



Misión Chilena del Pacífico

**MANUAL**  
**DE ORIENTACIÓN**  
**DÍA DEL CONQUISTADOR**  
**Vª REGIÓN**  
**2012**



## **CELEBRACIÓN DÍA DEL CONQUISTADOR / Vª REGIÓN, MCHP**



Estimados Líderes:

Jesús nos ha llamado a ser parte del Club de Conquistadores para disfrutar de la naturaleza, del compañerismo, y por sobre todo para que juntos podamos crecer en nuestra preparación para el cielo.

Desde el año 1957 que se celebra el día del conquistador. Por muchos años el pañolín ha estado rodeando el cuello de distintas generaciones de niños y líderes que buscan alcanzar los altos ideales de pureza, bondad, misión, y lealtad.

Podemos decir con alegría y gratitud a Dios ¡Somos Conquistadores! Y lo seremos hasta el fin por que en nuestros corazones vibra una esperanza de gloria.

Dios les bendiga a cada uno de ustedes.

MARANATHA!!!!

**Pr. José Pereira García**  
**Director Ministerio Joven**  
***Misión Chilena del Pacífico***



**Maranatha, les saluda, el equipo de Coordinación General de la MCHP**

## **ORIENTACIONES GENERALES**



### **LUGAR:**

Campamento Adventista de Lliu Lliu.

### **FECHA:**

Domingo 29 de Abril de 2012.

### **HORARIOS:**

El lugar estará dispuesto para recibir a los clubes a partir de las 09:00 horas y la actividad se desarrollará hasta las 17:00 horas

### **INSCRIPCIONES:**

Cada club participante debe completar la planilla de inscripción que se adjunta y enviarla al correo electrónico [conquis.mchp@gmail.com](mailto:conquis.mchp@gmail.com) a más tardar el día el 16 de Abril de 2012.

El depósito o transferencia electrónica debe hacerse en la cuenta corriente de **la Misión Chilena del Pacífico N° 35406046 del Banco BCI a nombre de Corporación de los Adventistas del 7º Día, RUT: 65.002.737-K o pagar directamente en las oficinas de la MCHP ubicadas en Quilpué en calle Errázuriz N° 1027.**

Se debe escanear el comprobante de depósito o de pago y hacerlo llegar al correo electrónico [conquis.mchp@gmail.com](mailto:conquis.mchp@gmail.com) y luego **hacer llegar el original** a la MCHP o presentarlo al momento de la inscripción en Lliu Lliu.

Se deja claro que los dineros depositados no serán devueltos ni redireccionados para otras actividades si el club o el líder no asisten al evento.

Al momento de ingresar al recinto cada Director debe acercarse a Secretaría para cotejar el número de Conquistadores y líderes que efectivamente participarán de la actividad y a Tesorería para saldar el tema inscripciones si es que hubiere algo pendiente.

Cada asistente al evento debe llevar la autorización debidamente firmada por los padres y el voto de la Junta de Iglesia local que autoriza la participación de cada miembro del Club en dicha actividad; ambos documentos deben ser presentados al momento de la inscripción en Lliu Lliu.

### **COSTO DE INSCRIPCIÓN:**

El costo de inscripción para la celebración del Día del Conquistador incluye la entrada al recinto, parche de recuerdo y todo el material que se utilizará en la realización de los eventos recreativos, el detalle es el siguiente:

- ❖ Conquistadores y Líderes: Cancelan \$ 2.000 pesos.
- ❖ Staff de eventos: Cancelan \$ 1.500 pesos.

Se deben cancelar las respectivas cuotas de inscripción según el siguiente detalle:

- ❖ 1ª Cuota: Lunes 16 de Abril de 2012 por un valor de \$1.000 por participante.
- ❖ 2ª Cuota: Lunes 23 de Abril de 2012 por un valor de \$1.000 por participante.

Si se cancela fuera de las fechas estipuladas el costo por persona será de \$2.500 y no se garantiza la entrega en el lugar del parche de recuerdo del evento, sino que en una fecha posterior.

