

# MANUAL DE EVENTOS



**REGULAMENTO GERAL**

MINISTÉRIO DOS DESBRAVADORES  
DIVISÃO SUL-AMERICANA

## OBJETIVO DOS EVENTOS

Incentivar o estudo da Bíblia, dos nossos ideais e o ensino das classes e especialidades. As atividades visam o crescimento físico, mental e espiritual e estão em total harmonia com as ênfases da igreja: **Identidade, Liderança, Novas Gerações e Discipulado.**

## CRONOGRAMA

**EDIÇÃO ALFA:** de 6 a 8 de janeiro (quarta a sexta-feira)  
**EDIÇÃO ÔMEGA:** de 13 a 15 de janeiro (quarta a sexta-feira)

**ATENÇÃO:** Cada União terá um dia específico para realizar suas atividades, conforme a escala de cores (veja o gráfico abaixo).

## TABELA DE PARTICIPAÇÃO NOS EVENTOS

| ALPHA  |        |        |        |       |        | OMEGA  |        |        |        |       |        |
|--------|--------|--------|--------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|
| QUARTA |        | QUINTA |        | SEXTA |        | QUARTA |        | QUINTA |        | SEXTA |        |
| UNIÃO  | QUANT. | UNIÃO  | QUANT. | UNIÃO | QUANT. | UNIÃO  | QUANT. | UNIÃO  | QUANT. | UNIÃO | QUANT. |
| UCB    | 10125  | USB    | 7850   | USEB  | 6300   | UCB    | 10475  | USB    | 7850   | USEB  | 6300   |
| UCOB   | 5900   | UPN    | 642    | UNOB  | 1550   | UNB    | 4800   | UE     | 150    | UNOB  | 1650   |
| UA     | 2860   | UU     | 200    | UP    | 600    | UA     | 2640   | UCOB   | 6800   | UP    | 600    |
| UE     | 150    | UNB    | 5200   | ULB   | 4700   | UU     | 200    | UCH    | 2136   | ULB   | 3900   |
|        | 19035  | UCH    | 2109   | UNEB  | 2150   | UPN    | 759    | UPS    | 1199   | UNEB  | 1900   |
|        |        | UPS    | 1201   | UB    | 1522   |        | 18874  |        | 18135  | UB    | 1678   |
|        |        |        | 17202  |       | 16822  |        |        |        |        |       | 16028  |

## PARTICIPAÇÃO E PREMIAÇÃO

O Campori oferecerá 7 eventos regulares apresentados neste manual e o Desbrava Cross.

**REQUISITOS DO TROFÉU:** Para conquistar o troféu, o clube deve participar de no mínimo 5 das 8 atividades propostas.

**ENTREGA:** O troféu será entregue no palco de celebração, no próprio local de eventos imediatamente após o encerramento das atividades do clube.

## DINÂMICAS E PONTUAÇÃO

**PARTICIPAÇÃO:** Todos os clubes que participarem de um evento/prova receberão pelo menos a pontuação de participação, independentemente do desempenho técnico.

**TEMPO LIMITE:** Devido ao fluxo de quase 20 mil desbravadores por dia, cada evento terá um tempo máximo de execução. Ao término do tempo, o clube deve encerrar a atividade e dirigir-se imediatamente ao próximo evento.





Uma vez na memória, sempre no alvo.

## DESENVOLVIMENTO DO EVENTO:

O clube será dividido em seis grupos. Cada grupo deverá se apresentar em sua bateria e terá o tempo limite de até 8 minutos para concluir as tarefas propostas.



### HABILIDADES

Conhecimento bíblico e desafios de memória.



### TEMPO MÁXIMO

8 minutos

## PONTUAÇÃO:

A pontuação será baseada no número de acertos no alvo dentro do tempo estipulado. Cada acerto na primeira etapa garante **flechas**, que potencializam a participação do grupo no evento.

# 1 Conquistando munição

O clube apresenta 6 desbravadores, da idade da classe ou em idade mais próxima possível.

**Amigo (10 anos):** Recitar Daniel 1:8 e Mateus 7:12.  
Prêmio: 3 flechas.

**Companheiro (11 anos):** Recitar o Voto do Desbravador e 1 Coríntios 9:24-27.  
Prêmio: 6 flechas.

**Pesquisador (12 anos):** Recitar a Lei do Desbravador.  
Prêmio: 6 flechas.

**Pioneiro (13 anos):** Recitar o Alvo, o Lema dos Desbravadores e as Bem-Aventuranças (Mateus 5:3-10).  
Prêmio: 6 flechas.

