

BOLETIM #05

EVENTOS | 24.10.2025

XXI CAMPORI PAULISTANA

ATÉ OS CONFINS DA TERRA



EVENTOS

O Boletim Amarelo aborda todos os temas relativos à eventos, através das seguintes áreas:

- PONTUAÇÃO
- PROVAS
- CONCURSOS
- 24h
- ATIVIDADES EXRAS

No decorrer do XXI Campori, o staff de colete amarelo estará à disposição para auxílio e coordenação dessas áreas especificamente. A tabela abaixo relaciona os líderes de cada equipe:

LÍDER	Jefferson Góes				
EQUIPE	PONTUAÇÃO	PROVAS	CONCURSOS	24h	EXTRAS
LÍDER	Leandro Torres	Tiago Souza	Danilo Baumgartner	David Bener	Elivelton Silva

1. PONTUAÇÃO

Cumprir fielmente a parte que lhe corresponde é um dos ideais de todo desbravador! A pontuação em um evento como esse existe justamente para que todos possam ter um referencial único de excelência, e que possamos reconhecer o esforço de cada clube na busca pelo seu desenvolvimento. É importante reforçar que o objetivo não é punir ou tornar algum clube inferior. Pelo contrário, oramos para que através dessas diretrizes todos os clubes possam ter um Campori feliz e que possam realizar as atividades da melhor forma possível!

• 1.1 CLASSIFICAÇÃO

Como forma de motivação para o clube, as atividades e requisitos realizados somarão pontos que determinarão a classificação final do clube no evento. Importante mencionar que não haverá ranqueamento. O objetivo não é que um clube seja melhor do que outro, mas que todos possam viver sua melhor versão, tanto para desfrute do Campori, quanto para o crescimento do clube!

Inspirada na temática do ano, a relação de classificação e pontos será a seguinte:

CLASSIFICAÇÃO	PONTOS
CLUBE MISSIONÁRIO	1.496 pontos ou mais
CLUBE VOLUNTÁRIO	1.232 pontos até 1.495 pontos
CLUBE APRENDIZ	Até 1.231 pontos

• 1.2 PONTUAÇÃO

A pontuação para cada requisito pode ser dividida em até 3 formas de contabilização:

- **Cumprimento total** - Quando o requisito é cumprido na sua totalidade, o clube ganhará 100% da pontuação.
- **Cumprimento parcial** - Quando o requisito não é cumprido na sua totalidade, ou feito parcialmente incorreto, o clube ganhará 50% da pontuação. (Essa possibilidade não se aplica a alguns requisitos).
- **Não cumprido** - Quando o requisito não é realizado, o clube não receberá a pontuação.

A tabela na sequência mostra as categorias de itens, o requisito de cada categoria, e sua devida pontuação:

PRÉ-REQUISITO				
#	Descrição do requisito	Cumprimento total	Cumprimento parcial	Total possível
1	Presença do diretor ou representante na reunião de diretores prévia ao Campori.	30	30	
ÁREA DE ACAMPAMENTO				
#	Descrição do requisito	Cumprimento total	Cumprimento parcial	Total possível
1	Portal identificado com nome do clube, igreja/distrito, município, região e associação. O mesmo deve ser criativo e sustentável podendo ser aplicada qualquer técnica de criação que esteja contemplada no manual de especialidades, sem perfurar o solo.	40	20	
2	Local apropriado na área de acampamento, para estender roupas e toalhas molhadas, sem perfurar o solo. Não podem haver roupas ou toalhas estendidas fora deste dispositivo.	10	5	
3	Possuir ao menos 1 pequena pioneiria. Serão verificados nós e a quantidade mínima de 3 amarras. Não será permitida perfuração de solo.	10	5	
4	Área de acampamento do clube totalmente cercada. A cerca deverá atender aos seguintes critérios: As estacas deverão ter no mínimo 1m de altura (acima do solo), e intervalo máximo entre as estacas de até 3m; possuir no mínimo 2 carreiras de corda, sisal ou outro material visível. Para esse requisito a perfuração do solo será permitida em até 5cm de profundidade.	10	5	
5	Local apropriado para depósito de materiais de camping como machadinha, serrote, martelo, marreta, sisal, cordas, facão ou similares de todos estes itens. Devem estar guardados organizadamente dentro da área de acampamento.	10	5	300
6	I. Barracas deverão ser agrupadas por tamanho e modelo, contendo identificação de forma visível e criativa informando também os componentes alocados nela. II. Barracas com sistema de fechamento funcional e adequado. (zíper, velcro ou equivalente) III. Montagem das barracas de acordo com as normas do fabricante e espeques fixados de maneira adequada. IV. Bagagens organizadas de maneira adequada na área de acampamento, devidamente protegidas de mau tempo. V. Bagagens fechadas e organizadas, nenhuma peça de roupa para fora da bagagem (exceto o uniforme A). VI. Roupas de cama esticadas sobre o colchonete ou saco de dormir, ou enrolada adequadamente no interior da barraca de forma organizada.	40	20	
7	Presença do segurança na área de acampamento.	40	20	
8	Acampamento pronto, devidamente cercado, barracas montadas, bagagens guardadas, área limpa e portal terminado até 17h do dia 20/11.	80	40	
9	Uso de cadeira ou banqueta com quantidade suficiente para cada participante do Campori.	40	20	

COZINHA

Clubes que compartilharem cozinha receberão a mesma pontuação. Clubes que fizerem a contratação do Restaurante UNASP, receberão pontuação integral dessa sessão.

