



Congregação Rocha da Bênção  
Igreja Evangélica Assembleia de Deus A Pioneira  
CNPJ: 05.989.975/0001-08 (FILIAL)  
096 9907-8487/ 96 99155-3447 – E-mail : [msa@unifap.br](mailto:msa@unifap.br)



Pág. 1

## DINÂMICAS PARA RETIROS

### ÍNDICE

Dinâmica 1) "Quem disse isto?" .....	1
Dinâmica 2) Descobrimo os erros .....	3
Dinâmica 3) "Em que cântico?" .....	4
Dinâmica 4) Master Gigante .....	5
Dinâmica 5) Turnê Mundial .....	11

## Dinâmica 1) "Quem disse isto?"

### 1.1) FRASES

- (1) "Ide, voltai cada uma à casa de sua mãe; e o Senhor use convosco de benevolência, como vós usastes com os que morreram e comigo" (Rt 1.8)
- (2) "Ide e consultai o Senhor por mim, pelo povo e por todo o Judá, acerca das palavras deste livro que se achou; porque grande é o furor do Senhor que se acendeu contra nós" (2 Rs 22.13)
- (3) "Se perante ti, ó rei, achei favor, e se bem parecer ao rei, dê-se-me por minha petição a minha vida, e, pelo meu desejo, a vida do meu povo." Et 7.3
- (4) "Eis que foi para minha paz que tive eu grande amargura; tu, porém, amaste a minha alma e a livraste da cova da corrupção" (Is 38.17)
- (5) "Quem é, pois, este incircunciso filisteu, para afrontar os exércitos do Deus vivo?" (1 Sm 17.26b)
- (6) "Então, eu lhes disse: quem tem ouro, tire-o. Deram-mo; e eu o lancei no fogo, e saiu este bezerro." (Ex 32.24)
- (7) "Eis que veio o Senhor entre Suas santas miríades, para exercer juízo contra todos e para fazer convictos todos os ímpios, acerca de todas as obras ímpias que impiamente praticaram" (Jd 14,15)

### 1.2) ITENS DE RESPOSTA (para ser entregue aos times)

“QUEM DISSE ISTO?”

1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								

Parabéns! Agora, a última parte do desafio: Descubra em uma das colunas verticais um personagem famoso por suas últimas palavras. Escreva abaixo a *última frase* daquele personagem:

---



---

### 1.3) GABARITO

1	N	O	E	M	E			
2	J	O	S	I	A	S		
3	E	S	T	E	R			
4	E	Z	E	Q	U	I	A	S
5	D	A	V	I				
6	A	R	Ã	O				
7	E	N	O	Q	U	E		

Resposta → “Senhor, não lhes imputes este pecado.” (At 7.60)

## Dinâmica 2) Descobrindo os erros

### **SIMULAÇÃO DE UM DIÁLOGO AO TELEFONE NO QUAL SÃO DITOS VÁRIOS ERROS, QUE DEVEM SER DETECTADOS PELAS EQUIPES E REFUTADOS COM VERSÍCULOS**

#### **2.1) DIÁLOGO**

*“Oi, Martinha! Aqui é a Helena. Tudo bem? Que pena que não deu certo tu ires pro filme ontem com a gente! Sim, nós fomos. Não, claro que a mamãe não deixou! Só que eu disse pra ela que ia pra casa da Fabinha estudar. (...)*

*Ah, eu gostei muito. É, realmente tem umas cenas bem fortes; mas isso não me afeta em nada. Ah, você perdeu uma discussão hoje na classe. Sabe aquele rapaz que é evangélico, o Marcondes? Pois ele quis rebater o professor de Biologia, em plena aula! Disse que essa história de evolução é uma mentira, que nós viemos mesmo foi de Adão e Eva! Já imaginou, Martinha?? Como é que alguém ainda acredita nessa fábula, em pleno século XXI??*

*E sabe o que ele disse ainda? Que só os crentes são salvos! Já viu que absurdo? Parece que ele não sabe que todos os caminhos levam a Deus!*

*(...) Pois é, é isso que eu penso mesmo.*

*Eu nunca matei, roubei, nunca fiz mal a ninguém; procuro sempre fazer o bem. Então, é claro que Deus não vai me mandar para o inferno.*

