





**CURSO DE FORMAÇÃO  
CAPITÃO**



## ÍNDICE

ÍNDICE.....	01
INTRODUÇÃO.....	02
A IMPORTÂNCIA DE UM CAPITÃO.....	02
DEVERES DO CAPITÃO.....	02
PARA SER CAPITÃO.....	02
A VOCÊ, O CAPITÃO.....	04
O CAPITÃO E O CLUBE.....	04
ORGANOGRAMA.....	05
CLASSES E ESPECIALIDADES.....	06
SISTEMA DE UNIDADE.....	07
MEMBROS DA UNIDADE.....	07
ESCOLHA DO NOME DA UNIDADE.....	07
BANDEIRIM.....	08
GRITO DE GUERRA.....	08
CARGOS E FUNÇÕES DOS COMPONENTES DA UNIDADE.....	08
AS TRADIÇÕES DA UNIDADE.....	10
RECREAÇÕES PARA A UNIDADE.....	10
AVALIANDO O CURSO DE CAPITÃES.....	11



## INTRODUÇÃO

O intuito demonstrar as atividades do(a) Capitão(ã) dentro do clube de Desbravadores, como sua importância, deveres e algumas noções básicas para o desempenhar desta função.

## A IMPORTÂNCIA DE UM CAPITÃO

O capitão da unidade é um membro escolhido pela unidade para encorajar o seu grupo a alcançar as realizações e êxito dando exemplo e usando sua influência para inspirar a todos os membros a fazerem o "seu" melhor.

O capitão fica no posto de 03 meses a 01 ano. É quem comanda a unidade. A posição do capitão é importante e ele não somente deveria revelar habilidade em liderar, mas demonstrar também um verdadeiro espírito cristão de compreensão e respeito.

O capitão deve ser respeitado, e para isso deve respeitar. Sua palavra deverá ser acatada. Ele não deve disciplinar (dar punição), isso só deve ser feito em momentos muito especiais e em acordo com o conselheiro.

## DEVERES DO CAPITÃO(Ã)

1. Auxiliar os conselheiros e responsabilizar-se pela unidade quando eles faltarem.
2. Carregar e manusear o bandeirín da unidade
3. Dar treinamento a unidade quando solicitado
4. Nunca chegar atrasado, imagine faltar!!!!
5. Ter sempre só uma palavra
6. Seu ser um exemplo
7. Manter unida a unidade
8. Chamar os membros da unidade pelo nome e não pelo apelido
9. Respeitar a hierarquia
10. Ser o responsável em qualquer situação por sua unidade
11. Deve saber mais que todos de sua unidade
12. Zelar pelo equipamento da unidade aqui eu descordo. Para isto deve-se eleger um almoxarife. Na unidade cada membro deve ter um cargo, uma ocupação. Caso contrário não promoveremos um desenvolvimento adequado nos desbravadores. Além disso falta dizer que o cargo de capitão é eletivo, assim como os demais.
13. Manter bom relacionamento com todos da unidade e do Clube
14. Visitar os ausentes juntamente com o conselheiro.

## PARA SER CAPITÃO

### Espiritualidade

No duelo de Goliás e Davi venceu o mais forte ou mais fraco?

Entre os 11 filhos de Jacó quem era o mais cristão? Os outros eram mais velhos, mais experiente, mais fortes, mais astutos, mas quem Deus escolheu para comandar o Egito?

Não precisa ser muito inteligente para descobrir que em todas as história da Bíblia, a vitória era daqueles que estavam nas fileiras de Jeová. Vence o melhor e o melhor é o que está no lado certo, do lado de Jesus.

Acima de tudo, o capitão precisa ser um líder espiritual, precisa experimentar o poder de Deus em sua vida, precisa viver os princípios da Fé em seus atos.

Para ensinar alguma coisa, primeiro deve praticar. O comandante da unidade deve ser o exemplo da unidade.

- Para ensinar honestidade, precisa ser honesto.
- Para defender a verdade, deve só falar a verdade
- Para falar do amor de Jesus, deve conhecer e viver o amor de Jesus.