#	Descrição do requisito	Cumprimento total	Cumprimento parcial	Total possível
10	Tenda de cozinha bem montada, sem possibilidade de acúmulo de água no teto, e firmemente presa ao chão. As cozinhas deverão ser fechadas.	20	10	
11	Cozinha devidamente identificada com os seguintes itens: Nome do clube, igreja/distrito, região.	10	5	
12	Tenda com tamanho suficiente para cobertura total dos itens de cozinha (eletrodomésticos, armários, alimentos, etc)	10	5	
13	Mangueira e registro de gás em bom estado, dentro da validade, e com o selo do Inmetro. A mangueira não deverá passar por trás do fogão.	20	10	
14	Fogão posicionado a no mínimo 50cm das paredes da tenda da cozinha, sem fazer contato com a lona da tenda.	10	5	
15	Geladeira posicionada a no mínimo 30cm das paredes da tenda da cozinha, sem fazer contato com a lona da tenda. (Pontuação será dada integralmente aos que não utilizarem geladeira)	10	5	
16	As tomadas deverão estar em local seco, afastado das paredes da tenda, e em caso de chuva, não devem ter contato com a água.	10	-	
17	A cozinha deverá ter um extintor de incêndio pó ABC portátil 3A-20B EN010 6k , dentro da validade, com lacre, com selo do Inmetro. O extintor deverá estar em local de fácil acesso.	20	-	240
18	O cardápio deverá ser ovo-lacto-vegetariano.	30	-	
19	O cardápio deverá ser exposto na entrada da cozinha diariamente ou para todo o período do Campori.	10	5	
20	Os alimentos deverão estar alocados em recipientes e prateleiras adequadas.	10	5	
21	Toda a equipe de cozinha deverá estar usando avental padronizado com a identificação do clube além de touca e/ou cobertura.	10	5	
22	Higienizador para mãos (álcool gel), visível e de fácil acesso, disponível para desbravadores e cozinheiros.	10	5	
23	Lixeira com tampa (poderá ser de plástico).	10	5	
24	Local limpo e adequado para manipulação de alimentos.	20	10	
25	Deve haver água potável disponível, ao alcance de todos, na cozinha.	10	5	
26	Saquitel identificado contendo prato, copo e talheres para cada desbravador.	10	5	

PARTICIPAÇÃO

#	Descrição do requisito	Cumprimento total	Cumprimento parcial	Total possível
27	100% de presença no programa de abertura.	60	30	
28	100% de presença no programa de sexta-feira de manhã.	60	30	
29	100% de presença no programa de sexta-feira à noite.	60	30	
30	100% de presença no programa de sábado pela manhã.	60	30	
31	100% de presença no programa de sábado à tarde.	60	30	
32	100% de presença no programa de domingo de manhã.	60	30	
33	Presença na reunião de diretoria - sexta-feira	30	-	
34	Presença na reunião de diretoria - sábado	30	-	420

UNIFORME

#	Descrição do requisito	Cumprimento total	Cumprimento parcial	Total possível
35	100% do clube uniformizado na programação de sábado de manhã, com uniforme A.	80	40	120
36	Todas as unidades portando o seu bandeirim devidamente identificado (conforme RUD) durante a apresentação de sábado pela manhã.	40	20	

SECRETARIA

#	Descrição do requisito	Cumprimento total	Cumprimento parcial	Total possível
37	Kit de primeiros socorros completo (conforme descrito no Boletim Verde), com itens dentro do prazo de validade, apresentado no momento do check-in.	100	50	
38	Pasta de secretaria completa (conforme descrita no Boletim Verde), entregue no momento do check-in.	100	50	300
39	Pasta de saúde completa (conforme descrita no Boletim Verde), entregue no momento do check-in.	100	50	

PROVAS

#	Descrição do requisito	Cumprimento total	Cumprimento parcial	Total possível
40	Participação em um mínimo de 4 provas do carrossel de eventos. A pontuação será somada de acordo com o descriptivo do tópico 2.	200	–	
41	Participação em 2 atividades extras.	100	–	350
42	No mínimo um representante por clube participando do 24h.	50	–	

BÔNUS

#	Descrição do requisito	Cumprimento total	Total possível
1	Visita do pastor distrital durante o Campori.	50	
2	O clube deverá apresentar um profissional de Saúde (CRM ou COREN) e o profissional cumprir deverá a respectiva escala de plantão no posto de enfermagem do evento.	100	150

