

Distrito Caribe | Distrito Boriken

BoriCaribe Camporee 2025

Guía del Participante

MISIÓN: SIEMPRE LISTOS



29 al 31 de agosto de 2025
Parque Nacional Balneario Punta Guilarte, Arroyo





Mensaje del Camporee Master

El Escutismo se trata de hermandad, es por esto que unimos el Distrito Caribe y el Distrito Borikén en el mejor cierre del verano, el BORICARIBE CAMPOREE 2025. Bajo el tema: *Misión: Siempre Listos*, el 29 al 31 de agosto de 2025 promete ser un fin de semana de mucho Espíritu Escutista, camaradería y muchísima diversión. Hemos preparado este Camporee con mucho empeño y para el mejor disfrute de la razón de ser del movimiento, los y las scouts. Siéntanse en la libertad de escribirnos cualquier recomendación, sugerencia o duda que tengan, el Camporee es de todas.

Axel Bonilla Rodríguez, Camporee Master



Contactos

1. Axel Bonilla Rodríguez, Camporee Master- 939-236-0325
2. Osvaldo Rivera, VP Camping Borikén – 787-370-7978
3. Páginas de Facebook:
 - a. *Distrito Caribe- Scouting Puerto Rico Council*
 - b. *Distrito Borikén- Scouting America PR Council 661*
4. Ernesto Quiñones, Ejecutivo del Distrito Caribe- 787-297-7744
5. Antonio Martínez, Ejecutivo del Distrito Borikén- 787-664-3788
6. Oficinas del Concilio de Puerto Rico:
 - a. Teléfono- 787-790-0323
 - b. Correo electrónico- prcouncil661@gmail.com

Lugar del Camporee

Parque Nacional Balneario Punta Guilarte, Arroyo





Descripción	Costo	
Costo de participación Hasta el 2 de agosto	\$20.00	
Costo Por-o-let Requerido 1 por unidad	Regular	Para Impedidos
	\$85.00	\$110.00
Fianza de Limpieza por unidad Devuelta al culminar act.	\$100.00	

Proceso de Registro: Antes

NO se cobrará dinero alguno en el campamento. Todo pago debe hacerse directamente en scoutingpr.org, ninguna otra persona está autorizada a recibir dinero con los fines del pago a campamento. Todo pago es final, no se reembolsará dinero, según lo determine el Concilio de Puerto Rico. Se pedirá teléfono de dos (2) líderes que vayan a estar en el campamento para añadirlos a un chat de WhatsApp para facilitar la comunicación.

Proceso de Registro: Durante

El proceso de registro en el campamento comenzará el viernes, 29 de agosto desde las 1:00pm **por unidad**. La persona a cargo de Registro podrá comunicarse con las unidades antes para adelantar alguna información previa al registro y facilitar el proceso.

IMPORTANTE: Deberá mostrar el [Certificado Médico](#) (Partes A, B y C) de cada participante, la certificación de Safeguarding Youth Training y/o Youth Protection Training de toda persona mayor de 18 años y el [Activity Consent Form](#) de cada participante. Además, deberá traer sus recibos de pagos realizados al Concilio de Puerto Rico. Ninguna persona se le permitirá participar sin los documentos solicitados. Se recomienda tener todos estos documentos en una carpeta organizados para facilitar el proceso.



Tema del Camporee

Bajo el tema, *Misión: Siempre Listos*, el BoriCaribe Camporee 2025 promete ser uno de mucho aprendizaje y diversión para todos los participantes. Con esto en mente, cada unidad podrá preparar su decoración, portal y/o mesa informativa en sus áreas de acampar, así como el desfile, con el tema de la preparación y manejo de emergencias.

