



Nº	PRÉ- REQUISITOS (APRESENTAR PASTA)	Pontos
1	Pré-Inscrição do Clube no valor de R\$25,00 (vinte e cinco reais) até 06/07/2016 .	Até 200
2	Inscrições dos participantes do clube no valor de R\$ 10,00 (dez reais) até o dia 15/07/2016 e preparar AUTORIZAÇÃO dos pais e/ou responsável para os menores de 16 anos. [Apresentar lista de membros que participarão do evento]	Até 200
3	Haver realizado visita a uma creche ou orfanato, contar uma história bíblica e promover brincadeiras. [Apresentar relatório com fotos]	Até 150
4	Ser 5 estrelas na secretaria online (intranet), atualizando cadastros de membros, ficha médica, seguro etc. [Apresentar foto para confirmação]	Até 200
5	Portar maleta de primeiros socorros com itens básicos e presença de responsável pela maleta que tenha a especialidade correspondente.	Até 100
6	Ter participado em parceria com a Igreja Adventista do Sétimo Dia da sua localidade, do projeto de entrega dos livros 2016, cujo tema foi: "Esperança Viva" [Apresentar relatório com fotos]	Até 100
7	Ter Unidades com 05 a 12 desbravadores cadastrados na Secretaria Online (Intranet) que estejam realizando as Classes Regulares (apresentar o PCD do clube). [Preparar Relatório]	Até 150
TOTAL ATINGÍVEL PRÉ-REQUISITOS		1100

Nº	ATIVIDADES 1º DIA	PONTOS
1	Trilha dos Fundadores Prova surpresa	Até 200
2	Futsal Masculino Por times sorteados	Até 100
3	Queimado Feminino Por times sorteados	Até 100
TOTAL ATINGÍVEL		400

Nº	ATIVIDADES 2º DIA	PONTOS
1	"Nós" Na Cozinha Participantes: Toda unidade	Até 100

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

Força Humana

Participantes: Toda unidade e um conselheiro

- 2 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. **Até 100**

Túnel do Conhecimento

Participantes: Toda unidade

- 3 Descrição: Será escolhido um líder dentre os desbravadores. O líder deverá entrar no 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, o líder volta e procura outra carta até terminar o trajeto. **Até 200**

Rola Rola Bambolê!

Participantes: Toda unidade e um conselheiro

- 4 Descrição: A cada um por vez será dado um bambolê, o participante deve colocá-lo no braço, perna ou cintura e sem deixa-lo cair deve atravessar uma pista até chegar a um pote cheio de 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 distintivo 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). **Até 200**

Tamancão no Bastão

Participantes: Toda unidade e um conselheiro

- 5 Descrição: Quatro desbravadores devem correr até a linha de chegada em um tamancão, o que está liderando deve tocar na mão do desbravador que estará na 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). **Até 100**

Centopeia Humana

Participantes: Toda unidade e todos os conselheiros

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

**Até
200**

Conhecimentos necessários: Saber o significado de todos os nós da classe 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.

TOTAL ATINGÍVEL

900

PARA QUE NÃO HAJA PERDA DE PONTOS:

É importante lembrar que:

- ✓ Infrações durante o evento (como manifestações escandalosas, palavras ofensivas ou xingamentos, agressões físicas etc.) Poderá implicar na perda de pontos como também, na expulsão do evento.
- ✓ As unidades devem estar sempre juntas. Desbravador circulando sozinho poderá implicar na perda de pontos.
- ✓ Não será permitido namoro com contatos físicos.
- ✓ Não deverá haver movimentos na área após o toque de recolher.
- ✓ O vestuário usado durante o evento deve ser composto.
- ✓ Nenhum desbravador poderá se ausentar da área do evento sem a companhia e autorização do Diretor(a) do clube.
- ✓ Nenhum desbravador deve circular fora do local de programação no horário das reuniões.

O QUE NÃO LEVAR?

- ✓ Fogos de artifícios
- ✓ Animais
- ✓ Armas
- ✓ Aparelhos de som
- ✓ Televisores
- ✓ Brincos e joias
- ✓ Jogos eletrônicos

O QUE LEVAR?

- ✓ Bandeiras: dos Desbravadores, bandeira do seu Clube, do município, estado e do país.
- ✓ Bandeirins das unidades
- ✓ Boné e protetor solar
- ✓ Medicamento de uso individual

- ✓ Repelente
- ✓ Manteiga de cacau
- ✓ Bíblia e Lição da Escola Sabatina
- ✓ Documentos pessoais
- ✓ Sacos plásticos
- ✓ Cantil