

ESTUDO BÍBLICO 10 – 12 ANOS



THE
GAME

UMA NOVA FASE

UNIÃO SUL BRASILEIRA

1. QUEM PULA O TUTORIAL NÃO PASSA DE FASE	03
2. SHHHHHH, TEMOS UM IMPOSTOR ENTRE NÓS	05
3. COOPERATIVO OU COMPETITIVO?	08
4. STEVE VS ENDERDRAGON	11
5. PEGUE SUA AIRDROP	13
6. PASSE DE BATALHA	15
7. BUGADO?	18
8. GAME OVER	20
9. VAMOS PARA UM DUO?	22
10. VIDA EXTRA	24
11. ZERANDO A VIDA	26
12. A PRÓXIMA FASE	28
13. UM NOVO PASSE	30

Se você é líder ou capelão de seu clube,
Acesse o QR Code abaixo, temos um
conteúdo especial para você!



Ano:
2022

Edição:
Ministério de Desbravadores
e Aventureiros União Sul Brasileira

Autores
Diógenes Mariano - AC
Fábio Rezende

Ilustração e Diagramação:
Fábio Rezende

Revisão de Texto:
Camila Turba Vasconcelos

Impressão:
MM Gráfica LTDA



QUEM PULA O TUTORIAL NÃO PASSA DE FASE



Todo bom jogador já sabe, o tutorial é o básico de todo jogo e aprender os controles e as principais configurações, te ajudam a zerar o jogo de forma mais fácil e consistente. Por isso te trouxemos aqui, esse é nosso tutorial, nossa arena de treinos. Mas não se deixe enganar pelo nome, mesmo sendo um tutorial se você não vencer, não passa de fase!

Nesta fase seu objetivo é espalhar tinta por todo o cenário encontrando o caminho para a saída, existe uma forma de encontrar o caminho e a saída, mas cuidado! Se os inimigos te alcançarem com a cor errada, você perde! Você deve decifrar os enigmas para atrasá-los. Você vai perceber que neste game e também no caminho do cristão saber identificar o caminho verdadeiro é a chave da vitória!

DICA OLD SCHOOL



Este jogo se parece com uma brincadeira de Pega-pega. O clube todo pode participar em uma competição entre as unidades. Coloque regras como lugares onde ficam a salvo e lugares proibidos de pisar. A lição: quem conhece as regras fica a salvo e reconhece os perigos.

JOGANDO COM OS AMIGOS

Chame um amigo do clube para jogar com você, aquele que pintar todos os caminhos primeiro vence!

A cada resposta certa pinte o caminho do setor correspondente ao número da pergunta.

1

Qual é o nosso verdadeiro tutorial? II Pedro 1:19–21

- Bíblia
- Profeta
- Igreja

2

Por quanto tempo a Bíblia vai durar? Isaias 40:8

- Eternamente
- Até cair a flor
- Até surgir uma nova edição

3

De acordo com II Timóteo 3:15 a leitura sincera da Bíblia pode nos trazer ...

4

Quem Deus escolheu para revelar sua vontade a nós? Hebreus 1:1–3

- Antigamente pelos Profetas e hoje pelo Filho
- Antigamente pelos reis e hoje pela Bíblia
- Antigamente por Deus e hoje pelo pastor.

Setor 1

Setor 2

Setor 5

Setor 4

Setor 3

5

Qual deve ser nossa atitude com a Palavra de Deus? Mateus 7:24

- Guardar para nós
- Ver só o que queremos
- Praticar o que aprendemos

A Bíblia é o nosso tutorial, nela você encontrará todos os comandos e orientações para a vitória. Para o verdadeiro amigo de Deus essa deve ser a parte do jogo mais visitada! É importante ler o tutorial. E aceitar o desafio de praticar os ensinamentos da Palavra. Isso é garantia de sucesso aqui e no futuro. E um bom desbravador ainda reparte com outros os segredos para vencer neste Game do Bem contra o mal, ensinando aos outros a Palavra de Deus.



Para concluir esta fase acesse o QR Code!



SHHHHHHHH!

TEMOS UM IMPOSTOR ENTRE NÓS!



Parabéns, você passou pela primeira fase com sucesso!
Mas agora, shhhhhhh! Silêncio e olhos atentos!

Você agora está na grande nave éden e é um de nossos tripulantes. Como tripulante você precisa executar algumas tarefas para o bom funcionamento da nave. Ela é incrível, o Engenheiro espacial que a projetou a fez perfeita, mas precisamos da sua ajuda! Temos um impostor entre nós! Ele sabota nossa nave e está eliminando os tripulantes. Se não o determos logo, nossa nave corre o risco de explodir e o bug tomar conta de todo nosso servidor!



Nesta fase, você precisa passar pelos 5 setores da nossa grande nave, fazendo os serviços necessários para mantê-la funcionando! Cada resposta certa no setor em que estiver, significa que você obteve sucesso e nela você encontra a dica de quem é o impostor!

SETOR 2

Qual foi o primeiro pecado?



resposta

SETOR 1

Onde e com quem todo o mal começou?

Ezequiel 28:14-15

Isaias 14:12-14



resposta

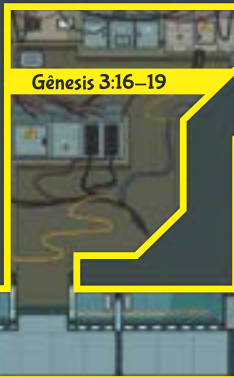
Gênesis 2:16-17

Gênesis 3:6

Esse pecado trouxe algumas consequências; quais foram?



Gênesis 3:16-19



SETOR 3

JOGANDO COM OS AMIGOS



Chame os amigos do clube para jogar juntos, escolha o número de tripulantes e de impostores, se o impostor achar a passagem bíblica do seu setor primeiro que você, significa que ele te sabotou e você deixou a nave!

DICA OLD SCHOOL



Este jogo se parece com as antigas brincadeiras de defetive. O Clube inteiro pode brincar. Sorteiem um ou dois impostores e vamos lá!

SETOR 5

Quem é o único que pode acabar com o pecado e suas terríveis consequências?

I João 3:8

resposta

SETOR 4

O que um verdadeiro filho de Deus deve evitar?

resposta

resposta

I João 3:9

BONUS EXTRA



Assim como no Game. Um dia um impostor invadiu o Jardim do Éden. Infelizmente Adão e Eva não usaram o tutorial de orientações que é a Palavra de Deus e foram enganados pelo impostor. Os planos de Deus foram sabotados. A partir daquele dia começou a morte, tristeza, medo e a luta do bem contra o mal. Mas não fique triste. Nosso Deus é poderoso e estabeleceu um plano para restaurar o Éden. Siga firme no game, e de olho no tutorial que é a Bíblia Sagrada e vamos virar este jogo!

COOPERATIVO OU COMPETITIVO



Parabéns por identificar o impostor. A verdade que você pode fazer a diferença neste jogo do bem contra o mal! Tenho certeza que trazer você aqui foi uma escolha certa! Mas, lembre-se que o Bug pula de jogo em jogo, de fase em fase! Nesta fase ele tem transformado nosso cenário num caos.

Este é o mapa para esta fase, você corre contra outros jogadores para a vitória, em cada setor um novo desafio surgirá.

O Bug tem deixado o caminho mais difícil, pois criei muitos caminhos que parecem ser largos e fáceis, mas são caminhos fakes e te fazem morrer e até mesmo no caminho certo o adversário tem colocado obstáculos para enganar quem passa por lá.

Identificar e escolher o caminho correto e passar por seus obstáculos é o que te fará encontrar a glória! A corrida é em grupo, mas a vitória é individual, prepare-se, a corrida começa agora!

DICA OLD SCHOOL

Uma corrida com obstáculos diversos pode simular este game, você pode fazer uma competição marcando o tempo de cada unidade no percurso.





JOGANDO COM OS AMIGOS

Chame todos os amigos do clube que estão fazendo o mesmo estudo para jogarem juntos!
Quem é o mais rápido na Bíblia?



Fase 1

Vá até a página de anexos, e pegue seu personagem e cole na plataforma que escolheu! Depois disso, vá para a próxima página!

O jogo começou e você precisa escolher em qual das duas plataformas deve pular!

Seria um pecado você errar! E por falar em pecado, qual é a pior consequência do pecado? Lá em Romanos 6:23, está a resposta!

Achou a resposta? A quantidade de letras da resposta é par ou ímpar? Você tem plataforma 1 e 2, par e ímpar, se pular na mesma opção da resposta, você terá o mesmo fim!

Fase 2

Agora seja o primeiro a subir na rampa, além de muito ingrime, alguns objetos são lançados de cima, para derrubar os menos atentos!



A mesma atenção que você terá que ter agora, pois para subir, você precisa acertar, qual foi o plano de Deus para resolver o problema da morte e do pecado? João 3:16

- Deu seu Filho para que todo que Nele crer não pereça.
- Emprestou seu Filho que um dia voltou
- Deixou os 10 mandamentos.
- Gravou um Reels pra que possamos curtir

1

2

Fase 3



Escolha a porta correta, seja rápido, muitos escolherão a mais fácil para não perderem tempo, mas pode ser um erro! Jesus poderia ter escolhido o mais fácil também, mas Ele fez algo para os dar a oportunidade da vida eterna, o que Ele fez? Isaias 53:4–5

- Prendeu Satanás Cancelou Lúcifer Tomou sobre si nossos pecados
 Fez milagres Contou parábolas

Ops! Mesmo escolhendo a porta correta, você foi pego pelo Bug e a porta não abriu no momento da sua passagem e muitos passaram na sua frente!