Camisa del Camporee

BORICARIBE
CAMPOREE
SIZES: YOUTH L-XL
ADULT SMALL-2XLARGE
COTTON T-SHIRTS
BUY \$15

BORICARIBE
CAMPOREE
SIZES: YOUTH L-XL
ADULT SMALL-2XLARGE
DRY-FIT RASHGUARDS
BUY \$28

CONSIGUE LA TUYA EN SCOUTINGPR.ORG AL REGISTRARTE PARA EL CAMPOREE 2025

CONSIGUE LA TUYA EN SCOUTINGPR.ORG AL REGISTRARTE PARA EL CAMPOREE 2025



Tránsito

1. Al momento de llegar entrará por la entrada Oeste del Centro Vacacional y **procederán al área de estacionamiento** según indicada en el mapa. **NO SE DETENDRÁN EN LA CARRETERA PRINCIPAL.**
2. Una vez en el **área de estacionamiento** un líder de la unidad pasará al área de registro para completar el registro de la unidad y donde se entregará el permiso para entrar con el equipo al área de acampar.
3. En el área de estacionamiento todo el equipo de la unidad será colocado en un solo vehículo. Se permitirá un solo vehículo por unidad a la vez en el área de acampar con el permiso provisto a la unidad en el área de registro. **Se debe esperar en el estacionamiento hasta que tengan el permiso otorgado.** *Los vehículos en la carretera principal que se paren a esperar serán enviados nuevamente al estacionamiento para mantener el tránsito libre.*
4. Cuando el vehículo con el equipo pase al área de acampar se estacionará lo más cerca posible del lote asignado, pero sin salir del camino principal según le indique el personal de seguridad y el siguiente mapa.
5. **Tendrá 15 minutos para descargar** todo el equipo y volver a salir y así permitir el paso de otras unidades.
6. **A la salida del área de acampar entregaran el permiso nuevamente** al personal de seguridad en el portón.

Podrán entrar vehículos al área de acampar hasta las 6:00 PM.

Cualquier cambio que el personal de seguridad estime necesario para mantener la seguridad de los jóvenes y participantes serán notificados al momento, incluyendo el cerrar el paso a los vehículos al área de acampar antes de la hora establecida.



El Procedimiento de salida (domingo) será el siguiente:

1. Al culminar las actividades del Camporee toda unidad debe empezar a recoger su área de acampar.
2. Al culminar de recoger el área de acampar (todo empacado y listo para ser montado en el vehículo) y tenerla limpia (toda la basura fuera del área de acampar y en los zafacones) solicitarán al personal del Camporee identificado con chalecos de seguridad que inspeccione el área y le notifique a registro que el área está limpia. En ese momento pasarán por el área de registro a recoger el depósito y el permiso de entrada para un vehículo al área de acampar. Luego de montar el equipo el vehículo saldrá del área de acampar y entregará el permiso en el portón.

RECUERDE: En todo momento ceder el paso a jóvenes, participantes y peatones.



-  Dirección de la entrada a usar
-  Dirección de tránsito para estacionamiento
-  Área de estacionamiento
-  Dirección de tránsito para área de acampar (solo vehículos con permiso)
-  Área de acampar
-  Dirección tránsito para salida



Asuntos Generales

El BoriCaribe Camporee 2025 está sujeto a las reglas y procedimientos del Concilio Nacional de Scouting America y el Concilio local; por lo tanto:

1. La posesión, el uso o estar bajo los efectos del alcohol, cigarrillos o cualquier droga ilegal y/o no prescrita por orden médica está prohibida en los predios de la actividad.
2. No tiene cabida en el campamento cualquier acto ilegal o inmoral.
3. Cualquier sospecha u observación de acoso, maltrato o negligencia hacia un menor u otra persona debe ser notificada de inmediato al Ejecutivo del Distrito Caribe, Ernesto Quiñones; o al Ejecutivo del Distrito Borikén, Antonio Martínez para su rápida acción (787-297-7744 o 787-664-3788).
4. Todas las reglamentaciones del Youth Protection deben cumplirse a cabalidad. Esto incluye, pero no se limita, al Buddy System y la supervisión de por lo menos dos adultos por unidad. Cualquier falta a estas medidas de protección deben ser reportadas de inmediato al Ejecutivo del Distrito.

El Concilio de Puerto Rico de Scouting America, el Distrito Caribe, el Distrito Borikén y los organizadores de la actividad se reservan el derecho de admisión en el lugar donde se realice el BoriCaribe Camporee 2025. Cualquier infracción a las reglas será razón suficiente para solicitarle abandonar el área del campamento, sin derecho a reembolso.



Primeros Auxilios

Habrará una estación de primeros auxilios dirigida por personal capacitado y certificado para tales efectos. Cualquier emergencia, medicamento que deba administrarse o situación de salud debe notificarse a la estación de primeros auxilios para que pueda ser registrada y trabajada correctamente. Todo Scout que asista al área de primeros auxilios deberá estar acompañado por un adulto.

Recuerde llevar su BSA Annual Health and Medical Record (certificado médico) debidamente completado en todas sus partes. Este se verificará al momento del registro y luego será custodiado por cada líder de unidad. De requerir asistencia del First Aid, deberá llevar su Certificado Médico al área de Primeros Auxilios.

