

FEDERACAO BRASILEIRA DE TAEKWONDO JTF

12º DRAGON CAMP - ACAMPAMENTOS



ACAMPAMENTO

JOVENS CRISTÃOS

2016

Estrada Geral do Braço - Sítio do Didi
Camboriú - SC

Dias 01 a 03 de Abril de 2016

Sexta a Domingo



Inscrições pelo site
www.organizacaojtf.com.br
organizacaojtf@gmail.com
(47) 3366 8534 - 8411 9043

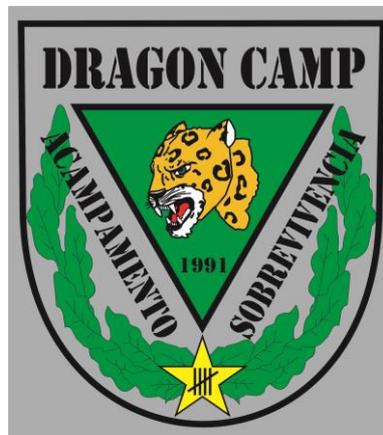
DEUS é amor



JWA WOORYANG WOO TAEKWONDO FEDERATION
FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE TAEKWONDO JTF
Fundada Em 15 de Janeiro de 1993
Balneário Camboriú – Santa Catarina

Relatório de Eventos

Acampamento para Jovens Cristãos 12º Dragon Camp



Grão Mestre Clóvis Ribeiro – 7º Dan
Presidente e Fundador da JTF

Balneário Camboriú – SC, 12 de Abril de 2016.

CAPA – CARTAZ DO EVENTO

RELATÓRIO DO 12º DRAGON CAMP

ANEXO 1 – RELAÇÃO DOS PARTICIPANTES

ANEXO 2 – RELAÇÃO DOS INSTRUTORES

ANEXO 3 – QUADRO DE TRABALHO DO CAMPO

ANEXO 4 – FOTOS DO ACAMPAMENTO

12º Dragon Camp

Acampamento Jogos Cristãos

Dados do evento

Evento: 12º Dragon Camp – Acampamento para Jovens Cristãos

Local: Sítio do Didi na cidade de Camboriú – SC

Estrada Geral do Braço, S/N – Camboriú - SC

Data: Dias 01 a 03 de Abril de 2016 (Sexta-feira a Domingo)

Jogos, Pistas e Instruções Ministradas

1. JOGO CAÇADA AS PENAS DO TOMA TOMA

1. Cenário:

Os "toma-tomas" são aves muito ariscas que vivem em florestas, principalmente pinhais. Elas piscam como os vaga-lumes.

Possuem 5 penas de cores diferentes, com valores distintos no mercado internacional.

Os valores são:

- * Amarelo: 5 unidades monetárias
- * Vermelho: 4 unidades monetárias
- * Azul: 3 unidades monetárias
- * Verde: 2 unidades monetárias
- * Preto: 1 unidade monetária

A sociedade Toma-Toma valoriza educação e bons modos. Pedidos educados tendem a receber penas de maior valor.

Considerações importantes:

A floresta é densa e escura. Os escoteiros devem se amarrar uns aos outros para evitar que se percam.

Como os toma-tomas são sensíveis, apenas uma lanterna por patrulha é permitida para não assustá-los.

Cada toma-toma entrega apenas uma pena por patrulha. Não é possível pedir a mesma pena novamente.

2. Jogo:

O jogo dura 1 hora, com 45 minutos destinados à caça dos toma-tomas.

Ao iniciar, os membros das patrulhas devem se amarrar para permanecerem juntos.

Cada patrulha leva apenas uma lanterna.

A chefia, espalhada pelo campo, pisca sua lanterna a cada 3 minutos (aproximadamente) para sinalizar sua posição.

Os escoteiros devem pedir as penas de forma cordial; caso contrário, o chefe pode se recusar a entregá-las.

O chefe entrega as penas em ordem decrescente de valor (amarelo, vermelho, azul, verde, preto).

Se uma patrulha voltar ao mesmo toma-toma e insistir em outra pena, o chefe pode puni-los requisitando uma pena que eles já tenham.

Mesmo sem penas, o chefe deve continuar piscando a lanterna até o final do jogo.

