



Aventura do Desbravador

Orientações para o Período Introdutório
e informações para sua vida desbravadora



Ministério dos Desbravadores e Aventureiros

AVENTURA DO DESBRAVADOR

Este é o documento não oficial do Ministério dos Desbravadores e Aventureiros para os jovens que ingressam nos Clubes de Desbravadores, conforme sistema proposto pelo Asp. LMA Átila Venancio dos Santos, e produzido por orientação do LMA Reynaldo Coutinho - Departamental da Associação Sul Espírito-Santense com base na experiência do Clube de Desbravadores.

1ª Edição – Abril de 2013

ILUSTRAÇÕES:

Muitas ilustrações que aparecem neste Guia foram retiradas, com autorização, de livros produzidos pelo Escritório Escoteiro Mundial – Região Interamericana. Também foram usados desenhos produzidos ou adaptados por Andréa Queirolo, Veridiana Kotaka e Luiz Cesar Horn, assim como ilustrações em geral que fazem parte do acervo da UEB ou são de domínio público.

DIAGRAMAÇÃO E MONTAGEM:

Asp. LMA Átila Venancio dos Santos

EDIÇÃO:

Asp. LMA Átila Venancio dos Santos e LMA Reynaldo Coutinho

Todos os direitos reservados.

Nenhuma parte desta publicação poderá ser traduzida ou adaptada a nenhum idioma, como também não pode ser reproduzido, armazenado ou transmitido por nenhuma maneira ou meio, sem permissão expressa de seus autores.



Aventura do Desbravador

Orientações para o Período Introdutório
e informações para sua vida desbravadora

Dados do Aspirante

Nome: _____

Nome da Unidade: _____

Nome do Clube: _____

Distrito: _____ Região: _____

SUMÁRIO

Mensagem	5		
Apresentação	6		
Seja bem-vindo ao Clube de Desbravadores!	7		
Mas o que é ser Desbravador?	7		
História dos Desbravadores no Mundo	8		
Para continuar explorando um pouco da história	11		
Sua progressão pessoal	12		
Período Introdutório	14		
Distintivos de Progressão	15		
Os Conjuntos de Atividades	17		
Amigo	17		
Companheiro	21		
Pesquisador	26		
Pioneiro	31		
Excursionista	36		
Guia	41		
As atividades no Clube de Desbravadores	46		
A Aceitação de Lenço	51		
A Cerimônia de Aceitação de lenço	51		
Esta é a Lei do Desbravador	52		
Demais Ideais dos Desbravadores	53		
Alvo, Lema, Objetivo, Propósito, Voto a Bíblia			
Hino dos Desbravadores	53		
Os emblemas do Clube de Desbravadores nos lembram do nosso compromisso com a Lei dos Desbravadores. São eles:	54		
O Triângulo	54		
As Cores	54		
Globinho	55		
Octógono	55		
A Bandeira dos Desbravadores	56		
A Boa Ação 56			
O Saudação Maranatha	56		
A Posição para o Voto	57		
O Aperto de Mão Desbravador	57		
		O Uniforme do Desbravador	59
		O Lenço dos Desbravadores	59
		Posição das Insígnias e Emblemas dos Desbravadores (10 a 15 anos)	60
		Posição das Insígnias e Emblemas da Diretoria (acima 16 anos)	60
		A Unidade, um grupo de amigos	62
		A unidade possui identidade	62
		Na sua unidade	63
		A unidade toma decisões:	
		O Conselho de Unidade	64
		A unidade se organiza:	
		os encargos de unidade	66
		Na sua unidade	66
		A unidade realiza atividades	67
		Mas, qual é a frequência dessas atividades?	67
		Onde se reúne a unidade?	68
		Na sua unidade...	69
		O organograma do Clube de Desbravadores	70
		O Clube de Desbravadores	70
		Seu clube	70
		O Clube: uma democracia	71
		A Comissão Executiva	71
		A Comissão Diretiva	71
		Como participar da Comissão Diretiva?	71
		A Legião de Honra	72
		As funções da Legião de Honra	73
		Hasteamento e Arriamento da Bandeira	76
		Hasteamento	76
		Arriamento	78
		Sinais manuais e apitos de comandos	79
		Canivetes e Facas	82
		Como cortar corretamente	82
		Como afiar	83
		Nós básicos e seus usos	84
		Material Individual do Desbravador	91
		Sinais de Pista	95
		Bastão Desbravador	98

MENSAGEM

Nos últimos anos a Divisão Sul-americana e vários líderes vêm investindo grandemente Clube de Desbravadores, o qual vem sofrendo uma grande modificação em seu programa, desde uniformes a métodos educativos, buscando sempre a melhoria em métodos de trabalho e ensino para conseguir manter o interesse e produzir experiências relevantes para contribuir para o crescimento pessoal dos jovens, num programa proposto a mais de 60 anos, com o objetivo de “Salvar do Pecado e Guiar no Serviço”.

Tendo em vista o mundo contemporâneo que vivemos, os métodos educativos necessitam de mudanças para que possa atender ao novo formato de construção de conhecimento da atualidade, trazendo assim, impactos positivos para o crescimento do jovem através de um sistema de progressão no qual o jovem direciona o seu conhecimento sob orientação de um líder, buscando sempre o “Aprender fazendo”.

Sob este aspecto esse é o primeiro passo para um novo projeto para as classes de progressão, onde o jovem direciona seu conhecimento e o momento para fazê-lo. Serão 4 livros para aplicação do programa educativo do Clube de Desbravadores, sendo o “Aventura do Desbravador e três guias: “Guia da Aventura do Desbravador – Amigo e Companheiro”, “Guia da Aventura do Desbravador – Pesquisador e Pioneiro” e “Guia da Aventura do Desbravador – Excursionista e Guia”, além dos manuais atualizados “Manual do Conselheiro” e “Conselheiro em Ação – Classes de Progressão”.

Agradecemos a todos que contribuíram de alguma forma para alcançarmos este momento na realização da missão.

Sempre Alerta Para Servir

APRESENTAÇÃO

Aventura do Desbravador é uma publicação dirigida aos jovens de 10 a 15 anos, desbravadores e desbravadoras, que terão a oportunidade de vivenciar muitas atividades e aventuras inesquecíveis com seu grupo de amigos.

Ao mesmo tempo, explorando novos territórios, poderão aprender muito e desenvolver importantes habilidades que serão úteis por toda a vida, inclusive cultivando atitudes e valores que nos tornam pessoas melhores a cada dia.

Concluir o material de apoio ao Programa das Classes de Progressão do Clube de Desbravadores, era um sonho que agora se torna realidade. E foi graças a muito esforço de muitos Líderes e materiais de todo o Brasil e profissionais de várias áreas de conhecimento que foi possível chegar até aqui.

É claro que ainda podemos aprimorar este livro, já que, a cada nova edição, queremos introduzir as modificações necessárias.

Portanto, envie suas sugestões para melhorar o trabalho para o e-mail - euatila@gmail.com - pois a sua opinião e participação serão muito bem-vindas!

Finalmente, é importante dizer que existem outras publicações disponíveis para as atividades do Clube de Desbravadores. Conheça os Guias da Aventura do Desbravador (Amigo e Companheiro / Pesquisador e Pioneiro / Excursionista e Guia), que podem ser adquiridos junto a liderança de seu clube. Tratam-se de importantes instrumentos de apoio para o seu dia-a-dia de atividades dos desbravadores e vai ajudar a acompanhar o seu desenvolvimento pessoal.

Os adultos também possuem duas publicações dedicadas especialmente a eles: o “Manual do Conselheiro” e o “Conselheiro em Ação – Classes de Progressão”. Com o uso dos materiais disponibilizados a dinâmica da Clube de Desbravadores ficará cada vez mais interessante e educativa.

Desejo que tenham ótimas atividades, que aprendam muito e sejam muito felizes.

Sempre Alerta Servir e Maranatha!

Asp. LMA Átila Venancio dos Santos
euatila@gmail.com

SEJA BEM VINDO AO CLUBE DE DESBRAVADORES!



Mas o que é ser Desbravador?

O Fundador do Escotismo, Robert Baden-Powell, utilizou a palavra “scout” para designar de maneira genérica, explorador, montanhista, mateiro guia, navegante, missionário, descobridor, pesquisador, desbravador e todo aquele que “vai à frente”, para descobrir caminhos por onde poderiam seguir os demais. Um Desbravador.

No nosso caso, o desbravador é também aquele que:

- Vive aventuras com amigos;
- Faz atividades divertidas;
- Explora, acampa, aprecia a vida ao ar livre;
- Investiga, aprende, cresce;
- Conhece pessoas diferentes e lugares distantes;
- Ajuda as pessoas;
- Aprende coisas diferentes;
- Deseja ser melhor a cada dia.

Quantas vezes voce pensou em excursionar, acampar, ou mesmo fazer uma jornada noturna com seus melhores amigos ... nadar, remar numa canoa, usar uma machadinha ... seguir trilhas nas montanhas e nos bosques ..olhar as fagulhas de uma fogueira de acampamento e sonhar com as maravilhas que a vida tem reservadas para você?

Tornando-se Desbravador, os bosques, as planícies, as montanhas, os rios, os lagos e os matos serão seus locais de jogos.

Você aprenderá a encontrar seu caminho, utilizando um mapa e uma bussola... a cozinhar o seu próprio alimento, quando tiver fome ... a dar um bom mergulho num lago, quando estiver com calor... a preparar sua cama confortável para passar a noite numa barraca debaixo das estrelas ... — No Clube de Desbravadores você aprenderá a viver em contato com a natureza, compreendendo a sua beleza e os seus segredos. Aprenderá também, muitas outras coisas que lhe serão úteis em qualquer lugar, mesmo mais tarde, quando você crescer e tornar-se adulto.

É claro que para você desfrutar de todo o mundo de aventuras que os Desbravadores lhe proporcionará, será necessário que aprenda várias técnicas, só conhecidas pelos antigos exploradores e povos primitivos, além de outras, usadas em nossos dias. Este livro vai lhe dar uma ajuda, porem, não se esqueça: “Nos Desbravadores tudo se aprende fazendo”.

Ser desbravador é isso tudo e muito mais! Contudo, acreditamos que acima de todas essas definições, ser desbravador é comprometer-se a viver de acordo com a Lei e o Voto do Desbravador. Falaremos sobre ela mais a frente.

E COMO COMEÇOU ESSE MINISTÉRIO?

História dos Desbravadores no Mundo

Em 1919 Arthur Spalding, editor do Wathman Magazine, começou um clube de Escoteiro Missionários, em seu lar na cidade de Medisson - Tennessee, EUA. A idéia começou com seu filho que acampou com alguns escoteiros. Arthur estudou a organização, formulou novas diretrizes compatíveis com os objetivos espirituais da Igreja e criou o seu clube. O clube de Arthur fazia excursões de fim de semana, trabalhos manuais, e seguimento de pista. Os Escoteiros Missionários desenvolveram ideais que foram fundamentais para o atual Clube dos Desbravadores (entre estes o Voto, a Lei e o Lema, que foram redigidos em 1921).



A Associação Geral adotou os nomes de Amigo, Companheiro e Camarada para as primeiras Classes J.A. (antiga Classes Progressivas), na Sessão de Primavera realizado em São Francisco, 1922, (inicialmente como um programa para jovens.).

C. Lester Bond secretário do Depto. De Jovens da Associação Geral preparou as primei-

ras especialidades em 1928, quando já havia 1075 Desbravadores (dados de 1927).

Em 1930, em Santa Ana, surgiu um Clube para juvenis sob a liderança do Dr. Theron Johnston. As reuniões eram realizadas no porão de sua casa, e as primeiras instruções foram técnicas de Rádio e Eletrônica. Sua filha Maurine, que o tinha ajudado com o rádio, protestou quando não lhe foi permitido participar do clube. Como resultado sua mãe iniciou outro Clube para meninas, que se reuniam no sótão. Os Clubes de Maurine e Johnston se reuniam uma vez por mês em conjunto e iam acampar. Utilizavam-se os requisitos para os jovens das Classes Progressivas. Como uniforme tinha apenas uma camisa especial. É difícil saber como tal programa podia ser tão combatido.

O Clube de Johnston usou o nome de Desbravadores escolhido por McKin, seu assessor. Não temos certeza de onde ele obteve esta inspiração, embora suponha-se que a ideia tenha surgido após o primeiro acampamento da Associação do Sudeste da Califórnia em 1928, onde um dos oficiais da Associação contou-lhes a história de John Fremont, um explorador americano, ao qual se referiu como desbravador. Depois ao ser formado o Clube, McKin pode ter se lembrado disto. Outras fontes atribuem o nome ao local do primeiro acampamento conduzido pelo Pr. John Hancock em 1946, Pathfinders Camp (Campo dos Desbravadores).

Outro evento importante de 1930, que preparou o terreno para o rápido crescimento do Clube dos Desbravadores depois que estes foram realizados, foi o acampamento de Wawona no parque de Yosemite, onde 40 diretores de jovens foram capacitados para a liderança dos chamados acampamentos culturais, com um programa amplo, que incluía Pioneirismo, trabalhos manuais, estudos da natureza, caminhadas e excursões com equipamentos para pernoite, programa ao pé da fogueira, e demais instruções do que hoje é conhecido como Classe J.A., tudo isso sobre um fundo de idealismo religioso, lealdade denominacional e civismo.

Também em 1930 foram estabelecidas as Classes Preliminares, atualmente usados pelos aventureiros. No início alguns Clubes não recebiam o apoio das igrejas sendo que alguns foram até fechados sob ameaça de exclusão, (um deles foi o Dr. Johnston). Apesar disso a ideia permanecia, e alguns Clubes prosperaram.

Entre 1931 e 1940 outras associações aderiram ao programa. Na União Norte do Pacífico L. A. Skinner funda o Clube Locomotivas (Trailblazers). Em 1935 iniciam-se os acampamentos de jovens. O primeiro manual em português destes acampamentos culturais foi editado em 1947. Inicialmente os membros usavam uniforme verde-floresta, o que o ajudou na identificação do Clube com a Natureza. O objetivo do uso do uniforme era a identificação como grupo ao saírem a partilhar sua fé. Outros objetivos eram manter o moral entre os membros, dando-lhes a consciência de pertencer a uma organização importante e também o uso do mesmo em cerimônias como investiduras, desfiles, etc. O uniforme

verde embora ainda utilizado em outros países, foi trocado por uniforme cáqui no Brasil, depois que um jovem líder de desbravadores usando a calça verde do uniforme foi confundido com um terrorista disfarçado, e preso, na década de 70. No início desta mudança o uniforme mantinha a cor verde-floresta, depois unificou-se a cor para ambos os sexos.

Em 1946, o secretário J. A. da Associação do Sudeste da Califórnia, Pr. John Hancock, depois Líder Mundial, desenhou o emblema do Clube de Desbravadores, incorporando idéias do Clube Locomotivas. Os três lados do emblema representam o desenvolvimento Físico, Mental e Espiritual dos membros do Clube. A espada representa o Espírito Santo, o Escudo da fé. Juntos objetivando indicar que o Clube de Desbravadores é uma organização espiritual, relacionado a igreja.

Ainda neste período teve o início do primeiro Clube patrocinado pela Associação de Riverside, Califórnia. O jovem estudante universitário chamado Francis Hunt foi eleito pela igreja como diretor, para iniciar o clube com cerca de 35 membros.

Em 1947 a Associação Geral solicita a União Norte do Pacífico, elaboração de normas e planos para a transformação do Clube de Desbravadores para um programa Mundial. Esta planificação foi desenvolvida pelo Pr. J. R. Nelson, que era na época Diretor da União.

Lawrence Paulson, diretor do Clube de Glendale - EUA, escreveu os primeiros manuais.

Em 1948, Henry Berg projetou a bandeira dos Desbravadores, e em 1952 compôs o hino dos Desbravadores.

O Clube de Desbravadores embora já existisse, ainda não havia sido oficializado, fato que ocorreu em 1950, tendo o Departamento de Jovens da Associação Geral adotado oficialmente o CLUBE DE JOVENS MISSIONÁRIOS VOLUNTÁRIOS como programa mundial.

O primeiro Camporée dos Desbravadores ocorreu de 7 a 9 de Maio de 1954, em Idlewild na Califórnia (dados de 1953 indicavam a existência de 29.679 desbravadores).

O dia dos Desbravadores começou a ser comemorado em 1957, inicialmente designado para o 3º ou 4º Sábado de Setembro (Atualmente comemoramos em Abril). O primeiro brasileiro a usar uniforme foi o Pr. Cláudio Belz, que esteve nos EUA, por volta de 1960, onde conheceu o Clube, gostou da novidade, mandou fazer uniforme e o usava ao voltar para o Brasil enquanto tentava iniciar a organização de um Clube no Rio de Janeiro, na Igreja do Méier. Este uso de uniforme não pastoral foi bem recebido, no início por alguns membros.

O primeiro Clube oficial na América do Sul foi o Clube Conquistadores de La Iglesia, da Igreja de Miraflores no Peru, inaugurado oficialmente por um Pastor, em 1961 que na semana seguinte esteve em Ribeirão Preto, inaugurando o primeiro Clube Brasileiro, que fora organizado pelo Pr. Wilson Sarli, sendo seu primeiro diretor Edgar Tursílio. Na outra semana, este mesmo Pastor esteve no Rio de Janeiro oficializando o Clube organizado pelo Pr. Cláudio Belz. Logo a seguir organizou-se o Clube de Desbravadores da Igreja do Capão Redondo, tendo como seu diretor o Pr. Joel Sarli.

Atualmente o Clube de Desbravadores é um dos Departamentos fundamentais da Igreja Adventista do Sétimo Dia, e tem como objetivo principal prover atividades educacionais-recreativas aos membros da igreja e da comunidade.

Para continuar explorando um pouco da história

Assim como existe uma história do Clube de Desbravadores em nível mundial e em nosso país, também existe a história do seu Clube de Desbravadores e da sua Unidade. Você as conhece?

Certamente você pode investigar lendo o seu “Livro de Unidade”, conversando com seus dirigentes, entrevistando antigos desbravadores...

Você se sente meio perdido? Não se preocupe!

Este Guia traz um resumo de boa parte das informações que você precisará para conseguir se tornar um verdadeiro desbravador! Vamos tentar entender como tudo isto tudo funciona?

Na idade em que você se encontra, você está participando de um **Clube de Desbravadores** o qual é formado por **Unidades**, e você pertencerá a uma delas. Cada **Unidade** é constituída por até 8 jovens.

A sua **Unidade** é liderada por um **Capitão**, que é um jovem que tem várias responsabilidades, que serão mais bem explicadas, mas entre elas será a de lhe informar como funciona a Unidade, como funcionam as atividades, como agir quando o **Líderes** chamar, etc.

Por falar em Líderes... No Clube de Desbravadores existem adultos, que organizam as atividades e a administração do Clube. Cada Unidade tem um ou mais adultos, denominados Conselheiros, e que costumamos chamar de **Líder**, que são os responsáveis por ela. É com eles que você poderá tirar suas dúvidas.

Mas, sigamos em frente...

SUA PROGRESSÃO PESSOAL

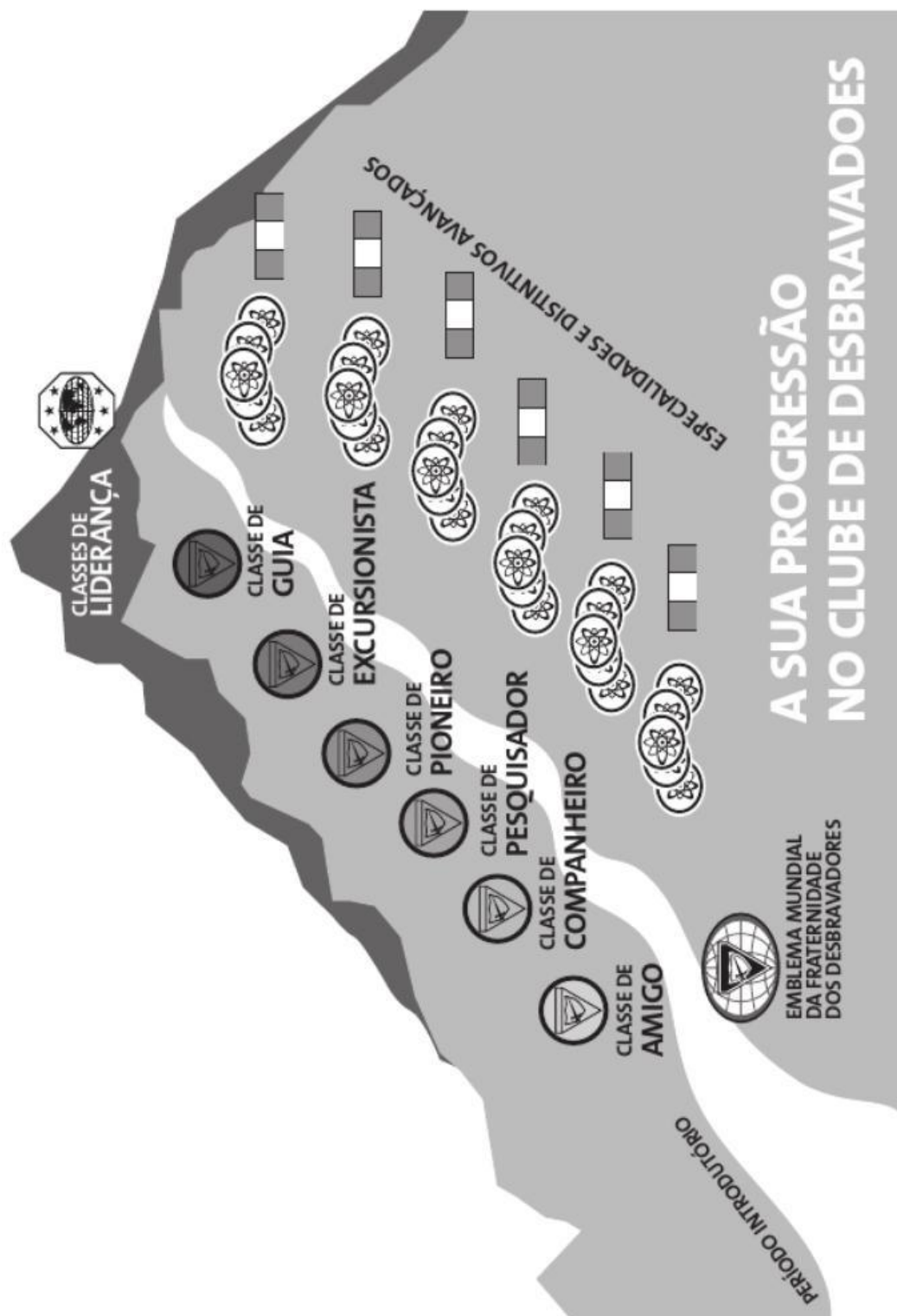
Por falar em seguir em frente... A isto chamamos de “progredir”, ultrapassar obstáculos, crescer, aprender... A nossa “Progressão Pessoal” é o caminho escolhido para seguirmos sempre em frente.

A progressão pessoal é uma referência que serve para saber o que você aprendeu, quais coisas você ainda deve aprender, o quanto cresceu... E, no Clube de Desbravadores aprende-se:

- **Pela participação em atividades diversas** - Quanto maior for a variedade de atividades em que você participar (jogar, investigar, construir, prestar serviços, explorar...), maior será a possibilidade de você aprender coisas que o ajudarão a progredir. É importante que você se anime em participar de todos os tipos de atividade, mesmo naquelas que parecerem, num primeiro momento, chatas ou muito complicadas.
- **Com atividades junto aos outros** - Depois de compartilhar atividades com seus amigos da unidade, com companheiros do clube, você aprende que há diferentes visões sobre os acontecimentos; que há diversas soluções para um determinado problema, que nem todos conseguem realizar as mesmas tarefas que você. Por isso, interagir com a maior quantidade possível de pessoas nos torna uma pessoa melhor.
- **Com atividades dentro e fora do Clube** - Nós aprendemos o tempo todo. E, mesmo quando estamos em casa, na escola ou em atividades extras (como aulas de natação ou de línguas) aprendemos coisas que podem nos ser úteis no Clube de Desbravadores. E, vice-versa! O seu professor de Natação pode examinar os itens de sua especialidade de Natação I; quando você aprende a calcular alturas, esta informação pode lhe ser útil em uma aula de física ou matemática.
- **Fazendo coisas no dia-a-dia e não fazendo provas** - Ao contrário da escola, você não precisa demonstrar o que aprendeu com a realização de testes ou exames; Mas, realizando atividades! Por exemplo: como verificar se você conhece a Lei dos Desbravadores? Ensinando-a corretamente a um desbravador novato! Como saber se você aprendeu os sinais de pista? Montando um trajeto ou seguindo (sem se perder!) uma trilha com sinais numa floresta. Como saber se você sabe fazer pionerias? Montando uma mesa firme, um porta-ferramentas seguro, um pórtico (portal) bonito, etc, num acampamento de unidade ou clube!
- **Realizando atividades com sucesso, mas também quando as atividades não acontecem como planejamos** - Como não existem provas, você também não terá notas ruins por ter errado, por isso não precisa ter medo de tentar. Se você se esforçar e fizer o seu melhor possível, com certeza você perceberá onde, por que errou, agirá de maneira diferente em uma outra oportunidade e partirá mais confiante para o próximo desafio!

Tá, ok... mas, como o Clube de Desbravadores demonstra o que você aprendeu de todas as formas acima citadas? Se não tem boletim, então ninguém fica sabendo?

Não é bem assim... No Clube de Desbravadores o marcamos nosso aprendizado por Distintivos de Progressão, que são seis regulares: Amigo, Companheiro, Pesquisador, Pioneiro, Excursionista e Guia, e que se completa com os Distintivos das Progressões Avançadas de Amigo da Natureza, Companheiro de Excursão, Pesquisador de Campo e Bosque, Pioneiro de Novas Fronteiras, Excursionista na Mata e Guia de Exploração. Você saberá pelo seu Líder qual distintivo de progressão iniciará após o “Período Introdutório”.



