIDAS SANITARIAS

- 1.** Es deber de cada club orientar a sus miembros sobre el uso y manejo de los retretes o baños del lugar del bicamporee.
- 2.** El agua potable será facilitada por cada club. Deben nombrar una persona encargada de hidratación, la cual debe llevar agua a los participantes de su club que estén el área de los eventos.
- 3.** Es deber de cada club colocar la basura en fundas plásticas y clasificarlas adecuadamente, siguiendo las instrucciones de la dirección del bicamporee para su recolección y/o procesamiento.
- 4.** Cada club deberá contar con Kit de Higiene como: alcohol, manitas limpias y mascarillas en caso de ser necesario.



## MEDIDAS DE SEGURIDAD

### 1. GENERALES

- a.** Es deber de cada club establecer las medidas de seguridad dentro de su área de acampar.
- b.** La dirección del campamento tendrá un equipo de seguridad el cual coordinará las acciones generales en conjunto con los encargados de seguridad de los clubes.
- c.** Los clubes que tengan equipos para cocinar que ofrezcan riesgos (estufas, tanques de gas, etc.) deben saber usarlos correctamente. y notificar a la dirección general de la ADOSE para su verificación a la llegada al bicamporee.
- d.** Los visitantes deben retirarse antes de que llegue la noche. Si el visitante se queda sin autorización y fuere acogido por una iglesia o algún acampante, los mismos serán multados y se les restara puntos en diciplina.

### 2. SALUD Y PRIMEROS AUXILIOS

- a.** Las iglesias con miembros que usen medicamentos específicos (en caso de asmáticos, epilépticos, diabéticos, etc.) deben informarlo al equipo médico al iniciar el bicamporee.
- b.** Los clubes deberán tener un personal capacitado en primeros auxilios.
- c.** Botiquines completos (mínimo 1 por club)
- d.** Guantes, mascarillas y gel antibacterial
- e.** Termómetro y tensiómetro

### 3. CONTROL DE ACCESOS

- a.** Puesto de entrada principal debidamente señalizado
- b.** Registro de visitantes por iglesia
- c.** Uso obligatorio de brazaletes o identificaciones.  
Por colores. Por zonas
- d.** Dirigentes y staff
- e.** Listado oficial de personal autorizado y staff
- f.** Control estricto de entrada y salida de vehículos
- g.** Área designada exclusivamente para parqueos
- h.** Normativas de Vehículos
- i.** Un vehículo por club
- j.** Si la iglesia participa con Aventureros y Conquistadores, se permitirá dos vehículos
- k.** Prohibido el parqueo en vías principales y rutas de emergencia
- l.** Restricciones de Acceso
- m.** Cada director o dirigente debe Informar con anticipación al equipo de seguridad sobre:
- n.** Personas con restricciones legales
- o.** Conflictos de custodia
- p.** Situaciones previas con algún acampante
- q.** Listado oficial de personas no autorizadas a ingresar al evento

### 4. SEGURIDAD INFANTIL (PRIORIDAD MÁXIMA)

- a.** Protocolo para niños extraviados
- b.** Punto de encuentro debidamente identificado
- c.** Identificación visible de cada Aventurero y Conquistador
- d.** Control estricto de responsables autorizados
- e.** Personal femenino asignado a zonas infantiles



## 5. PREVENCIÓN DE RIESGOS

- a.** Extintores en: áreas de cocina
- b.** Electricidad
- c.** Cintas de seguridad y conos
- d.** Iluminación en áreas comunes y caminos
- e.** Señalización de zonas peligrosas
- f.** Cocinas y GLP
- g.** Revisión previa de
- h.** Tanques de gas
- i.** Estufas
- j.** Inspección antes de dirigirse al campamento
- k.** Revisión general del terreno previo al evento.

## 6. PATRULLAJE Y VIGILANCIA

- a.** Rondas diurnas y nocturnas
- b.** Vigilancia constante de carpas
- c.** Supervisión de áreas de juegos y actividades
- d.** Control de ruidos nocturnos
- e.** Prevención de intrusos



# EVENTOS



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
Nehemias IRE



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ENCIENDE  
TUMUNDO



Jóvenes  
Sureste  
LEALTAD



Jóvenes  
Sureste  
@JovenesSureste

# II BICAMPOREE ADOSE LEALTAD

RENGLÓN	EVENTO	PUNTAJE	SUB TOTAL
Organización			<b>610 puntos</b>
	Matrícula	100 puntos	Ambos
	Disciplina	200 puntos	
	Uniformidad	110 puntos	
	Cueva De Adulam	200 puntos	
Actividades Espirituales			<b>1,500 puntos</b>
	Flechas de la amistad	100 puntos	Ambos
	Leales a la palabra - Aventureros	200 puntos	Aventureros
	Leales a la palabra - Conquistadores	200 puntos	Conquistadores
	Amigos De La Humanidad	200 puntos	Ambos
	Conexión Bíblica	200 puntos	Ambos
	Corazón Y Lealtad A Prueba	400 puntos	Ambos
	Mayordomos En Acción	200 puntos	Ambos
Destrezas Y Habilidades			<b>1,600 puntos</b>
	Lealtad En Armonía - Aventureros	300puntos	Aventureros
	Lealtad En Armonía - Conquistadores	200puntos	Conquistadores
	Lealtad En Armonía - Ambos	200puntos	Ambos
	Leales A La Marcha - Aventureros	100 puntos	Aventureros
	Leales A La Marcha - Conquistadores	100 puntos	Conquistadores
	Rally- Leales En La Prueba	300puntos	Ambos
	Cura Y Prevención Leal	200 puntos	Ambos
Actividades Generales			<b>600 puntos</b>
	Renovando Con Lealtad	200puntos	Ambos
	Verdes Pastos	100 puntos	
	Compartiendo Nuestra Amistad	200 puntos	
	Sorpresa	100 puntos	
Libres			<b>600 puntos</b>
	Innovando Para Servir	200 puntos	Conquistadores
	Especializados En Acción	300puntos	Ambos
	Pacto de arte	100 puntos	Conquistadores
<b>TOTAL</b>			<b>4,910</b>



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **IRE**

ENCIENDE  
TU MUNDO



JÓVENES  
SURESTE

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

f @  
@JovenesSureste

## CATEGORIZACIÓN BICAMPOREE

### AVENTUREROS

CATEGORIA	PORCENTAJE	PUNTOS
Excelente	90% - 100%	3,699 - 4,110
Honorable	80% - 89%	3288 - 3,657.9
Sobresaliente	70% - 79%	2877 - 3,246.9
Distinguido	40% - 69%	1,644 - 2,835.9
Participación	0%- 39%	0 - 1,602.9

### CONQUISTADORES

CATEGORIA	PORCENTAJE	PUNTOS
Excelente	90% - 100%	3,699 - 4,110
Honorable	80% - 89%	3,288- 3,657.9
Sobresaliente	70% - 79%	2,877 - 3,246.9
Distinguido	40% - 69%	1,644 - 2,835.9
Participación	0% - 39%	0 - 1,602.9

### EN CONJUNTO

CATEGORIA	PORCENTAJE	PUNTOS
Excelente	90% - 100%	4,419 - 4,910
Honorable	80% - 89%	3,928 - 4369,9
Sobresaliente	70% - 79%	3,437 - 3878,9
Distinguido	40% - 69%	1,964 - 3387,9
Participación	0% - 39%	0 - 1914,9



## MATRICULACIÓN



Evento: matriculación
Valor: 100puntos
Participantes: todo el club
Tiempo: N/A

**Objetivo:** Motivar el pago oportuno de la matrícula.

**Descripción:** Cada club deberá inscribirse a través de CHMeeting, en la sección de matrículas del Camporee de Aventureros y Conquistadores, y realizar el pago de la matrícula, cuyo costo es de RD\$800 por participante, utilizando los medios oficiales del Departamento de Jóvenes Adventistas (JA).

Una vez realizado el pago, este deberá ser validado con la Secretaría de Jóvenes del Sureste. El director del club, así como dos (2) cocineras, estarán exonerados del pago de la matrícula del Camporee.

Cada club deberá completar la matriculación en las fechas y formas previamente acordadas. Los puntos serán acumulables conforme se vayan cumpliendo los requisitos estipulados. Además, cada club deberá entregar una carpeta que contenga todos los permisos de autorización firmados por los padres de cada Aventurero y Conquistador participante.

**Nota:** Los puntos son acumulables con los pagos, es decir, el que pague después de la segunda fecha estará trabajando para 80 puntos; mientras que el que pague luego de la tercera fecha, para 40 puntos.

NO.	FECHA	MATRICULADOS	PUNTOS
1.	10 DE ABRIL	20%	20
2.	29 DE MAYO	40%	40
3.	15 DE JULIO	40%	40
	TOTAL:		100

## DICIPLINA



Evento: Disciplina	
Valor: 200 puntos	
Participante: todo el club	
Tiempo: todo el camporee	

**Objetivo:** Elevar el sentido de la responsabilidad y la disciplina en cada aventurero, conquistador, dirigente y personal de apoyo a dando un testimonio cristiano a través del comportamiento.

**Materiales:** Mural de disciplina, (Proporcionado por la comisión de Disciplina, Uniformidad, Marcha y Civismo ADOSE).

**Descripción:** En el momento de ingreso al camporee, el club recibirá los 200 puntos correspondientes de disciplina. Si el club o un miembro de este cometen una de las faltas mencionadas más abajo, se le restará puntos que serán evidenciados por medio de las flechas o espadas que representan las faltas cometidas en el mural de Disciplina.

- ▶ Si el club obtiene una espada se le restará un total de 15 puntos.
- ▶ Por su parte si obtiene una flecha estará perdiendo 10 puntos.
- ▶ Si el club obtiene una onda se le restará un total de 5 puntos.



## LISTADO DE FALTAS Y CONSECUENCIAS:

- 1.** Tratar de introducir personas al camporee que no estén debidamente matriculados y/o asegurados. Además, visitantes no matriculados que permanezcan en el camporee luego de la hora establecida. (1 espada).
- 2.** No respetar los horarios del bicamporee, llegando tarde a reuniones generales, a la asta, devocionales, reuniones de directores, etc. (1 espada).
- 3.** Retirar la mayoría de los miembros del Club de las reuniones y eventos sin permiso de los oficiales del bicamporee. (1 espadas y una onda).
- 4.** Que un miembro del Club se presente a participar en un evento y que este exceda la edad que establece dicho evento. (1 flecha)
- 5.** Encontrar algún miembro del Club haciendo desorden o infringiendo alguna regla de conducta del evento. (2 flechas)
- 6.** Si se encuentra al Club haciendo engaños para los eventos, tales como: cambiar un niño por otro, que un miembro o dirigente grite respuestas al niño, etc. (1 espada)
- 7.** No tener el uniforme completo en las actividades que lo exijan. (1 flecha)
- 8.** Violar las reglas de uniformidad, así como: tener el uniforme sucio, tener la camisa por fuera, utilizar accesorios que no correspondan al uniforme etc. (1 onda)
- 9.** No ser disciplinado en las ceremonias, ni realizar los deberes que se le asigne. (1 onda)



- 10.** No respetar las indicaciones de los jueces, o decir palabras que no corresponden a un verdadero cristiano. (1 flecha).
- 11.** No respetar el toque de queda y/o hacer desorden al dormir o al levantarse. (1 espada y una onda)
- 12.** El traslado de niños o niñas al área de retretes o duchas sin la presencia de un consejero o consejera. En caso de los conquistadores los traslados de estos en horas nocturnas sin la compañía de un consejero (1 flecha).
- 13.** Indumentaria indecorosa de niños, niñas, consejeros o consejeras en el traslado del campamento hacia las duchas, o viceversa y durante el momento del baño. Además, el uso de drones en las áreas de los baños. (2 espadas y una onda).
- 14.** Falta de respeto a un dirigente (1 espada)
- 15.** Si se encuentran parejas en lugares oscuros y/o solitarios actuando incorrectamente sin importar que tipo de relación tengan. (3 espadas y los participantes involucrados pueden ser expulsados).