Nuestro equipo médico te recuerda que:

1. Cada participante debe tener siempre una botella de agua consigo y mantenerse bien hidratado. Las unidades son responsables de proveer el agua potable para durante el día.
2. Se recomienda el uso de protección solar de al menos SPF-30.
3. Se recomienda a todo líder de unidad descargar la aplicación [Heat Index para Apple/ Heat Index para Android](#) para monitorear los índices de calor y el posible riesgo a sus participantes.
4. Cada unidad debe tener su Kit de Primeros Auxilios en un lugar visible en su campsite y debidamente identificado y fomite los kits individuales en sus participantes.
5. Es responsabilidad de cada participante tener cantidad suficiente de medicamentos de uso diario y usarlo correctamente. Deben estar debidamente identificados y en envases seguros (preferiblemente los originales). Lleve una cantidad adicional para cualquier caso que pierda alguna dosis.
6. Medicamentos como inhaladores para el asma, recatadores de alergia (epi-pen) y/o rescatadores de convulsiones (Ativan) deben estar en todo momento con el participante.
7. Se recomienda el uso de repelente de insectos.

Artículos Valiosos

El Concilio de Puerto Rico de Scouting America, el Distrito Caribe, el Distrito Borikén y el Comité Organizador del BoriCaribe Camporee 2025 NO se hacen responsables por la pérdida de artículos personales ni de las unidades. Le exhortamos a que lleve solo el equipo indispensable para acampar.

Prevención de Incendios

Por motivos de seguridad, no se permitirá a las unidades hacer fogatas en las áreas de acampar ni tener generadores eléctricos. No se permite fumar en el área de la actividad. **Cada unidad deberá tener un extintor.**



Vehículos, carretones, bicicletas u otros

Bajo ningún concepto se permitirá el acceso a autos en las áreas de acampar.

Solo se permitirá el paso de un vehículo por unidad para bajar el equipo de unidad (viernes) y/o recogerlo (domingo) según explicado en la sección de Tránsito de este manual.

Por la seguridad de todos, no se permitirá el uso de bicicletas, patines, patinetas, scooters o cualquier otro tipo de transporte con ruedas, a menos que sea necesario para la movilidad del participante por razón de salud.

Hielo y Cantina

Para el beneficio de todas las unidades habrá hielo para la venta. Además, habrá disponible varios concesionarios donde habrá ventas de alimentos, bebidas, dulces, entre otros.

Exhibiciones y Programa Artístico

Para el disfrute de todos los participantes habrá presentaciones artísticas en las noches las cuales serán anunciados próximamente.

Portales

Cada unidad podrá realizar su portal que identifique y marque la entrada a su área de acampar. Es importante que las unidades lleven de vuelta todo el material vegetativo (troncos) que traigan para este propósito, no deben dejarlo en el campamento. El portal deberá tener un mínimo de 7 troncos, debe tener algo relacionado al tema y no debe exceder los 12 pies de alto ni las delimitaciones marcadas de su Camp Site.



Tamaños de áreas de Acampar

Cada unidad deberá acampar en el área asignada. Si necesita algún acomodo razonable debe indicarlo al registrar la unidad en el Concilio. Si su unidad tiene varios programas y necesitan algún acomodo por razón de compartir equipo, debe comunicarlo antes del campamento. El tamaño de las áreas de acampar será asignado según la cantidad de personas al momento de la inscripción:

- Unidad de menos de 25 personas: 40' X 40'
- Unidad de 25-45 personas: 80' X 40'
- Unidad de 45-60 personas: 80' X 80'
- Unidad de 60-100 personas: 160' X 80'

Comparsa

Para el cierre del BoriCaribe Camporee 2025 cada unidad podrá representar el tema en un tradicional desfile que culminará en el gran cierre del verano en nuestro Camporee.

Visitas

Toda visita al BoriCaribe Camporee 2025 deberá registrarse previamente en scoutingpr.org y al llegar al campamento deberá pasar por el área de registro para identificarse.

Facilidades

Habrará un área de duchas, water buffalos con agua no potable para facilitar el tema del fregado y un camión con agua potable.

Inodoros Portátiles

Al momento del registro, cada unidad tendrá que reservar al menos un (1) inodoro portátil para su área de acampar.