PERÍODO INTRODUTÓRIO

Quando ingressar no clube, uma de suas primeiras tarefas será o “Período Introdutório”. Nele, você deverá conquistar um conjunto de itens que vão permitir a sua integração no Movimento dos Desbravadores.

Os requisitos para conquistar o período introdutório são:

I - Geral

1. Conhecer a estrutura do Clube de Desbravadores. Veja na página 72.
2. Conhecer os membros da minha unidade e os seus encargos. Veja na página 67.
3. Saber o grito de sua unidade e conhecer o seu significado.
4. Conhecer o sistema das classes de progressão dos desbravadores. Veja na página 9.
5. Entender e usar o Voto e a Lei do Desbravador, a Saudação Maranatha e o Aperto de Mão. Veja na página 53.
6. Decorar e cantar o hino dos Desbravadores.
7. Conhecer e explicar o Triângulo e Globinho dos Desbravadores.
8. Conhecer e explicar a bandeira dos Desbravadores.
9. Conhecer o uniforme de gala do desbravador e o significado dos seus distintivos. Veja na página 58.
10. Possuir uniforme completo.
11. Reconhecer os sinais manuais e apitos de comandos. Veja na página 81.
12. Saber como hastear e arriar a Bandeira Nacional. Veja na página 78.
13. Ter, no mínimo, 10 anos de idade.
14. Estar no clube a pelo menos 60 dias.

II - Estudo da Bíblia

1. Ter uma Bíblia.
2. Decorar e apresentar quatro versos bíblicos.
3. Estar em dia com a leitura do ano bíblico.

III - História dos Desbravadores

1. Conhecer os aspectos mais importantes da história dos Desbravadores e dos seus Fundadores. Veja na página 8.
 - a) Ano em que foi oficialmente aceito pela Associação Geral.
 - b) Quem preparou nosso triângulo oficial.
 - c) Quem compôs nosso hino oficial.
 - d) Quem preparou nossa bandeira.

Ao final do Período Introdutório você passará pela Cerimônia de Aceitação. Nela receberá o lenço da Fraternidade Mundial do Clube de Desbravadores e estará apto a iniciar sua progressão. Neste momento você também receberá o Distintivo da Fraternidade Mundial do Clube de Desbravadores, tornando-se assim um Desbravador aceito!

DISTINTIVOS DE PROGRESSÃO

Como já mencionamos, depois do “Período Introdutório” você iniciará uma classe de progressão. Você deve conversar com o seu Líder para saber qual será esta classe de acordo com sua idade.

Para continuar conquistando-os, preste atenção às seguintes orientações:

- Classes Regulares: Amigo - 10 anos, Companheiro - 11 anos, Pesquisador - 12 anos, Pioneiro - 13 anos, Excursionista - 14 anos e Guia - 15 anos;
- **Se iniciar sua progressão pela classe de Amigo e concluí-la e quiser receber o distintivo de Companheiro** – realizar a segunda metade das atividades oferecidas no guia de Amigo e Companheiro.



AMIGO



COMPANHEIRO

- **Se iniciar sua progressão pela classe de Companheiro e concluí-la e quiser receber o distintivo de Pesquisador** – realizar a metade das atividades oferecidas no guia de Pesquisador e Pioneiro.



COMPANHEIRO



PESQUISADOR

- Se iniciar sua progressão pela classe de Pesquisador e concluí-la e quiser receber o distintivo de Pioneiro – realizar a segunda metade das atividades oferecidas no guia de Pesquisador e Pioneiro.



PESQUISADOR



PIONEIRO

- Se iniciar sua progressão pela classe de Pioneiro e concluí-la e quiser receber o distintivo de Excursionista – realizar a metade das atividades oferecidas no guia de Excursionista e Guia.



PIONEIRO



EXCURSIONITA

- Se iniciar sua progressão pela classe de Excursionista e concluí-la e quiser receber o distintivo de Guia – realizar a segunda metade das atividades oferecidas no guia de Excursionista e Guia.



EXCURSIONITA



GUIA

Além destes, você também tem a oportunidade de conquistar muitos outros distintivos! Se você quiser saber mais sobre a progressão pessoal consulte seus guias da “Aventura do Desbravador”. São três livros, um para as etapas de Amigo e Companheiro, um para Pesquisador e Pioneiro e outro para Excursionista e Guia. Neles você poderá encontrar todas as informações necessárias para a sua progressão.





CONJUNTO DE ATIVIDADES

AMIGO E AMIGO DA NATUREZA

I. GERAIS

- ☐ 1. Ter, no mínimo, 10 anos de idade.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Ser membro ativo do Clube de Desbravadores.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 3. Memorizar e explicar o Voto e a Lei do Desbravador.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 4. Ler o livro do Clube de Leitura Juvenil do ano em curso.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 5. Ler o livro Pela Graça de Deus.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 6. Participar ativamente da classe bíblica do seu clube.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____

II. DESCOBERTA ESPIRITUAL

- ☐ 1. Memorizar e demonstrar o seu conhecimento:
- a) Criação: O que Deus criou em cada dia da Criação.
 - b) 10 Pragas: Quais as pragas que caíram sobre o Egito.
 - c) 12 Tribos: O nome de cada uma das 12 tribos de Israel.
 - d) 39 livros do Antigo Testamento e demonstrar habilidade para encontrar qualquer um deles.
- Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Ler e explicar os versos abaixo:
- ☐ João 3:16 ☐ II Timóteo 3:16 ☐ Efésios 6:1-3 ☐ Salmo 1
- Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 3. Leitura bíblica:
- | | | | |
|-------------------------------------|---|--|---------------------------------------|
| ☐ Gn 1 | ☐ Gn 11:1-9 | ☐ Gn 19:1-29 | ☐ Gn 29 |
| ☐ Gn 2 | ☐ Gn 12:1-10 | ☐ Gn 21:1-21 | ☐ Gn 30:25-31; |
| ☐ Gn 3 | ☐ Gn 13 | ☐ Gn 22:1-19 | 31:2-3, 17-18 |
| ☐ Gn 4:1-6 | ☐ Gn 14:18-24 | ☐ Gn 23 | ☐ Gn 32 |
| ☐ Gn 6:11-22 | ☐ Gn 15 | ☐ Gn 24:1-46,48 | ☐ Gn 33 |
| ☐ Gn 7 | ☐ Gn 17:1-8; 15-27 | ☐ Gn 24:52-67 | ☐ Gn 37 |
| ☐ Gn 8 | ☐ Gn 18: 1-15 | ☐ Gn 27 | ☐ Gn 39 |
| ☐ Gn 9:1-19 | ☐ Gn 18:16-23 | ☐ Gn 28 | ☐ Gn 40 |

- | | | | |
|--------------------------------|---|--|--|
| ☐ Gn 41 | ☐ Êx 1 | ☐ Êx 9 | ☐ Êx 19 |
| ☐ Gn 42 | ☐ Êx 2 | ☐ Êx 10, 11 | ☐ Êx 20 |
| ☐ Gn 43 | ☐ Êx 3 | ☐ Êx 12 | ☐ Êx 24 |
| ☐ Gn 44 | ☐ Êx 4:1-17; 27-31 | ☐ Êx 13:17-22; 14 | ☐ Êx 32 |
| ☐ Gn 45 | ☐ Êx 5 | ☐ Êx 15:22-27; 16 | ☐ Êx 33 |
| ☐ Gn 47 | ☐ Êx 7 | ☐ Êx 17 | ☐ Êx 34:1-14; 29-35 |
| ☐ Gn 50 | ☐ Êx 8 | ☐ Êx 18 | ☐ Êx 35:4-29 e 40 |

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

III. SERVINDO A OUTROS

- ☐ 1. Dedicar duas horas ajudando alguém em sua comunidade, através de duas das seguintes atividades:

- ☐ a) Visitar alguém que precisa de amizade e orar com essa pessoa.
- ☐ b) Oferecer alimento a alguém carente.
- ☐ c) Participar de um projeto ecológico ou educativo.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Escrever uma redação explicando como ser um bom cidadão no lar e na escola. (Folha A4, fonte Arial 12).

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

IV. DESENVOLVENDO AMIZADE

- ☐ 1. Mencionar dez qualidades de um bom amigo e apresentar quatro situações diárias onde você praticou a Regra Áurea de Mateus 7:12.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Saber cantar o Hino Nacional de seu país e conhecer sua história. Saber o nome do autor da letra e da música do hino.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

V. SAÚDE E APTIDÃO FÍSICA

- ☐ 1. Completar uma das seguintes especialidades

- ☐ Natação principiante I
- ☐ Cultura física

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Utilizando a experiência de Daniel:

- ☐ a) Explicar os princípios de temperança que ele defendeu ou participar em uma apresentação ou encenação sobre Daniel 1.
- ☐ b) Memorizar e explicar Daniel 1:8.
- ☐ c) Escrever seu compromisso pessoal de seguir um estilo de vida saudável.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Aprender os princípios de uma dieta saudável e ajudar a preparar um quadro com os grupos básicos de alimentos.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VI. ORGANIZAÇÃO E LIDERANÇA

- ☐ 1. Através da observação, acompanhar todo o processo de planejamento até a execução de uma caminhada de 5 quilômetros.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VII. ESTUDO DA NATUREZA

- ☐ 1. Completar uma das seguintes especialidades:

- ☐ a) Felinos
- ☐ b) Cães
- ☐ c) Mamíferos
- ☐ d) Sementes
- ☐ e) Aves de estimação

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Aprender e demonstrar uma maneira de purificar a água e escrever um parágrafo destacando o significado de Jesus como a água da vida (Folha A4, fonte Arial 12).

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Aprender a montar três diferentes tipos de barracas em locais apropriados.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VIII. ARTE DE ACAMPAR

- ☐ 1. Demonstrar como cuidar corretamente de uma corda. Fazer e explicar o uso prático dos seguintes nós:

- | | | |
|-----------------|-----------------------|---------------------|
| a) Simples | f) Lais de guia duplo | k) Volta do fiel |
| b) Cego | g) Escota | l) Nó de gancho |
| c) Direito | h) Catau | m) Volta da ribeira |
| d) Cirurgião | i) Pescador | n) Ordinário |
| e) Lais de guia | j) Fateixa | |

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Completar a especialidade de Acampamento I.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Apresentar 10 regras para uma caminhada e explicar o que fazer quando estiver perdido.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

IX. ESTILO DE VIDA

- ☐ 1. Completar uma especialidade na área de Artes e Habilidades Manuais.

Especialidade: _____

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

CLASSE AVANÇADA DE AMIGO DA NATUREZA

- ☐ 1. Memorizar, cantar ou tocar o Hino dos Desbravadores e conhecer a história do hino.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Em consulta com seu líder, escolher um dos personagens do Antigo Testamento e conversar com seu grupo sobre o amor e cuidado de Deus e o livramento demonstrado na vida do personagem escolhido.

☐ a) José

☐ b) Jonas

☐ c) Ester

☐ d) Rute

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Levar pelo menos dois amigos não adventistas à Escola Sabatina ou ao Clube de Desbravadores.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 4. Conhecer os princípios de higiene, de boas maneiras à mesa e como se comportar diante de pessoas que tenham diferentes idades. Demonstrar e explicar como estas boas maneiras podem ser úteis nas reuniões e acampamentos do clube.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 5. Fazer a especialidade de Arte de Acampar.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 6. Conhecer e identificar 10 flores silvestres e 10 insetos de sua região.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 7. Começar uma fogueira com apenas um fósforo, usando materiais naturais, e mantê-la acesa.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 8. Usar corretamente uma faca, facão ou uma machadinha e conhecer 10 regras para usá-la com segurança.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 9. Escolher e completar uma especialidade em uma das áreas abaixo:

☐ a) Atividades missionárias

☐ b) Atividades agrícolas

Especialidade: _____

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

AValiação

Data avaliação: ____/____/____

Instrutor (avaliador): _____

Diretor: _____

Autorização para Investidura

Regional: _____

Data investidura: ____/____/____



COMPANHEIRO E COMPANHEIRO DE EXCURSIONISMO

I. GERAIS

- ☐ 1. Ter, no mínimo, 11 anos de idade.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Ser membro ativo do Clube de Desbravadores.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 3. Ilustrar de forma criativa o significado do Voto do Desbravador.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 4. Ler o livro do Clube de Leitura Juvenil do ano em curso e escrever um parágrafo sobre o que mais lhe chamou atenção ou considerou importante.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 5. Ler o livro Caminho a Cristo.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 6. Participar ativamente da classe bíblica do seu clube.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____

II. DESCOBERTA ESPIRITUAL

- ☐ 1. Memorizar e demonstrar seu conhecimento:
- ☐ a) 10 Mandamentos: A Lei de Deus dada a Moisés.
 - ☐ b) 27 livros do Novo Testamento e demonstrar habilidade para encontrar qualquer um deles.
- Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Ler e explicar os versos abaixo:
- | | | | | |
|---------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|
| ☐ Isa. 41:9-10 | ☐ Prov. 22:6 | ☐ Salmos 8 | ☐ Heb. 13:5 | ☐ I João 1:9 |
|---------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|
- Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 3. Leitura bíblica:
- | | | | |
|-------------------------------------|--|---|--|
| ☐ Lv. 11 | ☐ Nm 20:1-13; 22-29 | ☐ Js 4 | ☐ Rt 2, 3 |
| ☐ Nm 9:15-23 | ☐ Nm 21:4-9 | ☐ Js 5:10; 6 | ☐ Rt 4 |
| ☐ Nm 11 | ☐ Nm 22 | ☐ Js 7 | ☐ I Sm 1 |
| ☐ Nm 12 | ☐ Nm 23; 24:1-10 | ☐ Js 9 | ☐ I Sm 2 |
| ☐ Nm 13 | ☐ Dt 1:1-17; 4:1-8 | ☐ Js 24:1-15; 29 | ☐ I Sm 3 |
| ☐ Nm 14:1-38 | ☐ Dt 32:1-43 | ☐ Jz 6 | ☐ I Sm 4 |
| ☐ Nm 16 | ☐ Dt 33 | ☐ Jz 7 | ☐ I Sm 5 |
| ☐ Nm 17 | ☐ Dt 34 | ☐ Jz 13:1-18; 14 | ☐ I Sm 6 |
| | ☐ Js 1 | ☐ Jz 15 | ☐ I Sm 8 |
| | ☐ Js 2 | ☐ Jz 16 | ☐ I Sm 9 |
| | ☐ Js 3 | ☐ Rt 1 | ☐ I Sm 10; 11:12-15 |

- | | | | |
|----------------------------------|--|----------------------------------|---|
| ☐ I Sm 12 | ☐ I Sm 18:1-19 | ☐ I Sm 26 | ☐ 2 Sm 7 |
| ☐ I Sm 13 | ☐ I Sm 20 | ☐ I Sm 31 | ☐ 2 Sm 9 |
| ☐ I Sm 15 | ☐ I Sm 21:1-7; 22 | ☐ 2 Sm 1 | ☐ 2 Sm 11; 12:1-25 |
| ☐ I Sm 16 | ☐ I Sm 24 | ☐ 2 Sm 5 | ☐ 2 Sm 15 |
| ☐ I Sm 17 | ☐ I Sm 25 | ☐ 2 Sm 6 | ☐ 2 Sm 18 |

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

☐ 4. Em consulta com seu conselheiro, escolher um dos seguintes temas:

- ☐ a) Uma parábola de Jesus
- ☐ b) Um milagre de Jesus
- ☐ c) O Sermão da Montanha
- ☐ d) Um sermão sobre a Segunda Vinda de Jesus

Escolher um item abaixo para demonstrar seu conhecimento sobre o tema escolhido:

- ☐ a) Troca de ideias com o seu conselheiro
- ☐ b) Atividade que integre todo o grupo
- ☐ c) Redação

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

III. SERVINDO A OUTROS

☐ 1. Planejar e dedicar pelo menos duas horas servindo sua comunidade e demonstrando companheirismo a alguém, de maneira prática.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

☐ 2. Dedicar pelo menos cinco horas participando de um projeto que beneficiará sua comunidade ou igreja

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

IV. DESENVOLVENDO AMIZADE

☐ 1. Conversar com seu conselheiro ou unidade sobre como respeitar pessoas de diferentes culturas, raça e sexo.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

V. SAÚDE E APTIDÃO FÍSICA

☐ 1. Memorizar e explicar I Coríntios 9:24-27.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

☐ 2. Conversar com seu líder sobre a aptidão física e os exercícios físicos regulares que se relacionam com uma vida saudável.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Aprender sobre os prejuízos que o cigarro causa à saúde e escrever seu compromisso de não fazer uso do fumo.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 4. Completar uma das seguintes especialidades:

☐ a) Natação principiante II

☐ b) Acampamento II

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VI. ORGANIZAÇÃO E LIDERANÇA

- ☐ 1. Dirigir ou colaborar em uma meditação criativa para sua unidade ou clube.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Ajudar no planejamento de uma excursão ou acampamento com sua unidade ou clube, envolvendo pelo menos um pernoite.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VII. ESTUDO DA NATUREZA

- ☐ 1. Participar de jogos na natureza ou caminhada ecológica, pelo período de uma hora.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Completar duas das seguintes especialidades:

☐ a) Anfíbios

☐ d) Pecuária

☐ g) Árvores

☐ b) Aves

☐ e) Répteis

☐ h) Arbustos

☐ c) Aves domésticas

☐ f) Moluscos

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Recapitular o estudo da Criação e fazer um diário por sete dias registrando suas observações do que foi criado em cada dia correspondente.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VIII. ARTE DE ACAMPAR

- ☐ 1. Descobrir os pontos cardeais sem a ajuda de uma bússola e desenhar a Rosa dos Ventos.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Participar de um acampamento de final de semana e fazer um relatório destacando o que mais lhe impressionou positivamente.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Aprender ou recapitular os seguintes nós:

☐ a) Oito

☐ d) Caminhoneiro

☐ g) Escota

☐ b) Volta do salteador

☐ e) Direito

☐ h) Lais de Guia

☐ c) Duplo

☐ f) Volta do Fiel

☐ i) Simples

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

IX. ESTILO DE VIDA

- ☐ 1. Completar uma especialidade não realizada anteriormente na seção de Artes e Habilidades Manuais.

Especialidade: _____

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

CLASSE AVANÇADA COMPANHEIRO DE EXCURSIONISMO

- ☐ 1. Aprender e demonstrar a composição, significado e uso correto da Bandeira Nacional.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Ler a primeira visão de Ellen White e discutir como Deus usa os profetas para apresentar Sua mensagem à igreja (ver Primeiros Escritos, págs. 13 à 20).

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Participar de uma atividade missionária ou comunitária, envolvendo também um amigo.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 4. Conversar com seu conselheiro ou unidade sobre como demonstrar respeito pelos seus pais ou responsáveis e fazer uma lista mostrando como cuidam de você.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 5. Participar de uma caminhada de 6 quilômetros, preparando ao final, um relatório de uma página.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 6. Escolher um dos seguintes itens:

☐ a) Assistir a um “Curso como deixar de fumar”

☐ b) Assistir a dois filmes sobre saúde

☐ c) Elaborar um cartaz sobre os prejuízos das drogas

☐ d) Ajudar a preparar material para um exposição ou passeata sobre saúde

☐ e) Pesquisar na internet sobre saúde e escrever uma página sobre os resultados encontrados (Folha A4, fonte Arial 12)

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 7. Identificar e descrever 12 aves nativas e 12 árvores nativas.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 8. Participar de uma das seguintes cerimônias e sugerir ideias criativas e como realizá-las.

☐ a) Investidura

☐ b) Admissão em lenço

☐ c) Dia do Desbravador

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 9. Preparar uma refeição em uma fogueira durante um acampamento de unidade ou clube.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 10. Preparar um quadro com 15 nós diferentes.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 11. Completar a especialidade de Excursionismo Pedestre.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 12. Completar uma especialidade não realizada anteriormente:

☐ a) Habilidades Domésticas

☐ b) Ciência e Saúde

☐ c) Atividades missionárias

☐ d) Atividades Agrícolas

Especialidade: _____

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

AVALIAÇÃO

Data avaliação: ____/____/____
Instrutor (avaliador): _____
Diretor: _____

AUTORIZAÇÃO PARA INVESTIDURA

Regional: _____
Data investidura: ____/____/____

PESQUISADOR E PESQUISADOR DE CAMPO E BOSQUE



I. GERAIS

- ☐ 1. Ter, no mínimo, 12 anos de idade.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Ser membro ativo do Clube de Desbravadores.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 3. Demonstrar sua compreensão do significado da Lei do Desbravador através de uma das seguintes atividades:
☐ a) Representação
☐ b) Debate
☐ c) Redação
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 4. Ler o livro do Clube de Leitura Juvenil do ano em curso e escrever dois parágrafo sobre o que mais lhe chamou atenção ou considerou importante.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 5. Ler o livro Além da Magia.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 6. Participar ativamente da classe bíblica do seu clube.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____

II. DESCOBERTA ESPIRITUAL

- ☐ 1. Memorizar e demonstrar o seu conhecimento:
Levítico 11: Quais as regras dos alimentos considerados comestíveis e não comestíveis.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Ler e explicar os versos abaixo:
☐ Ecles. 12:13-14 ☐ Apoc. 1:3 ☐ Salmos 51:10
☐ Rom. 6:23 ☐ Isa. 43:1-2 ☐ Salmos 16
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 3. Leitura bíblica:
- | | | | |
|---------------------------------------|---|--|---|
| ☐ 1 Rs 1:28-53 | ☐ 1 Rs 12 | ☐ 2 Rs 2 | ☐ 2 Rs 22 |
| ☐ 1 Rs 3 | ☐ 1 Rs 16:29-33; | ☐ 2 Rs 4:1-7 | ☐ 2 Rs 23:36-37; |
| ☐ 1 Rs 4:20-34 | 17:1-7 | ☐ 2 Rs 4:8-41 | 24; 25:1-7 |
| ☐ 1 Rs 5; 6 | ☐ 1 Rs 17:8-24 | ☐ 2 Rs 5 | ☐ 2 Cr 24:1-14 |
| ☐ 1 Rs 8:12-60 | ☐ 1 Rs 18 | ☐ 2 Rs 6:1-23 | ☐ 2 Cr 36 |
| ☐ 1 Rs 10 | ☐ 1 Rs 19 | ☐ 2 Rs 6:24-33; 7 | ☐ Ed 1 |
| ☐ 1 Rs 11:6-43 | ☐ 1 Rs 21 | ☐ 2 Rs 20 | ☐ Ed 3; 6:14-15 |

- | | | | |
|-------------------------------|--|---|--------------------------------|
| ☐ Ne 1 | ☐ Et 6 | ☐ Sl 42 | ☐ Pv 1 |
| ☐ Ne 2 | ☐ Et 7; 8 | ☐ Sl 46 | ☐ Pv 3 |
| ☐ Ne 4 | ☐ Jó 1 | ☐ Sl 67 | ☐ Pv 4 |
| ☐ Ne 8 | ☐ Jó 2 | ☐ Sl 90; 91 | ☐ Pv 10 |
| ☐ Et 1 | ☐ Jó 42 | ☐ Sl 92; 97 | ☐ Pv 15 |
| ☐ Et 2 | ☐ Sl 1; 15; 19 | ☐ Sl 98; 100; 117 | ☐ Pv 20 |
| ☐ Et 3 | ☐ Sl 23, 24, 27 | ☐ Sl 119:1-80 | ☐ Pv 25 |
| ☐ Et 4 | ☐ Sl 37 | ☐ Sl 119:81-176 | ☐ Ec 1 |
| ☐ Et 5 | ☐ Sl 39 | ☐ Sl 121; 125; 150 | |

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

☐ 4. Conversar com seu líder e escolher uma das seguintes histórias

- ☐ a) João 3 - Nicodemos
- ☐ b) João 4 - A mulher samaritana
- ☐ c) Lucas 10 - O bom samaritano
- ☐ d) Lucas 15 - O filho pródigo
- ☐ e) Lucas 19 - Zaquel

Através da história escolhida, demonstrar sua compreensão em como Jesus salva as pessoas, usando um dos métodos abaixo:

- ☐ a) Conversar em grupo com a participação de seu líder
- ☐ b) Apresentar uma mensagem em uma reunião do clube
- ☐ c) Fazer uma série de cartazes ou maquete
- ☐ d) Escrever uma poesia ou hino

III. SERVINDO A OUTROS

☐ 1. Conhecer os projetos comunitários desenvolvidos em sua cidade e participar em pelo menos um deles com sua unidade ou clube.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

☐ 2. Participar em três atividades missionárias da igreja.

Atividade 1: _____

Atividade 2: _____

Atividade 3: _____

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

IV. DESENVOLVENDO AMIZADE

☐ 1. Participar de um debate ou representação sobre pressão de grupo e identificar a influência que isto exerce sobre suas decisões.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Visitar um órgão público de sua cidade ou bairro e descobrir de que maneiras o clube pode ser útil à sua comunidade.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

V. SAÚDE E APTIDÃO FÍSICA

- ☐ 1. Escolher uma das atividades abaixo e escrever um texto pessoal para um estilo de vida livre do álcool:
- ☐ a) Participar de uma discussão em classe sobre os efeitos do álcool no organismo.
 - ☐ b) Assistir a um vídeo sobre o efeito do álcool ou outras drogas no corpo humano e conversar sobre o assunto.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VI. ORGANIZAÇÃO E LIDERANÇA

- ☐ 1. Dirigir uma cerimônia de abertura de reunião semanal em seu clube ou um programa de Escola Sabatina.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Ajudar a organizar a classe bíblica do seu clube.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VII. ESTUDO DA NATUREZA

- ☐ 1. Identificar a estrela Alfa da constelação do Centauro e a constelação de Órion. Conhecer o significado espiritual de Órion, como descrito no livro Primeiros Escritos, de Ellen White, pág. 41.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Completar uma das especialidades abaixo:

☐ a) Astronomia

☐ d) Flores

☐ b) Cactos

☐ e) Rastreo de Animais

☐ c) Climatologia

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VIII. ARTE DE ACAMPAR

- ☐ 1. Apresentar seis segredos para um bom acampamento. Participar de um acampamento de final de semana, planejando e cozinhando duas refeições.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Completar as seguintes especialidades:

☐ Acampamento III

☐ Primeiros Socorros - Básico

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Aprender a usar uma bússola ou GPS (Global Positioning System – Sistema de Posicionamento Global) (urbano ou campo), e demonstrar sua habilidade encontrando endereços em uma zona urbana.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

IX. ESTILO DE VIDA

- ☐ 1. Completar uma especialidade, não realizada anteriormente, em Artes e Habilidades Manuais.

