



EDITAL

Concurso do **Secretari** – 2.0 – 2017

Oratória

O tema a ser desenvolvido pelo juvenil deverá durar 5 minutos e será: “Mentes Brilhantes”.

Durante sua apresentação, poderá usar quais recursos que ilustrem sua mensagem.

Serão avaliados:

- a) Tempo;
- b) Conteúdo;
- c) Aplicação bíblica;
- d) Criatividade;
- e) Apresentação - dinamismo, gestos etc.;
- f) O Desbravador deverá estar com o uniforme oficial. O Desbravador vencedor irá se apresentar no culto da manhã do domingo, dia 15/10/2017. A pontuação que o seu representante receber será repassada para todos os clubes da sua região.

Concurso Musical

Requisitos básicos:

- a) Tema da música: “Mentes Brilhantes”.
- b) Letra e música deverão ser originais.
- c) A música deverá ter sido composta por Desbravadores.
- d) Cada clube poderá se apresentar com, no máximo, seis componentes.
- e) Somente Desbravadores (10-15 anos) regularmente inscritos poderão participar da apresentação;
- f) A apresentação poderá ser realizada sem acompanhamento ou com até cinco instrumentos;
- g) Os instrumentistas não necessitam ser membros do clube;
- h) Caso o clube prepare um playback, fica livre para usar qualquer quantidade de instrumentos;

i) Não haverá equipamento de som disponível. Caso o clube necessite de algum aparelho para o playback, deverá providenciar;

j) O tempo disponível para que o Clube faça seu preparo e apresentação é de 6 minutos.

Avaliação:

- Criatividade e originalidade;
- Letra;
- Música e ritmo;
- Apresentação e comunicação do grupo.

A pontuação que o seu representante receber será repassada para todos os clubes da sua região. O campeão terá a sua música ensinada no Secretari.

Todas as regiões deverão realizar eliminatórias do Concurso de Bíblicos nos três seguimentos e levar um participante por seguimento.

Além disso, os Concursos de Oratória e Música terão de realizar as eliminatórias nas regiões e levar a representação de cada região.

Estas fases serão realizadas no sábado à tarde. Como elas serão feitas? Na reunião de diretoria da Sábado dia 14/10/2017 pela manhã, teremos maiores informações. A pontuação que o seu representante receber será repassada para todos os clubes da sua região.

Concurso Bíblico

O Concurso Bíblico, edição 2017 será organizado pela Líder Máster Avançado Maria Aparecida Souza Melo promotora de eventos e concursos da 1ª, 2ª e 5ª Áreas de Desbravadores de Sergipe. Nessa edição, o objetivo principal é despertar os desbravadores para a leitura e o estudo da Bíblia e assim contribuir para elevar a espiritualidade de meninos e meninas de 10 a 15 anos.

- Dados de Identificação
- Da Entidade Promotora do Concurso
1ª, 2ª e 5ª Áreas de Desbravadores – Aracaju – SE

- Dos Dirigentes

Gil Marcos Carvalho; Área. Maria Aparecida Souza Melo; Promotora de Concursos da 1ª Área.

- **Objetivos do Concurso**

- Estimular o interesse pela leitura da Bíblia Sagrada.
- Elevar a espiritualidade dos desbravadores de 10 a 15 anos.
- Fortalecer as relações entre clubes, regiões e área através do reforço ético.
- Dinamizar os programas dos clubes.
- Incentivar a promoção dos desbravadores, diretorias dos clubes, igrejas, regiões e áreas, além dos pais nas diversas atividades espirituais dos clubes.

- **Justificativa**

O concurso Bíblico **Desbravabíblia** é uma tentativa de resgatar os princípios cristãos, os quais atualmente chamaram de valores humanos. Através da conscientização de que o estudo, aplicação e reflexão na bondade, paz e amor, são atributos de Deus e é da sua vontade que sejamos semelhantes a Ele, pretendemos oportunizar momentos de leitura e reflexão orientados pelo Espírito Santo à palavra de Deus; a Bíblia.

O clube de desbravadores é uma instituição que promove o processo de aprendizado e ensino. E cientes do desenrolar das relações e acontecimentos mundiais de guerras, violência, catástrofes e incertezas, etc., procuramos atrair a atenção dos nossos meninos e meninas a reflexão da essência da vida, estudando o livro de Daniel, que segundo a Bíblia colocou em seu coração não contaminar-se.