O comandante de um grupo geralmente determina o rumo da caminhada. Como capitão e comandante da unidade em que rumo você está levando seu grupo? Entre tantas influências e sinais de pista errados, só indo com um experiente guia que conheça bem o caminho. Esse guia é Jesus que deve estar presente, deve ser sempre solicitado. Este foi o segredo de Davi, segredo que Golias não conhecia. E você, já conhece a Jesus?

### Organização

É fácil conhecer se uma pessoa é organizada ou bagunceira?

Pensem em alguns detalhes da pessoa: sua roupa, sua mochila, seu caderno... o que mais? Pense mais coisas.

Agora pense em você e dê uma nota no final desse teste.

- Quando usa um objeto, você o coloca novamente no lugar certo?
- Consegue arrumar a mochila de forma que encontre as coisas sem demorar?
- Você tem lugar certo para guardar suas coisas em casa?
- Já aprendeu a distribuir o tempo para diversas atividades, como: estudo, tarefas, recreação, etc.?
- É capaz de controlar o dinheiro, não gasta tudo de uma vez?
- Consegue fazer uma compra para sua mãe com vários itens e depois trazer as notas, fechar e acertar com o troco?
- Ao sair com sua unidade você organiza em fila indiana?

E então o que você achou de si mesmo? Que nota?

Pense bem, é melhor ser organizado ou enrolado?

A organização simplifica as coisas, facilita a vida e aumenta a capacidade de realização de qualquer pessoa. Em que ponto você precisa se organizar?

### Liderança e Comando

O grupo é o espelho do capitão

- |                      |               |
|----------------------|---------------|
| • Capitão firme      | Unidade _____ |
| • Capitão fraco      | Unidade _____ |
| • Capitão amigo      | Unidade _____ |
| • Capitão chato      | Unidade _____ |
| • Capitão alegre     | Unidade _____ |
| • Capitão pessimista | Unidade _____ |
| • Capitão corajoso   | Unidade _____ |
| • Capitão medroso    | Unidade _____ |
| • Capitão honesto    | Unidade _____ |

Tem gente que pensa que para exercer o comando precisa ser aquele tipo durão e para se destacar como líder precisa ter ares de superior. Outros pensam que para ganhar o grupo deve concordar com tudo e procura agradar a todos. Uns são durões e superiores, outros bonzinhos demais. Qual o mais errado? Pense um pouco ... qual você parece mais? Seja honesto.

Será que as pessoas gostam de tipos sem personalidade, "Maria vai com as outras"? Por outro lado as pessoas se sentem bem dirigidas por alguém sabichão ou "Coronel Dureza"?

Capitão, a palavra certa é "equilíbrio", porque ninguém gosta de "molengas" e nem de "metidos". Tem que ser legal mas firme, ser amigo é saber dizer não, ser camarada sem dar chatice. Nunca voltar atrás sua palavra deve ser uma ordem. Nunca permita que suas ordens sejam negligenciadas, mas não dê ordens absurdas.

Sabe, logo a unidade vai sentir firmeza, vai perceber que escolheram a pessoa certa, um líder legal e comandante.

Quando a unidade precisa de um amigo, quando quiserem saber o certo, quando buscarem a verdade, sabem a quem procurarão?



## A VOCÊ, O CAPITÃO

### Disciplina

"Sem Disciplina Não Se Chega A Lugar Nenhum."

Não precisa ser muito inteligente para descobrir que tudo funciona melhor com disciplina. Ex: Participávamos do resgate de pessoas atingidas por uma violenta enchente. Usávamos um barco a motor e quando todas as pessoas acabavam de se acomodar repetíamos as instruções que deviam ser seguidas à risca. Ninguém deve se levantar, todos devem se segurar bem ao barco, pois lá no meio a corredeira é forte e vai balançar mais. Mas o motor é potente e o barco é novo. Tudo entendido? Alguma pergunta? Não. Vamos lá!

Todos se seguravam firmemente, todos permaneciam sentados, até que, no meio da corredeira, um velho gordo resolve desobedecer as instruções e tentou levantar. Conseguimos controlá-lo, mas ele se arriscou e pôs a vida dos outros em risco.

- Disciplina é fazer as coisas certas de modo certo na hora certa.
- Disciplina é sabermos cumprir ordens mesmo que não nos agradem muito ou não as entendamos de pronto.
- Disciplina é trabalharmos pelo grupo, mas não para nós mesmos.
- Disciplina é sacrificar-se pelo sucesso de missão.