Fique calmo, ainda tem salvação! Assim como no jogo, o que devemos fazer para recebermos a salvação? I João 1:9 / Romanos 10:9



Fase 4

Fase 5



Conseguimos nos recuperar, estamos quase no final! A última etapa requer um esforço tal como o que precisamos para esta última pergunta: Como devemos viver depois do perdão? Colossenses 3: 8–10



Pela morte de Cristo o grande Herói do game do Grande Conflito, recebemos o bônus do "continue" no jogo deste mundo e a chance de vivermos como vitoriosos esperando a verdadeira fase bônus que Ele tem preparado para nós!

Existem muitos caminhos que parecem ser atrativos e largos, mas não trarão a felicidade. Na verdade são armadilhas. Não escolha um caminho só porque parece ter muitos caminhando por ele. Identificar o caminho correto na Palavra de Deus e correr por ele é uma decisão pessoal e fundamental.

A dica do Criador é: "Entrem pela porta estreita. Larga é a porta e espaçoso o caminho que conduz para a perdição e são muitos que entram por ele" Mateus 7:13–14

Para concluir a fase, acesse o QR code ao lado



LIÇÃO 4

STEVE Vs ENDERDRAGON

Agora estamos em uma nova fase, a Desbravacraft, e nesse game você tem o poder de criar!

Deus nos fez seres criativos, com o poder de gerar filhos e filhas, com mente criativa para dar nome as criações de Deus. Semear sementes que geram vida e criar coisas incríveis.

Aqui você encontrará o grande Steve um incrível construtor. Mas tenha cuidado, o Ender Dragon está a solta, e tudo o que o Steve constrói ele tenta destruir! Essa briga é parecida com outra que já dura há muitas gerações, onde o impostor tenta destruir as criações de Deus. E os seus planos para o Ser humano.

Sua missão meu amigo crafter, fugir do Ender Dragon e construir junto com Steve um local seguro onde o Ender dragon não possa entrar ou destruir.

DICA OLD SCHOOL

Neste game você pode usar legos, ou quebra cabeças, ou ainda caixas. Ou ainda empilhar coisas. E fazer uma gincana entre as unidades. Escolha alguns conselheiros para de alguma outra forma sabotarem o que as unidades estão construindo.





Precisamos construir um local seguro contra o Ender Dragon. Me ajude a conseguir os itens para a construção.

Passo 1

O primeiro item é a craft table! Sem ela não conseguiremos fazer nada. Para isso faça a escolha correta!

Onde e entre quem aconteceu a primeira guerra universal? Apocalipse 12:7



No Céu



Na Terra



Na Internet

Passo 2

Agora vamos vamos escolher o material mais resistente para nosso abrigo, escolha com cuidado, somente uma delas é forte e suficiente!

Pelo que os dois lados estão lutando?

Provérbios 4:23 e 23:26



bedrock

Pelo meu coração

Pelo poder mundial



bone block



netherita

Pela senha do wifi

As vezes parece que o inimigo esta ganhando, olhamos o planeta vemos marcas de poluição, destruição e caos.

Mas também é possível olhar a natureza e encontrar milhares de demonstrações do amor e grandeza de Deus. Saiba que no fim a vitória será de Cristo, o verdadeiro construtor e Criador de todo nosso mundo.

Logo ele fará de novo um mundo perfeito. "Vi novos céus e nova terra... o próprio Deus estará com eles e Ele lhes será por Deus. Deus enxugará todas as lágrimas de seus olhos e a morte já não existirá mais.. E aquele que estava sentado no trono disse: Olhem, Eu estou fazendo tudo novo!" Apocalipse 21:1-5

Passo 3

Agora ja temos os elementos, estamos prontos para craftar, vamos erguer algumas paredes com laser. Para isso é importante entender qual é a principal estratégia que o inimigo usa? Romanos 1:25



Passo 4

A entrada do nosso abrigo está bem segura agora. A luta entre o bem e mal nunca para, ela acontece também em nossos corações e no planeta. O que nos dá certeza de vitória nesta guerra? João 3:16



Passo 5

O senhor Jesus já detonou a armadilha contra o nosso inimigo na cruz do Calvário. A vitória de Cristo também é nossa vitória. Qual deve ser nossa atitude em meio a esta guerra? Salmos 37:5/Romanos 12:2



- Confiar em Deus
 Não fazer nada
 Mandar um like



Para terminar, temos uma surpresa para você no QR Code!



LIÇÃO 5

PEGUE SUA AIRDROP

Bem vindo a nova fase meu amigo!

Aqui você encontrará um cenário um tanto quanto apocalíptico, você será perseguido por muitos monstros e até mesmo por outros que querem te ver fora do jogo, mas não se assuste.

A única forma de estarmos protegidos é usando a armadura. Isso nos lembra da luta invisível do grande Conflito. Temos o exército do mal contra nós. Mas Deus envia seus anjos para estar conosco e podemos ser protegidos com a Armadura de Deus.

Agora precisamos buscar as Airdrops que possuem as partes dessa armadura, depois só é preciso uni-las! Essa tarefa não será nada fácil, pois enquanto faz isso, você ainda vai ter que derrotar algumas criaturas!



DICA OLD SCHOOL

Espalhe itens de uniforme de gala em vários locais onde o clube estiver. A unidade vencedora é a que encontrar os itens e colocar de forma certa no uniforme, que é a armadura do Desbravador.

14 Vamos reunir todas as peças da nossa armadura e equipar nossa skin! Comece escolhendo o seu personagem nas páginas de anexo correspondente, depois acerte as questões para ir desbloqueando cada item.

PARA DESBLOQUEAR SEU PERSONAGEM LEIA EFÉSIOS 6:14–17 E DEPOIS VÁ ATÉ A PÁGINA DE ANEXOS CORRESPONDENTE!



O capacete está em Efésios 6:17, é o nosso capacete da...

Sem nosso escudo a batalha está perdida, pois ele é nosso escudo da... Efésios 6:16



Nossa primeira proteção, é nossa armadura a couraça da ... Efésios 6:17



Precisamos de uma arma para o ataque, e a melhor arma que nós temos, de acordo com Efésios 6:17 é...



De acordo com o Efésios 6:14, nosso cinto é o cinto da...



O calçado, de acordo com Efésios 6:15 tem a função de ...



Deus providenciou todas as armas necessárias para a nossa vitória. Não entre no jogo sem a proteção da armadura de Deus.

Usando estes itens e tendo Jesus como nosso tanker, essa fase vai ser easy!

Com nossa força humana, não temos condições de vencer o poder do mal. Mas com a força que vem do alto. Usando a armadura de Deus e com Jesus ao nosso lado a Vitória é certa. "Em Cristo somos mais que vencedores." Romanos 8:37



Agora que já estamos equipados, estamos quase prontos! Acesse o Qr code para irmos para a próxima fase!



PASSE DE BATALHA



Estamos quase prontos para passear pelo topo das ranqueadas! Já estamos com nossa skin equipada e nesta fase você vai precisar desbloquear todos os pacotes do nosso passe de batalha, que são itens que trarão mais força para você!

Mas não se preocupe, para você será muito fácil, pois já está acostumado a viver seguindo algumas normas: Serei puro, bondoso e leal.... Ou ainda, cuidar de meu corpo, manter a consciência limpa. Você é instrumento de Deus nesta batalha, e isso te torna especial.

O Designer desta fase nos deixou algumas regras para sairmos daqui vitoriosos e liberarmos cada item do passe. Em cada etapa que avançar, derrotando os inimigos e liberando novas passagens, você desbloqueará novos itens do passe de batalha! Mas cuidado, pois o mapa vai se fechando, e se você ficar fora, já era!

DICA OLD SCHOOL



Separe itens que simbolizam os dias da Criação, as unidades terão que organizar os objetos de acordo com a ordem em que foram criados segundo Gênesis. Uma segunda rodada pode ser feita com os 10 mandamentos.

Para liberar os itens do passe de batalha, você deve vencer cada um dos desafios! Abaixo você tem o mapa da missão. Seu objetivo é vencer o time adversário que quer explodir todo o local! Localize a bomba, neutralize o time adversário e desative a bomba antes que ela exploda!

1 Para começar o jogo, leia agora os 10 mandamentos e converse com os amigos que também estão nesta missão, sobre o que cada mandamento nos protege. Êxodo 20:3–17

Realizado cada etapa, desbloqueie o primeiro item do passe indo até a página de anexos, pegue o adesivo correspondente e cole no quadro ao lado.

2

Agora vamos ver em qual dos pontos iniciais vamos começar, respondendo: Quantos devem guardar a lei de Deus? Eclesiastes 12:13 marque no mapa a opção correta.

3

Agora localize onde a bomba está sendo plantada, para isso basta achar em qual bomb está a opção correta para a questão e marcá-la: O que Deus promete dar àqueles que obedecem sua lei? I João 3:24

4

Agora que você tem a localização da bomba, precisamos chegar até ela, para desarmá-la a tempo! Responda a pergunta: Para que serve a lei de Deus? Romanos 7:7

Ponto inicial 2

Os desbravadores

Ele nos dará a coroa da vida

Bomb – C

Ele estará em nós através do Espírito Santo

Bomb – B

Ponto inicial 1

Todo homem



E agora procure atento pelo caminho correto que leva você da base que você iniciou até a bomba.

bomba



Nada nos
faltará,
pois Ele é
nosso pastor.

