**Clube de Desbravadores APlaC**

**Cronograma Detalhado**

**Provas**

1. Circuito Geral

1.1 Obediência cega

**Participantes:** Toda a unidade

**Descrição:** Todos os membros da unidade estarão vendados e deverão cumprir comandos de ordem unida que serão levantados em placas pelo fiscal. A cada erro do grupo um membro será escolhido aleatoriamente pelo fiscal e deverá executar um nó da classe de amigo ou companheiro ainda com os olhos vendados. O clube só poderá voltar a marchar depois de o nó ser realizado corretamente. A prova termina quando o clube executar todos os comandos propostos ou quando completar 5 minutos de prova.

**Comandos/ Nós:** Cobrir (direito), Firme (cego), Descansar (oito), Sentido (cirurgião), Marcar passo (volta do fiel), Em frente (catau), Direita volver (laís de guia), Esquerda volver (escota), Meia volta volver (ordinário), Em direção à retaguarda (pescador), Auto (fateixa), Descansar (volta da ribeira)

**Instrução ao fiscal:** A prova começa assim que levantar o comando Cobrir. Os próximos 3 comandos serão levantados depois de 5 segundos cada um. Os próximos serão levantados a cada 10 segundos. Quando o clube errar deve-se escolher aleatoriamente um membro que deve executar o nó correspondente ao comando que errou.

**Pontuação:** Até 3 minutos – 10 pontos

 De 3 a 5 minutos – 5 pontos

 Acima de 5 minutos – 2 pontos

1.2 “Nós” na Cozinha

**Participantes:** Toda a unidade

**Descrição:** Toda a unidade será unida por uma corda e deverá fazer uma fogueira onde fritará dois ovos. Todos os membros da unidade devem comer os ovos.

**Avaliação:** Até 10 minutos – 10 pontos

 De 10 a 13 minutos – 5 pontos

 Acima de 13 minutos – 2 pontos

1.3 Forca Humana

**Participantes:** Cinco representantes de cada unidade

**Descrição:** Serão chamados os cinco desbravadores de cada unidade. Os representantes terão que adivinhar a palavra que for passada pelo coordenador da prova. Se o desbravador errar uma letra terá uma parte do corpo pintada. A cada palavra troca-se o representante.

**Avaliação:** Ganha a unidade que acertar mais palavras (10 pontos)

1.4 Paródia

**Participantes:** Toda a unidade

**Descrição:** As unidades terão 30 minutos para elaborar uma música usando uma melodia já existente e a letra sobre o tema acampamento que será apresentada no fogo do conselho.

**Avaliação:** Criatividade, Adequação ao tema, Interpretação (15 pontos)

2. Circuito Passa ou Repassa

**Descrição Geral:** O clube será dividido em duas equipes, meninos e meninas, que competirão uma contra a outra num circuito de perguntas e respostas com provas, tortadas e um circuito final. As equipes serão avaliadas ao final de cada rodada.

**Duração:** 1h00min

2.1 Perguntas e Respostas

**Participantes:** Toda a unidade

**Descrição:** A prova tem duração de 30’. O coordenador fará uma pergunta dirigida a uma das equipes que terá 30’’ para responder. Se não souber pode passar. Ao passar a outra equipe tem mais 10’’ para responder. Se também não souber pode repassar. Ao repassar a equipe tem 5’’ para responder ou pagar (realizar uma prova). As provas a serem pagas estão numeradas de 1 a 15 e a equipe escolherá um número. Cada número corresponde a uma prova já com um tempo determinado para cumpri-la.

**Pontuação:** Ganha ponto a equipe que acertar as perguntas ou cumprir a prova corretamente dentro do prazo estipulado. Ganha a equipe que conseguir mais pontos dentro do prazo da prova (20 pontos).

**Provas:**

1 – A equipe terá 45’’ para que 3 desbravadores (1 por vez) peguem os emblemas do uniforme de gala que estarão dentro de 3 bacias com farinha de trigo. Cada desbravador pega em uma bacia.

2 – 2 desbravadores da equipe terão 2’ para comer uma maçã sem utilizar as mãos.

3 – 1 desbravador terá 1’ para abrir um cadeado sendo que as chaves estarão dispostas em uma caixa e ele só pode pegar uma por vez.

