

CARROSSEL DE ATIVIDADES



A VI Feira de Desbravadores 2017, com o tema Eu Creio! será realizada no dia 24 de setembro de 2017, no parque da Sementeira em Aracaju - SE, tem como objetivo além da integração dos clubes e a sociedade também comemorar o Dia mundial dos Desbravadores do Estado de Sergipe, os clubes receberão uma pontuação para qualificação na Feira, no final do dia no encerramento os clubes estarão recebendo os méritos pela conquista destes desafios apresentados. No padrão:

Ouro - Cinco Estrelas	(801 a 1.000) pontos
Prata – Quatro Estrelas	(601 a 800) pontos
Bronze – Três Estrelas	(401 a 600) pontos
Participação	(0 a 400) pontos

1. CORRIDA DOS NÓS

Numero de Participantes: (12 Desbravadores)

06 meninas: 03 de 10 a 12 anos, e 03 de 13 a 15 anos;

06 meninos: 03 de 10 a 12 anos, e 03 de 13 a 15 anos;

Tempo de prova: 5 min.

Desenvolvimento da Prova:

Serão colocados 12 pontos com os nomes dos nós (cartão de amigo) e um versículo bíblico. Cada desbravador deverá estar em um ponto. Ao sinal do fiscal de prova, com uma corda grande um desbravador executa o nó Lais de guia em seu próprio corpo, corre até o primeiro desbravador posicionado no primeiro ponto e dá a mesma corda para que ele execute o próximo nó e assim até o 12º desbravador. Ao término do último nó, todos os desbravadores deverão correr até o ponto inicial, sem que os nós se desfaçam e recitar o versículo que estava junto ao nó. Cada nó e cada versículo corresponde a 1 acerto.

Pontuação:

- Ouro: de 19 acertos em diante 75 pontos
- Prata: de 13 a 18 acertos 50 pontos
- Bronze: Até 12 acertos 25 pontos

2. QUEBRA-CABEÇA SERGIPANO

Numero de Participantes: (08 Desbravadores)

04 meninas: 10 a 15 anos;

04 meninos: 10 a 15 anos;

Tempo de prova: 7 min.

Desenvolvimento da Prova:

Oito desbravadores estarão no ponto de partida e ao sinal do fiscal da prova, o primeiro desbravador percorrerá um obstáculo de rastejo e terá acesso a uma caixa contendo peças referentes às cores das classes onde deverá pegar apenas uma peça e esta deve ser na ordem. Exemplo: (o 1º desbravador pega a peça de amigo, o 2º a de companheiro e assim sucessivamente). Em seguida ele correrá em direção a uma torre onde se encontra um líder que arremessará um peso em sistema de catapulta para que a peça chegue ao topo onde o líder está e ele coloque na ordem em que as peças chegarem. Ao invés de uma peça, o último desbravador pegará um molho de chaves e subirá na torre onde deverá encontrar a chave certa para abrir o baú, que dará acesso às peças de um quebra-cabeça da Bandeira do Estado de Sergipe, que deverá ser montado por ele juntamente com o líder. Tempo de prova: 6 minutos. Cada classe no lugar correto vale 01 ponto e o quebra-cabeças montado corretamente vale 05 pontos.

Pontuação: 50

3. ORDEM UNIDA CEGA

Numero de Participantes: (08 Desbravadores)

04 meninas: 02 de 10 a 12 anos, e 02 de 13 a 15 anos;

04 meninos: 02 de 10 a 12 anos, e 02 de 13 a 15 anos;

Tempo de prova: 5 min.

Desenvolvimento da Prova:

Haverá um caminho a ser percorrido por um desbravador que estará com os olhos vendados. Ao longo deste caminho, serão marcados oito pontos diferentes com uma bexiga. Em cada ponto estará um desbravador com os olhos vendados. O primeiro desbravador vai sendo guiado com comandos de ordem unida por um membro da direção até o ponto seguinte, onde estourará a bexiga que vai conter uma pergunta sobre a classe de líder que deverá ser respondida pelo membro da direção, para que o outro desbravador possa continuar o percurso. Se o membro da direção não souber, outros da direção podem responder, neste caso, o membro da direção que acertar, é quem continuará guiando os outros desbravadores. Se o desbravador tocar na linha de espaço deverá voltar ao ponto de onde saiu.

4. SINALIZAÇÃO

Quatro desbravadores (dois meninos e duas meninas) ficarão em duplas afastados e terão a missão de passar uma pequena mensagem por sinalização de bandeirolas. Será dado uma palavra referente ao uniforme dos desbravadores que o fiscal da prova sorteara para a dupla, para a pontuação máxima o dupla terá que aceitar cinco nomes, A prova será avaliada em Transmissão, Recepção e tempo.

Tempo:

Ouro 7 minutos

Prata de 8 a 10 minutos

Bronze de 11 a 14 min.

5. ORDEM UNIDA

Apresentação será feita por clube e terá o tempo de 5 minutos, a avaliação será pelo comando básico esses movimentos são obrigatórios:

A pé firme: Sentido, Descansar, cobrir, firme, uma oitava a direita, uma oitava a esquerda, frente para retaguarda, marcar passo, alto, esquerda volver, direita volver, meia volta volver.

Em deslocamento: Ordinário marche, alto, marcar passo, Em frente, em direção a direita, em direção a esquerda, olhar a esquerda, olhar frente, evolução.

Ouro 100 pontos

Prata 95 pontos

Bronze 90 pontos

6. MUSEU DOS DESBRAVADORES

Durante o dia teremos um museu dos desbravadores onde deverão expor objetos, uniformes, quadro de nós, fotos antigas e outros materiais. Quando mais antigo os objetos e matérias para exposição, maior será a pontuação. Esse material será colocado em espaço organizado pela missão.

Como funciona: Cada clube participante levará seu material para exposição e colocará no local separado para seu clube e chamará o fiscal para pontuar. Lembrando que no espaço reservado, sempre deverá ter alguém para tirar as dúvidas dos visitantes.

Anos -1950 até 1959 - 120 pontos

Anos - 1960 até 1969 -100 pontos

Anos - 1970 até 1979 - 80 Pontos

Anos - 1980 até 1989 - 50 pontos

anos - 1990 até 1999 - 40 pontos

anos - 2000 até 2017 - 10 pontos

Material para exposição: (Obs: lembrando aos clubes que a maior pontuação esta no museu do desbravador, se o seu clube não participar deste requisito não conseguira alcançar a pontuação de cinco estrelas)

Dois produtos - 50 pontos

acima de três produtos - 75 pontos

7. ESPECIALIDADES

Durante o dia teremos algumas especialidades para serem praticadas pelos clubes, lembrando que o clube tem obrigatoriedade para a pontuação de participar de no mínimo uma especialidade pela manhã e outra pela tarde, totalizando duas, mas isso não impede de o clube participe de mais especialidades:

1. PIPAS
2. FUTEBOL DE CAMPO (Levar chuteira)
3. CARRINHO DE ROLIMÃ
4. VOLEIBOL

150 pontos para a pontuação geral por presença.

8. PONTUALIDADE

Abertura: (Uniforme de Atividade)

08:30 hs palco Apresentação (80 a 100) pontos

Encerramento: 16:00 hs. palco Apresentação (30 a 50) pontos

9. DISCIPLINA

Todos os clubes entram na VI Feira de Desbravadores de Sergipe 2017, com 100 pontos, o clube só perdera ponto nos casos de não respeitar as regras nas atividades ou faltar com respeito com os clubes participantes ou lideres presentes. (os casos serão avaliados pela coordenação)