



UNIÓN MEXICANA DEL SURESTE

DISCIPULOS

CONQUISTADORES

CLUB

16 - 19 DE ABRIL

EL TRÉBOL, YUCATAN

GUÍA DE EVENTOS

PRIMERA EDICIÓN



OBJETIVOS

Queridos líderes de Conquistadores

Quiero expresar mi reconocimiento a cada uno de ustedes por su valioso compromiso al dirigir a los conquistadores en este maravilloso desafío. Dios es quien pone en ustedes el entusiasmo y también los recursos para financiar este proyecto.

Gracias a Dios por el esfuerzo del equipo de directores de jóvenes de las asociaciones y misiones quienes trabajaron arduamente para poder tener la "Guía de eventos".

Es importante mencionar y que cada director tome en cuenta que las participaciones serán de las clases tomadas durante este año 2024, es decir, la clase actual de compañero son los que estarán participando el año que viene en donde el evento requiera de un conquistador de la clase de compañero.

Es de vital importancia que los aventureros de la clase de manos ayudadoras de este año 2024 puedan irse involucrando en las actividades generales para poder ser participes de los eventos del año 2025.

El objetivo de cada uno de los eventos es lograr un mayor crecimiento en las áreas de desarrollo espiritual, mental y físico. Tenemos confianza que no solo se prepararán para concursar sino más bien para reforzar el conocimiento y las habilidades que cada Conquistador ya posee.

Durante todo el proceso previo al camporee el club puede alcanzar 10,700 puntos que sumados a los 4,300 puntos de los eventos e inspección suman un total de **15,000 puntos**, que serán premiados bajo la siguiente nomenclatura:

Club de Honor = 13500 - 15000.

Club Distinguido = 11850 - 13499

Club Participante = 11849 hacia abajo.

Anímo a cada líder a seguir esforzándose para alcanzar la excelencia a la que todos somos llamados, es decir la vida eterna. Sigán orando y confiando todos sus planes en las manos del Señor.

Dios les bendiga abundantemente en la preparación de su club.

Su amigo y servidor

Ptr. Víctor Manuel Martínez Bautista
Dir. Ministerios Juveniles
Unión Mexicana del Sureste

[DA CLICK AQUÍ PARA DESCARGAR LA GUÍA DE ESPECIALIDADES](#)



PUNTAJES

	EVENTOS	ESPECIALIDAD	PUNTAJE	CATEGORIA
1	Aprendiendo a ser discípulos	Cuadernillo	460	Espiritual
2	Discipulando para Jesús	Testificación de menores	460	Espiritual
3	Discípulos en el Santuario	Santuario	650	Espiritual
4	Soy o me parezco	Investigación bíblica	400	Espiritual
5	Discípulos en marcha	Ejercicios y marchas 1	450	Físico
6	Discípulos conquistando el banderín		300	Físico
7	Super really	Nudos y amarres Señales y comunicación Primeros auxilios Fogatas Ciclismo	1,280	Físico
	3 inspecciones (100 por día)		300	
Subtotal			4,300	
	Pre requisitos		10,700	
TOTAL			15,000pts.	

NOTA: Si se encuentra que un club este haciendo trampa este será penalizado con no recibir el puntaje de la etapa o evento en el que esté participando.



APRENDIENDO A SER DISCÍPULOS

Objetivo: En este evento cada conquistador deberá demostrar el conocimiento adquirido en su respectiva clase y así poder fortalecer su desarrollo y crecimiento espiritual.

Participantes: 8 conquistadores

Materiales: Cuadernillo de su respectiva clase, banderá del club con una medida de 90 * 135 cm. En el evento el material será provisto por el comite organizador del evento a excepción de la clase de orientador donde cada uno deberá llevar su material para realizar su anuncio.