*Agora, dizer que vou para o céu, como o Marcondes fica dizendo, isso eu não posso dizer. Seria muita prepotência da minha parte! Afinal, ninguém pode afirmar que é salvo.*

*(...) Pois é. Mas como se não bastasse, e ele ainda falou mal de Maria! Disse que ela teve outros filhos, além de Jesus Cristo! Já pensou que blasfêmia? Todo mundo sabe que Maria permaneceu virgem a vida toda!*

*(...) Lógico!*

*Ah, mas nessa discussão toda eu gostei mesmo foi o que falou uma menina. Foi aquela ruivinha; sabe quem é? Aquela que senta lá no fim, perto da parede. Pois ela disse uma coisa tão interessante: disse que o mundo está passando por uma evolução não só física, mas também espiritual. Que todos estamos aqui para nos purificar de erros cometidos em vidas passadas...*

*Ela disse que quando nós morremos, depois voltamos e renascemos num outro corpo, e é assim que vamos nos aperfeiçoando. Achei isso tão intrigante!*

*Ela disse que já conversou com várias pessoas que já morreram. Pois qualquer dia eu vou numa sessão com ela, pra ver se me comunico com meu avôzinho, que morreu o mês passado.*

*(...) Hem? Não, a discussão acabou não dando em nada. Lógico! Esses crentes fanáticos deviam perceber que só fazem atrapalhar as coisas. Bem que o Marcondes devia ser como a namorada do meu irmão: ela também é evangélica, mas não é fanática como o Marcondes; pelo contrário, namora meu irmão – que não tem nada de crente! – e não fica perturbando; pelo contrário, eles se dão muito bem.*

*(olha o relógio)*

*Ih, Martinha, agora eu preciso ir! A mamãe quer que eu vá para o supermercado com ela, e deve estar chegando a qualquer momento. (...) É, só que eu não estou com um pingão de vontade de ficar uma hora empurrando carrinho, por isso vou me mandar antes de ela chegar!*

*Tchau!*

## 2.2) GABARITO (erros)

- 01) Mentira
- 02) Cenas ruins diante dos olhos
- 03) Adão e Eva como fábula
- 04) Todos os caminhos levam a Deus
- 05) Salvação por obras
- 06) Incerteza sobre a salvação
- 07) Maria permanecendo virgem
- 08) Reencarnação
- 09) Contato com mortos
- 10) Namoro misto
- 11) Desonra à mãe (falta de prestatividade).

## 2.3) PONTUAÇÃO

+1 para cada tópico, +1 para cada referência certa.

Obs.:

- considerando no máximo 1 referência por tópico.
- Podem escrever mais de 1 referência; não se perde ponto por referências erradas.

## Dinâmica 3) "Em que cântico?"

Encontrar as seguintes palavras em cânticos cantados na igreja:

- (a) *Glória*
- (b) *Sangue*
- (c) *Cordeiro*

*Pontuação:* +1 para cada cântico.

*Tempo:* aproximadamente 1 minuto.

Obs.:

- O cântico tem que já ter sido entoado em domingo à noite
- Mesmo que ocorre mais de uma vez em um cântico, só vale um ponto por cântico.
- Tem que vir na forma exata em que for proferido.

## Dinâmica 4) Master Gigante

*Local:* Quadra Coberta.

*Providências prévias:*

- 10 representantes de Equipe (apontados pela Comissão), escolhem suas equipes – com a lista de todos os acampantes em mãos. *Importante:* Isso deverá ser feito *antes* da Reunião na Quadra.
- A Comissão estará perto da arquibancada, com uma mesa para materiais.
- Diante da Comissão, 1 microfone com pedestal ligado a uma caixa de som.
- Haverá cadeiras dispostas em 10 círculos, espalhados pela quadra, de modo razoavelmente equidistante da Mesa da Comissão. (Obs.: 10 cadeiras para cada grupo). Cada grupo estará identificado por um número (de 1 a 10).
- Próximo à mesa, penduradas em cadeiras, plaquinhas numeradas de 1 a 10.
- Estará riscada no chão, de giz, uma área retangular (bem à frente das plaquinhas) – de forma a caber cerca de 10 pessoas, em fila.
- Em cada círculo de cadeiras será pregado, sob uma das cadeiras, um envelope contendo nomes de animais.