## UNIFORMIDAD



Evento: Uniformidad
Valor: 110 puntos
Participante: todo el club
Tiempo: todo el camporee

**Objetivo:** Fomentar la correcta uniformidad en los clubes de aventureros y conquistadores de la ADOSE y que ambos clubes aprendan a cuidar sus uniformes.

**Descripción:** Este evento se evaluará, durante el bicamporee. Los clubes deben de garantizar que todos sus miembros cumplan con los criterios descritos abajo.

## CRITERIOS PARA EVALUAR AVENTUREROS

DISEÑO	45 puntos
Camisa de Corte Militar o Escolar con Galones y 2 Bolsillos con tapa	5 puntos
Pantalones: Sin pinzas y con 2 bolsillos sin Tapas y sin botones	5 puntos
Falda corte A: Sobre las rodillas con plisado	5 puntos
Colores: Iguales y correcto	5 puntos
Botones (Iniciación , Bautismo)	5 puntos
Zapatos Cerrados Negros	5 puntos
Medias $\frac{3}{4}$ Azul Marino "Niños y dirigentes"	5 puntos
Correa oficial de Aventureros "Metálica y en relieve"	5 puntos
Boina de Aventureros "Azul marino y con el emblema A3"	5 puntos

<b>INSIGNIAS BÁSICAS</b>	<b>30 puntos</b>
Triangulo, globo y arco	5 puntos
Pañoleta y anillo	5 puntos
Insignia del campo local	5 puntos
Insignia del cargo del dirigente	5 puntos
Cordón de mando del director	5 puntos
Galón de liderazgo del director	5 puntos

<b>INSIGNIAS DE CLASE</b>	<b>15 puntos</b>
Distintivo de clase actual	5 puntos
Botones de clases investidas	5 puntos
Galonera de clases investidas (rangal)	5 puntos

<b>BANDA DE ESPECIALIDADES</b>	<b>20 puntos</b>
Banda de especialidades con emblema A1	5 puntos
Bandera nacional	5 puntos
Distintivo del nombre	5 puntos
Parches de especialidades (mínimo 5 especialidades)	5 puntos

<b>FALTAS GRAVES</b>	
Por faltas grave cometida en el club perderá 5 puntos en su evaluación.	
Uso inadecuado de uniforme, insignias y botones	-5 puntos
Uso de prendas no avaladas por la iglesia (cadenas, aretes, guillos, anillos y pulsas)	-5 puntos
Uniforme sucio	-5 puntos
<b>TOTAL GENERAL</b>	<b>110 puntos</b>



## CRITERIOS PARA EVALUAR CONQUISTADORES

<b>DISEÑO</b>	<b>45 puntos</b>
Camisa de Corte Militar o Escolar con Galones y 2 Bolsillos con tapa	5 puntos
Pantalones: Sin pinzas y con 2 bolsillos sin Tapas y sin botones	5 puntos
Falda corte A: Sobre las rodillas con plisado	5 puntos
Colores: Iguales y correctos	5 puntos
Botones (Iniciación , Bautismo)	5 puntos
Zapatos Cerrados Negros	5 puntos
Medias $\frac{3}{4}$ Negras "Niños y dirigentes"	5 puntos
Correa oficial de Conquistadores "Con hebilla metálica "	5 puntos
Boina de Conquistadores "Negras y con el emblema C3"	5 puntos

<b>INSIGNIAS BÁSICAS</b>	<b>30 puntos</b>
Triangulo, globo y arco	5 puntos
Pañoleta y anillo	5 puntos
Insignia del campo local	5 puntos
Insignia del cargo del dirigente	5 puntos
Cordón de mando del director	5 puntos
Galón de liderazgo del director	5 puntos

<b>INSIGNIAS DE CLASE</b>	<b>15 puntos</b>
Distintivo de clase actual	5 puntos
Botones de clases investidas	5 puntos
Galonería de clases investidas (rangel)	5 puntos

<b>BANDA DE ESPECIALIDADES</b>	<b>20 puntos</b>
Banda de especialidades con emblema	5 puntos
Bandera nacional	5 puntos
Distintivo del nombre	5 puntos
Parches de especialidades (mínimo 5 especialidades)	5 puntos

<b>FALTAS GRAVES</b>	
Por faltas grave cometida en el club perderá 5 puntos en su evaluación.	
Uso inadecuado de uniforme, insignias y botones	-5 puntos
Uso de prendas no avaladas por la iglesia (cadenas, aretes, guillos, anillos y pulsas)	-5 puntos
Uniforme sucio	-5 puntos
<b>TOTAL GENERAL</b>	<b>110 puntos</b>

## CUEVA DE ADULAM



Evento: CUEVA DE ADULAM
Valor: 250 puntos
Participante: todo el club (evento fusionado)
Tiempo: N/A

**Objetivo:** Incentivar el espíritu de organización campestre de los aventureros y conquistadores. Motivar a la buena convivencia y la unidad.

**Descripción:** Cada club, de manera conjunta, levantará su campamento en el área asignada por la comisión de alojamiento, manteniendo su espacio y alrededores limpios en todo momento. Asimismo, cada carpa del campamento deberá contar con una Biblia, y el club deberá disponer del manual de primeros auxilios.

De igual forma, cada área del campamento deberá estar debidamente identificada, tales como: cocina, carpas de niñas, carpas de niños, área de uniformes, botiquín, área de basura, entre otras.

Entre los elementos que no pueden faltar se encuentran: bandera del club local y de ambos clubes, banderines de unidad, nombre del club en la entrada, carteles y cruza calles.

**Nota:** La decoración de la entrada debe ser alusiva al tema e historia principal del bicamporee



CRITERIOS DE EVALUACION	PUNTOS
Carpas armadas correctamente	15 puntos
Biblia en el interior de cada carpa	15 puntos
Clubes debidamente identificados en la entrada (nombre del club)	15 puntos
Banderas de ambos clubes, aventureros y conquistadores	20 puntos
Banderas del club local	15 puntos
Banderines de unidad	15 puntos
Limpieza	15 puntos
Áreas identificadas	15 puntos
Creatividad en la decoración en la entrada	15 puntos
Botiquín	20 puntos
Tener en el campamento al menos dos muebles utilizando las amarras correspondientes de forma correcta y explicar la elaboración y uso.	15 puntos
Un aventurero de rayos de sol debe mencionar al menos tres reglas básicas de acampar	10 puntos
Que todos los acampantes utilicen el área de campamento durante todo el bicamporee para dormir en sus clubes, a excepción de las cocineras que pueden ser colocadas en pabellones si así lo desea el club.	15 puntos
<b>TOTAL DE PUNTOS</b>	<b>200 PUNTOS</b>



# ACTIVIDADES ESPIRITUALES



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **IRE**

**ENCIENDE  
TU MUNDO**



**Jóvenes  
Sureste**

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

**@JovenesSureste**

## FLECHAS DE LA AMISTAD



Evento: FLECHAS DE LA AMISTAD
Valor: 100 puntos
Participante: todo el club (evento fusionado)
Tiempo: Máx. 3 min. - Mín. 2 min.

**Objetivo:** Que los aventureros y conquistadores comprendan que la Biblia es la Palabra de Dios, que aprendan sobre la historia y origen del cristianismo, que fortalezcan su memoria y concentración. Así como desarrollar una relación más cercana con Dios.

**Descripción:** El aventurero designado para participar en el evento será ubicado detrás de una línea, a una distancia previamente establecida de un blanco circular. Desde esa posición tendrá la oportunidad de realizar cuatro tiros.

“Cada Aventurero cuenta con 4 intentos para acertar y recitar un versículo de memoria. Tras esto, el Conquistador debe identificar al personaje de la historia denominacional adjunto al texto, detallando sus aportes y hechos principales.”

Cada versículo recitado correctamente y cada dato expuesto sobre el personaje tendrá un valor de 20 puntos. En caso de que el participante recite únicamente el versículo o exponga solo la información del personaje, obtendrá la mitad del puntaje correspondiente (10 puntos).

Si el aventurero falla, el evaluador seleccionará el versículo y el personaje. Por cada intento fallido se descontarán 2 puntos del puntaje total, hasta lograr la respuesta correcta.

**Nota:** Antes del bicamporee se publicará una lista de los versículos bíblicos y personajes de la historia denominacional que se utilizarán en el evento.

CRITERIO	PUNTUACIÓN
Participación	20 Puntos
Versículos y Datos	20 Puntos C/U
<b>TOTAL:</b>	<b>100 Puntos</b>



## LEALES A LA PALABRA



Evento: LEALES A LA PALABRA - AVENTUREROS
Valor: 200 puntos
Participante: Un aventurero por zona
Tiempo: Máx. 3 min. - Mín. 2 min.

**Objetivo:** Motivar el don de predicación en cumplimiento de la misión al servicio de Dios y de la iglesia.

**Descripción:** Un aventurero por club, expondrá un tema de 3 minutos relacionado con el título del bicamporee o la historia de amistad de David y Jonatán. Este evento costara de varias etapas:

► **Local:** el club realizará una eliminatoria en su club local y el ganador será el representante en el distrito. Se debe presentar evidencias.

► **Distrital:** cada club del distrito llevará su representante y se realizará una eliminatoria, y el ganador pasa a la siguiente ronda. Se debe presentar evidencias.

► **Zonal:** aquí llegará un representante por distrito el cual será evaluado por la comisión de jueces en el pre-camporee. El ganador tendrá una participación especial en el camporee. Su participación en el camporee no afectará la calificación obtenida anteriormente.

**Nota:** Antes del bicamporee, se les comunicará a los coordinadores en que ocasión le tocar presentarse a cada participante.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTOS
Etapas local	40
Etapas distrital	40
Etapas zonal	40
Mensaje	50
Tiempo (no más de 3, no menos de 2 minutos)	30
<b>TOTAL DE PUNTOS</b>	<b>200</b>



## LEALES A LA PALABRA



Evento: LEALES A LA PALABRA - CONQUISTADORES
Valor: 200 puntos
Participante: Un conquistador por zona
Tiempo: Máx. 8 min. - Mín. 5 min.

**Objetivo:** Motivar el don de predicación en cumplimiento de la misión al servicio de Dios y de la iglesia.

**Descripción:** Un conquistador expondrá un tema de 5 – 8 minutos relacionado con el título del bicamporee o la historia de amistad de David y Jonatán. Este evento costara de varias etapas:

- **Local:** el club realizará una eliminatoria en su club local y el ganador será el representante en el distrito. Se debe presentar evidencias.
- **Distrital:** cada club del distrito llevará su representante y se realizará una eliminatoria, y el ganador pasa a la siguiente ronda. Se debe presentar evidencias.
- **Zonal:** aquí llegará un representante por distrito el cual será evaluado por la comisión de jueces en el pre-camporee. El ganador tendrá una participación especial en el camporee. Su participación en el camporee no afectará la calificación obtenida anteriormente.

