





**CURSO DE FORMAÇÃO
CONSELHEIRO**



ÍNDICE

ÍNDICE	01
INTRODUÇÃO	02
A IMPORTÂNCIA DE UM CONSELHEIRO	02
DESCRIÇÃO DA FUNÇÃO	02
O QUE É SER CONSELHEIRO?	02
QUALIDADES DO CONSELHEIRO	03
MISSÕES DO CONSELHEIRO	03
POSIÇÃO NA HIERARQUIA NO CLUBE DOS DESBRAVADORES	04
FUNÇÕES DO CONSELHEIRO	04
PSICOLOGIA INFANTIL	05
DISCIPLINA	09
O QUE O CONSELHEIRO NÃO PODE DEIXAR FALTAR EM UMA REUNIÃO?	13
NECESSIDADES PSICOLÓGICAS DOS DESBRAVADORES	13
FILOSOFIA DOS DESBRAVADORES	13
TESTES	16
ESTRUTURA DO CLUBE	21
ORGANOGRAMA E HIERARQUIA	21
CLASSES E ESPECIALIDADES	21
ESPECIALIDADES DE JESUS	23
CANTINHO DA UNIDADE	24
ATIVIDADES DA UNIDADE E DO CLUBE	24
UNIFORME	25
SISTEMA DE UNIDADE	26
MEMBROS DA UNIDADE	27
ESCOLHA DO NOME DA UNIDADE	27
BANDEIRIM	27
GRITO DE GUERRA	27
O CONSELHEIRO E A UNIDADE	28
CARGOS E FUNÇÕES DOS COMPONENTES DA UNIDADE	28
O CONSELHEIRO NA SEDE	30
O CONSELHEIRO E A CLASSE DE DESBRAVADORES	31
O CONSELHEIRO E A RECREAÇÃO	32
BRINCADEIRAS SABÁTICAS	32
O CONSELHEIRO E O ACAMPAMENTO	33
O CONSELHEIRO E A VISITAÇÃO AOS DESBRAVADORES	35
O CONSELHEIRO E AS ATIVIDADES MISSIONÁRIAS E ECLESIASTICAS	36
O CONSELHEIRO E A PAPELADA	37
O CONSELHEIRO E AS ATIVIDADES SOCIAIS DA UNIDADE	43
O CONSELHEIRO NOS CAMPOREES DE ASSOCIAÇÕES / UNIÕES E DIVISÕES	44
O CONSELHEIRO E O SEU MAIOR DESAFIO: O CAMPOREE DE UNIDADES	44
AVALIANDO O CURSO DE CONSELHEIROS	44



INTRODUÇÃO

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

A IMPORTÂNCIA DE UM CONSELHEIRO

O Conselheiro, no âmbito de um bom Clube de Desbravadores é mais do que simplesmente o elemento da diretoria que se responsabiliza e toma conta dos desbravadores. Em nosso Clube onde implantamos com sucesso o sistema de unidade, o conselheiro é a própria alma do Clube. Participa ativamente das reuniões de diretoria, participa da elaboração do planejamento anual para o Clube, trás idéias e sugestões para todas as atividades do Clube, visita os seus desbravadores, ministra Classes de Desbravadores e Classe Bíblicas, planeja e dirige os acampamentos da unidade e muito mais. O conselheiro é o amigo preferido dos desbravadores, é um jovem em quem os menores podem confiar e um exemplo a ser seguido.

DESCRIÇÃO DA FUNÇÃO

01. Presidir e convocar eleições anuais internas nas unidades para escolha de Capitão(ã), Secretário(a) e nome da Unidade;
02. Investir em cerimônia na reunião do Sábado: Capitão(ã) e Secretário(a);
03. Supervisionar desenvolvimento espiritual, disciplinar, relacionamento em grupo e familiar dos membros de sua unidade;
04. Trabalhar em prol do crescimento, organização e fortalecimento da sua unidade;
05. Promover a integração e o intercâmbio entre as Unidades;
06. Fazer parte do Clube de Líderes, participar dos cursos de capacitação e treinamento;
07. Supervisionar as atividades e disciplinas do clube e unidades;
08. Promover avaliação semestral da sua unidade;
09. Assinar cartões de Classes Progressivas (espaço destinado a trabalho em Unidade);
10. Ajudar os Desbravadores de sua unidade com dificuldade de acompanhar o calendário pedagógico anual, auxiliando os Instrutores para cumprimento do Planejamento anual;
11. Visitar Desbravadores com problemas psicológicos ou comportamentais e orientar os pais sobre as atividades do clube;
12. Planejar festa de confraternização anual, e de aniversariantes mensalmente (em conjunto com Secretária Geral, Secretária da Unidade e Diretora de Alimentação);
13. Estimular e apoiar os desbravadores no cumprimento do Voto, Lei e Alvo;
14. Participar da sistemática de pontuação Honra ao Mérito;
15. Disciplinar os Desbravadores;
16. Orientar e supervisionar tarefas do Capitão(ã) e Secretário(a);
17. Participar das reuniões de avaliação semestrais com a Diretoria do Clube;
18. Orientar a formação das TRADIÇÕES da Unidade;
19. Orientar a Secretária da Unidade a cadastro atualizado dos membros, para possível necessidade de PLANO – CONTATO EMERGENCIAL;
20. Observar hierarquia da Organização: ABC, Pastor, Regional, Comissão IASD, Clube, Diretor Geral, Diretores Associados, Diretor Eventos, Diretor Segurança e Estrutura, Diretoria Alimentação, Diretor Patrimônio, Tesoureiro, Secretária Geral, Bibliotecária, Enfermeiro, Instrutores, Conselheiros, Capitão(ã), Secretários, Desbravadores.

O QUE É SER CONSELHEIRO?

É um cristão, que tem a tarefa de criar um ambiente de aprendizagem para a sua unidade levando em conta um programa espiritual e recreativo de tal modo que os desbravadores se sintam animados a continuar e avançar até chegarem a liderança da igreja.

O conselheiro é o líder de uma unidade de 6 a 8 desbravadores, deve ser cristão batizado e dedicado ao serviço com amor e sua postura inspira o coração e mente juvenil a dedicar-se ao aprendizado físico e espiritual.



O conselheiro deve familiarizar-se com os pais e a condição do lar, será de bom proveito a organização de uma atividade ocasional com sua unidade fora da reunião do clube e com o conhecimento do diretor.

O conselheiro deve ser sempre exemplo:

- Vestindo o uniforme limpo e de maneira completa;
- Deve fazer junto e não mandar fazer;
- Estar pronto a fazer mesmo não solicitado;
- Procurar preparar líderes;
- Manter moral do clube elevada;
- Manter senso de humor;
- Ter confiança e modéstia na presença dos pais;
- Mostrar interesse em aprender;
- Prover a leitura dos livros indicados;
- Ser cuidadoso com hábitos de saúde.

QUALIDADES DO CONSELHEIRO

- **Ser calmo** - quanto mais alto falar menos as pessoas ouvirão;
- **Ter entusiasmo** - vamos fazer juntos;
- **Auto-Confiança** - se ninguém fizer eu faço;
- **Interesse** - ter como primeiro objetivo a unidade completa e funcionando;
- **Pontualidade** - cumprir horários e metas estabelecidas;
- **Seriedade** - assumir responsabilidades;
- **Destreza** - procurar aprender e saber fazer;
- **Apresentação** - ser exemplo;
- **Saber dar ordens** - ele sugere, não manda;
- **Saber cumprir ordens** - ter humildade para executar a mais humilde tarefa da melhor maneira possível: "Se terei que realizar, então que seja melhor dentre todos que já o fizeram";
- **Ter higiene** - asseio, tanto pessoal como com suas coisas em casa, etc;
- **Uniformizado** - respeito e zelo;
- **Ser imparcial** - tratar todos de forma igual e saber tratar o desbravador de forma individual – cada um sente de forma diferente;
- **Saber escutar** - críticas pessoais, bem como desabafo de um coração carregado;
- **Se interessar pelos outros** - ser altruísta e subjugar seu ego e pensar mais nos interesses dos outros que no próprio;
- **Pronto a ajudar** - entrega tudo na época certa, quando solicitado a ajudar o fazer sem reclamar;
- **Ser consciencioso** – parar, pensar para agir, na dúvida não faça, e se errar assumir o que fez;
- **Auxiliar o capitão a desenvolver liderança.**

MISSÕES DO CONSELHEIRO

- Ensinar o desbravador a desenvolver hábitos devocionais pessoais;
- Prepará-los para descobrir a vontade de Deus, através do estudo bíblico;
- Ensiná-los a tomar decisões mediante ensinamentos de Deus;
- Preparar um programa para as reuniões da Unidade.