### **PARTICIPANTES:**

**TODOS** los Conquistadores, Consejeros y Guías Mayores de la Vª región de la Misión Chilena del Pacífico.

### **PUNTAJE:**

**500 puntos:** Por participación del club en esta actividad organizada por la MCHP.

### **¿QUÉ DEBO LLEVAR?:**

No puedes dejar en casa tu Biblia, tu Pañolín, tu cuerda, tu lápiz, más la autorización de tus padres para participar de la actividad. Además recuerda que esta actividad se llevará a cabo durante todo el día, por lo tanto lleva una colación que reemplace tu almuerzo, y por último no olvides hidratarte constantemente y protegerte del sol con bloqueador solar y usar un jockey o sombrero.

Cada Director debe traer el **hacha ceremonial** de su club para ocuparla en la ceremonia de Apertura del Día del Conquistador.

### **¿QUÉ NO DEBO LLEVAR?:**

Preferimos que dejes en casa objetos de valor, como IPOD, Mp3, Mp4, IPHONE, Celulares TOUCH, etc. La organización no se hace responsable por el daño o pérdida de estos elementos durante los eventos y actividades realizadas durante el día.

**INVESTIDURA:**

Se realizará una investidura de años de servicio para los líderes e investidura de Guías Mayores. Para la investidura de años de servicio debe completarse la planilla que se adjunta con la nómina de los líderes que serán investidos ese día.

**COMISIONES:**

<b>Coordinación General:</b>	GMM David Escobar
<b>Área administrativa</b>	
Inscripciones	GM Juan Pablo Hurtado
Tesorería	GM Claudia Silva
Promoción y Publicidad	GM Juan Pablo Hurtado
Regalos Clubes	GM Yenny Figueroa
Parches	GM Juan Pablo Hurtado
<b>Infraestructura y Servicios</b>	
Escenografía	GM Macarena Cabrera
Compras	GMM David Escobar
Aseo	GM César Osses
Enfermería	GM Tomás Labbe
Seguridad e ingreso al recinto	GM Vicente Ruz
<b>Programa</b>	
Equipos - Amplificación	Gustavo Gallardo
Eventos	GM Claudio Michea – GM Gabriel Abarca GM Gabriel Pinilla – GM Patricio Muñoz
Maestros de Ceremonias	GM Carlos Lobos – GM Macarena Cabrera
Ceremonia de Apertura	GMM Felipe Morales Clubes Eben Ezer – Elienai
Ceremonia de Clausura	Pastor Daniel Díaz
Devocional	Pastor Jaime Higuera
Programación (Tiempos)	Francisco Pardo
Música	GM Carlos Lobos – GM Macarena Cabrera
Investidura	GM Gilberto Ibacache – Pr. Gerson Pichinao
Formación e Izamiento de pabellones	GM Daniel Viveros

## **PROGRAMA**

<b>Horarios</b>	<b>Domingo 29 de Abril</b>
<b>9:00</b>	<b>Llegada de los Clubes</b>
<b>10:00</b>	<b>Formación e Izamiento de pabellones</b>
<b>10:15</b>	<b>Programa de Apertura</b>
<b>10:45</b>	<b>Devocional</b>
<b>11:00</b>	<b>Eventos</b>
<b>13:00</b>	<b>Almuerzo</b>
<b>13:30</b>	<b>Reunión de coordinación con Directores</b>
<b>14:00</b>	<b>Eventos</b>
<b>16:00</b>	<b>Investidura</b>
<b>16:30</b>	<b>Clausura</b>
<b>17:00</b>	<b>Regreso a casa</b>

## **EVENTOS**

### **INSTRUCCIONES GENERALES:**

Cada unidad que participe de los eventos del Día del Conquistador tiene que estar compuesta por 6 conquistadores (puede ser mixta o del mismo sexo) con su respectivo consejero y debidamente identificada con un nombre el cual debe ser citado en la planilla de inscripción del evento.

De acuerdo al orden de inscripción de los clubes, se ordenarán las unidades y se indicara en que evento deben comenzar su participación. En todos los eventos la unidad competirá junto a otras unidades similares y todos los implementos necesarios para los eventos serán provistos por la organización.