Especialidade: _____

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

CLASSE AVANÇADA PESQUISADOR DE CAMPO E BOSQUE

- ☐ 1. Conhecer e saber usar de forma adequada a Bandeira dos Desbravadores, o bandeirim de unidade e os comandos de ordem unida.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Ler a história de J. N. Andrews ou um pioneiro de seu país e discutir a importância do trabalho de missionários, e por que Cristo ordenou a Grande Comissão (Mateus 28:18-20).

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Convidar uma pessoa para assistir um dos seguintes programas:

☐ a) Clube de Desbravadores ☐ b) Classe bíblica ☐ c) Pequeno grupo

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 4. Fazer uma das seguintes especialidades:

☐ a) Asseio e Cortesia Cristã ☐ b) Vida Familiar

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 5. Participar de uma caminhada de 10 quilômetros e fazer uma lista dos equipamentos necessários, incluindo a roupa e o calçado que devem ser usados.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 6. Participar na organização de um dos eventos especiais do clube:

☐ a) Investidura ☐ b) Admissão em Lenço ☐ c) Dia do Desbravador

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 7. Identificar seis pegadas de animais ou aves. fazer um modelo em gesso, massa de modelar ou biscoito de três dessas pegadas.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 8. Aprender a fazer quatro amarras básicas e construir um móvel de acampamento.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 9. Planejar um cardápio vegetariano para sua unidade, para um acampamento de 3 dias e apresentar ao seu instrutor.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 10. Enviar e receber uma mensagem através das formas de comunicação abaixo:

- ☐ a) Alfabeto com semáforos
☐ b) Código Morse, com lanterna
☐ c) Alfabeto LIBRAS (língua de sinais)
☐ d) Alfabeto Braille

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 11. Completar a especialidade de Excursionismo Pedestre com Mochila.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 12. Completar duas especialidades, não realizadas anteriormente em uma das áreas abaixo:

- ☐ a) Habilidades Domésticas
☐ b) Ciência e Saúde
☐ c) Atividades missionárias
☐ d) Atividades Agrícolas

Especialidade1: _____

Especialidade2: _____

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

AVALIAÇÃO
Data avaliação: ____/____/____
Instrutor (avaliador): _____
Diretor: _____

AUTORIZAÇÃO PARA INVESTIDURA
Regional: _____
Data investidura: ____/____/____



PIONEIRO E PIONEIRO DE NOVAS FRONTEIRAS

I. GERAIS

- ☐ 1. Ter, no mínimo, 13 anos de idade.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Ser membro ativo do Clube de Desbravadores.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 3. Memorizar e entender o Alvo e o Lema JA.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 4. Ler o livro do Clube de Leitura Juvenil do ano em curso e resumi-lo em uma página (Folha A4, fonte Arial 12).
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 5. Ler o livro História da Vida.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____

II. DESCOBERTA ESPIRITUAL

- ☐ 1. Memorizar e demonstrar seu conhecimento:
Bem-Aventuranças: O Sermão da Montanha
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Ler e explicar os versos abaixo
- | | |
|--------------------------------------|---|
| ☐ Isa. 26:3 | ☐ Filip. 3:12-14 |
| ☐ Rom. 12:12 | ☐ Sal. 23 |
| ☐ João 14:1-3 | ☐ I Sm 15:22 |
| ☐ Sal. 37:5 | |
- Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 3. Conversar em sua unidade ou clube sobre:
- ☐ a) O que é cristianismo
 - ☐ b) Quais são as características de um verdadeiro discípulo
 - ☐ c) O que fazer para ser um cristão verdadeiro
- Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 4. Participar de um estudo especial sobre a inspiração da Bíblia, com a ajuda de um pastor, trabalhando os conceitos de inspiração, revelação e iluminação.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 5. Convidar 3 ou mais pessoas para assistirem a uma classe bíblica ou pequeno grupo.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____

☐ 6. Leitura bíblica:

☐ Ec 3	☐ Jr 26	☐ Am 7:10-16;	☐ Mt 8
☐ Ec 5	☐ Jr 36	8:4-11	☐ Mt 9
☐ Ec 7	☐ Jr 52:1-11	☐ Jn 1	☐ Mt 10
☐ Ec 11e 12	☐ Dn 1	☐ Jn 2	☐ Mt 11
☐ Is 5	☐ Dn 2	☐ Jn 3 e 4	☐ Mt 12
☐ Is 11	☐ Dn 3	☐ Mq 4	☐ Mt 13
☐ Is 26:1-12; 35	☐ Dn 4	☐ Ag 2	☐ Mt 14
☐ Is 40	☐ Dn 5	☐ Zc 4	☐ Mt 15
☐ Is 43	☐ Dn 6	☐ Ml 3 e 4	☐ Mt 16
☐ Is 52:13-15; 53	☐ Dn 7	☐ Mt 1	☐ Mt 17
☐ Is 58	☐ Dn 8	☐ Mt 2	☐ Mt 18
☐ Is 60	☐ Dn 9	☐ Mt 3	☐ Mt 19
☐ Is 61	☐ Dn 10	☐ Mt 4	☐ Mt 20
☐ Jr 9:23-26	☐ Dn 11	☐ Mt 5	☐ Mt 21
☐ Jr 10:1-16	☐ Dn 12	☐ Mt 6	☐ Mt 22
☐ Jr 18:1-6	☐ Jl 2:12-31	☐ Mt 7	☐ Mt 23

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

III. SERVINDO A OUTROS

- ☐ 1. Participar em dois projetos missionários definidos por seu clube.

Projeto 1: _____

Projeto 2:

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Dedicar, no mínimo, 8 horas trabalhando em um projeto comunitário de sua igreja, escola ou comunidade.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

IV. DESENVOLVENDO AMIZADE

- ☐ 1. Participar em um debate e fazer uma avaliação pessoal sobre suas atitudes em dois dos seguintes temas:

- ☐ a) Autoestima
- ☐ b) Amizade
- ☐ c) Relacionamentos
- ☐ d) Otimismo e Pessimismo

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

V. SAÚDE E APTIDÃO FÍSICA

- ☐ 1. Preparar um programa pessoal de exercício físicos diários e conversar com seu líder ou conselheiro sobre os princípios de aptidão física. Fazer e assinar um compromisso pessoal de realizar exercícios físicos regularmente.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Discutir as vantagens do estilo de vida Adventista de acordo com o que a Bíblia ensina.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VI. ORGANIZAÇÃO E LIDERANÇA

- ☐ 1. Assistir a um seminário ou treinamento, oferecido pela sua igreja ou distrito.
☐ a) Ministério Pessoal ☐ b) Evangelismo
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Participar de uma atividade social de sua igreja.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VII. ESTUDO DA NATUREZA

- ☐ 1. Estudar a história do dilúvio e o processo de fossilização.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Completar uma especialidade, não realizada anteriormente, em Estudo da Natureza.
Especialidade: _____
Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VIII. ARTE DE ACAMPAR

- ☐ 1. Fazer um fogo refletor e demonstrar seu uso.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Participar de um acampamento de final de semana, arrumando de forma apropriada sua bolsa ou mochila com o equipamento pessoal necessário.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 3. Completar a especialidade de Resgate Básico
Data: ____/____/____ Assinatura: _____

IX. ESTILO DE VIDA

- ☐ 1. Completar uma especialidade não realizada anteriormente em um das seguintes áreas:
☐ a) Atividades Missionárias ☐ c) Atividades Agrícolas
☐ b) Atividades Profissionais
Especialidade: _____
Data: ____/____/____ Assinatura: _____

CLASSE AVANÇADA DE PIONEIRO DE NOVAS FRONTEIRAS

- ☐ 1. Completar a especialidade de Cidadania Cristã, caso não tenha sido realizada anteriormente.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Dar dois estudos bíblicos a uma pessoa não batizada na Igreja Adventista.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Encenar a história do Bom Samaritano, demonstrando como ajudar as pessoas e auxiliar de forma prática três pessoas ou mais.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 4. Participar de uma das seguintes atividades, apresentando ao final um relatório escrito contendo, no mínimo, duas páginas:

- | | |
|---|---|
| ☐ a) Caminhar 10 quilômetros | ☐ e) Nadar 200 metros |
| ☐ b) Cavalgar 2 quilômetros | ☐ f) Correr 1500 metros |
| ☐ c) Viajar de canoa durante 2 horas | ☐ g) Rodar 2 quilômetros de patins ou roller |
| ☐ d) Praticar 15 quilômetros de ciclismo | |

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 5. Completar a especialidade de Ordem Unida, caso não tenha sido realizada anteriormente.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 6. Completar a especialidade de Mapa e Bússola.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 7. Demonstrar habilidade no uso correto de uma machadinha.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 8. Ser capaz de acender uma fogueira em dia de chuva, saber como conseguir lenha e manter o fogo aceso.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 9. Completar um dos seguintes itens:

- ☐ a) Pesquisar e identificar dez variedades de plantas silvestres comestíveis.
- ☐ b) Ser capaz de enviar e receber 35 letras por minuto pelo código semafórico.
- ☐ c) Ser capaz de enviar e receber 35 letras por minuto através do código náutico, usando o código internacional.
- ☐ d) Ser capaz de apresentar e entender Mateus 24 em LIBRAS (língua de sinais).
- ☐ e) Preparar o Salmo 23 em Braille.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 10. Completar uma especialidade, não realizada anteriormente, em Atividades Recreativas.

Especialidade: _____

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 11. Pesquisar e identificar, através de fotografia, exposição ou ao vivo, um dos seguintes itens:

☐ a) 25 folhas de árvores ☐ c) 25 flores silvestres ☐ e) conchas

☐ b) 25 rochas e minerais ☐ d) borboletas e mariposas

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 12. Completar uma especialidade, não realizada anteriormente, em Artes e Habilidades Manuais.

Especialidade: _____

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 13. Completar a especialidade de Fogueiras e Cozinha ao Ar Livre.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

AVALIAÇÃO
Data avaliação: ____/____/____
Instrutor (avaliador): _____
Diretor: _____

AUTORIZAÇÃO PARA INVESTIDURA
Regional: _____
Data investidura: ____/____/____



EXCURSIONISTA E EXCURSIONISTA NA MATA

I. GERAIS

- ☐ 1. Ter, no mínimo, 14 anos de idade.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Ser membro ativo do Clube de Desbravadores.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 3. Memorizar e explicar o significado do Objetivo JA.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 4. Ler o livro do Clube de Leitura Juvenil do ano em curso e resumi-lo em uma página (Folha A4, fonte Arial 12).
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 5. Ler o livro Nos Bastidores da Mídia.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____

II. DESCOBERTA ESPIRITUAL

- ☐ 1. Memorizar e demonstrar o seu conhecimento:
a) 12 Apóstolos: O nome dos 12 apóstolos de Cristo
b) Fruto do Espírito: A relação de adjetivos do caráter do cristão
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Ler e explicar os versos abaixo
☐ Rom. 8:28 ☐ II Ped. 1:20-21 ☐ II Cro. 20:20
☐ Apoc. 21:1-3 ☐ I João 2:14 ☐ Salmo 46
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 3. Estudar e entender a pessoa do Espírito Santo, como Ele se relaciona, a qual o Seu papel no crescimento espiritual de cada ser humano.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 4. Estude, com sua unidade, os eventos finais e a segunda vinda de Cristo.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 5. Através do estudo da Bíblia, descobrir o verdadeiro significado da observância do sábado.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 6. Leitura bíblica:
- | | | | |
|---------------------------------------|--|---------------------------------|--------------------------------------|
| ☐ Mt. 24 | ☐ Mt. 27:1-31 | ☐ Mc. 7 | ☐ Mc. 12 |
| ☐ Mt. 25 | ☐ Mt. 27:32-56 | ☐ Mc. 9 | ☐ Mc. 16 |
| ☐ Mt. 26:1-35 | ☐ Mt. 27: 57-66 | ☐ Mc. 10 | ☐ Lc. 1:4-25 |
| ☐ Mt. 26:36-75 | ☐ Mt. 28 | ☐ Mc. 11 | ☐ Lc. 1:26-66 |

☐ Lc. 2:21-38	☐ Lc. 17	☐ Jo. 6:1-21	☐ Jo. 19
☐ Lc. 2:39-52	☐ Lc. 18	☐ Jo. 6:22-71	☐ Jo. 20
☐ Lc. 7:18-28	☐ Lc. 19	☐ Jo. 8:1-38	☐ Jo. 21
☐ Lc. 8	☐ Lc. 21	☐ Jo. 9	☐ At. 1
☐ Lc. 10:1-37	☐ Lc. 22	☐ Jo. 10	☐ At. 2
☐ Lc. 10:38-42;	☐ Lc. 23	☐ Jo. 11:1-46	☐ At. 3
11:1-13	☐ Lc. 24	☐ Jo. 12	☐ At. 4
☐ Lc. 12	☐ Jo. 1	☐ Jo. 13	☐ At. 5
☐ Lc. 13	☐ Jo. 2	☐ Jo. 14	☐ At. 6
☐ Lc. 14	☐ Jo. 3	☐ Jo. 15	☐ At. 7
☐ Lc. 15	☐ Jo. 4	☐ Jo. 17	☐ At. 8
☐ Lc. 16:1-17	☐ Jo. 5	☐ Jo. 18	

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

III. SERVINDO A OUTROS

- ☐ 1. Convidar um amigo para participar de uma atividade social de sua igreja ou Associação/Missão.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Participar de um projeto comunitário desde o planejamento, organização até a execução.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Discutir como os jovens adventistas devem se relacionar com as pessoas nas diferentes situações do dia a dia, tais como:

- a) Vizinhos
- b) Escola
- c) Atividades sociais
- d) Atividades recreativas

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

IV. DESENVOLVENDO AMIZADE

- ☐ 1. Através de uma conversa em grupo ou avaliação pessoal, examinar suas atitudes em dois dos seguintes temas:

- | | |
|---|---|
| ☐ a) Auto-estima | ☐ c) Finanças pessoais |
| ☐ b) Relacionamento familiar | ☐ d) Pressão de grupo |

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Preparar uma lista contendo cinco sugestões de atividades recreativas para ajudar pessoas com necessidades específicas e colaborar na organização de uma dessas atividades para essas pessoas.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

V. SAÚDE E APTIDÃO FÍSICA

- ☐ 1. Completar a especialidade de Temperança.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VI. ORGANIZAÇÃO E LIDERANÇA

- ☐ 1. Preparar um organograma da igreja local e relacionar as funções dos departamentos.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Participar de dois programas envolvendo diferentes departamentos da igreja local.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Completar a especialidade de Aventuras com Cristo.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 4. Completar a especialidade de Ordem Unida, caso não tenha sido realizada anteriormente.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VII. ESTUDO DA NATUREZA

- ☐ 1. Recapitular a história de Nicodemos e relacioná-la com o ciclo de vida da lagarta ou borboleta, acrescentando um significado espiritual.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Completar uma especialidade em Estudos da Natureza, não realizada anteriormente.

Especialidade: _____

VIII. ARTE DE ACAMPAR

- ☐ 1. Com um grupo de, no mínimo, quatro pessoas e com a presença de um conselheiro adulto e experiente, andar pelo menos 20 quilômetros numa área rural ou deserta, incluindo uma noite ao ar livre ou em barraca. Planejar a expedição em detalhes antes da saída. Durante a caminhada, efetuar anotações sobre o terreno, flora e fauna observados. Depois, usando as anotações, participar de uma discussão em grupo, dirigida por seu conselheiro.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Completar a especialidade de Pioneirismo.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Completar a especialidade de Vida Silvestre.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

IX. ESTILO DE VIDA

- ☐ 1. Completar uma especialidade não realizada anteriormente em uma das seguintes áreas:

☐ a) Atividades Missionárias

☐ b) Atividades Agrícolas

☐ c) Ciência e Saúde

☐ d) Habilidade Domésticas

Especialidade: _____

CLASSE AVANÇADA EXCURSIONISTA NA MATA

- ☐ 1. Fazer uma apresentação escrita ou falada sobre o respeito que devemos ter com a Lei de Deus e as autoridades civis, enumerando 10 princípios de comportamento moral.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Acompanhar seu pastor ou ancião numa visita missionária ou estudo bíblico.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Completar a especialidade de Testemunho Juvenil.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 4. Apresentar cinco atividades na natureza, para serem realizadas no Sábado à tarde.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 5. Com sua unidade, construir cinco móveis de acampamento e um portal para o clube.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 6. Através da supervisão de seu líder ou conselheiro, conversar em sua unidade ou clube sobre um dos seguintes temas:

☐ a) Modéstia cristã

☐ b) Recreação

☐ c) Saúde

☐ d) Observância do sábado

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 7. Demonstrar conhecimento para encontrar alimentos, através de plantas silvestres de sua região e saber diferenciá-las de plantas tóxicas/venenosas.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 8. Demonstrar conhecimento quanto aos procedimentos necessários em caso de ferimentos por diferentes animais peçonhentos e não peçonhentos.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 9. Demonstrar técnicas para percorrer trilhas em diferentes tipos de terrenos, como: desertos, florestas, pântanos e rios.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

AVALIAÇÃO
Data avaliação: ____/____/____
Instrutor (avaliador): _____
Diretor: _____

AUTORIZAÇÃO PARA INVESTIDURA
Regional: _____
Data investidura: ____/____/____

GUIA E GUIA DE NOVAS FRONTEIRAS



I. GERAIS

- ☐ 1. Ter, no mínimo, 15 anos de idade.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Ser membro ativo do Clube de Desbravadores.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 3. Memorizar e explicar o Voto de Fidelidade à Bíblia.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 4. Ler o livro do Clube de Leitura Juvenil do ano em curso e resumi-lo em uma página (Folha A4, fonte Arial 12).
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 5. Ler um livro sobre a história da Igreja Adventista, com destaque especial para a realidade de seu país.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 6. Ler o livro Nossa Herança.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____

II. DESCOBERTA ESPIRITUAL

- ☐ 1. Memorizar e demonstrar o seu conhecimento:
- a) 3 Mensagens Angélicas: Reveladas em Apocalipse 14:6-12.
 - b) 7 Igrejas: O nome das igrejas do Apocalipse
 - c) Pedras preciosas: Os 12 fundamentos da Cidade Santa - A Nova Jerusalém
- Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 2. Ler e explicar os versos abaixo:
- | | | |
|--|---|---------------------------------------|
| ☐ I Cor. 13 | ☐ Apoc. 22:18-20 | ☐ Rom. 8:38-39 |
| ☐ II Cron. 7:14 | ☐ II Tim. 4:6-7 | ☐ Mt. 6:33-34 |
- Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 3. Descrever os dons espirituais mencionados nos escritos de Paulo (Coríntios, Efésios, Filipenses) e para quais objetivos a igreja recebe estes dons.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 4. Estudar a estrutura e serviço do santuário no Antigo Testamento e relacionar com o ministério pessoal de Jesus e a cruz.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 5. Ler e resumir três histórias de pioneiros adventistas. Contar estas histórias na reunião do clube, no culto JA ou na Escola Sabatina.
Data: ____/____/____ Assinatura: _____

☐ 6. Leitura bíblica:

- | | | | |
|--|---|--|--------------------------------------|
| ☐ At. 9:1-31 | ☐ At. 24 | ☐ I Ts. 4:13-18 | ☐ I Jo. 3 |
| ☐ At. 9:32-43 | ☐ At. 25 | ☐ I Ts. 5 | ☐ I Jo. 4 |
| ☐ At. 10 | ☐ At. 26 | ☐ II Ts. 2; 3 | ☐ I Jo. 5 |
| ☐ At. 11 | ☐ At. 27 | ☐ I Tm. 4:6-16 | ☐ Jd. 1:17-25 |
| ☐ At. 12 | ☐ At. 28 | ☐ I Tm. 5:1-16; | ☐ Ap. 1 |
| ☐ At. 13 | ☐ Rm. 12 | 6:11-21 | ☐ Ap. 2 |
| ☐ At. 14 | ☐ Rm. 13; 14 | ☐ II Tm. 2 | ☐ Ap. 3 |
| ☐ At. 16 | ☐ I Co. 13 | ☐ II Tm. 3 | ☐ Ap. 7:9-17 |
| ☐ At. 17:1-15 | ☐ II Co. 5:11-21 | ☐ Fm. | ☐ Ap. 12 |
| ☐ At. 17:16-34 | ☐ II Co. 11:16-33; | ☐ Hb. 11 | ☐ Ap. 13 |
| ☐ At. 18 | 12:1-10 | ☐ Tg. 1 | ☐ Ap. 14 |
| ☐ At. 19:1-22 | ☐ Gl. 5:16-26; | ☐ Tg. 3 | ☐ Ap. 19 |
| ☐ At. 19:23-41 | 6:1-10 | ☐ Tg. 5:7-20 | ☐ Ap. 20 |
| ☐ At. 20 | ☐ Ef. 5:1-21 | ☐ I Pe. 1 | ☐ Ap. 21 |
| ☐ At. 21:17-40; | ☐ Ef. 6 | ☐ I Pe. 5:1-11 | |
| 22:1-16 | ☐ Fp. 4 | ☐ II Pe. 3 | |
| ☐ At. 23 | ☐ Cl. 3 | ☐ I Jo. 2 | |

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

III. SERVINDO A OUTROS

☐ 1. Ajudar a organizar e participar de uma das seguintes atividades:

- ☐ a) Fazer uma visita de cortesia a uma pessoa doente
- ☐ b) Adotar uma pessoa ou família em necessidade e ajudá-la
- ☐ c) Um projeto de sua escolha aprovado por seu líder

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

☐ 2. Discutir com sua unidade os métodos de evangelismo pessoal e colocar alguns princípios em prática.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

IV. DESENVOLVENDO AMIZADE

☐ 1. Assistir a uma palestra ou aula e examinar suas atitudes em relação a dois dos seguintes temas:

- | | |
|---|--|
| ☐ a) A importância da escolha profissional | ☐ c) A escolha da pessoa certa para namorar |
| ☐ b) Como se relacionar com os pais | ☐ d) O plano de Deus para o sexo |

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

V. SAÚDE E APTIDÃO FÍSICA

- ☐ 1. Fazer uma apresentação, para alunos do ensino fundamental, sobre os oito remédios naturais dados por Deus.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Completar uma das seguintes atividades:

- ☐ a) Escrever uma poesia ou artigo sobre saúde para ser divulgado em uma revista, boletim ou jornal da igreja.
- ☐ b) Individualmente ou em grupo, organizar e participar de uma corrida ou atividade similar e apresentar com antecedência uma programa de treinamento físico para este evento.
- ☐ c) Ler as páginas 102-125 do livro Temperança, de Ellen White, e apresentar em uma página ou mais, 10 textos selecionados da leitura.
- ☐ d) Completar a especialidade de Nutrição ou liderar um grupo para a especialidade de Cultura Física.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VI. ORGANIZAÇÃO E LIDERANÇA

- ☐ 1. Preparar um organograma da estrutura administrativa da Igreja Adventista em sua Divisão.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 2. Participar em um dos itens abaixo:

- ☐ a) Curso para conselheiros
- ☐ b) Convenção de liderança da Associação/Missão
- ☐ c) 6 reuniões de diretoria do seu clube

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Planejar e ensinar, no mínimo, dois requisitos de uma especialidade para um grupo ou unidade de desbravadores.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 4. Completar a especialidade de Orçamento Familiar.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VII. ESTUDO DA NATUREZA

- ☐ 1. Ler o capítulo 7 do livro O Desejado de Todas as Nações sobre a infância de Jesus. Apresentar para um grupo, clube ou unidade as lições encontradas, demonstrando a importância que o estudo da natureza exerceu na educação e ministério de Jesus.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

☐ 2. Completar uma das seguintes especialidades:

☐ a) Ecologia

☐ b) Conservação Ambiental

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

VIII. ARTE DE ACAMPAR

☐ 1. Participar com sua unidade de um acampamento com estrutura de pioneiria, planejar o que deve ser levado e o que e o que vai acontecer neste acampamento.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

☐ 2. Planejar, preparar e cozinhar três refeições ao ar livre.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

☐ 3. Construir e utilizar um móvel de acampamento em tamanho real, com nós e amarras.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

☐ 4. Completar uma especialidade, não realizada anteriormente, que possa ser contada para um dos Mestrados abaixo:

☐ a) Aquática

☐ c) Atividades Recreativas

☐ b) Esportes

☐ d) Vida Campestre

Especialidade: _____

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

☐ 5. Completar a especialidade de Liderança Campestre.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

IX. ESTILO DE VIDA

☐ 1. Completar uma especialidade, não realizada anteriormente, em uma das seguintes áreas:

☐ a) Atividades Recreativas

☐ c) Habilidades Domésticas

☐ b) Ciência e Saúde

☐ d) Atividades Profissionais

Especialidade: _____

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

CLASSE AVANÇADA DE GUIA DE NOVAS FRONTEIRAS

☐ 1. Completar a especialidade de Mordomia.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

☐ 2. Ler o livro O Maior Discurso de Cristo e escrever uma página sobre o efeito da leitura em sua vida (Folha A4, fonte Arial 12).