Desarrollo: El equipo de conquistadores se colocará en una serie de casillas las cuales deberán ir pasando conforme vayan acertando cada una de las respuestas o realizando las actividades que se les pedirá en cada casillero. Se ordenarán iniciando por la clase de amigo hasta llegar a la clase de guía. Al silbatazo general iniciarán, una vez que el primer participante concluya su participación podrá darle el pase al siguiente conquistador y así sucesivamente hasta llegar a la última casilla. Una vez que lleguen a donde se encuentra la clase de guía un consejero deberá estar listo con la bandera del club para poder levantarla una vez que hayan finalizado toda la ronda completa. El tiempo máximo para poder concluir el evento es de 15 min. Por cada casilla completada se otorgará una puntuación.

#	CLASE	APRENDIZAJE ESPERADO	ACTIVIDAD	PARTICIPANTES
1	Amigo	Mostrar cómo Cristo nos libera.	Completar en 4 imágenes progresivas la historia seleccionada de José, Jonas, Esther o Ruth de la sección de Investigación bíblica, donde se refleje el plan de Salvación por medio de Jesús.	1
2	Compañero	Parábolas. Milagros.	Habrà una cesta con varios milagros, los conquistadores tomarán 10 milagros de Jesús los cuales deberán colocar en una línea del tiempo.	2
3	Explorador	Como Dios salva a las personas.	El conquistador tomará una tarjeta con un personaje el cual al reconocerlo deberá responder las siguientes preguntas: ¿Como era su vida antes de conocer a Jesús? ¿Donde conoció a Jesús? ¿Que le dijo Jesús y cuál fue su respuesta?.	1
4	Orientador	Marcas del verdadero Discípulo. (Especialidad de letreros y carteles)	Realizar un anuncio en tamaño oficio donde se escriban las marcas de un verdadero Discípulo, el título será el siguiente, "Se busca un Discípulo".	2
5	Viajero	Eventos de los últimos Días.	"Oratoria sobre los Eventos de los últimos días", en una breve oratoria el conquistadore deberá relatar lo aprendido en la sección de Descubrimiento espiritual del cuadernillo (El tiempo máximo para realizar este paso es de 5 min y el mínimo es de 4)	1
6	Guía	Los verdaderos discípulos conocen y están dispuestos a recibir Los dones del Espíritu Santo	Ruleta con los dones, y saberse el significado, Un texto bíblico y ejemplo para cada don. El conquistador Girará y comentará de memoria el significado, así como el ejemplo del don.	1
TOTAL			20 000 pts.	

Puntos probables a obtener

Participación	80
Puntos por base 50	300
Terminar dentro del tiempo	80
Total de puntos	460



DISCIPULANDO PARA JESÚS

Objetivo

Discipular. Que a través del conocimiento de la Biblia los menores y jóvenes logren compartir la palabra de Dios a las personas en su rango de edad.

Especialidad: Testificación de Menores (Guía de especialidades Camporee 2025)

Participantes

Especialidad: Todo el club

Exámen: 6 Conquistadores (Amigo – Guía)

Materiales

Santa Biblia Reina Valera 1995. Libro del Espíritu de Profecía. Lápiz, borrador, sacapuntas y tabla agarrapapeles tamaño carta. Están pendientes los libros de la biblia y del espíritu de profecía que se estudiarán en la División para el año 2025.

Desarrollo

1. Los conquis y guías llevarán la especialidad de Testificación de Menores. Presentarán el día del evento su constancia firmada por el Instructor, Pastor. La especialidad debe estar concluida al 100%.
2. El evento se divide en dos secciones: I. Testificación, y II. Exámen. Cada sección tiene sus etapas.

Sección I: Testificación

Etapa 1 - En la primera etapa de esta sección. En los meses de Julio a Diciembre (2024) cada club (Conquis) deberá de trabajar por lo menos con una persona, menor o joven para que conozca a Jesús. Con esta persona podrán tener estudios bíblicos, campañas de barrio, acercamientos a la iglesia, visitas en casa, reuniones con el club, caminatas, sociales, convivios, etc. Cualquier Actividad que puede ayudar a la persona a involucrarse a la iglesia. Deberán elaborar una constancia por bimestre del trabajo de evangelismo personal realizado con el interés.