- **Descrição Geral do Concurso**

- 4.1. Abrangência

O propósito é envolver os desbravadores em duas categorias:

De 10 a 12 anos – Categoria A

De 13 a 15 anos – Categoria B

- **Participantes dos Concursos**

- 5.1. Serão aceitos os desbravadores previamente selecionados por clube: 1ª etapa

Por região: 2ª etapa

- **Responsabilidades**

- 6.1. Premiação – A 1ª, 2ª e 5ª Áreas de Desbravadores será responsável pelas premiações dos desbravadores finalistas das Categorias A e B, conforme participação especificada nesse edital.

- 6.2. Lei – A Líder Máster Avançado da 1ª Área ficará responsável pela elaboração e aplicação da prova.

6.3. Divulgação – A secretária da 1ª , 2ª e 5ª Áreas de Desbravadores receberá o edital e disponibilizará o mesmo aos regionais que apresentarão o edital aos clubes, promovendo as etapas de classificação dos desbravadores em suas regiões.

6.4. Local de inscrição para o concurso; site: <http://www.serdesbravador.com.br>

6.5. Equipe auxiliar de concursos: Líder Máster Alana Thayse Santos, Líder Ágatha Souza Melo, Líder Aênio Rodrigues Nascimento. Serão corresponsáveis pela organização do espaço para a entrega da premiação do 1º colocado de cada categoria.

- **Inscrição**

7.1. As inscrições poderão ser realizadas nos clubes com ficha baixada do site serdesbravador com horários combinados com coordenadores regionais.

- **Realização das provas**

8.1. As provas serão realizadas no sábado do evento em locais especificados e horários a combinar.

8.2. Correção das provas – serão corrigidas assim que terminarem de fazê-las.

- **Dos resultados e prêmios- Serão entregues em horário e dia determinado pelo Coordenador de Área Gil Marcos Carvalho.**

9.1. O não comparecimento do desbravador ao local da premiação no dia e horário previstos neste edital, resultará em perda do prêmio.

9.2. As provas serão objetivas e devem ser respondidas com caneta.

9.3. As provas serão realizadas após apresentação de Carteira de Identidade original dos participantes.

- **Conteúdo de estudo – Daniel do capítulo 1 ao capítulo 12**

- Comissão Coordenadora do Concurso

11.1. Composição: Maria Aparecida Souza Melo

11.2. Equipe de apoio: Alana Thaise Santos

Ágatha Souza Melo

Aênio Rodrigues Nascimento

Áxel Souza Melo

Alayne Andrade Monteiro

- **Para os diretores** (as) “o livro Nisto Cremos da 01 a 10 doutrinas”.
- **Para as secretárias** (os) sobre tudo “Correspondência da Secretarias”.
- **Para os desbravadores** ler o “de Daniel do capítulo 01 ao 12”. dividido em duas categorias de 10 a 12 anos e de 13 a 15 anos.

O concurso será dividido em duas fases: **teste escrito e público**.

FICHA DE INSCRIÇÃO DO **DESBRAVABÍLIA**

Nome do desbravador:

Categoria:

Clube:

Região:

Área:

Distrito:

Identidade:

Endereço do desbravador:

Cidade:

CEP:

Telefone:

Escolaridade:

Secretari 2.0



Caderno de Atividades

Total de pontos a ser atingido nas Atividades: 250 pontos

1. LABIRITO DAS CLASSES

PARTICIPANTES – 2 DESBRAVADORES e 1 LÍDER (acima de 16 anos)
PONTUAÇÃO – 20 PONTOS
TEMPO – 10 min.
OBJETIVO – Pegar o copo com a cor correspondente à Classe.

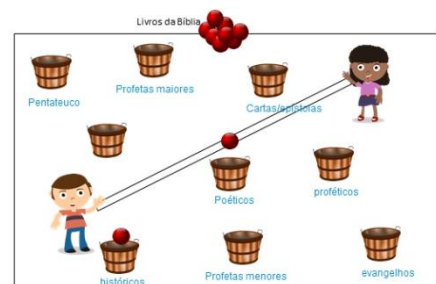


DESENVOLVIMENTO – Os desbravadores ficarão em pontos específicos, um no início do percurso e outro no ponto de chegada, enquanto o líder ficará do lado de fora da área demarcada. A prova consiste em o líder guiar por um labirinto de copos o desbravador com os olhos vendados até chegar ao copo de sua escolha. Após pegar o copo, o desbravador será orientado pelo líder a continuar o percurso para chegar ao final do labirinto e entregar o copo ao companheiro que estará no final. Este retirará de dentro do copo uma pergunta correspondente à classe da cor do copo e terá que respondê-la. Se a resposta for correta a pontuação será a máxima permitida para a prova, porém se a resposta for incorreta levará apenas 50% da pontuação.