**Nota:** Antes del bicamporee, se les comunicará a los coordinadores en que ocasión le tocar presentarse a cada participante.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTOS
Etapas local	40
Etapas distrital	40
Etapas zonal	40
Mensaje	50
Tiempo (no más de 8, no menos de 5 minutos)	30
<b>TOTAL DE PUNTOS</b>	<b>200</b>



## AMIGOS DE LA HUMANIDAD



Evento: AMIGOS DE LA HUMANIDAD
Valor: 200 puntos
Participante: Todo el club/ Aventureros-Conquistadores
Tiempo: Etapa 1: Abril-Mayo Etapa 2. En el bicamporee

**Objetivo:** Motivar a los niños y adolescentes a compartir y servir, incentivándolos a la realización de buenas obras a favor de sus amigos, compañeros y el mundo. Fomentar el servicio Comunitario y dar a conocer a Jesús.

**Descripción:** Este evento conjunto busca unir a Aventureros y Conquistadores en una experiencia de servicio y compañerismo. Los conquistadores liderarán y guiarán a los aventureros en actividades prácticas diseñadas para fomentar la empatía, el trabajo en equipo y la demostración del amor cristiano a través de acciones tangibles. Dicho evento se ejecutará en dos etapas:

**Etapas 1:** En esta etapa participará todo el club uniéndose a otro club de su distrito para impactar su comunidad a través de una actividad de evangelismo, tales como: visitas a hogares de ancianos u orfanatos, limpieza de parques o calles, reparto de alimentos o juguetes. Además, cada club deberá elaborar un mural de fotos (collage) con las actividades realizadas durante esta etapa.

**Nota:** En la fecha señalada deberán enviar las evidencias de la actividad y publicarla en sus redes sociales etiquetadas con el hashtag distintivo de Jóvenes Sureste.



## AMIGOS DE LA HUMANIDAD

**Etapas 2:** Esta etapa se realizará en el bicamporee. En ella participará todo el club uniéndose a un club de las diferentes zonas, asignadas por la Comisión de Aventureros y Conquistadores.

Se ejecutará una jornada de oración en el bicamporee de tres momentos: en dos de esos momentos uno de los clubes deberá trasladarse al campamento del otro club, y el último momento se realizará en una de las zonas señaladas.

**Nota:** Durante esta etapa, los clubes deberán presentar su collage de fotos elaborado con las actividades y experiencias de su participación en la etapa 1.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
<b>Etapas 1</b>	
Impacto Comunitario	60 Puntos
Publicación en las redes	20 Puntos
Collage de Fotos	20 Puntos
<b>Etapas 2</b>	
Oración en el Campamento	60 Puntos
Oración en área Especial	40 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>200 Puntos</b>



## CONEXIÓN BIBLICA



Evento: CONEXIÓN BIBLICA
Valor: 200 puntos
Participante: 1 aventurero y 1 conquistador por club
Tiempo: N/A

**Objetivo:** motivar a los niños y adolescentes al estudio de la Biblia y el Espíritu de Profecía.

**Descripción:** Los aventureros deberán estudiar el libro de la Biblia: 1ro de Samuel 18-20 y 23 versión Reina Valera 1995 y del Espíritu de profecía: Patriarcas y Profetas capítulos 62-64.

Por su parte los conquistadores deberán estudiar el libro de la Biblia: 1ro de Samuel 18 al 23 Reina Valera 1995 y del Espíritu de profecía: Patriarcas y Profetas capítulos 62-65.

Al momento especificado los integrantes deberán participar en cada etapa según sea necesario.

- **PRIMERA FASE:** El de 9 de mayo los clubes realizaron la eliminatoria local para elegir su representante.
- **SEGUNDA FASE:** Los distritos tendrán hasta el 23 mayo para realizar la eliminación distrital. Allí los representantes de cada club participarán.
- **TERCERA FASE:** Las zonas tendrán hasta el 25 julio para realizar sus eliminatorias y así elegir a su representante zonal.
- **CUARTA ETAPA:** Los representantes zonales van a competir y participar en el bicamporee. En el evento serán premiados los 3 primeros lugares.



## CONEXIÓN BIBLICA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Eliminatoria local	60 Puntos
Eliminatoria distrital	60 Puntos
Eliminatoria zonal	40 Puntos
Eliminatoria ADOSE	40 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>200 Puntos</b>

**Nota:** Los criterios de la eliminatoria local, distrital y zonal se evaluarán con evidencias (examen, fotos y listado de participantes firmado por el Pastor Distrital o 1er Anciano). Y un representante del concilio zonal para las eliminatorias distritales y en la eliminatoria zonal un representante de la comisión de aventureros.

Enviar al Correo de la comisión de evaluación las evidencias de dicho evento en cada una de sus fases

## CORAZONES Y LEALTAD A PRUEBA



Evento: SEMANA DE ORACIÓN	
Valor: 400 puntos	
Participante: Todo el club	
Tiempo: N/A	

**Objetivo:** Formar y motivar a los niños de los clubes de Aventureros y Conquistadores en el desarrollo de actividades de evangelismo. Se busca que asuman con alegría el mandato de Mateo 28:18-20, comprendiendo que su salud mental y sus relaciones personales son el primer campo donde testifican del amor de Dios.

**Descripción:** Los niños y adolescentes son los protagonistas. Ellos actúan como predicadores, maestros de ceremonia, músicos y diáconos, practicando el evangelismo público de forma real.

**Enfoque psicológico:** Cada tema aborda una crisis bíblica desde la salud mental actual.

**Roles de los Participantes** (Evidencias de Aprendizaje). Para alcanzar los 200 puntos, los clubes deben asegurar que los niños cubran los siguientes puestos:

- ▶ **MAESTROS DE CEREMONIA:** Niños con facilidad de palabra que dirijan el hilo conductor.
- ▶ **EQUIPO DE ALABANZA:** Coros infantiles y grupos musicales del club.
- ▶ **MINISTERIO DE ORACIÓN:** Un “muro de oración” gestionado por los aventureros.
- ▶ **PREDICADORES INFANTILES:** Niños y adolescentes del club de aventureros y conquistadores encargados del mensaje central (10-15 min).
- ▶ **EQUIPO DE RECEPCIÓN:** Niños uniformados dando la bienvenida y entregando materiales.



## CORAZONES Y LEALTAD A PRUEBA

### Sistema de Puntuación para el Evento (Total: 400 pts):

- ▶ Organización y Logística (100 pts): Decoración acorde al tema, puntualidad y asistencia (mínimo 80% del club).
- ▶ Participación Activa (100 pts.): Que todos los niños hayan tenido al menos una intervención en plataforma durante la semana.
- ▶ Impacto Comunitario (100 pts.): Registro de amigos no adventistas invitados y seguimiento de interesados.
- ▶ Informe Final y Multimedia (100 pts.): Entrega de un álbum digital o video resumen del evento y cumplimiento de los retos en redes sociales.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Organización y logística	100 Puntos
Participación	100 Puntos
Impacto comunitario	100 Puntos
Informe final y multimedia	100 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>400 Puntos</b>

**Nota:** Las comisiones enviaran el material con los temas sugeridos y los retos a realizar en la semana de oración. VER ANEXOS.

## MAYORDOMOS DE DIOS EN ACCIÓN



Evento: MAYORDOMOS EN ACCIÓN
Valor: 200 puntos
Participante: 3 aventureros y 3 conquistadores por club
Tiempo: Entre 60 – 90 minutos

**Objetivo:** Fortalecer en los Aventureros y Conquistadores el principio bíblico de la mayordomía cristiana, reconociendo que somos administradores fieles del tiempo, los talentos, el cuerpo, los recursos y la creación de Dios.

**Descripción:** Durante el Bicamporee se realizará un evento en conjunto donde, tres aventureros de las clases aves madrugadoras, abejas, rayo de Sol y tres conquistadores de las clases amigo, compañero y explorador de forma dinámica y participativa, se enseñe la mayordomía a través de estaciones, desafíos prácticos y reflexiones espirituales.

**Roles de los participantes:** Para alcanzar los 200 puntos, los clubes deben asegurar que los niños cubran los siguientes requisitos:

- ▶ **REFLEXIÓN BÍBLICA CORTA:** Los participantes memorizarán un versículo bíblico relacionado con la mayordomía y lo comunicarán utilizando únicamente lengua de señas (se facilitará el material de estudio).
- ▶ **ESTACIÓN DEL TIEMPO:** Dígalo como pueda, tendremos tarjetas con actividades y tareas que honran a Dios, se le mostrará la tarjeta a uno de los participantes y con mímicas intentará que el otro adivine la actividad.
- ▶ **ESTACIÓN DEL CUERPO:** Que los niños identifiquen hábitos que no cuidan el cuerpo, reconociéndolos como el intruso dentro de un grupo de hábitos saludables.



## MAYORDOMOS DE DIOS EN ACCIÓN

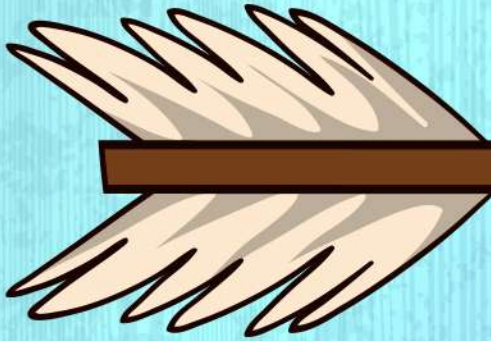
- ▶ **ESTACIÓN DE LOS TALENTOS:** Los 6 participantes mostraran una breve representación artística (drama, canto o poema) que muestre como podemos ser buenos mayordomos de Dios.
- ▶ **ESTACIÓN DEL MEDIO AMBIENTE:** Deben presentar la manualidad realizada para el evento Renovando con Lealtad (reciclaje) y explicar las 3R. Ver en el anexo.
- ▶ **ESTACIÓN DE LOS RECURSOS:** Tomar pequeña charla sobre la fidelidad, ahorro, y uso correcto de lo que Dios nos confía.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Estaciones	102 Puntos
Participación	50 Puntos
Reflexión	48 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>200 Puntos</b>



II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

# DESTREZAS Y HABILIDADES



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **IRÉ**

ENCIENDE  
TU MUNDO



Jóvenes  
**Sureste**

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

f @ JovenesSureste  
@JovenesSureste

## LEALTAD EN ARMONÍA AVENTUREROS



Evento: LEALTAD EN ARMONÍA - AVENTUREROS
Valor: 300 puntos
Participante: 2 aventureros por club
Tiempo: N/A

**Objetivo:** Enseñar y completar la especialidad de (Música 1 y 2) para aventureros de manera dinámica, creativa y profundamente espiritual, promoviendo la introducción a toque del instrumento de la flauta barroca.

**Descripción:** La ADOSE realizará un video tutorial para que los aventureros aprendan los tonos específicos para tocar el Himno de los Aventureros con flauta dulce. Los niños tendrán 4 meses de práctica en su club local, luego cada club enviará a mínimo 2 aventureros a participar del taller de Música Zonal, que auspiciará la Escuela de música ADOSE un día señalado por acuerdo con la zona. El Taller incluye la introducción en el uso de la Flauta y como poder tocar el himno de los aventureros en flauta dulce. Es responsabilidad de cada Club que los niños tengan una flauta dulce para su uso en las clases. El día del taller deberán ir listos para durar hasta las 4:00 p.m. en el lugar practicando.