Bomba - A

5

Muito bem!
Agora precisamos desarmar a
bomba, corre!
responda qual a característica do
povo santo de Deus?
Apocalipse 14:12
se escolher a opção errada, tudo irá
pelos ares!

Os que guardam o mandamento de
Deus e a fé em Jesus.

Os que são bons e fazem boas
obras.



As leis de Deus são o caminho para
uma vida melhor e mais feliz. Os
desbravadores que guardam os
mandamentos, agradam a Deus e
vivem melhor. Não são uma lista
de proibições e sim dicas de
felicidade e sucesso. Uma cerca de
proteção contra os perigos e
tristezas. Tenha a coragem de
viver de acordo com o padrão de
Deus e ele vai nos abençoar
grandemente.

Finalize sua
conquista acessando
o QR code!



BUGADO



Todo bom jogador, precisa de um momento de respawn, aquele descanso, repor seus itens, melhorar seus equipamentos antes de enfrentar o desafio mais temido do jogo, a pausa faz parte da preparação, do crescimento e da melhoria do desempenho em qualquer game. No Game do Bem contra o mal também precisamos descansar, simbolicamente em Cristo e na Salvação e literalmente num dia da semana.

Opa, você percebeu algo de estranho nesta imagem de abertura?

Os bugs estão invadindo! Os games estão se misturando, personagens de todos os lugares estão correndo de um lado para o outro, nos ajude!



DICA OLD SCHOOL

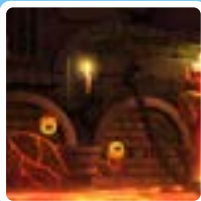
Separe 7 sequências de exercícios físicos difíceis. A unidade vencedora é a que fará os exercícios em menos tempo. Para ajudar, as unidades serão obrigadas a fazer uma pausa de um minuto após 4 exercícios. Vai ficar claro como o descanso é importante.

Você precisa levar todos esses personagens aos games de origem, antes que seja tarde demais!
Use os textos bíblicos para confirmar de qual cenário eles fazem parte!



Desde quando o sábado foi dedicado a ser um dia especial? Gênesis 2:2-3

Pôr do sol da sexta feira até o pôr do sol do sábado.



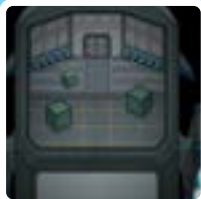
Que horas começa e termina o sábado? Levítico 23:32

Guardou o sábado



O sábado foi criado para fazer bem a quem? Marcos 2:27

O sábado será especial



Muitos guardam o domingo, mas em nenhum lugar da bíblia é dito para fazer isso! Qual foi o dia que Jesus guardou? Lucas 4:16

Desde a criação



Qual será o dia especial no céu e na nova terra? Isaías 66:22-23

Ao homem



Aqueles que respeitam as regras do jogo, guardando o sábado como santo dia do Senhor são mais felizes nesta vida e terão a alegria de continuar essa prática no reino dos céus. No sábado podemos descansar e ter tempo para colocar tudo em seu devido lugar de importância. Colocando em primeiro lugar o seu reino e sua justiça.

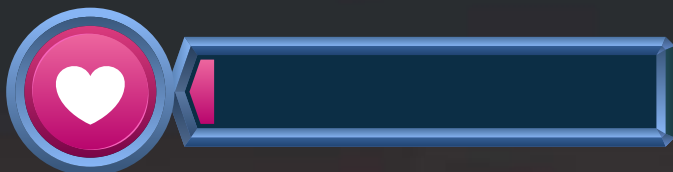
Oh não! Você não conseguiu mandar um dos personagens a tempo! E fora do seu jogo original, ele não sobreviveu 🙀🙀🙀



Acesse o QR Code para ver se conseguimos fazer alguma coisa ainda!



GAME OVER?



Falhamos em nossa missão? Com o personagem morto, o jogo não funciona! O que faremos? Epa, espera um momento, eu conheço alguém. Existe uma personagem cujo nome é Sage, no game ela tem o poder de reviver os outros, vamos tentar encontrá-la.

Ela pode ser uma ilustração da obra que Deus pode fazer na vida real com os nossos queridos que infelizmente já descansaram.

1 Quem foi a primeira pessoa a morrer? Gênesis. 4:8

2 O que acontece depois da morte? Eclesiastes 9: 5-10

DICA OLD SCHOOL

Brincadeira de Esconde Esconde. Quem for pego estará falecido no jogo. O objetivo é o último conseguir bater sem ser pego para reviver a todos.

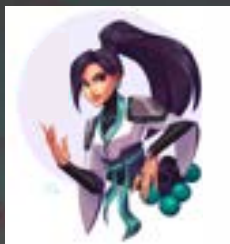
3 É possível falar com as pessoas que morreram sem sermos enganados? Eclesiastes 9:5–6

4

A morte é o fim de tudo? I Tessalonicenses 4:16–17

5 Quem tem poder para vencer a morte? Apocalipse 1:17–18

QUEM REALMENTE TEM O PODER SOBRE A MORTE?



Sage



Jesus



Poção de vida

Por mais triste que seja a morte, temos a esperança de que um dia ela terá um fim. Na batalha do Grande conflito do bem contra o mal, o senhor Jesus reviverá todos aqueles que o amam e aceitam, e poderemos viver para sempre com as pessoas que amamos com o privilégio da vida infinita. Logo acontecerá a morte da morte. A vida eterna no céu é um game perfeito com fases eternas.

Acesse o QR Code
e vamos para a
próxima fase!



VAMOS PARA UM DUO?



Que bom vê-lo aqui! Só você para me ajudar! Os bugs entraram e inativaram meus movimentos. Eles sequestraram a Princesa e a levaram pro castelo!

As moedas são importantes agora! E também são importantes para muitos outros jogos, e você pode aprender muito com isso. Para esta fase, você precisa coletar as moedas suficientes para abrir a cela da prisão onde deixaram a princesa. Nenhuma a mais, nenhuma a menos, precisa ser o número exato, afinal dinheiro pode ser um bônus ou uma armadilha, tudo depende de nós!



DICA OLD SCHOOL

Traga um vidro com itens dentro(feijão, moedas, arroz), a unidade vencedora é aquela que consegue adivinhar o número exato, ou chegar mais perto. Ilustrando, Deus tem planos em nossa vida em todos os detalhes inclusive finanças. E deixou um plano exato, que ao ser seguido traz sucesso.

Escolha um dos dois caminhos que leve você até a entrada do castelo, lembre-se de coletar o número exato de moedas!

Quem é o dono de tudo, de todas as riquezas? Salmos 24:1

do Senhor é Meu

Quanto do que recebemos pertence ao senhor? Levítico 27:30

10% 15% 5%

Olá Viajante! Preciso terminar de construir uma ponte para chegarmos ao próximo ponto, você poderia ajudar com algumas moedas?

sim, 3 moedas
 não, ir nadando

Para entrar no castelo, deposite exatamente 6 moedas e responda:

Que exemplo importante Cornélio deixou? Atos 10:4

Qual deve ser o sentimento de quem entrega a sua oferta? II Coríntios 9:7

Compaixão
 Dó
 Alegria

Para ajudar a construir a ponte, responda: Que promessa Deus faz a quem é fiel? Malaquias 3:10

Se você tem mais moedas do que precisa é porque não quis ajudar a quem precisava, para voltar e ajudar, encontre uma passagem bíblica que fale sobre mordomia e escreva aqui:

Somos convidados a ser mordomos de Deus. Administrar bênçãos que ele nos concede. Deus quer preservar nosso coração do egoísmo deste mundo. Que tal colocar seus tesouros nas coisas do céu? Assim como as moedas fazem a diferença no jogo, na vida os que são instrumentos de Deus usando seus talentos, tempo e recursos para o bem podem fazer grande diferença. Sendo heróis do grande conflito entre bem e mal.

Acesse o QR Code



VIDA EXTRA



Chegamos na DBVCup, uma fase muito divertida! Você precisa equilibrar mente e corpo, para estar mais bonito e ter os poderes e habilidades mais fortes. Nosso Criador fez tudo muito bem equilibrado, usando os remédios que Deus deixou natureza como: a luz solar, água, descanso, alimentação equilibrada, ar puro, exercícios, temperança e confiança em Deus teremos mais saúde e mente clara para vencer no conflito do Bem contra o mal. Mas infelizmente os bugs chegaram até aqui e comprometem esse equilíbrio!

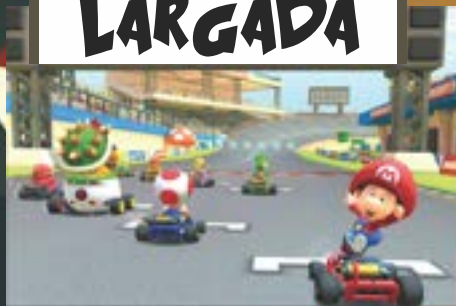
Nesta fase, ganhar não basta, você precisa vencer a corrida, mas também precisa coletar todas as caixas com dicas de como restaurar nosso equilíbrio!



DICA OLD SCHOOL

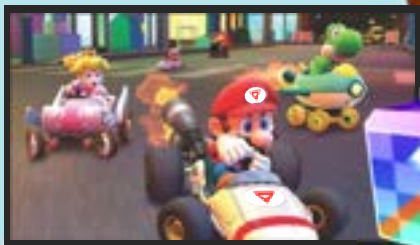
Corrida com carrinhos de controle remoto empurrando caixinhas ou itens que representam os remédios de Deus na natureza. Se o clube não tiver o carrinho de controle remoto. Pode ser uma corrida puxando o carrinho por um fio. Não pode capotar o carrinho na corrida. Representando a importância do equilíbrio na vida.