4 – 1 desbravador terá 30’’ para passar uma linha em 3 agulhas.

5 – 2 desbravadores terão 3’ para acender uma fogueira com apenas 1 fósforo e mantê-la acessa por 1’.

6 – 3 Desbravadores, um por vez, terão 2’ para pular corda 50 vezes.

7 – Toda a unidade terá 1’ para encher uma garrafa até a marca usando uma esponja.

8 – 5 pessoas terão 1’30’’ para tirar uma liguinha posta em suas mãos, sem usar a outra mão para ajudar.

9 – 1 desbravador terá 1’30’’ para acender um fósforo com apenas uma mão.

10 – 3 desbravadores, um por vez, terão que atravessar um percurso de 100 metros com um ovo cozido numa colher na boca e com as mãos para trás.

11 – 2 desbravadores terão 1’30’’ para organizar todos os livros do antigo testamento em ordem.

12 – Toda a unidade terá 1’ para calçar os seus tênis que estarão bagunçados no meio da prova.

13 – 1 desbravador será vendado, girado e terá 1’ para colocar um pregador numa corda apenas com a orientação da unidade.

14 – 2 desbravadores terão 1’30’’ para barbear 2 balões sujos de tinta sem estourá-los.

15 – 2 desbravadores terão 1’ para fazer os seguintes nós: direito, pescador, corrediço, escota e lais de guia.

2.2 Torta na Cara

**Participantes**: Toda a unidade.

**Descrição**: Em um círculo serão intercalados os desbravadores das duas equipes, meninos e meninas. O coordenador da prova fará uma pergunta ao primeiro desbravador da fila que terá 10’’ para responder. Se responder corretamente ganha 1 ponto e o direito de dar uma tortada no desbravador que estiver atrás. Se errar, porém, além de não pontuar ganha uma tortada do coordenador da prova. Cada desbravador responderá a 3 perguntas. A prova terá duração máxima de 15’.

**Pontuação**: Ganha ponto o desbravador que acertar a pergunta. Ganha a prova a equipe que tiver mais pontos (20 pontos).

2.3 Circuito Final

**Participantes:** Toda a unidade.

**Descrição:** Cada equipe terá no máximo 7’30’’ para realizar a prova. Eles terão que percorrer um percurso especial preparado pela organização do evento. O circuito consiste em: atravessar um túnel de elástico carregando um balão sem estourá-lo. Se estourar o balão o desbravador deve reiniciar a prova. Após todos os desbravadores passarem pelo tubo terão que passar por uma passagem “subterrânea” onde ao final terão que comer uma deliciosa receita surpresa. Após todos terminarem eles terão que comer uma melancia sem o uso das mãos.

**Pontuação:** Ganha a equipe que fizer o percurso em menor tempo (20 pontos).

3. Circuito DesbravaLouco

**Descrição:** O circuito consistirá em realizar provas onde os desbravadores terão mostrar seu conhecimento em nós, amarras e montar barraca.

*I - Laços da Amizade*

*II - Corrida Norueguesa*

*III - Corrida de Nós*

*IV - Montar a Barraca*

3.1 Laços da Amizade

**Participantes:** Dois desbravadores de cada unidade

**Descrição:** Haverá um mastro na vertical com duas cordas penduradas na parte superior. Na extremidade da corda haverá uma luva presa, o desbravador terá que vestir a luva e só poderá tirar a luva quando terminar a prova. Com a luva presa ele deverá, usando o corpo, executar o nó solicitado. Junto com o seu parceiro os desbravadores se posicionarão nas marcas e o fiscal, através das placas, determinará a sequência de nós a serem executados. Pescador, Direito, Cirurgião, Ordinário e Escota.

**Avaliação:** Até 5’ – 10 pontos

 De 5’ a 7’ – 5 pontos

 Acima de 7’ – 2 pontos

3.2 Corrida Norueguesa

**Participantes:** Cinco desbravadores de cada unidade

**Descrição:** Haverá 3 madeiras deitadas no chão e usando amarras o desbravador deverá fazer um "A" e andar com este "A" por uma distância de 50m.