DEMÉRITOS		
#	Questões disciplinares passíveis de deméritos	Cumprimento total
1	Membro do clube sem pulseira de identificação	-100
2	Desbravador desacompanhado (por desbravador).	-100
3	Uso de lanternas/laser, apitos, instrumentos de fanfarra e afins de forma inapropriada durante as programações.	-100
4	Atividade na área acampamento ou som alto depois do horário de silêncio.	-100
5	Visitas interferindo ou circulando na área de acampamento fora do período estipulado (por pessoa).	-100
6	Circular dentro ou fora da área de acampamento sem camisa/camiseta, ou trajando roupa de banho, roupas íntimas ou roupas inapropriadas segundo o princípio da modéstia cristã.	-100
7	Desrespeito ao staff, agressão física ou verbal, má conduta com o próximo.	-100
8	Contato físico inadequado.	-100
9	Uso ou posse de substâncias ilícitas, bebidas alcoólicas ou qualquer outra coisa que fuja aos princípios de saúde da Igreja Adventista do Sétimo Dia.	-100
10	Entrar em barracas do sexo oposto.	-100
11	Uso de fogos artificiais. Passível de infração de legislação municipal.	-100
12	Veículos não autorizados transitando fora de local e horário apropriados.	-100

• 1.3 INSPEÇÃO

Detalhamentos extras sobre inspeção de pontos específicos:

• **Área de acampamento** - Serão dois momentos de inspeção que deverão ser acompanhados por um representante do clube (segurança).

> 20/11 (quinta-feira); 17h-19h - Portal e acampamento prontos.

> 21/11 (sexta-feira); 9h-12h (R1-R6) e 14h-17h (R7-R12) - Verificação de itens da sessão “Acampamento” de pontuação.

• **Cozinhas** - Serão dois momentos de inspeção que deverão ser acompanhados por um representante do clube (preferencialmente um brigadista).

> 20/11 (quinta-feira); a partir das 16h - Inspeção de itens relacionados à segurança da cozinha.

> 21/11 (sexta-feira); a partir das 17h - Verificação de itens da sessão “Cozinha” de pontuação.

• **Presença** - A presença deverá ser validada em todas as programações por meio de um QR Code que será disponibilizado. A validação ocorrerá em frente à arena de eventos, na área externa e estará disponível 20 minutos antes do início de cada programa. O registro será feito por ordem de chegada. Após o início do programa, a tolerância será de 5 minutos. Após isso o requisito será pontuado como cumprido parcialmente ou não cumprido.

• **Reunião de diretores** - Haverá somente 5 minutos de tolerância para a chegada do diretor (ou representante) nas reuniões diárias. Mais detalhes no Boletim Azul.

• **Uniforme de gala e bandeirim** - Inspeção será feita no sábado pela manhã, antes do culto.

• 1.4 SISTEMA DE INSPEÇÃO

Com o objetivo de agilizar o processo de avaliação e facilitar o acesso e acompanhamento dos clubes, as avaliações e registros de pontuação serão feitos de forma online, através de um programa/aplicativo.

Na reunião de diretoria pré-campori, será feita uma apresentação e explicação sobre o acesso e uso do aplicativo.

Se em algum momento houver alguma contestação ou dúvida sobre alguma avaliação realizada, o clube poderá buscar o staff com colete amarelo para receber as orientações. Ao lado da secretaria, estarão os responsáveis especificamente pelo assunto da pontuação. Pedimos que eventuais questionamentos sejam feitos com serenidade, equilíbrio e respeito, mantendo sempre o espírito cristão e a boa convivência que caracterizam um Campori. A equipe estará à disposição para ajudar e esclarecer qualquer ponto necessário!



2. PROVAS

As provas, também chamadas de eventos, acontecerão a partir da tarde de quinta-feira até a tarde de sexta-feira. Seu propósito está ligado ao conceito mais profundo do termo “recreação”. Cada uma das provas tem o objetivo de ensinar algo sobre os desafios do campo missionário ao redor do mundo, através de desafios que buscam inspirar o desbravador a se envolver e servir. Cada prova será dedicada a um continente, destacando a realidade do evangelho e os obstáculos específicos que cada geografia apresenta.

• 2.1 ORIENTAÇÕES GERAIS

O Campori oferecerá um total de 7 provas, sendo 4 obrigatórias e 3 facultativas. Ao final de cada prova realizada, o clube receberá um identificador de participação, compondo a mandala de eventos. As provas estarão distribuídas por todo o campus do UNASP, por isso recomendamos que o clube verifique a localização de cada prova previamente.

a) As provas acontecerão em formato de carrossel, composto por sete provas. No momento do check-in, cada clube receberá o grupo ao qual pertence e a respectiva ordem de participação. Por isso é muito importante que seu clube siga a ordem que lhe será atribuída.

b) As provas estarão disponíveis na tarde de quinta-feira a partir das 14h até 17h. Durante a sexta-feira os horários serão: das 9h às 12h; das 13h às 17h. Sempre de acordo com o carrossel pré-estabelecido para o clube.

c) Cada prova possui regras e dinâmicas próprias que precisam ser respeitadas.

d) Cada prova vale 100 pontos, e o tempo máximo para execução de cada uma delas é de 8 minutos. O clube perderá 5 pontos por cada minuto excedido.