Como fazer um bom programa:

- Fazer por amor;
- Ser otimista e entusiasta;
- Dominar as emoções negativas;
- Tirar lições da natureza;
- Conhecer as características que trabalha – adequar a mensagem;



- Fazer surpresas para os liderados;
- Ser organizado;
- Ser firme, mas com ternura;
- Manter senso de humor;
- Ser criativo, pesquisar;
- Estabeleça planejamentos no papel.

Como obter a cooperação:

- Ser amigo;
- Admirar e reconhecer os pontos positivos da pessoa;
- Pedir opinião dos demais participantes, mesmo tendo conhecimento;
- Dar oportunidade para os desbravadores participar em qualquer atividade;
- Administre a classe de forma a ter sempre soluções corretas e honrosas, quando houver problemas inclusive;
- Ter uma só palavra, evitar prometer;
- Ser positivo;
- Não usar meios desleais para atingir objetivo;
- Ter bons auxiliares;
- Não deixar o trabalho para depois;
- Estar atento às limitações;
- Motivar e ajudar a tomar decisões.

POSIÇÃO NA HIERARQUIA NO CLUBE DOS DESBRAVADORES

Num Clube onde o conselheiro é realmente valorizado os diretores dificilmente intervêm para resolver problemas com a unidade. Portanto o conselheiro é o cérebro da unidade. Ele tem autonomia para planejar e estruturar todos os sonhos que ele tiver para a sua unidade, deixando bem claro porém que todos estes planos precisam ser levados aos diretores para ver se não há absurdos, exageros, se está de acordo com a filosofia de nossa igreja no trato com crianças, se regras básicas de segurança estão sendo levadas a efeito quando ao se sair da sede com a unidade e coisas do gênero.

Como diretor de Clube, por algumas vezes, tive que cancelar atividades de unidade que insistiram em sair da sede sem a presença de um diretor associado para acompanhá-los. Mas aí alguns dirão: "É a minha liberdade para lidar com a minha unidade como é que fica? e aí virei para o conselheira que havia me questionado desta forma e eu disse: "É se alguém da sua unidade for atropelada, quem o leva para o hospital" - "Eu - foi a resposta mais que pronta da conselheira". "Muito bem - falei eu e "quem traz sua unidade de volta para a Igreja?" Neste ponto, o diálogo acabou, a atividade foi cancelada porém a conselheira entendeu na prática que sair com unidade sempre deve ser acompanhada de um diretor do Clube. Sair sozinho é colocar em risco o maior patrimônio da Igreja que são os seus filhos e nossos desbravadores.

Portanto, hierarquicamente falando, existe um grau de submissão em relação a autoridade dos diretores associados e diretor do Clube. Submissão não significa um sim senhor e não senhor. Um clima de diálogo e compreensão é altamente desejável e uma diretoria que não fez um curso ou não leu nada sobre relações humanas, sempre encontrará espaço para divergências. Carinho, interesse pelos meninos e compreensão exata do papel que cada um ocupa no Clube levará a diretoria a um nível de convivência muito bom.

FUNÇÕES DO CONSELHEIRO

Funções são atribuições que o conselheiro deve desenvolver para cumprir bem a sua parte nas responsabilidades de um Clube. Falando numa linguagem mais descomplicada: a função é o que se espera que um conselheiro faça no Clube. Vamos a elas:

01. Presença pontual nas reuniões de diretoria e nas reuniões do Clube.
02. Visitação aos desbravadores.
03. Ser o líder real da unidade - Muitos conselheiros às vezes são facilmente manipulados pelos seus desbravadores. O conselheiro deve ter a noção que liderar é arte de "fazer fazer". Quem realmente deve fazer as coisas na unidade são os desbravadores. Afinal de contas o Clube é para eles fazerem o que



- precisa ser feito. Ser o líder real implica em conhecimento, em entusiasmo, mostrar quem você é através de uma personalidade forte e atraente, motivando seus desbravadores a dar o melhor de si para a causa de Deus.
04. Controlar com eficiência tudo o que diga respeito a sua unidade. Saber onde estão e como estão os materiais da unidade, quem está com mensalidade em dia, a quantas anda a visitação mensal, bandeirim, uniforme dos desbravadores e etc.
 05. Tentar ser um professor.

Uma das funções mais difíceis para um conselheiro é tentar passar com clareza e didática o que ele tem aprendido com os diretores do Clube. Muitos conselheiros até sabem bem o que aprenderam, mas na hora de transmitir as coisas não caminham bem. Uma dica para superar esse obstáculo é lembrarmos sempre que estamos lidando com crianças, juvenis e adolescentes e jogos aplicados ao que se ensinou e uma competição sadia para estimulá-los a vencer os demais serão sempre bem vindos. Um kit básico de conselheiro tem sempre caneta, papel, lápis, balões de gás, caça palavras, canivetes, distintivos e o que ele achar conveniente para ilustrar o que estará sendo falado, pois na maioria das vezes o só falar não chama a atenção de ninguém. É fundamental sempre ilustrar o que está sendo falado e desafiar-los para uma competição no final para testar o aprendizado.

PSICOLOGIA INFANTIL

O MENINO E A MENINA

Antes de lidarmos com crianças torna-se necessário saber o mínimo sobre elas. Muitos conselheiros assumem funções sem antes receberem qualquer treinamento. Mal se diz o que se espera dele e ele vai esbarrando aqui e ali tentando fazer o seu melhor e muitas das vezes fracassa e com ele morre toda a esperança de alguns pais de verem seus filhos indo bem no Clube. Saber um pouco da personalidade das crianças é fundamental para o bom desempenho do conselheiro. Como esse curso não se propõe a ser uma manual de psicologia, trouxemos para você uma pérola de pensamento sobre meninos e meninas. Entendendo esta mensagem tão importante, esperamos que ela seja a penas um trampolim para que vocês mergulhem mais fundo no conhecimento sobre crianças através de pesquisa em livros mais apropriados.

O QUE É UM MENINO ?

Entre a inocência da infância e a dignidade do adulto encontramos uma adorável criatura chamada **menino**. Os meninos são de diversos tamanhos, pesos e cores, mas todos tem a mesma filosofia: gozar cada segundo, de cada minuto, de cada hora, de cada dia e de protestar, com barulho (sua única arma), quando seu último minuto está esgotado e o adulto os envia para a cama , à noite.

Os meninos são encontrados em todos os lugares: em cima de , debaixo de dentro de, subindo, balançando, correndo em volta ou pulando. As mães os amam, as meninas os odeiam, os irmãos mais velhos os toleram, os adultos os ignoram e o Céu os protegem. O menino é Verdade com barro no rosto, Beleza com um corte no dedo, Sabedoria com goma de mascar no cabelo e a Esperança do futuro com uma rã no bolso.

Quando estamos ocupados, o menino é um discordante, barulhento, intruso amolante e sem consideração. Quando queremos que dê boa impressão seu cérebro vira gelatina, ou então se torna selvagem, uma criatura do jângal, sádica, decidida a destruir o mundo e a ele próprio junto.

O menino é um composto : tem o apetite de um cavalo, a digestão de um engolidor de espadas, a energia de uma bomba atômica de bolso, a curiosidade de um gato, os pulmões de um ditador, a imaginação de Paul Bunyan (autor do livro O Peregrino), a singeleza de uma violeta, a audácia de uma armadilha de aço, o entusiasmo de fogos de artifício, porém, quando faz alguma coisa , tem cinco dedos em cada mão.

Ele gosta de : sorvete, facas, serras, Natal , livros cômicos, do menino do outro lado da rua, floresta, água (no seu habitat), animais grandes, pai, trens, sábado de manhã e locomotiva . Ele não gosta muito de : Escolas, visitas, livros sem gravuras, lições de música, guardanapos, barbeiros, meninas, casacos, adultos ou hora de dormir.

Ninguém mais se levanta tão cedo ou chega tão tarde para jantar. Ninguém mais se diverte tanto com as árvores, cachorros, e brisas. Ninguém mais consegue entulhar num bolso: uma faca enferrujada, uma maçã comida pela metade, um metro de barbante, um saco vazio de papel, dois chicles, algumas moedas, uma funda, um pedaço de qualquer coisa, e um código misterioso, com compartimentos ultra-secretos.

O menino é uma criatura mágica . Podemos tirá-lo de nossa presença no trabalho, mas não podemos tirá-lo de nosso coração. Podemos tirá-lo de nosso estudo, mas não podemos tirá-lo de nossa mente. É melhor desistir. Ele é nosso captor, nosso carcereiro, nosso chefe e nosso mestre – um monte de barulho, perseguidor de gatos, sujo e



sardento! Mas, à noite, quando chegamos em casa, trazendo somente os fragmentos de nossas esperanças e sonhos, ele pode juntar cada pedaço, tornando tudo como se fosse novo, proferindo apenas duas palavras mágicas:

ALÔ, PAPAI!

O QUE É UMA MENINA ?