Em resumo, o jogo "Caçada às Penas de Toma-Toma" é uma atividade noturna que enfatiza a cooperação, estratégia, respeito e negociação entre os participantes, simulando uma interação com animais fictícios. A escuridão e a necessidade de comunicação eficaz adicionam um elemento de desafio.

No final: Cada patrulha deve entregar as penas coletadas à chefia, que as colocará em um saco plástico identificado para posterior contagem dos pontos.

3. Pessoal e Material Necessário:

São necessários pelo menos 10 toma-tomas (chefes) para o jogo ser dinâmico; Para a lista abaixo considera 15 toma tomas.

Material	Qtde	Observação
Lanternas	15	- Para os toma tomas; - Cada chefe deve ter a sua.
Penas amarelas	15	
Penas vermelhas	15	
Penas azuis	15	
Penas verdes	15	
Penas pretas	15	
Sacos plásticos transparentes	10	- Um para cada patrulha, para depositar as penas no final.
Etiquetas adesivas	10	- Para identificar os sacos com os nomes das patrulhas.
Canetas	4	- Para anotar os nomes das patrulhas nas etiquetas.

Em resumo, esta seção completa as regras do jogo, fornecendo informações cruciais sobre a logística e os recursos necessários para a realização da atividade. A lista de materiais garante que o jogo possa ser executado adequadamente, enquanto a etapa final de entrega e contagem de pontos define como os resultados serão determinados.

2. JOGO ROUPA NOVA DO KAA

Materiais: 2 vestidos sem gola (tipo tubo) abertos.

Cenário/Contexto:

Todos os anos, Kaa troca de pele. Está muito feliz com sua "roupa nova". Todos vão mudar de roupa como Kaa.

Desenvolvimento:

Dividir os participantes em duas equipes, formando duas filas.
A aproximadamente 6 metros de cada fila, colocar um vestido no chão.
Ao sinal dos líderes, a primeira pessoa de cada fila vai até o vestido, veste-o por cima como se fosse uma roupa, tira pelos pés, deixa-o no mesmo lugar, volta para a fila e bate na mão da segunda pessoa.
A segunda pessoa repete o processo, e assim sucessivamente até que todos tenham passado.

Em resumo, a atividade envolve as crianças simulando a troca de pele de Kaa, passando por um vestido como se fosse uma roupa. A atividade promove a cooperação e o raciocínio sequencial.

3. JOGO VINTE PÉ E DOIS TÊNIS

Materiais (por equipe):

Quatro varas de bambu de aproximadamente 4 metros de comprimento (o comprimento pode variar de acordo com o tamanho da equipe) e sisal.

Preparação:

Dividir o grupo em equipes de 10 pessoas (podendo variar se necessário, mas todas as equipes devem ter o mesmo número de participantes).
Cada equipe recebe os materiais e deve construir seu "par de tênis": duas varas de bambu amarradas paralelamente com uma amarra. A distância de um metro entre as varas formará uma base firme.
Cada membro da equipe terá um pedaço de sisal amarrado em cada "pé do tênis" (base) com comprimento suficiente para alcançar a sua cintura.

Jogo:

Após a preparação, define-se um percurso. Idealmente, o percurso inclui obstáculos a serem superados.

Em resumo, o jogo "20 Pés e Dois Tênis" envolve a construção de estruturas semelhantes a raquetes de tênis usando varas de bambu e sisal, que são então utilizadas para percorrer um trajeto com obstáculos. A atividade promove o trabalho em equipe, a criatividade na construção das raquetes e a destreza na superação dos obstáculos.

4. JOGO RECONHECENDO O AEROPORTO

Objetivo: Desenvolver habilidades de observação, desenho e trabalho em equipe.

Materiais:

Desenho de um aeroporto com o máximo de detalhes possível, em cartolina.
1 cartolina, lápis, borracha e apontador por patrulha.

Como Jogar:

Cada patrulha deve reproduzir o desenho do aeroporto fornecido pelo chefe. O desenho original fica a 8 metros do "Hangar" (ponto de partida) de cada patrulha. As patrulhas observam o desenho da seguinte maneira: um membro (o "avião") vai até o desenho, memorizando-o, e volta para desenhar.

Os demais membros conduzem e auxiliam o "avião" durante a memorização e volta. Ao retornar ao hangar, o "avião" começa a desenhar, e se tiver dúvidas, pode enviar outro membro ("avião") para observar novamente. O desenho é complementado e lembrado em conjunto. É um jogo de revezamento; após todos terem "voado", o primeiro pode ir novamente.