### **1.- EQUILIBRIO EN LA TELARAÑA:**



Cada conquistador pasara por un palo largo haciendo equilibrio, luego de eso pasaran por una telaraña y regresará al lugar de inicio para darle la salida al siguiente conquistador y así sucesivamente.

### **2. MAREADOS:**

Para este evento pasarán uno a uno los conquistadores, el circuito consiste en correr 10 mt aproximadamente, llegar a un palo en donde deberán dar 15 vueltas con la frente pegada a él y al suelo (para marearse), pasar por una escalera de palos enterrados y se termina inflando un globo con aire hasta que este se reviente, entonces ahí podrá devolverse y dejar que salga el siguiente conquistador.



### 3. ORDENA LAS PIOCHAS:



La unidad armará una camilla con 2 palos y 1 frazada, dos miembros de la unidad transportaran la camilla y llevaran uno a uno a los 5 conquistadores restantes por una ruta con obstáculos en donde cada uno de los conquistadores encontrará un botón de las clases progresivas, los cuales deberán ir recogiendo para ordenarlos al final cuando lleguen a la meta todos los miembros de la unidad.

### 4. WATER-VOLEY:

Este evento está ambientado en el deporte llamado vóleibol. En cada unidad se formarán parejas para participar, cada una de estas parejas tendrá un saco que debe ser tomado en los extremos por cada conquistador. La partida será dada por el juez, donde la pareja seleccionada por la unidad hará el saque de partida con un globo lleno de agua (simulando el balón), al otro lado de la cancha estará la otra unidad esperando el globo, esta deberá atajarlo con los sacos y devolverlo hacia el otro lado. Ganará la unidad que llegue primero a los 5 puntos reventando los globos en el campo de juego contrario.



### 5. CARRERA DE CARROS ROMANOS:



Cada unidad deberá armar sus carros romanos con 3 báculos. Uno de los conquistadores deberá subirse al carro romano mientras que 2 conquistadores llevarán el carro romano hasta la meta. Esta carrera de carros romanos tendrá una variación en la cual los conquistadores que no están empujando el carro le lanzaran bombitas de agua al otro carro con el que compiten para así poder darle mas ventaja a su unidad



## 6. BOB ESPONJA:

Cada unidad y su consejero se formarán frente a la vara que se transformará en un puente de equilibrio, por donde cada integrante deberá pasar sin caerse. Antes de esto, el conquistador deberá sumergir la esponja en un recipiente con agua, evitando que esta escurra. Posteriormente pasará por el puente hasta llegar a la punta donde estará una botella, en donde se depositará el agua. Si el participante se cae de la vara, debe volver al comienzo e intentarlo de nuevo, pero sin rellenar con agua la esponja otra vez. Ganará la unidad que complete la cantidad de agua designada en las botellas.



## 7. CARRERA DE ZANCOS:



Para este evento la unidad se organizará y se formará en columna, cada conquistador deberá realizar un circuito caminando con “zancos” hechos de tarros y afirmados con alambres. Al llegar al final del circuito el conquistador deberá sacar un banderín, sacarse los “zancos” y devolverse corriendo a darle al paso a su compañero.

## 8. PERRITO LAZARILLO:

Cada unidad se formará uno tras otro, siendo vendado cada conquistador. El consejero, que irá al último en la fila sin los ojos vendados, será el encargado de guiar a su unidad que no verá absolutamente nada. La idea es que avancen a través de un circuito con algunos elementos que le agregan dificultad, hasta llegar a un punto final. Para avanzar, el consejero golpeará en el hombro izquierdo para dirigirse hacia ese lado, y un golpe en el hombro derecho para desplazarse hacia ese lado. Para seguir avanzando de frente un golpe en la espalda y para detenerse un toque en la oreja. La unidad que logre completar el circuito ganará el evento.



## 9. GUERRA DE PAÑOLIN:



Las tres unidades, incluyendo consejero, se formarán formando una estrella de tres puntas, frente a un pañolín que estará en el suelo al medio de las formaciones. El primero de la fila tendrá que correr hacia su derecha por detrás de las demás unidades formadas, para volver al final de su fila y pasar entre las piernas de sus compañeros. Ganará el punto el participante que capture primero el pañolín. Ganará la unidad que sume 6 puntos antes que el resto.