LARGADA

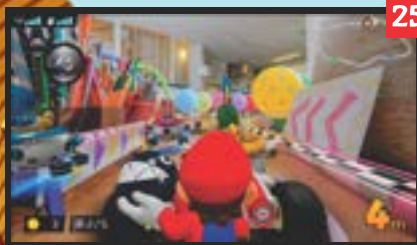


Para começarmos a corrida na frente, responda, o que Deus quer que todos nós tenhamos? III João 1:2

Saúde Sabedoria Dinheiro



Vamos pegar o primeiro bloco!
Nele está escrito: Qual a orientação de Deus para nosso alimento?
Gênesis 1: 29, 30



Um trecho super difícil, requer muita concentração! E para isso, nada de bebidas alcoólicas, o que a bíblia fala sobre quem toma bebida alcoólica?
Provérbios 20:1

- Nunca será sábio
 Se beber não dirija
 Beba com moderação
 É uma pessoa sensata.



Temos que fazer algumas ultrapassagens! Para isso o equilíbrio é tudo!

De acordo com o texto de Daniel 1: 12–20, quais os benefícios de uma alimentação mais natural?

- | | |
|---------------------------------------|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> obesidade | <input type="checkbox"/> doenças |
| <input type="checkbox"/> melhor sono | <input type="checkbox"/> vícios |
| <input type="checkbox"/> pressão alta | <input type="checkbox"/> ansiedade |
| <input type="checkbox"/> aparência | <input type="checkbox"/> vida longa |
| <input type="checkbox"/> inteligência | |



A última curva, precisamos desviar!

Cite algumas características daquilo que deve ocupar os nossos pensamentos e atitudes com respeito ao nosso corpo? Fp. 4:8

O nosso manual de jogo, a Bíblia, diz que somos todos mordomos neste mundo, inclusive de nosso corpo, essa é a função de maior importância em nosso personagem. Devemos cuidar desse corpo, pois ele pertence a Deus e logo que Jesus voltar ele vai avaliar como usamos nossas qualidades e até onde desbloqueamos nossas novas habilidades. Enquanto você caminha pelas fases do grande conflito use os oito remédios de Deus e se fortaleça. Você terá vida, e vida em abundância.

Acesse o QR Code



ZERANDO A VIDA

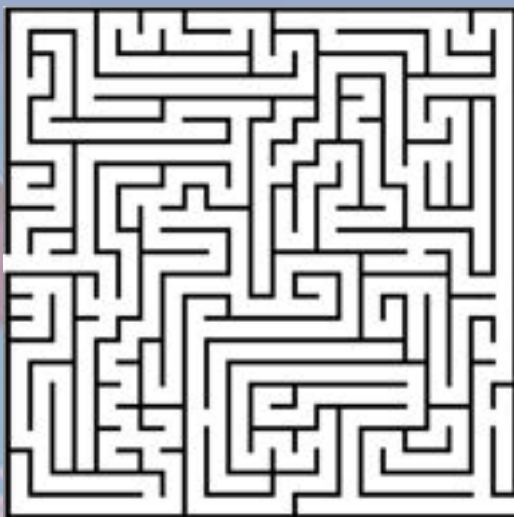
Estamos quase acabando o game. E olhando para a condição do nosso mundo percebemos que estamos chegando a fase final da luta do Bem contra o mal, também chegamos a última fase do nosso game.

Ⓞ momento de enfrentar o grande adversário, o Boss. Para isso vamos utilizar todos os recursos e conhecimentos que coletamos até agora!

A maior promessa da Bíblia é a volta de Jesus. Nossa maior esperança.

Você pode apressar a chegada da nossa maior esperança! Para que os Bugs terminem e nosso programador possa voltar e restaurar nossos sistema!

Para começar a enfrentar o chefe da fase, precisamos da ajuda de alguém muito especial, Leve o controle da sua vida até as mãos Daquele quem fez a maior promessa da Bíblia! – Leia qual é a promessa em João 14:1–3



Agora precisamos aprender os comandos desta luta, qual é o botão que devemos apertar para sabermos Quando Jesus voltará? Mateus 24: 42, 44

- Y** Vai voltar quando todo mundo estiver salvo
- B** Ninguém sabe o dia e o horário
- X** Voltou em 1844
- A** Vai voltar em 2050

Vamos atacar e também nos defender! Para isso precisamos fazer a combinação certa de controles. Acerte a combinação de acordo com a pergunta: Como será a volta de Jesus?

- | | |
|-------------------------|---|
| A Mateus 24:30 | <input type="checkbox"/> com todos os anjos |
| B Apocalipse 1:7 | <input type="checkbox"/> todos o verão |
| C Mateus 25:31 | <input type="checkbox"/> de forma pessoal – corpo |
| D Ato 1:11 | <input type="checkbox"/> nas nuvens com muito poder |

☉ que acontecerá quando Ele voltar? I Tessalonicenses. 4:16–17

Mortos

Vivos

Muito bem!

Acertou todos os comandos, todas as combinações! Depois de uma vitória como essa, nada mais justo do que receber o seu prêmio! Na nossa batalha também teremos um prêmio, Jesus irá nos levar para um lugar especial, para onde Jesus nos levará quando vier nos buscar? João 14:2, 3

Vivendo com o objetivo de Salvar do Pecado e Guiar no Serviço, logo, logo o grande programador Voltará! Todos os desbravadores sabem disso e o esperam, mas muito mais importante do que saber tantos detalhes a respeito de seu retorno é estarmos preparados quando ele chegar, e você nos ajudou com isso! Você se sente preparado?

DICA OLD SCHOOL

Brincadeira de queimada com o Clube. Representando a luta do bem e o mal e os perigos deste mundo.

Accesse o QR Code



A PRÓXIMA FASE



Você já notou como alguns jogos prolongam sua vida, passando por atualizações e mudanças? Ainda hoje temos jogos que surgiram ainda na versão 8 bits, esses modelos quadriculados no qual alguns games modernos se baseiam, e hoje estão na sua versão 4k ou HD como chamamos, e com isso geração após geração, eles se mantêm firmes no universo dos games.

Durante nossa jornada, também passamos por diversas transformações, vencemos o Chefão e cumprimos nosso dever! Interessante como podemos fazer a diferença quando nos comprometemos em uma missão.

Também é nossa missão prepararmos o caminho para a chegada do nosso Rei! Para isso são necessárias mudanças. Correções no caminho seguindo o mapa que é a Palavra de Deus. E permitir as mudanças que ocorrem pela obra do Espírito Santo em nossa vida nos transforme de 8bits para 4k. Quer esse upgrade??? Venha comigo!



DICA OLD SCHOOL

A diretoria joga no conselheiro da unidade um punhado de farinha. A unidade terá que lavar o conselheiro com pequenos copinhos furados. Quem terminar primeiro vence. A lição é transformação que ocorre no batismo.

Começamos essa fase na nossa versão 8 bits, Você quer ser salvo?
O que você deve "fazer"? Marcos 16:16
Entre pelo tubo de sua escolha!

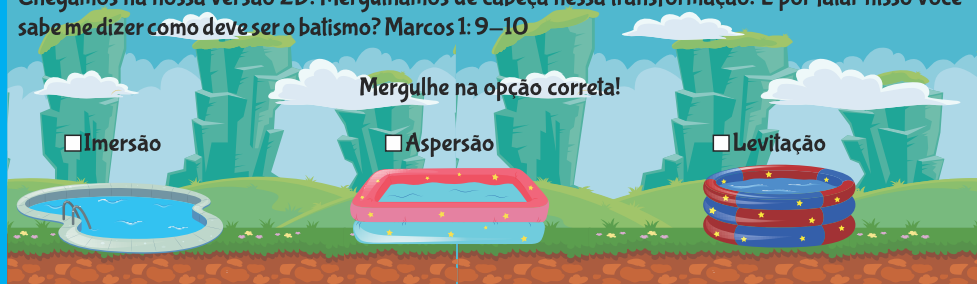


Vamos em busca de nossa mudança, Jesus também tem um convite a te fazer, qual é esse convite? Atos 22:16

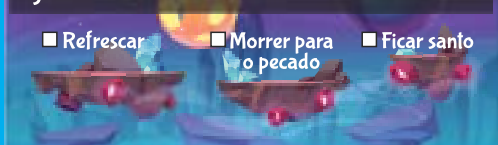
Escreva enquanto corre para a mudança!



Chegamos na nossa versão 2D! Mergulhamos de cabeça nessa transformação! E por falar nisso você sabe me dizer como deve ser o batismo? Marcos 1: 9–10



Uai, Estamos na versão 4k! Isso dá um novo significado à nossa vida. E você, sabe o que significa o batismo? Romanos 6: 1–4



Depois de ter estudado a bíblia, quando devo tomar a decisão de ser batizado? Hebreus 3:15 / II Coríntios 6:2

Agora que estamos transformados nessa nova versão, saiba que aquele que é batizado recebe muitas bênçãos no momento do batismo, como por exemplo: perdão dos pecados, o dom do espírito santo e tem o nome escrito no livro da vida lá do céu.

Essas 3 peças são fundamentais. Cada um de nós devemos escolher um lado na batalha do Bem contra o mal. De que lado você está? Tome hoje mesmo a decisão de ser batizado em nome de Jesus Cristo.