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

- ☐ 3. Cumprir um dos seguintes itens:
- ☐ a) Trazer dois amigos para assistir a duas reuniões da igreja.
 - ☐ b) Ajudar a planejar e participar de, no mínimo, quatro domingos em uma série de evangelismo jovem.
- Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 4. Escrever uma página ou apresentar uma palestra em como influenciar amigos para Cristo.
- Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 5. Observar durante o período de dois meses o trabalho dos diáconos, apresentando um relatório detalhado de suas atividades, contendo:
- ☐ a) Cuidado da propriedade da igreja
 - ☐ b) Cerimônia de lava-pés
 - ☐ c) Cerimônia de batismo
 - ☐ d) Recolhimento de dízimo e ofertas
- Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 6. Completar o mestrado em Vida Campestre.
- Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 7. Projetar três tipos diferentes de abrigo, explicar seu uso e utilizar um deles em um acampamento.
- Data: ____/____/____ Assinatura: _____
- ☐ 8. Assistir a um seminário ou apresentar uma palestra sobre dois dos seguintes temas:
- ☐ a) Aborto
 - ☐ b) Builing
 - ☐ c) Violência
 - ☐ d) Drogas
 - ☐ e) Doenças sexualmente transmissíveis
- Data: ____/____/____ Assinatura: _____

AVALIAÇÃO
Data avaliação: ____/____/____
Instrutor (avaliador): _____
Diretor: _____

AUTORIZAÇÃO PARA INVESTIDURA
Regional: _____
Data investidura: ____/____/____

AS ATIVIDADES NO CLUBE DE DESBRAVADORES

O Clube de Desbravadores convida você a fazer coisas interessantes, divertidas, úteis, desafiantes, em conjunto com seus amigos, com jovens de outros lugares, de outros países... E, acima de tudo, você tem que opinar e ajudar a escolher quais dessas atividades sua unidade e o seu clube realizarão.

Você tem muito a colaborar com as atividades da sua unidade! Participe do Conselho de Unidade, dê idéias, colabore na organização das atividades, ajude a melhorar as sugestões dos outros membros da unidade e ajude na avaliação das atividades que foram realizadas...

Você também tem muito a contribuir com as atividades do clube! Participe ativamente da enviando ideias para a Legião de Honra, proponha idéias no Conselho de Unidade, apoie idéias dos membros das outras unidades que pareçam interessantes, ajude a melhorar as idéias dos outros...



Algumas idéias de atividades e projetos para fazer com sua unidade ou seu clube:

Atividades Desbravadoras

- Acampamentos, excursões, trilhas e outras atividades ao ar livre (com sua unidade ou com todo o clube)
- Jornadas em bicicletas, em barcos, a pé
- Atividades no campo, nas cidades, no mar, na montanha
- Construção de pionerias de médio (mesas, portais, bancos, etc.) e grande porte (pontes, guindastes, catapultas, etc)
- Orientação com instrumentos ou somente pela natureza;
- Construção de balsas e navegação de rios, riachos, lagoas;
- Estimativa (cálculo) de alturas e distâncias;
- Cozinha Mateira;
- Acampamentos suspensos;
- Abrigos naturais e purificação d'água;
- Rastreamento, sinais de pista e tocaia.
- Exploração do bairro e mapeamento da própria comunidade

Jogos e esportes

- Jogos:
 - indígenas, tradicionais do país;
 - internacionais ou da antiguidade;
 - de orientação, de emboscada/tocaia;
 - noturnos;
 - de observação;
 - grandes: inspirados em histórias, quadrinhos, filmes, lendas e outros;
 - urbanos.

Esportes

- Incomuns
- Inventados.
- Olimpíadas e torneios esportivos
- Corrida de Orientação
- Grandes Jogos (inspirados em histórias, quadrinhos, filmes, lendas...)

Meio ambiente

- Acampamentos ecológicos
- Campanhas sobre o lixo

- Projeto ambiental de unidade ou de clube
- Safáris fotográficos
- Confeção de mapas ambientais da comunidade
- Observação da flora e fauna
- Construção de caminhos ecológicos
- Excursão para exploração das fontes de água
- Auxílio aos guardas-florestais da região
- Prevenção de incêndios
- Realização de feiras de projetos ambientais
- Cultivo de hortas orgânicas, hortas urbanas

Atividades artísticas

- Fogos de Conselho, esquetes, representações
- Criação de paródias
- Concurso de canções escoteiras
- Filmes, vídeos ou documentários (sobre histórias inventadas, história do grupo, etc.)
- Exposições fotográficas
- Confeção de:
 - instrumentos musicais
 - máscaras
- Teatro de Rua
- Mímica



- Circo da clube
- Artesanato, esculturas em madeira, cerâmica, têxteis, etc.
- Feiras de artesanato
- Grupos de dança, coreografia
- Visita a teatros ou centros culturais
- Folclore, as tradições da sua região, do seu país
- Bandas marciais

Comunidade

- Simulações de acidentes e desastres
- Cursos de Primeiros Socorros
- Serviços e boas ações de unidade e da clube
- Campanhas pelos direitos humanos, direitos das crianças e adolescentes
- Comemoração de datas especiais: das mulheres, dos imigrantes, dos negros, dos índios, etc.
- Campanhas de coleta e conserto de brinquedos.
- Debates
- Simulações de eleições
- Passeios e excursões a centros comunitários, serviços públicos
- Feiras de troca

Ciências

- Observação de estrelas ou visitas a planetários
- Construção de uma estação meteorológica
- Construção de foguetes
- Debates sobre o aquecimento global Tecnologia



- Comunicações (Morse, semáfora, rádio, Internet, etc)
- Aeromodelismo, automodelismo, etc.
- Feira de invenções
- Invenções para melhorar a vida no acampamento
- Utilização de fontes de energia “limpa” (sol, ventos, etc.)
- Manutenção e reparos do equipamento de unidade
- Construção e manutenção do canto de unidade
- Uso de ferramentas

Fraternidade

- Participação em eventos distritais, regionais, além de camporees de associação, missão/união, divisão e mundiais
- Participação em Jota-Joti
- Coleção de insígnias, distintivos, selos, lenços...
- Integração com “unidades amigas” (de outros grupos, de outras regiões ou de outros países)
- Atividades com jovens que não são desbravadores, de outras religiões ou culturas
- Visitas a unidades e clubes

Quais atividades foram propostas para serem feitas com a unidade?

Quais atividades foram propostas para serem feitas com seu clube?

Que tipo de atividade você nunca realizou, mas sonha em fazer?

A ACEITAÇÃO DE LENÇO

Fazer a Aceitação de Lenço é um momento muito importante na vida do desbravador. A Aceitação não é feita em qualquer momento. É preciso cercá-la da importância devida.

É uma verdadeira comemoração, em que o clube festeja o fato de um jovem estar disposto assumir um compromisso e o cumprir por sua livre decisão.

A CERIMÔNIA DE ACEITAÇÃO DE LENÇO

A Aceitação de Lenço é feita quando, uma vez terminado seu período introdutório, você se considera preparado e solicita a seu Conselho de Unidade que o aceite.

É um compromisso voluntário, porque ninguém lhe obriga a fazê-lo. É um compromisso feito a si mesmo, diante dos demais e de Deus. Quando estiver pronto, irá recitá-la assim:

VOTO

Pela graça de Deus serei:

Puro.

Bondoso.

Leal.

Guardarei a lei do Desbravador.

Serei servo de Deus.

E amigo de todos.

Contudo, mesmo sendo um momento pessoal, por ser um compromisso, é preciso entender o que se passa. Por isso que, no momento da Aceitação de Lenço, pelo menos uma pergunta deveria ser feita:

"(...)"

Líder: - Você sabe o que é ser leal?

Jovem: - Sim! Significa que todos podem confiar em mim, porque sou verdadeiro e honesto!

'Todos podem confiar em mim...': É o resumo da honra, da Lei e do Voto do Desbravador.

Se pensarmos bem, nenhum de nós nasce uma pessoa leal. Nem uma pessoa educada. Vamos nos educando a vida inteira e vamos nos tornando pessoas honradas, em quem se pode confiar.

É um trabalho da vida inteira. Nunca estamos prontos e, a cada momento, descobrimos aspectos em que precisamos mudar para sermos de fato verdadeiros, honestos e confiáveis.

A Aceitação de Lenço é justamente isto: um convite a ser sempre melhor a cada dia! E, o que é a Lei do Desbravador?

Esta é a Lei do Desbravador:

A lei do Desbravador ordena-me:
Observar a devoção matinal.
Cumprir fielmente a parte que me corresponde.
Cuidar de meu corpo.
Manter a consciência limpa.
Ser cortês e obediente.
Andar com reverência na casa de Deus.
Ter sempre um cântico no coração.
Ir aonde Deus mandar.



Percebeu que a Lei do Desbravador não proíbe em nada? Ela, na verdade, também é um convite para viver de uma maneira determinada, para assumir e compartilhar com outras pessoas do mesmo compromisso para toda vida. Através dela, nos comprometemos a fazer o nosso melhor para cumprir o que ela nos convida a realizar.

A Lei do Desbravador é como uma bússola para você se orientar em todos os momentos, sejam eles felizes - com seus amigos; por exemplo; ou em momentos difíceis. Lembre-se de que o caminho certo não é, necessariamente, o mais fácil e seguro. Para chegar ao final é necessário, às vezes, muita coragem, pois ninguém aprende a caminhar sem cair e levantar-se de novo.

Por isso, mais importante do que saber recitá-la sem erros e conhecer cada artigo “de cor”, é viver a Lei Escoteira, fazendo com ela que se integre à nossa forma de ser, como se fosse parte de nós mesmos.

DEMAIS IDEAIS DOS DESBRAVADORES

Alvo

A mensagem do advento a todo o mundo em minha geração.

Lema

O Amor de Cristo me motiva.

Objetivo

Salvar do pecado e guiar no serviço.

Propósito

Jovens pelos jovens, jovens pela igreja, jovens pelos seus semelhantes.

Voto de Fidelidade à Bíblia

“Prometo fidelidade à Bíblia, à sua mensagem de um salvador crucificado, ressurreto e prestes a vir; doador de vida e liberdade à todos que nEle crêem”.

HINO DOS DESBRAVADORES

Em Maio de 1949, o Pr. Henry Berg, dirigia seu carro por uma estrada pensando em um cântico para os Desbravadores. Logo lhe vieram à mente algumas palavras; parou o carro e as escreveu. Continuou a viagem e começou a pensar na melodia, mesmo não sendo músico. Mas segundo suas palavras: “Deus lhe deu um cântico”. Chegando a sua casa apresentou o hino à sua esposa Miriam que assentando-se ao piano começou a tocar e cantar. Mas tarde o hino foi levado à comissão de música dos Arautos do Rei, que aprovou sem nenhuma alteração.

*“Nós somos os Desbravadores
Os servos do Rei dos reis
Sempre avante assim marchamos
Fies às suas Leis.*

*Devemos ao mundo anunciar
As novas da salvação
Que Cristo virá em breve
Dar o galardão.”*

O hino dos Desbravadores foi oficializado em 1952 e a letra que temos em português foi traduzida e adaptada por Isolina Waldvogel.

OS EMBLEMAS DO CLUBE DE DESBRAVADORES NOS LEMBRAM DO NOSSO COMPROMISSO COM A LEI DOS DESBRAVADORES. SÃO ELES:

Em 1946, sob a liderança do Pr. John Henry Hancock, na época diretor de jovens da Associação Sudeste da Califórnia, o clube começou a tomar forma.

Neste mesmo ano, Hancock criou um símbolo que representa-se todo o movimento, sugindo assim o Triângulo dos Desbravadores.

Quando John Hancock idealizou o emblema, ele buscou representar todos os mais elevados ideais pregados pelo Clube de Desbravadores.

Ele é formado pelos seguintes elementos:



O TRIÂNGULO

- **Os três lados do Triângulo:** Sendo um triângulo equilátero, o símbolo significa a “Plenitude da Trindade”: Deus Pai, Deus Filho e Deus Espírito Santo, aos quais adoramos e servimos.

O símbolo também significa o “Tripé da Educação”, no qual está centrado todo o programa do Clube de Desbravadores: Mental (Especialidades, Classes, Honras, Trabalhos Manuais, etc.), Físico (Acampamentos, Passeios, Olimpíadas, etc.) e Espiritual (Ano Bíblico, Atividades de Testemunho, etc.) E por fim, também significa nossa “Cidadania e Lealdade”, pois servimos a nosso Deus dos Céus e da Terra, à nossa Pátria, e a nosso próximo, entre os quais, nossa família e nossa Igreja.

- **Escudo - Proteção:** O escudo significa proteção. Na Bíblia, Deus é frequentemente chamado de “Escudo de Seu Povo”. “Não temas, Eu sou teu escudo.” Gênesis 15:01 “Embarcando sempre o escudo da fé, com o qual podereis apagar todos os dardos inflamados do maligno.” Efésios 06:16

- **Espada - Bíblia:** A espada representa a Bíblia. A espada é usada na guerra. Uma batalha sempre é ganha na ofensiva. Estamos numa batalha contra o pecado e a nossa arma é a Palavra de Deus. A espada do Espírito é a Palavra de Deus. (Ver Efésios 06:17)

AS CORES

- **Vermelho - Sacrifício de Cristo:** A cor vermelha representa o sacrifício de Cristo. “Porque Deus amou o mundo de tal maneira que deu seu único Filho, para que todo aquele que nEle crê não pereça, mas tenha a vida eterna.” João 03:16 “Rogo-vos pois, irmãos... que apresenteis os vossos corpos por sacrifício vivo, santo e agradável a Deus.” Romanos 01:12

- **Ouro - Excelência ou Nobreza:** A cor ouro representa a excelência. O Clube de Desbravadores tem normas elevadas para formar caráter fortalecidos para o Reino dos Céus. “Aconselho-te que de mim compres ouro refinado pelo fogo para enriqueceres.” Apocalipse 03:18
- **Branco - Pureza:** O branco significa pureza. Desejamos ter a pureza e a justiça da vida de Cristo em nossa vida. “O vencedor assim será vestido de vestiduras brancas.” Apocalipse 03:05
- **Azul - Lealdade:** O propósito do Clube de Desbravadores é de ajudar a ensinar-nos a sermos leais para com nosso Deus, nossa Pátria, nossos parentes, nossa Igreja, enfim, nosso próximo.

GLOBINHO

Representa a organização mundial do Clube de Desbravadores.



OCTÁGONO

O desenho original do octágono designado para a liderança do Clube de Desbravadores foi desenhado por Harriet Holt em 1922 (funcionária do departamento JMV - Jovens Missionários Voluntários da Associação Geral) simboliza a perfeição e nova vida na liderança deve ter, símbolo este vindo desde a antiguidade, além de ser a fusão entre o infinito, o céu (círculo) e a área delimitada e os quatro pontos cardeais terrenos (quadrado), sendo símbolo do viver com bravura e idealismo assumindo responsabilidades, sendo assim a missão do líder que é de ir por todo o mundo.



O globo no centro vem herdado das classes regulares e simboliza o foco da missão. Quanto as cores, o azul representa a lealdade a missão e o amarelo ouro a excelência do compromisso com a juventude e a liderança.

A BANDEIRA DOS DESBRAVADORES

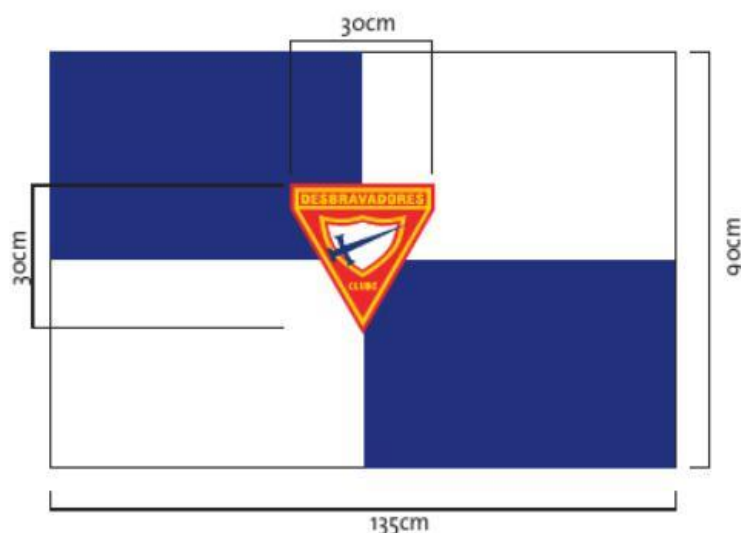
O Clube de Desbravadores tem uma bandeira, sendo considerada como emblema do mesmo.

A bandeira deve estar desfraldada nos programas e atividades dos desbravadores locais ou da Associação.

Henry Bergh, Diretor de Jovens da Associação Central da Califórnia, desenhou a bandeira dos desbravadores em 1948. Os quadrados azuis significando lealdade e coragem enquanto dois quadrados brancos representando a pureza. O emblema dos desbravadores, que se encontra no meio da bandeira, colocava uma interpretação diferente daquela dada por Hancock. A espada representava a palavra de Deus e o escudo a verdade. A bandeira do Clube de Desbravadores tem 90cm de altura por 135cm de largura. No meio da bandeira

encontra-se o emblema D1 dos desbravadores (conforme descrita no Regulamento do Uniforme), medindo 30cm de altura por igual medida de largura.

Divide-se em 4 partes. Ao olhar para a bandeira o observador notará que as partes superior direita e inferior esquerda são brancas; as partes superior esquerda e inferior direita são azuis. O nome do Clube deve aparecer em fonte Arial Black com 8 cm de altura pela proporção de no máximo 50cm de largura.



A BOA AÇÃO

“Não basta ser bom, temos que fazer o bem”.

O desbravador é proativo, isto é, ajuda as pessoas sem precisar que alguém o mande. E deve prestar, diariamente, seu testemunho do compromisso assumido. Não basta gritar o Lema e repetir que se tem um compromisso. É preciso fazer coisas que demonstrem que se está agindo de acordo com o compromisso e com o lema.

Uma boa ação pode ser um gesto de gentileza (ajudar um vizinho a carregar suas compras ou abrir a porta de um elevador para um amigo), um gesto de coragem (ajudar uma criança mais nova em dificuldades em uma piscina), um gesto de caráter (como quando nos opomos uma alguma injustiça) ou um gesto de solidariedade (ajudar numa campanha de coleta de alimentos). Mas, é sempre uma ação; Nunca reação.

A SAUDAÇÃO MARANATHA

A expressão desde os tempos mais remotos é utilizada na liturgia da igreja primitiva, pois direciona para a Segunda Vinda de Cristo, aparecendo na Bíblia apenas uma vez, empregada por Paulo em I Coríntios 16:22.

De acordo com a etimologia da palavra em aramaico, a palavra decomposta significa o seguinte:

MAR= Senhor NA= Nosso ATHÁ= Veio e Voltará

Os três elementos querem dizer: O nosso Senhor veio e voltará, conforme a promessa feita por Jesus em São João 14: 1 a 3.

Essa fórmula é uma profissão de fé em Jesus como Senhor e na sua volta; e é isso que crê e acredita cada Desbravador e é por esse motivo que usamos essa saudação cristã, como o mais sublime e exultante testemunho da esperança na vinda do Senhor Jesus.

Um Desbravador ao saudar com Maranatha, ele está demonstrando que acredita que Jesus Cristo logo voltará e está dando o seu testemunho e ao mesmo tempo mostrando o significado do termo Maranatha.

A primeira vez que esse símbolo foi usado no Brasil, foi num Curso de Liderança para Desbravadores, no ano de 1976, em Itapema-RJ, pelo Pastor Léo Ranzolin.

Quando fazemos a posição do Maranatha com a mão, ela possui um significado grandioso para nós.

Os quatro dedos voltados para o alto representam os quatro “AS” da palavra MARANATHA, onde estes são seus significados:

AMAR, ANUNCIAR, APRESSAR E AGURDAR - a volta de Jesus.

Enquanto o dedo polegar dobrado representa o desbravador ajoelhado diante da preciosa missão.

A POSIÇÃO PARA O VOTO

É feito elevando-se a altura do ombro, com o antebraço dobrado, a mão direita formando a Saudação Maranatha. É usado em todas as cerimônias que tiverem necessidade de reafirmação dos ideais dos desbravadores.



O APERTO DE MÃO DESBRAVADOR

Parece estranho que os desbravadores se cumprimentem com a mão direita com o dedo mínimo entrelaçado, não é? No entanto, o significado é que um desbravador confia no outro desbravador.

Isto se deve a uma passagem da vida de Baden-Powell, fundador do Escotismo: certa vez, ao estender a mão direita para o chefe de uma tribo africana Zulu surpreendeu-se, quando o indígena lhe estendeu a esquerda para cumprimentá-lo. Depois o chefe deu a Baden-Powell a seguinte explicação: aqui os grandes



Posição de Maranatha

guerreiros se cumprimentam com a mão esquerda, largando para isso o escudo. Assim deixaram claro a sua coragem e a confiança que depositaram no outro, mesmo que este seja o adversário. Entre nós, os guerreiros são homens de honra e os homens honrados são sempre leais.

A partir desse significado escoteiro, os desbravadores o adotaram com a mão direita, sob o mesmo significado, a confiança no outro desbravador.

Para você...

O que é ser Desbravador?

O que significa em sua vida o Voto do Desbravador?

Em qual artigo da Lei você tem mais dificuldade?

Você conhece alguma pessoa que, sem ter realizado a Aceitação de Lenço, você considere um desbravador?

O UNIFORME DO DESBRAVADOR

O uniforme são nossas vestimentas. São elas que nos identificam em qualquer lugar do mundo. A apresentação pessoal é muito importante: uma pessoa bem arrumada inspira sempre confiança e admiração. O Desbravador deve manter-se sempre bem uniformizado.

O LENÇO DOS DESBRAVADORES

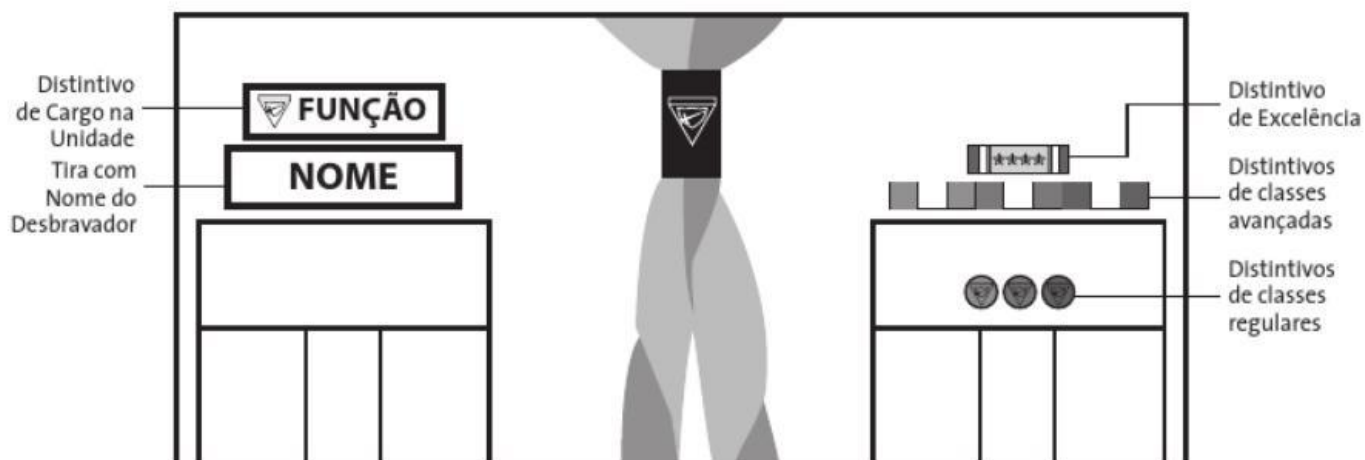
O lenço dos desbravadores, que você recebe na Cerimônia de Aceitação de Lenço é a identificação mundial dos desbravadores, por isso, somente o lenço oficial pode ser usado. Contém uma única cor, o amarelo ouro o qual representa a excelência das ideias. Quem tem igual é porque compartilha ou compartilhou do mesmo espaço que você, ou seja, podemos dizer que é da mesma família. Mas, usando ele encontrará sempre um desbravador muito orgulhoso.

O lenço de Líder ele é entregue somente ao que concluiu o registro de liderança e assim é investido. É amarelo com borda em viés vermelha e com tarjas bordadas correspondentes às Classes regulares, tendo abaixo o octógono bordado.

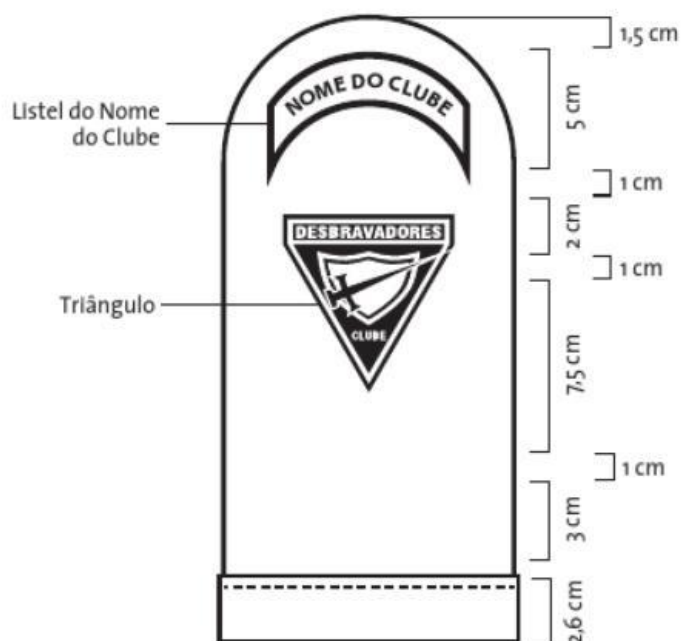
O Lenço também será um grande “companheiro de aventuras”. Nem sempre, quando estamos acampando, portamos uniforme completo durante todo o tempo, mas, não largamos nosso lenço! Além de permitir a fácil identificação de um desbravador ele é útil, pois com ele temos uma proteção a mais contra o sol e podemos, em caso de emergência, fazer talas e tipóias, transportar peso, construir uma maca, etc.