Desperdicios Sólidos

Cada unidad será responsable de disponer de todos sus desperdicios sólidos en un dumpster ubicado cercano al área de acampar para tales propósitos. Recordemos que el Scout debe dejar el mundo en mejores condiciones en la que lo encontramos.

Cada unidad deberá entregar una fianza de \$100 en el momento de registro el 29 de agosto, dicha fianza se entregará a la unidad el domingo, una vez el staff certifique que la unidad haya dejado su área totalmente limpia.



Seguridad

El Comité Organizador del BoriCaribe Camporee 2025 tendrá un equipo identificado que brindará seguridad durante todo el campamento. Además, la Policía de Puerto Rico ofrecerá rondas preventivas por el área.

Programa Control

VIERNES		
Horario	Actividad	Lugar
1:00 pm	Registro de las Unidades y montaje de áreas de acampar	Carpa de Registro
6:00pm	Cierre de paso vehicular a áreas de acampar	Campsites
7:30pm	Apertura de la Actividad	Tarima
8:00pm	Presentación Artística	Tarima
9:00 pm	Reunión de Líderes	Tarima
10:00 pm	¡Buenas Noches!	Campsites



SÁBADO		
Horario	Actividad	Lugar
6:00am	¡Buenos Días!	Campsites
7:00am-7:15am	Ceremonia de Banderas	Asta de Banderas
7:30am-8:30am	Desayuno por unidad	Campsites
9:00am-12:00pm	Programa por áreas Exhibiciones	Áreas de programas
12:00pm-1:00pm	Almuerzo por unidad	Campsites
1:30pm-4:00pm	Programa por áreas Exhibiciones	Áreas de programas
4:00pm	Aseo Personal	Área de Duchas
5:20pm-5:30pm	Ceremonia de Banderas (solo un representante por unidad)	Asta de Banderas
5:30pm-6:30pm	Cena por unidad	Campsites
7:00pm	Fogata	Campfire
8:30pm	Presentaciones Artísticas	Tarima
10:30pm	¡Buenas Noches!	Campsites



DOMINGO		
Horario	Actividad	Lugar
6:00am	¡Buenos Días!	Campsites
7:15am-7:30am	Ceremonia de Banderas	Asta de Banderas
7:30am-8:30am	Desayuno por unidad	Campsites
9:00am-9:30am	Inter Fe	Tarima
10:00am	Desfile y Ceremonia de Clausura	Tarima

Recordemos siempre que un scout deja su área mejor de lo que la encontró.



Programa Special Needs:

Objetivo

Se espera concientizar sobre las necesidades especiales haciendo comprender a los niños, jóvenes y adultos sobre las diversas necesidades y cómo estas pueden ser abordadas de manera efectiva y justa. Se trata de promover la inclusión y la equidad, asegurando que todos, independientemente de sus condiciones, tengan acceso a un programa de calidad.

Descripción

Se presentarán estaciones que podrán recorrer en espacios de 30 minutos como máximo. Todas las estaciones tienen validez para todos los Programas.

Estación de sensoriales

Exhibición de varios medios táctiles mostrando las diferentes necesidades en las destrezas motrices y su relación en Scouting.

- ❖ Estación auditiva- Difusión de realidades que viven personas con deficiencias auditivas y las formas de comunicación.
- ❖ Estación visual- Presentar las condiciones visuales y mostrar cómo trabajar con ellas.
- ❖ Estación movimientos corporales- Exposición de juegos con limitaciones motoras creando conciencia de las dificultades en movilidad que enfrentan las personas con limitaciones motoras.

Premiaciones

Se reconocerá a una Unidad por programa con la mayor cantidad de componentes, tanto líderes, padres, así como niños o jóvenes que participen de la totalidad de las estaciones.





Animales Acuáticos

Se adaptará un área con arena y figuras de animales acuáticos para niños y Jóvenes con Diversidad Funcional enfocada en tema sensorial, motor, de texturas, fino moto y motor grueso y coordinación visual y física.

Competencias de figuras de arena

Habrán competencias de Figuras de Animales Acuáticos /Figuras de Arena para los cuatro programas: Cubbing, Scouting, Venturing y Sea Scouts. El programa de Cubbing tendrá la oportunidad de participar durante el periodo de la mañana y Scouting, Venturing y Sea Scout, durante la tarde. Podrán participar por unidad de 3 a 5 jóvenes. Las figuras serán evaluadas utilizando los siguientes criterios (validando de 0 a 5 puntos e incluyendo algún Logo representativo de Special Need):

1. originalidad
2. creatividad
3. tema
4. decoración
5. complejidad

Se otorgarán puntos por cada criterio empleado. La unidad con más puntos gana la competencia. Se estarán entregando premios para los primeros tres lugares por cada programa.