Acesse o QR Code





UM NOVO PASSE

Ao término da batalha anterior, ganhamos uma chave, a chave da vitória! Com ela apressamos a volta do nosso programador, ele restaurou nosso sistema e agora podemos ir para um novo jogo, um novo passe, agora você pode explorar novos mundos, novas galáxias a bordo da sua nova nave, a new éden. Com a certeza de que nunca mais teremos um novo impostor!

Vamos explorar?

Dia de empinar pipa, representando nossa viagem pelo espaço. Pode ser feita a especialidades de pipas. Ou ainda uma competição de aviões de papel simbolizando a viagem para o céu.

Agora que vamos viajar, precisamos de um plano de vôo, por quanto tempo viveremos no céu? Apocalipse 20:6

- Eternamente
 10.000 anos
 1.000 anos

Novos lugares encontrados, serão diferentes deste. Faça uma lista do que não haverá no céu. Apocalipse 21:4, 27 / 22:15

Nosso traje terá que ser especial, qual será uma importante característica do nosso corpo? I Coríntios 15:54

Muitas coisas nos aguardam nesta exploração, qual será a maior alegria do céu? I João 3:2 / Apocalipse 22:4

Para onde iremos depois dos 1.000 anos? Apocalipse 21:1-3

Querido desbravador, nosso principal cumprimento é o Maranata, que fala da nossa esperança de vermos Jesus voltando em breve para nos buscar e nos levar para o céu.

Você fez um bom jogo até aqui. Mas o game do Grande conflito continua, em nosso mundo e no coração de cada pessoa do planeta e mesmo agora em sua mente e coração.

Siga este conselho: seja amigo do Rei Jesus e viva preparado para o encontro com Ele. Quem esta em Cristo, tem mais felicidade e vitórias aqui e logo vai viver para sempre no reino do céu. Até lá!

Temos um último contato com você antes de seguirmos em viagem solo, acesse o QRCode!



ANO BÍBLICO

MARÇO

- | | | | |
|---|--|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1. GÊNESIS 1, 2 | <input type="checkbox"/> 10. GÊNESIS 24 | <input type="checkbox"/> 18. GÊNESIS 41 | <input type="checkbox"/> 26. ÊXODO 1 E 2 |
| <input type="checkbox"/> 2. GÊNESIS 3, 4: 1-16 | <input type="checkbox"/> 11. GÊNESIS 27 | <input type="checkbox"/> 19. GÊNESIS 42 | <input type="checkbox"/> 27. ÊXODO 3 E 4 |
| <input type="checkbox"/> 3. GÊNESIS 6, 7 | <input type="checkbox"/> 12. GÊNESIS 28, 29,
30 E 31:2, 3, 17, 18 | <input type="checkbox"/> 20. GÊNESIS 43 | <input type="checkbox"/> 28. ÊXODO 5 |
| <input type="checkbox"/> 4. GÊNESIS 8, 9:1-19 | <input type="checkbox"/> 13. GÊNESIS 32 | <input type="checkbox"/> 21. GÊNESIS 44 | <input type="checkbox"/> 29. ÊXODO 7 |
| <input type="checkbox"/> 5. GÊNESIS 11:1-19 E 12:1-13 | <input type="checkbox"/> 14. GÊNESIS 33 | <input type="checkbox"/> 22. GÊNESIS 45
E 46:1-7, 28-34 | <input type="checkbox"/> 30. ÊXODO 8 |
| <input type="checkbox"/> 6. GÊNESIS 14 E 15 | <input type="checkbox"/> 15. GÊNESIS 35:1-20 | <input type="checkbox"/> 23. GÊNESIS 47 | <input type="checkbox"/> 31. ÊXODO 9 |
| <input type="checkbox"/> 7. GÊNESIS 17:1-22 E 18 | <input type="checkbox"/> 16. GÊNESIS 37 | <input type="checkbox"/> 24. GÊNESIS 48, 49 | |
| <input type="checkbox"/> 8. GÊNESIS 19:1-29 E 21:1-21 | <input type="checkbox"/> 17. GÊNESIS 39-40 | <input type="checkbox"/> 25. GÊNESIS 50 | |
| <input type="checkbox"/> 9. GÊNESIS 22:1-19 E 23 | | | |

ABRIL

- | | | | |
|--|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. ÊXODO 10, 11 | <input type="checkbox"/> 10. ÊXODO 33, 34:1-14 E
34:21-25 | <input type="checkbox"/> 18. NÚMEROS 21 | <input type="checkbox"/> 26. JOSUÉ 1 |
| <input type="checkbox"/> 2. ÊXODO 12 | <input type="checkbox"/> 11. ÊXODO 35:1-29 E 40 | <input type="checkbox"/> 19. NÚMEROS 22 | <input type="checkbox"/> 27. JOSUÉ 2 E 3 |
| <input type="checkbox"/> 3. ÊXODO 13:17-22 E 14 | <input type="checkbox"/> 12. LEVÍTICO 11 | <input type="checkbox"/> 20. NÚMEROS 23 | <input type="checkbox"/> 28. JOSUÉ 4 |
| <input type="checkbox"/> 4. ÊXODO 15: 22-27 E 16 | <input type="checkbox"/> 13. NÚMEROS 9:15-23 E 11 | <input type="checkbox"/> 21. NÚMEROS 24 | <input type="checkbox"/> 29. JOSUÉ 5:10 E 6 |
| <input type="checkbox"/> 5. ÊXODO 17 E 18 | <input type="checkbox"/> 14. NÚMEROS 13 | <input type="checkbox"/> 22. NÚMEROS 35 | <input type="checkbox"/> 30. JOSUÉ 7 |
| <input type="checkbox"/> 6. ÊXODO 19 | <input type="checkbox"/> 15. NÚMEROS 14 | <input type="checkbox"/> 23. DEUTERONÔMIO
1:1-17 E 5 | |
| <input type="checkbox"/> 7. ÊXODO 20 | <input type="checkbox"/> 16. NÚMEROS 16 | <input type="checkbox"/> 24. DEUTERONÔMIO 32 | |
| <input type="checkbox"/> 8. ÊXODO 24 | <input type="checkbox"/> 17. NÚMEROS 17 E 20 | <input type="checkbox"/> 25. DEUTERONÔMIO 33 E 34 | |
| <input type="checkbox"/> 9. ÊXODO 32 | | | |

MAIO

- | | | | |
|---|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> 1. JOSUÉ 8 e 10:1-27 | <input type="checkbox"/> 10. I SAMUEL 2 | <input type="checkbox"/> 19. I SAMUEL 17 | <input type="checkbox"/> 28. II SAMUEL 17 |
| <input type="checkbox"/> 2. JOSUÉ 24 | <input type="checkbox"/> 11. I SAMUEL 3, 4 | <input type="checkbox"/> 20. I SAMUEL 18:1-19 | <input type="checkbox"/> 29. II SAMUEL 18 |
| <input type="checkbox"/> 3. JUÍZES 6 | <input type="checkbox"/> 12. I SAMUEL 5, 6 | <input type="checkbox"/> 21. I SAMUEL 20 | <input type="checkbox"/> 30. I REIS 1:28-53 E 3 |
| <input type="checkbox"/> 4. JUÍZES 7 | <input type="checkbox"/> 13. I SAMUEL 7, 8 | <input type="checkbox"/> 22. I SAMUEL 24, 25 | <input type="checkbox"/> 31. I REIS 4:20-34 |
| <input type="checkbox"/> 5. JUÍZES 13 E 14 | <input type="checkbox"/> 14. I SAMUEL 9 | <input type="checkbox"/> 23. I SAMUEL 26 | |
| <input type="checkbox"/> 6. JUÍZES 15 E 16 | <input type="checkbox"/> 15. I SAMUEL 10, 11:12-15 | <input type="checkbox"/> 24. I SAMUEL 31 | |
| <input type="checkbox"/> 7. RUTE 1 E 2 | <input type="checkbox"/> 16. I SAMUEL 12,13 | <input type="checkbox"/> 25. II SAMUEL 1 | |
| <input type="checkbox"/> 8. RUTE 3 E 4 | <input type="checkbox"/> 17. I SAMUEL 15 | <input type="checkbox"/> 26. II SAMUEL 5,7 | |
| <input type="checkbox"/> 9. I SAMUEL 1 | <input type="checkbox"/> 18. I SAMUEL 16 | <input type="checkbox"/> 27. II SAMUEL 15 | |

JUNHO

- | | | | |
|--|---|--|---|
| <input type="checkbox"/> 1. I REIS 5 | <input type="checkbox"/> 10. I REIS 19 | <input type="checkbox"/> 19. II REIS 24, 25:1-22 | <input type="checkbox"/> 28. NEEMIAS 8 |
| <input type="checkbox"/> 2. I REIS 6 | <input type="checkbox"/> 11. I REIS 21 | <input type="checkbox"/> 20. II CRÔNICAS 36 | <input type="checkbox"/> 29. ESTER 1, 2 |
| <input type="checkbox"/> 3. I REIS 7 | <input type="checkbox"/> 12. II REIS 1, 2 | <input type="checkbox"/> 21. ESDRAS 1 | <input type="checkbox"/> 30. ESTER 3, 4 |
| <input type="checkbox"/> 4. I REIS 8 | <input type="checkbox"/> 13. II REIS 4 | <input type="checkbox"/> 22. ESDRAS 3, 4 | |
| <input type="checkbox"/> 5. I REIS 10 | <input type="checkbox"/> 14. II REIS 5 E 6:1-7 | <input type="checkbox"/> 23. ESDRAS 5, 6 | |
| <input type="checkbox"/> 6. I REIS 11:6-43 | <input type="checkbox"/> 15. II REIS 18 | <input type="checkbox"/> 24. ESDRAS 7 | |
| <input type="checkbox"/> 7. I REIS 12 | <input type="checkbox"/> 16. II REIS 19 | <input type="checkbox"/> 25. NEEMIAS 1 E 2 | |
| <input type="checkbox"/> 8. I REIS 17 | <input type="checkbox"/> 17. II REIS 20 | <input type="checkbox"/> 26. NEEMIAS 4 | |
| <input type="checkbox"/> 9. I REIS 18 | <input type="checkbox"/> 18. II REIS 22, 23:36-37 | <input type="checkbox"/> 27. NEEMIAS 5, 6 | |