Etapa 2 – Todos los integrantes del club deberán estar involucrados en el Plan JMV de la unión Mexicana del Sureste. Durante el mes de febrero (2025) el o los grupos JMV de cada club harán una campaña pública. Deberán entregar el día del evento (camporee 2025) una constancia firmada por el pastor, anciano asesor y Dir. de Ministerio personal y 2 fotografías de la actividad realizada. La campaña lleva la finalidad de obtener la decisión de la persona para entregarse a Cristo.

Sección 2: Examen de Conexión Bíblica.

Etapa 1 – La segunda sección del evento será participar del examen escrito. El examen tendrá 50 reactivos y deberá ser contestado en 60min por los **6 conquistadores**. Deberán entregar el examen en tiempo y forma, sino serán penalizados. En esta etapa deberán entregar la constancia de especialidad y de la campaña. El examen es en base a la Conexión Bíblica para el año 2025, los libros a estudiar son: **Lucas capítulo 1-4 (Reina Valera 95); Libro Deseado de todas las gentes, capítulos 4 “Os ha nacido un Salvador y 7 “La niñez de Cristo”.**

Etapa 2 – En esta etapa pasará el Club de conquistadores con el mejor puntaje por cada Asociación/Misión, haciendo un total de **7 finalistas** en la gran final (**un conquistador por cada campo**). Estos clubes obtienen 50 puntos por haber llegado a la final. *El club que pase a la final podrá elegir a su representante.*

En la final habrá 3 rondas y en cada ronda deberán responder una pregunta. Lanzarán un dardo a una diana con globos, el globo que rompan traerá un número que corresponde a la pregunta que deberán contestar. Cada pregunta contestada les dará 30pts. La diana tendrá 3 colores: Rojo, blanco y azul. Las preguntas rojas al centro serán las más fáciles, preguntas blancas dificultad media y las de la zona azul al extremo serán las de mayor dificultad. En la final, los puntos que obtengan por cada respuesta correcta se le dará por igual a todos los clubes de su campo.

Puntos probables a obtener etapa 1

Constancia de especialidad	50
Constancias de evangelismo personal, una por bimestre (3 x 30 pts)	90
Subtotal de puntos	140

Puntos probables a obtener etapa 2

Participación	80
Examen escrito	100
Pase a la final (solo para el club)	50
Respuestas correctas (3, estos puntos se aplicarán a los clubes de su campo)	90
Subtotal de puntos	320



DISCÍPULOS EN EL SANTUARIO

Objetivo: Que el conquistador conozca la creencia del santuario y desarrolle la habilidad de trabajo de equipo.

Especialidad: Santuario

Participantes: 6 conquistadores

Un conquistador de la clase de amigos con la vestidura de sumosacerdote, (tunica, sandalias, pectoral con las piedras, cinto, mitra).

Un conquistador de la clase de guías

Material:

Atuendo de un sumo sacerdote, material con que lo elaborarán es libre pero debe estar completo y de acuerdo a lo que pide la biblia.

1/8 de papel cascaron, plastilina de color preferente o de los colores a utilizarse.

Desarrollo:

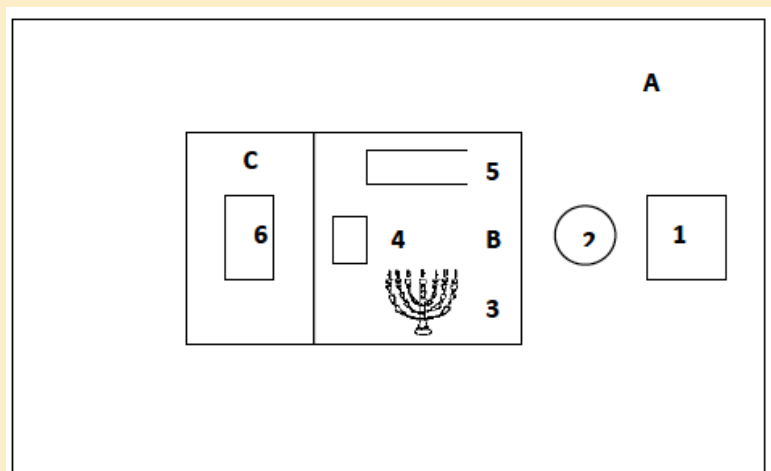
Todos los conquistadores estarán frente a un juez quien dará la orden de iniciar.