Observação: É importante dar tempo suficiente para as patrulhas se dedicarem ao desenho e comparar os resultados. A animação da atividade é parte fundamental do jogo.

5. JOGO INVASÃO VIKING

Materiais (por equipe):

- * Papel pardo ou TNT
- * Tinta
- * Pincel
- * Fita adesiva
- * Bambu
- * 30 balões (ou um número de balões de acordo com o número de participantes em cada equipe). Cada equipe terá uma cor de balão que será a mesma cor de sua tinta.

Construção:

Cada equipe constrói seu barco usando o papel pardo ao redor dos participantes. O bambu serve de vela. O nome da equipe e a decoração devem estar no papel pardo.

Todos devem permanecer dentro do barco, e ele não pode rasgar. Se rasgar, a equipe naufraga.

Jogo:

Os balões são usados como munição para atacar as equipes adversárias. As equipes devem se atacar, tentando fazer com que o movimento ou a água rasguem o barco da equipe adversária.

Define-se um tempo de jogo e o número de embarcações. Vence a equipe cuja embarcação receber menos "bombas" (balões).

Em resumo, "Invasão Viking" é um jogo que envolve a construção de embarcações improvisadas e uma batalha com balões d'água. A atividade combina criatividade, trabalho em equipe e estratégia para vencer a competição. A fragilidade das embarcações introduz um elemento de risco e torna a estratégia ainda mais importante.

6. JOGO OLHA A ONDA

Objetivo: Treinar o nó Laís de Guia e trabalho de equipe.

Materiais:

- * Corda grossa (10 a 15 mm)
- * Cabos finos ou sisal

Preparativos:

1. Preparação da corda:* Uma corda grossa (10 a 15 mm) de comprimento suficiente é colocada sobre um galho forte de uma árvore alta (mínimo 4 metros), onde as pontas da corda são presas com segurança, deixando pelo menos 4 metros de corda solta. A corda será usada para o "salvamento" de um membro da equipe que simula uma onda gigante (tsunami).
2. Delinear o percurso:* Um percurso de aproximadamente 60 metros é demarcado com duas cordas finas ou sisal, criando um corredor sinuoso entre árvores ou obstáculos. O término do percurso fica próximo ao cenário onde a "onda" será formada.

Jogo:

A Patrulha A escolhe um membro de sua equipe. Ao sinal do apito inicial do chefe, este membro pega a ponta da corda pendurada no galho e faz um nó Laís de Guia na própria cintura. O chefe confere o nó e autoriza a Patrulha A a içar o membro.

A onda gigante (tsunami) é formada pela Patrulha B, que, ao sinal do apito inicial do chefe, se move de mãos dadas pelo percurso demarcado no passo 2. O objetivo da Patrulha B é tocar em algum integrante da Patrulha A que está sendo içado.

Pontuação:

Se a Patrulha A conseguir "salvar" seu integrante da "onda", impedindo que a "onda" o alcance, a Patrulha A pontua.

Se a Patrulha B conseguir tocar em alguma parte do corpo do patrulheiro que está sendo "salvo", pontua a Patrulha B.

Observação:

O chefe deve ficar atento para que a distância entre o patrulheiro que está sendo içado e a "onda" seja segura, observando principalmente se o grupo da Patrulha B estiver de mãos dadas.

É muito importante que a Patrulha B permaneça de mãos dadas. Se a "onda" se separar, a pontuação não vale.

Em resumo, "Olha a Onda" é uma atividade que testa a habilidade de fazer o nó Lais de Guia, trabalho em equipe, e a capacidade de reação e estratégia, tanto para "salvar" quanto para "tocar" o alvo durante o percurso.

7. JOGO CABO DE GUERRA

As regras do jogo de cabo de guerra são as seguintes:

- A corda é dividida ao meio e um lenço marca o centro.
- As equipes se posicionam de cada lado da corda.
- A disputa começa com a marca central do cabo alinhada com a linha central.
- O objetivo é puxar a equipe adversária para que ela cruze a linha central com a sua marca de quatro metros.
- Outra forma de vencer é fazer com que o adversário cometa uma falta, como escorregar e cair no chão.
- A equipe que puxar a maior parte da corda para o seu lado vence.