JULHO

- | | | | |
|--|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> 1. ESTER 5, 6 | <input type="checkbox"/> 10. SALMOS 67, 73 E 84 | <input type="checkbox"/> 19. PROVÉRBIOS 15 | <input type="checkbox"/> 28. ISAÍAS 40 |
| <input type="checkbox"/> 2. ESTER 7, 8 | <input type="checkbox"/> 11. SALMOS 90, 91 E 92 | <input type="checkbox"/> 20. PROVÉRBIOS 25 | <input type="checkbox"/> 29. ISAÍAS 42, 43 |
| <input type="checkbox"/> 3. ESTER 9, 10 | <input type="checkbox"/> 12. SALMOS 97, 98, 103 E 117 | <input type="checkbox"/> 21. PROVÉRBIOS 31:10-31 | <input type="checkbox"/> 30. ISAÍAS 53, 54 |
| <input type="checkbox"/> 4. JÓ 1 E 2 | <input type="checkbox"/> 13. SALMOS 119:1-80 | <input type="checkbox"/> 22. ECLESIASTES 5 | <input type="checkbox"/> 31. ISAÍAS 60, 61 |
| <input type="checkbox"/> 5. JÓ 42 | <input type="checkbox"/> 14. SALMOS 119:81-176 | <input type="checkbox"/> 23. ECLESIASTES 7 | |
| <input type="checkbox"/> 6. SALMOS 1, 15 E 19 | <input type="checkbox"/> 15. SALMOS, 121, 125 E 148 | <input type="checkbox"/> 24. ECLESIASTES 11, 12 | |
| <input type="checkbox"/> 7. SALMOS 23, 24 E 27 | <input type="checkbox"/> 16. PROVÉRBIOS 1 | <input type="checkbox"/> 25. ISAÍAS 5 | |
| <input type="checkbox"/> 8. SALMOS 37 | <input type="checkbox"/> 17. PROVÉRBIOS 3 | <input type="checkbox"/> 26. ISAÍAS 11 | |
| <input type="checkbox"/> 9. SALMOS 39, 42 E 46 | <input type="checkbox"/> 18. PROVÉRBIOS 4 E 10 | <input type="checkbox"/> 27. ISAÍAS 26, 35 | |

AGOSTO

- 1. JEREMIAS 9:23-26 E 10
- 2. JEREMIAS 26
- 3. JEREMIAS 52
- 4. DANIEL 1
- 5. DANIEL 2
- 6. DANIEL 3
- 7. DANIEL 4
- 8. DANIEL 5
- 9. DANIEL 6
- 10. DANIEL 7
- 11. DANIEL 8
- 12. DANIEL 9
- 13. DANIEL 10
- 14. DANIEL 11
- 15. DANIEL 12
- 16. JOEL 2
- 17. AMÓS 8
- 18. JONAS 1, 2
- 19. JONAS 3, 4
- 20. MIQUÉIAS 4
- 21. AGEU 2
- 22. ZACARIAS 4
- 23. MALAQUIAS 3, 4
- 24. MATEUS 1, 2
- 25. MATEUS 3, 4
- 26. MATEUS 5
- 27. MATEUS 6
- 28. MATEUS 7, 8
- 29. MATEUS 9
- 30. MATEUS 10
- 31. MATEUS 11

SETEMBRO

- 1. MATEUS 12
- 2. MATEUS 13
- 3. MATEUS 14
- 4. MATEUS 15, 16
- 5. MATEUS 17
- 6. MATEUS 18
- 7. MATEUS 19, 20
- 8. MATEUS 21
- 9. MATEUS 22
- 10. MATEUS 23
- 11. MATEUS 24
- 12. MATEUS 25, 26
- 13. MATEUS 27, 28
- 14. MARCOS 1, 2
- 15. MARCOS 3, 4
- 16. MARCOS 5, 6
- 17. MARCOS 7, 8
- 18. MARCOS 9, 10
- 19. MARCOS 11, 12
- 20. MARCOS 13, 14
- 21. MARCOS 15, 16
- 22. LUCAS 1
- 23. LUCAS 2, 3
- 24. LUCAS 4, 5
- 25. LUCAS 6, 7
- 26. LUCAS 8
- 27. LUCAS 9, 10
- 28. LUCAS 11
- 29. LUCAS 12
- 30. LUCAS 13, 14

OUTUBRO

- 1. LUCAS 15, 16
- 2. LUCAS 17, 18
- 3. LUCAS 19, 20
- 4. LUCAS 21
- 5. LUCAS 22
- 6. LUCAS 23, 24
- 7. JOÃO 1
- 8. JOÃO 2, 3
- 9. JOÃO 4, 5
- 10. JOÃO 6
- 11. JOÃO 7
- 12. JOÃO 8
- 13. JOÃO 9
- 14. JOÃO 10
- 15. JOÃO 11
- 16. JOÃO 12
- 17. JOÃO 13
- 18. JOÃO 14, 15
- 19. JOÃO 16, 17
- 20. JOÃO 18, 19
- 21. JOÃO 20, 21
- 22. ATOS 1
- 23. ATOS 2
- 24. ATOS 3, 4
- 25. ATOS 5, 6
- 26. ATOS 7
- 27. ATOS 8, 9
- 28. ATOS 10
- 29. ATOS 11, 12
- 30. ATOS 13
- 31. ATOS 14, 15

NOVEMBRO

- 1. ATOS 16, 17
- 2. ATOS 18, 19
- 3. ATOS 20
- 4. ATOS 21
- 5. ATOS 22, 23
- 6. ATOS 24, 25
- 7. ATOS 26
- 8. ROMANOS 1
- 9. ROMANOS 12, 13
- 10. ROMANOS 14, 15
- 11. I CORÍNTIOS 12, 13
- 12. I CORÍNTIOS 15
- 13. GÁLATAS 5, 6
- 14. EFÉSIOS 6 E COLOSSENSES 3
- 15. I TESSALONICENSSES 4 E 5
- 16. II TESSALONICENSSES 2
- 17. I TIMÓTEO 4, 6
- 18. II TIMÓTEO 3
- 19. HEBREUS 11
- 20. TIAGO 3
- 21. I PEDRO 5
- 22. II PEDRO 3
- 23. I JOÃO 2
- 24. I JOÃO 4, 5: 1-5
- 25. APOCALIPSE 1
- 26. APOCALIPSE 2, 3
- 27. APOCALIPSE 12, 13
- 28. APOCALIPSE 14, 16
- 29. APOCALIPSE 18, 20
- 30. APOCALIPSE 21, 22

CLASSE DE AMIGO E AMIGO DA NATUREZA

I - Geral

1. Ter, no mínimo, 10 anos de idade..... Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Ser membro ativo do Clube de Desbravadores..... Data: ___/___/___ | Ass.: _____
3. Memorizar e explicar o Voto e a Lei do Desbravador..... Data: ___/___/___ | Ass.: _____
4. Ler o livro do Clube do livro Juvenil do ano em curso..... Data: ___/___/___ | Ass.: _____
5. Ler o livro "Vaso de Barro"..... Data: ___/___/___ | Ass.: _____
6. Participar ativamente da classe bíblica do seu clube..... Data: ___/___/___ | Ass.: _____

II - Descoberta Espiritual

1. Memorizar e demonstrar seu conhecimento:
 - Criação: o que Deus criou em cada dia da Criação. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - 10 pragas: quais as pragas que caíram sobre o Egito. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - 12 Tribos: o nome de cada uma das 12 tribos de Israel. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - 39 livros do Antigo Testamento e demonstre habilidade para encontrar qualquer um deles. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Ler e explicar os versos abaixo: Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - João 3:16 Efésios 6:1–3
 - II Timóteo 3:16 Salmo 1
3. Leitura Bíblica: Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Gênesis: 1, 2, 3, 4:1–16, 6:11–22, 7, 8, 9:1–19, 11:1–9, 12:1–10, 13, 14:18–24, 15, 17:1–8; 15–22, 18:1–15, 18: 16–33, 19:1–29, 21:1–21, 22:1–19, 23, 24:1–46, 48, 24:52–67, 27, 28, 29, 30:25–31; 31:2–3, 17–18, 32, 33, 37, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 50

- Êxodo: 1, 2, 3, 4:1–17; 27–31, 5, 7, 8, 9, 10; 11, 12, 13:17–22; 14, 15:22–27; 16, 17, 18, 19, 20, 24, 32, 33, 34:1–14; 29–35, 35:4–29 e 40

III - Servindo a Outros

1. Dedicar duas horas ajudando alguém em sua comunidade, através de duas das seguintes atividades:
 - Visitar alguém que precisa de amizade e orar com essa pessoa. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Oferecer alimento a alguém carente. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Participar de um projeto ecológico ou educativo. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Escrever uma redação explicando como ser um bom cidadão no lar e na escola. Data: ___/___/___ | Ass.: _____

IV - Desenvolvendo Amizade

1. Mencionar dez qualidades de um bom amigo e apresentar quatro situações diárias onde você praticou a Regra Áurea de Mateus 7:12. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Saber cantar o Hino Nacional de seu país e conhecer sua história. Saber o nome do autor da letra e da música do hino. Data: ___/___/___ | Ass.: _____

V - Saúde e Aptidão Física

1. Completar uma das seguintes especialidades:
 - Natação principiante I Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Cultura física Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Nós e amarras Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Segurança básica na água Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Utilizando a experiência de Daniel:
 - Explicar os princípios de temperança que ele defendeu ou participar em uma apresentação ou encenação sobre Daniel 1. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Memorizar e explicar Daniel 1:8. Data: ___/___/___ | Ass.: _____

- Escrever seu compromisso pessoal de seguir um estilo de vida saudável.