**Nota:** Este taller tendrá un costo mínimo por participante de RD\$200 pesos, para poder solventar el uso de materiales y músicos.

**Estaciones de Evaluación:** En el pre-camporee dos evaluadores estarán disponibles para que los Aventureros sean llevados para ser evaluados. Toque en público en el Bicamporee: se desarrollará una presentación donde cada zona enviará a los niños más que hayan obtenido las mayores puntuaciones para el toque del Himno de Aventureros una presentación en la capilla. Se hará un ensayo previo la presentación.



## LEALTAD EN ARMONÍA AVENTUREROS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Participación del taller	75 Puntos
Cantidad de miembros	75 Puntos
Toque del himno	30 Puntos
Ritmo y pulso	30 Puntos
Entonación y Tono	30 Puntos
Digitación y Fluidez	30 Puntos
Dinámica y Matices	30 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>300 Puntos</b>

### Componentes clave a evaluar Técnica y Ejecución:

- ▶ **RITMO Y PULSO:** Mantenimiento del tempo y precisión rítmica.
- ▶ **ENTONACIÓN Y TONO:** Calidad, claridad y afinación del sonido producido.
- ▶ **DIGITACIÓN Y FLUIDEZ:** Coordinación motora, precisión en los movimientos y agilidad.
- ▶ **DINÁMICA Y MATICES:** Control de volúmenes y colores del sonido (especialmente en piano).

## LEALTAD EN ARMONÍA CONQUISTADORES



Evento: LEALTAD EN ARMONÍA - CONQUISTADORES
Valor: 200 puntos
Participante: 7 conquistadores por club
Tiempo: 8 HORAS

**Objetivo:** Enseñar y completar la especialidad de Música de manera dinámica, creativa y profundamente espiritual, promoviendo trabajo en equipo y aprecio por la música como herramienta de expresión y adoración.

**Descripción:** La ADOSE prepara un taller musical zonal auspiciado por la Escuela de música ADOSE al cual cada club enviará a 7 conquistadores a participar. El Taller incluye la Especialidad de Música para Conquistadores, y será responsabilidad de los Coordinadores zonales establecer con la Escuela de Música ADOSE el día que se impartirá la Especialidad y promocionar para que los 7 Conquistadores de cada Club tomen la Especialidad.

**Nota:** Este taller tendrá un costo mínimo por participante de RD\$200 pesos, para poder solventar el uso de materiales y músicos.

Introducción a la Música (30 min): Explicación de los elementos básicos: Ritmo, Melodía, Armonía, Tiempo etc. Dinámica; los conquistadores replican ritmos con palmas, golpes suaves en el suelo o instrumentos sencillos.

- ▶ **ESTACIONES PRÁCTICAS (1 HORA Y 30 MIN):** Organiza a los conquistadores en grupos que rotan cada 20–25 minutos.
- ▶ **ESTACIÓN A – INSTRUMENTOS:** Muestra diferentes familias: cuerda, viento, percusión. Los participantes prueban instrumentos de percusión sencillos (panderetas, cajones, etc...).

## LEALTAD EN ARMONÍA CONQUISTADORES

**Actividad:** reproducir patrones rítmicos guiados.

► **ESTACIÓN B – CANTO Y TÉCNICA VOCAL:** Calentamiento vocal divertido. Enseñanza básica de respiración y proyección.

**Actividad:** interpretar un canto sencillo en grupo.



## LEALTAD EN ARMONÍA ZONAL



Evento: LEALTAD EN ARMONÍA ZONAL
Valor: 200 puntos
Participante: Toda la zona
Tiempo: Máx. 5 minutos - Mín. 3 minutos

**Descripción:** Cada zona realizará una selección de clubes de Aventureros y Conquistadores, quienes presentarán una canción alusiva al tema y a los personajes del Bicamporee “Lealtad”. Se espera que cada zona destaque los valores positivos presentes en la historia bíblica de David y Jonatán, tales como la lealtad a Dios, el cuidado del prójimo, la fidelidad a los principios, el sacrificio personal, la amistad sincera, la valentía y, por encima de todo, la lealtad al propósito de Dios.

### Criterios de presentación y evaluación:

- ▶ **Presentación:** El mensaje debe ser apropiado y coherente con el contenido de la canción, reflejándose desde la actitud inicial hasta el cierre de la interpretación.
- ▶ **ARREGLO E INSTRUMENTACIÓN:** La instrumentación deberá ser adecuada, evitando excesos de percusión y el uso de géneros seculares como reguetón, dembow, rock, rap, trap, hip-hop entre otros. No se permitirá el uso de voces pregrabadas de ningún tipo.
- ▶ **AFINACIÓN:** Las voces deberán mantenerse afinadas y en el tono correcto durante toda la interpretación.
- ▶ **DOMINIO ESCÉNICO:** Se evaluará un desenvolvimiento natural, seguro y respetuoso durante la presentación.



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE



## LEALTAD EN ARMONÍA ZONAL

- ▶ **ENTREGA DE REPORTE:** en el momento asignado para la entrega del evento de la canción (no durante la presentación en tarima), los coordinadores deberán entregar: o La letra de la canción. o La pista musical. o Un reporte con los nombres de los clubes participantes y las firmas de los directores que acompañaron a los niños y adolescentes en los ensayos y la presentación. Solo los clubes que cumplan con este requisito recibirán los puntos correspondientes. La Comisión de Eventos será responsable de elaborar el formato del reporte.
- ▶ **ORIGINALIDAD:** La canción deberá ser una creación propia, original y única.
- ▶ **ENTREGA PREVIA DE LA PISTA Y DEMO:** Los coordinadores deberán enviar la pista y el demo más tardar el viernes 10 de julio 2026.
- ▶ **DISCIPLINA:** Cualquier incumplimiento de los puntos establecidos, del reglamento disciplinario del Bicamporee o la inclusión de ofensas, palabras inapropiadas, antes, durante o después del momento de la canción, mensajes de doble sentido, actitudes agresivas, gestos de menosprecio hacia el público u otros participantes, así como el uso de elementos peligrosos (humo, explosivos u otros, que pongan en riesgo la salud de Aventureros y Conquistadores), será sancionado.
- ▶ **PARTICIPACIÓN:** La presentación deberá ser representativa de la zona e incluir obligatoriamente a ambos movimientos, cumpliendo con un 50 % de Aventureros y un 50 % de Conquistadores.

## LEALTAD EN ARMONÍA ZONAL

- ▶ **UNIFORMIDAD:** Todos los participantes deberán vestir el uniforme oficial de la institución. El incumplimiento de este punto implicará la pérdida total de los puntos asignados a este renglón.
- ▶ **DURACIÓN DE LA CANCIÓN:** El tiempo mínimo será de 3 minutos y el máximo de 5 minutos.

**Nota:** La Comisión de disciplina se reserva la anulación parcial o de todos los puntos del evento por situaciones anormales que rompan el orden cristiano y de buena fe del evento ejemplo: ofensas a niños, a jueces, al público en general, malos tratos, etc.

### ELEMENTOS Y ADORNOS ESPECIALES PARA EXHIBICIONES:

Para ciertos eventos y exhibiciones especiales se permitirá algunos elementos agregados al uniforme, solo durante la presentación no como elemento fijo del uniforme. (Deben solicitarse con un tiempo prudente, antes de la presentación).

Elementos: Charreteras, Borlas, Medias exteriores, Boinas de otros colores, Guantes, Gorras Breteles.

**Nota:** Se estarán revisando las canciones por las comisiones correspondientes un mes antes del evento, de no cumplir con esta parte la zona perderá los puntos correspondientes y no podrá presentar en el bicamporee.

En este evento se permitirán ademanes, pero los mismo no serán puntuables y la cantidad de participantes no podrá ser más del doble (dos veces) de los participantes cantando y/o tocando algún instrumento.

## LEALTAD EN ARMONÍA ZONAL

Tomar en cuenta que los ademanes serán revisados previo al bicamporee para su aprobación.

Estudiar las siguientes diferencias al momento de montar ademanes: La diferencia entre hacer ademanes en una canción y bailar está principalmente en la intención, el movimiento y la estructura:

► Los ademanes son movimientos simples y expresivos del cuerpo, principalmente de manos y brazos, que acompañan la música para enfatizar, describir o aclarar un mensaje. Sirven para enfatizar la letra, emociones, mejorar la conexión con el público y añadir soltura, siendo esenciales para la comunicación no verbal en la interpretación musical. No suele seguir una coreografía ni reglas claras. Es algo más espontáneo y sirve para expresar una idea, una emoción o reforzar lo que dice la canción.

Por ejemplo, señalar, aplaudir, mover los brazos o hacer gestos que imitan la letra.

► Bailar, en cambio, implica movimientos corporales más amplios y coordinados, normalmente siguiendo el ritmo de la música de forma más marcada. Puede tener pasos definidos, una coreografía o un estilo concreto (como flamenco, hip-hop, salsa, etc.). El objetivo principal es la expresión corporal a través del movimiento.

### En resumen:

- Ademanes = gestos sencillos para acompañar la canción.
- Bailar = movimiento corporal más completo y organizado siguiendo la música.

## LEALTAD EN ARMONÍA ZONAL

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Originalidad	20 Puntos
Participación	20 Puntos
Entrega previa de pista y demo	15 Puntos
Entrega previa de letras	15 Puntos
Disciplina	20 Puntos
Afinación	20 Puntos
Mensaje alusivo al bicamporee	30 Puntos
Uniformidad	20 Puntos
Tiempo	20 Puntos
Uso de instrumentos en vivo	20 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>200 Puntos</b>



## LEALES A LA MARCHA AVENTUREROS



Evento: AVENTU – MARCHA
Valor: 100 puntos
Participante: Todo los aventureros + 1 instructor
Tiempo: 3 minutos

**Objetivo:** Fomentar en los Aventureros la disciplina, coordinación, trabajo en equipo y la creatividad del pelotón, apegados a los principios fundamentales de la especialidad de ejercicios y marchas.

**Descripción:** En el pre-camporee los clubes de aventureros presentaran su marcha y se seleccionara el 15% de los clubes inscritos por zona para ser presentada en el bicamporee. Cada pelotón dispondrá de un tiempo máximo de 3 minutos (distribución de tiempo a discreción del instructor) para ejecutar: Entrada, Saludo Protocolar del pelotón y Permiso inicial, 10 Mandos rutinarios o reglamentarios, 2-Variaciones, Saludo final.

### Observaciones importantes:

- 1.** Los clubes que queden empatados, se escogerá al que se apegue más al tiempo y al criterio (ejemplo: el club X realizo una entrada que no lo pide el evento y que con la entrada tiene mayor tiempo que el otro club Y que quedo empatado, entonces clasifica el club que no realizo la entrada ya que eso no lo pide el evento.
- 2.** En el bicamporee solo se presentará las variaciones y el tiempo será de 2 minutos.