e) Em algumas provas, clubes com mais de 20 membros poderão realizar a prova 2 vezes. Se esta for a opção, o clube deverá avisar o staff responsável antes do início da atividade. Nesse caso, a maior pontuação atingida será a atribuída ao clube.

f) A diretoria participará da atividade junto com os desbravadores de seu clube.

g) Importante relembrar que a equipe de staff é formada por voluntários, e estará à disposição, dentro das possibilidades, para ajudar o clube à realização total da atividade. É fundamental que não se perca em nenhum momento o espírito cristão e de cordialidade do Campori.

h) Havendo qualquer divergência ou dúvida, o líder de prova será ser procurado imediatamente. Certamente será feito o possível para resolução de eventuais problemas.

i) Recomendamos que os desbravadores possam ser previamente orientados sobre o propósito de cada prova, também pela sua diretoria.

j) Motive os juvenis e adolescentes à participação, aprendizado e espírito de equipe. Evite a competitividade exagerada. Atente-se à hidratação e uso do boné para evitar problemas de saúde.

• 2.2 DESCRIÇÃO DAS PROVAS

PROVA 1 - MISSÃO ÁSIA

Personagem em destaque: Jonas

Tema: Pioneirias

Participantes por bateria: Todo o clube.

Inspiração: Como um verdadeiro missionário, Jonas foi enviado a Nínive para chamar o povo cruel ao arrependimento. Para surpresa de todos, o profeta missionário rejeitou o chamado o que lhe trouxe tudo, menos paz: em sua trajetória de fuga, após ser lançado ao mar num cenário de naufrágio, Jonas foi engolido por um grande peixe que por fim o levou ao local onde Deus o havia apontado desde o princípio. Muitas vezes somos chamados por Deus, mas é possível que tenhamos medo de aceitar a missão. Em sua infinita graça, o Senhor nos dá novas chances para encontrarmos nosso propósito na missão!

Desenvolvimento da atividade: Usando apenas madeiras e amarras, o clube deverá construir um grande peixe como o de Jonas. A estrutura deve ser grande o suficiente para “engolir” o diretor ou responsável do clube, mantendo-se em pé sem auxílio dos participantes. A construção deve empregar amarras básicas e poderá ter uma ou duas laterais, para compor o formato do peixe. Clubes acima de 40 inscritos deverão obrigatoriamente construir duas laterais, para que o diretor entre no interior do peixe.

O clube deverá trazer:

- Um rolo de sisal ou corda finas para amarra.
- Madeira ou bambu suficiente para realização da pioneiria.

Pontuação: 50 pontos

- 25 pontos – Montar o peixe.
- 25 pontos – Caber o diretor.

PROVA 2 - MISSÃO AMÉRICA

Personagem em destaque: Davi

Tema: Atividades Campestres

Participantes por bateria: Todo o clube.

Inspiração: Como guerreiro, Davi, foi um dos personagens mais estratégicos e corajosos da Bíblia. Embora seja mais lembrado por derrotar Golias com sua funda, ele também dominava o uso de espada, arco e flecha, além de outras armas de guerra, especialmente após se tornar líder militar e rei de Israel. Ser missionário é atuar na linha de frente da batalha espiritual. Assim como Davi, nossa principal arma deve ser o poder de Deus.

Desenvolvimento da atividade: O clube será desafiado a construir um arco e flecha e uma machadinha, utilizando exclusivamente matérias naturais. O único item industrializado permitido será uma corda resistente (paracord, sisal ou barbante grosso).

Com os equipamentos prontos:

- O arco e flecha deverá ser utilizado para acertar um alvo a 10 metros de distância. O clube terá direito a cinco tentativas que deverão ser revezadas entre os participantes da prova.

- Após a conclusão do desafio ou término das tentativas, o clube deverá utilizar a machadinha construída para cortar uma madeira, completando a prova.

O clube deverá trazer:

- Materiais preparados para a montagem.
- Apenas a montagem será feita na hora.

Pontuação: 50 pontos

- 15 pontos – Construir arco e flecha
- 15 pontos – Montar machadinha
- 10 pontos – Acertar alvo em até 5 tiros
- 10 pontos – Cortar a madeira

PROVA 3 - MISSÃO EUROPA**Personagem em destaque:** Paulo**Tema:** Conhecimentos bíblicos**Participantes por bateria:** Até 20 desbravadores

Inspiração: Sendo um dos maiores escritores e missionários da Bíblia, Paulo demonstra, em sua vida, o verdadeiro significado de se comprometer com a missão. Em suas 4 viagens missionárias, passou por mais de 50 cidades pregando o evangelho, conforme relato do livro de Atos dos Apóstolos. Boa parte dessas cidades foram marcadas pela fundação de igrejas que posteriormente se tornaram destinatárias das cartas que lemos hoje no Novo Testamento.