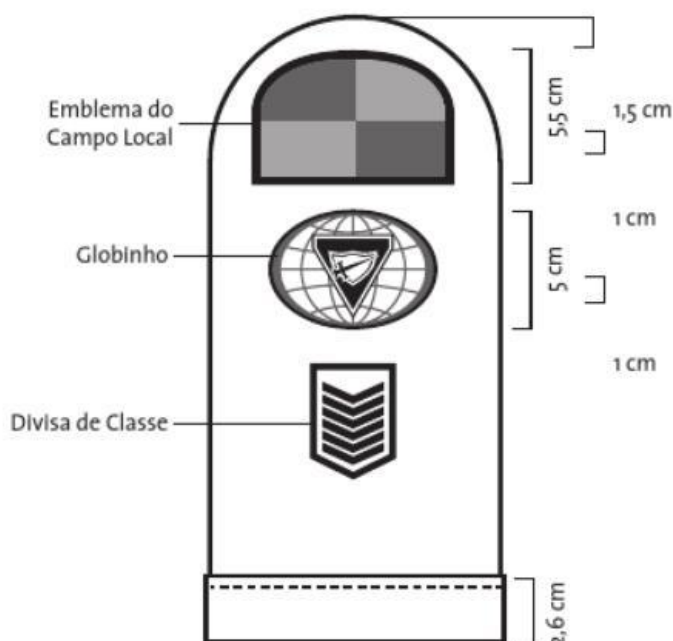
POSIÇÃO DAS INSÍGNIAS E EMBLEMAS DOS DESBRAVADORES (10 A 15 ANOS)



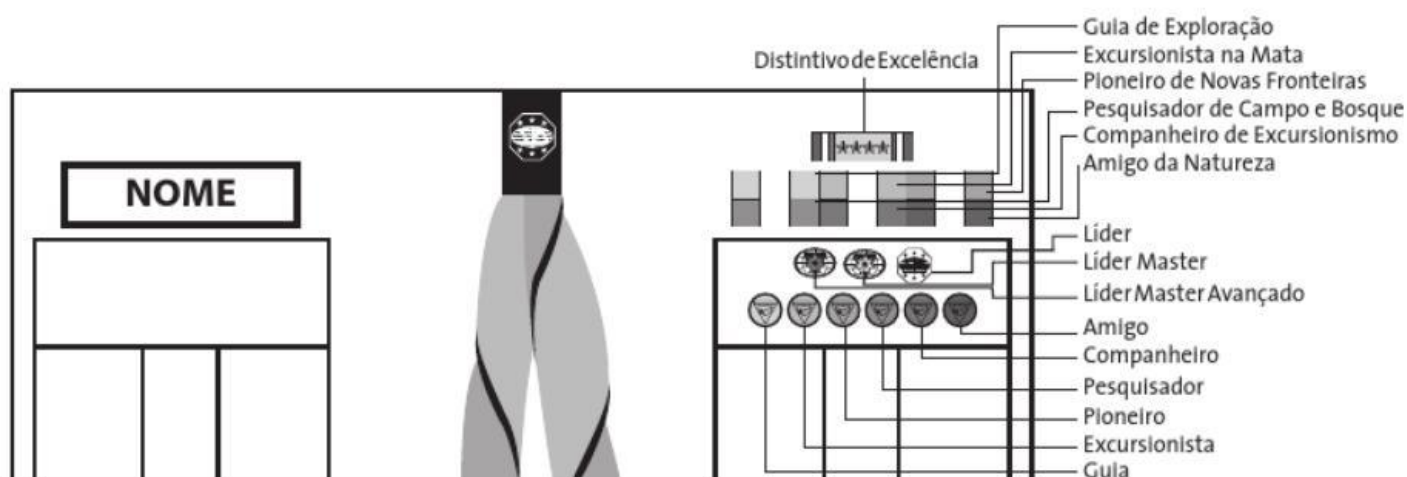
MANGA DIREITA



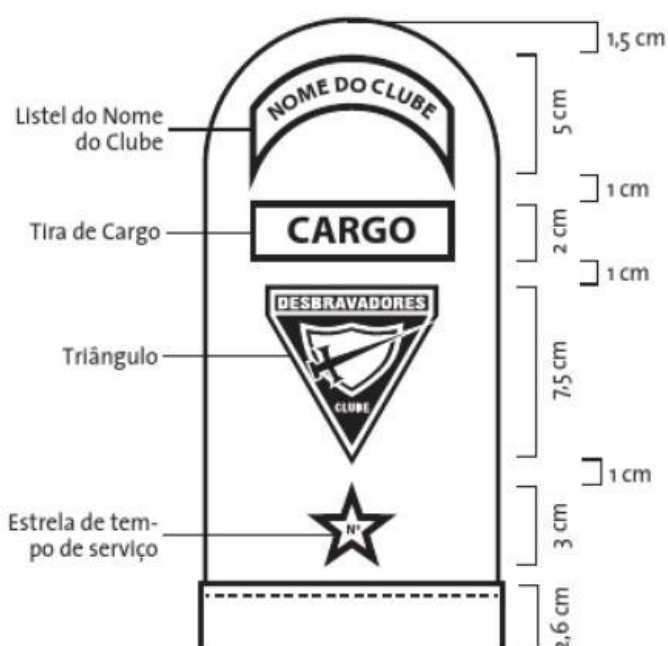
MANGA ESQUERDA



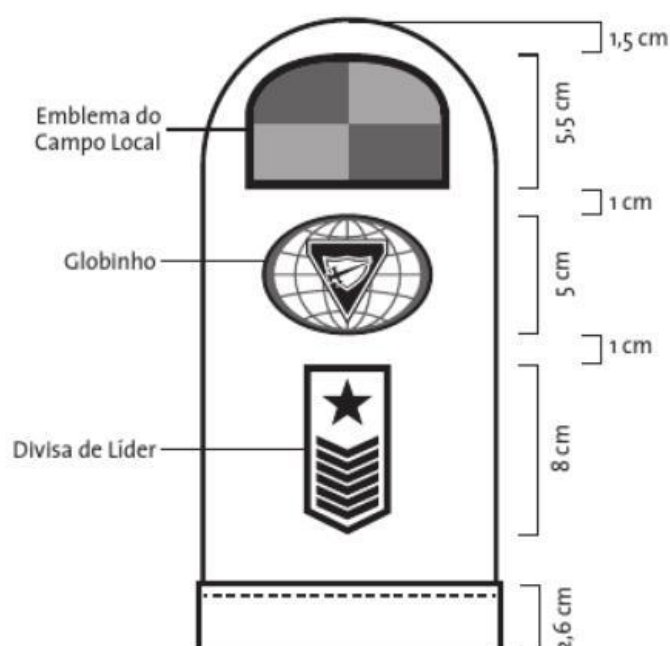
POSIÇÃO DAS INSÍGNIAS E EMBLEMAS DA DIRETORIA (ACIMA DE 16 ANOS)



MANGA DIREITA



MANGA ESQUERDA



Obs: Após as Investiduras de Líder Master e Líder Master Avançado se usa estes emblemas no lugar no Globinho



Líder Master Avançado

Líder Master

A UNIDADE, UM GRUPO DE AMIGOS

Como já explicamos, o Clube de Desbravadores começou com jovens que fundaram suas próprias unidades, a partir da aparição dos grupos escoteiros nos Estados Unidos, assim sendo criado os clubes nas igrejas.

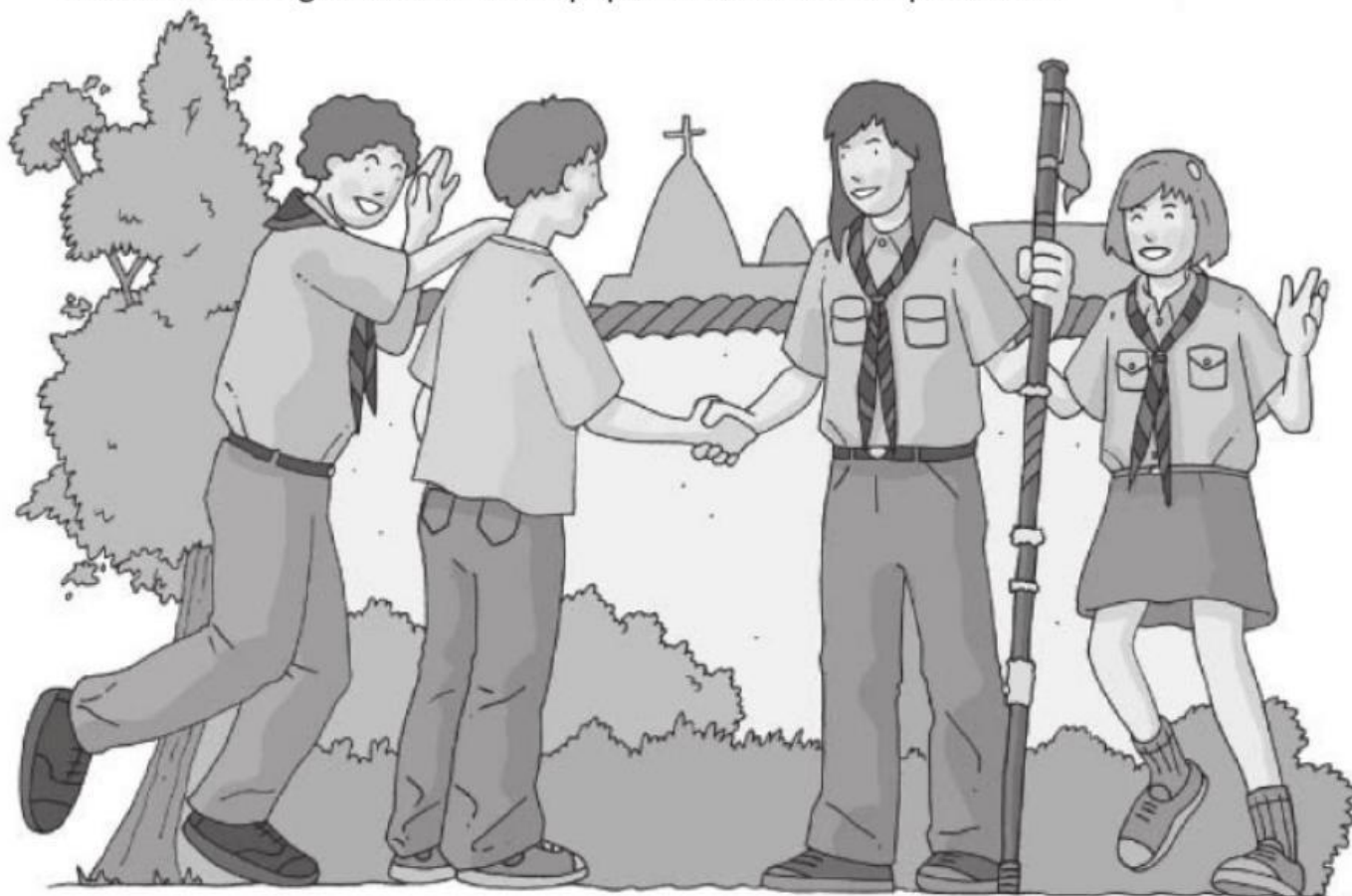
Aquelas primeiras unidades se formaram como grupos de amigos que se organizaram para praticar as atividades diversas.

Hoje em dia, as verdadeiras unidades de desbravadores seguem como grupos de amigos que se organizam para explorar, acampar, jogar e viver junto às aventuras que o Clube de Desbravadores oferece.

A UNIDADE POSSUI IDENTIDADE

Os principais símbolos da identidade de uma unidade são:

- **Um nome:** normalmente se escolhe um animal que representa certos atributos pelos quais os integrantes da unidade gostariam de ser reconhecidos, mas também pode ser escolhido uma estrela ou constelação, ou de acordo com o nome do clube.
- **Um canto de unidade:** um espaço exclusivo que é arrumado e decorado segundo os gostos e interesses dos integrantes da unidade. Neste canto se realizam as reuniões da unidade e nele são guardados seus equipamentos e demais pertences.



- **Um livro da unidade:** nele são registrados todos os feitos e acontecimentos importantes da vida da unidade e de seus membros. Guarda a história da unidade, que se sente orgulhosa de seu passado e registra seu presente para que transmita a futuros integrantes as experiências vividas. É um livro privado, que se guarda em um lugar especial e, somente se a unidade quiser, é mostrado a outras pessoas. A responsabilidade de mantê-lo atualizado se atribui periodicamente a um membro da unidade, mas todos podem escrever nele. Existem livros de Unidade com muitos anos de existência! Quem sabe vocês não encontrarão os nomes de seus Líderes ou até algumas pessoas famosas neles?
- **As unidades geram outros símbolos da identidade tais como:** grito, lema, bandeirola, hino, cores, código secreto, assovio de reconhecimento e outros.

Na sua unidade:

Quais símbolos de identidade existem?

Você já pensou em outros símbolos para apresentar ao Conselho de Unidade?

Este é o meu grito de unidade:

O significado do grito é:



Você pode obter mais informações consultando os Guias da “Aventura do Desbravador”, onde encontrará mais idéias para o livro de unidade, sugestões para decorar seu canto de unidade, o bastão de unidade e outros temas similares.

A UNIDADE TOMA DECISÕES: O CONSELHO DE UNIDADE

O Conselho de unidade é a reunião de todos os integrantes da unidade, para discutir e tomar decisões sobre os temas que são de interesse de todos.

O Conselho é presidido pelo capitão, mas isso não quer dizer que ele ou ela é a única pessoa que pode falar, que decide ou prepara o tema a ser discutido; sua função é a de ordenar e conduzir a discussão para que todos, sem exceção, tenham a oportunidade de se expressar.

No Conselho de Unidade, os desbravadores:

- Aprovam as atividades da unidade para um ciclo de atividades que a unidade proporá para que sejam realizadas pelo clube;
- Avaliam as atividades de unidade e aquelas realizadas pelo clube;
- Contribuem, por meio de comentários, para a auto-avaliação da classe de progressão de cada jovem;
- Elegem o capitão e o secretário da unidade e seus demais encargos.
- Determinam os encargos na unidade e avaliam o desempenho dos responsáveis.
- Administram dos recursos da unidade.

É conveniente que se reúnam em um lugar confortável e tranquilo, sem barulhos ou distrações, em um ambiente em que todos possam falar e escutar.

É realizado toda vez que a unidade achar necessário, mas devem ter cuidado para não transformá-la em encontro comum. Um Conselho de Unidade é um evento importante e deve ser tratado como tal e registrado no livro de unidade.



Em sua unidade...

- Existe um livro de unidade atualizado?
- Nomearam um secretário ou secretária da unidade?
- Todos conhecem com antecipação os temas que serão tratados no Conselho de Unidade?
- O capitão, o secretário ou qualquer outro membro tomam notas sobre o que é discutido durante o Conselho de Unidade?
- O capitão leva o livro de unidade para a Legião de Honra?
- Os temas que serão tratados no Conselho de Unidade são preparados com antecedência?
- Nos guias da “Aventura do Desbravador” você poderá encontrar algumas idéias para melhorar a qualidade dos Conselhos de Unidade, como tomar decisões, uso da palavra e etc.



A UNIDADE SE ORGANIZA: OS ENCARGOS DE UNIDADE

Além de um grupo de amigos, a unidade é uma equipe que, da mesma forma que nos esportes coletivos (futebol, vôlei, etc.) necessita que cada “jogador” desempenhe sua função de maneira eficiente. As equipes para terem êxito, necessitam que todos coloquem o seu melhor a serviço de um objetivo comum.

Em uma boa unidade ocorre algo similar: cada um dos desbravadores é responsável pelo funcionamento da unidade, para isso cada um deve ter ao menos um encargo que é atribuído pelo Conselho de Unidade e será desempenhada por um determinado tempo.

Alguns dos encargos necessários para o bom funcionamento de uma unidade são: capitão, secretário, tesoureiro, almoxarife, padileiro, coordenador de música, recreador, capelão e outros que surgem espontaneamente das necessidades de organização da unidade.

Os desbravadores devem fazer periodicamente um rodízio entre esses cargos. Mas, se o Conselho de Unidade assim o desejar, qualquer um pode ser reeleito para o cargo.

Na sua Unidade...

Quais encargos existem?

Que encargos você já desempenhou? Qual você gostaria de desempenhar?

Avaliam periodicamente o desempenho dos desbravadores em cada encargo?

Você acha que realmente trabalham em equipe?

Estes são os integrantes da minha unidade com seus respectivos cargos¹

Nome e Sobrenome	Encargo	Telefone/E-mail

1. Preencha esta tabela a lápis e mantenha-a constantemente atualizada!

Nos guias da “Aventura do Desbravador” você encontrará mais informações sobre os encargos de unidades, responsabilidades de cada função e algumas idéias para desempenhá-los de maneira eficiente.

A UNIDADE REALIZA ATIVIDADES

Além das atividades que realiza com o resto do clube, uma boa unidade realiza suas próprias atividades, em momentos diferentes das reuniões de Clube. As atividades que a unidade realiza são escolhidas e organizadas no Conselho de Unidade.

O que se pode fazer numa atividade de unidade? – Tudo aquilo que a unidade queira e que possa ser feito! Como, por exemplo:

- Ajudar uns aos outros na classe de progressão
- Conversar sobre os temas que lhe interessam
- Festejar, celebrar aniversários e outras datas especiais
- Receber os novos integrantes
- Capacitar-se em técnicas de vida ao ar livre, comunicação, primeiros socorros, cozinha, expressões, meteorologia e etc.
- Realizar projetos de unidade.

Na pagina 43 você poderá encontrar estas e muitas outras sugestões!

MAS, QUAL É A FREQUÊNCIA DESSAS ATIVIDADES?

Normalmente a Unidade se encontra semanalmente, mas realizar atividades próprias depende do desejo e as possibilidades dos desbravadores, ou atividades planejadas para o ciclo de programa. É aconselhável ter pelo menos um encontro a cada quinzena.

ONDE SE REÚNE A UNIDADE?

No canto de unidade, na sala do clube, em algum outro local da sede do grupo, na casa de um dos integrantes, na escola, comunidade religiosa de um dos jovens, na área onde se realiza uma atividade, no acampamento ou em qualquer outro lugar escolhido que seja conveniente, de acordo com as circunstâncias.

Na sua unidade...

Quantas vezes realizam as reuniões e atividades de unidade?

Possuem um lugar especial de reunião?

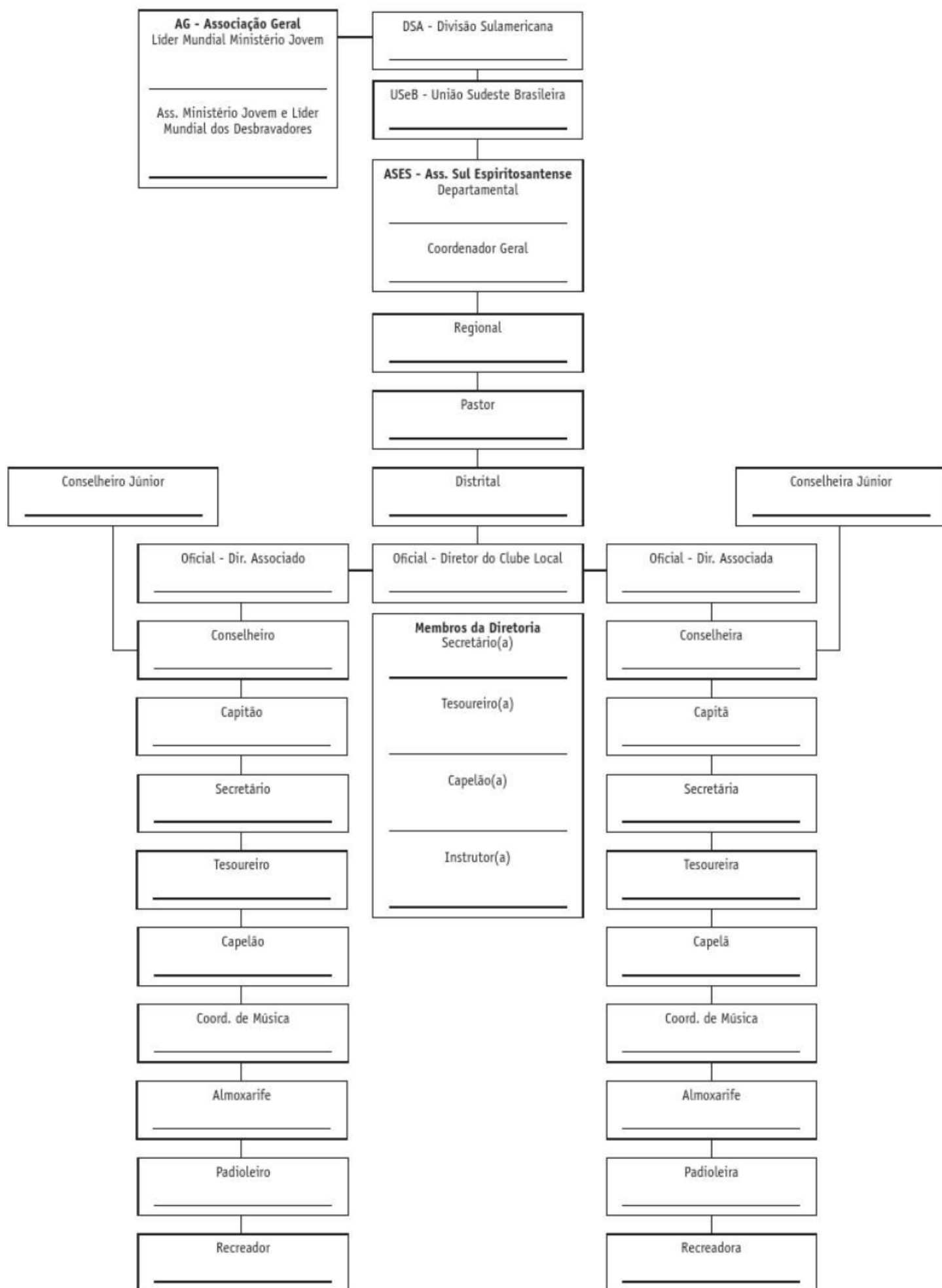
Planejam as atividades de unidade? Como fazem?

Que atividades você propõe a sua unidade no Conselho de Unidade?

Você tem colaborado na organização das atividades da unidade?

Para obter mais informações sobre o tema basta consultar os seus Guias da “Aventura do Desbravador”, onde encontrará ideias para planejar as reuniões de unidade, passo-a-passo para organizar um acampamento e excursão de unidade, etc.

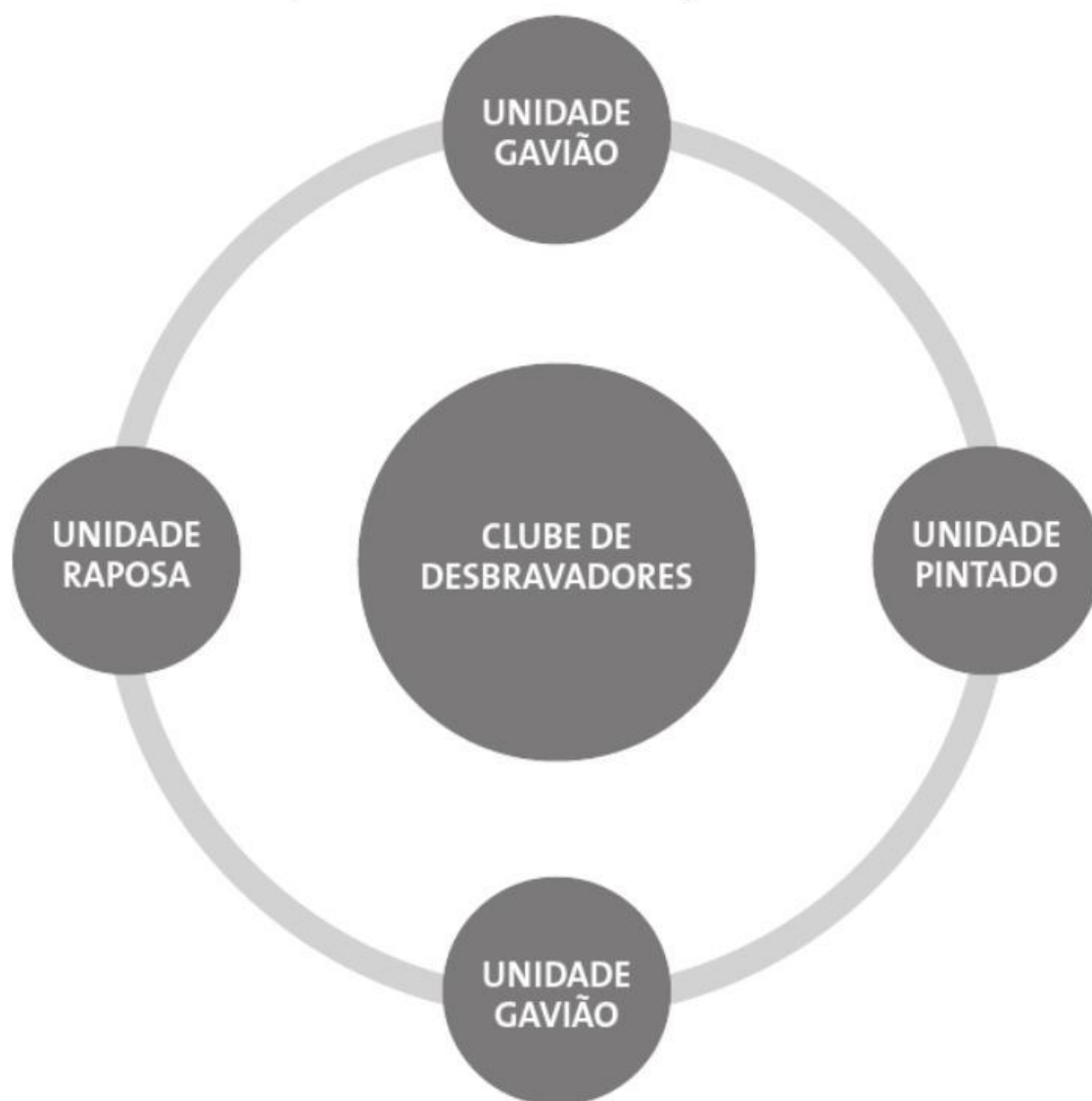
ORGANOGRAMA DO CLUBE DE DESBRAVADORES



O CLUBE DE DESBRAVADORES

Você faz parte de uma unidade que, junto a outras unidades, forma um Clube de Desbravadores. É o ambiente onde as unidades tem espaço para jogar, cooperar, explorar e realizar atividades variadas em conjunto.