## LEALES A LA MARCHA – AVENTUREROS

### Orden para utilizar:

- 1.** Entrada: Deberá ser a paso ordinario desde el fondo del salón hasta el lugar a marchar. (Puede hacerse por columnas, filas, secciones, etc.)
- 2.** Saludo protocolar y Permiso inicial: El instructor mandará al pelotón a saludar y se moverá (marcialmente) hacia el frente de los oficiales por el lateral derecho del pelotón, saludará y solicitará el permiso: (debe decir su rango, nombre, cargo y club). El tiempo general inicia después que el instructor pide el permiso y se coloca en su posición en parada descansen desde donde dirigirá al pelotón.
- 3.** Mandos rutinarios o reglamentarios: Serán 10 mandos / 5 mandos estacionarios y 5 mandos en movimiento.
- 4.** Variaciones / exhibiciones: Serán 2 variaciones con un tiempo mínimo de 45 segundos c/u. con despliegues y repliegues, Cajones, y figuras geométricas, entre otros.
- 5.** Slogan positivo en pro del movimiento: los pelotones deberán hacer un eslogan que haga referencia a otros a unirse al movimiento de los clubes de Aventureros.
- 6.** Saludo final: Al terminar las variaciones el pelotón saludará marcial e inmediatamente el instructor solicitará el permiso para retirarse.
- 7.** Salida del pelotón: Al terminar el pelotón se retirará por el lugar indicado sin agregar más.



## LEALES A LA MARCHA AVENTUREROS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Porcentaje de participantes	20 Puntos
Voz de Mando y Posición del Instructor	20 Puntos
Mandos rutinarios	20 Puntos
Variaciones / exhibiciones	20 Puntos
Slogan positivo	20 Puntos
<b>Faltas graves</b>	
<b>TOTAL:</b>	<b>100 Puntos</b>

### Detalle del criterio:

**1. Participantes (20 ptos.):** Según la matrícula de miembros del club se evaluará la cantidad de niños que participen en el pelotón de exhibición de marcha y de acuerdo con el porcentaje será la nota final.

**2. Instructor (20 ptos.):** Por cada error del instructor, se descontará 2 puntos. Se considerará errores los siguientes:

- a.** No cumplir con el protocolo al solicitar los permisos.
- b.** Moverse sin seguir el protocolo de la marcha.
- c.** Obstaculizar la visibilidad de los jueces.
- d.** Obstaculizar el pelotón en plena marcha.
- e.** Mandos fuera de lugar/tiempo.
- f.** Mandos incorrectos.
- g.** Hablar con el pelotón.
- h.** Aspecto agresivo o actitud desafiante.
- i.** Corte de pelo adecuadamente

## LEALES A LA MARCHA – AVENTUREROS

**3. Mandos rutinarios (20 ptos.):** Serán 10 Mandos para ejecutar, se otorgará 2 puntos por cada mando reglamentario ejecutado hasta alcanzar los 20 puntos.

**4. Variaciones / exhibiciones (20 ptos.):** Los puntos de este criterio se subdividen en:

- a.** Duración mínima de 30 segundos [4 puntos]
- b.** Despliegue/repliegue (cajón, variaciones) [8 puntos]
- c.** Creatividad y (combinaciones) [4 puntos]
- d.** Grado de dificultad [4 puntos]

**5. Slogan positivo (20 ptos.):** serán un eslogan misionero para predicar el mensaje, ejemplo: Jesús te ama, ven a él.

**6. Faltas Graves:** Se considerarán faltas graves a las acciones definidas como no permitidas en la marcha, estas son: Agacharse, Eslogan denigrante o plenas, brincar, manotear, ademanes, zapatear fuera del orden de marcha, hablar en formación, bailar, relajar con el saludo, exceder el tiempo, aplaudir, movimientos fuera del contexto marcial en marcha, usar goma de mascar, levantarse las faldas para cualquier movimiento a la hora de ejecutar en la marcha, se le recomendará una propuesta de sanción al director de jóvenes en base a la gravedad del hecho ocurrido.

**Nota:** La uniformidad del pelotón debe estar acorde con el manual de la DIA.

## LEALES A LA MARCHA CONQUISTADORES



Evento: CONQUI – MARCHA
Valor: 100 puntos
Participante: Todo los conquistadores + 1 instructor
Tiempo: 4 minutos

**Objetivo:** Fomentar en los Conquistadores: disciplina, coordinación, trabajo en equipo y la creatividad del pelotón, apegados a los principios fundamentales de la especialidad de ejercicios y marchas.

**Descripción Marcha por club:** En el pre-camporee los clubes de conquistadores presentaran su marcha y se seleccionara el 15% de los clubes inscritos por zona para ser presentada en el bicamporee. Cada pelotón Dispondrán de un tiempo máximo de 4 minutos (distribución de tiempo a elección del instructor) para ejecutar: Saludo inicial del pelotón y Permiso protocolar del instructor, Veinte (20) Mandos reglamentarios o rutinarios, dos (2) Variaciones o exhibiciones, Saludo final y retirada.

### Observaciones importantes:

**1.** Los clubes que queden empatados, se escogerá al que se apegue más al tiempo y al criterio (ejemplo: el club X realizo una entrada que no lo pide el evento y que con la entrada tiene mayor tiempo que el otro club Y que quedo empatado, entonces clasifica el club que no realizo la entrada ya que eso no lo pide el evento.

**2.** En el bicamporee solo se presentará las variaciones y el tiempo será de 3 minutos.



## LEALES A LA MARCHA CONQUISTADORES

### Orden para utilizar:

**1. Entrada:** Deberá ser a paso ordinario desde el fondo del salón hasta el lugar a marchar. (Puede hacerse por columnas, filas, secciones, etc.)

**2. Saludo inicial y Permiso protocolar:** El instructor mandará al pelotón a saludar y se moverá (marcialmente) hacia el frente de los oficiales por el lateral derecho del pelotón, saludará y solicitará el permiso: (debe decir su rango, nombre, cargo y club). El tiempo general inicia después que el instructor pide el permiso y se coloca en su posición en parada descansen desde donde dirigirá al pelotón.

**3. Mandos reglamentarios o rutinarios:** Serán 20 mandos / 10 mandos estacionarios y 10 mandos en movimiento.

**4. Variaciones o exhibiciones:** el pelotón presentará dos (2) variaciones o exhibiciones con un tiempo mínimo de 45 segundos c/u despliegues y repliegues, Cajones, figuras geométricas, entre otros (tomar esto en cuenta).

**5. Slogan positivo en pro del movimiento:** los pelotones deberán hacer un eslogan que haga referencia a otros a unirse al movimiento de los clubes de conquistadores.

**6. Saludo final:** Al terminar las variaciones o exhibiciones el pelotón saludará e inmediatamente el instructor solicitará el permiso para retirarse.

**7. Salida del pelotón:** Al terminar el pelotón se retirará por el lugar indicado sin agregar más.

## LEALES A LA MARCHA CONQUISTADORES

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Porcentaje de participantes	20 Puntos
Voz de Mando y Posición del Instructor	20 Puntos
Mandos rutinarios	20 Puntos
Variaciones / exhibiciones	20 Puntos
Presición	10 Puntos
Slogan positivo	10 Puntos
<b>Faltas graves</b>	
<b>TOTAL:</b>	<b>100 Puntos</b>

### Detalle del criterio:

**1. Participantes (20 ptos.):** Según la matrícula de miembros del club se evaluará la cantidad de niños que participen en el pelotón de exhibición de marcha y de acuerdo con el porcentaje será la nota final.

**2. Instructor (20 ptos.):** Por cada error del instructor, se descontará 2 puntos. Se considerará errores los siguientes:

- a.** No cumplir con el protocolo al solicitar los permisos.
- b.** Moverse sin seguir el protocolo de la marcha.
- c.** Obstaculizar la visibilidad de los jueces.
- d.** Obstaculizar el pelotón en plena marcha.
- e.** Mandos fuera de lugar/tiempo.
- f.** Mandos incorrectos.
- g.** Hablar con el pelotón.
- h.** Aspecto agresivo o actitud desafiante.
- i.** Corte de pelo adecuadamente

## LEALES A LA MARCHA CONQUISTADORES

**3. Mandos rutinarios (20 ptos.):** Serán 20 Mandos para ejecutar, se otorgará 1 punto por cada mando reglamentario ejecutado hasta alcanzar los 20 puntos.

**4. Variaciones / exhibiciones (20 ptos.):** Los puntos de este criterio se subdividen en:

- a.** Duración mínima de 45 segundos [4 puntos]
- b.** Despliegue/repliegue (cajón, variaciones) [8 puntos]
- c.** Creatividad y (combinaciones) [4 puntos]
- d.** Grado de dificultad [4 puntos]

**5. Precisión (10 ptos.):** Desde el inicio de la exhibición de marcha se le irá restando un punto por cada falla de precisión.

**6. Slogan positivo (20 ptos.):** serán un eslogan misionero para predicar el mensaje, ejemplo: Jesús te ama, ven a él.

**7. Faltas Graves:** Se considerarán faltas graves a las acciones definidas como no permitidas en la marcha, estas son: Agacharse, Eslogan denigrante o plenas, brincar, manotear, ademanes, zapatear fuera del orden de marcha, hablar en formación, bailar, relajar con el saludo, exceder el tiempo, aplaudir, movimientos fuera del contexto marcial en marcha, usar goma de mascar, levantarse las faldas para cualquier movimiento a la hora de ejecutar en la marcha, se le recomendará una propuesta de sanción al director de jóvenes en base a la gravedad del hecho ocurrido.

**Nota:** La uniformidad del pelotón debe estar acorde con el manual de la DIA.

## RALLY LEALES EN LA PRUEBA



Evento: RALLY LEALES A LA PRUEBA
Valor: 300 puntos
Participante: 6 – 8 participantes, mixtos
Tiempo: N/A

**Objetivo:** Así como David y Jonatán demostraron lealtad, valentía y confianza en Dios en cada desafío, los aventureros y conquistadores deberán superar desafíos que pondrán a prueba su comunicación, destrezas, trabajo en equipo y fe.

**Versículo lema:** “Y aconteció que cuando él acabó de hablar con Saúl, el alma de Jonatán quedó ligada con la de David, y lo amó Jonatán como a sí mismo.” 1 Samuel 18:1

**Descripción:** cada equipo deberá superar los obstáculos preparados para apoyar en su crecimiento y probar sus habilidades.

### ESTRUCTURA DEL RALLY

- ▶ Equipos de 6–8 Entre Aventureros y conquistadores.
- ▶ estación representa un valor de la lealtad.
- ▶ No pueden avanzar sin completar correctamente cada prueba.
- ▶ Deben repasar los contenidos de la clase que aborda cada desafío o estación del rally, en el caso de los nudos deben impartir y evaluar la especialidad de nudos en sus clubes antes del bicamporee y mandar dicho informe con las evidencias anexadas a la comisión del bicamporee.



## RALLY LEALES EN LA PRUEBA

### **ESTACIÓN 1:** Señales y Comunicación – “El Pacto Secreto”

**Referencia bíblica:** 1 Samuel 20

**Valor:** Comunicación fiel y confianza

**Prueba:** Un miembro del equipo recibe un mensaje cifrado (secreto). Debe transmitirlo al resto del equipo sin hablar (banderines, código Morse o señales manuales).

**Mensaje sugerido:** “La lealtad no abandona al amigo en peligro” este es un ejemplo los mensajes serán dados por el juez.

**Nota:** Solo si el mensaje es interpretado correctamente pueden avanzar. De lo contrario perderán el 50% del valor de la estación para seguir adelante.

