



GENERALES

A. Ser Guía Mayor Investido

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

B. Haber completado el curso de conserjería de 10 horas para los Líderes del Club de Conquistadores

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

C. Estar activo en el Club de Conquistadores

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

D. Ser un instructor activo en una clase J.A. para Conquistadores

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

II. DESARROLLO DE NUEVAS HABILIDADES REQUISITOS N° 1



El candidato desarrollara nuevas habilidades en el ministerio de los Conquistadores, asistiendo a los seminarios dirigidos por el personal de la Asociación Central – Sur de Costa Rica.

A. Administración y Relaciones Humanas (8 horas)

1. Desarrollo del trabajo en equipo (3 horas)

- Definir los objetivos
- El proceso de planeamiento
- Motivando a ser voluntarios

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

2. Desarrollo Personal (2 horas)

- Conociendo el temperamento.
- Encontrando los propósitos.
- Resolución de conflictos

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

3. Desarrollo de la fe en el crecimiento de los Conquistadores

(1 hora)

- Patrones de crecimiento de los Pre-adolescentes y adolescentes
- Lo que hace diferentes a los adolescentes
- Disciplina a través del instructor

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

4. Disciplina (1 hora)

- Entendiendo la disciplina
- Disciplina efectiva
- Disciplina Cristiana

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

5. Temas Actuales (1 hora)

(Violencia familiar, Sida, Abuso Infantil, Previendo la violencia juvenil, adolescentes y drogas el fumado y tu corazón, la bebida y tu corazón)

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

B. Planear y Programar Campamentos (2 horas)

1. Introducción a los campamentos

- Propósitos, Objetivos, Planeación -

2. Caminatas y mochilas

3. El Lugar del Campamento- Impacto ambiental, Salud-

4. Fuegos, Primeros Auxilios, Seguridad y Rescates

5. La cocina, menú, equipo y plantas silvestres

6. Técnicas de Supervivencia

7. Orientación

8. Actividades y programas para el Sábado

9. Acampando en lugares frío

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____



C. Ministerio de los Conquistadores y de la Comunidad (3 horas)

1. ¿Qué es el Ministerio de los Conquistadores?

2. Currículo de las clases J.A. aplicadas al Ministerio

3. Tú también puedes ser un vencedor

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____



D. Fuentes de Materiales (2 horas)

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____



E. Marchas y ceremonias de los Conquistadores (2 horas)

1. Órdenes

2. Marcha individual

3. Marchas básicas para el Club

4. Utilización del banderín del Club

5. Las banderas y las ceremonias

6. Programas de ceremonias

7. Marchas Avanzadas

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____



F. Educación Campestre (3 horas)

1. Concepto de la educación campestre

2. La conciencia de la naturaleza

3. Aplicaciones espirituales de la naturaleza

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____



G. La Recreación (2 horas)

1. Filosofía de la recreación

2. Tipos y guías para una recreación cristiana

3. Nuevos juegos y deportes

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____



REQUISITOS N° 2

Durante su servicio como miembro de la directiva de un club, seleccionar y completar los proyectos indicados de por lo menos 2 de las siguientes áreas:

1. Administración y Relaciones Humanas

● Preparar y presentar:

- * Programa anual detallado de las actividades de su Club.
- * Un calendario para enseñar todos los requisitos de una clase durante un año

● Dirigir una discusión o debate de 30 min. Con un grupo de Conquistadores Adolecentes hacer un relato de la dinámica de grupo durante la discusión o debate

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

2. Arte de Acampar

● Escribir un informe de 3 paginas con sus propias palabras sobre la filosofía de acampar.

● Aprender demostrar 4 tipos de fogatas nuevas, diferentes, únicas, las cuales serán utilizadas en un campamento.

● Planear y llevar a cabo un campamento de no menos de 2 días. Presentar informe de la actividad.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

3. Ministerio de los Conquistadores y de la comunidad

- Dirigir a su Club por lo menos un proyecto Comunitario
- Descubrir sus dones espirituales y confirmarlos en conversaciones y discusiones con su instructor o pastor de Iglesia.

Firma: _____

Código: _____ Fecha: ____/____/____

4. Marchas y Ceremonias de los Conquistadores

Realizar 2 actividades:

- Preparar y ejecutar una marcha por 10 min.
- Planear y conducir un desfile para la iglesia o evento especial
- En un campamento liderar el izamiento de la bandera
- Planear y coordinar una ceremonia de iniciación o investidura

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

5. Educación Campestre

- Busca un refugio simulando una situación de campamento
- Presentar una actividad en la naturaleza para el sábado
- Conducir un evento de Orientación para novatos y avanzados

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

6. Recreación

- Escribir 5 principios para guiar a su club en una actividad recreativa
- Crear y demostrar por lo menos 1 juego que pueda ayudar a cumplir un requisito de una clase J.A.
- Escribir su filosofía cristiana sobre recreación
- Desarrollar un programa de recreación para su estilo de vida

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

III. Crecimiento Personal

A. Enriquecer su vida devocional por medio de la lectura de la serie Encuentro II "Cristo y la Iglesia"

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

B. Leer un libro sobre estima propia o desarrollo de los adolescentes

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

C. Seleccionar y desarrollar habilidad, conocimiento y material por medio de la lectura, al escuchar casetes, asistiendo a clases o afiliándose a un club especializado (ejemplos: Recursos Humanos, Comunicaciones, Creatividad, Administración del entrenamiento, etc.)

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____

D. Completar los requisitos que pide la Cruz Roja del curso RCP o su equivalente

Firma: _____
Código: _____ Fecha: ____/____/____



INVESTIDURA

Fecha de examen: ____/____/____

Director Club: _____ Código: _____

Encargado de tarjeta: _____ Código: _____

Evaluador de Asoc.: _____ Código: _____

Fecha de Investidura: ____/____/____

Departamental J.A.: _____ Código: _____



VOTO

Por amor al Señor Jesús, prometo tomar parte activa en la obra de la Sociedad de Jóvenes Adventista, haciendo cuanto pueda para ayudar a otros y para terminar la obra del evangelio en todo el mundo



LEY

1. Observar la devoción matutina.
2. Cumplir con la parte que me toca.
3. Cuidar mi cuerpo.
4. Tener una mirada franca.
5. Ser cortés y obediente.
6. Andar con reverencia en la casa de Dios.
7. Conservar una canción en el corazón.
8. Trabajar para Dios.



BLANCO

El mensaje del advenimiento a todo el mundo en mi generación.



LEMA

El amor de Cristo nos constriñe



VOTO DE LEALTAD A LA BIBLIA

"Prometo lealtad a la Biblia
Y al evangelio que ella contiene:
Un Salvador crucificado, resucitado
y próximo a venir
con vida y libertad
para todos los que en Él creen"



Requisitos para la clase progresiva

Guía Mayor Avanzado

Nombre: _____

Dirección: _____

Teléfono: _____ Edad: _____

Iglesia: _____

Código de Guía Mayor: _____

Departamento de Jóvenes
Asociación Central-Sur de Costa Rica

