



MANUAL DE EVENTOS - RUTAQUI 2010

Estimado Director(a), Consejero(a) y conquistador(a):



Tienes en tus manos el Manual de Eventos del III Rutaqui de la Misión Chilena del Pacífico.

En él encontrarás todas las descripciones de las aventuras que vivirás junto a tu Club. Serán momentos inolvidables cuyos recuerdos te acompañarán el resto de tu vida.

A continuación te hacemos algunas recomendaciones a considerar para que los eventos sean una experiencia realmente entretenida en tu estadía.

- Lo más importante es llevar en tu mente un espíritu de participación y compañerismo.
- Los elementos que constantemente serán evaluados son el trabajo en equipo y la colaboración.
- El consejero podrá guiar a la unidad durante todas las aventuras, pudiendo participar activamente en alguna de ellas.
- Los eventos se dividen en dos grandes grupos, eventos espirituales y eventos de la Ruta:
 - o Los eventos espirituales, serán desarrollados en la jornada de la tarde, del día sábado 5 de Junio.
 - o Los eventos de la Ruta, son 12 puestos de control, ubicados en el trayecto de una intensa excursión que harán las diferentes unidades agrupadas en 6 conquistadores (mixto), lideradas por su consejero. Esto se llevará a cabo durante la jornada de la mañana del día domingo 6 de Junio.

EVENTOS DE LA RUTA:

1. Ayuda del Cielo (Manualidad-Destreza)

Objetivo: la unidad deberá demostrar destreza, para alcanzar en dar al blanco.

Procedimiento:

La unidad con pequeños elementos deberá confeccionar un paracaídas artesanal. Luego mostrara su habilidad en dar al blanco, este estará delimitado en el suelo a una distancia de 30 metros. La unidad tendrá una oportunidad para cada miembro, para dar en el blanco y un bono en tiempo si logra el centro del blanco. El puntaje es de 25 puntos por casa acierto en el blanco.

2. Lanzamiento del Tronco (Manualidad-Destreza)

Objetivo: la unidad deberá demostrar destreza, para alcanzar en dar al blanco.

Procedimiento:

En el punto de reunión realizarán el "lanzamiento del tronco". Cada conquistador hará un lanzamiento del tronco, hacia un círculo de 90 cms de diámetro y que estará a 3 metros de distancia. El tronco medirá +- 10 cms de diámetro y 50 cms de largo. Si el tronco cae dentro del círculo obtendrá 10 puntos, si cae tocando la línea del círculo obtendrá 5 puntos, si cae fuera del círculo 0 puntos. Repetirán los lanzamientos 3 veces para obtener 50 puntos; si no lo consiguen, seguirán a la siguiente estación con la pérdida de puntos correspondiente.

3. Rompecabezas peligroso.

Objetivo: Armado de rompecabezas

Procedimiento:

La unidad deberá armar un rompecabezas que se encontrara a una distancia determinada, para conseguir las piezas de este, deberán atravesar un campo de bombardeo en el cual deberán esquivar pelotas con pintura que le serán lanzadas, para cumplir con el objetivo. De lograr armar el rompecabezas dentro del plazo establecidos, obtendrá 100 puntos, de dejarlo incompleto tan solo 50 puntos.

4. Cuidando el Medioambiente

Objetivo: Reciclar las basuras acumuladas durante el campamento que se encontraran en el punto de control.

Procedimiento:

La Unidad deberá clasificar las basuras en:

a.- Biodegradables rápidos: Desechos de origen orgánicos como restos de comidas, papeles, cartones. 50 puntos por una correcta clasificación.

b.- Biodegradables lentos: Desechos con algún grado de Industrialización. Ejemplos: Latas y envases de tipo plásticos o cartones aluminizados. 50 puntos por una correcta clasificación.

c.- No biodegradables: Fibras sintéticas, telas de nylon, vidrios. Fibras con gel como toallas higiénicas o pañales. 50 puntos por una correcta clasificación.

Con basuras a : Hacer compost neutro. Bono de 50 puntos por la construcción.

Con basuras b y c : Eliminar en basureros.

Definición de **COMPOST NEUTRO**: es el resultado de la descomposición de los residuos orgánicos cuando están enterrados en una fosa. La fosa debe ser de más o menos 60 a 80 cms , y debe estar lejos de las fuentes de agua. Cada día se agrega la basura orgánica y se va tapando con una capa de tierra, que luego se moja abundantemente.

5.- Viaje en el Tiempo (Historia)

Objetivo: La unidad deberá realizar una línea del tiempo con algunos hitos importantes del club. Ubicando, fecha, hito y personaje

Dinámica: La unidad se verá enfrentada a una hilera, que representara una línea del tiempo, con los hitos desordenados. Estos se encontraran desordenados en el interior de un vaso, la unidad deberá sin toca el vaso leer el contenido, identificar los elementos y ubicar por fechas asociando el hito y personaje. Se entregarán 20 puntos por cada personaje e hito asociado.