As meninas são as coisas mais lindas que as pessoas podem receber. Nasceram com um pouquinho de brilho angélico ao seu redor e embora estes as vezes se torne bem reduzido, sempre resta o suficiente para vos laçar o coração. Mesmo quando estão assentadas na lama, ou derramando lágrimas temperamentais, ou passeando na rua com as melhores roupas da mamãe.

Encontram-se meninas em cinco cores: preta, branca, vermelha, amarela e parda e ainda assim a mãe natureza sempre consegue escolher vossa cor predileta quando fazeis a encomenda. Não concordam com a lei da oferta e procura. Há milhões de menininhas, porém cada uma delas é tão preciosa como rubis.

Deus toma emprestado de muitas criaturas para fazer uma meninazinha. Usa o canto dos pássaros, o grunhido de um porco, a insubordinação de uma mula, as travessuras de um macaco, a agilidade de um gafanhoto, a astúcia da raposa, a brandura de um gatinho e culminando tudo isso, acrescenta ELE a mente misteriosa de uma mulher.

Sim, ela é um torturante incômodo para os nervos, justamente um barulhento feixe de maldade. Mas quando vossos sonhos se desvanecem e o mundo é uma confusão, quando vos parece afinal de contas que não passais de um tolo, pode ela fazer de vós um rei, ao trepar em vossos joelhos e cochichar: "É do senhor que eu gosto mais."

Alam Beck
Direitos Autorais , 1949 , The New England Mutual
Life Ins . Co., Boston
Trad. de Léo Ranzolim

Crianças de 7-11 anos

Freud falou deste período como lactência, dormência, calma. Período onde se forma novas amizades e descobrem-se liderança e a popularidade que se tornam importantes.

1. Consolidação na área dos relacionamentos sociais, calmo, mas não vazio.
2. Torna-se capaz de raciocinar.
3. Idade de alerta muito ansiosa de investigar e aprender.
4. Idade áurea de memória pode decorar com facilidade.
5. Amantes das histórias e bons livros.
6. Coleções – 90% de todas as crianças desta idade, colecionar uma e outra coisa.

COMPORTAMENTOS

1. Dizem que esse é o período mais feliz da existência. Ativa, curiosa, alegre, participativa, gosta de brincar com outras crianças, aprecia jogos, os colecionadores, acredita nas pessoas que ele ama, tem um potencial muito grande, só precisa ser orientada.
2. Já dos 9-12 anos ocorre uma "eclipse" de imaginação. Não significa a perda de curiosidade, mas uma diminuição sensível da imaginação fantasiosa.
3. Fator Social. Formação de turmas devem ser formadas espontaneamente por critérios e interesses próprios da idade, ela gosta da companhia das crianças.
4. É comum uma criança não ser aceita pelo grupo.

VÁRIOS MOTIVOS:

1. Às vezes não correspondem aos valores sociais dos participantes; outras vezes é muito agressiva, carente, sempre chamando à atenção sobre si ou é possuidora de algum defeito físico ou moral.
2. Com o Grupo – a facilitação deles para aceitação do outro. É difícil estabelecer padrões fixos a serem seguidos na transformação de determinados comportamentos, porém, observa-se que as crianças que se separam do grupo na tentativa de não interação (fuga) – Há ponto comum essa criança possui baixa auto-estima. Sente-se repelida, fracassada, sem valor algum, possui uma péssima imagem de si mesma,



é preciso reaver seus valores como pessoa, como potencial, como alguém capaz e ninguém melhor para ajudá-la do que o conselheiro que está próximo e que talvez tenha ouvidos capazes de ouvir, sensibilidade tal capaz de sentir, e amor altruísta, que o capacite a repartir, acima de tudo deixe a ter sucessos.

Características:

Físicas:

- a) Crescimento lento sem grandes acelerações até a puberdade, as capacidades motoras globais continuam a se aprimorar e assim a criança dessa idade consegue andar de bicicleta, jogar bola e fazer outras atividades que requerem considerável coordenação.
- b) Período irrequieto da vida, a criança não pode sentar-se quieta e ser boa.
- c) Possuem uma vivacidade.
- d) No caso das meninas, começam repentinamente a crescer, outras continuam baixas durante tanto tempo que ficam preocupadas.
- e) Ajudar a menina a alcançar crescente compreensão e apreciação de seu corpo.
- f) O interesse sexual parece estar submerso. (Freud)

Sociais:

- a) Gosta de códigos secretos e de aventuras
- b) Está aprendendo a trabalhar em grupo
- c) O forte desejo de vaguear, matar aulas, impulso natural dessa idade, e não delinquência moral.
- d) Uma idade de grande adoração aos heróis
- e) Os companheiros tornam-se muito importantes, mas quase todos os grupos são de crianças do mesmo sexo, o único problema é a opressão dos mais velhos que dão péssimos exemplos. As crianças estão aprendendo e explorando seus papéis sexuais e os meninos parecem se centralizar mais nos modelos do que as meninas.
- f) Nesta idade há muito mais meninas interessadas em atividades de meninos do que o inverso.
- g) A ligação afetiva com os pais é menos visível, mas presumidamente ainda existe.
- h) Desenvolvem-se ligações afetivas com amigos especiais.

Espirituais:

- a) Gosta de participar na Igreja, explorar isto.
- b) Oportunidades para tomar sua decisão pelo batismo.
- c) Gosta de histórias bíblicas, tem um papel importante para cultivar a religião no meio deles.
- d) Nos acampamentos, os momentos de partilhar a tua fé, ao lado da fogueira.
- e) Atividades Comunitárias – ajudar em campanhas, gosta desse sentimento, espírito de serviço.

Pré-Adolescência 12-14 anos

- 1- Focaliza não só a expansão das operações formais e as novas capacidades sociais, mas o desenvolvimento de uma nova identidade.
- 2- Período da tempestade e tormenta, cheia de tensão, ele precisa atuar segundo novos padrões e regras, novas maneiras de interagir com os pais e com os outros, mas depois que a transição se completa, o período que prossegue não é terrivelmente tempestuoso para a maioria dos adolescentes.
- 3- Eles entram num padrão bastante estável de relacionamentos familiar e de amizades, alguns são populares outros não; alguns são estudiosos, outros não; alguns gostam de esportes outros não; mas para todos há um padrão de desenvolvimento que continua ocorrendo. (Não sou criança)
- 4- Comportamento:
 - a) Período de NEGATIVISMO, nada dá certo, esquisito, feito tudo tem defeito, nada está bom, neste período.
 - b) Momento obscuro onde a fuga dos pais, que de grandes heróis passam a ser quadrados, ignorantes, não aceita nada que os pais falam.



- c) As angústias, as incertezas, dúvidas e questionamentos, levam o adolescente a não aceitação dos valores vigentes e a não aceitação de si mesmo; quase sempre sentem-se como vítima da incompreensão dos adultos e da sociedade predispondo-o a adquirir vícios como fumo, álcool, drogas, masturbação, discriminação, uso de sexo, buscando sempre a auto-afirmação.

Características:

Físicas:

- a) Estirão acelerado, o crescimento acompanhado de tremendo apetite, havendo uma tendência para o desalinho e a falta de jeito, os órgãos sexuais se desenvolvem, ocasionados por rápidas mudanças biológicas.
- b) Nas meninas – Bico dos seios, marcados por coceira e muita sensibilidade a dor, o surgimento de pelos nas axilas e zona pubiana, segue o ritmo rápido de mudanças, preparando o organismo para a menarca ou a primeira menstruação.
- c) Excesso de gordura ou magreza excessiva.
- d) Nos meninos – crescimento disformes, ombros largos, pés e mãos exagerados em relação ao crescimento do tronco, mudança de voz se torna notória, ora grossa, ora fina, acompanhada de desafinos ao cantar, seu corpo começa a sofrer mudanças, pêlos, entumescimento dos seios, preocupação com pênis.

Sociais:

- a) Formação de turmas – lealdade ao grupo, busca da aprovação do grupo.
- b) Procura mais liberdade individual, quer passear, sair com a turma, por isso importante o sistema de Unidades.
- c) Anseio de ganhar dinheiro e fugir da escola.
- d) É comum o surgimento dos primeiros namoros fortuitos (cuidar)
- e) Começa uma preocupação com a aparência física.
- f) Freqüente mudança de opinião, não sabe o que quer, não se pode confiar plenamente.
- g) Gosta desejos competitivos, passeios, excursões, música barulhenta.
- h) Excentricidades:
- i) Fortes gostos e aversões na alimentação
- j) Predileção pelo atletismo
- k) Senso humanitário, humorístico, as meninas riem sem motivo e coloca a mão na boca.

Espirituais:

- a) O interesse pelas coisas espirituais decresce, mas é influenciado pelo grupo e suas atitudes.
- b) 13 anos é a idade do grupo em que a seguir se batiza em nossa Igreja.
- c) Realçar e manter a importância de manter sempre diante dos jovens e juvenis, o seu destino missionário, e que a participação não é para o futuro, é HOJE, na conclusão da obra do evangelho.
- d) Há menos tendências para o grupo dessa idade demonstrar seus sentimentos sobre questões espirituais.
- e) Há conflitos com a consciência: o que é correto ou não.
- f) Ensinar princípios.

