



# PROVAS CAMPORI

**DESBRAVADORESAC**  
[www.desbravadoresac.com.br](http://www.desbravadoresac.com.br)



# PROVAS E EVENTOS

## FILOSOFIA DAS PROVAS

*As provas deste campori tem por objetivo ser divertida e colaborativa, foram pensadas para que a maior parte dos desbravadores possam participar. Não haverá competição entre clubes, apenas provas que acontecem de forma simultânea com duas ou três equipes. Os conhecimentos solicitados para algumas provas são os conteúdos básicos de um clube: história, nós, amarras, fogueiras, livros da bíblia e outros conteúdos das classes e especialidades.*

**As provas serão pontuadas da seguinte forma:**

*100% dos pontos se executaram a prova de forma satisfatória e no tempo estabelecido pelo evento.*

*50% dos pontos se cumprir a prova de forma parcial*

*0 se não cumpriu ou não executou a prova.*

### 1. CLUBE AMIGO - 200PTS

O seu clube será classificado para este evento como **CLUBE VISITANTE** ou **CLUBE ANFITRIÃO**.

O **CLUBE VISITANTE** deverá se deslocar até a área de acampamento do clube **ANFITRIÃO**. Juntos deverão desenvolver algumas atividades lúdicas que serão distribuídas pela organização do evento.

### 2. CONCURSO DE CATAPULTA – 100 PTS

Orientações: O clube deverá preparar uma catapulta (estilo medieval), somente com bambu e corda ou sisal. Serão executados 3 arremessos com bolas de futebol. O uso de outro material elimina o clube da participação. Durante o evento, vamos identificar o clube que vai construir a catapulta vencedora no arremesso em distância.

**TODOS OS MATERIAIS DESTA PROVA DEVERÃO SER PROVIDENCIADOS PELO CLUBE, EXCETO A BOLA DE FUTEBOL QUE SERÁ FORNECIDA PELO EVENTO.**

### 3. DESBRAVARACER – 70 PTS

O clube inteiro deve cumprir uma corrida rústica de obstáculos. O objetivo da prova é que os participantes do clube se ajudem para superar os obstáculos da prova.

### 4. CORRIDA DE CARRINHOS – 30 PTS

Cada clube deverá construir durante a execução da prova um carrinho com nós e amarras, assim que terminar de construir o carrinho deve percorrer a pista de obstáculos até a linha de chegada. O objetivo da prova é conseguir construir o carrinho e enfrentar os obstáculos no menor tempo possível sem que o carrinho desmonte.

**TODOS OS MATERIAIS DESTA PROVA SERÃO FORNECIDOS PELO EVENTO.**

### 5. WATER GAME - 30 PTS

Um percurso de lona, aonde clube deverá enfrentar obstáculos em uma lona ensaboada. No final do percurso cada participante deverá arremessar um balão com água até uma cesta. Vence quando encher a cota de água ou acabar o tempo estabelecido.

### 6. TUBOS ÁGUA - 30 PTS

Com pedaços de cano e colher, o clube deverá transportar objetos e água durante a prova. A prova termina quando a equipe alcançar a marca estabelecida ou extrapolar o limite de tempo.



#### **7. CORREDOR - 30 PTS**

Um corredor cheio de obstáculos será construído, o objetivo é atravessar o corredor sem sujar ou derrubar os objetos. A prova termina quando todo o clube atravessar a prova no tempo estabelecido.

#### **8. CIRCUITO RÁPIDO - 30 PTS**

Cinco provas simples que devem ser executadas por todo o clube. Ao terminar uma prova, inicia a outra em sequência. Provas estilo: Corrida do saco, chinelão e outras.

#### **9. GUERRA DE ESPONJA - 30 PTS**

Executado por 3 clubes de forma simultânea. Mais informações no Campori.

#### **10. BOLA AO CESTO E TAMBOR DE ÁGUA - 30 PTS**

Com cordas o clube deverá colocar uma bola ao cesto e virar um tambor de água em um balde. Ao terminar uma tarefa, inicia a outra.

#### **11. TAMBOR FURADO - 30 PTS**

Todo o clube deverá trabalhar unido para tampar os buracos de um tambor e enchê-lo de água no menor tempo possível.

#### **12. CIRCUITO DE CONHECIMENTO - 30 PTS**

Haverá 6 mesas com provas que devem ser executadas na sequência. Ao terminar uma prova, inicia a seguinte.

MESA 1: Realizar 5 nós da classe de amigo (Conforme o que for sorteado)

MESA 2: Organizar os livros da bíblia em sequência.