Obs. Para cada copo derrubado pelo desbravador será subtraído 0,5 (meio) ponto do total obtido.

2. GANGORRA BÍBLICA

PARTICIPANTES – 5 DESBRAVADORES (SENDO 2 SECRETARIOS(AS) DE UNIDADE).
PONTUAÇÃO – 30 PONTOS
TEMPO – 15 min.
OBJETIVO – Colocar dentro dos recipientes, pelo menos uma bola com o livro bíblico correspondente.



DESENVOLVIMENTO – No local demarcado serão dispostos recipientes com as categorias de divisão dos livros bíblicos (Pentateuco, Históricos, Profetas Maiores...). Dois desbravadores segurando uma corda com as pontas amarradas uma à outra formando uma alça grande e ficarão dentro da área, enquanto os três desbravadores estarão do lado de fora, junto a um recipiente com várias bolas nas quais estarão escritos os nomes dos livros da Bíblia. Estes três desbravadores selecionarão a bola com o livro de sua escolha e a entregará aos dois que terão que colocar, equilibrando a bola na corda como uma gangorra, no recipiente com a categoria do livro escolhido. A pontuação será completa se em todos os recipientes estiver pelo menos

um livro bíblico correspondente, no entanto se algum livro for colocado, mesmo que por engano no local errado, não poderá ser retirado acarretando em perda de pontos (0,5 - meio)

Obs. Somente os dois desbravadores utilizarão a corda, porém os que estiverem selecionando as bolas com os livros, poderão ajudar na indicação do local onde será colocada.

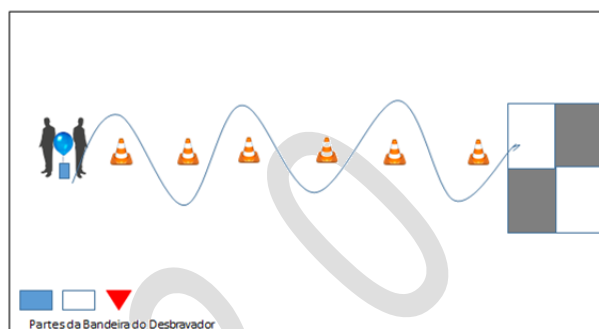
3. MONTANDO A BANDEIRA

PARTICIPANTES – 2 DESBRAVADORES (A partir de 12 anos)

PONTUAÇÃO – 20 PONTOS

TEMPO – 10 min.

OBJETIVO – Montar a Bandeira dos Desbravadores.



DESENVOLVIMENTO – Dois desbravadores pegarão as partes da bandeira (uma de cada vez) e colocará em um suporte que estará preso a uma bexiga. De costas um para o outro prenderão a bexiga e terá que levar até determinado ponto, contornando os cones que estarão formando o percurso até o local onde será montada a bandeira. Após a montagem da bandeira os desbravadores terão que dizer o significado de cada parte para completar a prova.



Obs. A pontuação será completa se todos os significados estiverem corretos, caso contrário o clube levará apenas 50% da pontuação.

4. JOGO DA MEMÓRIA

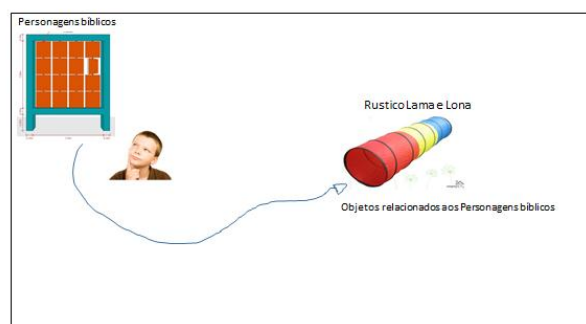
PARTICIPANTES – 2 SECRETARIOS (AS) DE UNIDADE e 1 LÍDER (ACIMA DE 16 ANOS)

PONTUAÇÃO – 20 PONTOS

TEMPO – 10 min.

DESENVOLVIMENTO – Um desbravador ficará responsável por encontrar os personagens bíblicos, outro em relacionar o personagem a uma característica e por fim passará ao líder

que terá que pegar um objeto dentro de um túnel rústico que tenha relação com o personagem. A prova será completada quando todos os objetos forem encontrados.