## 10. NUDO CIEGO:

Cada unidad se formará, y partirá el primero de cada grupo. La idea es que avance con los ojos vendados y con una bombita de agua en una cuchara, mientras con sus manos en su espalda armará un nudo que previamente se le asignará. Ganará la unidad que haga llegar primero a la meta a todos los miembros de su unidad, incluyendo al consejero.



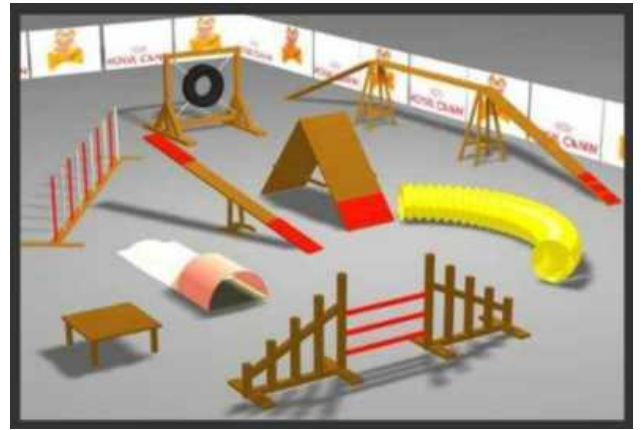
## 11. APUNTA Y GANA:



Todos los miembros de la unidad participaran uno a uno llevando una pelota de tenis hacia un lugar demarcado en donde habrá 3 círculos alejados con su respectivo puntaje. El círculo mas grande tendrá un puntaje de 25 puntos, el mediano 50 puntos y el pequeño 100 puntos. Todo eso debe hacerlo durante un tiempo de 10 segundos, si no acierta deberá devolverse y si lo hace el instructor le hará una pregunta donde puede apostar su puntaje para doblarlo o perderlo (podrán apostar de uno a lo que haya sacado de puntaje).

## 12. LOS OBSTÁCULOS:

Cada miembro de la unidad debe ir a buscar una parte de un rompecabezas cuya imagen es el logo del día del conquistador pasando por: un punta y codo tapado por una malla de color negro, saliendo de ella deberán pasar por un obstáculo de salto y pasar por debajo de unos palos. Al llegar toman la parte del rompecabezas y se devuelven por el mismo circuito.



## 13. EL TARRO:



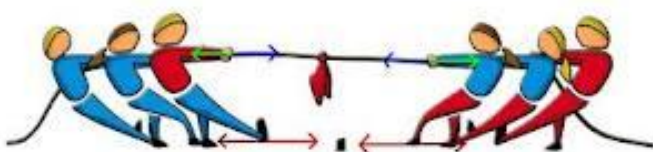
Toda la unidad participa uno a uno pasando por un circuito de equilibrio con distintas direcciones y al llegar al final deben pararse en un pie en un palo en donde deberán acertar con una pelota de tenis a un tarro, si no le aciertan deben devolverse y que pase el siguiente. Se disponen de 6 minutos para realizar el evento.

## 14. LA BIBLIA EN FRACCIÓN:

La unidad se encontrara a una distancia determinada frente a vasos con los nombres de la clasificación de libros bíblicos (pueden ser del nuevo o antiguo testamento). Cada uno deberá observar los nombres sin tocar los vasos y ordenarlos según el orden de los libros de la Biblia.