*Procedimento:*

1. Todos os participantes se sentam nas arquibancadas.
2. É anunciado que a brincadeira se chama “MASTER GIGANTE”, e constará de 5 modalidades.
3. Cada Equipe será anunciada consecutivamente (cada uma pelo seu representante, no microfone); na medida em que isso ocorre, seus integrantes vão saindo da arquibancada se dirigem ao círculo de cadeiras correspondente.

### 1. GEOGRAFIA

- (a) A Equipe 1 envia um representante, que tirará o nome de um país de um saco. O nome é dito por ele no microfone. Todas as equipes deverão escrever, em uma folha em branco os seguintes itens ligados àquele país.:
  - [1] CAPITAL
  - [2] CONTINENTE
  - [3] LÍNGUA(S)
- (b) Após 30 segundos, todos param de escrever e as respostas são dadas pela Comissão.
- (c) As equipes anotarão os pontos obtidos em sua própria folha (de **0 a +3 pontos**).
- (d) A Equipe 2 manda um representante para tirar o nome de um novo país, e o ciclo recomeça –até a 10ª Equipe.
- (e) No final (quando 10 países tiverem sido escolhidos), cada equipe anota o seu total na Tabela Geral do Master Gigante.

Obs.:

[I] Quanto às línguas:

- Só estarão inclusos países com até *duas* línguas oficiais.
- No caso de um país falar mais de uma língua oficial, a resposta certa terá de incluir *ambas* as línguas. Mesmo que a equipe coloque uma certa e uma errada, o item “língua” estará todo incorreto.
- A Comissão *não* indicará no início da rodada quantas línguas o país fala.

[II] Quanto ao *continente* → São eles: AMÉRICA – EUROPA – ÁFRICA – ÁSIA – OCEANIA. Não é preciso especificar qual das Américas.

MATERIAL:

- (a) Um saco contendo nomes de 25 países. (10 fáceis – 10 razoáveis – 5 difíceis).
- (b) Um gabarito para a Comissão conferir (com as respostas de todos os 25 países).
- (c) Papéis em branco e 1 caneta para cada equipe.
- (d) Tabela Master Gigante.
- (e) Um apito.

## 2. HISTÓRIA

- (a) Dez envelopes serão colocados nas cadeiras com as plaquinhas (próximas à Mesa da Comissão). Cada um deles contém os nomes de 5 personagens históricos (iguais para todas as equipes).
- (b) Quando o apito soar, um integrante de cada equipe deverá correr até o envelope e levá-lo à sua equipe.
- (c) Cada equipe terá *um minuto e meio* para: (a) dispor em ordem cronológica os 5 personagens – começando com o mais antigo, até o mais recente na História. (b) enviar uma pessoa com cada um dos nomes, que deverão ficar em fila (na ordem cronológica de seus personagens) diante da cadeira com a plaquinha.
- (d) Ao soar novamente o apito, as pessoas nas filas deverão parar imediatamente. A Comissão anuncia as respostas certas e confere as equipes. A equipe que acertou a seqüência exata ganha **+10 pontos**.
- (e) As equipes preenchem a Tabela Master.

Obs.:

- Se houver um único erro na seqüência, a equipe não ganha nada.
- Se alguém mudar de posição após ter soado o apito pela 2ª vez, a equipe será desclassificada naquela rodada.
- *Importante:* todos os integrantes da fila deverão estar *dentro* da área riscada com giz.
- O membro da Comissão que tocar o apito deverá fazer uma contagem regressiva 10 segundos *antes* de tocar o apito pela 2ª vez.

OS NOMES:

- [1] ALEXANDRE, O GRANDE
- [2] CLEÓPATRA
- [3] NERO
- [4] NAPOLEÃO
- [5] MUSSOLINI

MATERIAL:

- (a) 10 envelopes, contendo cada um os 5 nomes acima.

## 3. PORTUGUÊS

- (a) Cada equipe buscará um envelope contendo 7 letras (separadas).
- (b) Elas deverão montar um nome; ao fazer isso, descobrirão uma letra “intrusa”.
- (c) Deverão escrever, em folha anexa, o máximo de verbos que comecem com aquela letra (no *infinitivo*.)
- (d) Após um tempo (de \_\_\_ minutos), o apito soa; as equipes param de escrever e a Comissão confere as respostas. Método: a Equipe lê todos os verbos que escreveu; se todos estiverem corretos, a equipe anota **+1 ponto** para *cada verbo correto*. A 2ª equipe lerá apenas os seus verbos que *não* tenham sido mencionados pela Equipe 1; anota seus pontos, e assim sucessivamente.
- (e) Cada equipe preenche a Tabela Master.