### **ESTACIÓN 2:** Señales de Rastreo – “Siguiendo al Amigo”

**Referencia bíblica:** Jonatán protegiendo a David.

**Valor:** Fidelidad en el camino

**Prueba:** El equipo debe seguir un sendero con señales de rastreo, en cada señal encontraran una palabra con la que formaran al final del camino un mensaje que pegaran en un pergamino para continuar a la siguiente estación. (En caso de no encontrar alguna palabra del mensaje se le restara puntos por cada palabra faltante proporcional al valor de la estación para que avancen a la siguiente).

**Mensaje en el pergamino:** “Un verdadero amigo guía, no traiciona.”. Este mensaje también pudiese variar. Proverbios 17:17

### **ESTACIÓN 3:** Nudos – “Unidos por el Pacto”

**Referencia bíblica:** El pacto entre David y Jonatán

**Valor:** Unión y compromiso

**Prueba:** Realizar correctamente y conocer su uso: Cotte, Dos cotte, Corredizo, Pescador, Cabeza de alondra, Vuelta de escota, As de guía, Ballestrinque, Ocho, Nudo llano. Con los nudos deben armar un símbolo de unión (pulsera,

## RALLY LEALES EN LA PRUEBA

cuerda en forma de corazón, círculo, etc.). El juez o el encargado de evento en esta estación se encargará de que esta parte sea súper dinámica y que la mayoría del equipo o todos participen. Luego de realizar un mínimo de 8 nudos correctamente, explicar su uso y formar el símbolo de unión el juez le indicara pasar a la siguiente estación.

**Mensaje:** “La lealtad ata corazones, no cuerdas.”

### **ESTACIÓN 4:** Natación – “Cruzando el Riesgo”

**Referencia bíblica:** David huyendo del peligro

**Valor:** Sacrificio y esfuerzo por el amigo

**Prueba:** Cruzar una piscina o área acuática, trasladando el pergamino de la primera estación y lo que formaron con las sogas en la segunda estación sin que se moje. (Se le restara 2 puntos por cada objeto mojado.)

**Mensaje:** “El amigo leal está dispuesto a arriesgarse.”

### **ESTACIÓN 5 FINAL:** Honda – “David contra Goliat”

**Referencia bíblica:** 1 Samuel 17

**Valor:** Fe y valentía

**Prueba:** Cada equipo elige uno, dos o tres representantes, Usando una honda, debe derribar o acertar un blanco con la figura de “Goliat”. Tienen 3 intentos como equipo. Antes del tiro, todos juntos repiten: “La victoria no depende de la fuerza, sino de Dios.” 1 Samuel 17:47

**Cierre del Rally:** Al finalizar, el equipo recibe un pergamino final o mensaje directo del juez: “Como David y Jonatán, ustedes demostraron que la lealtad se vive con acciones, fe y amor.”

## RALLY LEALES EN LA PRUEBA

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Informe Especialidad de nudos	50 Puntos
Estación 1 completada	50 Puntos
Estación 2 completada	50 Puntos
Estación 3: Nudos correctos	20 Puntos
Estación 3: Uso de nudos correcto	20 Puntos
Estación 3: Símbolo de unión	10 Puntos
Estación 4 completada	50 Puntos
Estación 5 completada	50 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>300 Puntos</b>



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **IRE**

ENCIENDE  
TU MUNDO



Jóvenes  
**Sureste**

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

f @  
@JovenesSureste

## CURA Y PREVENCIÓN LEAL



Evento: CURA Y PREVENCIÓN LEAL
Valor: 200 puntos
Participante: 2 aventureros y un conquistador
Tiempo: N/A

**Objetivo:** Fortalecer la confianza en Dios frente a las dificultades, desarrollando habilidades básicas de primeros auxilios y promoviendo valores de seguridad, lealtad y servicio al prójimo.

**Participantes:** En este evento participarán dos aventureros (un rayito de sol, mano ayudadora) y un Conquistador (orientador) cada club.

### Requisitos:

- ▶ El club debe presentar evidencias de haber impartido la especialidad correspondiente.
- ▶ Llevar un botiquín de primeros auxilios y la guía o manual de primeros auxilios.
- ▶ Los niños y dirigentes deberán asistir con ropa adecuada para la actividad.

**Descripción:** Los Aventureros y el conquistador se presentarán al evento como equipo de respuesta. Cada club será llamado según el orden de llegada. Al momento de presentarse, los jueces verificarán que el club cumpla con los requisitos establecidos; de ser así, se le entregará un gafete de participación.

Posteriormente, los clubes serán convocados para resolver un caso asignado de manera aleatoria. A los Conquistadores se les entregará un caso que deberán explicar a los Aventureros, describiendo los signos y síntomas, con el fin de que el Aventurero identifique la situación y pueda aplicar el



## CURA Y PREVENCIÓN LEAL

procedimiento adecuado de primeros auxilios.

Una vez realizada la atención, el equipo deberá explicar qué acciones ejecutó y las razones por las cuales las llevó a cabo. Finalmente, los Aventureros compartirán un versículo bíblico relacionado con la lesión o situación asignada.

**Nota:** La comisión colocará en los anexos una lista de textos bíblicos sugeridos para la parte final de este evento. VER ANEXOS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Evidencia de haber impartido la especialidad	20 Puntos
Identificación del caso	20 Puntos
Ropa adecuada	20 Puntos
Resolución del caso	30 Puntos
Participación	15 Puntos
Versículo Bíblico	15 Puntos
Guía de Primeros Auxilios	50 Puntos
Botiquín	30 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>200 Puntos</b>

## AVENTUREROS FIELES



Evento: AVENTUREROS FIELES
Valor: 200 puntos
Participante: 2 aventureros por club
Tiempo: Máx. 5 minutos - Mín. 3 minutos

**Objetivo:** Enseñar sobre la amistad verdadera y el trabajo en equipo .

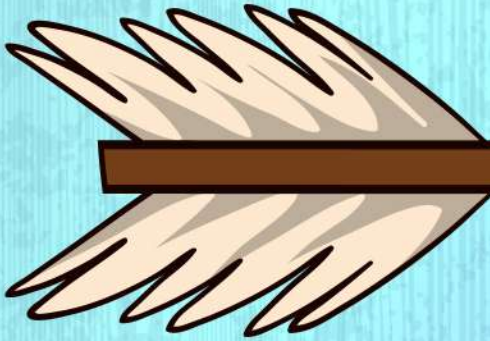
**Descripción:** El director de cada club escogerá un niño o una niña de la clase de abejas y rayos de sol (para formar parejas) se atarán a los tobillos (como en carrera de tres piernas) deberán superar juntos un circuito de obstáculos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Participación	80 Puntos
Evento superado	80 Puntos
Trabajo en equipo	40 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>200 Puntos</b>



II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

# ACTIVIDADES GENERALES



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **VO**  
**IRÉ**

**ENCIENDE**  
**TU MUNDO**



**Jóvenes**  
**Sureste**

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

**@JovenesSureste**

## RENOVANDO CON LEALTAD



Evento: RENOVANDO CON LEALTAD
Valor: 200 puntos
Participante: Todo el club
Tiempo: N/A

**Objetivo:** Fomentar en los niños el deseo de reciclar y cuidar nuestro medio ambiente mediante acciones creativas.

**Descripción:** Cada Club realizará una expresión artística con un mensaje alusivo al tema central del bicamporee, elaborada a partir de materiales reciclados (tapitas, envases, fundas, cartón, entre otros).

Posteriormente, los clubes se reunirán por zonas para seleccionar los trabajos más destacados, los cuales serán expuestos durante el bicamporee junto con la explicación correspondiente. Se designará un Aventurero y un Conquistador por zona para presentar el significado de la obra de arte, así como los materiales utilizados en su elaboración.

**Nota:** Los clubes deberán realizar esta actividad de manera manual y presentar las evidencias correspondientes. En caso de que la actividad implique algún riesgo o situación de peligro, deberá estar presente un dirigente o el director para brindar apoyo y supervisión a los Aventureros y Conquistadores.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Realización del mural	50 Puntos
Montaje del mural	50 Puntos
Identificación de la zona	50 Puntos
Explicación de lo realizado	50 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>200 Puntos</b>

## VERDES PASTOS



Evento: VERDES PASTOS
Valor: 200 puntos
Participante: Todo el club
Tiempo: N/A

**Objetivo:** Fomentar la unidad interpersonal y la integración del campo mediante actividades recreativas y de servicio, promoviendo un espíritu de colaboración por encima de la competitividad.

**Descripción:** Verdes Pastos es un encuentro de integración diseñado para fortalecer los lazos de fraternidad entre las zonas del campo. A través de una feria de desafíos físicos, mentales y espirituales, los participantes trabajarán en equipo para representar a sus clubes y fomentar la interacción con miembros de otras zonas.

### Dinámica de Participación

**Preparación:** Cada zona del campo deberá diseñar e instalar un Stand de Feria con un mínimo de tres (3) juegos o eventos mixtos, en los que participen Aventureros y Conquistadores de manera simultánea.

**Rotación Obligatoria:** Para validar su participación, cada club deberá visitar y completar los desafíos de al menos dos zonas diferentes a la suya.



## VERDES PASTOS

**Acreditación:** Al finalizar cada actividad, los jueces del stand entregarán un ticket de participación. Los directores de club serán responsables de recolectar dichos tickets y presentarlos a los jueces generales para la firma y validación del evento.

**Nota:** Los clubes que logren que la totalidad de sus miembros participe en al menos dos stands obtendrán 100 puntos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Evaluación para la Zona	50 Puntos
Creatividad	15 Puntos
inclusión (Mixto)	15 Puntos
Logística y Orden	10 Puntos
Espíritu de Servicio	10 Puntos
Participar de 2 stand	100 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>200 Puntos</b>

## COMPARTIENDO NUESTRA AMISTAD



Evento: COMPARTIENDO NUESTRA AMISTAD
Valor: 100 puntos
Participante: Todo el club
Tiempo: N/A

**Objetivo:** Fomentar la camaradería y la interacción social entre los clubes participantes a través de la creatividad, el diseño y el intercambio de recuerdos únicos del evento.

**Descripción General:** Cada club debe diseñar y elaborar sus propias chapas o prendedores. El material y la técnica son completamente libres (fieltro, plástico, metal, impresiones, etc.), siempre que el resultado sea fruto de la creatividad y el trabajo colectivo del club.


**Intercambio Social:** Se designará un momento específico para que los miembros de los clubes socialicen e intercambien sus creaciones con otros participantes. Se anima a cada miembro a interactuar con personas de clubes diferentes al suyo.

## COMPARTIENDO NUESTRA AMISTAD

**Evaluación y Premiación:** Un jurado evaluará las propuestas presentadas por cada club y seleccionará las cinco mejores chapas basándose en criterios de creatividad, ingenio, novedad y vistosidad.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Ingenio	25 Puntos
Creatividad	30 Puntos
Novedad	25 Puntos
Vistosidad / acabado	20 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>100 Puntos</b>

## EVENTO SORPRESA

Evento: EVENTO SORPRESA	
Valor: 100 puntos	
Participante: Todo el club	
Tiempo: N/A	

**Descripción General:** Durante el desarrollo del Camporee se realizará un evento sorpresa no anunciado previamente. Este momento especial está diseñado para generar impacto, motivación y sentido de unidad entre los Conquistadores.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Participación del club	100 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>100 Puntos</b>

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

# EVENTOS LIBRES



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** VO  
IRE

ENCIENDE  
TU MUNDO



Jóvenes  
sureste

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

f @ YouTube  
@JovenesSureste

## MISSION TECNOLÓGICA



Evento: MISION TECNOLÓGICA: INNOVANDO PARA SERVIR
Valor: 200 puntos
Participante: 6-10 conquistadores
Tiempo: 15 minutos

### 1. REQUISITOS GENERALES DE PARTICIPACIÓN

- ▶ Todos los participantes deben pertenecer a un Club de Conquistadores.
- ▶ El equipo debe estar compuesto por 6 a 10 miembros.
- ▶ El proyecto debe ser original y elaborado por los participantes.
- ▶ Se debe presentar evidencia de su proceso: fotos, videos, cuaderno de trabajo.