Em competições, as regras podem ser mais específicas, como:

- O número máximo de atletas por equipe é de seis.
- Os atletas devem apresentar-se no local do evento com 15 minutos de antecedência e uniformizados.
- Não é permitido o uso de luvas ou qualquer outro equipamento sobressalente.
- As competições podem ser realizadas em campo ou ginásios.
- Os atletas competem separados por sexo ou misto

8. JOGO TRÉGUA DAS ÁGUAS

Regras:

Existe uma linha no chão que delimita o território dos lobos. Shere Khan não pode cruzar essa linha.

Há outra linha na "terra de ninguém" (uma área neutra), a cerca de 15 a 20 metros da primeira linha, onde todos os animais da floresta, incluindo os lobos, podem beber água quando estiverem com sede. Shere Khan pode caçar à vontade, exceto em algumas condições.

Devido a uma grande seca, Hathi (o elefante) declarou uma trégua parcial das águas. Isto significa que, à noite, Shere Khan não pode caçar enquanto os animais bebem água.

O covil de Shere Khan fica a cerca de 10 metros do rio.

Os filhotes de lobos ficam atrás da linha que define os limites do território dos lobos.

Quando um lobo mais velho grita "noite", todos os lobos deixam o território e ficam de quatro apoiados no chão, simulando beber água do rio.

Quando o lobo mais velho grita "dia", Shere Khan corre atrás dos lobos que tentam alcançar sua linha de território.

Quem for pego vira aliado de Shere Khan e o ajuda a caçar.

O lobo mais velho pode gritar "dia" ou "noite" aleatoriamente.

Em resumo, o jogo envolve uma dinâmica de perseguição com regras de tempo (dia/noite) e um elemento de sorte na decisão do lobo mais velho. A atividade promover habilidades de corrida, estratégia e trabalho em equipe (para os lobos).

9. JOGO DO CARRINHO DE MÃO

Aplicação:

Põe-se os participantes em duplas, um apoiando-se no chão com as mãos e o outro o sustentando pelos pés a guisa de um carrinho de mão. Na metade do percurso os papéis são invertidos.

Observações:

Esse jogo é um bom indicativo do preparo físico. O condutor do jogo deve estar atento para evitar que alguém curve a espinha para baixo, excessivamente.

Sugestões:

Para Seniores e Escoteiros mais velhos, colocar alguns obstáculos a serem vencidos. Um erro que deve ser evitado é deixar os fracos (e as meninas, nas Seções Mistas) não fazerem o papel do carrinho "por não aguentarem". Entretanto, é bom que o organizador esteja atento a discrepâncias de porte físico muito acentuado para cada dupla.

Uma variação dessa corrida é fazer com que os participantes pareçam-se mais ainda com carrinhos de mão: os "carrinhos" devem andar com os abdomens para cima.

10. PISTA DE AÇÃO E REAÇÃO

Uma pista de ação e reação é um local de treinamento que por exemplo é utilizado em instituições como o Exército Brasileiro ou Escola Preparatória.

A pista de ação e reação é um dos treinamentos que foi realizado com os alunos do Taekwondo JTF, que tem como objetivo preparar os mesmos para situações reais.

A ação e reação é um princípio da física, conhecido como Terceira Lei de Newton, que diz que para toda força de ação aplicada a um corpo, surge uma força de reação em um corpo diferente. A força de reação tem a mesma intensidade da força de ação e atua na mesma direção, mas com sentido oposto.

Situações de ação e reação são muito comuns no cotidiano, como quando empurramos um carro, exercemos uma força sobre o carro e este exerce uma força sobre nós.

11. EDUCAÇÃO FÍSICA

Foram ministradas alongamentos, exercícios como flexão de braço, abdominais e corrida, ao final volta a calma.

Tipos de Educação Física ministrados nos acampamentos:

- Com Toras;
- Com obstáculos;
- Treinamentos Físicos – TFM.
- Com Bastões Curto e Longos.

12. NÓS E AMARRAÇÕES

Nós – Reconhecer, apreender e aplicar os nós e amarrações.

- Nó Direito;
- Nó de Escota simples e duplo;
- Nó Boca de lobo;
- Nó Volta do fiel;
- Nó Laís de guia;
- Nó Oito;
- Nó de Aselha.