Desenvolvimento da atividade: utilizando o conhecimento da Bíblia e os versos contidos nas cartas de Paulo, o clube deverá encontrar os pares dos livros, correspondentes aos versos bíblicos que forem sorteados. Ao encontrar 10 deles, em até 15 tentativas, o clube avançará para montagem de um mapa da Europa, indicando as cidades que são mencionadas no livro de Atos dos Apóstolos. A cada acerto dos versos bíblicos, o clube receberá um nome de uma cidade, correspondente às viagens missionárias de Paulo.

Pontuação: 50 pontos

- 25 pontos – versos encontrados corretamente
- 25 pontos – cidades encontradas corretamente

PROVA 4 - MISSÃO ÁFRICA**Personagem em destaque:** Felipe e o etíope eunuco**Tema:** Esportiva**Participantes por bateria:** Até 20 desbravadores (5 por etapa).

Inspiração: O Espírito Santo orientou Felipe a se aproximar da carruagem onde o etíope lia o livro do profeta Isaías. Felipe explicou as Escrituras e anunciou as boas novas sobre Jesus. Completamente impactado pela palavra de Deus, o etíope pediu para ser batizado ali mesmo, em um ponto de água encontrado no caminho. Esse episódio se destaca por retratar o evangelho sendo pregado para não judeus, reforçando que Cristo veio para salvar a todos. A missão é, portanto, global.

Desenvolvimento da atividade: O clube deverá participar de uma corrida de tetratlon, na qual todos os participantes realizarão as atividades na seguinte sequência:

1^a - *Corrida com barreiras* - 40 metros.

2^a - *Corrida de revezamento com bicicleta* – 40 metros.

3^a - *Arremesso de basquete* – o clube terá direito a 10 arremessos; após 5 acertos , avançará para a última etapa.

4^a - *Carregar uma pessoa em atendimento de emergência* – será sorteado um participante para receber o atendimento enquanto o clube deverá se mobilizar, para conduzir a pessoa por 40 metros, até a linha de chegada.

Pontuação: 50 pontos

- 15 pontos – *Completar corrida com barreiras*

- 15 pontos – *Completar revezamento com bicicleta*

- 10 pontos – *Arremesso de basquete acertado*

- 10 pontos – *Atender corretamente a pessoa e transportá-la até a linha de chegada*

PROVA 5 - MISSÃO OCEANIA

Personagem em destaque: Pedro

Tema: Aquático

Participantes por bateria: Clube todo.

Inspiração: Jesus chamou Pedro para ser “pescador de homens”. Imediatamente, ele deixou suas redes para trás e, junto ao seu irmão André, passou seguir Jesus. Esse chamado não foi apenas uma mudança de profissão, mas uma transformação completa. Jesus utilizou a metáfora da pesca para explicar a missão dada a Pedro, que teria como principal alvo conduzir mais pessoas ao Reino de Deus.

Desenvolvimento da atividade: O clube precisará responder perguntas de conhecimentos gerais sobre a Oceania. Cada acerto gerará o ganho de uma parte dos materiais necessários para a construção de uma jangada. O objetivo é fazer com que 4 pessoas consigam atravessar o lago utilizando essa jangada.

O clube deverá trazer:

- Já preparado, coletes salva-vidas feito a partir de garrafas PET, para 4 pessoas.

Pontuação: 50 pontos

- 25 pontos – *Montar a jangada*

- 25 pontos – *4 participantes atravessarem o lago com a jangada.*

PROVA 6 - MISSÃO ANTÁRTIDA**Personagem em destaque:** Elias**Tema:** Fogueira**Participantes por bateria:** Até 20 desbravadores.

Inspiração: Quando Elias confrontou 450 profetas de Baal no monte Carmelo, o povo de Israel já havia abandonado a fidelidade a um único Deus. Elias colocou o poder de Deus à prova, pedindo para que fogo fosse enviado do céu pelo verdadeiro Deus. A simples oração de Elias mostrou-se mais poderosa do que horas de rituais a Baal. Esse evento não só reafirmou a autoridade de Elias como profeta, mas também mostrou que o Deus de Israel não é apenas um conceito, Ele é vivo, e age com poder e propósito.

Desenvolvimento da atividade: O clube deverá responder perguntas sobre a história de Elias e suas missões. Cada resposta correta gerará o ganho de material necessário para montagem de fogo. Esse fogo será utilizado para refletir, aquecer e derreter, um item congelado que precisa ser libertado. O clube deverá levar a lenha e o material para refletir o fogo e mantê-lo aceso até derreter a água que envolve o item congelado.

O clube deverá trazer:

- Lenha suficiente para o tempo necessário de fogo.
- Material para acender o fogo e refletir o calor.