**Avaliação:** Até 15’ – 10 pontos

 De 15’ a 18’ – 5 pontos

 Acima de 18’ – 2 pontos

3.3 Corrida de Nós

**Participantes:** Cinco desbravadores de cada unidade

**Descrição:** O primeiro desbravador fará o nó volta da ribeira ao redor de um tronco que estará no chão, ele volta e bate na mão do próximo desbravador que deverá fazer o próximo nó e assim por diante. O último desbravador terá que fazer um lais de guia ao redor da cintura e ir correndo até que o tronco ultrapasse a linha marcada no chão. Cada nó errado acarretará um acréscimo de 20’’ no tempo final

**Avaliação:** Até 4’ – 10 pontos

 De 4’ a 5’ – 5 pontos

 Acima de 5’ – 2 pontos

3.4 Montar a Barraca

**Participantes:** Quatro desbravadores de cada unidade

**Descrição:** Haverá uma barraca tipo canadense dentro da sacola, os desbravadores terão que montar a barraca.

**Avaliação**: Até 8’ – 10 pontos

 De 8’ a 10’ – 5 pontos

 Acima de 10’ – 2 pontos

4. Caça ao Tesouro

**Participantes:** Toda a unidade

**Descrição:** Antes de iniciar a prova o membro que apresentar a unidade será “raptado” pela equipe do evento. Estes serão amarrados com uma corda e levados até um local escondido onde permanecerão até que a sua unidade o encontre. Será anunciada a prova e cada unidade receberá um envelope contendo a primeira pista e também um enigma bíblico. A unidade só poderá pegar o envelope correspondente a ela e na ordem correta. Para assegurar isso, um membro do staff irá acompanhar cada unidade. Ao final das dez pistas a unidade deverá resolver o quebra-cabeça bíblico, pegar a corda que se encontra junto ao “tesouro” e atar nós de acordo com o número resultante da equação do enigma. Somente encerra a prova a unidade que entregar a corda com o número de nós correto. Se o número de nós estiver errado serão acrescidos 3 minutos do tempo final para cada nó excedente ou faltoso.

**Pontuação:** Até 50 minutos – 50 pontos

 De 51 a 59 minutos – 30 pontos

 Acima de 1 hora – 20 pontos

5. Pista Fio com Obstáculos

**Participantes**: Toda a unidade

**Descrição**: Haverá um sisal (aproximadamente 1000 metros) que abrangera áreas com água e árvores. Durante o percurso todos os desbravadores deverão ficar ligados ao fio.

**Pontuação**: Tempo a definir (10, 15 e 20 pontos)

**Duração**: 1 hora

6. Orientação com Bússola

**Participantes:** Toda a unidade

**Descrição:** As unidades serão divididas em duas equipes, meninos e meninas, onde terão que seguir azimutes. Serão 10 pontos e em cada um deles haverá uma charada e as equipes só poderão seguir na prova depois que decifrar o enigma. No 5° ponto as equipes terão que realizar o que for pedido sobre primeiros socorros, as equipes só poderão seguir na prova quando conseguir fazer o que foi pedido.

**Charadas:**

1- Sou atípico dentro da minha classe, vivo em um ambiente pouco habitado, um tanto frio e muito congelado, uma importante estrutura que eu e meus parentes possuem, adquiriu outra função em mim. Quem sou? R= O pinguim. Vive na Antártica, o continente gelado e quase inabitado, é uma ave, mas é diferente das outras, suas asas se converteram em nadadeiras.

2- A implacável inveja,do poder perdido, despontou-lhe na testa,o ídolo refletido; Ao querer com a lei, quebrar-lhe a cabeça, acabou quebrando-se, a si mesma. Quem sou? R= Moisés. Quando desceu do monte com as tábuas dos dez mandamentos e viu o povo adorando o bezerro de ouro, como ficou irado acabou quebrando a tábua dos dez mandamentos.

3- Enquanto todos pensam que eu sou um santo, eu na verdade quero é matar. Quem sou? R= Louva a Deus. Ele fica sempre na pose que está rezando, mas na verdade está só esperando pra atacar uma vítima indefesa.