Cada uma das unidades que formam o clube tem a sua própria individualidade, identidade, símbolos e atividades. Ou seja, é autônoma. Por isso dizemos que o Clube de Desbravadores é uma federação de unidades ou um conjunto de unidades.



Seu clube...

Quantas unidades existem? Qual é a idade de cada unidade?

Qual o nome de cada unidade?

Seu clube tem um nome? Qual é? Porque tem esse nome? Quais são os símbolos do seu clube?

O CLUBE DE DESBRAVADORES: UMA DEMOCRACIA

Um clube de desbravadores não se faz só de unidades. Deve haver alguns órgãos internos que ajudem o clube a se organizar e decidir. São os seguintes: A Comissão Executiva, A Comissão Diretiva, Legião de Honra e Conselho de Unidade.

Já comentamos do Conselho de Unidade. Falaremos abaixo dos outros dois:

A COMISSÃO EXECUTIVA

A Comissão Executiva dos Desbravadores é formada pelo Diretor do Clube (presidente), Diretores Associados, Secretária, Tesoureiro, Diretor de Jovens, Pastor (ex-ofício), Ancião de Jovens ou da Igreja e Coordenador da Associação/Missão (podendo ser designado tanto o regional, quanto o distrital). Todos tem direito a voz e voto.

Esta comissão tem por objetivo principal escolher o restante da diretoria do clube - os Conselheiros, Instrutores e ratificar a eleição dos Capitães e Secretários.

A COMISSÃO DIRETIVA

A Comissão diretiva é formada por todos os membros da Comissão Executiva (ex-ofício), mais os membros escolhidos para compor a diretoria. Esta deve se reunir no mínimo a cada 1 vez por mês para avaliação do programa e organização do ciclo de programa.

São funções da Comissão Diretiva:

- Estabelecer as normas de funcionamento ou de convivência. Como as normas afetam a todos, todos participam de sua determinação.
- Decidir quanto às atividades do clube que serão realizadas em cada ciclo de programa e aprovar o calendário de atividades.
- Organizar e manter em funcionamento a Legião de Honra.

Como participar da Comissão Diretiva?

- Informe-se, antes de participar, sobre os temas que serão tratados. A isto chama-se “pauta”
- Escute atentamente as idéias e pontos de vista dos demais sem interromper.
- Se deseja falar, peça antes a palavra.
- Exponha suas idéias e pontos de vista de maneira respeitosa sem agressões ou grosserias.
- Pergunte sobre os aspectos que não estão claros.
- Nos momentos de votação, busque compreender claramente o que esta sendo votado e como isto é importante para o funcionamento do clube.
- Apóie as propostas ou idéias que você entende que são melhores ou lhe agradam mais, mesmo se forem de membros de outra unidade.

Para mais informações sobre as Comissões Diretivas basta consultar seus guias da “Aventura do Desbravador”.

A LEGIÃO DE HONRA:

É onde se conciliam os interesses distintos das unidades representadas por seus capitães. É formada pelos capitães das unidades e pelos líderes do Clube. Caso todos estejam de acordo, poderão participar também os secretários.

É presidida por um dos capitães, eleito pelos demais participantes. Todos os participantes tem direito a manifestar opinião, mas apenas os jovens votam. Entretanto, como cabe aos Líderes a responsabilidade legal pelo Clube, eles podem vetar uma decisão tomada, mas se isso acontecer as razões da decisão serão claramente explicadas.



Uma das principais funções de um capitão é representar a sua unidade na Legião de Honra. O capitão é a voz dos integrantes da sua unidade em um órgão que eles não participam diretamente.

Para que a representação funcione de maneira efetiva, as unidades devem conhecer com antecedência os temas que serão discutidos em cada reunião da Legião de Honra, para que possam formar sua opinião sobre cada um deles.

As reuniões, que devem ocorrer pelo menos uma vez por mês, são de caráter reservado, ou seja, normalmente a participação é exclusiva de seus membros e somente é divulgado as decisões necessárias.

São funções da Legião de Honra:

- Preparar o diagnóstico e a ênfase para cada ciclo de programa e pré-selecionar as atividades do clube;
- Organizar em um calendário as atividades do clube selecionadas pela comissão diretiva e colaborar em sua preparação;
- Avaliar as atividades realizadas em cada ciclo de programa e fixar critérios de avaliação das classes de progressão pessoal dos jovens;
- Obter e administrar os recursos necessários para a realização e custeio das atividades programadas;
- Apoiar as unidades em seu funcionamento e na integração de novos membros;
- Refletir sobre a vivência do Voto e a Lei do Desbravador pelos membros do Clube;
- Capacitar capitães, secretários e demais integrantes das unidades para o desempenho de suas funções;
- Receber os novos integrantes do clube e organizar seu período introdutório;
- Determinar ações de reconhecimento ou de correção, sempre que se fizerem necessárias e apropriadas, utilizando critérios justos.



A Legião de Honra foi introduzida pela primeira vez num Concílio de Jovens, em 1953, 3 anos após a oficialização do Clube de Desbravadores pela Associação Geral da IASD. O incentivo veio de uma citação da escritora Ellen G. White em 1902 escrita primeiramente no livro Testemonies, vol. 7, pág. 64, onde hoje também pode ser encontrada no livro Mensagem aos Jovens, pág. 270 que diz:

“*Moços e moças, leiam literatura que lhes dê o verdadeiro conhecimento, e que ajude toda a família. Digam firmemente:*

‘Não gastarei tempo precioso em leituras que não me trarão qualquer benefício e que não me prepararão para ajudar aos outros. Dedicarei meu tempo e pensamentos a adquirir preparo para o serviço de Deus. Fecharei meus olhos para as coisas pecaminosas e frívolas. Meus ouvidos são do Senhor, e não ouvirei o raciocínio sutil do inimigo. Minha voz não estará de forma alguma sujeita a uma vontade que não esteja na influência do Espírito de Deus. Meu corpo é o Templo do Espírito Santo, e todas as energias do meu ser serão consagradas a causas nobres.’”

A Legião de Honra como o clube, possui regimento interno que seu princípio se resume em sua lei que diz:

Eu, voluntariamente, desejo unir-me à Legião da Honra do Clube de Desbravadores e pela graça e poder de Deus irei:

Honrar a Cristo naquilo que escolho contemplar;
Honrar a Cristo naquilo que escolho ouvir;
Honrar a Cristo na escolha de lugares que decido ir;
Honrar a Cristo na escolha de amigos;
Honrar a Cristo naquilo que escolho falar;
Honrar a Cristo no cuidado do meu corpo.

Se você é capitão:

1. Informe-se antecipadamente sobre os temas que serão tratados na Legião de Honra.
2. Leve o livro de unidade, pois é onde estarão registradas as decisões do Conselho de Unidade;
3. Vote conhecendo muito bem o tema sobre o qual está sendo decidido e as consequências que essa decisão terá para a unidade em particular e para o Clube em geral;
4. Exponha suas idéias de maneira clara e objetiva de forma respeitosa e sem agressões;
5. Recorde que não deve apenas representar os membros da sua unidade, mas também deve apoiar e trabalhar para o bem de toda o clube.
6. Transmita aos seus companheiros de unidade o que deve ser informado, cuidando para não relatar o que decidiu-se manter em sigilo.

HASTEAMENTO E ARRIAMENTO DA BANDEIRA

As cerimônias de Hasteamento e Arriamento são importantes formas de expressar nosso respeito à nossa pátria. Por isso, todos os Clubes de Desbravadores costumam começar suas atividades com uma cerimônia especial, na qual todos demonstram respeito.

Antes de começar uma reunião, ou uma atividade, a Bandeira Nacional é preparada para ser hasteada pela unidade de serviço. Prende-se a adriça à Bandeira com nó de escota alceado ou nó fateixa, cuidando para que a parte que cima da Bandeira seja presa a adriça que ira suspendê-la. A Unidade em Serviço no dia se encarrega de fixar a bandeira no mastro antecipadamente.

A Bandeira Nacional deve ocupar sempre posição de destaque, sendo colocada no mastro mais alto ou, caso os mastros tenham a mesma altura, deve ocupar o centro do conjunto (número ímpar de mastros).

Pode-se seguir com a mesma lógica para se posicionar as demais bandeiras que os Clubes de Desbravadores costumam incluir nas cerimônias de hasteamento e arriamento, deixando as bandeiras mais importantes (na seqüência: Estado, Município, Desbravadores e Clube) em mastros mais próximos da Bandeira Nacional.

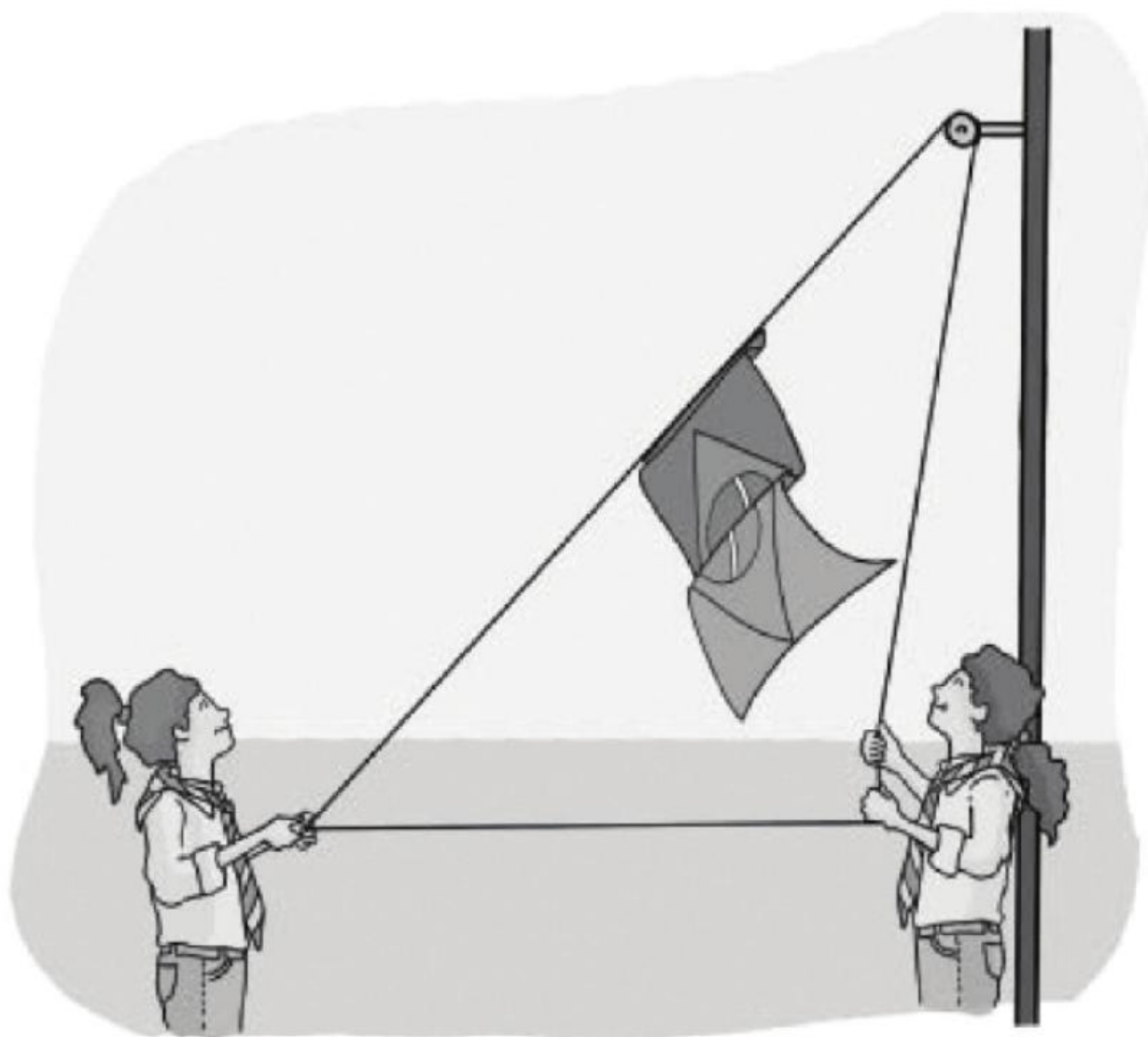
Quando várias bandeiras são hasteadas ou arriadas simultaneamente, a Bandeira Nacional é a primeira a atingir o tope e a ultima a dele descer.

Estas cerimônias podem acontecer a qualquer hora do dia ou da noite, desde que a Bandeira Nacional esteja devidamente iluminada.

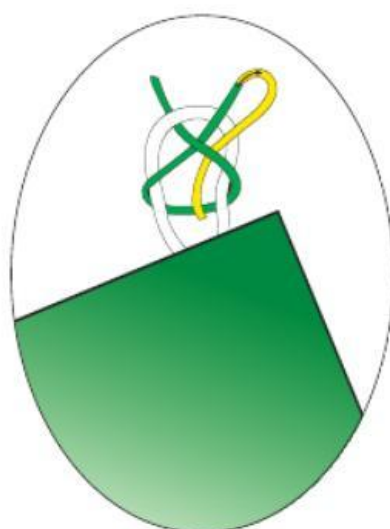
HASTEAMENTO

Tradicionalmente fazemos o hasteamento com duas pessoas, um com as costas junto ao mastro e o outro a alguns passos a sua frente, formando com a adriça um algo como um triângulo retângulo. A Bandeira deve fazer parte do triângulo, mas caso seja muito grande o jovem pode apoiá-la no braço, apenas para que não arraste no chão.

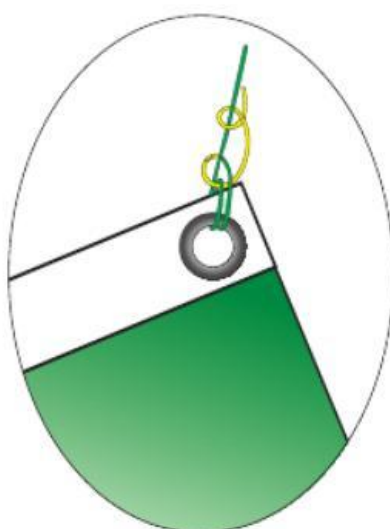
O jovem que está com a Bandeira Nacional anuncia ao Líder: “Líder, Bandeira Nacional pronta”. Quando o líder disser: “Clube, firme! A Bandeira Nacional em saudação!”, a Bandeira começa a ser hasteada. Quando a Bandeira chegar ao topo do mastro o líder dirá: “Firme!”. Então o desbravador que estava com a Bandeira nas mãos se aproxima do outro companheiro e prendem a adriça ao mastro. É importante salientar que, caso estejam sendo hasteadas várias bandeiras, a Bandeira Nacional deve ser a primeira a chegar no topo do mastro.



Após o hasteamento os dois desbravadores colocam a cobertura, dão alguns passos a frente do mastro, viram-se para a Bandeira e fazem a saudação, voltando em seguida para a unidade.



Nó Escota Alceado



Nó Fateixa

ARRIAMENTO

Pode acontecer a qualquer hora do dia ou da noite, desde que a Bandeira Nacional esteja devidamente iluminada. Ao início, as pessoas que farão o arriamento fazem a saudação à bandeira, e posicionam-se, um com as costas junto ao mastro e outro mais distante, formando com a adriça um triângulo retângulo.

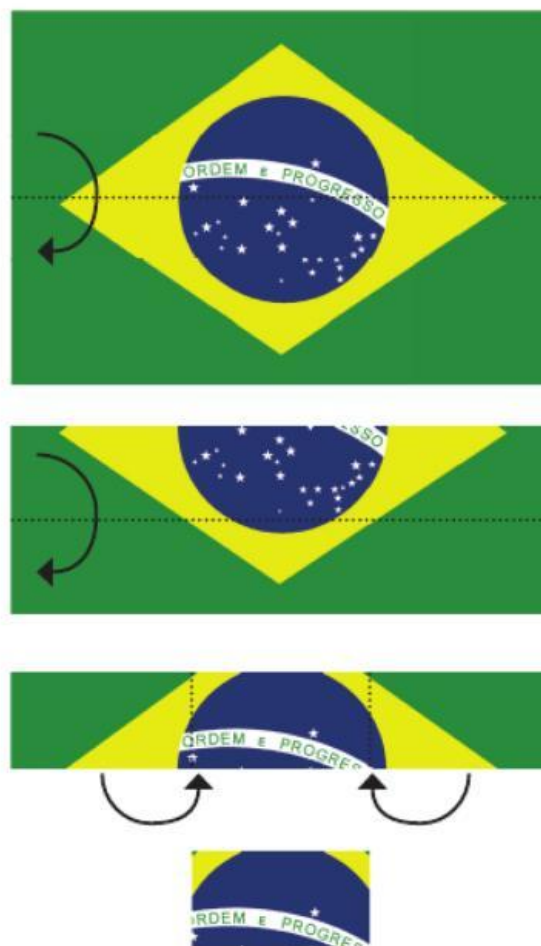
O jovem que está de frente para o mastro anuncia ao Líder: “Líder, Bandeira Nacional pronta para ser arriada”. Quando o líder disser: “Clube, firme! A Bandeira Nacional em saudação!”, a Bandeira começa a ser arriada através da adriça até as mãos do jovem que está posicionado frente para o mastro.. É importante salientar que, caso existam outras bandeiras, a Bandeira Nacional deve ser a última a chegar em baixo. Da mesma forma que no arriamento a Bandeira deve fazer parte do triângulo.

Quando o líder que estiver dirigindo a cerimônia determinar, todos voltam à posição de “firme”. Em seguida a bandeira é solta da adriça, dobradas de maneira adequada e aqueles que participaram do arriamento voltam a suas unidades.

É importante ressaltar que alguns Clubes de Desbravadores possuem suas tradições e costumes em relação a estas cerimônias. Por isso, converse com seu capitão ou com seus líderes para saber exatamente como elas acontecem no seu Clube.

A Bandeira Nacional, no arriamento, após ser retirada do mastro, é dobrada da seguinte forma:

1. Dobrar ao meio em seu sentido longitudinal, ficando para baixo a parte em que aparecem a estrela isolada Espiga e a parte do dístico Ordem e Progresso;
2. Dobrada ao meio, novamente no seu sentido longitudinal, ficando voltada para cima a parte em que aparece a ponta de um dos ângulos obtusos do losango amarelo;
3. A seguir dobrar no seu sentido transversal, em três partes, com as duas partes extremas dobrando por baixo,
4. Ao final da dobragem, a Bandeira Nacional apresenta a maior parte do dístico para cima;



SINAIS MANUAIS E APITOS DE COMANDOS

Você irão observar que os líderes e seus assistentes (diretores associados, conselheiros, instrutores) dirigem as formaturas do clube por vozes de comando, ou toques de apito, mas, silenciosamente, eles fazem os sinais manuais e os desbravadores, imediatamente, seguem o significado desses sinais.

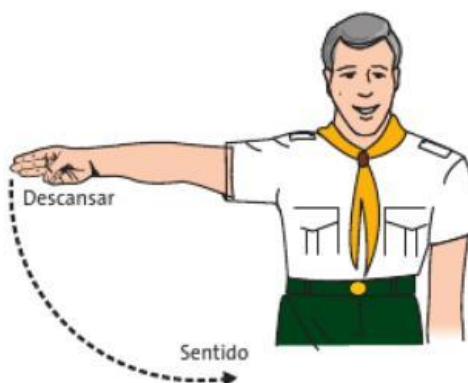
Os sinais manuais são usados pelos líderes para agilizar e dinamizar as atividades. Em um bom clube não há confusão nem perda de tempo – o líder orienta com sinais manuais e o clube responde com rapidez. Isto facilita muito a vida do clube e das unidades, pois não se perde tempo e, conseqüentemente, o ocupamos com outras atividades.

Os sinais de apito têm a mesma função, com a vantagem que alcançam longas distâncias e ajudam a nas chamadas mesmo que não se esteja enxergando quem chamou.



Atenção

O líder ergue o braço com o sinal maranatha ou punho fechado. Todos ficam em silêncio e prestam atenção.



Descansar/Sentido

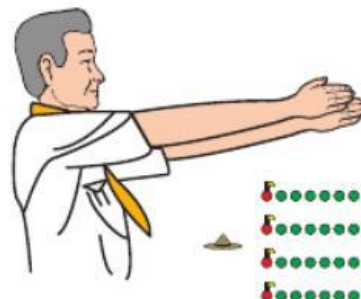
O sinal de **Sentido**. Todos ficam imóveis, olhando para frente e em silêncio, com as pernas juntas, pés ligeiramente afastados e braços ao longo do corpo e mão na coxa.

Ao sinal **Descansar**, você deve afastar a perna esquerda e cruzar as mãos atrás.



Fila Indiana

O líder estende o braço direito à frente, e o clube forma em fila indiana, por unidades, com os capitães à frente e os secretários no final.



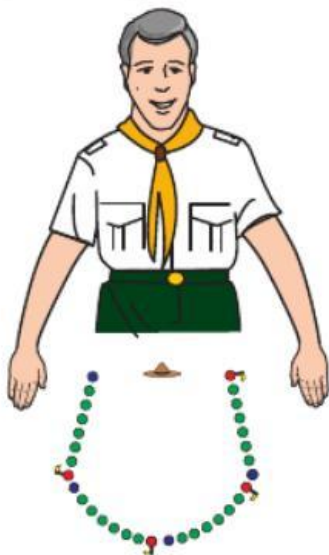
Formação por Unidade

O líder chama o Clube e se posiciona com os dois braços estendidos à frente. As unidades forma atrás de seus capitães, com os secretários no final.



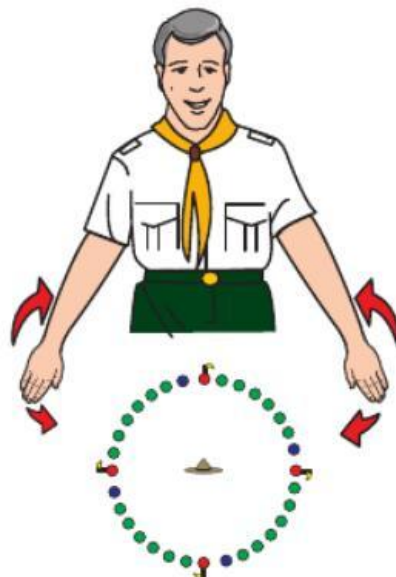
Formação em linha

O líder estende os dois braços lateralmente, e o Clube forma uma linha a sua frente, com metade das unidades para a esquerda e metade para a direita.



Formação por Ferradura

O líder faz com os braços o formato de uma ferradura, e a Clube forma desta forma, por unidade, com os monitores a frente e os submonitores no final, se fossem uma ferradura.



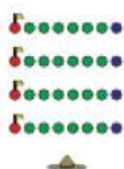
Formação em Circulo

O líder balança os braços ao redor do seu corpo, e a Clube forma em torno dele, por unidade, com os monitores a frente e os submonitores no final.



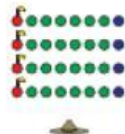
Formação com intervalo

As unidades ficam formadas em filas à frente do líder, com o intervalo de um braço entre elas.



Formação sem intervalo

As unidades ficam formadas em filas à frente do líder, com o intervalo de um cotovelo entre elas.



Debandar

O líder cruza os braços três vezes a sua frente, e todos dão um passo a frente, fazem a saudação e gritam "Maranatha!" e fazendo o sinal Maranatha. Depois cada unidade faz o seu grito de guerra.