6. Vistiendo al Conquistador.

Objetivo: La unidad deberá ser capaz de reconocer y saber la distribución de cada uno de los elementos que componen nuestro uniforme.

Dinámica: Luego de responder una pequeña pregunta, sobre el material de estudio entregado, (breve reseña de la historia de los conquistadores) a la unidad se le entregara un uniforme el cual un conquistador a elección deberá vestirse rápidamente con él y ubicarse en un punto señalado por el Staff. Luego de esto el resto de la unidad deberá obtener el resto accesorios del uniforme (insignias, botones, pañolín. etc.) Respondiendo pequeñas preguntas del material de estudio, de esta forma uniformar completamente y de forma adecuada al conquistador en el tiempo dado por el Staff. 10 puntos por cada emblema en correcta posición.

7.- Memoricé Nudos

Objetivo: La unidad deberá ser capaz de memorizar y encontrar la mayor cantidad de nudos.

Dinámica: La unidad al llegar al punto de control se encontrará con un mesón donde habrán laminas boca abajo las cuales poseen imágenes de los nudos de las clases de amigo y compañero, y tendrá que encontrar los pares, para esto podrán descubrir dos laminas por vez. Cada par encontrado dará puntaje a la unidad, el puntaje total se

obtendrá por la cantidad de pares encontrados en el tiempo dado por el Staff. 10 pares, 10 puntos por cada par.

8.- Nudo ciego

Objetivo: Realizar el mayor numero de nudos correctamente solicitados.

Dinámica: La unidad al llegar al punto de control se formará y de a un conquistador por vez se dirigirá al lugar donde se encontrará una caja completamente cerrada pero con 2 orificios laterales donde introducirá sus manos, en la caja habrá una cuerda, el conquistador deberá ser capaz de realizar el nudo de manera correcta que el Staff le solicite. Nudos de la clase de amigo. 15 puntos por cada nudo bien realizado.

9.- Camino Cortado

Objetivo: Sortear los obstáculos en el camino

Procedimiento:

La unidad deberá atravesar un circuito con dificultades en el camino, tales como: Puente tibetano, pasarela de dos manos etc.

Si toda la unidad logra pasar todos los obstáculos, en equipo y sin separarse, se entregarán 100 puntos.

10.- Escalera de Jacob

Objetivo: Demostrar habilidades el uso de nudos y amarras, trabajo en equipo, rapidez.

Procedimiento: La unidad se presentará con el juez que le entregará los materiales para armar una escalera. Al sonido del silbato la unidad tomará los materiales y armará lo más rápido posible una escalera de 5 peldaños usando las amarras y los nudos adecuados para la construcción solicitada. Una vez armada la escalera el capitán de la unidad, subirá por esta para alcanzar un banderín de recuerdo que se encontrará arriba de una estructura. Se evaluará trabajo en equipo (todos trabajan), técnica de nudos y amarras, tiempo utilizado en el evento. Cada unidad tendrá un tiempo máximo de 15 minutos, para realizar el evento, si no lograra terminarlo, se evaluará el trabajo realizado hasta el momento. Puntaje ideal 100 puntos por la escalera, y un bono de 50 puntos por rescatar el banderín.

11.- Carro de David

Objetivo: Destreza.

Procedimiento: La unidad se presentará ante el juez, quien le entregará los materiales, y el carro semi armado, la unidad debe terminar de armar el carro. Al terminar el armado la unidad recorre la pista correspondiente, un conquistador va sobre el carro y el resto equilibrándolo con los vientos. El carro no debe desarmarse durante el recorrido puesto que si esto ocurre la unidad deberá armarla de nuevo. Se evaluará destreza para realizar buenas amarras, trabajo en equipo, distribución de labores. 50 puntos por armar el carro, 50 puntos por subir a un conquistador, y 50 puntos por cumplir el desplazamiento del carro.



12.- Oculito

Fin de la Ruta, decisión de los conquistadores, según lema, cantico lema, versículo, meditaciones, parche, puntaje más alto en la Ruta.

Durante las etapas se encontrará con eventos Bonos track recreativos, tal como:

Escalada jabonosa

Objetivo: desarrollar coordinación en equipo, destreza y diversión

Desarrollo: cada unidad deberá subir una loma de a lo menos 5 metros sin ayuda de nada externo como escaleras cuerdas solo con el ingenio y el trabajo en equipo tiene que subir la loma todo el equipo esta loma estará cubierta por una lona o manga de polietileno la cual estará con agua y jabón, cuando termine toda la unidad de desarrollar el evento se para el tiempo.

Evaluación: puntaje por participación y puntuación por objetivo cumplido.