13. PALAVRA DE DEUS AOS JOVENS

Foi ministrada a Palavra de Deus aos jovens, informando todo o Propósito de Deus.

- Jesus sempre existiu;
- Tornou-se homem;
- Teve uma vida irrepreensível;
- Fez uma obra tremenda e grandiosa;
- Morreu pelos nossos pecados;
- Ressuscitou;
- Foi exaltado;
- Voltará.

Participantes

Nº	NOME	CIDADE
1	Amanda Rosa de Souza	Navegantes
2	Anderson Ruan Oliveira Silva	Camboriú
3	Avril Reggiardo	Navegantes
4	Caio Fernandes Oliveira	Joinville
5	Camila Reggiardo	Navegantes
6	Damaris Lopes Santos Fonseca	Navegantes
7	Emerson Ramos	Balneário Camboriú
8	Ernesto Filipe Bitencourt Barni	Camboriú
9	Fernanda Bitencourt Barni	Camboriú
10	Gabriel Henrique Roseling de Souza	Balneário Camboriú
11	Gilmar Carminatti	Camboriú
12	Giovanna Fernandes Oliveira	Joinville
13	Guilherme Casagrande	Camboriú
14	Guilherme Henrique Duarte de Souza	Curitiba
15	Helen Girardi	Itajaí
16	Isaac Neves Marba	Camboriú
17	Jean Guilherme Andrade	Camboriú
18	Joel Henrique Gonçalves	Camboriú
19	Júlia Cristina Schmitt	Balneário Camboriú
20	Julia Piccoli	Balneário Camboriú
21	Kauã Schneider de Quadros	Camboriú
22	Laion Henrique Santos da Silva	Itajaí
23	Leonardo Marcelo Rizzo da Fonseca	Navegantes
24	Lucas Bairrão Antunes	Balneário Camboriú
25	Lucas G. M. dos Santos	Joinville
26	Luis Henrique Vieira Queiroz	Itajaí
27	Martina Simioni	Itapema
28	Matheus Grizotti Borsatto	Camboriú
29	Mikhael Inzabrald Nunes	Itajaí
30	Natanael Neves Marba	Camboriú
31	Rafael Girardi	Itajaí
32	Rafael Valle Martins	Balneário Camboriú
33	Ruan André de Oliveira	Balneário Camboriú
34	Ruan Santos Silva	Itajaí
35	Samuel Girardi	Itajaí
36	Sara Girardi	Itajaí
37	Sthefany Felix Dorneles	Camboriú
38	Suyan Eccel Ribeiro	Balneário Camboriú
39	Suyenne Eccel Ribeiro	Balneário Camboriú
40	Talyta Andrade	Camboriú
41	Thalita Anderson de Santana	Itapema

42	Wesley Patrick Mucke	Balneário Camboriú
43	Yara Schneider de Quadros	Camboriú

Instrutores e Convidados

Nº	NOME	CIDADE	OBSERVAÇÃO
01	Clóvis Nunes Ribeiro	Balneário Camboriú	Nível Avançado
02	João Francisco Pereira	Camboriú	Nível Avançado
03	Elizandro Albano	Camboriú	Nível Avançado
04	Rafaella de Souza	Camboriú	Nível Básico
05	Thomas de Ávila	Balneário Camboriú	Nível Básico
06	Maria Eduarda Mazzola	Balneário Camboriú	Nível Básico
07	Raimundo Reis Pinheiro da Silva	Balneário Camboriú	Nível Básico
08	Laryssa da Silva Palhano	Camboriú	Nível Básico
09	Cristoffer Albano	Camboriú	Nível Básico
10	Lara Victorino	Camboriú	Nível Básico
11	Shirley Sibirino Albano	Camboriú	Nível Básico
12	Priscila Cristina Momm	Camboriú	Nível Básico
13	Lucas Pinheiro Vicente	Camboriú	Nível Básico
14	Paulo Fernando Simioni	Itapema	Convidado
15	Luis Carlos Reggiardo Aquino	Navegantes	Convidado
16	Cláudia Eccel Ribeiro	Balneário Camboriú	Convidado
17	Bruna Clarice Berri Simioni	Itapema	Convidado
18	Tânia Yoryna Ruiz Lopez	Navegantes	Convidado
19	Felipe Berri	Brusque	Convidado