MESA 3: Responder perguntas sobre a especialidade de marcação bíblica.

MESA 4: Fazer duas fogueiras conforme sorteio e ascendê-las com apenas 1 fósforo.

MESA 5: Montar com as peças que serão fornecidas o organograma da Igreja Adventista

MESA 6: Perguntas sobre os remédios naturais

TAREFA FINAL: Lançar um foguete de água (fornecido pelo evento)

**RECOMENDO BAIXAR O APLICATIVO DBVSABETUDO DISPONÍVEL NA PLAYSTORE GOOGLE.**

#### **13. DBVSABETUDO - 30 PTS**

O clube será dividido em zonas com as equipes. Quem for acertando as perguntas sobre o DBVSABETUDO avança no jogo até restar um vencedor.

**RECOMENDO BAIXAR O APLICATIVO DBVSABETUDO DISPONÍVEL NA PLAYSTORE GOOGLE.**

#### **14. ACAMPAMENTO RELÂMPAGO - 30 PTS**

A equipe deverá construir um acampamento instantâneo com os seguintes itens abaixo:

1 Barraca

1 Tenda tensionada

1 Fogueira não acessa (Caçador / Estrela/ Trincheira / Cama Rápida )

1 Móvel de acampamento

Cerca

Ao término da montagem o clube deverá desmontar imediatamente toda a área do acampamento relâmpago, a prova só termina quando tudo estiver desmontado.



#### **15. CORRIDA NORUEGUESA / PROVA DO A - 30 PTS**

Os participantes deverão confeccionar, utilizando nós e amarras, um objeto em forma de "A", onde um membro da equipe ficará equilibrado por seis cordas presas na parte superior, devendo percorrer a distância indicada pela equipe de staffs. O fiscal disponibilizara um kit de material, a base tem que ficar no mínimo a 50 cm do chão.

#### **16. PROVA DO AVATAR - 30 PTS**

Para cada pergunta respondida sobre as classes de desbravadores a equipe ganha um pedaço de corda e um pedaço da imagem de um avatar de desbravadores que deverá ser unido com as cordas. Sem que os nós se repitam. Ganha se a equipe conseguir responder e montar o avatar no tempo estabelecido.

**RECOMENDO BAIXAR O APLICATIVO DBVSABETUDO DISPONÍVEL NA PLAYSTORE GOOGLE.**

#### **17. RESGATANDO A BANDEIRA - 30 PTS**

A cada pergunta respondida sobre a os desbravadores, a equipe ganha um pedaço de madeira e corda para montar uma escada. Quando conseguir a quantidade de itens suficientes à equipe deve enviar um representante para pegar o bandeirim que vai estar no topo da estrutura.

**RECOMENDO BAIXAR O APLICATIVO DBVSABETUDO DISPONÍVEL NA PLAYSTORE GOOGLE.**

#### **18. LABIRINTO - 30 PTS**

A Equipe deve passar por um labirinto e sair do outro lado no menor tempo possível.

#### **19. ALVO - 30 PTS**

A cada pergunta respondida sobre os desbravadores o clube ganha um balão para acertar o alvo.

**RECOMENDO BAIXAR O APLICATIVO DBVSABETUDO DISPONÍVEL NA PLAYSTORE GOOGLE.**

#### **20. FOGO MOLHADO - 30 PTS**

Ascender uma fogueira (sorteio) usando apenas um fósforo e mantê-la acesa mesmo sobre condições adversas como água ou terra.

#### **21. PISTA DE CORDAS - 30 PTS**

Circuito de provas de cordas que a equipe deve superar.

#### **22. PASSAGEM PELA TEIA - 30 PTS**

Todo o clube deverá passar por um obstáculo. Os membros da equipe devem ajudar uns aos outros para cumprir o desafio.

#### **23. ENCHER BALDE DE ÁGUA COM OS CABELOS - 30 PTS**

A equipe deverá encher um balde com água usando apenas os cabelos para transportar a água.

#### **24. DESATANDO O NÓ - 30 PTS**

A equipe deve desatar um nós que estará amarrado em alguns obstáculos.

*As provas mencionadas acima podem sofrer alterações, adaptações ou até mesmo serem removidas do evento se houver a necessidade e adequação ou mesmo a falta de tempo para que as mesmas possam ser executadas da melhor forma possível. Contamos com espírito cristão de competição de cada clube para que possamos juntos desenvolver de uma programação repleta de bênçãos!*

*Um forte abraço a todos e até o Campori.*