SINAIS DE APITOS

3 Apitos: é uma chamada geral. As unidades se formam diante do líder que apitou.

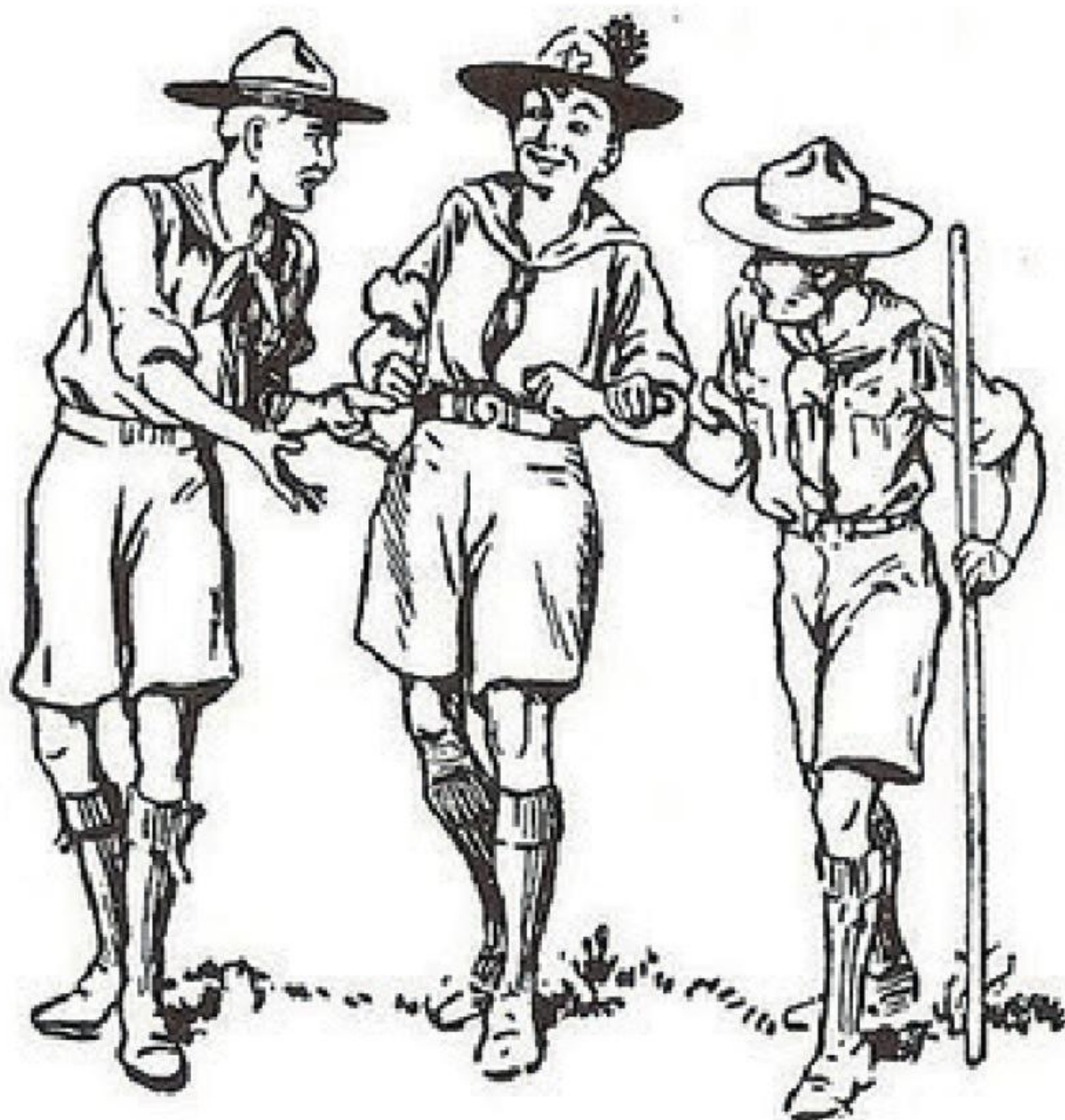
2 Apitos: para chamar os Capitães.

1 Apito: para chamar Intendente em acampamento.

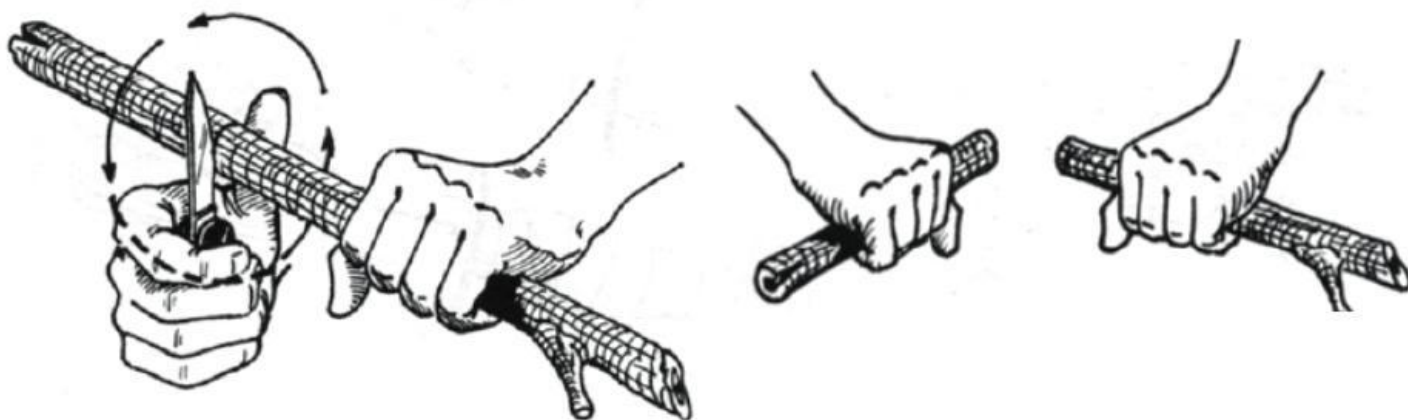


VOZES DE COMANDO

O Líder pode usar as Vozes de Comando, no lugar dos Sinais Manuais



CANIVETES E FACAS



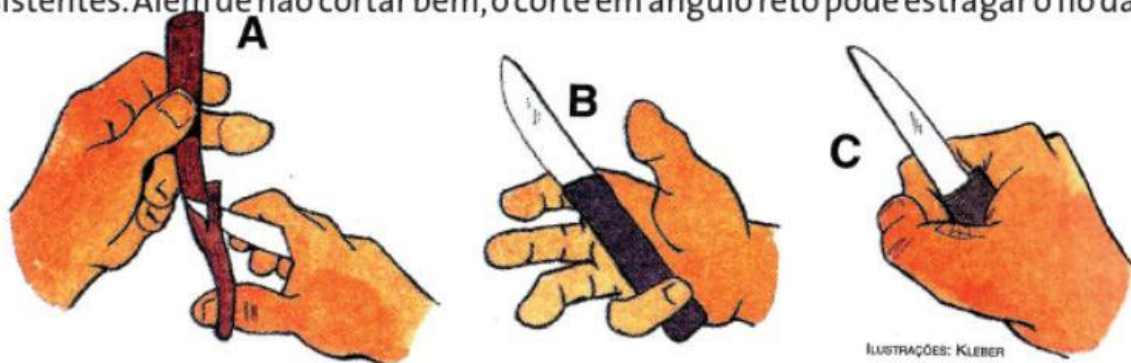
Um canivete/faca afiados e bem cuidados são um excelente apoio no cotidiano de um acampador.

A faca pode substituir o facão com vantagens em quase todas as situações. A exceção seria em casos de excursão em mata fechada ou para limpar um terreno.

O ideal, porém, é um bom canivete de duas lâminas, uma maior e outra menor, útil para a maioria das necessidades em um acampamento. Entretanto, o uso indevido dessas ferramentas pode ocasionar ferimentos sérios e até fatais. Siga as orientações gerais sobre o seu uso e elas poderão garantir-lhe bons momentos de recreação e criatividade.

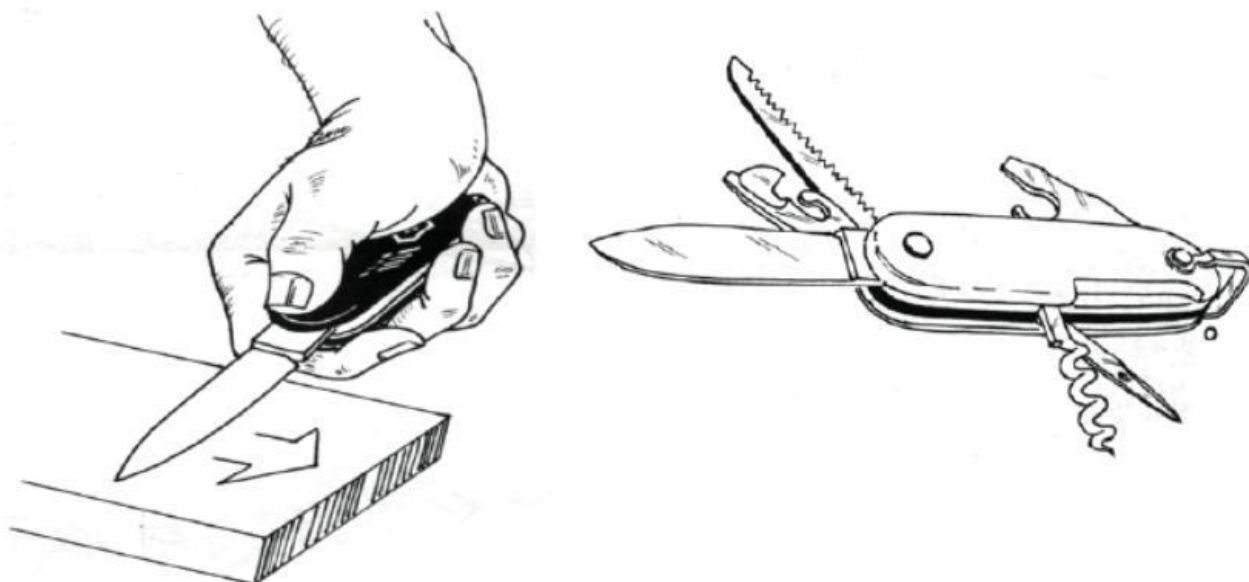
COMO CORTAR CORRETAMENTE

- Se você está começando a treinar, reduza pequenos galhos secos a gravetos que poderão ser guardados como isca para a fogueira.
- Corte sempre com a faca afastando-a do seu corpo, e deslizando-a para a direita; (se você é canhoto, o movimento será para a esquerda).
- Corte a madeira sempre de forma oblíqua, como se estivesse apontando um lápis e nunca em ângulo reto como quem corta um queijo. Lembre-se de que as fibras da madeira são resistentes. Além de não cortar bem, o corte em ângulo reto pode estragar o fio da lâmina.



ILUSTRAÇÕES: KLEBER

- Sempre que possível apóie o objeto que será cortado em uma superfície de madeira firme, mas nunca use os joelhos como apoio para o trabalho.
- Veja nas figuras A, B e C como segurar corretamente o canivete. Observe que ao fazer trabalhos que exijam aproximação entre o corpo e a lâmina, o polegar deve ficar protegido sob o material a ser cortado. Quando tiver que cortar algo mais duro que exija força, faça-o com o canivete ou a faca afastados de você.



COMO AFIAR

Um bom corte está sujeito a um fio que não seja muito agudo nem muito fechado, e sim ligeiramente arredondado.

Quando afiar, a lâmina deve deslizar em uma pedra de afiar com uma inclinação de 20°, usando água ou azeite e pressionando ligeiramente enquanto desliza na pedra de esmeril, alternando um lado após o outro.

NÓS BÁSICOS E SEUS USOS



Nó Simples ou Meio Nó

Esse é o nó mais fácil de fazer, e muito útil por diversos motivos. Ele é feito dando-se uma volta sobre a corda, e colocando a ponta no cote, simples!, é usado para encabeçar uma corda, e para começar outros nós.

O Nó Simples frequentemente é usado como componente de nós mais complexos.

Nó Direito

O nó direito é um nó utilizado para unir cabos não escorregadios e de diâmetros iguais. Pode apertar tornando difícil o desate.



Nó Cego, Nó Bobo ou Avó

Esse nó deve ser aprendido para nunca ser usado, é um nó que quando solicitado, pode alternar sua resposta e funcionamento, ora pode ser instável e desatar com facilidade, ora pode ser muito difícil de desfazer, tornando-se um nó inseguro, sem aplicação prática.

Executa-se dando dois nós simples seguidamente, da mesma forma.

Com esse nó se começa o Nó de Diamante e/ou Ajuste.

Nó de Cirurgião

Sendo uma variação do Nó Direito, conta com uma volta a mais na segunda laçada, oferecendo mais força no nó. Ele é muito usado em casos extremos, onde se necessita fazer uma sutura em um corte, e também para manter unidas as partes da sutura.



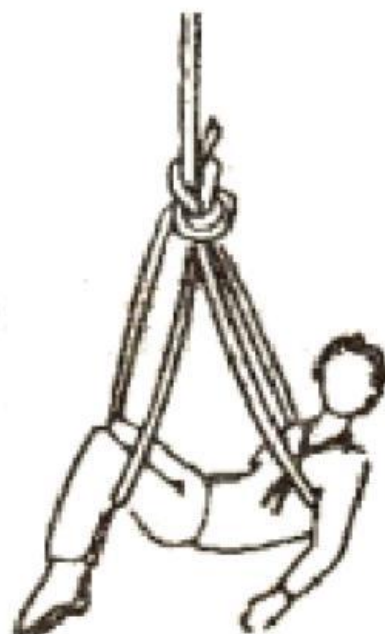
Nó de Cirurgião Duplo

Outra variação do Nó Direito, porém com uma volta a mais na laçada.



Nó Lais de Guia

Nó de grande utilidade, usado para formar uma laçada não corrediça. É um de grande confiabilidade pois além de não estrangular sob pressão, é fácil de desatar. Ao executá-lo deve-se tomar cuidado uma vez que, se mal executado, desmancha-se com facilidade. O nó lais de guia tem como função principal, ajudar no resgate de pessoas afogadas e em portos para manter os navios ancorados, muito usado na marinha em treinamentos de resgate e ancoradouros. É um laço que não corre.



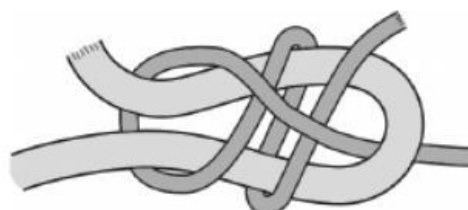
Nó Lais de Guia Duplo ou Guia Espanhol

Se utiliza para subir ou descer uma pessoa ou volume. Se faz com um só cabo, da mesma maneira que o Lais de Guia Simples, só que a alça se faz dupla.



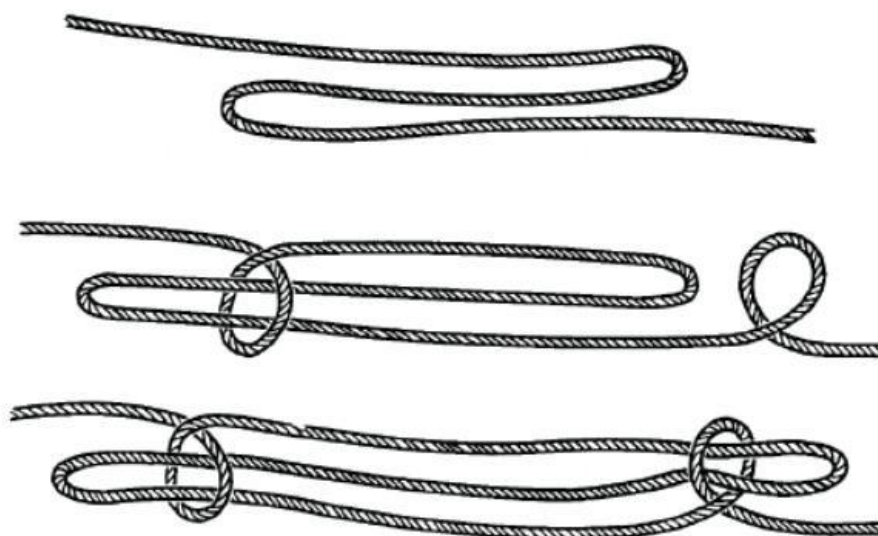
Nó Escota

Nó muito útil. Serve para unir cabos de bitolas diferentes ou para unir uma alça a um chicote.



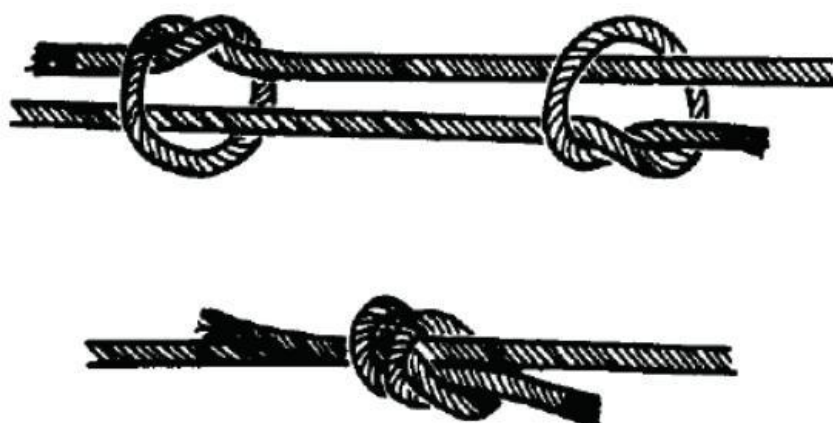
Nó Escota Duplo

Possui a mesma função do nó de escota, mas é mais firme e confiável devido à volta adicional.



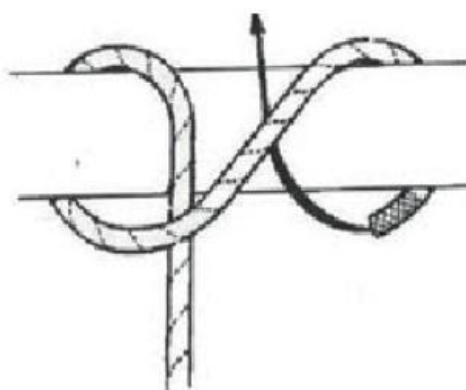
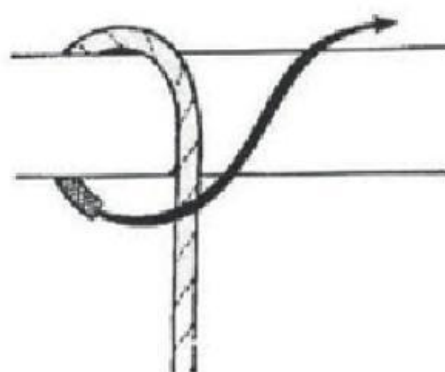
Nó Catau, Nó de encurtar ou Nó perna de cão

Serve para encurtar um cabo ou reforçar um cabo poído, retirando a tensão da parte danificada.



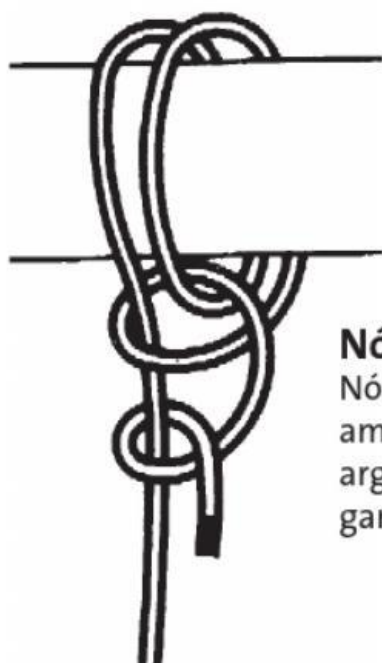
Nó de Pescador ou Cabeça de Cotovia

É usado para unir cordas de extremidades iguais, podendo também ser útil em caso de cordas molhadas. Pode ser usado em cordas de nylon e linhas de pesca.



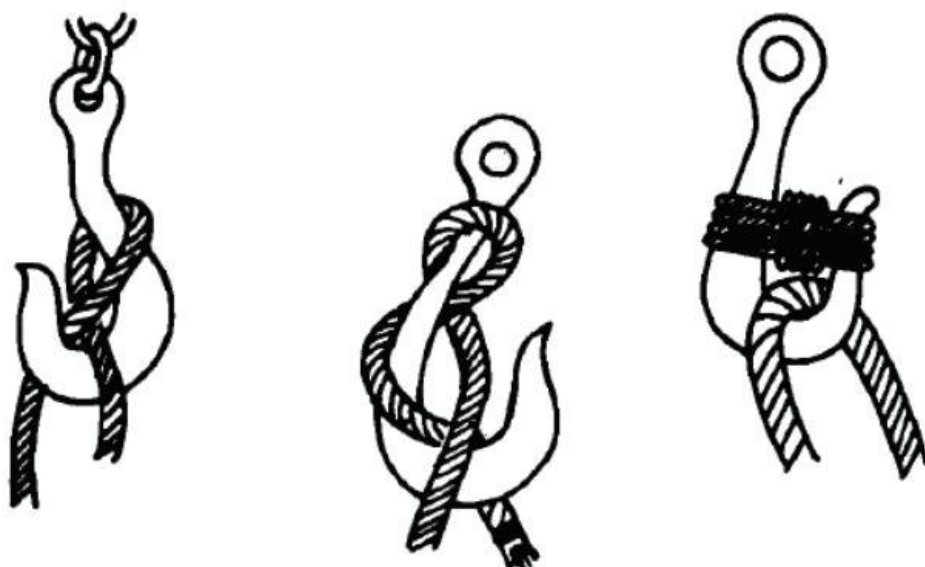
Volta do Fiel, Nó de Porco ou Nó de Cravo

O nó volta do fiel é utilizado como base de amarras, sendo também utilizado como o famoso nó de arraia para pipas. Ele pode ser utilizado para amarrar um animal à estaca, atracar um bote ao cais, etc.



Nó Fateixa

Nó bastante útil para amarrar uma corda à uma argola ou bastão, com a garantia de não soltar.



Nó de Gancho

Nó de gancho é uma variedade de nó usada apenas para içar pesos muito extremos, e requer muita atenção, pois se desfaz rapidamente se não estiver sob tensão.

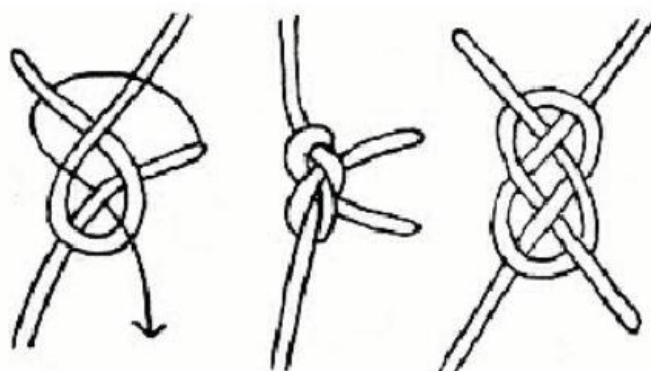


Volta da Ribeira

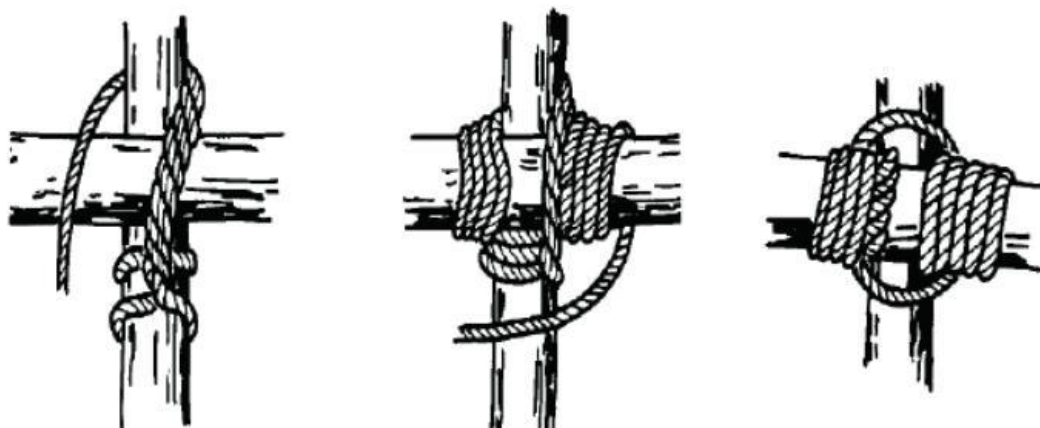
é um nó muito útil, de feitiço rápido e fácil de desamarrar. É utilizado para amarrar um chicote a um mastro, árvore ou barra, ficando mais apertado e firme à medida que se coloca peso. Uma vez que é feito por uma das pontas da corda (chicote), não é útil quando há necessidade de se recuperar o cabo após a descida, sendo neste caso utilizado o volta do salteador.

Nó Ordinário, Calabrote, Nó de Aboco ou Nó do artilheiro

Usado para unir cabos de mesmo diâmetro e cabos de aço.