Los 4 conquistadores pertenecientes a las clases de compañero a viajero elaborarán con la plastilina y creatividad todos los muebles del santuario sobre el papel cascaron en un tiempo de 10 minutos, al mismo tiempo el conquistador de la clase de amigo sin ayuda de nadie, se colocará todo el atuendo de un sumo sacerdote de manera correcta y completa.

Cuando los conquistadores que estaban a cargo de elaborar el santuario culminen su parte, el juez pedirá al conquistador de la clase de guía que explique cada mobiliario y sus respectivas funciones dentro de en un tiempo de 5 minutos.

Puntos probables a obtener

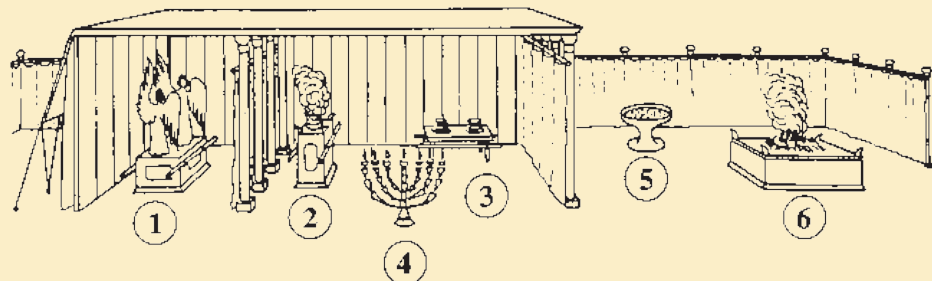
Participación	100
Trazo y dibujo	200
Explicación	100
Traje sacerdote completo	200
tiempo	50
Subtotal de puntos	650



LUGAR
SANTISIMO

LUGAR SANTO

ATRIO





SOY O ME PAREZCO

Objetivo: Que el conquistador conozca aprenda de la vida de los discípulos así como el querer pertenecer al grupo de los discípulos.

Participantes: 4 conquistadores (2 compañeros y 2 exploradores)

Material: Estudiar su cuadernillo en la sección de Investigación bíblica y los evangelios de la versión RV95.

Desarrollo:

Este evento se realizará en 3 rondas, en cada ronda deberá identificar de manera correcta 4 discípulos y sus características, quien lo logre, pasará a la siguiente ronda, de lo contrario será eliminado.

Se mencionarán 8 características en total por el juez, de lo cual 2 de ellas describen a cada uno de los 4 discípulos por ronda.

Dentro de la tabla que se les dará, estará escrito el nombre de los 12 discípulos, deberán poner atención a las primeras 8 características que se les mencione o se les entregue, se les dará un tiempo de 2 min en la primera para las puedan colocar en las casillas correctas, al finalizar el tiempo si colocaron todo correctamente podrán continuar a la siguiente ronda y así sucesivamente hasta completar las 3 rondas.

En la segunda ronda el tiempo se reducirá a 1 minuto y medio; en la tercera ronda solo tendrán 60 segundos para contestar. Por una respuesta incorrecta que tengan no podrán avanzar a la siguiente ronda.

Ejemplo: Traicionó a Jesús, negó a Jesús, el discípulo amado, lo delató un gallo, hermano de Jacobo, metió su mano en el costado de Jesús, se ahorco, era incrédulo. (Judas, Pedro, Thomas y Juan)

Puntos probables a obtener

Participación	100
1era ronda	100
2da ronda	100
3era ronda	100
Total de puntos	400

Correcto y avanza

Pedro	Thomás	Juan	Judas
Negó a Jesús	Era incrédulo	El discípulo amado	Traicionó a Jesús
Lo delató un gallo	Metió su mano en el costado de Jesús	Hermano de Jacobo	Se ahorco

Incorrecto y no avanza

Pedro	Thomás	Juan	Judas
Negó a Jesús	Metió su mano en el costado de Jesús	El discípulo amado	Se ahorco
Traicionó a Jesús	Lo delató un gallo	Hermano de Jacobo	Era incrédulo





DISCÍPULOS EN MARCHA

Objetivo

Cultivar las aptitudes teórico-prácticas de acoplamiento, esfuerzo y trabajo en equipo, de disciplina personal y colectiva, de seguir instrucciones y de comportamiento y respeto adecuados ante lo emblemático, convirtiéndose así en una herramienta de impacto misionero.

