

INFORMACIONES

* El viaje

* La documentación

* La llegada

* Programa general

Importante



Queridos líderes, es muy bueno saber que su club está preparándose para participar en el XI Aventurí de la Unión Paraguaya. En este tiempo de preparación para el evento, hay algunos detalles que deben ser observados cuidadosamente para que todo salga bien.



La documentación

Sugerimos que cada club prepare una carpeta para presentar en la secretaría del evento. Esta debe incluir una copia de la lista de acampantes con sus respectivos números de documento, fotocopias de las documentaciones, las autorizaciones correspondientes de cada participante, así como una copia de la ficha médica de cada uno.

El viaje

Asegúrese de que los medios de transporte que se utilizarán estén en condiciones adecuadas para el viaje. Es importante informar a la organización del evento la hora estimada de llegada al lugar.

La llegada

Cuando el club llegue al lugar del evento, cada participante recibirá una pulsera de identificación que dará acceso al área de campamento y a toda la infraestructura del parque. La pulsera es exclusiva para personas previamente registradas. No se realizarán inscripciones durante el Aventurí.



¡Atención!

No se permitirá el ingreso de vehículos cerca del área de campamento. Contaremos con un estacionamiento adecuado en la entrada del lugar. Habrá un transporte especial para llevar el equipaje de los participantes hasta el área de campamento del club.



Programa General



Siga las informaciones de nuestro programa general para tener una idea de todo lo que va a suceder y preparar a su club para aprovechar cada momento de este gran evento.



➔ **Viernes 12/09**

➔ **Recreación**



Las piscinas y la estructura recreativa del lugar estarán disponibles a partir de las 9 de la mañana.



Programa General



Tendremos juegos infantiles que estarán funcionando desde las 10 de la mañana para todos los aventureros.



Es importante que alguien de la directiva del club acompañe a sus aventureros durante estas actividades.





Inspección

Una de las cosas que enseñamos a los aventureros es la organización, y en un gran campamento no podría ser diferente. Por lo tanto, a las 17:00 horas (12/09) se realizará la evaluación de la zona de campamento de cada club. Se observarán los siguientes ítems:



1	Identificación con el nombre del club
2	Cercado para el zona de campamento
3	Carpas organizadas
4	Lugar para basura





Apertura

Todos deben estar en el salón principal antes de las 19:30 h para la apertura oficial del evento. Solo el/la director(a) del club y un aventurero más deberán vestir el uniforme oficial (de gala). Cada club deberá llevar por lo menos un elemento que lo identifique, como su bandera, banderolas. También pueden llevar un hacha decorativa, aunque este último es opcional.



Carrusel 1

Durante el Aventurí te esperan muchas sorpresas y actividades súper divertidas. Una de las dinámicas del programa se llama “Carrusel”, ya que realizaremos varias actividades simultáneamente con diferentes grupos de clubes. ¡Asegúrate de verificar en qué grupo está tu club para no perderte nada!



ABEJITAS

1	Mahanaim
2	Eli Nisi
3	Ebenezer
4	Delta
5	Emanuel
6	Acasio
7	Shalom
8	Horizonte
9	Garra

Clubes invitados: Serranía, Agua de la Roca





RAYITOS

1	Orión
2	Yrupe Poty
3	Antorcha del norte
4	Centinelas kids
5	Fortaleza
6	Antorcha
7	Cruz del sur
8	Halcones del Rey
9	Libertad en Cristo

Clubes invitados:Lael, Heraldos del Rey, Omega, Adriel



INFORMACIONES



CONSTRUCTORES

1	Moria
2	Remanente
3	Renacer
4	Canaan
5	Maranta
6	Parusia
7	Rayos de Luz
8	Yasy Cany
9	Alfa
10	Maná
11	Amanecer

Clubes invitados: Cielo Guaraní



MANOS AYUDADORAS

1	Tajy Poty
2	Yvyraty
3	Pléyades
4	tierra nueva
5	Alas
6	Sión
7	Guardianes de la fe
8	Mangrullo
9	La colmena
10	Semillitas

Clubes invitados: Pypore, Diamante, Campo Verde, Galaxia



Para el viernes por la noche, después de la ceremonia de apertura, a las 20:45 comenzaremos el primer carrusel. Cada grupo será guiado por un líder y deberá participar en 4 actividades, con un tiempo máximo de 20 minutos en cada una.