### Honestidade

- A verdade e o direito acima dos interesses pessoais
- Compromisso com o que é certo.
- Honestidade nas coisas grandes e nas pequenas, nos detalhes que pessoas humanas não vêem. "Sobre o pouco foste fiel, sobre o muito te colocarei."
- Falar a verdade ou ouvir a verdade nem sempre agrada, mas devemos nos acostumar à verdade para nós e os outros.

### Lealdade

"Um Por Todos... Todos Por Um."

Diante da unidade você é o representante e defensor da diretoria, diante da diretoria você representa e defende a sua unidade.

Nunca aceite acusação contra alguém que não está presente e não pode se defender. Deixe bem claro que ainda resta ouvir o outro lado para tirar conclusões.

## O CAPITÃO E O CLUBE

### Filosofia e Estrutura do Clube

Por que existe o Clube de Desbravadores?

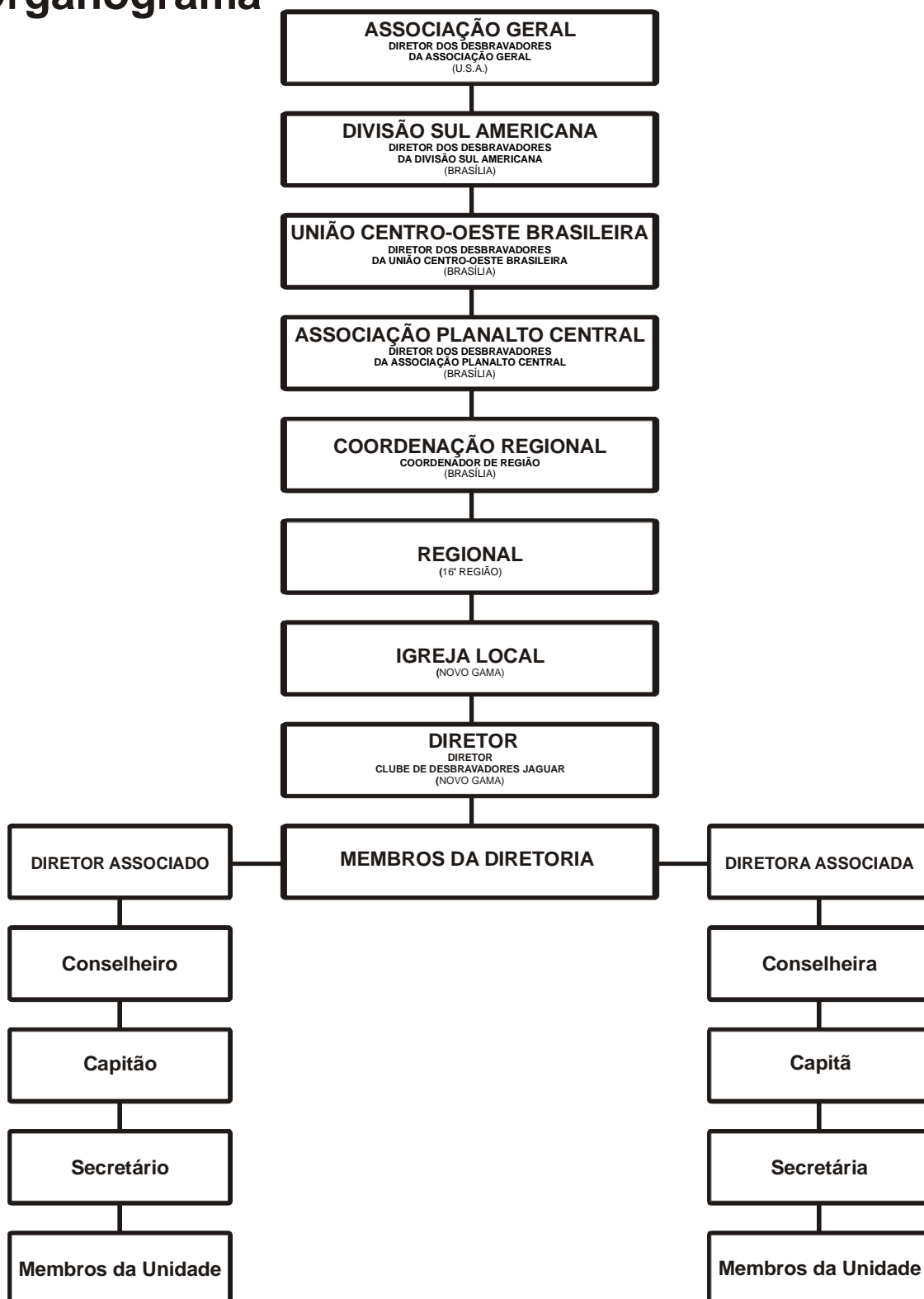
Trilhas no bosque, caminhada nas montanhas, acampamentos, ordem unida, camporis... afinal você já parou para pensar por que a igreja montou todos estes programas? Já imaginou quanto é gasto com todas estas atividades? Será que as pessoas que participam ou até dirigem estão sabendo por que estão fazendo tudo isto? Você acha inteligente sair por aí fazendo mil coisas sem saber por que? Só pelo entusiasmo, sem saber a verdadeira finalidade? Muitas coisas saem erradas porque as pessoas não têm a visão do porque estão fazendo as coisas.

