MANUAL DO ACAMPANTE

WWW.RESGATADOS.ONLINE

VERSÃO 1.3

VOCÊS ESTÃO PRONTOS PARA VIVER MAIS UMA AVENTURA COMIGO?

SIIIIM!

Olá acampante, Durante os próximos dias, cada atividade, cada desafio e cada momento de comunhão serão oportunidades únicas de crescimento. Seja nos momentos de culto, nas tarefas em equipe, nas provas ou ao redor da fogueira, nosso propósito é um só: viver o espírito do clube com alegria, disciplina e companheirismo.
Prepare seu coração, sua mente e sua mochila. Porque o que nos espera vai muito além de um simples acampamento... Estamos prestes a viver bons momentos que ficarão para sempre na nossa história.

As imagens contidas neste manual foram geradas por inteligência artificial e têm caráter meramente ilustrativo, não representando fielmente a realidade.

ÍNDICE

Coordenação de Equipes ..... Página 03
Especialidade Acampamento 1 ..... Página 04
Bandeirim Criativo ..... Página 05
Caixa de Ferramentas ..... Página 05
Kit de Primeiros Socorros ..... Página 06
Cerca de Acampamento ..... Página 06
Área de Acampamento Limpa ..... Página 06
Móveis em Pioneirias ..... Página 07
Montagem das Barracas ..... Página 07
Machadinha ..... Página 07
Portal Criativo Reciclável ..... Página 08
Competição de Ordem Unida ..... Página 08
Quadro de Nós ..... Página 09
Master Chef ..... Página 09
Cultos, Cerimônias e Meditações ..... Página 10
Animação ..... Página 10
Indisciplina ..... Página 11
Contestações ..... Página 12
Perdas de Pontos ..... Página 13
Somatória de Pontos ..... Página 14
Prêmios ..... Página 14
Cronograma ..... Página 16

III CAMPONI DISTRITAL RESGATADOS

COORDENAÇÃO DE EQUIPES

SECRETARIA
Gabrielly Amorim
Nathalia Jardim

ESTRUTURA
Bento Vicente
Fábio Silveira
Jhon Lacerda
Matheus Clemente
Osmar Costa
Renan Almeida
Steffany Oliveira
Willian Oliveira

SONOPLASTIA
Fábio Silveira
Jefferson Guimarães

TESOURARIA
Danielle Nascimento
Karine Assis

SEGURANÇA
Bento Vicente
Marcelo Lima

AV. MASTERCHEFF
Débora Vieira
Dienes Bonfim
Hildineia Carvalho

PROGRAMAÇÃO
Stefanny Oliveira
Willian Oliveira

COZINHA
Aline Silveira
Débora Vieira
Gonçalina Moraes
Karine Assis
Nilzete Neves
Sebastiana Guimarães

AVALIAÇÃO GERAL
Matheus Clemente
Renan Almeida
Steffany Silva
Wesley Nascimento
Willian Oliveira

DECORAÇÃO
Ivanuza Jesus
Josilene Lemo
Marcelo Lima

ORG. E LIMPEZA
Osmar Costa
Viviane Moraes

CAPELANIA
Marcos Almeida
Jefferson Guimarães
Jhon Bomfim
Marcelo Lima

SOCIAL MEDIA
Emily Pinho
Rebeca Guimarães
Steffany Oliveira
Willian Oliveira

LOUVOR
Josilene Lemos
Jhon Lacerda
Ivanuza Oliveira
Nathalia Jardim
Renan Almeida

AV. ORDEM UNIDA
Hildineia Carvalho
Israel Rocha
Paulo Peireira

CAMPO DE DESBRAVADORES

REGIÃO CENTRAL DA ASSOCIAÇÃO OESTE MATO-GROSSENSE
REGIONAL DIENES BONFIM
COORDENADOR JOÃO SÉRGIO GONÇALVES
DEPARTAMENTAL FLÁVIO RAMOS

MDA
OESTE MATO-GROSSENSE
MINISTÉRIO DOS DESBRAVADORES E AVENTUREIROS

WWW.RESGATADOS.ONLINE

DESAFIOS

01 ESPECIALIDADE ACAMPAMENTO 1

Como parte da preparação para o nosso acampamento, cada unidade deverá estudar o conteúdo da especialidade "Acampamento 1".

Depois de aprender a teoria, cada desbravador fará um trabalho manuscrito sobre a especialidade de "Acampamento I", que será avaliado pelo seu conselheiro.

A entrega para a equipe de avaliação será no dia 05 de setembro de 2026 às 12h.