Adolescência Menor 14-16 anos

1. Produz menor mudança, mas o adolescente tem que se adaptar a sua nova identidade como indivíduo num corpo adulto, impulsos sexuais continuam intensos e difíceis de controlar em face das pressões do grupo e dos valores de uma sociedade, considera o auto-controle como sendo importante.
2. Existe um grande desejo de ser aceito e identificar-se com a linguagem em voga entre adolescentes assim como heróis, maneiras de vestir-se formas de diversões, hobby.
3. Comportamento:
 - i. Ego difuso, inseguro, o mundo se abre e não sabe onde se apegar, falta de decisão e objetividade, mas não sabe o que fazer.



- ii. Crise de identidade, falta de coerência, procura esconder-se ora em sonhos e devaneios e ora em sorriso cínico, zombeteiro e gozações, tentando esconder a intranquilidade o desequilíbrio.
- iii. Incoerência reinante em seu interior, sente-se perdido. Não se sente totalmente adulto, por isso procura tomar atitudes de adultos.
- iv. Cria alguns mecanismos para dirigir a sua vida, idéias ecológicas, idéias de justiça social.
- v. Erótico, por isso precisa de bons modelos.

Características

Físicas:

- a) Crises psicológicas acentuadas: São devidas ao funcionamento das glândulas sexuais que até a terceira infância permaneceram inatas. Tireóide – Controla o metabolismo, isto é, o consumo de oxigênio pelo organismo, provindo da respiração.
- b) Hiper-tireodismo: Pouca atividade glandular – engorda, provoca preguiça, cansa excessiva e atraso mental. Muita atividade – produz magreza, inquietação, nervosismo, taquicardia, excesso de transpiração, apetite descontrolado e tremores no corpo. Se ocorrer deficiência no desenvolvimento sexual é devido a deficiência da tireóide.
- c) Nesta fase começa o adolescente uma erotização da personalidade, seu corpo, sua postura, por isso é preciso dar uma boa orientação.
- d) Simplesmente sendo um amigo de confiança do adolescente, abrindo o jogo sobre doenças venéreas, AIDS, riscos do aborto e outros temas ligados a preservação e a dignidade da vida humana.
- e) Orientação e preparo para o namoro, casamento.
- f) Neste período o adolescente não tem aquela disposição de antes para as atividades físicas da pré-adolescência.
- g) Mudar um pouco as atividades, como jogos coletivos e individuais.
- h) Neste período sente o desejo grande de ser amado.

Sociais:

- a) Os grupos de companheiros, tornam-se mistos ao invés de grupos, do mesmo sexo aparecendo também os casais.
- b) A manutenção precoce contribui para aumentar a popularidade entre os companheiros devido ao espírito crítico, gosta de discussões e de reuniões de grupos fechados, discussões de temas polêmicos, especialmente ligados aos fatores sociais.
- c) Leituras e filmes preferidos, aventuras = violência e grandes descobertas, bem como a vida de grandes personagens da história ou ciência, começa a pensar em profissão.
- d) Sua participação é um tanto discreta, por que se acha o bom.

Espirituais:

- a) Não se preocupa tanto com o estudo da Bíblia, não leva a Bíblia à Igreja.
- b) Gostam apenas de assistir debates relacionados com assuntos polêmicos.
- c) Sua participação na Igreja é discreta, apática, pensa que não precisa mais, pois já está maduro.
- d) Deve ser tratado como um membro jovem da Igreja, sem ridicularizá-la perante os demais.
- e) Gosta de aparecer e ser reconhecido em alguma coisa que faz para Deus.

DISCIPLINA

Ao disciplinar os membros do Clube de Desbravadores, nosso objetivo deve ser orientá-los como filhos e filhas de Deus, demonstrar-lhes nosso amor e compreensão, mostrar-lhes o caráter de Deus, torná-los membros úteis à igreja e ao país, e ajudá-los a respeitar os líderes e os pais.

À medida que você trabalha pela salvação de seu desbravador, busque a Deus pedindo sabedoria e orientação. Ao unirem-se a um Clube de Desbravadores, os jovens devem sentir que estão iniciando uma nova experiência. Devem aprender que o tipo de correção e disciplina que recebem demonstra o amor de seus líderes. Devem aprender a disciplinar seus desejos, de acordo com a lei de Deus.



No Clube de Desbravadores, a boa disciplina proporciona um ambiente que produz comportamento alegre e espírito de cooperação. A ênfase é a orientação, em vez da repressão; um comportamento construtivo, em vez do destrutivo. A intenção não é podar, e sim capacitar. Incentiva-se o domínio próprio e atividades com propósito. O melhor tipo de disciplina está presente, mas não é vista. Ensina à criança a fazer o que é certo, no momento certo, da maneira certa. A boa disciplina previne os problemas.

Um programa bem planejado ajudará a evitar muitos problemas e erros. A ordem e o método inspiram confiança. Os desbravadores aprendem, através do exemplo de seus líderes, que Deus é um Deus de ordem. Num clube onde há boa disciplina, o programa começa pontualmente, a equipe toda é pontual, e o programa transcorre tranquilamente do início ao fim.

Disciplina Equilibrada:

- Estabelecer regras, regulamentos e um sistema de pontos.
- Informar os Desbravadores sobre as regras, suas expectativas, e métodos de verificação do cumprimento destas regras.
- "As regras devem ser poucas, e bem consideradas; e uma vez feitas, cumpre que sejam executadas. O que quer que se verifique impossível de se mudar, a mente aprende a reconhecer, e a isso adaptar-se..." - Educação, p. 290.
- Apresentar um culto de admoestação sobre a disciplina, explicando o Voto e a Lei.
- Aplicar e treinar a disciplina regular e diligentemente.
- Aconselhar o jovem culpado antes de tomar uma atitude disciplinar, e orar com ele.
- Quando todos entendem, geralmente cooperam.

Formas Apropriadas e Desapropriadas de Ministar a Disciplina:

- A forma errada é dominar através da força. Uma pessoa dominada vai desenvolver desconfiança, uma atitude evasiva e ódio pela autoridade;
- A forma correta de ministrar a disciplina é inspirar a ação correta e ordeira através do amor, bondade e disciplina. Ganhar a confiança do jovem. Demonstrar-lhe que o ama e espera a cooperação e lealdade dele. Esta é a forma correta de disciplinar, que desenvolve a confiança, concordância, cooperação e amor.

Como Prevenir os Problemas de Disciplina:

- Planejar um extenso programa de atividades.
- Nunca ir para as reuniões despreparado.
- Ser simpático, solícito e sempre demonstrar disponibilidade.
- Cultivar um senso de humor.
- Não usar sarcasmo nem ridicularizar ninguém.
- Não "pegar no pé" de algum liderado.
- Ser justo e imparcial – não demonstrar favoritismo.
- Demonstrar autocontrole e ser paciente, mesmo sob pressão.
- Observar o uso da voz; falar claramente, e com autoridade, mas sem gritar!
- Dar ordens e instruções claras e precisas.
- Observar os maneirismos que podem ser ridicularizados, evitar gírias e expressões muito formais.

Métodos de Disciplina

- **Conselho pessoal**

Neste aconselhamento, seja o dono da situação. Aponte exatamente o que o Desbravador estava fazendo errado, e peça-lhe para explicar seu comportamento. O Desbravador pode até sugerir uma solução. Conduzir essas reuniões de conselho de forma amigável, mas fazer com que o membro saia dali com a compreensão de que você fala sério.

- **Crítério de grupo**



Faça um esforço para desenvolver ideais de comportamento, até chegar ao ponto que qualquer violação seja considerada inaceitável pelo grupo.

- **Cuidado com as diferenças pessoais**

Ao planejar a disciplina, lembre-se que os Desbravadores são diferentes entre si. Leve em consideração a formação deles, bem como a constituição física e mental, e a seriedade da ofensa.

- **Se Necessário, retire do Clube**

Quando um Desbravador continua comportando-se mal, deve enfrentar a seguinte realidade: ou vai adequar-se aos padrões de comportamento do grupo, ou deixará de fazer parte do mesmo.

O que NÃO fazer:

- Não castigue com raiva.
- Não use ameaças que não poderão ser cumpridas.
- Não force o Desbravador a pedir desculpas em público. Poucas crianças consideram-se completamente culpadas, e provavelmente não o são.
- Não detenha o Desbravador após a reunião do clube. Esta é uma política errada, porque faz com que a criança deixe de gostar do clube, além de usar desnecessariamente o tempo do conselheiro.
- Não dê tarefas adicionais. Provavelmente a causa do problema é que o Desbravador não está conseguindo manter o ritmo com as tarefas que já tem para fazer.
- Não use "orelhas de burro," e castigos semelhantes. Isto é coisa do passado. Este tipo de castigo apenas causa rebelião, ou dá às crianças um motivo de riso. Alguns Desbravadores até gostam da notoriedade que este castigo dá.
- Não use castigos físicos. Por causa das muitas dificuldades que surgem com o uso deste tipo de punição, é melhor deixar este método apenas para os pais.