Tudo com gosto de aventura, movimentação, alegria, comandos, apelos aos sentidos, situações que facilmente podem descambar para o lado emocional e perder de vista o objetivo:

"SALVAR AS CRIANÇAS"









## Organograma



## CLASSES E ESPECIALIDADES

As Classes Desbravadoras e as especialidades são materiais pelos quais são alcançados os crescimentos: físico, mental, social e espiritual dos juvenis. Elas estão direcionadas para as faixas etárias diferentes, visando satisfazer suas necessidades.



As Classes Desbravadoras estão divididas da seguinte maneira:

Classes Regulares		Cor	Classes Avançadas	Cor	Idade
	Amigo	Azul	Amigo da Natureza	Azul e Amarelo	10
	Companheiro	Vermelho	Companheiro de Excursão	Vermelho e Amarelo	11
	Pesquisador	Verde	Pesquisador de Campo e Bosque	Verde e Amarelo	12
	Pioneiro	Preto ou cinza	Pioneiros de Novas Fronteiras	Preto e Amarelo	13
	Excursionista	Vinho	Excursionista da Mata	Vinho e Amarelo	14
	Guia	Amarelo	Guia de Exploração	Amarelo e Branco	15

Classes Especiais:

	Líder	16 Anos
	Líder Máster	18 Anos
	Líder Máster Avançado	18 Anos

Padrões de Capacidade Física:

	Medalha de Prata	Acima de 14 Anos
	Medalha de Ouro	Acima de 16 Anos





### Especialidades:

Atualmente no Brasil temos 271 especialidades traduzidas. As especialidades são divididas nas seguintes áreas:

Habilidades Domésticas	Fundo Laranja
Artes e Habilidades Manuais	Fundo Azul Claro
Atividades Agrícolas e Afins	Fundo Marrom
Atividades Missionárias	Fundo Azul
Ciência e Saúde	Fundo Azul Escuro
Estudos da Natureza	Fundo Branco
Atividades Profissionais	Fundo Vermelho
Atividades Recreativas	Fundo Verde
Especialidades Regionais	Fundos Variados

## SISTEMA DE UNIDADE

O principal objetivo do Sistema de Unidade é dar responsabilidade real a todos quanto seja possível. Isto faz com que cada juvenil sinta que tem, pessoalmente, alguma função, pelo bem da unidade e a leva a ver sua participação definida para o bem do Clube. Através do Sistema de Unidade os Desbravadores aprendem que tem uma considerável participação em tudo em que seu Clube faz. O Sistema de Unidade é uma característica essencial do treinamento do desbravador. O sucesso é absolutamente seguro desde que ele seja convenientemente aplicado. E não pode ser de outro modo. Atribuindo-se responsabilidade a um indivíduo, obtêm-se uma avaliação do desenvolvimento do seu caráter. A indicação de um Capitão como dirigente responsável por uma unidade, é um passo para prepará-lo para substituir o Conselheiro.

### O QUE É?

Um grupo de 6 a 8 Desbravadores do mesmo sexo dentro da faixa etária o mais próximo possível no Clube. É uma verdadeira "patota" orientada, com seu grito de guerra, refúgio secreto, bandeirim e suas tradições, sendo que cada Desbravador tem uma função ou missão pessoal dentro do grupo.