O trabalho de "Acampamento I" deve explicar os seguintes itens:

- Explicar o que é a boa educação no campo e preservação da natureza.
- Saber as Oito Coisas que devem ser feitas quando se está perdido.
- Citar pelo menos 3 objetos pessoais para um acampamento de final de semana.
- Explicar como se deve escolher o local adequado e montar uma barraca corretamente.
- Explicar quais são os princípios de higiene que todo desbravador deve ter em um local de acampamento.
- Explicar o lema "não levar nada além de fotos, não deixar nada além de pegadas, não matar nada além do tempo".

O trabalho será reavaliado pela Equipe de Avaliação do acampamento e caso todos os seus trabalhos sejam aprovados, a unidade ganhará 100 pontos. Caso pelo menos 1 seja aprovado, a unidade ganhará 40 pontos.

PONTUAÇÃO MÁXIMA: 100 PONTOS

02 BANDEIRIM CRIATIVO

Cada unidade que personalizar o mastro do seu bandeirim receberá 70 pontos. Se o Bandeirim estiver seguindo os padrões impostos pelo Regulamento de Uniformes dos Desbravadores (RUD), a unidade ganhará mais 30 pontos.

PONTUAÇÃO MÁXIMA: 100 PONTOS

03 CAIXA DE FERRAMENTAS

A unidade deve preparar uma caixa de ferramentas básica para ser utilizada na montagem e manutenção da área de acampamento. O kit ficará sob o controle exclusivo dos conselheiros, que deverão determinar o momento adequado para usar cada item. Quanto mais itens a caixa contiver, melhor será sua avaliação, considerando:

- 1 machadinha: 20 pontos
- 1 facão com bainha: 20 pontos
- 1 martelo: 10 pontos
- Corda: 20 pontos
- Caixa personalizada: 30 pontos

Caso o item não caiba na caixa, ele não será pontuado, com exceção do facão em bainha.

PONTUAÇÃO MÁXIMA: 100 PONTOS

04 KIT DE PRIMEIROS SOCORROS

A unidade deve preparar um kit de primeiros socorros básico, que ficará sob o controle exclusivo dos conselheiros. Eles serão responsáveis por estudar e decidir quando utilizar cada item do kit, sempre com a supervisão da enfermeira do evento.

A avaliação será parcial, considerando os seguintes itens:

- 1 pacote de atadura: 20 pontos
- 1 álcool 70%: 10 pontos
- Gaze: 10 pontos por pacote (máximo de 20 pontos)
- Band-aid: 10 pontos por pacote (máximo de 20 pontos)
- Caixa personalizada: 30 pontos

PONTUAÇÃO MÁXIMA: 100 PONTOS

05 CERCA DE ACAMPAMENTO

Cada unidade deverá cercar sua área de acampamento com criatividade e organização. É proibido usar qualquer apoio para a cerca como por exemplo, árvores e estrutras metálicas. Pela realização deste requisito a unidade ganhará 70 pontos.

PONTUAÇÃO MÁXIMA: 70 PONTOS

06 ÁREA DE ACAMPAMENTO LIMPA

Após a montagem do acampamento, cada unidade deve cuidar do seu espaço, fazendo limpeza e ajustes para garantir conforto e segurança aos seus membros. Se o local estiver limpo, sem lixo industrial, pedaços de madeira, objetos cortantes ou sisal jogado no chão no momento da avaliação, a unidade receberá 50 pontos.

PONTUAÇÃO MÁXIMA: 50 PONTOS

07 MÓVEIS EM PIONEIRIAS

A unidade deverá projetar e construir um móvel funcional utilizando a técnica de pioneiria. É proibido usar qualquer apoio lateral para o móvel como por exemplo, árvores e estrutras metálicas, no entanto, caso ele seja utilizado para sustentar objetos, a unidade poderá enterrar suas bases no chão. A construção do móvel garante à unidade 70 pontos. Caso a unidade construa mais de um móvel, receberá um bônus de 50 pontos.

A unidade estará desclassificada deste requisito se o móvel for construído exclusivamente pelos conselheiros.

PONTUAÇÃO MÁXIMA: 120 PONTOS

08 MONTAGEM DAS BARRACAS

A unidade será responsável por montar todas as barracas na sua área de acampamento. A pontuação deste requisito será parcial, levando em consideração os seguintes itens:

- Barraca esticada corretamente: 20 pontos
- Lona adicional para proteger os colchonetes: 20 pontos
- Barraca limpa e organizada por dentro: 20 pontos
- Barraca limpa por fora: 20 pontos

PONTUAÇÃO MÁXIMA: 80 PONTOS

09 PROVA DA MACHADINHA

Todos os capitães deverão cravar suas machadinhas na cerimônia de abertura após brandar a frase “Eu, capitão X, declaro iniciada a participação da unidade Y no III Camponi Distrital Resgatados”. Caso o capitão da unidade consiga cravar sua machadinha de primeira, a unidade receberá 50 pontos de bônus. Se a unidade não possuir machadinha própria não poderá participar do desafio.