#### Objetivo General:

- ▶ Fomentar la creatividad como un don dado por Dios.
  - ▶ Desarrollar habilidades tecnológicas con propósito misionero.
- Impulsar el trabajo en equipo y el liderazgo juvenil.
- ▶ Integrar fe, servicio y tecnología.

**Descripción:** El evento Misión Tecnológica: Innovando para Servir tiene como propósito incentivar la creatividad, la solución de problemas y el espíritu de servicio en los Clubes de Conquistadores a través de la robótica. Los participantes deberán presentar un proyecto de robótica funcional, basado en principios de ayuda comunitaria, servicio, ecología o misión adventista.

#### Este evento se desarrollará por zonas:

Cada zona debe presentar un proyecto de robótica (Lego, Arduino, micro: bit, impresión 3D, etc.) En el Bicamporee cada equipo zonal ha de presentar su proyecto frente a un panel de jueces y deberá explicar el problema, solución propuesta, programación, funcionamiento y aporte al servicio cristiano.



## **MISION TECNOLÓGICA: INNOVANDO PARA SERVIR**

- ▶ Formato de presentación
- ▶ Exposición ampliada de 8 minutos.
- ▶ Demostración técnica de 5 minutos.
- ▶ Preguntas de los jueces de 1 minutos
- ▶ Defender su proyecto.
- ▶ Explicar mejoras desde la etapa zonal.
- ▶ Presentar un miniinforme (1 página) del proceso.

### **Aspectos para evaluar:**

- ▶ Presentación
- ▶ Planteamiento del Problema
- ▶ Integración de la áreas curriculares o disciplinas
- ▶ Solución de Problemas Reales
- ▶ Producto: Prototipo o Robot
- ▶ Innovación
- ▶ Creatividad
- ▶ Trabajo en Equipo
- ▶ Comunicación efectiva
- ▶ Resultados del Modelo



## MISION TECNOLÓGICA: INNOVANDO PARA SERVIR

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Presentación	20 Puntos
Planteamiento del Problema	10 Puntos
Integración de la áreas curriculares o disciplinas	25 Puntos
Solución de Problemas Reales	30 Puntos
Producto: Prototipo o Robot	30 Puntos
Innovación	20 Puntos
Creatividad	15 Puntos
Trabajo en Equipo	15 Puntos
Comunicación efectiva	10 Puntos
Resultados del Modelo	25 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>200 Puntos</b>



## ESPECIALIZADOS PARA LA ACCIÓN



Evento: ESPECIALIZADOS PARA LA ACCIÓN
Valor: 300 puntos
Participante: Todo el club
Tiempo: N/A

**Objetivo:** Motivar a los niños en la formación de actividades que les pueden ayudar sus destrezas y que puedan continuar creciendo en sabiduría, estatura y en gracia para con Dios y los hombres.

**Descripción:** Durante el bicamporee se estarán impartiendo especialidades dirigidas para aventureros y conquistadores los clubes deben participar de todas las especialidades para obtener el total de los puntos. La cantidad de participantes por especialidad queda a discreción del club.

### Especialidades para aventureros:

1. Diversión con Sellos (Todas las clases)
2. Armar y Volar (Desde abejas hasta Manos Ayudadoras)
3. Realeza Bíblica (Constructores y Manos Ayudadoras)
4. Tesoro Escondido (Aves Madrugadoras)
5. Figuras y Tamaños (Corderitos y Aves)
6. Frutos del Espíritu (Abejitas y Rayos de Sol)
7. Cultura física

### Especialidades para conquistadores:

1. Inteligencia Artificial
2. Drone
3. Gimnasia
4. Arte callejero
5. Percusión

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Participación del club	300 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>300 Puntos</b>



## PACTO DE ARTE



Evento: PACTO DE ARTE
Valor: 100 puntos
Participante: Por unidades / conquistadores
Tiempo: N/A

**Objetivo:** Motivar a los adolescentes a desarrollarse en el ámbito del diseño y las artes para así utilizar esos talentos de la mejor forma.

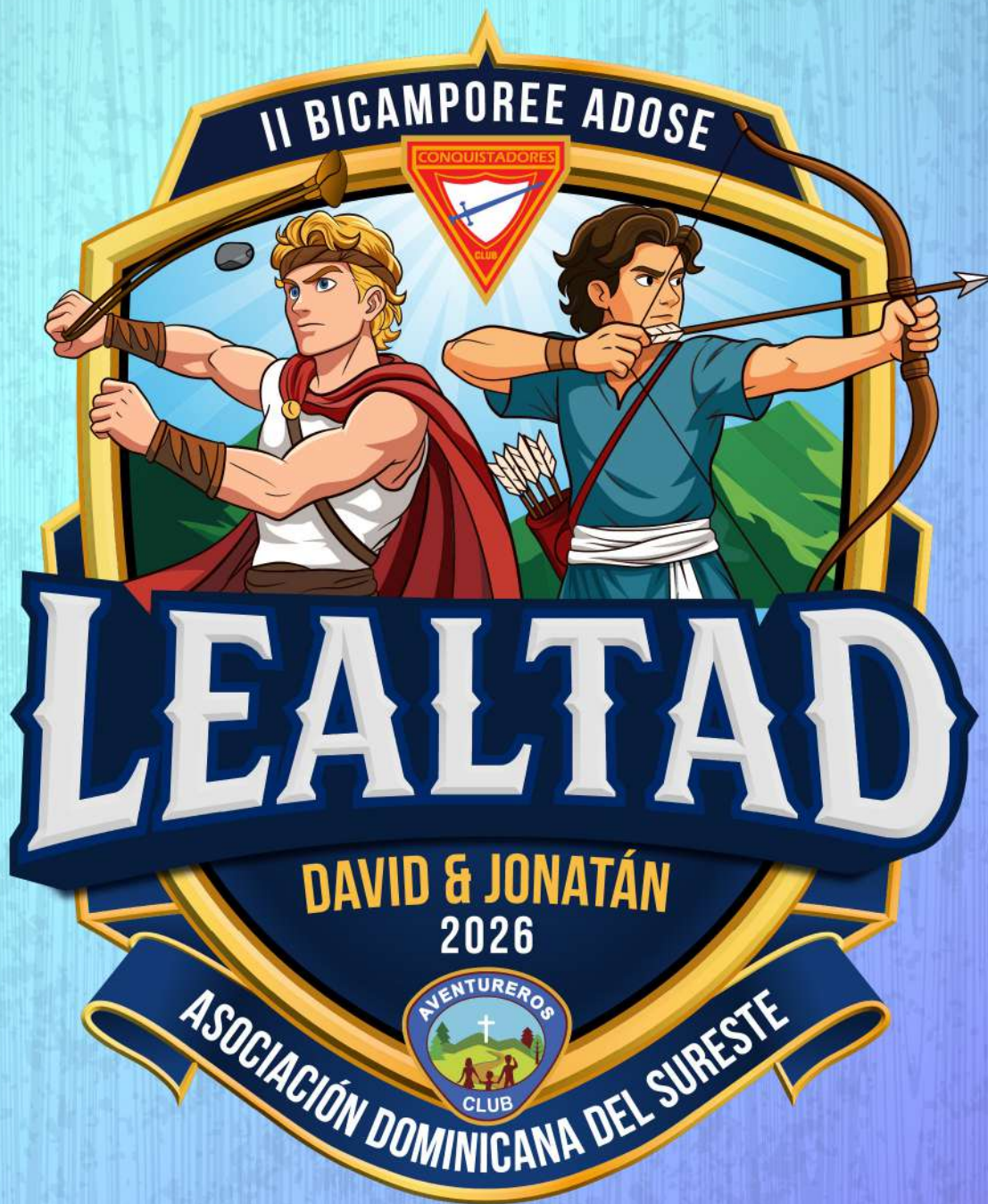
**Descripción:** un equipo de dos conquistadores por unidad realizará un diseño del logo de su unidad, y deberá enviar a la comisión de evaluación lo siguiente: presentación de un bosquejo, descripción del proceso creativo y el significado del logo, etc. todo compilado en una carpeta o portafolio.

**Evaluación:** La comisión de evaluación seleccionará el mejor diseño de cada zona.

**Premios:** Los ganadores recibirán un curso de tres meses sobre diseño básico y la exhibición de sus carpetas en el camporee.

**Nota:** Los entregables deben enviarse más tardar el 1ro de junio.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PUNTUACIÓN
Carpeta y presentación	20 Puntos
Significado y simbolismo	30 Puntos
Creatividad y técnica	40 Puntos
Participación	10 Puntos
<b>TOTAL:</b>	<b>100 Puntos</b>



# ANEXOS

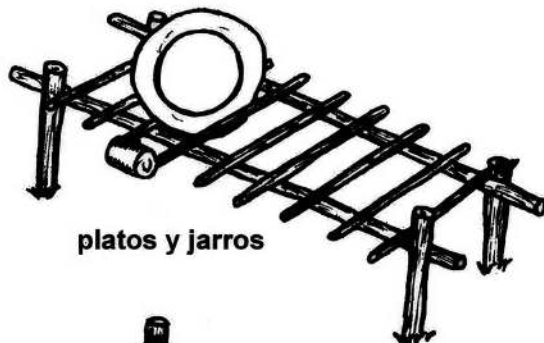


Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE





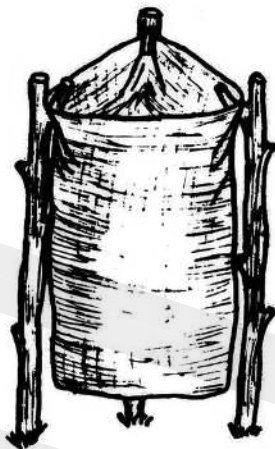
## CONSTRUCCIONES



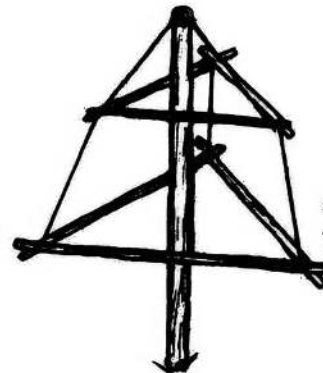
platos y jarros



colgador de jarros



basurero



secador de toallas



gancho de madera



soporte de cepillos dentales



colgador de ropa

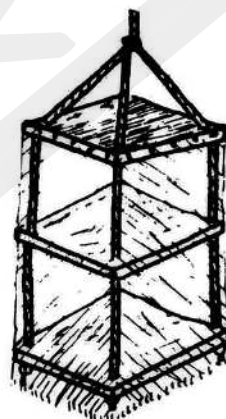


tarro con hoyos (para el jabón)

lavamanos



soporte para cubiertos de mesa



despensa cubierta con muselina o gasa



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **IRE**

ENCIENDE  
TU MUNDO



JÓVENES  
SURESTE

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

@JovenesSureste

## CORAZONES Y LEALTAD A PRUEBA

### GUÍA DE SEMANA DE ORACIÓN: “CORAZONES Y LEALTAD A PRUEBA”

Esta semana exploraremos la historia de dos grandes amigos desde una perspectiva psicológica. Aprenderemos que las luchas de David y Jonatán (el rechazo, la rabia y las dudas) son muy parecidas a las que vivimos hoy en la escuela o en casa.