**Excursionista (14 anos):** Recitar o nome dos 12 apóstolos e o fruto do Espírito (Gálatas 5:22, 23).  
Prêmio: 6 flechas.

**Guia (15 anos):** Citar as três mensagens angélicas (Apocalipse 14) e as sete igrejas do Apocalipse em ordem.  
Prêmio: 6 flechas.



**Observação:** Os arcos e as flechas serão fornecidos pelo evento. Por segurança, todas as flechas serão com ventosas.

# 2 A Batalha dos Seis Desafios

Com a munição conquistada, o clube inicia a fase de tiro.



### ATIRADORES

Devem ter entre 10 e 15 anos.



### AÇÃO

Os atiradores usarão as flechas conquistadas na etapa anterior para enfrentar os seis desafios de alvo.

## Grande final!

No último desafio, o acerto do clube pode ajudar o diretor a enfrentar o calor de Barretos.





# SEMPRE RUMO AO ALTO

Com fé e humildade, o Alto é o destino

## DESENVOLVIMENTO DO EVENTO:



Os participantes deverão enfrentar os paredões de escalada.

Após as orientações e a colocação dos equipamentos de segurança, a equipe se posiciona, ao sinal sonoro, inicia a subida com o objetivo de atingir o topo no menor tempo possível, respeitando os limites individuais e as normas de segurança.



### HABILIDADES

Técnica de escalada e a resistência



### TEMPO MÁXIMO

4 minutos

## PONTUAÇÃO:

Concedida aos clubes que conseguirem levar pelo menos 5 dos 7 integrantes ao topo dentro do tempo regulamentar.

## 1 Configuração da equipe

Cada clube envia um representante de cada classe regular e um membro da diretoria.

|               |                    |
|---------------|--------------------|
| Amigo         | (10 anos)          |
| Companheiro   | (11 anos)          |
| Pesquisador   | (12 anos)          |
| Pioneiro      | (13 anos)          |
| Excursionista | (14 anos)          |
| Guia          | (15 anos)          |
| Diretoria     | (maior de 16 anos) |







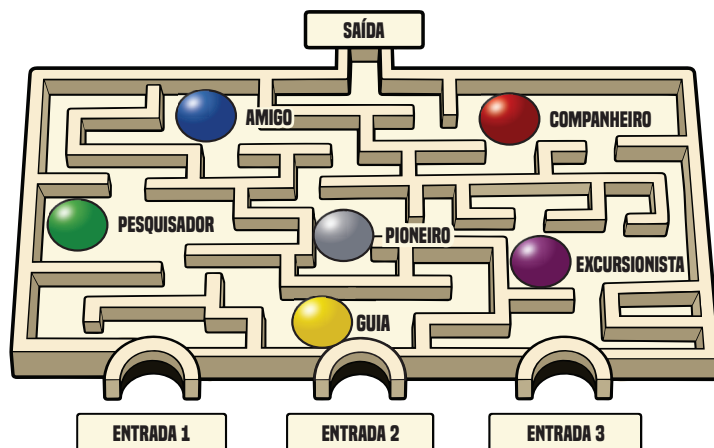
# LABIRINTO DAS CLASSES

Nem tudo está perdido.

## DESENVOLVIMENTO DO EVENTO:

A atividade consiste em um labirinto de rastejo, no qual três desbravadores iniciarão simultaneamente o percurso por três entradas distintas, que convergem para uma única saída final.

Durante o trajeto, os participantes deverão localizar e coletar seis esferas, cada uma representando uma classe do currículo dos Desbravadores.



### HABILIDADES

Agilidade e trabalho em grupo



### TEMPO MÁXIMO

5 minutos

## PONTUAÇÃO:

Para receber a pontuação máxima, o clube deve apresentar pelo menos 5 esferas ao final da prova (sejam elas coletadas no labirinto ou recuperadas no estilingue).



# 1

## Recuperação de Pontuação: ESTILINGUE GIGANTE

Caso o grupo não consiga encontrar todas as esferas dentro do tempo, haverá uma possibilidade de recuperação de pontuação:

1. Os desbravadores deverão utilizar um estilingue gigante.
2. As esferas deverão ser lançadas e acertadas em ordem correta nos seis espaços do bolso do uniforme do desbravador, representando a progressão das classes.
3. Cada acerto correto contribui para a recuperação parcial da pontuação da atividade.