Programa Manada:

El Programa de Manadas estará dividido en Aventuras de cada Den en la mañana y actividades de juegos y actividad física durante la tarde. Es importante que cada cobito lleve su Day Pack con los seis (6) esenciales. Los requisitos que se ofrecerán durante la mañana son los siguientes:

	AVENTURAS		REQUISITOS A TRABAJAR
	Lions Roars		1 al 4
	Lets Camp Lion		1 al 4
	Mountain Lion		1 al 4
	AVENTURAS		REQUISITOS A TRABAJAR
	Safe and Smart		1 al 7
	Tiger Roars		1 al 4
	Tigers in the Wild		1 al 5
	AVENTURAS		REQUISITOS A TRABAJAR
	Paws on the Path		1 al 5
	Safety in Numbers		1 al 4
	Let's Camp Wolf		1 al 5
	AVENTURAS		REQUISITOS A TRABAJAR
	Personal Safety		1 al 4
	Bear Habitat		1 al 9
	Whittling		1 al 4





	AVENTURAS		REQUISITOS A TRABAJAR
	My Safety		1 al 4
	Webelos Walkabout		2 al 7
	Aware and Care		1 al 4
	AVENTURAS		REQUISITOS A TRABAJAR
	First Aid		2 al 7
	Knife Safety		1 al 5
	Outdoor Adventure		1 al 8



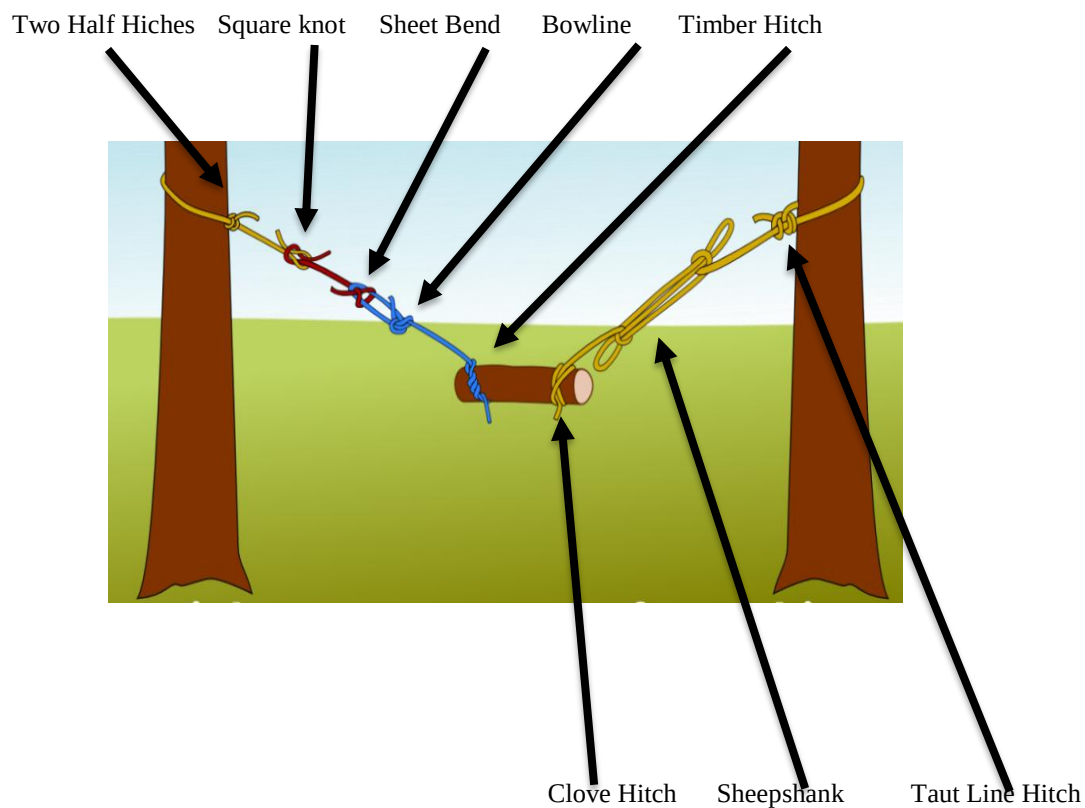


Programa Scouting BSA

Evento: Carrera de nudos contra el tiempo

Participantes: 8 scouts por tropa

Descripción: El evento consiste en unir ocho (8) nudos en el menor tiempo posible.