PONTUAÇÃO MÁXIMA: 50 PONTOS

10 PORTAL CRIATIVO RECICLÁVEL

A unidade deverá se planejar e montar na entrada da sua área de acampamento um portal feito com materiais recicláveis com altura suficiente para toda a unidade passar. A unidade poderá utilizar materiais como ferro e madeira como suporte para o portal. A realização deste requisito vale 70 pontos. Se o portal resistir até o final do acampamento a unidade ganhará um bônus de 30 pontos.

PONTUAÇÃO MÁXIMA: 100 PONTOS

11 COMPETIÇÃO DE ORDEM UNIDA

Será realizada uma competição de ordem unida com todas as unidades do acampamento. A unidade deverá executar os comandos: Sentido; Cobrir; Firme; Direita Volver; Meia Volta Volver; Esquerda Volver; Um Oitavo a Direita Volver; Direita Volver; Um Oitavo a Direita Volver; Descansar; Frente pra Direita; Frente pra Esquerda; Frente pra Retaguarda; Frente pra Retaguarda; Sentido; Marcar Passo; Em Frente Marche; Direção a Direita; Em Frente Marche; Conversão a Esquerda; Alto; Descansar.

Serão avaliados: Postura, alinhamento, execução, voz de comando e cadência.

Avaliação: Os jurados avaliarão cada critério como "mediano", "bom" ou "excelente" que valerão 5, 7 ou 10 pontos, respectivamente. As notas serão somadas e cada requisito poderá valer até 30 pontos, podendo totalizar os 150 pontos.

PONTUAÇÃO MÁXIMA: 150 PONTOS

12 QUADRO DE NÓS

A unidade deverá confeccionar um quadro de nós com pelo menos 20 nós identificados. Cada nó correto valerá 5 pontos. Caso existam mais de 5 nós incorretos a unidade está desclassificada. O quadro deverá ficar exposto na área de acampamento.

PONTUAÇÃO MÁXIMA: 100 PONTOS

13 MASTER CHEF

As unidades deverão preparar seu almoço e sobremesa de forma rústica, portanto, não será permitida a utilização de eletrodomésticos para preparo ou conservação dos alimentos. A refeição deve ser suficiente para alimentar toda a unidade e um prato deve ser preparado para apresentação e avaliação, assim como a sobremesa.

Critérios de Avaliação: Apresentação do prato, sabor dos alimentos, forma de preparo e grau de dificuldade.

Avaliação da Refeição: Os jurados avaliarão cada critério como "mediano", "bom" ou "excelente" que valerão 15, 20 ou 25 pontos, respectivamente. As notas dos jurados serão somadas e a **média** será a pontuação final de cada critério, podendo totalizar os 100 pontos.

Avaliação da Sobremesa: Os jurados avaliarão cada critério como "mediano", "bom" ou "excelente" que valerão 7, 10 ou 15 pontos, respectivamente. As notas dos jurados serão somadas e a média será a pontuação final de cada critério, podendo totalizar os 60 pontos restantes.

As unidades deverão levar os ingredientes que irão utilizar tanto na refeição quanto na sobremesa.

PONTUAÇÃO MÁXIMA: 160 PONTOS

III CAMPONI DISTRITAL RESGATADOS

OBRIGAÇÕES

14 CULTOS, CERIMÔNIAS E MEDITAÇÕES

Durante o acampamento, haverão cultos, cerimônias e meditações entre unidades que poderão ou não estarem no cronograma. A participação das unidades em todos estes momentos lhe dará um bônus de 200 pontos ao final do acampamento.

Faltas poderão ser justificadas com antecedência à equipe de avaliação.

PONTUAÇÃO MÁXIMA: 200 PONTOS

15 ANIMAÇÃO

Durantes nossos louvores que antecedem os cultos, as unidades que louvarem com Júbilo receberão um bônus de 20 pontos por cada momento.

PONTUAÇÃO MÁXIMA: INDEFINIDA

PUNIÇÕES

16 INDISCIPLINA

Atos de indisciplina cometidos pelos desbravadores resultarão na perda de 10 pontos para a unidade, por cada infração individual. Serão considerados atos de indisciplina:

- Andar inadequadamente vestido na área de acampamento.
- Xingamentos.
- Desobediência.
- Correr sem necessidade pela área de acampamento.
- Desbravadores circulando pelo local desacompanhados de um conselheiro ou sem autorização de um membro da diretoria do clube.

A diretoria do acampamento poderá votar a desclassificação definitiva de uma unidade e/ou a exclusão de membos do acampamento caso a mesma quebre os ideais do Clube de Desbravadores.