MATERIAL:

- (a) 10 envelopes contendo, cada um, as seguintes letras, separadas: T – I – G – E – L – A – J.
- (b) Um Dicionário.

#### 4. BIOLOGIA

- Cada equipe procurará, embaixo de uma de suas cadeiras, um envelope contendo os nomes de seis animais.
- Devem descobrir que animal não pertence ao grupo.
- Em seguida, deverá escrever em folha anexa nomes de nomes de animais começando com a inicial do “intruso”, que *pertençam ao grupo*.
- Após \_\_\_\_ minutos, soa o apito e todos param de escrever. A Equipe 10 lê os nomes de seus animais, anotando **+1 ponto** para *cada animal correto*. Em seguida, a Equipe 9 lê nomes de seus animais que *não* foram lidos pela Equipe 10, e assim sucessivamente (em ordem decrescente, até a Equipe 1).
- Cada equipe preenche a Tabela Master.

#### MATERIAL:

- 10 envelopes contendo, cada um, os seguintes nomes:
  - LONTRA
  - ORCA
  - RATO
  - FOCA
  - PINGUIM
  - MORCEGO

#### 5. VARIEDADES

- Cada Equipe recebe um envelope contendo 9 nomes (e um número), que serão distribuídos entre as pessoas do grupo.
- Cada pessoa deve ficar com uma palavra (aleatoriamente); as palavras que sobraem deverão ser entregues à Comissão.
- As pessoas deverão montar uma frase. Atenção: as frases não serão feitas dentro da própria equipe, mas numa *nova* equipe: cada pessoa vai se dirigir ao grupo de cadeiras que tem o mesmo número indicado em seu papel.
- O apito soa, e todos se dirigem à sua nova equipe.
- A Comissão entrega às novas equipes as palavras que tiverem sido devolvidas. Atenção: naquela equipe, as pessoas poderão ficar com mais de uma palavra, mas desde que na seqüência certa.
- Quando uma equipe tiver colocado todos os membros na seqüência certa, eles devem ficar de mãos dadas e levantar as mãos (sem soltar as mãos uns dos outros). Quando a primeira tiver dado o sinal, soa o apito. As demais equipes têm que parar imediatamente (sob pena de serem desqualificadas na rodada).
- A Comissão confere a resposta. Se estiver correta, cada um dos 10 integrantes ganha **+1 ponto**, individual. Se estiver errada, as outras equipes podem continuar, *ao soar do apito* (até que uma nova equipe termine) – e assim por diante.
- A Equipe vencedora deve entregar à Comissão, em folha anexa, os nomes dos 10 vencedores dessa modalidade.
- A Comissão recebe as Tabelas Master.

#### MATERIAL:

- 10 envelopes contendo, cada um, as seguintes palavras numeradas:  
ÁGUA – MOLE – EM – PEDRA – DURA – TANTO – BATE – ATÉ – QUE – FURA.

1	1 ÁGUA	2 ÁGUA	3 ÁGUA	4 ÁGUA	5 EM	6 EM	7 EM	8 TANTO	9 TANTO	10 TANTO
2	1 MOLE	2 MOLE	3 MOLE	4 MOLE	5 QUE	6 ATÉ	7 QUE	8 MOLE	9 QUE	10 QUE
3	1 FURA	2 FURA	3 FURA	4 FURA	5 DURA	6 QUE	7 FURA	8 DURA	9 DURA	10 DURA
4	1 PEDRA	2 PEDRA	3 PEDRA	4 PEDRA	5 BATE	6 BATE	7 BATE	8 QUE	9 ATÉ	10 ATÉ
5	1 TANTO	2 TANTO	3 TANTO	4 TANTO	5 ÁGUA	6 ÁGUA	7 ÁGUA	8 EM	9 EM	10 EM
6	1 DURA	2 DURA	3 DURA	4 DURA	5 FURA	6 FURA	7 TANTO	8 FURA	9 FURA	10 FURA
7	1 EM	2 EM	3 EM	4 EM	5 TANTO	6 TANTO	7 DURA	8 ÁGUA	9 ÁGUA	10 ÁGUA
8	1 BATE	2 BATE	3 BATE	4 BATE	5 ATÉ	6 DURA	7 ATÉ	8 PEDRA	9 PEDRA	10 PEDRA
9	1 QUE	2 QUE	3 QUE	4 QUE	5 MOLE	6 MOLE	7 MOLE	8 ATÉ	9 MOLE	10 MOLE
10	1 ATÉ	2 ATÉ	3 ATÉ	4 ATÉ	5 PEDRA	6 PEDRA	7 PEDRA	8 BATE	9 BATE	10 BATE