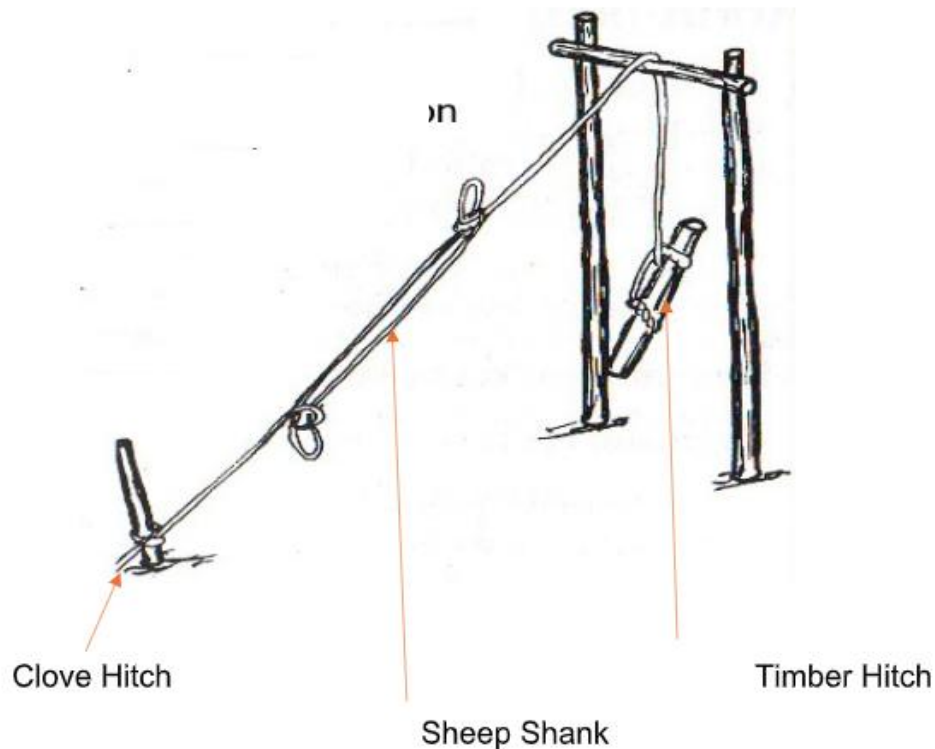




Evento: Levanta el tronco

Participantes: 4 scouts por tropa

Descripción: El evento consiste en una carrera de 40 pies de distancia, donde los participantes amarrarán un tronco, lo arrastrarán hasta un punto donde lanzarán la soga por encima de una valla. Luego, clavarán una estaca en el terreno y amarrarán la soga a la estaca, levantarán el tronco y este debe de tener el nudo [sheepshank](#) en el medio de la soga, el tronco solo podrá ser levantado halando la soga, no podrá ser tocado por los scouts. Una vez terminado regresarán al punto de salida.

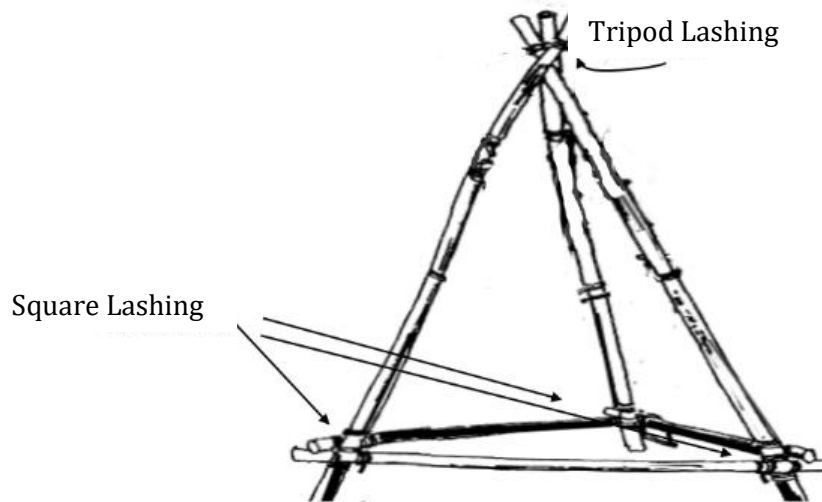




Evento: Todos al trípode

Participantes: 4 scouts por tropa

Descripción: Los acampadores harán un trípode utilizando nudos y amarres. Una vez terminado estos deberán subir a la estructura y permanecer en ella por 10 segundos.