## MEMBROS DA UNIDADE

- Capitão
- Secretário
- Tesoureiro
- Almojarife
- Padioleiro
- Capelão
- Conselheiro
- Conselheiro Associado
- Relações Públicas
- Promotor de Eventos
- Esporte
- Cozinheiro
- (Outras funções podem ser incluídas, conforme necessidade)

## ESCOLHA DO NOME DA UNIDADE

Antes de escolher o nome da unidade, a grande marca da UNIDADE, veja junto aos diretores do seu Clube se existe um padrão para o nome das mesmas: nomes de flores, nomes de animais, nomes de estrelas, rochas, planetas ou qualquer outro nome. A unidade terá a liberdade de escolha desde que o nome não seja uma aberração ou não fira os princípios de nossa Igreja. Escolha nomes significativos, fortes, que motivem as crianças e adolescentes, que demonstre a garra dos Desbravadores.



## BANDEIRIM

Unidade de verdade tem que ter Nome, Bandeirim, Símbolo e um Grito de Guerra que a diferencie de todas as demais. Com base no nome da unidade, o conselheiro deve procurar a diretoria para conseguir o bandeirim e cabe ao conselheiro a missão de procurar um desenho junto com sua unidade que represente o melhor possível o nome da mesma. Não basta apenas procurar o desenho, deve imprimi-lo na parte branca do bandeirim seja através de bordado, transfer, serigrafia, pintura em tecido ou de qualquer outra forma conhecida.

O importante no bandeirim é que o nome da unidade deve vir sempre impresso na parte azul e não na parte branca. Bandeirins errados são comuns em muitos Clubes de Desbravadores, porém se existe o jeito correto de fazer, é tão simples, que não justifica fazer um bandeirim errado. Bandeirim errado em avaliações de camporis perdem pontos na hora da inspeção.

Fazer um bom bandeirim com um símbolo que contenha uma boa marca, ajuda bastante na imagem da unidade. Muitos Clubes não desenvolveram uma marca e não são reconhecidos em grandes eventos se não lermos os nomes em suas bandeiras. O recomendável para a elaboração da marca da unidade é procurar um profissional que irá criar ou desenvolver através de programas informatizados de desenho industrial.

## GRITO DE GUERRA

Gritos de guerra dependerão de sua criatividade, sendo que é fundamental que no mesmo apareça pelo menos uma vez o nome de sua unidade. Existem gritos diversos: só o nome da unidade; o nome da unidade e um verso bíblico; o nome da unidade e um lema que é só dela; verdadeiras músicas envolvendo os ideais da unidade e por aí vai. Só mesmo a criatividade dos desbravadores faz surgir gritos de guerra tão interessantes quantos os que existem no movimento desbravador.

## CARGOS E FUNÇÕES DOS COMPONENTES DA UNIDADE

Da mesma forma que você tem um cargo no Clube (conselheiro) e tem suas funções (suas atribuições), caberá a você sentar com seus desbravadores e dividir entre eles seus respectivos cargos e funções. Como dissemos anteriormente, treinar para cumprir suas atribuições são a mola mestra de um bom clube. Quando cada um sabe o que tem que fazer e faz realmente, tudo funciona as mil maravilhas. Em nosso clube os capitães de unidade antes de assumirem suas funções no Clube recebem um treinamento de 10 horas de instrução, fazem um teste e a partir daí com todo o apoio do conselheiro estão habilitados a liderar sua unidade. Portanto é fundamental que o conselheiro saiba o que cada um deve fazer para poder cobrar as atribuições de cada um. Vamos portanto às missões de cada um:

### DEVERES DO CAPITÃO

- Auxiliar o Conselheiro e cuidar da unidade quando requisitado ou em sua ausência;
- Portar e segurar o bandeirim da unidade de maneira correta e dignamente;
- Zelar da Bandeira da unidade nos acampamentos, apresentações e reuniões;
- Ser responsável pela presença da unidade nas reuniões e fazer as apresentações ao Oficial do Dia;
- Treinar a unidade nos exercícios de ordem unida;
- Preparar-se para ser um substituto natural do conselheiro quando chegar o momento ideal e necessário;
- Encaminhar ao conselheiro os casos de indisciplina;
- Ser um "especialista" em: Ordem Unida, Civismo, Arte de Acampar, Orientação, Nós, Primeiros Socorros, Pioneiria;
- Ser pontual, dinâmico, otimista, vibrante, integrar os membros da Unidade;
- Ser Desbravador exemplar, disciplinado, atencioso, calmo e justo.
- Auxiliar a unidade a zelar, desenvolver e construir: tradições da unidade (grito de guerra, datas comemorativas, festas tradicionais da unidade, histórico da unidade, emblemas, tema, bandeirim, bandeira, site da Unidade, Hino da Unidade, etc), caixa de equipamentos da Unidade, caixa de primeiros socorros, machadinha, etc.



#### DEVERES DA SECRETÁRIA DA UNIDADE

- Cumprir as funções do Capitão em sua ausência;
- Verificar se todos os equipamentos da Unidade retornaram depois do acampamento;
- Servir como mensageiro entre a Unidade e a Diretoria na falta do Conselheiro;
- Fazer formulário de justificativa para Desbravadores faltantes;
- Guardar todos os registros dos Desbravadores junto com o Secretário Geral do Clube e a seu convite;
- Fazer relatórios específicos dos Projetos e eventos realizados pela Unidade;
- Fazer Histórico e registrar tradições;
- Fazer chamada das reuniões semanais e lançar a pontuação dos Desbravadores;
- Fazer lista dos aniversariantes do mês;
- Manter cadastro atualizado da Unidade junto à Diretoria e efetuar o Plano – Contato Emergencial quando solicitado pelo Capitão, Conselheiro e Diretoria;
- Auxiliar na sistemática de pontuação, apuração de honra ao mérito e Boa Conduta;
- Conferir os uniforme dos Desbravadores nas reuniões;
- Fazer Curso de Secretaria e atender os chamados da Secretária Geral do Clube.

#### DEVERES DO TESOUREIRO DA UNIDADE

- Supervisionar compra de Cartões, manuais, materiais diversos, e equipamentos com verbas da Unidade;
- Trabalhar em prol do crescimento, organização e fortalecimento do clube;
- Fazer relatório financeiro bimestral para aprovação do Conselheiro;
- Participar dos cursos de capacitação e treinamento;
- Fazer balanço anual com extratos mensais discriminados;
- Auxiliar nas campanhas diversas visando: valores monetários para custear eventos, Carnês, aquisição de equipamentos, doações especiais e venda de produtos;
- Assinar recibos de taxas, contribuições diversas e donativos;
- Visitar Desbravadores inadimplentes, orientando os pais sobre as atividades do clube e uso das taxas de mensalidades;
- Fazer recebimentos e cobranças, organizando Livro de Caixa;
- Participar da sistemática de pontuação de Honra ao Mérito indicando os Desbravadores rigorosamente pontuais (pagamento até o dia 10);
- Participar das reuniões de avaliação da Unidade;
- Observar hierarquia da Organização: ABC, Pastor, Regional, Comissão IASD, Clube, Diretor Geral, Diretores Associados, Diretor Eventos, Diretor Segurança e Estrutura, Diretoria Alimentação, Diretor Patrimônio, Tesoureiro, Secretária Geral, Bibliotecária, Enfermeiro, Instrutores, Conselheiros, Capitão(ã), Secretários, Desbravadores.

#### DEVERES DO ALMOXARIFE

- Um dos mais importantes cargos e funções exercidos em uma unidade. Este desbravador zela, cuida, toma conta de todo o patrimônio da unidade desde as barracas, pratos de plástico, Caixa de Tradições, Bandeira da Unidade e outros equipamentos e utensílios de acampamento. O Almojarife, também, auxilia o Diretor de Patrimônio e de Estrutura do Clube na conservação dos bens do Clube.

#### DEVERES DO PADIOLEIRO

- Em alguns clubes, a unidade tem o seu próprio material de primeiros socorros e é este desbravador que zela por este material. Além disso, o Padioleiro se dedica com mais afinco para o cumprimento da Especialidade de Primeiros Socorros, visando auxiliar a Unidade quando necessário.



## DEMAIS FUNÇÕES

Serão descritas e nomeadas conforme decisão da Unidade.