# SEMPRE USANDO A ARMADURA

A proteção que vem dos Céus

## DESENVOLVIMENTO DO EVENTO:

Os desbravadores se reúnem na grua. Entre eles, será escolhido 1 participante para vestir a cadeirinha e ser içado ao ar.



### HABILIDADES

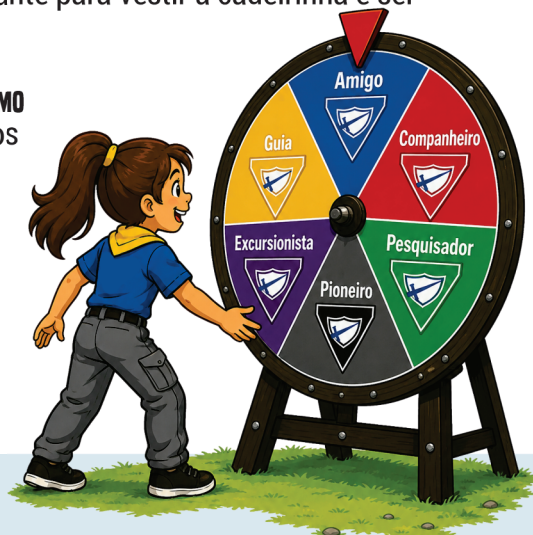
Conhecimento do RUD e desafios de memória.



### TEMPO MÁXIMO

12 minutos

Enquanto o desbravador escolhido é preparado para ser içado, os demais participantes giram a roleta para sortear uma insígnia que compõe o uniforme oficial.



Após ser elevado, o desbravador deverá retirar a peça fixada na parede da esquerda e posicioná-la no velcro do uniforme vazio que estará na parede da direita.

Durante toda a execução da tarefa, os outros 11 desbravadores serão responsáveis por movimentar, por meio de cordas, o colega que está suspenso, auxiliando no direcionamento até o cumprimento do objetivo.

Concluída essa etapa, o clube se deslocará e se posicionará ao redor do tanque de água. O diretor subirá à plataforma utilizando óculos de proteção e estará com um recipiente nas mãos, que deverá ser preenchido com a água lançada pelas crianças utilizando um bastão de água.



Ao atingir o limite da marcação estabelecida no recipiente, o evento será finalizado, momento em que o diretor cairá na água.



# SEMPRE AGUARDANDO A VOLTA DO FIEL E VERDADEIRO

## DESENVOLVIMENTO DO EVENTO:

1

Dois desbravadores deverão girar a roleta, que indicará a classe para a qual deverão se dirigir. Caso não saibam responder à pergunta proposta, a roleta deverá ser girada novamente. Assim, outros dois desbravadores correspondentes às novas classes indicadas participarão da rodada.