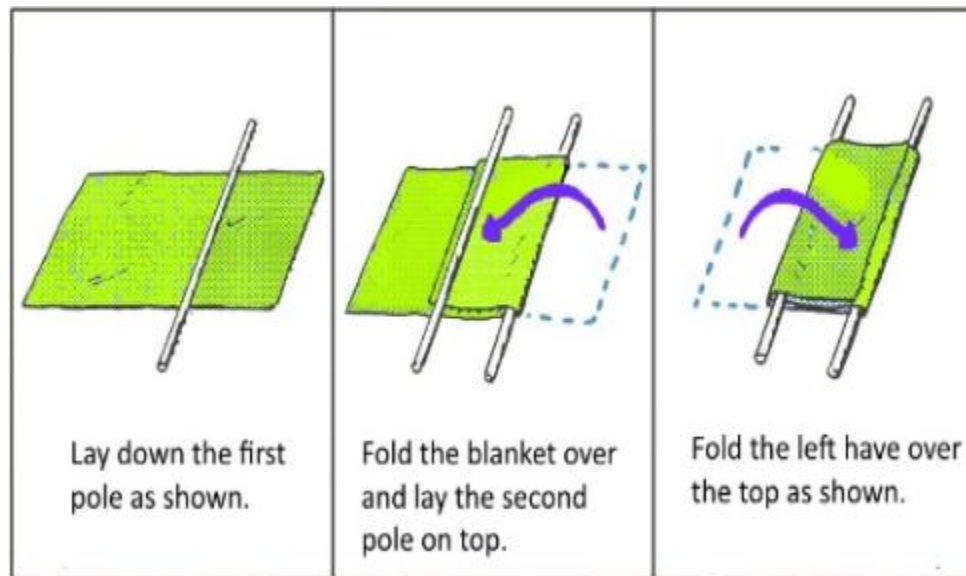




Evento: Primeros Auxilios

Participantes: 7 scouts por tropa

Descripción: Los acampadores deben de ensamblar una camilla con una lona y dos palos, luego realizarán los vendajes básicos asignados con el pañuelo y 1 entablillado de una pierna amarrado con pañuelos a un compañero de unidad. Los vendajes serán escogidos al azar por cada uno de los participantes tomando una tarjeta con el nombre del vendaje que deberá realizar cada acampador, esta tarjeta no podrá ser cambiada con otro participante. Llevaran al paciente a un punto establecido por una serie de obstáculos.

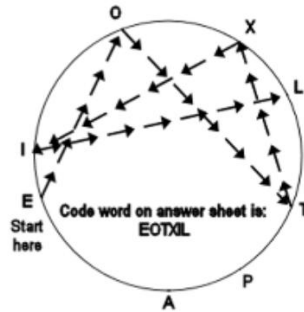




Evento: Buscar el Código|

Participantes: 5

Descripción: Cada acampador usando una brújula deberá buscar el rumbo con cinco (5) coordenadas lo más rápido posible y correctamente hasta completar el código. Una vez completado el código, un compañero designado de tropa entregará las tarjetas al staff pronunciando la palabra “completado” para detener el reloj y la verificación de tarjetas.