Delitos que Devem ser Punidos

- Casos claros de insubordinação.
- Casos em que as atividades podem ser consideradas delitos graves, ou problemas de comportamento, tais como:
 - Indecência;
 - Desrespeito para com o conselheiro;
 - Linguagem ofensiva;
 - Danos à propriedade alheia;
 - Cola e roubo.

Procedimentos para disciplinar

Se um Desbravador não for obediente, nem tiver atitude de cooperação:

1. O conselheiro deve falar ao Desbravador com tato.
2. O conselheiro deve explicar o que se espera de um membro do clube de Desbravadores.
3. O conselheiro deve visitar o Desbravador e orar com ele.

Se o Desbravador continuar a ser desobediente e não cooperar nas atividades, o conselheiro deve solicitar a ajuda de um dos diretores associados do clube, que seja responsável pela disciplina do clube.

1. Farão uma reunião particular com o Desbravador.
2. Devem solicitar, veementemente, a cooperação do mesmo.
3. Devem orar com ele.

Se for necessário falar com o Desbravador uma terceira vez, o conselheiro, diretor associado de disciplina e o diretor geral, devem ter uma reunião em particular com o Desbravador.

1. Conversar com o Desbravador e explicar-lhe quão importante é a unidade, cooperação e espírito de compreensão entre os membros do clube.



2. Tentar demonstrar a seriedade da questão, demonstrando que ele não está fazendo "sua parte".
3. Orar com ele.
4. Marcar uma data para visitar a família e conversar com os pais e o Desbravador, juntos.

Se, após esta série de aconselhamentos e visita à família, o Desbravador continua a ser desobediente e a não cooperar com a liderança, o conselheiro deve reunir-se em particular com o Desbravador, e orar com ele.

Se o mau comportamento continuar, o conselheiro, diretor associado de disciplina, o diretor geral e o Desbravador devem ter outra reunião.

O caso será levado à comissão disciplinar, para estudos adicionais.

A comissão disciplinar consiste do diretor, diretores associados, conselheiro do Desbravador, e um Desbravador e uma Desbravadora do clube.

Os pais do Desbravador devem ser avisados, e o Desbravador terá um mês de férias do clube.

O Desbravador deve ser visitado em casa, pelo conselheiro, durante este período de ausência.

Propósitos da Disciplina:

- Ensinar a criança o governo de si mesmo;
- Levar o educando a ver e reconhecer uma falta;
- Desenvolver atitudes responsáveis e de respeito mútuo.

Como deve ser tratado o problema da indisciplina:

Ouvir os dois lados da questão em particular e revelar os sentimentos para poder se analisar os motivos:

- Condição do lar
- Organização falha
- Limites
- Espírito de equipe fraco
- Liberdade
- Base familiar

Soluções:

Depende de nós

- Amizade
- Razão
- Cooperação

Não depende de nós

- Acordo
- Confiança
- Sugestão

Regulamentos da Disciplina:

- I) Estabeleça regras que não podem ser quebradas pelos desbravadores
- II) Falar sempre a verdade
- III) Ouvir os mais velhos
- IV) Respeito e liberdade

Quando quebram as regras:

- a) Faça com a criança uma análise da situação e mostre que seu objetivo é ajudá-la;



- b) Peça orientação a Deus, converse separadamente e se preciso novamente;
- c) Confirme o fato antes de falar com a criança;
- d) Não deixe para resolver depois e no ato que lembra o fato;
- e) Nunca ridicularize a criança, seja criativo ao corrigi-la;
- f) Seja imparcial;
- g) Faça o oposto que a criança espera;
- h) Desvie a atenção da criança para ela mudar de atitude;
- i) Permita que sofra consequência quando estas não causem mal nenhum;
- j) Privar do que eles mais gostam;
- k) Critique o ato, não a criança, peça a avaliação da criança;
- l) Dê alternativas de comportamento. Ex.: "Não suba na mesa", ou seja, "Fique no chão" ;
- m) Não perca o Auto-Controle;
- n) Dê uma saída para criança e para você mesmo;
- o) Não toque na criança a não ser para dar os parabéns, elogiar, abraçar;
- p) Ore para receber a sabedoria necessária para lidar com a situação apresentada e para você conquistar o seu domínio próprio;
- q) Diálogo da realidade – fazer perguntas para que eles pensem;
- r) Repetir a ordem dada;
- s) Você vai observar durante a sua gestão que quando a unidade está toda ocupada fazendo alguma coisa interessante (não parado apenas ouvindo) a disciplina é automática;
- t) O padrão de comportamento em unidade é diferente de quando estamos em reunião geral, muitas vezes devemos alterar a nossa programação para fazer algo mais interessante, quando oportunidades surgirem;
- u) Se houver falta ou atraso, comece as atividades, caso seja necessário, mude a programação, mas não desanime: "Onde houver um lá estarei com ele";
- v) Procure os pontos positivos e elogie;
- w) Demonstre seus sentimentos, abrace, comemore, chore junto, estabeleça vínculos;
- x) Ore a Deus para vir palavras certas em sua boca;
- y) Disciplina é importante, mas não é tão importante como a alegria dos desbravadores.

O QUE O CONSELHEIRO NÃO PODE DEIXAR FALTAR EM UMA REUNIÃO?

Resposta: BOIA

- B – Bandeira, civismo;
- O – Oração, tudo o que se faz em nome de Jesus é com amor;
- I – Inspeção, tarefas solicitadas, foram cumpridas, uniforme, estudos realizados;
- A – Avisos, nunca terminar uma reunião sem dizer algo importante.

NECESSIDADES PSICOLÓGICAS DOS DESBRAVADORES

- a) O desbravador deve sentir que faz parte de um grupo forte – segurança;
- b) O desbravador deve sentir-se aceito pela unidade - amado;
- c) O desbravador deve sentir que faz algo importante – importante;
- d) O desbravador deve sentir que está sendo reconhecido pelo seu esforço - especial;
- e) O desbravador sente que está aprendendo – crescimento.

O conselheiro cristão é alegre, pois ele tem o exemplo de Cristo, que sempre teve a certeza de vitória, sempre confiante e disposto, pois Ele é luz, devemos andar com ele e nada nos desanimará.

FILOSOFIA DOS DESBRAVADORES

O trabalho que pesa sobre a Igreja Adventista do Sétimo Dia é a salvação e treinamento de nossas almas (Isaías 54:13). Para esta faixa etária, 10 a 15 anos existe o Clube de Desbravadores. Esta é a idade das mudanças, a chamada "geração lacuna", e na maioria das vezes as crianças não estão preparadas para o fato. Elas não entendem o



que está acontecendo consigo e muitas vezes não são entendidas. Passam a evitar o meio infantil e tentam se entrosar com os maiores e imitá-los. Não querem pertencer à "sociedade dos guris", mas ainda não são aceitos no grupo dos Jovens. É uma fase de instabilidade, quando o juvenil se sente sem lugar.

Geralmente há grande carência afetiva neste período, e são aí que muitos pais perdem seus filhos. Quando a mãe fora reduz a eficácia da influência do lar e aumenta a responsabilidade que pesa sobre a Igreja.

A Igreja deve tentar alcançar as crianças que não estudam em nossas escolas, e que recebem a influência de Escolas Públicas. O Clube de Desbravadores está aí para isso, para meninos e meninas, preenchendo com ação, aventura, desafio e atividades em grupo que produzem um espírito de equipe e lealdade para a Igreja. Acampando juntos, planejando juntos e executando juntos resulta em um belo relacionamento no qual se constrói a confiança e o vínculo do jovem com sua Igreja. Crianças aprendem melhor através de exemplos do que por preceito.

Os ideais dos Adventistas do 7º Dia devem se atrair através de um programa de atividades com o qual atraia a esta idade inquieta que não pode "parar sentada".

Desbravadores são preparados para a ação e é sugerido à Diretoria do Clube que elimine as cadeiras da sala de reunião para que os membros (da Diretoria) não sejam tentados a sentar-se durante o encontro do Clube. A aprendizagem alcança maior efeito numa atmosfera de alegria.

1. Levar o Juvenil a entender que a Igreja os ama, e que eles são necessários no programa total.
2. Assegurar os Desbravadores o destino que Deus tem planejado para cada um deles.
3. Treinar e organizar os Jovens para um ativo serviço missionário. "Treinar a juventude para tornarem-se verdadeiros soldados do Senhor Jesus Cristo é o mais nobre serviço dado ao homem". Ensinar que testemunhar é um modo diário de vida.
4. Trabalhar pela salvação de cada Desbravador, com 12 anos de idade é o ano para o batismo.
5. Amor pela Natureza. "Crianças responderam com disposta obediência à lei do amor. Elogie suas crianças sempre que você puder. Faça suas vidas quanto for possível. Providencie às ocupações inocentes." P.P.Est. Pág. 114.