#### **Día 1:** Etiquetas y “Ninguneo” (Bullying Familiar)

**Enfoque:** David era el “peque” al que mandaban lejos a cuidar ovejas; sus hermanos lo subestimaban (1 Sam. 17:28). Jonatán sufría los gritos de un padre autoritario.

**Psicología:** El bullying no solo ocurre en el colegio; a veces empieza en casa con comparaciones o apodos. Esto daña tu autoestima.

**Punto clave:** Tu valor no depende de lo que digan tus hermanos o tus padres, sino de quién dice Dios que eres.

**Reto 2025:** Sube una historia con una foto tuya de pequeño y escribe: “Etiquetado por Dios como: [Tu cualidad favorita]”. #SoyValioso #NoALasEtiquetas

#### **Día 2:** ¿Qué hago con mi rabia? (Manejo de la Ira)

**Enfoque:** El Rey Saúl perdía el control y lanzaba lanzas (1 Sam. 18:11). David, en cambio, tuvo la oportunidad de lastimar a Saúl y no lo hizo.

**Psicología:** La ira es una emoción natural, pero la violencia es una elección. Saúl no sanó su envidia y terminó destruido.

**Punto clave:** Sentir enojo está bien; herir a otros para “desquitarte” no. El perdón es un superpoder mental.

**Reto 2025:** Graba un video corto (Reel/TikTok) mostrando un ejercicio de respiración de 5 segundos para calmarse cuando alguien te molesta. #MenteFría #PazInterior

### **Día 3: Amigos de verdad vs. “Likes” (Lealtad y Autoestima)**

**Enfoque:** Jonatán entregó su manto y su espada a David (1 Sam. 18:4). No compitió con él; lo apoyó, aunque David le “quitaría” el trono.

**Psicología:** La baja autoestima nos hace competir con otros. La salud mental nos permite alegrarnos por el éxito de un amigo.

**Punto clave:** La lealtad es ser un “lugar seguro” para el otro.

**Reto 2025:** Etiqueta a tu mejor amigo/a en un post y dile qué es lo que más admiras de su carácter (no de su físico). #AmistadReal #CeroEnvidia

### **Día 4: Masculinidad y Sentimientos (Identidad y Mitos)**

**Enfoque:** La Biblia dice que David y Jonatán lloraron juntos y se abrazaron (1 Sam. 20:41). Muchos confunden este cariño con romance, pero era una amistad fraternal profunda.

**Psicología:** A los chicos se les enseña que “los hombres no lloran” o que mostrar afecto a un amigo es “raro”. Esto afecta la identidad de género y la salud emocional.

**Punto clave:** Expresar afecto y llorar no te hace menos hombre ni cambia tu identidad; te hace humano y emocionalmente sano.

**Reto 2025:** Publica una imagen que diga: “La vulnerabilidad es valentía” o “Está bien no estar bien”. #HombresQueSienten #IdentidadSana

### **Día 5: ¡No me voy a rendir! (Resiliencia)**

**Enfoque:** David vivió en cuevas y Jonatán tuvo que elegir entre su familia y lo correcto. Ambos enfrentaron traumas graves.

**Psicología:** La resiliencia es la capacidad de rebotar después de un golpe emocional. David escribía salmos (diario terapéutico) para procesar su dolor.

**Punto clave:** Los traumas del pasado (maltrato o abandono) se pueden sanar con ayuda de Dios y especialistas.

**Reto 2025:** Comparte en tus redes un versículo o frase que te haya ayudado a salir de un día triste. #ResilienciaDavid #ModoGuerrero

## **Día 6: El Círculo del Cuidado (Prevención)**

**Enfoque:** Jonatán avisó a David del peligro. Se cuidaron mutuamente.

**Psicología:** El aislamiento es peligroso. Necesitamos una red de apoyo para prevenir la depresión y el bullying.

**Punto clave:** Si ves a alguien sufriendo violencia o bullying, sé el “Jonatán” de esa persona: informa y ayuda.

**Reto 2025:** Escribe un mensaje directo (DM) a alguien que veas solo o apartado en tu clase preguntándole: “¿Cómo va todo?”. #NoEstásSolo #RedDeApoyo

## **Día 7: Un Nuevo Comienzo (Sanidad Interior)**

**Enfoque:** David, ya siendo rey, buscó al hijo de Jonatán (Mefiboset) para mostrarle bondad, rompiendo el ciclo de violencia de la familia de Saúl (2 Sam. 9).

**Psicología:** Tú puedes decidir no repetir los errores de tus padres o de quienes te hirieron. Puedes romper el ciclo de la violencia intrafamiliar.

**Punto clave:** La sanidad completa llega cuando decides que tu pasado no dictará tu futuro.

**Reto 2025:** Publica una foto de un paisaje o una luz y escribe: “Mi historia empieza hoy”. #CiclosRotos #NuevaHistoria2025



## MARCHA AVENTUREROS

### LISTADO SUGERENTE DE MANDOS DE MARCHA COMUN VOCES EN POSICION ESTACIONARIA

- 1-** Atención
- 2-** Saluden
- 3-** Alineación de fondo / por la derecha Cubran
- 4-** Derecha Drez
- 5-** Izquierda Izquiez
- 6-** Media Vuelta
- 7-** Vista derecha
- 8-** Vista izquierda
- 9-** Parada descansen
- 10-** En su lugar descansen
- 11-** A discreción descansen
- 12-** Paso al frente
- 13-** paso en retroceso
- 14-** Paso lateral derecho
- 15-** Paso lateral izquierdo
- 16-** Paso diagonal derecho
- 17-** Paso diagonal izquierdo
- 18-** Rompan Filas
- 19-** Formación
- 20-** Alineación derecha
- 21-** Alineación Izquierda
- 22-** Intervalo cerrado por la derecha cubran
- 23-** Intervalo medio por la derecha cubran
- 24-** Intervalo abierto por la derecha cubran
- 25-** Intervalo cerrado por la izquierda cubran
- 26-** intervalo medio por la izquierda cubran
- 27-** intervalo abierto por la izquierda cubran



## CORAZONES Y LEALTAD A PRUEBA

### VOCES EN MOVIMIENTO

- 28-** marcar el Paso (marchen)
- 29-** Flanco derecho
- 30-** Flanco Izquierdo
- 31-** Retaguardia
- 32-** De frente (Marchen/ mar, ya)
- 33-** Firmes (marchen/ mar, ya)
- 34-** Cadencia
- 35-** Exhibición Cadencia
- 36-** (oscilación) 90 grados
- 37-** (oscilación) 45 grados
- 38-** Columna Izquierda
- 39-** Columna derecha
- 40-** Contra la Marcha
- 41-** Variación derecha
- 42-** Variación Izquierda
- 43-** Paso doble o redoblado
- 44-** Alto



## CURA Y PREVENCIÓN LEAL

### VERSICULOS BIBLICOS PARA CADA CASO DE PRIMEROS AUXILIOS:

#### 1. Raspadura

Salmos 147:3

“El sana a los quebrantados de corazón y venda sus heridas”.

#### 2. Herida Menor

Jeremías 30:17

“Porque yo restaurare tu salud y sanaré tus Heridas”.

#### 3. Hemorragia Nasal.

Isaías 41:10

“No temas porque yo estoy contigo.”

#### 4. Lesión de Muñeca

Salmos 18:35

“Tu mano me sostiene.”

#### 5. Quemadura Leve

Isaías 43:2

“Cuando pases por el fuego, no te quemarás; ni la llama arderá en ti”.

#### 6. Desmayo

Salmos 121:5

“Jehová es tu guardador; Jehová es tu sombra a tu mano derecha”.

#### 7. Atragantamiento por alimentos

Salmos 34:17

“Claman los justos y Jehová los oye y los libra de todas sus angustias”.



## VIDEOS



<https://youtube.com/watch?v=MaSQojfmQks&feature=shared>



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **IRÉ**

ENCIENDE  
TU MUNDO



Jóvenes  
**sureste**

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

f @  
@JovenesSureste

## VIDEOS



<https://youtube.com/watch?v=WVrxkF6TcQU&feature=shared>



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **IRE**

ENCIENDE  
TU MUNDO



Jóvenes  
**Sureste**

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

f @  
@JovenesSureste

## VIDEOS



[https://youtube.com/watch?v=vnc6iKg\\_sRU&feature=shared](https://youtube.com/watch?v=vnc6iKg_sRU&feature=shared)



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **IRÉ**

ENCIENDE  
TU MUNDO



Jóvenes  
**sureste**

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

f @  
@JovenesSureste

## VIDEOS



<https://youtube.com/watch?v=EiKEpstqGuw&feature=shared>

## VIDEOS



<https://youtube.com/watch?v=yM0SeWPybu8&feature=shared>



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **VO**  
**IRE**

ENCIENDE  
TU MUNDO

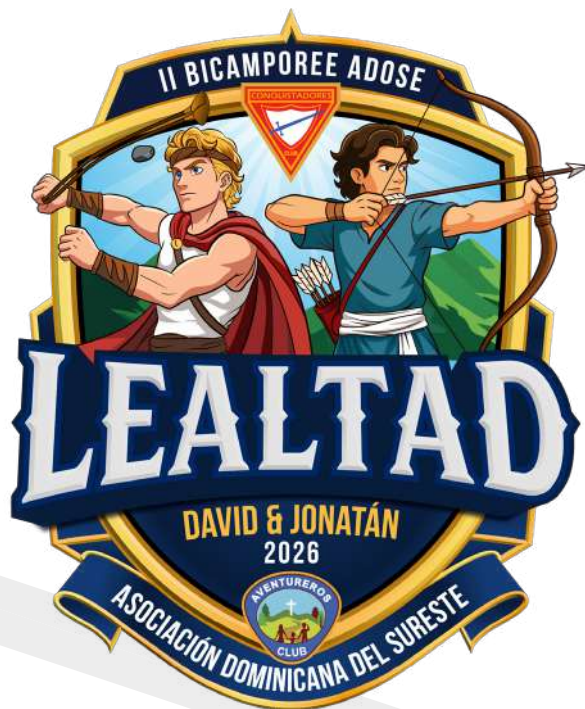


Jóvenes  
sureste

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

f @  
@JovenesSureste

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**



# NOS VEMOS EN EL CAMPOREE



Iglesia Adventista  
del Séptimo Día  
ASOCIACIÓN DOMINICANA  
DEL SURESTE

Misión **Nehemías** **YO**  
**IRE**

**ENCIENDE**  
**TU MUNDO**



Jóvenes  
**Sureste**

II BICAMPOREE ADOSE  
**LEALTAD**

f @  
@JovenesSureste



*Jóvenes  
Sureste*



**ENCIENDE  
TU MUNDO**