## 15. ¿TIENES FUERZA?:

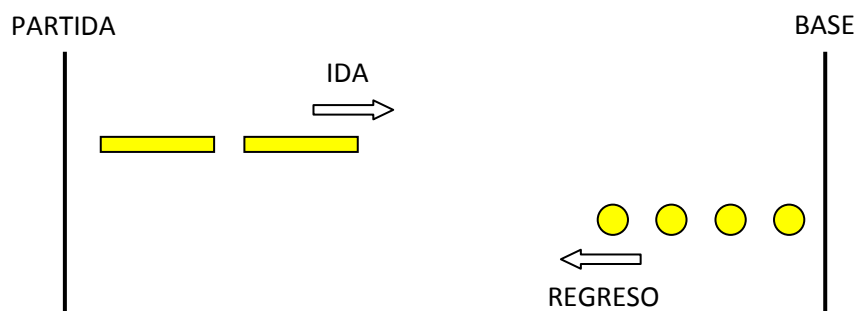


El consejero debe transportar a cada uno de los conquistadores en su espalda por un circuito de obstáculos. En su trayecto cada conquistador deberá llevar un globo inflado con agua y cuidarlo para que llegue a la meta. Ganará la unidad que logre llevar mas globos hasta la meta.

## 16. PASARELA MÓVIL:

Este evento consta de dos fases. La unidad completa (incluido el consejero) debe participar en este evento. Participan tres unidades simultáneamente. La unidad ganadora es la que termina la prueba en el menor tiempo.

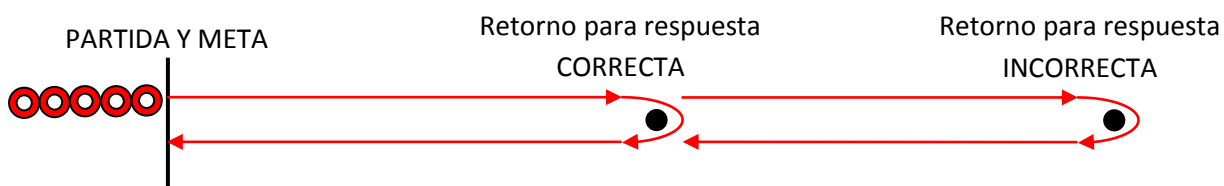
En la primera fase, la unidad contará con dos tablones de aproximadamente un metro y medio de largo cada uno; deberán usar estos tablones para avanzar desde el punto de partida hasta una base que se encuentra a diez metros. La idea



es cruzar por sobre los tablones sin tocar el suelo. En caso de que uno de los conquistadores, por alguna razón, toque el suelo con alguna parte de su cuerpo; toda la unidad debe retroceder al tablón que se encuentra atrás y luego continuar el trayecto. Cuando la unidad se encuentra completamente sobre el segundo tablón, deben recoger el primero y ponerlo delante para seguir avanzando. La unidad debe llegar con los dos tablones a la base, donde se les cambiará los tablones por cuatro tapas circulares de aproximadamente 40 cm de diámetro y un emblema que deberán llevar como testimonio hasta el punto de partida. Al regreso deberán usar las tapas de la misma manera que los tablones, siendo penalizados de forma similar al tocar el suelo. El emblema que es usado como testimonio no debe tocar el suelo, si no, la unidad completa debe partir desde la base donde lo recibió.

## 17. CARRERA CONTRA EL VIENTO:

La unidad se ubica en fila frente a la línea de partida. Se realiza una pregunta (\*) al conquistador que se encuentra en frente de la fila. Después de responder, el conquistador coloca una hoja de papel en su pecho, pone sus manos detrás su cabeza y corre hasta un punto de retorno marcado por una estaca (en el caso de responder incorrectamente la pregunta, debe llegar hasta una estaca más lejana), pasa por detrás de la estaca y vuelve hasta la partida para que se haga una pregunta al siguiente conquistador, quien debe hacer lo mismo. El conquistador no debe permitir que la hoja se caiga, pero no puede sujetarla usando sus manos, solamente con la fuerza de roce producida al correr. En caso de que la hoja se caiga, debe recogerla, ponerla nuevamente en su pecho y continuar corriendo. Después que todos los conquistadores de la unidad han pasado, es el turno del consejero, a quién se le hará una pregunta sorpresa que puede ser sobre cualquier tema referente al Club de Conquistadores.



(\*): Las preguntas realizadas a los conquistadores son referentes a los ideales del Club (Voto, Ley, Lema y Blanco). Nadie puede ayudar al conquistador a responder. En caso de que alguien le sople, se cobrará como respuesta incorrecta.