Estes cargos são imprescindíveis (os quatro primeiros) , porém você chegou no clube na primeira reunião do ano, já deu os primeiros passos e como você irá distribuir tarefas e cargos aos desbravadores se você nem os conhece ? Vamos dar a eles oportunidade de escolher? e quem garante que essa escolha será a mais acertada? A nossa experiência tem demonstrado que o ideal é que o conselheiro observe pelo menos um mês os seus liderados. O capitão aparecerá naturalmente: pois ele sempre procurará estar cedo no Clube, ele apressará os demais, é responsável e você como bom observador o indicará para o cargo. Já o secretário aparecerá espontaneamente : ele gosta de papéis, de chamada, de relatórios, numa reunião da unidade ele é o que gosta de anotar o que a unidade vai fazer e desta mesma forma surge o tesoureiro e o almoxarife. Cada um desempenhando sua função e em um mês você como conselheiro reunirá sua unidade e por ser um conselheiro novo é fundamental que você trabalhe com os que você pode realmente contar. Quando a unidade for crescendo junta nas mais diversas atividades do Clube, o rodízio se torna necessário para que todos tenham oportunidade de desenvolver os outros talentos que ele ainda não tem e ao longo dos anos, esse desbravador irá chegar a diretoria tendo passado por todos os cargos e funções exigidas de um desbravador.

Muitos clubes, não possuem uma preocupação com o tamanho da unidade, colocando às vezes 8 a 10 pessoas sob o comando do conselheiro. Se avaliarmos o trabalho que fica a cargo de um bom conselheiro e se quisermos que ele desempenhe bem suas funções, creio firmemente que quatro a cinco desbravadores são o número ideal e justificamos: quatro ou cinco desbravadores dão em uma só barraca, os conselheiros podem visitar com regularidade os mesmos, para ministrar e acompanhar uma classe bíblica ou mesmo a classe dos desbravadores é melhor, para sair da sede e andar de ônibus fica fácil de controlar, para viagens longas a hora de contar e conferir os desbravadores em paradas de estrada é bem mais simples. Cremos firmemente que é melhor para o desempenho das funções do conselheiro que ele administre quatro ou cinco com qualidade do que oito ou dez de qualquer maneira.

## AS TRADIÇÕES DA UNIDADE

São as coisas boas que a Unidade sempre tem feito. Porém, o peso das tradições nunca deve saturar a vitalidade ou o desenvolvimento de uma Unidade, matando a iniciativa e a inovação. Nem todas as tradições são boas. Ex: A Unidade "Pombos" que jamais teve boas relações com a Unidade "Cascavel". Porém, as boas tradições de uma Unidade são um doce perfume para as nossas narinas.

Exemplo:

1. Os "Gaviões tradicionalmente tiram a especialidade de sinalização. Neste caso é uma boa tradição, porque, em si mesma é valiosa e não tem nenhuma influência regressiva ou desagradável.
2. Em nossa Unidade tem sido sempre tradição serem todos bons cozinheiros.
3. Cada acampamento realizado, pintar um esquete de branco para pendurar na parede da sede.
4. É tradição também, reunir a Unidade só por sinais convencionais, sem gritarias.
5. Posição de alerta, com uma simples batida de mão.
6. Proibir os Desbravadores de usar faca e machadinha enquanto não tivessem estudado e feito testes das regras e usos dos mesmos.
7. É tradição também que todos os membros da Unidade façam trabalho por escrito sobre o totem da Unidade.
8. Cada Desbravador novo, antes de receber seu lenço, aprenda a História Mundial dos Desbravadores.
9. Todo membro da Unidade deve saber nadar.
10. É tradição que para ser da Unidade deve ser bom em pioneria.