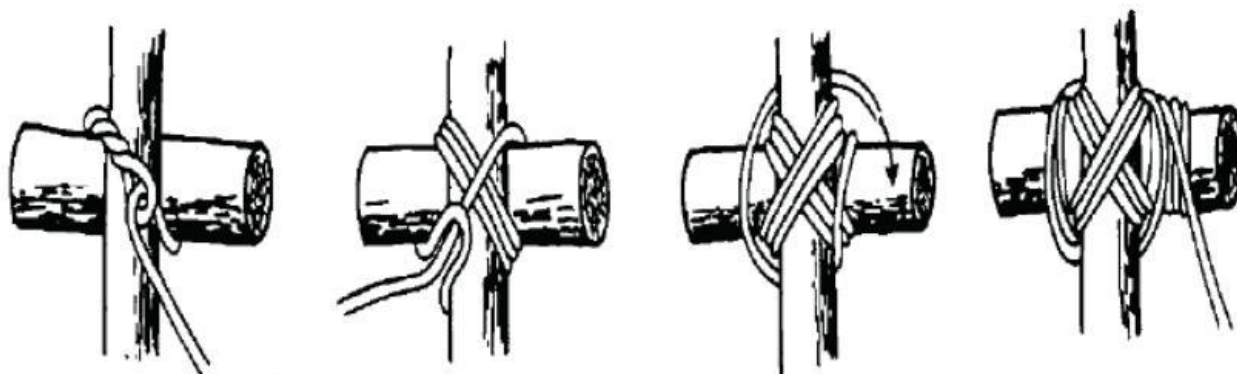


AMARRAS



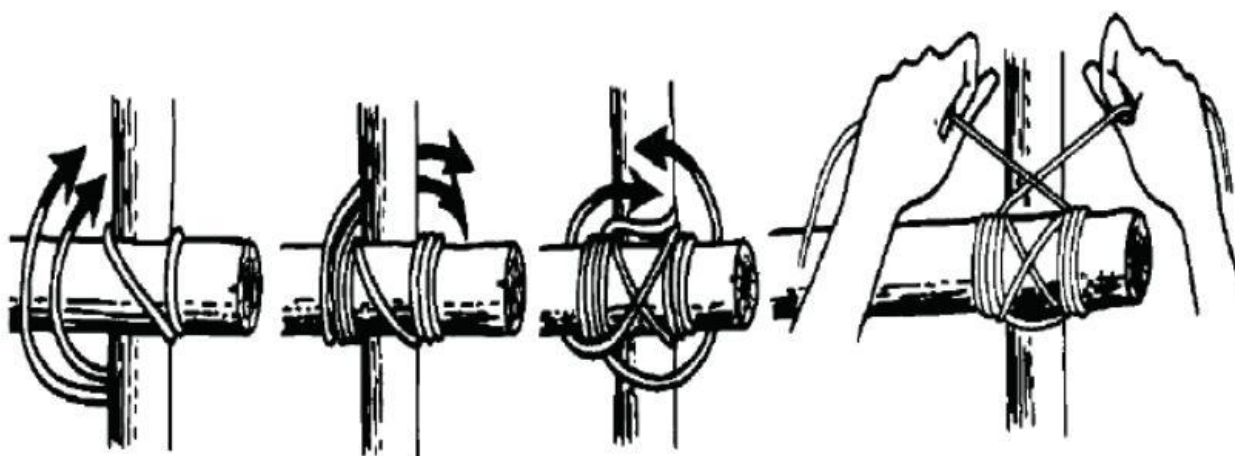
Amarra Plana ou Quadrada

utilizada para unir dois troncos ou bastões em ângulo reto. é a mais tradicional das amarras, utilizada em quase todos os tipos de projetos de pioneirias existentes.



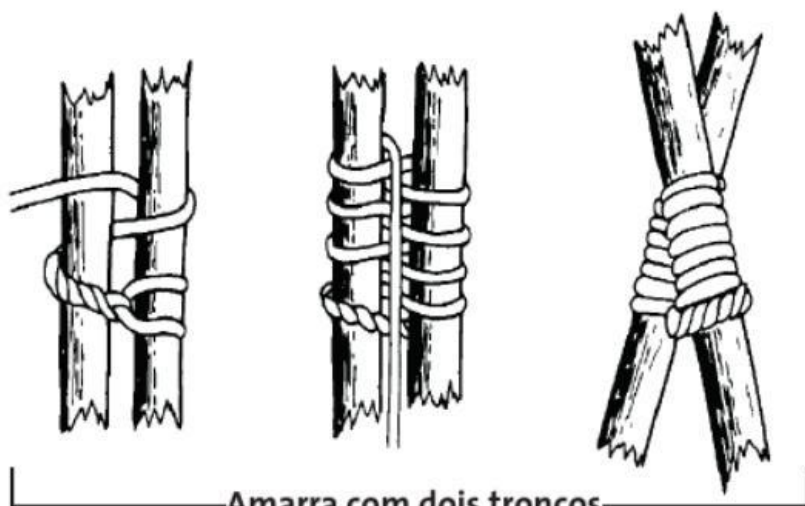
Amarra Diagonal

Iniciar com uma volta da ribeira que segure em diagonal os dois troncos, dar três ou quatro voltas em cruz no sentido da união, aperte bastante para que a amarra fique bem justa, reforça com outras voltas na vertical e termina com um nó Lais de Guia.

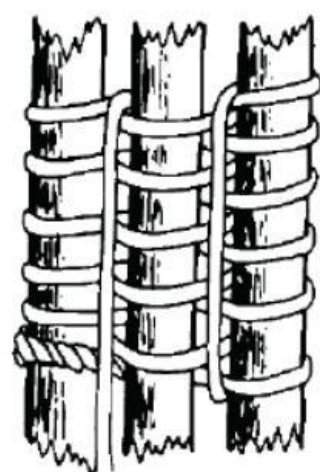


Amarra Quadrada Japonesa

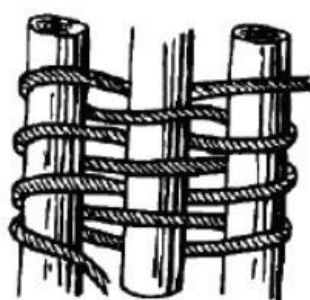
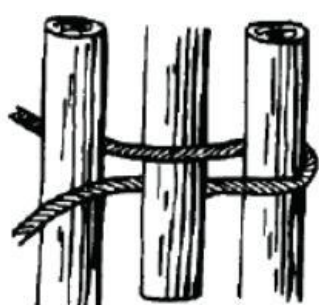
Para unir dois troncos em ângulo reto. Se inicia com uma laçada cruzando os troncos, se alteram as voltas ao redor e se arremata com um Nó Direito.



Amarra com dois troncos



Amarra com três troncos



Amarra com três troncos



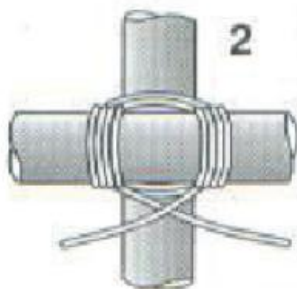
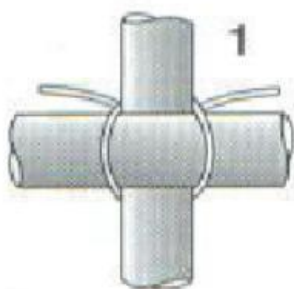
Amarra em Forma de Oito

Utilizada para unir troncos quando se deseja montar um tripé. Nesta amarra não precisa se preocupar em apertar a corda, pois ao armar o tripé ela se aperta sozinha. É importante que os pés do tripé estejam firmes no chão, quer seja enterrando-os ou amarrando-os entre si.



Amarra Paralela ou Circular

Esta é uma amarra para unir as pontas de dois troncos paralelos. Se inicia com um Lais de Guia, se dá sete ou oito voltas bem apertadas e se aremata com outro Lais de Guia.



Amarra Contínua

Para que serve: Prender pequenas varetas a longas varas em ângulos retos, e é útil para fazer a parte de cima de uma mesa, assentos, etc.

Como Desenvolve-la: Cortar varetas no tamanho desejado e afilar as pontas. Depois marcar a moldura e colocar as varetas cruzadas na posição correta. Fazer o nó volta de fiel na moldura, no meio da corda, com o nó por baixo as pontas para os lados. Deve-se deixar a corda em comprimentos iguais nos dois lados da vareta longa. A volta deve ser dada de forma que as pontas da corda, ao serem puxadas, façam com que o nó fique apertado. Com uma ponta em cada mão, puxe a corda sobre o local onde as varetas se cruzam, e por baixo da moldura. Cruzar a corda. Fazendo um X. Puxar até ficar apertada. Levantar e passar por cima do segundo local onde as varetas se cruzam. Repetir este procedimento até que todos os "cruzamentos estejam amarrados. Terminar com dois volta de fiel e enfiar as pontas da corda sob a última vareta pequena.



MATERIAL INDIVIDUAL DO DESBRAVADOR

HIGIENE PESSOAL

- toalha de banho
- escova e pasta de dentes
- desodorante para axilas
- sabonete de coco ou aroeira (numa saboneteira, de plástico)
- pente ou escova de cabelo
- papel higiênico
- protetor solar
- shampoo e condicionador

Obs: para as meninas, o shampoo e condicionador devem ser levados em frascos menores (no tamanho de vidro de remédio plástico).

ROUPA E CALÇADO

- 3 camisas
- 2 bermudas
- 1 calça jeans
- 1 uniforme de atividades – calça/camisa/boné (para investidos = lenço)
- 1 uniforme de gala completo – calça-saia/camisa/cinto/sapato preto / meninos-meia preta, meninas- meia branca 3/4
- 1 agasalho completo (calça/jaqueta) ou jaqueta para a noite ou moletom
- 1 tênis confortável
- 1 chinelos de borracha (cuidado com o “pé de atleta”)
- roupa íntima (uma por cada novo dia)
- Meião
- toca e luvas de lã (preferência preto - para uso a noite)
- 1 calção/bermuda para banho (tipo tactel)

ALIMENTAÇÃO

- cantil ou squeezer com capa
- copo plástico (não de vidro)
- jogo de talheres (faca, garfo e colher)
- toalha de prato
- embornal para o kit alimentação

VÁRIOS

- documento de plano de saúde (se tiver)
- saco de dormir/isolante térmico ou colchonete/ roupa de cama (2 lençóis, 1 edredom)
- lanterna pequena com pilhas (pilhas reservas)
- caderno pequeno para anotações
- caneta e lápis
- isqueiro ou caixa de fósforos
- sacos plásticos para lixo
- sacos plásticos para roupa suja

- cabo solteiro
- Kit devoção (coletânea da unidade/bíblia/cópia da lição da ES da semana)

PARA EMERGÊNCIAS

- mini kit de linhas e agulhas para costura

EM TEMPO DE CHUVA

- capa de chuva
- aos que não possuem mochila, bolsa de viagens de tamanho moderado

OBSERVAÇÕES:

1. Não será permitido acima de 200 g de guloseimas (balas, biscoito, etc);
 2. Não se faz necessário levar alimentos além da própria alimentação da unidade;
 3. Todos os pertences devem estar marcados com nome legível;
 4. Proibido levar achocolatados, refrigerantes e carnes de todo tipo, inclusive os visitantes;
 5. Proibido comprar qualquer tipo de alimento no local;
 6. Proibido sair do acampamento sem autorização da direção;
 7. O desbravador deverá está sempre usando seu lenço (para investidos), independente da roupa que estiver usando;
 8. Não deverão usar camisas de time, sunga de banho, biquíni, camisetas de bandas, etc.;
 9. Durante as atividades o desbravador deverá sempre usar tênis e meia cano longo
 10. Não será permitido levar aparelhos eletrônicos;
 11. Todas as atividades dos desbravadores deverão ser monitoradas por um ADULTO.
- Obs: Qualquer dúvida ou informação entre em contato com seus conselheiros.

ALGUMAS DICAS:

- Em acampamentos volantes e Jornadas, muito cuidado com o excesso de material, leve apenas o essencial.
- O peso total da mochila não deve ultrapassar 1/3 do seu peso.
- Seu material deverá estar identificado. Você pode usar seu nome, suas iniciais ou alguma marca própria, evitando assim, perder seu material.
- Não esqueça de colocar a quantidade de roupas de acordo com a duração do acampamento e com o clima.
- As sacolas ou malas de viagem atrapalham o deslocamento, dificulta o manuseio e cansam os braços e pernas.

SE PREPARANDO PARA UM ACAMPAMENTO

Uma semana antes você deve:

- Tomar, todos os dias, até o dia do acampamento, vitamina C (limão, laranja, abacaxi), previne contra picadas de insetos e resfriados.
- Cortar as unhas do pé e das mãos (ao cortá-las você pode se machucar, sendo assim dará tempo para cicatrizar).
- Deixar seu saco de dormir, ponchos, cobertores e roupas guardadas há muito tempo aberto ao sol (o sol retira o bolor, o mofo e o mau cheiro, os quais podem incomodá-lo e causar alergias).

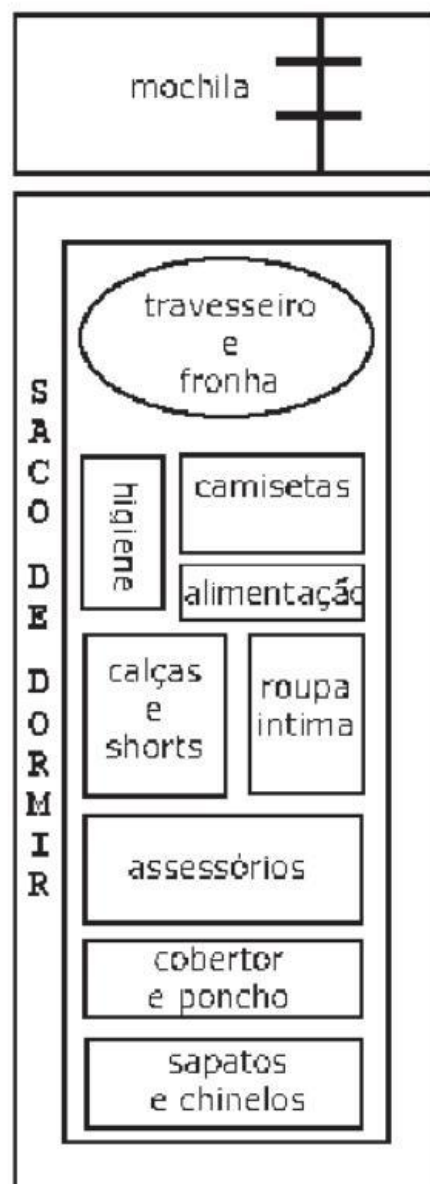
- Confira se você possui todos os itens de sua lista de pertences.
- Certifique-se que todos os seus equipamentos estão devidamente identificados com seu nome.
- Limpe todos os equipamentos sujos (pratos, talheres, casacos, panelas, barracas, etc.).
- Não compre e nem use tênis novos. Eles são desconfortáveis e não possuem o formato dos seus pés, logo podem causar dores e bolhas (Prefira tênis com + ou – um mês de uso).
- Certifique-se que você possui todas as autorizações necessárias para sua viagem.
- Telefone para todos os desbravadores de sua unidade e divida as tarefas.
- Verifique o cardápio e faça uma lista de compras dos itens de alimentação.
- Procure sacolas e caixas "fortes" para acomodar os itens de alimentação (prefira caixas e bolsas térmicas).

Um dia antes você deve:

- Separe todos seus itens e confira sua lista.
- Monte sua mala.
- Caso falte alguma coisa, coloque um bilhete em algum lugar visível, de preferência em cima de sua mala.
- Certifique-se que você esteja levando: autorização, documentos e dinheiro.
- Tome um banho mais minucioso (pode ser o seu único banho durante dias).
- Separe sua roupa para o dia seguinte.
- Verifique os horários de partida e chegada.
- Verifique quem irá levá-lo ao local do acampamento ou de partida.
- Coloque o despertador no horário mais adequado para que você chegar na hora (lembrem-se imprevistos acontecem).
- Organize seus alimentos nas caixas e deixa-as próximas a sua mochila.
- Alimente-se bem o dia inteiro (pode ser suas últimas refeições decentes pelos próximos dias).
- Evite excessos de exercícios (arrumar sua cama, sua mala, levar o lixo para fora são exercícios NORMAIS).
- Descanse bem e durma cedo.

Inspeção de Gilwell

- Todos os desbravadores devem permanecer a frente do canto de unidade e se possível cantando. Já o capitão deve acompanhar a liderança (conselheiro e diretor) durante a inspeção do campo e de suas mochilas.
- Lembrando que nada deve permanecer dentro da sua mochila. Tudo deve estar para fora e arrumado.
- Uma variação deste roteiro é para quando a inspeção é feita no final do acampamento. Neste momento existem roupas sujas e/ou molhadas que estarão separadas das ainda limpas. Ao lado dos acessórios então



Modelo de Inspeção de Gilwell

seria colocado um saco com tais roupas, já prontas para serem lavadas.

- Se for nesse momento, aproveite para pegar tudo o que deixou no varal para secar, que já esteja seco e o arrume no devido lugar. Lanternas devem ter suas pilhas retiradas e colocadas ao lado. Pratos e talheres devem estar limpos e enxugados. Roupas limpas devem estar dobradas, nada de amontoa-las ou amassa-las. Nada de esquecer algo no campo ou mesmo dentro da barraca.
- Sempre verifique se nada de outro elemento está no meio de suas coisas antes de guardar. Se encontrar algo e não souber de quem é, leve imediatamente para seu capitão ou para seu conselheiro.
- Para as unidades, a inspeção pode contar pontos que pode levar a sua da primeira posição para a última, por isso muita atenção e cuidado.



Inspeção de Gilwell

SINAIS DE PISTA

É uma boa atividade de observação. Primeiro você deve aprender os sinais de pista utilizados para comunicação nas trilhas de florestas e nos campos. Alguns, são idênticos aos usados no passado pelos aventureiros, indígenas e exploradores.

Nas estradas, nos campos e no mato encontramos sinais deixados no chão, nas árvores e nos rios, por animais ou pessoas. A essas pegadas, quando tomadas numa direção e com um fim, é que denominamos "pista". Seguir uma pista exige observações que põem em jogo a acuidade dos sentidos e o vigor da inteligência. Quem se dedica a essa atividade adquire conhecimentos muito úteis e elevado grau de percepção das coisas.

Naturalmente que seguir uma pista real para a descoberta de um animal ou pessoa, demanda oportunidades e interesses que muitas vezes nos escapam. Por isso é que os desbravadores iniciam o aprendizado utilizando sinais convencionais próprios, colocados em pontos que facilitam a observação.



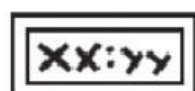
Início de pista



Água boa para beber



Água boa má para beber



Espere-me aqui (indique o tempo dentro do quadro)



Caminho a evitar



Fim de pista

obs: Este sinal é usado também tradicionalmente como marca de luto.



Guerra, o jogo já começou



Acampamento nesta direção



Objeto oculto a tantos passos nesta direção (indique o número de passos dentro do quadrado)



Paz, o jogo ainda não começou



Perigo



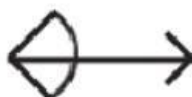
Siga dois quilômetros nesta direção (cada traço representa 1km)



Salte o obstáculo



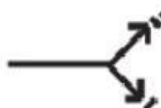
Siga nesta direção



Siga a toda pressa nesta direção



Voltei ao ponto de reunião



Dois seguirão nesta direção e 1 nesta



os Águias vão pela esquerda e os Morcegos pela direita



Aqui é um local bom para acampar



Local bom para acampar nesta direção



Inimigo



Amigo



Caminho no sentido inverso



Acelerar o passo



Caminho a seguir com transposição de obstáculo



Água Potável. Pode-se beber e cozinhar



Água Boa. Não é boa para beber, mas pode ser usada para lavagens ou tomar banho



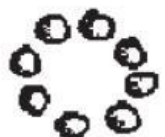
Água Perigosa. Pode estar contaminada ou ser perigosa para tomar banho devido a forte corrente



Voltar pelo mesmo caminho



Voltar ao ponto de partida



Início de Pista



Lenha boa ou têm autorização para apanhar



Lenha má ou não têm autorização para apanhar



Exemplos para esperar até aparecer alguém



Exemplos para esperar durante 15 minutos



Exemplos de mensagem escondida a 6 passos



Capela



Voltar à Esquerda



Voltar à Direita



Caminho a evitar



Cavar aqui



Acampamento à beira de um rio ou lago



Acampamento de 3 noites



Acampamento de unidades



Rio para atravessar



Primeiros Socorros



Vala para transpor.
Também pode ser
usada para latrinas



Procurar qualquer coisa



Líder



Conselheiro



Capitão



Secretário



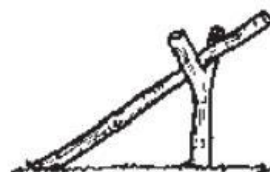
Perigo!



No sentido da
pedra maior



Por aqui



No sentido da
parte mais alta



No sentido
do pau maior



Voltar à Esquerda.
No sentido da
pedra maior



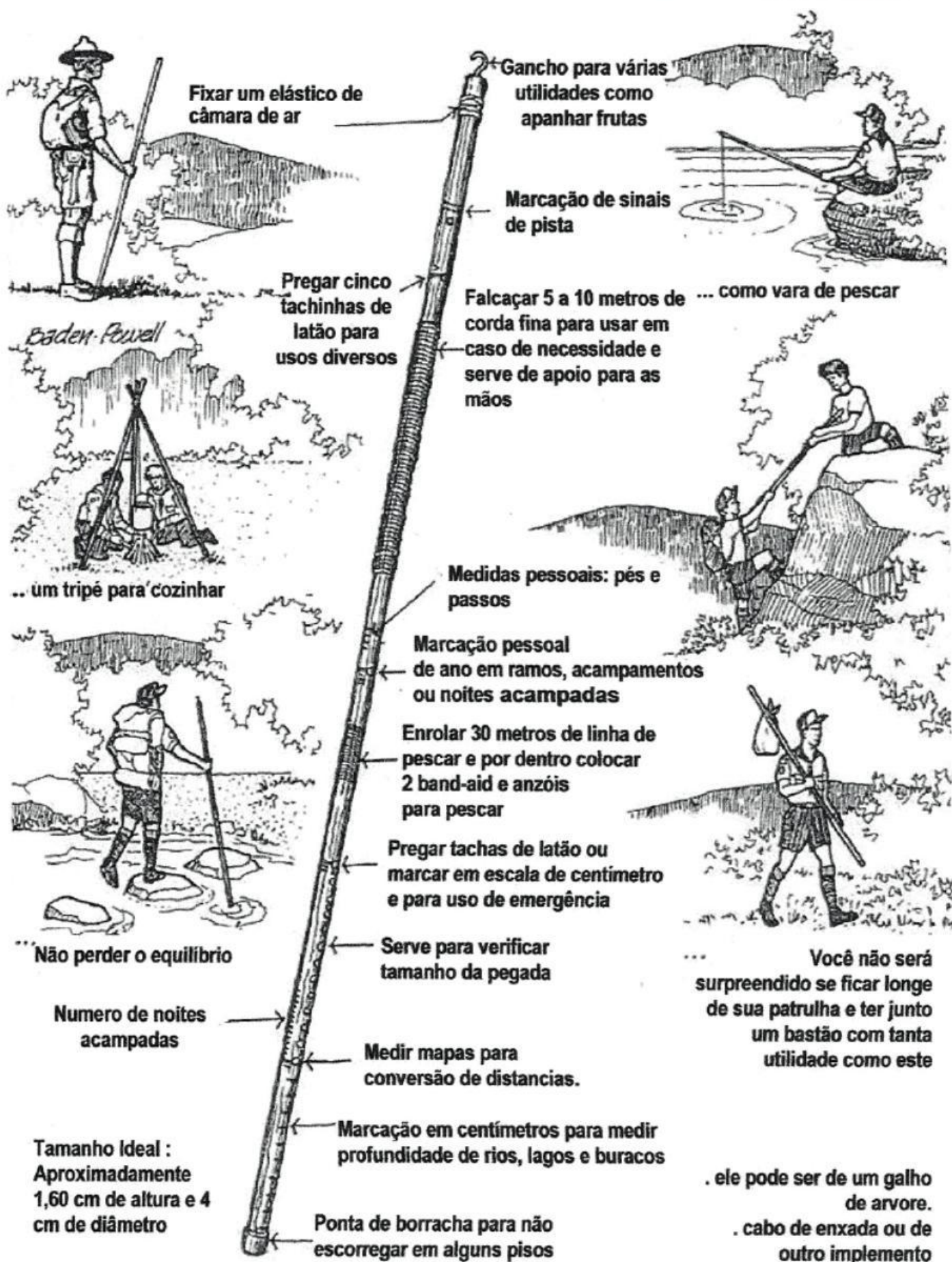
Voltar à Direita.
No sentido da
pedra maior

Regras para a montagem de uma trilha com sinais de pista:

- Os sinais são feitos à direita dos caminhos.
- Os sinais devem ser visíveis.
- Quando venta não podem ser utilizados papéis ou folhas.
- Os sinais não devem ser traçados a mais de um metro de altura do solo.
- Nos cruzamentos de estradas deve ser sempre colocado o "caminho a evitar" nas que não vão ser utilizadas.
- Nos lugares movimentados devem ser feitos muitos sinais.
- Os sinais devem ser traçados obedecendo a condição do terreno: em terrenos difíceis, de 2 em 2 metros, nas rochas, de 5 em 5, nas matas, de 20 em 20, nos campos, de 30 em 30 metros. Nos casos de interesse geral não empregar sinais convencionais limitados à unidade e sim adotados geralmente.
- Vários são os sinais empregados em nossas atividades. Outros podem ser convencionados pela unidade. Nos desenhos apresentados, damos indicações dos principais. O sinal de "perigo" deve ser colocado onde quer que exista algum, e sobretudo onde há "caminho a evitar"

A pista sempre tem um começo e um final marcados com sinais característicos. Se você perder a pista volte até o último sinal que achou e procure com atenção nas proximidades até achar o próximo. Ande devagar e com os olhos bem atentos.

BASTÃO DESBRAVADOR



REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

DSA. **Nosso Clube**. Editora Sobre Tudo, São Paulo, 2005.

DSA. **Manual da Classe de Amigo e Amigo da Natureza**. Editora Sobre Tudo, São Paulo, 1999.

UEB-RS. **Nós e Amarras**, Coleção Tafara Camp. Porto Alegre, RS, 2000.

UEB. **Guia do Escoteiro Noviço**. Editora Escoteira, São Paulo, SP, 1993.

UEB. **Tropa Escoteira em Ação**. Editora Escoteira. Curitiba, PA, 2010.



EQUIPE DE ATUALIZAÇÃO PERMANENTE DE

MÉTODOS EDUCATIVOS

PROGRAMA EDUCATIVO ATUALIZADO

A organização de conteúdos, coordenação das discussões e revisão final foi realizada por intermédio da Diretoria de Métodos Educativos por meio da Equipe de Atualização Permanente de Métodos Educativos



EQUIPE DE ATUALIZAÇÃO PERMANENTE DE
MÉTODOS EDUCATIVOS
PROGRAMA EDUCATIVO ATUALIZADO