... "Deve ser dado às crianças alguma coisa para fazer, que não os conserve somente ocupados, mas interesse-os." Conselhos P.P.Est. Pág. 146.

Despertar tempo com o segundo grande livro da revelação de Deus – o livro da Natureza. Durante saídas ao campo, caminhadas na Natureza, e estudando as especialidades da Natureza, o Desbravador aprende de primeira mão acerca do poder criativo de Deus, assim ele contempla árvores majestosas. Este estudo da Natureza desenvolve uma comunhão com o Deus que criou os céus e a terra.

6. Ensinar habilidades que farão sua vida mais significativa e ocuparão seu tempo com proveitosas realizações. Desbravadores decidiam-se em usar suas mãos para fazerem artigos úteis de madeira, plástico, ferro, argila, feltro, corda e outros materiais. Traz-lhes grande satisfação fazer um engenho que corra ou um rádio que toque.
7. Ajudar a manter os Desbravadores fisicamente. "Um entendimento da filosofia da saúde é uma salvaguarda contra muitas das tentações que são continuamente crescentes... Ensine às crianças a importância do cuidado do corpo; a casa em que eles vivem". Cons. P.P.Est. Pág. 138.
1. ...Ensine suas crianças a estudar sobre causa e efeito; mostre-os que se eles violarem as leis de seus seres eles devem pagar o castigo com o sofrimento de doenças e enfermidades... Test. Seletos pág. 536
2. Quão importante é que o Desbravador tenha o sinal da promessa de temperança, determinado a nunca corromper seus corpos com drogas, álcool, fumo ou alguma outra coisa que é prejudicial à saúde.
8. Dar oportunidades para desenvolvimento da liderança. Aprender a trabalhar juntos, aprendendo disciplina, obediência, resolução e patriotismo. Cada Desbravador desenvolver o melhor de sua capacidade. O programa do Clube de Desbravadores não deve ser planejado exclusivamente por adultos na reunião da



Diretoria, mas os Desbravadores devem ser incluídos em todos os planejamentos, e na execução desses planos.

9. Levar a um harmonioso desenvolvimento do físico, mental e espiritual. Lucas 2:52



TESTES

QUE LÍDER SOU EU?

Para identificar seu estilo de liderança, responda as 12 questões abaixo. A cada afirmação atribua de 1 a 5 pontos, considere o número 5 a resposta que mais se aproxima do seu estilo e o número 1 a que mais se distancia. Ao fazer cada consideração seja honesto. Considere a sua realidade atual e responda de acordo com sua maneira de pensar e de agir.

1. O que mais me agrada em ser um líder é:

- a. Gosto da sensação de estar realizando o trabalho para o qual o Senhor me chamou;
- b. Gosto de sentir que estou ajudando outros e faço o melhor que posso;
- c. Nada, porque sinceramente, não gosto de ser um líder. Não me sinto capaz;
- d. Gosto de saber que as pessoas gostam de mim. Sinto-me aceito;
- e. Gosto de trabalhar com os outros para realizar a missão da igreja.

2. Na área de evangelismo sinto que:

- a. É uma tarefa que tem que ser realizada constantemente, porque está é a verdade de Deus;
- b. Evangelizo porque eu sou o líder e não posso pedir a outros para fazerem minha tarefa;
- c. Acho que é uma tarefa para o pastor e os diáconos;
- d. Participo porque outros acham que devo fazê-lo;
- e. Levar uma pessoa a ser membro da igreja me satisfaz porque contribui ao bem da igreja.

3. Quando preciso pedir dinheiro à comissão de finanças

- a. Peço a quantia necessária e tenho fé que receberei tudo o que pedir;
- b. Peço o mínimo possível e gasto o meu próprio dinheiro para o restante;
- c. Deixo tudo com a comissão e faço o possível com a quantia que me derem;
- d. Peço a mesma quantia anterior esperando que dêem mais por reconhecerem que estou trabalhando bem;
- e. Faço um pedido razoável, mas estou aberto aos ajustes necessários, visando o trabalho de toda a igreja.

4. Encaro meu relacionamento com meus colegas como:

- a. Um chefe;
- b. Alguém que auxilia;
- c. Alguém que apóia as decisões do grupo;
- d. Membro da equipe;
- e. Um jogador e técnico ao mesmo tempo.

5. Quando me pedem para assumir uma função de liderança minha reação é:

- a. Verifico se é a vontade de Deus, se a conclusão for positiva aceito com entusiasmo;
- b. Primeiro, penso realmente se gostaria de liderar e depois verifico se o grupo me aceita;
- c. Declino e desisto o máximo possível;
- d. Peço a opinião de outros antes de tomar alguma decisão;
- e. Faço uma avaliação de meus dons, habilidades e talentos. Se achar que posso contribuir aceito. Se não, procuro outra responsabilidade.

6. Não posso separar a liderança do conflito. Quando enfrento:

- a. Encaro-a de frente. Resolvo-o e depois continuo trabalhando;
- b. Faço todo o possível para resolvê-lo. Conflito entre cristãos é errado;
- c. Finjo que não existe, espero que o problema se resolva, se não, eu desisto;
- d. Deixo o próprio grupo resolvê-lo;
- e. Aproveito-o para aprender alguma coisa.

7. Reconhecer que sou um líder na igreja faz com que me sintam:

- a. Poderoso;
- b. Necessário;
- c. Temeroso;
- d. Aceito pelo grupo;
- e. Satisfeito.



8. Treinamento para líderes é:

- a. Desnecessário. Não teria aceitado a responsabilidade se não soubesse cumpri-la;
- b. Útil, pois mostra-se como ajudar outros;
- c. Uma ameaça;
- d. Ótimo, se alguém achar que preciso dele;
- e. Uma chave para lidar bem. Quero fazer o melhor possível.

9. Como líder, muitas pessoas me procuram para conselhos. Minha atitude é:

- a. Aproveito a oportunidade para dizer o que a pessoa deve fazer;
- b. Ajudar voluntariamente porque quase sempre posso ajudar de um modo ou de outro;
- c. Me sinto envergonhado e incomodado quando as pessoas me procuram;
- d. Escutar e depois ajudar a pessoa a procurar um conselheiro apropriado;
- e. Não tenho um método, ajo de acordo com a pessoa e a situação.

10. Quando seleciono uma equipe, procuro:

- a. Pessoas que se encaixam dentro da organização e aceitam a minha direção;
- b. Pessoas amigáveis com quem posso me dar bem, espero que todos se gostem;
- c. As pessoas mais disponíveis;
- d. Pessoas motivadas de boa reputação;
- e. Pessoas comprometidas, interessadas e que demonstrem vontade de aprender.

11. O método que uso para planejar é:

- a. Direcionado. Depois da reunião, cada um sabe exatamente o que deve fazer;
- b. Participativo. Os obreiros fazem o que pode e eu procuro trabalhar dentro disso;
- c. Limitado. Faço as coisas à medida que surgem;
- d. Cooperativo. O que o grupo quer, tento fazer;
- e. Ajudador. Procura levar o grupo a alcançar os alvos de organização e realizar os desejos pessoais da equipe.

12. Eu diria que "o meu relacionamento com a equipe é ...":

- a. Firme, sem brincadeiras, mas seguro;
- b. Super amigável;
- c. Distante e difícil;
- d. Amigável, mas não profundo;
- e. Caloroso e aberto. Somos irmãos em Jesus.

Soma dos Pontos da alternativa A: _____ Soma dos Pontos da alternativa D: _____

Soma dos Pontos da alternativa B: _____ Soma dos Pontos da alternativa E: _____

Soma dos Pontos da alternativa C: _____

Avaliação:

Some todos pontos obtidos por tipo de letra. A letra que alcançar o maior número indica o seu estilo preferido. Se a variação for pequena significa flexibilidade no exercício de liderança, o que às vezes pode ser muito saudável. Ao optar por um estilo, é importante que sejam consideradas as necessidades do grupo, os objetivos da organização, a situação pela qual o grupo passa, o liderado como indivíduo e sua própria personalidade.

Resultados:

- A - Representa o estilo "Autoritário Dividido". Ele acha que tem verdade espiritual para o grupo e dará contas a Deus e ninguém mais. Quer fazer o trabalho mais rápido e eficiente possível. Exige que os colegas aceitem sua liderança e sejam leais. Não aceita conflitos. Ele consegue muitas coisas e usa o método de preleção com frequência.
- B - Representa o estilo "Servo Submisso". Ele dá tudo e faz tudo. Nenhum detalhe é pequeno ou humilde demais para ele. Basta alguém pedir que ele faz. Não quer ser rejeitado e acredita que está agindo como Cristo. Faz qualquer coisa para evitar conflito. Tenta assumir a culpa dos fracassos e fazer o trabalho dos outros.
- C - Representa o estilo "Avestruz". Tem muito medo de errar ou não conseguir realizar. Afasta-se do trabalho e dos outros. Nega o conflito ou foge dele. Tende a deixar as coisas acontecerem e esperar que outros façam sua parte.