ALEXANDRE, O GRANDE

**CLEÓPATRA**

NERO

NAPOLEÃO BONAPARTE

MUSSOLINI

LONTRA

ORCA

RATO

FOCA

PINGUIM

MORCEGO

**T I G E L A J**

## MASTER GIGANTE – TABELA

Equipe: \_\_\_\_\_

INTEGRANTES:

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_
6. \_\_\_\_\_
7. \_\_\_\_\_
8. \_\_\_\_\_
9. \_\_\_\_\_
10. \_\_\_\_\_

PONTUAÇÃO:

CATEGORIA ↗	PONTOS ↗
1. Geografia →	
2. História →	
3. Português →	
4. Ciências →	
TOTAL ⇨	

## Dinâmica 5) Turnê Mundial

	1	2	3	4	5
Local	OCEANIA (Austrália)	AMÉRICA (Pantanal)	ÁFRICA (África do Sul)	ÁSIA (Índia – Everest)	EUROPA (Itália)
Guia →					
Local do guia →					
Souvenir →	Bolas de gude	Penas	Fotos de leão	Gelo	Bombons
Local do souvenir →	Piscina	Terreno baldio	“Boate”	Arquibancada	Jarro atrás da Sala de Ginástica.
Pista →	<p>Que tal acompanhar os pescadores de pérolas mergulhando no Pacífico? Quem sabe você pescará uma delas e a trará como souvenir...</p>	<p>O Pantanal mato-grossense é um celeiro de belas aves. Nada mais original que trazer uma pena verdadeira de uma delas! Não é difícil obtê-la: as aves costumam pousar num terreno onde ninguém anda. Ainda bem que o IBAMA às vezes esquece de trancar o portão de ferro...</p>	<p>Nenhuma turnê é completa sem fotografias. Todavia, você corre o risco de perder as suas, pois o laboratório atrasou e ficou em cima da hora do seu avião. Mas quem sabe se, correndo ao próprio laboratório, você resgata pelo menos uma foto do seu safári? (Não esqueça de trancar a porta ao entrar; você sabe, a luz pode estragar a revelação.)</p>	<p>Esse souvenir é inesquecível: gelo do Everest! Ainda bem que, com modernas excursões, você pode escalar o Monte como se estivesse subindo uma escada.</p>	<p>Nada como um bombom para se lembrar de seu passeio na Itália. Especialment e daquela tarde em que você se cansou da musculação e foi contemplar as plantas de perto.</p>

PISTAS:

#### OCEANIA

Que tal imitar os pescadores de ostras que mergulham no Pacífico? Quem sabe você pescará uma bela **pérola** e a trará como *souvenir*...

#### AMÉRICA

O Pantanal mato-grossense é um celeiro de belas aves. Nada mais original que trazer uma pena verdadeira de uma delas! Não é difícil obtê-la: as aves costumam pousar num terreno onde ninguém costuma andar. Ainda bem que o IBAMA às vezes esquece de trancar o portão de ferro...

#### ÁFRICA

Nenhuma turnê é completa sem fotografias. Todavia, você corre o risco de perder as suas, pois o laboratório africano atrasou e ficou em cima da hora do seu avião. Mas quem sabe se, correndo ao próprio laboratório, você resgata pelo menos uma **foto** do seu safári? (Não esqueça de trancar a porta ao entrar; você sabe, a luz pode estragar a revelação – que requer uma iluminação especial.)

#### ÁSIA

Esse *souvenir* é inesquecível: **gelo** do Everest! Ainda bem que, com modernas excursões, você pode escalar o Monte como se estivesse subindo uma arquibancada.