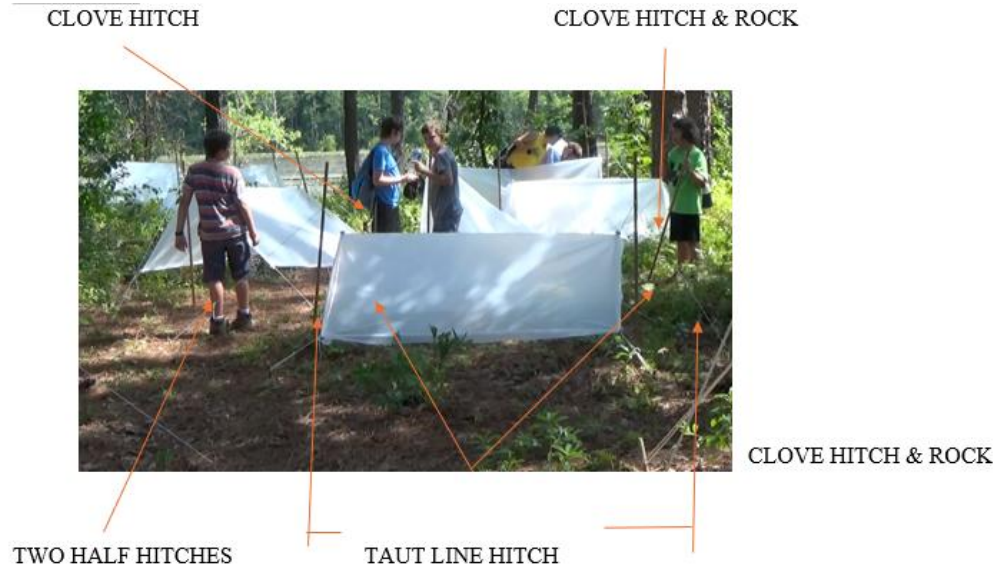




Evento: Montar un refugio

Participantes: 4

Descripción: En el menor tiempo montar un refugio con los materiales asignados y nudos básicos hechos correctamente. Materiales a usar: Pedazo de plástico 6' x 6', 6 piedras pequeñas (1" aprox), 6 paracord de 3', 2 paracord de 9', 6 estacas 1 marrón de 2lbs, 2 palos de 4'.





Evento: Cocina en un Dutch Oven

Participantes: 2 por tropa

Descripción: Los acampadores cocinarán un postre de su preferencia.

Tiempo: 90 minutos (preparación del área, encender el carbón, cocinar y presentar el postre al staff completamente cocinado).

Los participantes deberán presentarse al área y hora indicada del evento con los siguientes materiales:

1. Dutch oven
2. Lid lifter
3. Lid stand
4. Par de guantes resistentes al calor (ambos participantes)
5. Tenazas largas (para mover los carbones)
6. Chimenea para encender los carbones
7. Encendedor de carbón (Charcoral fire starter). Por políticas de Scouting America no se estará permitiendo el uso de combustibles líquidos.
8. Carbón
9. Materiales necesarios para la confección del postre
10. Ingredientes para la confección del postre.

***Se proveerá una tapa de metal para poner sobre el terreno (se utilizará para poner los carbones y estos no toquen el terreno)**

Criterios de Evaluación:

1. Seguridad con el fuego durante toda la ejecución
2. Normas de higiene
3. Preparación del alimento
4. Presentación y sabor

Todo participante deberá presentar evidencia de Firem'n Chit y Totin' Chip.



Programa Venturing y Sea Scouts:

Evento #1: Desafío ALPS

Objetivo: Integrar los principios de Venturing (Adventure, Leadership, Personal Growth, Service)

Descripción: Se formarán equipos los cuales pasarán una serie de desafíos referente a las cuatro áreas de Venturing:

Evento #2: Captura la bandera

Objetivo: Trabajo en equipo y estrategia

Descripción: Se dividirá el campo en dos áreas. Cada equipo deberá esconder su bandera y elegir dos guardianes y para que cada equipo pueda liberar un participante deberá responder una zona de trivia.

Evento #3: Carrera de Relevos

Descripción: No podrán pasar a la siguiente estación hasta que los miembros del equipo completen la misión. Entre las estaciones deberán correr con los pies atados, resolver un puzle, armar una caseta y un desafío con agua.

Evento #4: Scavenger Hunt

Descripción: Se proporcionará un listado de objetos y pruebas que la tripulación debe completar en el menor tiempo posible.

Evento #5: COPE Bajo

Descripción: Habrá dinámicas para fortalecer la confianza, comunicación y el trabajo en equipo en la tripulación.

Evento #6: Figuras de Arena

Descripción: Competencia de figuras de arena relacionadas al tema del Camporee.

Evento #7: Pentatlón

Descripción: Competencia por unidad que consistirá de cinco eventos y seis participantes. En los eventos se probarán habilidades scouts, conocimiento de la historia scout, *pop culture* y un reto acuático.



Programa Alternativo

El programa alternativo consistirá de una serie de dinámicas, exhibiciones y juegos para los jóvenes de todos los programas durante el periodo de la tarde, aparte que podrán continuar participando del programa regular.

Las tropas, barcos y crews podrán participar de un torneo de voleibol recreativo, aparte de las demás dinámicas, exhibiciones y juegos que se presentarán. Habrá exhibiciones de algunos tipos de embarcaciones acuáticas.

¡Anímate y sé parte de la aventura!