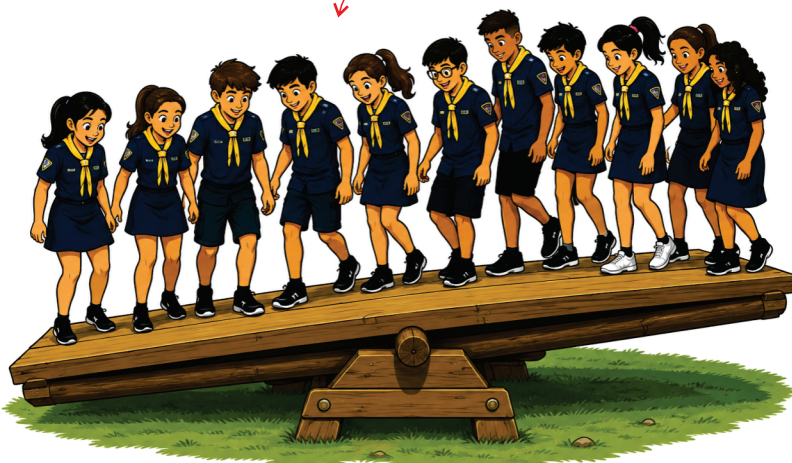
### HABILIDADES

Conhecimento das classes



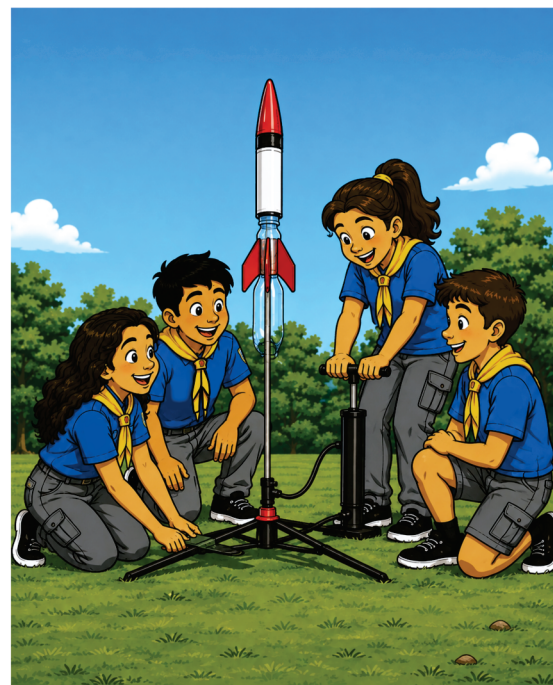
### TEMPO MÁXIMO

12 minutos



2

Após todas as perguntas serem respondidas corretamente, os desbravadores deverão se dirigir a uma plataforma onde aguardarão os demais participantes concluírem essa etapa.



3

Concluída a travessia, realizarão o lançamento de um foguete. Em seguida, deverão resgatar o foguete lançado para receber seu kit de cordas, que será utilizado na próxima fase da atividade.



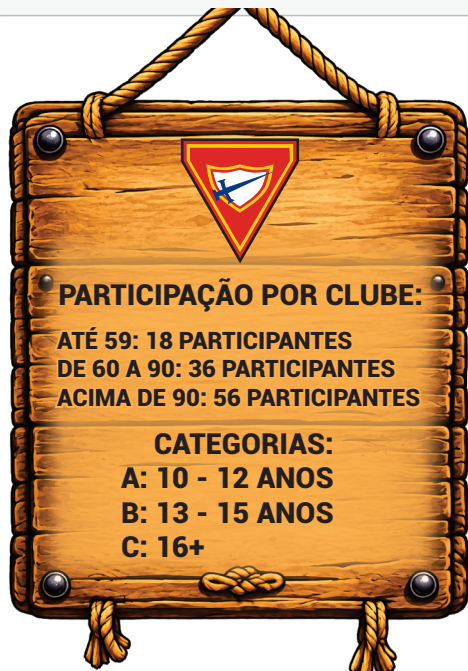
4

Na etapa final, haverá seis caixas distribuídas no espaço. Dois desbravadores de cada classe deverão executar um nó às cegas, cada um realizando sua tarefa. Após todos concluírem os nós, o diretor tocará um sino, sinalizando o término da atividade e o encerramento do tempo estipulado.

OS NÓS SERÃO SORTEADOS ENTRE: DIREITO, LAIS DE GUIA, PESCADOR, SIMPLES, OITO.

## DESENVOLVIMENTO DO EVENTO:

Promover uma atividade dinâmica que desenvolva trabalho em equipe, coordenação, resistência física e cooperação entre os desbravadores.



1

## DESAFIO DO CROSS



### HABILIDADES

Testa força, estratégia e trabalho em equipe.



### TEMPO MÁXIMO

10 minutos



### PERCURSO COM 5 OBSTÁCULOS

- Travessia com madeirites
- Rastejo com cordas
- Equilíbrio em sarrafo
- Ponte cooperativa
- Transporte de pneu

2

## DESAFIO DAS PORTAS

Cada equipe escolhe uma porta (conforme ordem de chegada).



Cavalo com Amarras



Vestindo o Desbravador



Nós e Amarras



Arrumando a Mochila



Primeiros Socorros



Hasteamento de Bandeiras



### Pontuação

Pontuação por execução, equipe e conclusão;  
Este evento é duplo (vale por 2 na contagem de executar no mínimo 5 dos 8 eventos para receber o troféu).



### Tempo Máximo

10 minutos

PORTA



### CAVALO COM AMARRAS

Construir um "cavalo" com bambus e transportar um integrante por 30 metros.





PORTA



## VESTINDO O DESBRAVADOR

Completar o uniforme correto em manequim, em revezamento.



PORTA



## NÓS E AMARRAS

Fazer nós corretos em sequência e finalizar com lais de guia.



PORTA



## ARRUMANDO A MOCHILA

Selecionar e organizar itens essenciais para acampamento.



PORTA



## PRIMEIROS SOCORROS

Simular atendimento e transportar vítima com segurança.



PORTA



## HASTEAMENTO DE BANDEIRA

Hastear bandeiras corretamente conforme protocolo.