Data: ___/___/___ | Ass: _____

3. Aprender os princípios de uma dieta saudável e ajudar a preparar um quadro com os grupos básicos de alimentos.

Data: ___/___/___ | Ass: _____

VI - Organização e Liderança

1. Através da observação, acompanhar todo o processo de planejamento até a execução de uma caminhada de 5 quilômetros.

Data: ___/___/___ | Ass: _____

VII - Estudo da Natureza

1. Completar uma das seguintes especialidades:

- Felinos.....
- Cães.....
- Mamíferos.....
- Sementes.....
- Aves de Estimação.....

Data: ___/___/___ | Ass: _____

Data: ___/___/___ | Ass: _____

Data: ___/___/___ | Ass: _____

Data: ___/___/___ | Ass: _____

Data: ___/___/___ | Ass: _____

2. Aprender e demonstrar uma maneira para purificar a água e escrever um parágrafo destacando o significado de Jesus como a água da vida.

Data: ___/___/___ | Ass: _____

3. Aprender e montar três diferentes tipos de barracas em locais apropriados.

Data: ___/___/___ | Ass: _____

VIII - Arte de Acampar

1. Demonstrar como cuidar corretamente de uma corda.

Data: ___/___/___ | Ass: _____

Fazer e explicar o uso prático dos seguintes nós:

- | | | |
|----------------|----------------------|--------------------|
| • Simples | • Lais de guia duplo | • Volta da fiel |
| • Cego | • Escota | • Nó de gancho |
| • Direito | • Catau | • Volta da ribeira |
| • Cirurgião | • Pescador | • Ordinário |
| • Lais de guia | • Fateixa | |

2. Completar a especialidade de Acampamento I.

Data: ___/___/___ | Ass: _____

3. Apresentar 10 regras para uma caminhada e explicar o que fazer quando estiver perdido.

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

4. Aprender os sinais para seguir uma pista. Preparar e seguir uma pista de no mínimo 10 sinais, que também possa ser seguida por outros.

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

IX - Estilo de Vida

Completar uma especialidade na área de Artes e habilidades manuais.

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

Classe Avançada - Amigo da Natureza

1. Memorizar, cantar ou tocar o Hino dos Desbravadores e conhecer a história do hino.

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

2. Em consulta com o seu líder, escolher um dos seguintes personagens do Antigo Testamento e conversar com seu grupo sobre o amor e cuidado de Deus e o livramento demonstrado na vida do personagem escolhido.

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

- José | Jonas | Ester | Rute

3. Levar pelo menos dois amigos não adventistas à Escola Sabatina ou ao Clube de Desbravadores.

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

4. Conhecer os princípios de higiene, de boas maneiras à mesa e como se comportar diante de pessoas que tenham diferentes idades. Demonstrar e explicar como essas boas maneiras podem ser úteis nas reuniões e acampamentos do clube.

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

5. Fazer a especialidade de Arte de acampar.

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

6. Conhecer e identificar 10 flores silvestres e 10 insetos de sua região.

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

7. Começar uma fogueira com apenas um fósforo, usando materiais naturais, e mantê-la acesa.

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

8. Usar corretamente uma faca, facão e uma machadinha e conhecer dez regras para usá-los com segurança.

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

9. Escolher e completar uma especialidade em uma das áreas abaixo:

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

- Atividades missionárias
- Atividades agrícolas

COMPANHEIRO

E COMPANHEIRO DE EXCURSIONISMO

I - Geral

1. Ter, no mínimo, 11 anos de idade. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Ser membro ativo do Clube de Desbravadores. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
3. Ilustrar de forma criativa o significado do Voto dos Desbravadores. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
4. Ler o livro do Clube do Livro Juvenil do ano em curso e escrever um parágrafo sobre o que mais lhe chamou a atenção ou considerou importante. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
5. Ler o livro "Caminho a Cristo". Data: ___/___/___ | Ass.: _____
6. Participar ativamente da classe bíblica do seu clube. Data: ___/___/___ | Ass.: _____

II - Descoberta Espiritual

1. Memorizar e demonstrar seu conhecimento:
 - 10 Mandamentos: A Lei de Deus dada a Moisés. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - 27 livros do Novo Testamento e demonstrar habilidade para encontrar qualquer um deles. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Ler e explicar os versos abaixo:
 - Isa. 41:9–10 | Heb. 13:5 | Prov. 22:6 Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - I João 1:9 | Salm. 8
3. Leitura Bíblica:
 - Levítico: 11 Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Números: 9: 15–23, 11, 12, 13, 14:1–38, 16, 17, 20:1–13; 22–29, 21:4–9, 22, 23; 24:1–10 Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Deuteronômio: 1:1–17, 32:1–43, 33, 34 Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Josué: 1, 2, 3, 4, 5:10; 6, 7, 9, 24:1–15; 29 Data: ___/___/___ | Ass.: _____

- Juízes: 6, 7, 13:1–18; 14, 15, 16 Data: ___/___/___ | Ass.: _____
- Rute: 1, 2; 3, 4 Data: ___/___/___ | Ass.: _____
- 1 Samuel: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9, 10; 11:12–15, 12, 13, 15, 16, 17, 18:1–19, 20, 21:1–7; 22, 24, 25, 26, 31 Data: ___/___/___ | Ass.: _____
- 2 Samuel: 1, 5, 6, 7, 9, 11; 12:1–25, 15, 18 Data: ___/___/___ | Ass.: _____

4. Em consulta com o seu conselheiro, escolher um dos seguintes temas:

- Uma parábola de Jesus
- Um milagre de Jesus
- O sermão da montanha
- Um sermão sobre a Segunda Vinda de Cristo

Escolher um item abaixo para demonstrar seu conhecimento sobre o tema escolhido: Data: ___/___/___ | Ass.: _____

- Troca de ideias com seu conselheiro
- Atividade que integre todo o grupo
- Redação

III - Servindo a Outros

1. Planejar e dedicar pelo menos duas horas servindo sua comunidade e demonstrando companheirismo para alguém, de maneira prática. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Dedicar pelo menos cinco horas participando de um projeto que beneficiará sua comunidade ou igreja. Data: ___/___/___ | Ass.: _____

IV - Desenvolvendo Amizade

1. Conversar com seu conselheiro ou unidade sobre como respeitar pessoas de diferentes culturas, raça e sexo. Data: ___/___/___ | Ass.: _____

V - Saúde e Aptidão Física

1. Memorizar e explicar I Coríntios 9:24–27. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Conversar com seu líder sobre a aptidão física e os exercícios físicos regulares que se relacionam com uma vida saudável. Data: ___/___/___ | Ass.: _____

3. Memorizar e explicar I Coríntios 9:24–27..... Data: ___/___/___ | Ass.: _____
4. Conversar com seu líder sobre a aptidão física e os exercícios físicos regulares que se relacionam com uma vida saudável. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
5. Aprender sobre os prejuízos que o cigarro causa à saúde e escrever seu compromisso de não fazer uso do fumo. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
6. Completar uma das seguintes especialidades:
- Nataç o Princiante II Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Acampamento II Data: ___/___/___ | Ass.: _____

VI - Organiza o e Lideran a

1. Dirigir ou colaborar em uma medita o criativa para a sua unidade ou Clube. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Ajudar no planejamento de uma excurs o ou acampamento com sua unidade ou clube, envolvendo pelo menos um pernoite. Data: ___/___/___ | Ass.: _____

VII - Estudo da Natureza

1. Participar de jogos da natureza, ou caminhada ecol gica em meio a natureza, pelo perodo de uma hora. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Completar uma das seguintes especialidades:
- Anf bios Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Aves Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Aves dom sticas..... Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Pecu ria..... Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - R pteis..... Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Moluscos..... Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 -  rvores..... Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Arbustos..... Data: ___/___/___ | Ass.: _____
3. Recapitular o estudo da cria o e fazer um di rio por sete dias registrando suas observa es do que foi criado em cada dia correspondente. Data: ___/___/___ | Ass.: _____

VIII - Arte de Acampar

1. Descobrir os pontos cardeais sem a ajuda de uma bússola e desenhar uma Rosa dos Ventos. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Participar em um acampamento de final de semana, e fazer um relatório destacando o que mais lhe impressionou positivamente. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
3. Aprender ou recapitular os seguintes nós: Data: ___/___/___ | Ass.: _____

Oito	Direito
Volta do saltador	Volta do fiel
Duplo	Escofa
Caminhoneiro	Lais de guia
	Simple

IX - Estilo de Vida

1. Completar uma especialidade não realizada anteriormente. Na seção de Artes e Habilidades Manuais. Data: ___/___/___ | Ass.: _____