PUNIÇÃO MÁXIMA: INDEFINIDA

PUNIÇÕES

17 CONTESTAÇÕES

A equipe de avaliação é compostas por membros das diretorias dos três clubes e é responsável pela adição ou remoção de pontos das unidades do acampamento.

Caso a unidade receba ou perca pontos e não concorde, APENAS O CONSELHEIRO poderá apresentar a contestação à equipe de avaliação que poderá rever a avaliação caso seja pertinente.

A equipe de avaliação se coloca a inteira disposição para esclarecimentos detalhados sobre cada ponto ou punição apresentada.

Falsas acusações de favorecimento serão entendidas como falta de respeito para com a organização do evento e renderão perdas de pontos para a unidade.

PUNIÇÃO MÁXIMA: INDEFINIDA

PÓS ACAMPAMENTO

18 PERDAS DE PONTOS

No último dia do acampamento, toda unidade será responsável por desmontar completamente qualquer estrutura que tenha montado durante o evento. Isso inclui barracas, portais, móveis, cercas, placas e quaisquer outros elementos utilizados na área de acampamento da unidade.

A desmontagem será rigorosamente avaliada e terá impacto direto na pontuação final:

- Desmontagem bem executada: +150 pontos.
- Desmontagem mal executada: –150 pontos.

O zelo com o espaço reflete o respeito pela natureza e pela organização do evento. Se alguma unidade se recusar a limpar sua área de acampamento, perderá todos os seus pontos conquistados no evento.

PONTUAÇÃO MÁXIMA: 150 PONTOS
PUNIÇÃO MÁXIMA: 150 PONTOS

PREMIAÇÃO

19 SOMATÓRIA DE PONTOS

Ao final do acampamento, todos os pontos serão somados e a unidade campeã será revelada. Em caso de empate, os critérios de desempate serão aplicados de forma respectiva:

- Unidade que perdeu menos pontos.
- Unidade com a melhor pontuação nas provas "Especialidade Acampamento 1", "Competição de Ordem Unida", "Quadro de Nós", "Portal Criativo Reciclável", "Cerca de Acampamento", "Montagem das barracas" e "Móveis em Pioneirias" somadas.

20 PRÊMIOS

As unidades receberão um troféu para registrar sua participação no evento e simbolizar sua dedicação, organização e espírito de equipe. Os troféus das três melhores unidades trarão gravadas suas respectivas colocações como símbolo de honra e reconhecimento pelo excelente desempenho. Eles deverão ser expostos na sala de troféus do clube, para que sejam **eternizados em sua história**.

FICA LIGADO CONSELHEIRO, SUA PREPARAÇÃO AQUI SERÁ DECISIVA

CRONOGRAMA

SEXTA FEIRA, 04 DE SETEMBRO

OFICIAL DO DIA: CLUBE EXÉRCITO REAL

06:00 - Meditação
06:30 - Ideais
07:00 - Café da Manhã
07:30 - Montagem de Acampamento
12:00 - Almoço
13:00 - Montagem de Acampamento
17:00 - Por do sol
19:00 - Jantar
20:00 - Cerimônia de Abertura (Uniforme do clube)
23:00 Silêncio Total

SÁBADO, 05 DE SETEMBRO

OFICIAL: CLUBE GUARDIÕES DO ADVENTO

06:00 - Meditação
07:30 - Café da Manhã
08:00 - Escola Sabatina e Culto (Camiseta do Calebe verde)
11:00 - Fotos Oficiais
12:00 - Almoço
14:00 - Jogos Sabáticos
17:30 - Culto Jovem (Uniforme da unidade)
19:00 - Jantar
20:30 - Competição de Ordem Unida
21:30 - Social
00:00 - Silêncio Total

CRONOGRAMA

DOMINGO, 06 DE SETEMBRO

OFICIAL DO DIA: CLUBE ÂNCORA

06:00 - Meditação
06:30 - Ideais
07:30 - Café da Manhã
08:00 - Master Cheff (Camiseta de cor padronizada)
12:00 - Almoço
14:00 - Atividades Classes
19:00 - Jantar
21:30 - Fogo do Conselho
23:00 - Silêncio Total

SEGUNDA FEIRA, 07 DE SETEMBRO

06:00 - Meditação
06:30 - Ideais
07:30 - Café da Manhã
08:00 - Gincana
10:00 - Encerramento e premiações (Camiseta de cor padronizada)
12:00 - Almoço

III CAMPONI DISTRITAL RESGATADOS

ANOTAÇÕES

REALIZAÇÃO

ATUALIZADO EM 31 DE AGOSTO DE 2026
WWW.RESGATADOS.ONLINE
VERSÃO 1.3