Pontuação: 50 pontos

- 25 pontos – Fogo aceso

- 25 pontos – Objeto resgatado após derretimento do gelo

PROVA 7 - MISSÃO CONFINS DA TERRA**Personagem em destaque:** Jesus**Tema:** Cross**Participantes por bateria:** Todo o clube

Inspiração: A missão cumprida por Cristo no Calvário, foi a expressão máxima de amor, obediência e redenção. Esse percurso, que vai desde a condenação de Jesus até sua morte e sepultamento, representa não apenas um trajeto físico, mas uma jornada espiritual que revela o propósito central da missão de Cristo: salvar a humanidade por meio do próprio sacrifício. Jesus aceitou a vontade do Pai, mesmo diante da dor e da humilhação, ele se entregou voluntariamente, mostrando que o amor verdadeiro exige entrega total. Ao carregar a cruz e ser pregado, Jesus assumiu sobre si os pecados do mundo. Seu sangue derramado é visto como o preço pago pela salvação da humanidade. Cada queda, cada ferida, cada humilhação vivida por Jesus reflete os sofrimentos que todos merecemos enfrentar. Ele se fez próximo dos que sofrem, dos marginalizados, dos injustiçados. Embora a jornada até o Calvário termine com a sepultura, ela aponta para a ressurreição. A cruz, símbolo de morte, torna-se sinal de vida eterna e esperança. Esta prova é uma oportunidade aos corajosos de se desafiarem e vencerem os obstáculos junto ao seu clube.

Desenvolvimento da atividade: O clube deverá percorrer o circuito de dinâmica física e estratégica misturando elementos de corrida com obstáculos, trabalho em equipe e superação pessoal. Tudo isso com aquele toque característico do desbravador raiz! O tempo, desempenho e cooperação serão avaliados, mas o foco principal é a experiência vivida, que estará acima da competição.

Pontuação: Sem pontuação.

2.3 MANDALA

Mandala é o elemento usado para registro das atividades realizadas ao longo do Campori. A peça a ser usada será entregue junto ao kit do check-in recebido por cada clube na secretaria. No momento do carrossel de prova, o clube deve portar sua mandala para que seja preenchida a cada atividade.

A mandala terá os pontos de encaixe das peças pré-determinados, e posteriormente, ao final do campori, será composto de uma grande peça final. Quando estiver completamente montado, a mandala se transformará no troféu do campori, compondo os dois então uma única peça.



3. CONCURSOS

Anualmente os clubes são desafiados a participar de concursos que têm como objetivo: mobilização dos clubes e despertamento de novos talentos nas diferentes áreas. No Campori ocorrerão as finais (Fase Paulistana) de todos os concursos.

• 3.1 ORIENTAÇÕES GERAIS

- a)** Os concursos ocorrerão ao longo de todo o campori em horários específicos pré-determinados.
- b)** Sendo esta a Fase Paulistana (finais), só poderão participar o representante de cada região, classificado na Fase Regional de cada concurso.
- c)** Se necessário, os clubes envolvidos nos concursos terão preferência na realização das provas do carrossel para que não tenham prejuízo nas atividades.
- d)** De acordo com os valores do Clube de Desbravadores, pedimos a colaboração da diretoria na conscientização e no equilíbrio dos juvenis e adolescentes no que diz respeito à competitividade.

Os participantes também devem ter em mente os objetivos dos concursos para que o espírito cristão de harmonia e de aprendizado possa permanecer.

• 3.2 DETALHAMENTOS CONCURSOS

O formato e regras das finais já foram apresentadas no boletim de divulgação dos mesmos. As últimas informações específicas para realização dos concursos também serão divulgadas no próprio Campori. Ainda assim, a tabela abaixo completa mais alguns dados.

CONCURSO	CATEGORIA / ETAPA	DIA	HORÁRIO	LOCAL
Quem Sabe Prova	Prova objetiva	Sábado	13h	Restaurante
	Grande final	Sábado	19h	Auditório
The Voice Paulistana	Voz	Sábado	13h	Palco
	Instrumento	Sexta	15h	Palco
Pregador Mirim	10-12 anos	Sábado	13h	Rádio
	13-15 anos	Sexta	13h	Rádio
	16-21 anos	Sexta	17h	Rádio
Ordem Unida	Conjunto	Sábado	19h	Quadra 1
	Geométrica	Sábado	19h	Quadra 2
	Evolução	Sábado	19h	Quadra 3
	Fanfarra	Sexta	10h	Quadra 1

4. 24h

Já tradicional nos camporis da Paulistana, o 24h é um evento extra que acontece em paralelo às atividades da sexta-feira e sábado. O objetivo é motivar os desbravadores que estão na classe de Guia a darem o próximo passo no processo de formação do clube e se tornarem líderes com propósito. Com a proposta de viver experiências especiais no período de 24 horas, o evento consiste em proporcionar aos desbravadores um vislumbre da realidade de um líder, com uma atividade campestre rústica.

• 4.1 ORIENTAÇÕES GERAIS

Algumas orientações gerais sobre o evento:

- a)** Esse ano o evento terá como tema: 24h - Em Minha Geração.
- b)** O evento se inicia na sexta-feira à tarde e termina no sábado à tarde.
- c)** Cada participante deverá comparecer no palco as 14:30h da sexta-feira para acertos finais, já munidos de seus devidos pertences conforme lista na sequência. A equipe estará à disposição para qualquer auxílio necessário.
- d)** Um abrigo grande poderá ser composto com desbravadores do mesmo ou de outro clube, porém não serão permitidos abrigos mistos entre meninos e meninas.
- e)** Vale reforçar que o intuito do evento é motivar o futuro líder através de atividades na natureza e contemplação das obras de Deus. Inspire seu desbravador a participar.
- f)** A equipe será formada por voluntários qualificados para tais atividades, colaborando com o desenvolvimento e segurança dos desbravadores.
- g) ATENÇÃO** - Tendo em vista as características do evento e dos participantes, o 24h poderá ser cancelado a qualquer momento pela organização do Campori, por motivos de condições climáticas adversas, fenômenos naturais ou qualquer situação que coloque em perigo a saúde ou segurança dos participantes.