#### EUROPA

Nada como um **bombom** para você se lembrar de seu passeio na Itália. Especialmente daquela tarde em que você se cansou da musculação e foi contemplar as plantas de perto.

## PASSAPORTE

**Grupo:** \_\_\_\_\_

	FAVOR PREENCHEREM ABAIXO:	Não preenham abaixo (controle interno dos Guias Turísticos) ☞					
		Passageiros ☞	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

**Atenção** → Seu Grupo deve fazer o seguinte itinerário:

Escalas:	Continente:	Visto do Guia Turístico ☞
1º Escala →		
2º Escala →		
3º Escala →		
4º Escala →		
5º Escala →		

*Procurem o Guia Turístico de cada continente acima, e... BOA VIAGEM!*

## PASSAPORTE - 1

**Grupo:** \_\_\_\_\_

	FAVOR PREENCHEREM ABAIXO:	Não preencham abaixo (controle interno dos Guias Turísticos) ☞					
		Passageiros ☞	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

**Atenção** → Seu Grupo deve fazer o seguinte itinerário:

Escalas:	Continente:	Visto do Guia Turístico ☞
1º Escala →	OCEANIA	
2º Escala →	AMÉRICA	
3º Escala →	ÁFRICA	
4º Escala →	ÁSIA	
5º Escala →	EUROPA	

*Procurem o Guia Turístico de cada continente acima, e... BOA VIAGEM!*

## PASSAPORTE - 2

**Grupo:** \_\_\_\_\_

	FAVOR PREENCHEREM ABAIXO:	Não preencham abaixo (controle interno dos Guias Turísticos) ☞					
	Passageiros ☞	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	TOTAL:
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

**Atenção** → Seu Grupo deve fazer o seguinte itinerário:

Escalas:	Continente:	Visto do Guia Turístico ☞
1ª Escala →	AMÉRICA	
2ª Escala →	ÁFRICA	
3ª Escala →	ÁSIA	
4ª Escala →	EUROPA	
5ª Escala →	OCEANIA	

*Procurem o Guia Turístico de cada continente acima, e... BOA VIAGEM!*

## PASSAPORTE - 3

**Grupo:** \_\_\_\_\_

	FAVOR PREENCHEREM ABAIXO:	Não preencham abaixo (controle interno dos Guias Turísticos) ☞					
		Passageiros ☞	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

**Atenção** → Seu Grupo deve fazer o seguinte itinerário:

Escalas:	Continente:	Visto do Guia Turístico ☞
1ª Escala →	ÁFRICA	
2ª Escala →	ÁSIA	
3ª Escala →	EUROPA	
4ª Escala →	OCEANIA	
5ª Escala →	AMÉRICA	

**Procurem o Guia Turístico de cada continente acima, e... BOA VIAGEM!**

## PASSAPORTE - 4

**Grupo:** \_\_\_\_\_

	FAVOR PREENCHEREM ABAIXO:	Não preencham abaixo (controle interno dos Guias Turísticos) ☞					
	Passageiros ☞	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	TOTAL:
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

**Atenção** → Seu Grupo deve fazer o seguinte itinerário:

Escalas:	Continente:	Visto do Guia Turístico ☞
1ª Escala →	ÁSIA	
2ª Escala →	EUROPA	
3ª Escala →	OCEANIA	
4ª Escala →	AMÉRICA	
5ª Escala →	ÁFRICA	

*Procurem o Guia Turístico de cada continente acima, e... BOA VIAGEM!*

## PASSAPORTE - 5

**Grupo:** \_\_\_\_\_

	FAVOR PREENCHEREM ABAIXO:	Não preenham abaixo (controle interno dos Guias Turísticos) ☞					
	Passageiros ☞	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	TOTAL:
01							
02							
03							
04							
05							
06							
07							
08							
09							
10							
11							
12							
13							
14							
15							
16							
17							
18							
19							
20							

**Atenção** → Seu Grupo deve fazer o seguinte itinerário:

Escalas:	Continente:	Visto do Guia Turístico ☞
1º Escala →	EUROPA	
2º Escala →	OCEANIA	
3º Escala →	AMÉRICA	
4º Escala →	ÁFRICA	
5º Escala →	ÁSIA	

*Procurem o Guia Turístico de cada continente acima, e... BOA VIAGEM!*