- 1

Supercerebro
- 2

Héroes en Acción
- 3

La Misión Imposible
- 4

El Señor lo Ordenó

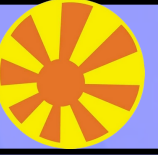
➡ **Turno 1**

Supercerebro	Grupo 1 
Héroes en Acción	Grupo 2 
La Misión Imposible	Grupo 3 
El Señor lo Ordenó	Grupo 4 

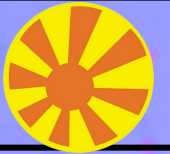
➡ **Turno 2**

Supercerebro	Grupo 4 
Héroes en Acción	Grupo 1 
La Misión Imposible	Grupo 2 
El Señor lo Ordenó	Grupo 3 

➡ **Turno 3**

Supercerebro	Grupo 3 
Héroes en Acción	Grupo 4 
La Misión Imposible	Grupo 1 
El Señor lo Ordenó	Grupo 2 

➡ **Turno 4**

Supercerebro	Grupo 2 
Héroes en Acción	Grupo 3 
La Misión Imposible	Grupo 4 
El Señor lo Ordenó	Grupo 1 



➔ Sábado 13/09

El día más especial de nuestro Aventurí será el sábado. El programa de ese día está lleno de diversas actividades. A continuación, vea los aspectos destacados:

➔ Culto

El horario de inicio del culto será a las 8:30 de la mañana y contará con las siguientes actividades especiales: investidura de líder y bautismo. Todos deberán estar con el uniforme oficial de gala.

➔ Escuela Sabática

El momento de la Escuela Sabática será realizado por parejas de clubes. A continuación, la lista completa:

PAREJAS ESCUELA SABATICA			
Mahanaim	60	Yasy Cany	14
Orión	57	Guardianes de la fe	13
Alfa	41	Parusia	16
Eli nisi	36	Libertad en Cristo	16
Tajy Poty	46	Rayos de Luz	14
Moria	35	Acasio	15
Mangrullo	35	Alas	17
Remanente	34	GARRA	19
Yrupe Poty	34	Ebenezer	15
Canaan	31	Horizonte	20
Centinelas kids	20	La colmena	15
Delta	31	Fortaleza	12
Halcones del Rey	32	Antorcha	19
Yvyraty	21	Emanuel	14
Pléyades	28	Maná	11
Shalom	14	tierra nueva	12
Sión	22	Antorcha del norte	16
Cruz del sur	15	Semillitas	15
Renacer	18	Maranta	14



➡ Red Familiar

A las 14:00 del sábado habrá un encuentro especial de la RED FAMILIAR para los padres que estén participando en el Aventurí. La reunión tendrá una duración de una hora.

➡ Especialidades

También a las 14:00, simultáneamente, el evento ofrecerá la oportunidad para que cada aventurero cumpla los requisitos de una especialidad.



Especialidad 1	Grupo 1 
Especialidad 2	Grupo 2 
Especialidad 3	Grupo 3 
Especialidad 4	Grupo 4 

➡ Carrusel 2

A las 15:30 tendremos otra ronda de actividades para nuestros aventureros a través del carrusel 2. Serán actividades dinámicas y divertidas.

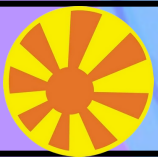


➡ Turno 1

Desafío de Héroes

Grupo 1 

Memoria de Héroes

Grupo 2 

Amigos del Héroe

Grupo 3 

Colores de Héroes

Grupo 4 

➡ Turno 2

Desafío de Héroes

Grupo 4 

Memoria de Héroes

Grupo 1 

Amigos del Héroe

Grupo 2 

Colores de Héroes

Grupo 3 

➡ Turno 3

Desafío de Héroes

Grupo 3 

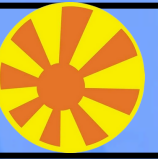
Memoria de Héroes

Grupo 4 

Amigos del Héroe

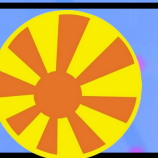
Grupo 1 

Colores de Héroes

Grupo 2 

➡ Turno 4

Desafío de Héroes

Grupo 2 

Memoria de Héroes

Grupo 3 

Amigos del Héroe

Grupo 4 

Colores de Héroes

Grupo 1 

Programa General



Desfile

Y para cerrar las actividades del sábado por la tarde, todos los clubes tendrán la oportunidad de participar en un gran desfile con trajes de héroes bíblicos. El programa se llevará a cabo a las 17:45 en el auditorio principal.



Juegos



El programa del sábado por la noche incluirá juegos, recreación y mucha diversión. Una excelente oportunidad para participar en un montón de actividades que apasionan a los aventureros.





Cierre

La clausura de nuestro XI Aventurí se llevará a cabo a las 8:30 en el salón principal, donde se realizará la entrega de trofeos y las palabras finales. Después de este programa, los clubes podrán seguir disfrutando de las piscinas y los juegos.



Estandarte de participación

Cada club recibirá un estandarte que deberá completar con pines especiales a medida que participe en las actividades del evento. Por cada actividad, se entregará un pin diferente.

INFORMACIONES