## RECREAÇÕES PARA A UNIDADE

### a) JOGO DE FAZER NÓS

Coloque os participantes em duas fileiras paralelas. O 1º de cada fila começa fazendo o nó pedido pelo dirigente, o 2º desata o nó. O 3º ata o nó e o 4º desata e assim por diante até terminar a fila. O grupo que terminar primeiro é o vencedor.



b) CONCURSO DE DAR NÓS

Os participantes irão competir com a velocidade. Poucos segundos serão dados para se atar cada nó pedido. A corda é segurada acima da cabeça. Ao sinal cada participante ata o nó e joga-o no chão antes de terminar a contagem do tempo. O time (ou o desbravador) que tiver a maioria dos nós feitos corretamente e em tempo, vence.

c) DAR O LAÇO UM PASSO À FRENTE

Os participantes se alinham ao longo de uma parede, cada um segura uma cordinha de um metro, acima da cabeça. O dirigente diz um nó que o grupo deve fazer e o tempo em que deve terminar. Ao terminarem o nó e no tempo certo os participantes devem jogar a cordinha no chão. O dirigente verifica se os nós estão certos se foram feitos no tempo certo. Se estiverem, aqueles que acertaram dão um passo à frente. Ganha quem chegar ao outro lado primeiro. Deve-se dar mais tempo para os primeiros e menos para os últimos.

d) TROCA DE PONTOS CARDEAIS

Escreva no chão as 4 letras que indicam os 4 pontos cardeais: N, S, L, O na direção certa. Faça um círculo com os participantes e um deles fica no meio, e chama por dois dos pontos. Os que estão nos dois pontos chamados trocam de lugar e o que está no meio tenta tomar o lugar de um deles. O que sobrar fica no meio, e assim continuam o jogo.

e) COMPETIÇÃO DE ATADURAS

Divida os participantes em grupos de 6 ou 8. Cada grupo fica separado de outro em diferentes lugares. Dê a cada grupo um cartão de instruções sobre quantas e quais ataduras devem fazer. Os grupos no final se reúnem e examinam cada trabalho, selecione o melhor.

f) CONCURSO DE SINAIS

Cada time consistirá de 4 participantes – 2 que enviarão a mensagem e 2 que receberão os sinais. Ao 2 que enviarão os sinais estarão em pé, os que receberão, estarão sentados ou em pé. Dos que recebem, um anotarà a mensagem e outro a lerá. Se for correta ganharão os pontos.

g) BRIGA DE GALO

Coloca-se o desenho de qualquer sinal de pista nas costas de dois participantes e estes tentarão descobrir qual é o sinal que está nas costas do companheiro. Não poderão utilizar para tanto as mãos, que deverão estar atadas às costas. Aquele que primeiro descobrir qual o sinal do adversário marca o ponto. Só vale se souber o significado do sinal. O movimento de dois procurando ver o sinal é semelhante a briga de galos.

## AVALIANDO O CURSO DE CAPITÃES

Agora que o material do Curso acabou, você pode estar se perguntando: "Nossa, quanta informação é necessária para ser um bom capitão. Acho que nunca vou conseguir chegar lá."

O único conselho que posso te dar é que é possível ser bom ou muito bom quando se trabalha de coração para a causa de Deus. É muito importante que você se lembre que ninguém fica bom ou muito bom em um ano de trabalho. É preciso de alguns anos de experiência, de dedicação e consagração diária de sua vida a Deus para estar sempre pronto para fazer o melhor. Nossos capitães não são super homens e nem super mulheres, mais podemos presenciar o que eles conseguem fazer quando lhes é dada uma oportunidade de se desenvolver na causa de Deus.

Capitães: um grande e maravilhoso trabalho lhe espera no Clube de Desbravadores.

Que o meu Líder e o seu Líder, Jesus Cristo, nos capacite cada dia mais para fazermos o melhor para ELE.



CARGOS E MISSÕES

Capitão  
Secretário  
Tesoureiro

Capelão  
Padioleiro  
Almoxarife

Cozinheiro  
Esportes  
Conselheiro

A	O	I	R	A	T	E	R	C	E	S
S	X	C	L	H	N	L	P	S	S	R
E	P	A	D	I	O	L	E	I	R	O
E	O	O	E	S	P	O	R	T	E	S
F	A	O	I	T	S	S	U	U	V	X
I	Z	R	N	B	B	R	F	G	H	O
R	I	I	J	O	P	Q	L	S	R	S
A	T	E	S	O	U	R	E	I	R	O
X	Z	H	X	Y	W	Z	E	C	S	Y
O	X	L	A	O	N	H	T	A	S	A
M	O	E	S	J	N	T	S	P	C	X
L	M	S	N	I	A	S	A	E	O	D
A	L	N	Z	I	H	E	L	L	H	O
A	L	O	M	R	I	X	A	A	F	E
O	C	C	A	P	I	T	A	O	O	A