Quadro de Trabalho do Acampamento - QTA



FEDERAÇÃO BRASILEIRA DE ARTES MARCAS JIM WOONGHNG WOO 12º DRAGON CAMP - ACAMPAMENTO DE JOVENS CRISTÃOS BALNEÁRIO CAMBORIÚ - SANTA CATARINA

QTA - QUADRO DE TRABALHO DO ACAMPAMENTO

DIA	HORÁRIO	INSTRUTOR	MATERIA	OBJETIVO
SEXTA 01/04/2016	0700 - 1200	Todos Instrutores	Montar o Acampamento	Organizar a infraestrutura do acampamento
	1200 - 1300		Almoço	Conforme o Cardápio
	1300 - 1900		Montar o Acampamento	Organizar a infraestrutura do acampamento
	1900 - 2000		Jantar	Conforme o cardápio
	2000 - 2100	Todos	Chegada dos alunos	Recepcionar os alunos na chegada ao acampamento, apresentação dos instrutores - regras, conferência de mochilas, procedimentos e oração.
	2100 - 0100		Área Verde	Montar as barracas, fogueira, varal.
	0100 - 0400		Jogo Caçada as Penas do Toma Toma	Regras na folha de Tarefas (anexa). Punição: dois perdedores um fica sem café da manhã de sábado e outro monta guarda a noite.
0400 - 0600		ZZZZZZ	Descanso na área de barraca	
SÁBADO 02/04/2016	0600 - 0700	Clóvis Ribeiro	Educação Física	Corrida
	0700 - 0730	Todos	Café	Conforme o cardápio
	0730 - 0830	Todos Instrutores	Nós e Amarras	Nós e Amarras - reconhecer, apreender e aplicar.
	0830 - 0900	Todos	Jogo Roupa Nova do Kaa	Regras na folha de Tarefas (anexa). Recompensa: Biz para a equipe vencedora.
	0900 - 1030		Jogo 20 pés e 2 tênis	Regras na folha de Tarefas (anexa). Recompensa: Bombons para a equipe vencedora.
	1030 - 1130		Reconhecendo o Aeroporto	Regras na folha de Tarefas (anexa). Punição: dois perdedores uma fica sem almoço no sábado e outra sem tomar banho.
	1130 - 1200	Instrutores e Alunos	Área Verde	Descanso na área de barraca, arrumar patrulha e área.
	1200 - 1300		Almoço	Conforme o cardápio
	1300 - 1500	Todos	Jogo Invasão Viking	Regras na folha de Tarefas (anexa). Recompensa: Biz para a equipe vencedora.
	1500 - 1630		Jogo Olha a Onda	Regras na folha de Tarefas (anexa). Punição: dois Perdedores uma fica sem jantar no sábado e outra sem tomar banho.
	1630 - 1730		Jogo Carro Pipa	Regras na folha de Tarefas (anexa). Bombons para a equipe vencedora.
SÁBADO 02/04/2016	1730 - 1900	Todos	Jogo Cabo de Guerra	Regras na folha de Tarefas (anexa). Punição: Perdedor monta guarda a noite.
	1900 - 2000	Instrutores e Alunos	Jantar	Conforme o cardápio
	2000 - 2300	Felipe Berri	Palavra para Jovens	Palavras de animação aos jovens cristãos.
	2300 - 0600	Todos	ZZZZZZ	Descanso na área de barraca
DOMINGO 03/04/2016	0600 - 0730	Clóvis Ribeiro	Educação Física	Corrida
		Todos	Jogo Trêgua das Águas	Regras na folha de Tarefas (anexa). Recompensa: Bolacha para a equipe vencedora.
			Jogo A Caçada	Regras na folha de Tarefas (anexa). Recompensa: Biz para a equipe vencedora.
	0730 - 0830		Café	Conforme o cardápio
	0830 - 1100		Pista de Ação e Reação	Fazer com que o aluno supere obstáculos em um menor tempo, superando com isso seus temores.
	1100 - 1300		Almoço	Conforme o cardápio.
1300 - 1600		Final do Campo	Desmontagem do Acampamento	

Opções:	Jogo Farol Jogo Campo Minado	Caso precise colocar no QTA
---------	---------------------------------	-----------------------------

Balneário Camboriú, SC, 01 de Abril de 2016

Grão Mestre CL@VIS RIBEIRO - 7º Dan
Presidente FBTJ

Fotos do Acampamento