EVENTOS ESPIRITUALES

Buscamos fomentar el trabajo Inter- clubes, compañerismo, y amistad entre los niños, desarrollando con respeto, espiritualidad e interés, los siguientes eventos:

1.- Objeto e identificación:

Implementos: 1 Biblia por niño

Requisitos: Buscar en la Biblia algún texto que tenga el objeto que se solicite.

Descripción: Se formará la unidad frente a los jueces a una distancia límite y a la orden del juez correrá el primer niño para ver un objeto que el juez le muestre. Correrá hacia su unidad y todos juntos buscarán en la Biblia algún texto que mencione el objeto o cosa mostrada. El juez tocará el pito y saldrá el segundo niño y le será mostrado otro objeto y así hasta que pasen todos los niños de la unidad. Al finalizar el juego el capitán de la unidad llevará en su planilla todos los textos donde el juez. Ganará el que tenga más textos y que sean correctos.

2.- Versículo Gigante:

Objetivo: Expresar el versículo base del rutaqui de forma creativa y con trabajo en equipo.

Desarrollo: Cada unidad deberá ir formando las letras que se necesitan para la formación de nuestro versículo lema. Debido a que cada unidad no alcanzaría a formar todo el versículo, lo harán por letras, las cuales serán otorgadas por el staff a cargo. Al final de los eventos se tendrán las fotografías de todas las unidades formando entre todos el versículo.

Evaluación: se evaluara la claridad con que los conquistadores puedan dar forma a la/s letra/s.

3.- Agrupando palabras:

Objetivo: los conquistadores deben poner a prueba sus habilidades físicas y de rápido pensamiento, además de utilizar sus conocimientos de la Biblia.

Desarrollo: en un extremo se encontrara un recipiente con rectángulos hechos de cartulina que en su interior tendrán una palabra que corresponderá a una de las siguientes categorías: libros del nuevo testamento, libros del antiguo testamento, nombres de hombres, nombres de mujeres, ciudades, tribus de Israel, etc. En el otro extremo de encontrara otro recipiente donde estará etiquetado el nombre de la categoría.

Los conquistadores deberán correr de un extremo a otro, tomando una palabra y depositándola en el recipiente de la categoría que corresponda la palabra. Deberán introducir un mínimo de 6 palabras en cada categoría.

Evaluación: tendrán como tiempo límite 3 min. Para hacer el evento. Se otorgan 15 puntos por cada palabra introducida en el recipiente correcto.

4.- Conqui-paint.

Cada unidad deberá elegir al azar un papel que le indicará el número del panel que tendrá que tomar posición y el nombre de la escena que deberá dibujar. Todos los dibujos realizados por las unidades narrarán una historia Bíblica. Ningún espacio quedará blanco, y sin márgenes. Solicitamos a los clubes ayudarnos para que cada niño pueda participar de forma rápida y efectiva, mediante la facilitación de cualquier método para colorear, tiza, tempera, plumones, lápices cera, ect. Nos ayudaría en gran manera.

5.- Conozco la biblia: La unidad de conquistadores deberán poner en orden los libros de la biblia, ya sea del antiguo o del nuevo, según el que le toque. Los nombres se encontrarán en cuadrados de cartón de 10 x 15 cms, que serán colocados boca abajo a cinco metros del lugar en que serán ordenados. Cuando se dé la orden, el primer niño correrá a buscar un cartón y lo colocará donde le parece que debe ir, luego tocará a su compañero para que haga lo mismo; así sucesivamente hasta que se completa el cuadro de los libros de la Biblia en perfecto orden. Todos los niños de la unidad deben participar. Se evalúa el tiempo en que los conquistadores se demoran en armar la biblioteca.

6.- LOS SABIOS

Requisitos: Dirigirse con respeto a los sabios y hacer lo que ellos le manden.

Descripción: Las unidades tienen que buscar en el campo ya designado diferentes personajes disfrazados que simbolizan a un sabio. No estarán demarcados en lugares específicos. Ellos se mimetizarán de acuerdo al lugar o con los disfraces que ellos deseen. Al encontrar un sabio le preguntan: ¿es usted un sabio?, su respuesta es afirmativa tienen que dirigirse a él con sumo respeto y responder a la pregunta que haga el sabio. Después que contesta correctamente el sabio le entregará un sello como garantía de su respuesta, la unidad que tenga más sellos acumula más puntaje.

Las preguntas son variadas, y los temas son: Significado de las clases progresivas, colores y orden de ellas, significado del saludo MARANATA, orden de las banderas, significado del Pañolín, salmos 23 o 46, Daniel 1:8, Lucas 2:52, 10 insectos, y finalmente medidas de seguridad para manejar el hacha y el cuchillo, todos ellos requisitos de las clases progresivas según el conquistador de 10 a 12 años, esté cursando.

7.- Concurso de niños predicadores: bases en el manual de orientación.