Participantes: 10 – 20 Participantes (75% conquistadores y 25% guías mayores).

Especialidad: Ejercicios y Marchas 1 (Guía de especialidades para camporee 2025)

Materiales: Uniforme de gala completo (manga larga o corta, todos igual).

Tiempo: El tiempo de la exhibición será de 5-7min.

Desarrollo:

1. Los conquis y directiva (guías mayores) llevarán la especialidad de Ejercicios y Marchas. Deberán presentar el día de la eliminatoria de campo y en la final del Camporee su constancia, confirmados que la especialidad fue concluida al 100%. Dicha constancia deberá estar firmada por el Instructor, Pastor y/o Anciano asesor.
2. Apegarse a los Manuales de ejercicios y marchas que provee la Unión Mexicana del Sureste.

Sección 1 – Eliminatoria Nivel Campo.

Etapa 1 – Cada Asociación/Misión hará una eliminatoria en el mes de septiembre 2024.

Etapa 2 – Los mejores 5 clubes de cada campo participarán en la final del Camporee de Conquistadores Discípulos de la Unión Mexicana del Sureste.

Sección 2 – Final Camporee

Entregarán en un papel la rutina a los jueces antes de participar.

Se calificarán los siguientes aspectos:

- a) Aspectos a evaluar: Pasos, rutina y evoluciones, voz de mando, postura correcta, ejecución correcta, uniforme completo y correcto, 1 evolución y un paso de fantasía, arenga creativa, sincronización, cadencia.
 - b) Ordenes: Formación, Columna, Línea, Fila, Alinear, Distancia, Intervalo Flanco.
 - c) Voces de Mando: Advertencia, Preventiva, ejecutiva.
 - d) Movimientos a pie firme: Firmes, Saludar, Descanso, Descanso a Discreción.
 - e) Giros a pie Firme: Flanco derecho, Flanco izquierdo, Medio flanco derecho, Medio flanco izquierdo, Media vuelta.
 - f) Marchas: Paso redoblado, Paso corto, Alto en marcha, Marcar el paso, Paso veloz, Pasos de costado (derecha e izquierda), Pasos hacia atrás.
 - g) Giros sobre la marcha: Flanco derecho, Flanco izquierdo, Media vuelta.
 - h) Formaciones de Escuadrón: Columna por uno, Columna por dos, Abrir Escuadrón, Cerrar Escuadrón.
- Puntos extra: En el último minuto todos los participantes se vendarán los ojos con su propia pañoleta y ejecutarán un último recorrido en paso redoblado y corto. El club que logre ejecutar y permanecer lo mejor posible la rutina obtendrá 20 puntos extras.

Puntos probables a obtener etapa I

Constancias	30
Participación	40
Uniforme completo	70
Voz de mando correcta	20
Pasos correctamente ejecutados	30
Rutina escrita	20
Postura correcta	30
Paso y evolución de fantasía	30
Sincronización	30
Cadencia	30
Ejecución a ciegas	20
Ejecución ciega excelente	30
Pasar a la final de unión*	20
Total de puntos	50

* Los puntos se aplican hasta después de su participación en el camporee





DISCÍPULOS CONQUISTANDO EL BANDERÍN

Objetivo:

Una convivencia que fomente el trabajo en equipo y la unidad del club.

Participantes:

8 conquistadores (4 niñas y 4 niños)

Material:

1 banderín con su asta y el nombre del club o unidad. Ambos con medidas reglamentarias.
10 globos chicos rellenos con polvo de Zuco, Tang o colorante vegetal.
8 listones de colores de su preferencia, todos deben ser del mismo color, el liston debe medir 50 cm.
Una pirotecnia de humo.
Todos con playeras blancas

Desarrollo:

Se jugará un equipo de 8 participantes, identificados entre si con playera blanca y un listón del color que elija el club colocado a la cintura. En el lugar asignado por el staff los equipos clavarán su banderín. Realizando la actividad en un terreno de 10 x10 mts ocupando la mitad del terreno cada club.