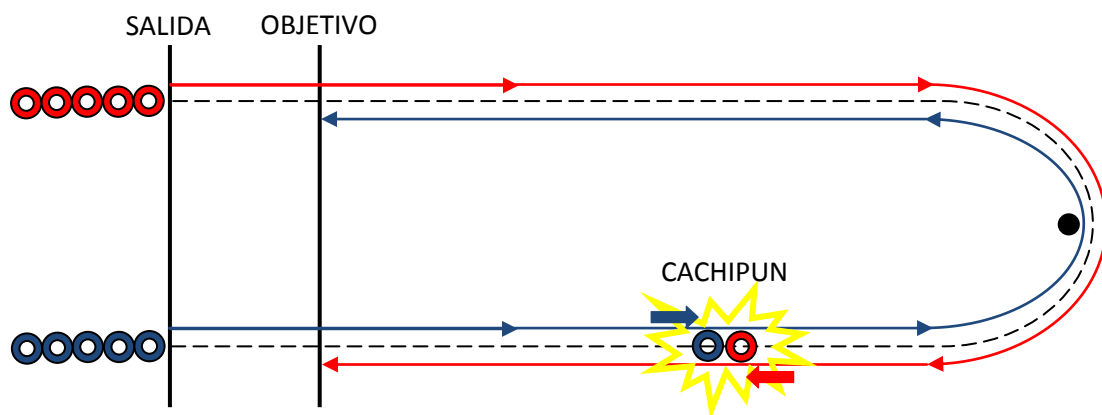
## 18. LA RUEDA HUMANA:

La unidad entrará dentro de una banda de polietileno, ubicándose en fila uno tras otro. Deberán moverse en conjunto y coordinadamente para avanzar en línea recta por 20 metros de ida y luego de vuelta a la partida. La unidad que logre hacerlo en menos tiempo es la que gana.



## 19. BATALLA A PIEDRAS, PAPELES Y TIJERAS:

Las unidades se ubican en fila tras su línea de partida. A la señal de inicio, corren los primeros de cada unidad con objetivo el lado de la unidad contraria. Habrá un punto del trayecto en que se encontrarán ambos conquistadores. En ese lugar deben batirse en un juego de cachipún (piedra-papel o tijeras), quien gane puede seguir corriendo con dirección a su objetivo, el que pierde debe levantar rápidamente la mano haciendo una señal a su siguiente compañero de unidad para que corra a encontrarse con el conquistador contrario que siguió en su carrera a conseguir su objetivo. Nuevamente al encontrarse deben batirse en cachipún y quien gana puede continuar su camino. El conquistador que es derrotado en el cachipún, después de hacer la señal a su compañero, debe rápidamente ubicarse al final de su fila para esperar su turno nuevamente. Cuando un conquistador logra atravesar la línea de objetivo gana un punto para su unidad. La unidad ganadora es la primera en lograr tres puntos.



## 20. LA LÍNEA MOJADA:

La unidad completa (incluido el consejero) se ubica en línea, sentada en el suelo entre un estanque con agua y un recipiente vacío. El conquistador que se encuentra más cerca del estanque con agua debe tomar un envase plástico, que tiene algunos agujeros en el fondo, llenarlo con agua y cubriendo con sus manos los agujeros, para evitar, tanto como pueda, que el agua escurra. Teniendo el envase con agua en sus manos, debe correr hasta su lugar en la línea que se ubica la unidad, debe sentarse y luego pasar el envase al conquistador siguiente, quien debe recibirlo tomándolo con sus manos y pasándolo por sobre su cabeza al siguiente conquistador, quien a su vez lo pasa al siguiente y así hasta el final de la fila. El último conquistador de la fila, al recibir el



envase, debe ponerse rápidamente de pie, vaciar el agua que aún queda en recipiente vacío y luego correr con el envase al estanque con agua, para repetir el procedimiento. Mientras tanto, toda la fila de conquistadores debe moverse un lugar hacia adelante para dejar espacio al conquistador que llena el envase. El juego dura cuatro minutos. En este juego los conquistadores pueden resultar mojados (considerar).