ATENÇÃO!

Dado o claro propósito do evento, é importante reforçar que a participação é exclusiva para os desbravadores que estejam cumprindo os requisitos da classe de Guia, que tenham 15 anos completos até 30 de junho de 2025. Não será permitida a participação de outros desbravadores que não se enquadrem nestas características. Agradecemos a compreensão e colaboração de todos.

4.2 MATERIAIS NECESSÁRIOS

Abaixo segue uma lista de materiais a serem utilizados especificamente no 24h. Este material deverá ser enviado dentro da mochila devidamente identificada do participante, separada especificamente para esse fim.

- **Itens pessoais**

- Roupas (2 dias + frio)
- Calçados, chinelo
- Higiene pessoal
- Boné/chapéu
- Manta/saco de dormir
- Repelente e protetor solar
- Bíblia e Lição da Escola Sabatina
- Talheres, prato, caneca
- Garrafa 2L
- Luvas de malha branca pigmentada
- 1 Bambu de 1,60m
- Latinha vazia para montagem de tocha (o combustível será fornecido)

- **Itens por clube**

- Facão com bainha
- Panela pequena
- Rolo de sisal
- Pederneira
- Lona 4x2m por participante

Atenção! Não será permitido o uso de barracas.

- **Alimentação**

- Ingredientes para o preparo de 2 refeições (desjejum e almoço).
- Atente-se para que o Desbravador possa ter refeições balanceadas e dentro dos princípios de saúde.

4.3 CRONOGRAMA

A tabela abaixo marca os horários principais do 24h.

CRONOGRAMA 24h		
Horário	Dia	Evento
14h30	Sexta-feira	Encontro na arena e montagem de abrigos.
18h	Sexta-feira	Jantar com o clube, banho e troca de roupa.
20h	Sexta-feira	A saída do 24h será durante a programação da sexta-feira à noite.
16h	Sábado	Retorno do 24h na programação do sábado à tarde.

5. ATIVIDADES EXTRAS

O Campori é um momento de crescimento, amizade e descoberta. De forma especial, o UNASP proporciona oportunidade de tornar essa experiência ainda mais rica e envolvente!

As atividades extras foram pensadas para inspirar, ensinar e divertir os desbravadores, oferecendo oportunidades únicas de aprendizado prático, espiritual e cultural. Desde visitas a museus e gravações inspiradoras até aventuras radicais e oficinas interativas, cada atividade foi planejada com carinho para ampliar os horizontes e fortalecer valores.

Essas experiências acontecerão em horários organizados no carrossel de atividades de cada clube, entregue no check-in do Campori. Por isso, é importante planejar-se bem para aproveitar ao máximo tudo o que o local tem a oferecer.

• 5.1 MAB - Museu de Arqueologia Bíblica

Durante o Campori, todos os desbravadores terão a oportunidade de conhecer o MAB (Museu de Arqueologia Bíblica) — uma experiência incrível que transportará você para os tempos bíblicos, explorando objetos, histórias e descobertas fascinantes!

A visita ao MAB fará parte do carrossel de atividades de cada clube, entregue no momento do check-in.

O clube poderá escolher participar ou não, mas atenção: **a visita só poderá ser feita no horário designado no carrossel**, sem possibilidade de re-agendamento. Por isso, planeje-se para aproveitar essa oportunidade única com o seu clube!

A organização da entrada será feita por inscrição com o staff responsável, próximo à recepção do MAB, durante o horário do carrossel. Cada visita terá duração média de 15 minutos.

Após o passeio pelo museu, os clubes poderão ainda conhecer o encantador Jardim da Bíblia, completando uma jornada de aprendizado e fé.

• 5.2 CENTRO WHITE

No Campori, você terá a chance de conhecer o Centro White: um inspirador altamente instrutivo e mergulhar na história dos pioneiros da Igreja Adventista do Sétimo Dia. Uma experiência que conecta o passado à missão de hoje!

Durante a visita, os desbravadores poderão também conquistar a especialidade “Mensageira do Senhor”, oferecida em parceria com o UNASP — uma oportunidade especial de aprendizado e crescimento espiritual. Essa atividade fará parte do carrossel de atividades de cada clube, entregue no check-in.

O clube poderá optar por participar ou não, mas atenção: a visita só poderá ser realizada no horário indicado no carrossel, sem possibilidade de re-agendamento. Portanto, organize-se com seu clube para não perder essa experiência!