- D - Representa o estilo "Político". Usa autoridade e submissão dependendo dos desejos do grupo. Acredita que pode achar a vontade de Deus escutando e fazendo o que os outros querem. Tende sempre procurar agradar o grupo para se tornar mais popular.
- E - Representa o estilo "Líder do Corpo". Tem equilíbrio entre autoridade e serviço. Tem segurança em si. Guia o grupo com autoridade e prepara os outros para liderar. Não planeja sozinho e ajuda a resolver os conflitos com soluções positivas. Preocupa-se com o trabalho e também com as pessoas.

TESTE DE AUTO-AVALIAÇÃO PARA LÍDERES DE DESBRAVADORES

Avalie seu crescimento da maneira que seus alunos o fariam. Dê a si mesmo as notas de 0 a 10. A nota 0 indica que você sente necessidade de total aprimoramento na área. Determine um programa para melhorar suas baixas pontuações. É importante que você conheça a si mesmo, pois isto faz parte de seu preparo.

CRESCIMENTO MENTAL

- 1. Tenho muitos interesses.
- 2. Eu me descreveria como tendo uma mente em crescimento.
- 3. Entendo as tendências educacionais atuais e como elas influenciam meus alunos/liderados.
- 4. Sou um bom professor/líder em aprimoramento.
- 5. Procuro novas maneiras de fazer as coisas.
- 6. Gosto de pensar sobre coisas espirituais e lidar com conceitos difíceis das Escrituras.
- 7. Sou um estudante da Palavra de Deus. Não ensino nada que não esteja tentando pôr em prática.
- 8. Posso admitir que sou criativo.
- 9. Posso mencionar as dez preocupações-chave ou problemas do nível etário que ensino. Tenho opiniões sobre cada área.
- 10. Estou informado sobre eventos atuais.
- 11. Sei em quais áreas não estou crescendo espiritualmente.
- 12. Sei como levar alguém da minha idade a Cristo.
- 13. Leio.
- 14. Jesus tem controle sobre o que minha mente pensa em seus altos e baixos.
- 15. Respeito a idade que ensino.
- 16. Posso aceitar idéias de meus alunos/liderados bem como dá-las a eles.
- 17. Estou fazendo meu melhor para nutrir meus alunos e apropriadamente ajudá-los a desenvolver seus dons espirituais e talentos para o uso de Deus.

CRESCIMENTO EMOCIONAL

- 1. Estou animado a respeito dos próximos cinco anos de minha vida.
- 2. Gosto de estar em sociedade.
- 3. Gosto de conversar com pessoas de minha idade.
- 4. Sei como ouvir. Posso ter empatia com os problemas e alegrias de outras pessoas.
- 5. Não tenho problemas em falar com pessoas de minha idade sobre meu relacionamento com Cristo – o que Ele está fazendo por mim e como estou crescendo em meu conhecimento d'Ele.
- 6. Eu me aceito como adulto entre os alunos/liderados.
- 7. Sou capaz de admitir minhas fraquezas a mim mesmo e, quando apropriado, perante os alunos e liderados.

CRESCIMENTO FÍSICO

- 1. Estou feliz pela maneira que Deus me fez.
- 2. Sou tão atrativo(a) fisicamente quando possível.
- 3. Minha roupa reflete meu cristianismo.
- 4. Dedico-me a estar fisicamente bem.
- 5. Meus alunos não têm vergonha da maneira como apareço e ajo.

CRESCIMENTO SOCIAL

- 1. Me dou bem com os membros de minha família.
- 2. Tenho um relacionamento saudável com meu cônjuge (ou se não for casado, meu colega de quarto ou amigos íntimos).
- 3. Preocupo-me com meus filhos ou meus pais.
- 4. Meus filhos (ou meus pais) me amam e me respeitam.
- 5. Meus colegas gostam de estar comigo.
- 6. Não tenho de ser o centro das atenções para estar bem e me divertir.



- () 7. Cristo é parte de todas minhas atividades sociais.
() 8. Tenho cuidado para não fazer nada que prejudicaria o crescimento cristão de meus alunos.
() 9. A família que Deus me deu vem antes das atividades da Igreja em minha escala de valores.

Pontuação obtida: _____ pontos.

Resultados:

340 a 380 pontos	– Excelente
300 a 340 pontos	– Ótimo
260 a 300 pontos	– Muito bom
230 a 260 pontos	– Bom
190 a 230 pontos	– Regular
Abaixo de 220 pontos	– Fraco

ADJETIVOS

Abaixo encontram adjetivos e expressões que descrevem as pessoas. Assinale com: 0 à 10 as palavras conforme sua personalidade.

Coluna 1	Coluna 2	Coluna 3	Coluna 4	Coluna 5
() Ágil	() Vigilante	() Persuasivo	() Admirado	() Insensível
() Eficiente	() Observador	() Curioso	() Incansável	() Inflexível
() Colaborador	() Organizado	() Elegante	() Prático	() Impulsivo
() Discernidor	() Lúcido	() Auto Confiante	() Formal	() Egocêntrico
() Perseverante	() Independente	() Ousado	() Dedicado	() Tímido
() Compreensivo	() Visionário	() Cauteloso	() Equilibrado	() Distraído
() Cuidadoso	() Dinâmico	() Auto Exigente	() Sociável	() Ambicioso
() Determinado	() Polido	() Conservador	() Inovador	() Retraído
() Habilidoso	() Efetivo	() Realista	() Flexível	() Enérgico
() Diplomático	() Interessado	() Mente Aberta	() Original	() Informal
() Sincero	() Previsor	() Modesto	() Entusiasta	

Resultados obtidos:

Colunas 1, 2, 3 e 4 _____ pontos
Coluna 5 _____ pontos

Resultados:

A última coluna contém características que precisam ser controladas e até eliminadas.

As demais colunas possuem 440 pontos:

de 400 a 440	– Ótimo
de 360 a 400	– Muito Bom
de 320 a 360	– Bom
abaixo de 320	– Você precisa orar e esforçar-se mais.



COMO VOCÊ SE DESENVOLVE?

Se você é inovador, mas desorganizado, como encoraja as pessoas que trabalham com você para despertar suas tendências inovadoras?

Marque:

- 3 - para "sim"
- 2 - para "algumas vezes"
- 1 - para "ocasionalmente"
- 0 - para "nunca".

- Ajudo-os a estabelecerem alvos para o desenvolvimento de novas capacidades.
- Celebro com eles todo progresso feito.
- Reforço os pontos ao longo de caminho.
- Envio-os para fora do escritório a fim de terem experiências de crescimento.
- Mantenho-os informados sobre os novos acontecimentos em seu campo.
- Encorajo-os a lerem e a fazerem cursos.
- Reservo tempo para o desenvolvimento de minhas capacidades pessoais.
- Crio desafios para eles.
- Valorizo suas sugestões.
- Passo tempo discutindo as oportunidades com eles.
- Promovo um tempo e lugar para a troca de idéias.
- Reconheço o desempenho inovador.

Pontuação obtida: _____ Pontos

Resultados:

- 29-36 – você lidera como um alpinista.
- 23-28 – você leva os fardos.
- 15-22 – você age como sustento do campo.
- Abaixo de 14 – você precisa melhorar. Você é um sujeito acomodado.



ESTRUTURA DO CLUBE

Trilhas nos bosques, caminhadas nas montanhas, acampamentos, ordem unida, camporis,... afinal, você já parou para pensar por que a igreja montou estes programas? Já imaginou quanto é gasto com todas estas atividades? Será que as pessoas que participam ou até dirigem estão sabendo por que estão fazendo tudo isto? Você acha inteligente sair por aí fazendo mil coisas sem saber por que? Só pelo entusiasmo, sem saber a verdadeira finalidade? Muitas coisas saem erradas porque as pessoas não têm a visão do porque estão fazendo as coisas.

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







ORGANOGRAMA E HIERARQUIA

O Clube de Desbravadores é uma organização mundial, que segue as diretrizes da Conferência Geral da Igreja Adventista do Sétimo Dia, seguindo o organograma e a hierarquia que segue anexo ao final desta apostila.