Al silbatazo del juez los equipos avanzan hacia conquistar el banderín contrario mientras cuidan que no les arrebaten el suyo, ni los listones de cada integrante. Para defender su banderín podrán usar 10 globos llenos de colorantes el cual podrán arrojar al equipo contrario, esto le dará un poco de complejidad y también diversión. No podrán golpear con los puños a los conquistadores del equipo contrario, de hacerlo podrán obtener una sanción.

Quien arrebaté el banderín contrario y lo lleve hasta su base gana e inmediatamente enciende su pirotecnia de humo en señal de conquista. El tiempo de juego será de 15 min, si dentro de este tiempo ningún equipo logra conquistar la bandera contraria el puntaje de conquista se dividirá entre los dos clubes.

Nota: Por cada liston arrebatado al equipo contrario obtendrán 10 puntos extras. Cada club podrá llevar un máximo de 10 globos llenos de colorante. El liston a utilizarse deberá medir 50 cm de los cuales un aproximado de 30 cm deberá ser lo que se asome en la ropa.

Puntos probables a obtener

Participación	50
Banderín apegado al panfleto	50
Banderín contrario	200
Total de puntos	300

Aparte se sumaran los extras por los listones ganados.





SUPER REALLY

Objetivo

Fortalecer las aptitudes físicas y de campismo de los conquistadores por medio de una serie de eventos que tendrán que ir pasando por zona. Así como fomentar el trabajo en equipo y la armonía al apoyarse.

Bases

Puente mono:

Participantes: 3 guías mayores y 3 conquistadores (1 compañero y 2 viajeros o guías)

Material:

- 4 palos de 250 cm de largo por 2 a 2.5" de grosor *
- 2 palos de 130 cm de largo por 2 a 2.5" de grosor *
- 6 piolas de 5 mts.
- 2 cuerdas de 20 mts. gruesas (de preferencia de 8 a 10 mm de grosor)
- 2 cuerdas para tejer la maya 22 mts. para tejer en los bordes
- 6 estacas de Madera
- 1 marro pequeño (el terreno del trebol es un poco duro por lo que servirá para plantar bien las estacas)

Las cuerdas quedan a criterio del Club (nylon, henequén, combinado de seda y nylon, cáñamo etc.) El tipo de palo igual queda a criterio de club.

*El grosor es por el tipo de actividad puede ser más grueso pero de preferencia no menor.

Desarrollo:

Se presentan ante el juez con su material y luego al silbatazo empieza a correr el tiempo. Dan inicio todos uniendo dos palos de 250 cm, con un amarre diagonal con la piola de 5 mts. Luego aplicando dos amarres cuadrados con otras piolas de 5 mts unen los palos de 130 cm a la base de los palos de 250 cm, repetirán el mismo procedimiento con los otros palos.

Luego enterrarán a una distancia de 10 cm (opcional puede ser más o menos conforme vean la estabilidad) las bases y colocarán cada armado a una distancia de 5 mts entre cada una.

Tomaran las 3 cuerdas de 20 mts y tensaran a la otra base, acto seguido se colocaran las estacas de 60 cm con los tensores ocupando nudo dos medios cotes.

La cuerda de en medio se tensa pasándola sobre ambas bases, por encima de donde se hizo el amarre diagonal y se fija a las estacas de cada extremo; en un extremo se fija con dos medios cotes y en el otro un nudo tensor. Por ultimo se tejerá la maya para el puente iniciando con dos medios cotes y continuando con cotes.

Una vez terminada la construcción pasarán 4 integrantes de conquistadores de los que no participan en el really y un guía mayor, al terminar de pasar gritaran todos juntos su porra.