Classe Avançada - Companheiro de Excursionismo

1. Aprender e demonstrar a composição, significado e uso correto da Bandeira Nacional. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Ler a primeira visão de Ellen White e discutir como Deus usa os profetas para apresentar Sua mensagem à igreja (ver "Primeiros Escritos", pág. 13–20). Data: ___/___/___ | Ass.: _____
3. Participar de uma atividade missionária ou comunitária, envolvendo também um amigo. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
4. Conversar com seu conselheiro ou unidade sobre como demonstrar respeito pelos seus pais ou responsáveis e fazer uma lista mostrando como cuidam de você. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
5. Participar de uma caminhada de 6 quilômetros preparando ao final um relatório de uma página. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
6. Escolher um dos seguintes itens:

7. Assistir à um "curso como deixar de fumar" Data: ___/___/___ | Ass.: _____
8. Assistir à dois filmes sobre saúde Data: ___/___/___ | Ass.: _____
9. Elaborar um cartaz sobre o prejuízo das drogas Data: ___/___/___ | Ass.: _____
10. Ajudar a preparar material para uma exposição ou passeata sobre saúde Data: ___/___/___ | Ass.: _____
11. Pesquisar na internet informações sobre saúde e escrever uma página sobre os resultados encontrados Data: ___/___/___ | Ass.: _____
12. Identificar e descrever 12 aves nativas e 12 árvores nativas. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
13. Participar de uma das seguintes cerimônias e sugerir ideias criativas de como realizá-las.
1. Investidura Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 2. Admissão de lenço Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 3. Dia do desbravador. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
14. Preparar uma refeição em uma fogueira durante um acampamento de clube ou unidade. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
15. Preparar um quadro com 15 nós diferentes. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
16. Completar a especialidade de Excursionismo pedestre com mochila. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
17. Completar uma especialidade não realizada anteriormente: Data: ___/___/___ | Ass.: _____
1. Habilidades Domésticas Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 2. Ciência e Saúde Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 3. Atividades Missionárias Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 4. Atividades Agrícolas Data: ___/___/___ | Ass.: _____

CLASSE DE PESQUISADOR

PEQUENOS PESQUISADOR DE CAMPO E BOSQUE

I - Geral

1. Ter, no mínimo, 12 anos de idade. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Ser membro ativo do Clube de Desbravadores. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
3. Demonstrar sua compreensão do significado da Lei do Desbravador através de uma das seguintes atividades: Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Representação
 - Debate
 - Redação
4. Ler o livro do Clube do Livro Juvenil do ano e escrever dois parágrafos sobre o que mais lhe chamou a atenção ou considerou importante. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
Data: ___/___/___ | Ass.: _____
5. Ler o livro "Além da Magia". Data: ___/___/___ | Ass.: _____
6. Participar ativamente da classe bíblica do seu clube. Data: ___/___/___ | Ass.: _____

II - Descoberta Espiritual

1. Memorizar e demonstrar seu conhecimento: Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Levítico 11: quais as regras para os alimentos considerados comestíveis e não comestíveis.
2. Ler e explicar os versos abaixo:
 - Ecles. 12:13–14 Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Rom. 6:23 Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Apoc. 1:3 Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Isa. 43:1–2 Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Salm. 51:10 Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Salm. 16 Data: ___/___/___ | Ass.: _____
3. Leitura Bíblica: Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - 1 Reis: 1:28–53, 3, 4:20–34, 5, 6, 8:12–60, 10,

11:6–43, 12, 16:29–33; 17:1–7, 17:8–24, 18, 19, 21

- 2 Reis: 2, 4:1–7, 4:8–41, 5, 6:1–23, 6:24–33; 7, 20, 22, 20, 22, 23:36–37; 24; 25:1–7
Data: ___/___/___ | Ass.: _____
- 2 Crônicas: 24:1–14, 36
Data: ___/___/___ | Ass.: _____
- Esdras: 1, 3; 6:14–15
Data: ___/___/___ | Ass.: _____
- Neemias: 1, 2, 4, 8
Data: ___/___/___ | Ass.: _____
- Ester: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7; 8
Data: ___/___/___ | Ass.: _____
- Jó: 1, 2, 42
Data: ___/___/___ | Ass.: _____
- Salmos: 1, 15, 19, 23, 24, 27, 37, 39, 42, 46, 67, 90; 91, 92; 97, 98, 100, 117, 119:1–80, 119:81–176, 121, 125, 150
Data: ___/___/___ | Ass.: _____
- Provérbios: 1, 3, 4, 10, 15, 20, 25
Data: ___/___/___ | Ass.: _____
- Eclesiastes: 1
Data: ___/___/___ | Ass.: _____

4. Conversar com seu líder e escolher uma das seguintes histórias:

- João 3 – Nicodemos
- João 4 – A mulher samaritana
- Lucas 10 – Os bom samaritano
- Lucas 15 – O filho pródigo
- Lucas 19 – Zaqueu

Através da história escolhida, demonstrar sua compreensão em como Jesus salva as pessoas, usando um dos seguintes métodos abaixo:

- Conversar em grupo com a participação de seu líder.
Data: ___/___/___ | Ass.: _____
- Apresentar uma mensagem em uma reunião do clube.
Data: ___/___/___ | Ass.: _____
- Fazer uma série de cartazes ou uma maquete.
Data: ___/___/___ | Ass.: _____
- Escrever uma poesia ou hino.
Data: ___/___/___ | Ass.: _____

III - Servindo a Outros

1. Conhecer os projetos comunitários desenvolvidos em sua cidade e participar em pelo menos um deles com sua unidade ou clube. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Participar em três atividades missionárias da igreja. Data: ___/___/___ | Ass.: _____

IV - Desenvolvendo Amizade

1. Participar de um debate ou representação sobre a pressão de grupo e identificar a influência que isso exerce sobre suas decisões. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Visitar um órgão público de sua cidade e descobrir de que maneiras o clube pode ser útil à sua comunidade. Data: ___/___/___ | Ass.: _____

V - Saúde e Aptidão Física

1. Escolher uma das atividades abaixo e escrever um texto pessoal para um estilo de vida livre do álcool: Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Participar de uma discussão em classe sobre os efeitos do álcool no organismo. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
3. Assistir à um vídeo sobre o álcool ou outras drogas no corpo humano e conversar sobre o assunto. Data: ___/___/___ | Ass.: _____

VI - Organização e Liderança

1. Dirigir uma cerimônia de abertura da reunião semanal em seu clube ou um programa de Escola Sabatina. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Ajudar a organizar a classe bíblica de seu clube. Data: ___/___/___ | Ass.: _____

VII - Estudo da Natureza

1. Identificar a estrela Alfa da constelação do Centauro e a constelação de Órion. Conhecer o significado espiritual de Órion, como descrito no livro "Primeiros Escritos", de Ellen White, pág. 41. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
2. Completar uma das especialidades abaixo:
 - Astronomia Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Cactos Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Climatologia Data: ___/___/___ | Ass.: _____

- Flores
- Rastreamento de animais

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

VIII - Arte de Acampar

1. Apresentar seis segredos para um bom acampamento. Participar de um acampamento de final de semana, planejando e cozinhando duas refeições.
2. Completar uma das seguintes especialidades:
 - Acampamento III
 - Primeiros Socorros – básico
3. Aprender a usar uma bússola ou GPS (urbano ou campo), e demonstrar sua habilidade encontrando endereços em uma zona urbana.

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

IX - Estilo de Vida

1. Completar uma especialidade não realizada anteriormente, em Artes e Habilidades Manuais.

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

Classe Avançada - Pesquisador de Campo e Bosque

1. Conhecer e saber usar de forma adequada a Bandeira dos Desbravadores, o bandeirim de unidade e os comandos de ordem unida.
2. Ler a história de J. N. Andrews ou um pioneiro de seu país e discutir a importância do trabalho de missionários, e porque Cristo ordenou a Grande Comissão (Mateus 28:18–20).
3. Convidar uma pessoa para assistir um dos seguintes programas:
 - Clube dos Desbravadores
 - Classe Bíblica
 - Pequeno Grupo
4. Fazer uma das seguintes especialidades:
 - Asseio e Corfesia Cristã

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

Data: ___/___/___ | Ass.: _____

- Vida Familiar Data: ___/___/___ | Ass.: _____
5. Participar de uma caminhada de 10 quilômetros e fazer uma lista dos equipamentos necessários, incluindo a roupa e o calçado que devem ser usados. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
6. Participar na organização de um dos eventos especiais do Clube:
- Investidura Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Admissão de Lenço Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Dia do Desbravador Data: ___/___/___ | Ass.: _____
7. Identificar seis pegadas de animais ou aves. Fazer um modelo em gesso, massa de modelar ou biscoit de três dessas pegadas. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
8. Aprender a fazer quatro amarras básicas e construir um móvel de acampamento. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
9. Planejar um cardápio vegetariano para sua unidade, para um acampamento de três dias e apresentar para seu instrutor. Data: ___/___/___ | Ass.: _____
10. Enviar e receber uma mensagem através das formas de comunicação abaixo:
- Alfabeto com semáforos Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Código Morse, com lanterna Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Alfabeto LIBRAS (língua de sinais) Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Alfabeto Braille Data: ___/___/___ | Ass.: _____
11. Completar duas especialidades não realizadas anteriormente, em uma das áreas abaixo:
- Habilidades Domésticas Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Ciência e Saúde Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Atividades Missionárias Data: ___/___/___ | Ass.: _____
 - Atividades Agrícolas Data: ___/___/___ | Ass.: _____



Igreja Adventista
do Sétimo Dia[®]

UNIÃO SUL BRASILEIRA
MINISTÉRIO DE DESBRAVADORES E AVENTUREIROS
www.desbravadores.org