4- Sou filho de uma jovem/velha nação, fiquei muito tempo sem ver meu pai, queria vê-lo em meus sonhos, por causa deles fui desprezado, por causa deles fui exaltado. Quem sou? José. Ele foi afastado do seu pai sendo vendido como escravo a mercadores ismaelitas pelos próprios irmãos. Foi levado ao Egito, tornou-se conhecido como intérprete de significado dos sonhos, assim ele é chamado pelo Faraó que, depois de verificar a sua real capacidade, o nomeia governador do Egito.

5- Posso ser negro ou pintado, o que confunde as pessoas. Alguns acham que minha espécie negra é uma e que a pintada é outra mas na verdade somos o mesmo. Sou veloz e muito grande. Posso ser encontrado nas savanas africanas, e também em partes da Ásia. Quem sou? R= Jaguar. Na África, ele costuma ser malhado, enquanto na Ásia é geralmente negro, onde é mais conhecido como pantera negra.

6- Minha cor é muito forte, e também muito atraente, na bandeira do Brasil minha cor está presente sou uma ave até que grande, mas corro risco de extinção. R= Arara

7- Sou muito mal visto pelo homem, mas sou vital para o ambiente devoro insetos e semeio sementes, eu não sou cego só não enxergo direito, mas ouço muito bem. Quem sou? R= Morcego.

8- Sou amigo, mas também posso ser feroz. Cuido de coisas, mas gosto muito de brincar. Quem sou? R= Cachorro

9- Fui pobre depois me tornei rica e enfrentei um grande homem. Quem sou? R= Ester

10- Estou no pé, no ar, no cabelo e em quase todo lugar, sou micro e sobrevivo devido a umidade. Quem sou? R= Fungo

**Avaliação:** Até 1h30min – 80 pontos

 De 1h30min a 1h45min – 50 pontos

 Acima de 1h45min – 20 pontos

7. Octatlon

**Participantes:** toda a unidade

**Tempo:** 20 minutos

**Descrição:** Serão oito postos baseados nos remédios naturais onde cada posto haverá um desafio esportivo relacionado. Para cada desafio cumprido o representante da unidade receberá um emblema do uniforme de gala. A unidade só poderá passar para o próximo posto quando concluir o desafio atual. Ao concluir um posto um desbravador deverá permanecer nele até o final do evento. Ao final da prova o clube deverá colocar os emblemas corretamente no uniforme de acordo com as medidas oficiais do Manual do Uniforme.

**Postos:**

1 – Sol: Derrubar as garrafas com água que estarão nos raios de sol desenhado no chão com uma bola. Cada desbravador fará um chute para tentar derrubar as garrafas e passará a vez a outro desbravador.

2 – Água: 1 desbravador deverá entrar na piscina e procurar a garrafa onde estará descrito o primeiro exercício físico a ser realizado na fase seguinte.

3 – Exercícios: O clube deverá passar por um trajeto onde deverão executar alguns exercícios específicos.

4 – Regime Alimentar: Haverá no chão a figura de vários alimentos e 2 desbravadores deverão organizá-los de acordo com a pirâmide alimentar.

5 – Sono: Marcar nos 12 mini-gols que estarão posicionados como um relógio 8 gols referentes às 8 horas de sono que uma pessoa necessita por dia. O desbravador que fará os chutes estará ao centro com os olhos vendados e receberá as orientações do clube.

6 – Abstinência: Haverá um círculo com bolas de gude numeradas no chão, os números ímpares representam respectivamente 1 – álcool, 3 – cigarro, 5 – drogas, 7 – vícios, 9 – carnes imundas; os números pares representam respectivamente 2 – vegetais, 4 – frutas, 6 – legumes, 8 – água, 10 – cereais. Um desbravador (10-12 anos) deverá retirar as bolas com números ímpares do círculo usando uma outra bolinha de gude.

7 – Ar puro: Em duplas (carrinho de mão) os desbravadores deverão soprar uma bolinha de ping-pong sem usar as mãos por um trajeto determinado.

8 – Confiança em Deus: O clube receberá um bastão que deverá ser entregue aos representantes que ficaram nos outros postos, porém, para passar o bastão o clube deverá responder a uma pergunta sobre a Bíblia ou história da Igreja.

**Pontuação:** 1º lugar – 300 pontos

 2º lugar – 150 pontos

 3º lugar – 75 pontos