Nudos y amarres a evaluar: dos medios cotes, verdadero, Ballestrinque, amarre diagonal, amarres cuadrados

Puntuación:

Material completo	50
Nudos (12)	120
Amarres (6)	90
Estacas bien colocadas	60
Puente resistente	60
Subtotal	380





Primeros auxilios

Participante: 1 compañero

Al azar el compañero podrá elegir un papelito donde diga el diagnóstico del paciente. Entonces correrá donde se encuentra el paciente y aplicará el método correcto para poder ayudar al paciente, al finalizar la atención, deberá explicar el método utilizado.

Puntos probables a obtener

Técnica utilizada	50
Explicación	50
Subtotal de puntos	100



Ciclobike

Participantes: 2 conquistadores (viajero o guía) y 1 guía mayor

Material

1. Bicicleta MTB, rodada adecuada al participante (24" a 29") y en excelente condición.
2. Casco.
3. Guantes, coderas y rodilleras.
4. Herramientas (bomba, parche, pegamento, lija, espátulas, llaves para tornillos y desarmador)
5. Constancia de la especialidad de ciclismo (Guía de especialidades para camporee 2025)

Desarrollo.

El evento será simultáneo, es decir, que mientras 1 conquistador contesta el examen teórico de ciclismo, el guía mayor y el otro conquistador estarán en la parte práctica de ciclismo.

- Todo el circuito será dentro del campamento, el recorrido es corto por lo tanto de acuerdo con el número de clubes se hará por bloques de participación para evitar accidente por aglomeración.

- 1 conquistador contestará un examen escrito (opciones múltiples) de la especialidad de ciclismo.

- el conquistador realizará el recorrido en bicicleta, la primera travesía en terreno plano para pasar después a una cuesta arriba donde entrará a un circuito de subidas y bajadas. Seguidamente pasará una rampa de ascenso y descenso de 65 cm. de altura, al bajar la rampa habrá una poza con agua simulando un arroyo pequeño el cual no estará profundo y cruzará montado en la bicicleta.

- Llegará a una estación donde estará el guía mayor quien reparará la cámara de la llanta delantera. La llanta será ponchada por un juez para que pueda ser restaurada. Una vez que la bicicleta este reparada el conquistador montará de nuevo para llegar a la siguiente base.

Puntos probables a obtener

Equipo completo	50
Examen aprobado	50
Recorrido completo	100
Reparación	100
Subtotal de puntos	300





Fogón veloz.

Participantes: 2 orientadores

Material: Lo necesario para una fogata palos, cerillos o pedernal, yezca, un sartén chico, espátula y 2 huevos.

Desarrollo:

Una vez que el conquistador de ciclismo llegue hasta donde están los 2 orientadores procederán a realizar una pequeña fogata estilo y técnica libre donde deberán cocinar dos huevos fritos, el tiempo para realizar esta estación será de 6 min.

Al finalizar su participación en esta base deberán dejar el fuego bien apagado, de no hacerlo habrán penalizaciones.



Puntos probables a obtener

Material para fogata	25
Realizar fogata	100
Tiempo	25
Huevos cocinados	50
Subtotal de puntos	200

Mensaje oculto (Alfabeto semáforo):

Participantes

2 exploradores y 1 amigo

Material: Banderines cuadrangulares de 45 cm por lado, divididos diagonalmente en dos partes; una roja y otra blanca; la parte roja va sujeta al asta de la bandera que es un palo de 65 cm de longitud.

Desarrollo:

Esta última base se llevará a cabo apenas terminen los conquistadores de la fogata y el juez de la señal de inicio. Uno de los exploradores estará en el extremo junto al juez que le dará la frase que deberá transmitir al conquistador que estará al otro extremo junto con un compañero de la clase de amigo quien estará anotando lo que el explorador le este dictando. El mensaje será diferente para todos.



Puntos probables a obtener

Banderines	80
Mensaje correcto	120
Subtotal de puntos	200

Al finalizar todo este circuito de really el club deberá dar su grito y ondar la bandera de su club.

Puntos probables a obtener

Participación	100
Puente mono	380
Primero auxilios	100
Ciclobike	300
fogon veloz	200
Mensaje oculto	200
Total de puntos	1280

CONQUISTADORES

