

DESBRAVA AMIGO

DESCRIÇÃO DAS PROVAS

“Nós” na cozinha

Participantes: Toda unidade

Descrição: Toda unidade deverá fazer uma fogueira (que será sorteada), onde fritará dois ovos. Todos os membros da unidade devem comer os ovos.

Conhecimento necessário: Saber fazer os seguintes tipos de fogueiras: Fogo de caçador, fogo de trincheira, altar de cozinha, cercadura de pedra e cama rápida.

Força Humana

Participantes: Toda unidade e um conselheiro

Descrição: Serão chamados todos da unidade. Os representantes terão que decifrar a palavra que for passada pelo coordenador da prova ao líder (o líder usará antônimos para fazer seu representante acertar ex: bom = ruim). A cada erro o líder terá uma parte do corpo pintada. A cada palavra troca-se o participante.

Conhecimento necessário: Interpretação e gerais.

Túnel do conhecimento

Participantes: Toda unidade

Descrição: Será escolhido um líder dentre os desbravadores. O líder deverá entrar em um túnel, a cada carta encontrada deve levantar na abertura acima e ler para unidade responder (se em 1 minuto não souberem a resposta os conselheiros podem ajudar), tendo acertado volta e procura outra carta até terminar o trajeto.

Conhecimento necessário: História do surgimento do clube de desbravadores no Brasil e em Sergipe.

Rola rola bambolê!

Participantes: Toda unidade e um conselheiro

Descrição: A cada um por vez será dado um bambolê, o participante deve colocá-lo no braço, perna ou cintura e sem deixá-lo cair deve atravessar uma pista até chegar a um pote cheio de emblemas, tiras e distintivos do uniforme oficial. Ao pegar apenas um, o participante deverá voltar por outra pista com o bambolê rodando na parte escolhida e colar o emblema no lugar certo do uniforme que estará a mostra. Ao preencher os uniformes um conselheiro terá que fazer o mesmo percurso e tocar o sino simbolizando o término da prova (caso tenha algum distintivo errado o conselheiro pode concertar antes de tocar o sino).

Conhecimento necessário: Estudar o RUD, uniforme de desbravador até 15 anos e de desbravador acima de 16 anos.

Tamancão no bastão

Participantes: Toda unidade e um conselheiro

Descrição: Quatro desbravadores deverão correr até a linha de chegada em um tamancão. O que está liderando deve tocar na mão do desbravador que estará na linha de chegada à espera, este sorteará uma pergunta sobre as cores ou ideais dos desbravadores. Ao acertar, receberá um bastão e correrá até o próximo participante, este também sorteará uma pergunta e ao responder pode correr até o próximo. A prova acabará quando o último responder a última pergunta e os conselheiros juntos, mostrarem um nó ou amarra que será sorteado(a).

Conhecimentos necessários: Significados de todas as cores do lenço do desbravador, de todos os nós da classe de amigo e amarras diagonal e quadrada.

Centopeia Humana

Participantes: Toda unidade e todos os conselheiros

Descrição: Serão amarradas todas as pernas dos participantes e juntos, pulo a pulo, a unidade deve percorrer o caminho. Terá pontos de bloqueio onde serão sorteadas perguntas sobre para que serve os nós e fogueiras, somente com o acerto a pista ficará livre até a chegada.

Conhecimentos necessários: Saber o significado de todos os nós da classe de amigo e para que serve as seguintes fogueiras: fogo caçador, cercadura de pedra, fogo estrela, cama rápida, fogo de trincheira, fogo cone, fogo em linha, fogo refletor e fogo de conselho.