Obs. A pontuação será completa se todos os objetos encontrados estiverem corretos, caso contrário o clube levará apenas 50% da pontuação. Para cada objeto errado 0,5 (meio) ponto será subtraído.

OBJETIVO – Diferenciar os animais limpos (puros) dos animais imundos (impuros).

DESENVOLVIMENTO – Os desbravadores terão que selecionar os animais limpos dos imundos da seguinte forma: em determinado local serão colocadas laranjas com os nomes dos animais puros e impuros citados na Bíblia. Em outro local dois círculos com as classificações de cada grupo. Os desbravadores terão que pegar as laranjas entre os joelhos e levá-las ao círculo correspondente à classificação do animal. A prova termina quando todos os animais forem agrupados em seus devidos lugares.

Obs. As mãos só serão utilizadas para se apoiarem ao chão acarretando em perda de pontos ao clube do desbravador que descumprir essa determinação. A pontuação será completa se todos os animais forem agrupados de forma correta, caso contrário o clube levará apenas 50% do total.

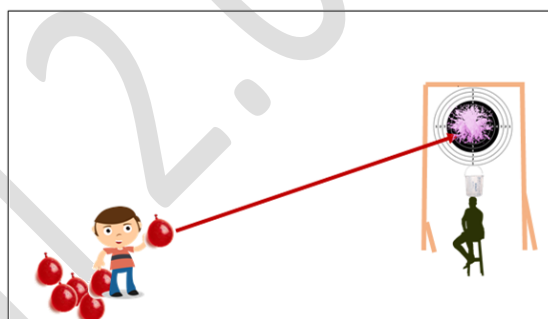
8. BÍBLIA NA “MEDIDA”

PARTICIPANTES – 2 DESBRAVADORES E O SECRETARIO (A) DO CLUBE.

PONTUAÇÃO – 30 PONTOS

TEMPO – 10 min.

OBJETIVO – Demonstrar o devido conhecimento dos personagens bíblicos.



DESENVOLVIMENTO – Sob uma estrutura montada fica o líder com um balde sobre sua cabeça, um desbravador fica a uma distância junto a um recipiente contendo várias bexigas cheias de água enquanto o outro se posiciona em determinado local. Dado o sinal o primeiro escolhe um número para responder a uma pergunta referente aos conhecimentos bíblicos. Para cada resposta correta o desbravador terá direito a uma quantidade de bexigas que deverá ser jogada pelo segundo na estrutura onde estará o líder. A água da bexiga deve tingir a medida estipulada para que a prova seja concluída.

Obs. A pontuação será completa se a água atingir o nível demarcado, caso contrário o clube levará apenas 50% do total.

NOTA: 2 PROVAS SURPRESA ACONTECERAM NO EVENTO:

PROVA 9 - 30 PONTOS

PROVA 10 - 25 PONTOS

MAIORES INFORMAÇÕES: Coord. Distrital Maisa Kelly (79) 996284494



Concurso de Ordem Unida.

REGULAMENTO MARANATA desbravadores!

"... não há melhor estímulo aos desbravadores do que pertencer a um Clube homogêneo, que se desloca e se apresenta com confiança e cadência firme."

▪ OBJETIVO

Despertar e desenvolver o senso de união, trabalho em equipe, respeito, superação, coordenação motora, criatividade e inovação nos clubes de desbravadores.

▪ DA ORGANIZAÇÃO DO CLUBE

O número mínimo de participantes para o concurso de ordem unida será de **70% dos membros** do clube inscritos no evento mais o instrutor.

Não há limite máximo para o número de inscritos

Os **desbravadores** deverão ser do mesmo clube, não é possível formar um clube com membros de clubes diversos da Região/Distrito.

A **Elite do clube** poderá desfilar com qualquer membro que esteja inscrito no clube e registrado na secretaria online com o **seguro anual ativo**. O clube deve estar atendo aos seguintes critérios:

a) O pelotão poderá ser formado somente por desbravadores com idade entre 10 a 15 anos, ou por desbravadores e diretoria acima de 16 anos, entretanto será permitido o limite de até 40% de participação para membros acima de 16 anos. Exemplo: Se o pelotão tem 20 pessoas, até 40% poderá ter idade superior a 16 anos, ou seja, $20 \times 40\% = 8$ máximo de pessoas acima de 16 anos.

b) Uniforme – Será obrigatório o uso do uniforme “ou de Gala, ou do Campo ou do Clube” ficando a escolha a critério do clube.

c) Não poderá ser usado acessórios tais como boinas, dragonas, óculos, talabá, cachecol e etc.