Devido às limitações de espaço e tempo, as vagas serão limitadas, e a inscrição deverá ser feita com o staff responsável, nas proximidades da recepção do Centro White, durante o horário previsto no carrossel de cada clube. As visitas terão duração aproximada de 30 minutos, com grupos de até 50 participantes por vez.

Prepare-se para uma visita inspiradora — um encontro com a fé, a história e o legado de quem dedicou a vida à missão!

• 5.3 SAVE POINT

Save Point é uma ludoteca (sala de jogos) toda preparada para que o desbravador possa jogar, brincar, dar risadas e interagir com os amigos, enquanto aprende mais sobre a Bíblia e elementos da espiritualidade fortalecendo a fé. Vale a pena conhecer!

Durante o Campori, será realizado o campeonato de “Excelência”, um jogo temático dos Desbravadores que teve sua estreia no último Campori da UCB. Esta será uma oportunidade para colocar à prova habilidades, conhecimento e espírito de equipe em um ambiente de recreação e aprendizado.

As inscrições deverão ser realizadas no SGC, no período de 1º a 10 de novembro. Será dada a preferência para a inscrição de um representante por clube. A atividade ocorrerá paralelamente aos carrosséis, durante a quinta-feira à tarde e a sexta-feira. Mas atenção! As vagas são bastante limitadas: apenas 32 vagas disponíveis para participação!

Participe e viva essa experiência de excelência que promete marcar o Campori!



• 5.4 ESPECIALIDADES

Já pensou voltar do Campori cheio de novas especialidades?! Além da especialidade de "Mensagem do Senhor" já descrita anteriormente, o desbravador terá outras oportunidades:

• ESPECIALIDADE DE DINOSAUROS

No Campori, os desbravadores terão a oportunidade de realizar a especialidade de Dinossauros, em uma atividade emocionante oferecida pelo UNASP.

Nessa aventura, você vai vivenciar a escavação e a montagem de um dinossauro, descobrindo curiosidades sobre essas criaturas que habitaram a Terra há milhares de anos. Uma atividade educativa, prática e cheia de diversão! A especialidade será opcional e fará parte do carrossel de atividades de cada clube, entregue no momento do check-in.

O clube poderá decidir participar ou não, mas lembre-se: a realização só será possível no horário indicado no carrossel, sem re-agendamento. Por isso, organize-se para não perder essa aventura jurássica!

Devido às limitações de tempo e equipe, as vagas serão limitadas, e a inscrição deverá ser feita com o staff responsável, próximo às quadras, durante o horário designado no carrossel.

Não fique de fora dessa experiência única — venha descobrir o fascinante mundo dos dinossauros e viver um momento inesquecível no Campori!

• ESPECIALIDADE DE SKATE

Se liga nessa novidade radical! No Campori, você vai poder conquistar a especialidade de skate e viver uma experiência cheia de movimento e aprendizado!

Sob a coordenação do UNASP, os desbravadores terão a chance de aprender o básico do esporte, unindo teoria e prática em um ambiente seguro e super divertido. Teremos skates disponíveis para serem emprestados, mas você pode levar o seu!

Essa especialidade será opcional e estará disponível no carrossel de atividades de cada clube, entregue no check-in. O clube poderá optar por participar ou não, mas atenção: a atividade só poderá ser realizada no horário designado no carrossel, sem possibilidade de re-agendamento. Por isso, planeje-se para garantir sua vez nas pistas!

Como as vagas são limitadas, a inscrição será feita com o staff responsável, próximo às quadras, durante o horário indicado no carrossel de cada clube.

Venha se equilibrar, aprender novas manobras e sentir a emoção sobre rodas na especialidade de Skate! Uma experiência que promete agitar o Campori!

• ESPECIALIDADE DE TROCA DE PINS

Haverá um espaço exclusivo para a realização da especialidade de troca de pins, proporcionando aos participantes a oportunidade de ampliar suas coleções e vivenciar momentos de integração e companheirismo.

Todos os interessados poderão participar e conquistar a especialidade, explorando o universo das trocas e das conexões entre desbravadores.

A atividade será opcional e acontecerá paralelamente aos carrosséis entregue no momento de check-in do clube no campori, ao lado da feira de exposição dos fornecedores. Não perca essa oportunidade de encorpar sua coleção!

5.5 GRAVAÇÃO DA BÍBLIA

Em uma parceria especial com a Sociedade Bíblica do Brasil, teremos uma Kombi-estúdio estacionada no Campori, pronta para gravar trechos da Bíblia com as vozes dos nossos desbravadores!

A ideia é criar uma Bíblia em áudio repleta de diversidade — com vozes de diferentes idades, sotaques e regiões, mostrando a beleza da união do povo de Deus. Essa Kombi tem rodado o Brasil todo, e agora nós também teremos a oportunidade de participar!

Os clubes poderão participar na quinta-feira à tarde, na sexta-feira durante todo o dia no domingo pela manhã. A organização da gravação será feita por inscrição com o staff responsável, próximo à secretaria do campori. Não perca essa chance incrível de deixar sua voz registrada em um projeto tão inspirador e eterno!





ATÉ OS CONFINS DA TERRA