- **Pontuação Máxima** a ser atingida na avaliação deste concurso: 50 pontos
- **Tempo** – máximo de 6 min, o tempo contará a partir da apresentação do clube para o (os) oficial (s) do evento. Após os 6 minutos, a cada 30 segundos o clube perderá 1 ponto.
- **Ordem Unida** – O instrutor deve separar um tempo determinado para apresentação de comandos de ordem unida básica que deverão ser executados com eficiência. **O padrão usado será o Militar (Marcha do Exército Brasileiro)**. Após estes comandos inicia-se a evolução.
- **A ordem unida criativa (Evolução) não deve ser do tipo “street dance”,** ou seja, não parecer com dança, mas com marcha. Os avaliadores definirão se houve exagero e deverão retirar a pontuação proporcionalmente ao exagero.
- **Avaliação** – a avaliação consiste em: Execução eficiente, criatividade e nível de dificuldade.

- **Avaliadores** – Banca neutra de convidados que vão avaliar pontos criativos e técnicos da evolução.
- **OBS:** Somente o diretor poderá solicitar e ver as notas finais do seu clube. Não serão dadas as notas de outros clubes.

O sistema de avaliação busca ser o mais objetivo possível, por isso criamos uma ficha de avaliação que será o documento suporte para os avaliadores chegarem a uma conclusão do resultado. As avaliações estão divididas em avaliação criativa e avaliação técnica.

▪ **DA AVALIAÇÃO**

As regras da avaliação serão aplicadas aos itens: GERAL, MOVIMENTOS A PÉ FIRME, MOVIMENTOS EM DESLOCAMENTO, e EVOLUÇÃO.

Ordem Unida 30 pontos

- ✓ **GERAL**
 - Avaliação do instrutor;
 - Voz de comando;
 - Alinhamento;
 - Cobertura;
 - Brados;
 - Garbosidade;
 - Energia dos movimentos
 - Cadência;
- ✓ **MOVIMENTOS A PÉ FIRME (Comandos Básicos)**
 - Descansar;
 - Sentido;
 - Cobrir;
 - Firme;
 - Direita volver;
 - Esquerda volver;
 - Meia volta volver;
 - Oitavo à direita volver;
 - Oitavo à esquerda volver;
 - Frente para esquerda;
 - Frente para direita;
 - Frente para retaguarda;

✓ **MOVIMENTOS EM DESLOCAMENTO (Comandos Avançados)**

- Ordinário marche;
- Marcar passo;
- Em frente;
- Direita Volver;
- Esquerda volver;
- Meia volta volver;
- Olhar à direita ou esquerda;
- Direção à esquerda marche;
- Direção à Direita marche;
- Alto;

✓ **EVOLUÇÃO (Ordem unida criativa 20 pontos)**

No item EVOLUÇÃO: cada clube usará de sua criatividade para criar a sua. Poderá realizar quantas evoluções achar necessárias.

Serão avaliados:

- Grau de dificuldade;
- Criatividade;
- Perfeição nos movimentos;

▪ **DAS PENALIDADES**

- Ultrapassando o tempo de 6 minutos, será descontado 1 ponto da pontuação geral para cada 30 segundos ultrapassados.
- A torcida ou clube que vaiar a apresentação de qualquer outro clube será penalizado com a perda de 5 pontos.
- Os organizadores são voluntários que dedicam tempo e dinheiro ao ministério dos desbravadores prezando pelo crescimento físico, mental e espiritual dos juvenis. Por tal motivo não serão aceitos comentários que afetem a lisura concurso, sendo sujeito a penalidades para o clube infrator.
- O clube (diretor, associados, instrutor e membros da direção) que fizer declarações falsas, faltar com a verdade, ofender os jurados ou membros da coordenação e agir fora dos princípios cristãos em qualquer circunstância do evento será automaticamente desclassificado.
- O clube que estiver com a quantidade a baixo do mínimo ou com a maioria a cima de 16 anos será automaticamente desclassificado.

▪ **DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS**

- Qualquer clube que se sentir prejudicado por outro clube, o diretor deverá procurar os coordenadores para que o caso seja analisado e resolvido.
- Os casos omissos neste regulamento serão analisados pela coordenação do concurso.

MAIORES INFORMAÇÕES:

Coord. Reg. Karlos 79 9 99483847 / Coord. Distrital Maisa 79 996284494