CLASSES E ESPECIALIDADES

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

As Classes Desbravadoras estão divididas da seguinte maneira:

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



Classes Especiais:



Líder

16 Anos



Líder Máster

18 Anos



Líder Máster Avançado

18 Anos

Padrões de Capacidade Física:



Medalha de Prata

Acima de 14 Anos



Medalha de Ouro

Acima de 16 Anos

Especialidades:

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

Habilidades Domésticas
Artes e Habilidades Manuais
Atividades Agrícolas e Afins
Atividades Missionárias
Ciência e Saúde
Estudos da Natureza
Atividades Profissionais
Atividades Recreativas
Especialidades Regionais

Fundo Laranja
Fundo Azul Claro
Fundo Marrom
Fundo Azul
Fundo Azul Escuro
Fundo Branco
Fundo Vermelho
Fundo Verde
Fundos Variados



ESPECIALIDADES DE JESUS

INSTRUTOR – MAT 11:1		
01. AD-04 - Arte de Padeiro – Mat. 4:4; 6:11; 7:9; 16:8; 26:26	ARTES DOMÉSTICAS	
02. AD-07 – Costura Básica – Mat. 10:10; Lc. 7:25; 08:27; 12:23; 15:22; Apoc. 1:13		
03. AD-14 – Nutrição (Avançado) - Mat. 6:25; 7:19; 10:10; Lc 3:11		
04. HM-11 – Contabilidade – Mat. 17:25; 8:22		
05. HM-36 – Pão Artesanal – João 6:32,35; 21:13		
06. HM-43 – Trabalhos em Madeira		
07. AP-04 – Cabeleireiro – Mat. 10:30; Lc 12:7; 21:18		
08. AP-05 – Carpintaria – Mc.		
09. AM-03 - Arte de Contar História Cristã – Mat. 13:34	ATIV. MISSIONÁRIAS	
10. AM-04 – Asseio e Cortesia Cristã – Mc. 1:40;41; 7:3; João 13:5,8		
11. AM-08 – Enfermagem – Mc. 7:33		
12. AM-09 - Enfermagem Caseira – João 9:11,14		
13. AM-12 – Evangelismo Bíblico – Mat. 7:28		
14. AM-13 – Evangelismo Pessoal – Mat. 4:17; João 7:28		
15. AM-14 – Liderança Juvenil – Mat. 8:01; Mc 10:14		
16. AM-16 – Magistério – Mat. 21:23; Mc 6:34; João 7:14		
17. AM-17 – Mordomia – Mc. 12:41; Lc. 16:01		
18. AM-18 – Primeiros Socorros Básicos – Mat. 8:7		
19. AM-19 – Primeiros Socorros – Mat. 4:23		
20. AM-20 – Primeiros Socorros (Avançado) Mat. 8:7		
21. AM-22 – Resgate Básico – Mat. 20:28; I Tim 2:6		
22. AM-25 – Vida Familiar – Mc. 3:31-35; Lc. 2:40;52		
23. EN-03 – Animais Domésticos – Mat. 10:16; João 12:14; 13:38	ESTUDOS DA NATUREZA	
24. EN-06 - Areia – Mat. 7:26		
25. EN-07 – Árvores – Mat. 3:10; 21:8		
26. EN-08 – Árvores (Avançado) - Mat. 7:17,19; Lc. 6:44		
27. EN-10 – Aves Domésticas – Mat. 23:37; 26:34		
28. EN-12 – Cães – Mat. 15:26; Mc. 7:27		
29. EN-13 – Climatologia – Mat. 7:25; 14-24; 24:27		
30. EN-14 – Climatologia (Avançado) – Mat. 8:26,27; 14:32; 16:3; Lc. 12:54,55		
31. EN-21 – Estrelas – Mat. 2:2; Mc. 13:25		
32. EN-22 – Estrelas (Avançado) – Mat. 24:19; Lc. 21:25		
33. EN-23 – Flores – Mat. 6:30		
34. EN-24 – Flores (Avançado) – Mat. 6:28; Lc. 12:27		
35. EN-39 – Ótica – Mat. 6:22,23; 9:29; 13:15; 16; 18:9; Mc. 7:34; João 1:48		
36. EN-40 – Pássaros – Mat. 10:29; Lc. 12:6		
37. EN-41 – Pássaros (Avançado) – Mat. 6:26; 8:20; 13:4,32		
38. EN-43 – Peixes – Mat. 12:40; João 21:10		
39. EN-47 – Répteis – Lc. 10:19; 11:11; João 3:14		
40. EN-48 – Rochas e Minerais – Mat. 21:42		
41. EN-49 – Rochas e Minerais (Avançado) – Mat. 7:25; 27:60; Lc. 6:48		
42. EN-51 – Sementes - Mat. 13:4,24,27; Mc. 4:28,31		
43. EN-52 – Sementes (Avançado) – Mat. 13:32,38; 17:20		
44. AA-04 – Criação de Cabras - Mat. 25:33	ATIV. AGRÍCOLAS	
45. AA-06 – Criação de Ovelhas – Mat. 9:36; 10:6; 18:12; 25:32; João 10:1,3,4,7		
46. AA-07 – Criação de Pombos – Mat. 10:16; 21:12; João 2:14		
47. AA-09 – Jardinagem e Horticultura – Mat. 13:26,32; Mc. 4:32		
48. AA-12 – Pomicultura – Lc. 13:6		
49. AR-07 – Canoagem- Mat. 14:13; João 6:17		



50. AR-12 – Escalada – Mat. 15:29; 17:1
51. AR-17 – Excursionismo Pedestre – Mc. 10:32; João 11:9
52. AR-20 – Filatelia – Apoc. 5:2,5,9; 6:1
53. AR-21 – Fogueira e Cozinha ao Ar Livre – João 6:11,26
54. AR-38 – Natação – João 6:19
55. AR-40 – Nós – João 2:15
56. AR-41 – Numismática – Mat. 22:19-21; 25:18,27; 26:9; 28:15; Mc. 6:8; 12:41
57. AR-42 – Orientação – Mat. 23:10; Lc. 6:39
58. AR-45 – Pionerismo – Mc. 1:38
59. AR-49 – Salvamento de Afogados – Mat. 14:31
60. AR-50 – Salvamento de Afogados (Avançado) – Mat. 14:30-32
61. AR-52 – Vida Primitiva – Mat. 6:25; 8:20; 16:26; 19:29

ATIV. RECREATIVAS

Preparado por Pr. Leônidas V. Guedes

CANTINHO DA UNIDADE

Pode ser realizado na Reunião do Clube aos domingos, mas, também, pode ser em outro horário, só os membros na casa de alguém. Previamente combinado, é uma das oportunidades para colocar o conselheiro em contato com os desejos e aspirações dos Desbravadores que dirige, para que possa agir, tanto quanto possível de acordo com eles. Nestas reuniões convidar a Unidade a decidir sobre determinadas atividades, com este procedimento acaba trazendo um bom espírito de cooperação.

O que fazer no Cantinho:

1. Eventos do Clube – com respeito a sua participação.
2. Problemas de membros faltosos.
3. Acampamentos de Unidades.
4. Visitas ilustres.
5. Debates.
6. Toda a atividade da Unidade, especialidade, Classe J.A..
7. Dedicar tempo para aquisição do conhecimento técnico para poder prestar auxílio a quem quer que seja.

É essencial o comparecimento pontual do conselheiro.

ATIVIDADES DA UNIDADE E DO CLUBE

O ideal é que o clube se reúna, no mínimo, uma vez por semana e que a Unidade também tenha seu cantinho na sua reunião semanal (reunião separada de cada Unidade com o seu conselheiro).

Atividades Diversas - Um clube ativo faz:

- Campismo
- Recreações ao ar livre
- Cerimônias e solenidades cívicas
- Artes manuais e especialidades JA
- Classe JA
- Estudos de Natureza
- Atividades culturais (passeio à Museus, Exposição, Mostra de Vídeos, etc.)
- Feiras de Desbravadores
- Camporês
- Planos e materiais para Serviços à comunidade
- Fanfarra



Projetos Missionários e Espirituais:

Num Clube modelo e numa unidade exemplar, as atividades espirituais e missionárias permeiam todas as outras.

- Visitação (Líderes do Clube, Ancião, Pastor, Idosos, Órfãos, Doentes, etc.)
- Recepção na Igreja
- Recolha de Donativos
- Cursos "Como Deixar de Fumar"
- A "Voz dos Juvenis"
- Vigílias e Koinonias - Debates
- Semana de Oração Infanto-Juvenil
- Batismo de Desbravadores – todos uniformizados
- Distribuição de folhetos
- Gincana Bíblica (Maquetes, Mímica, Teatro, Oratória)

Atividades Sócio-Culturais

- Visitas ao Zoológico, Museus, Aquário Público, Planetário, etc.
- Palestras e exposições.
- Visita a uma Estação Posto de Meteorologia ou Observatório.
- Visita a uma Usina Hidrelétrica.
- Visita a uma Fábrica de Alimentos
- Conhecer uma Base Aérea
- Oferecer uma recepção para os Pais
- Fazer festinha dos membros da Unidade uma vez ao mês. Cada mês na casa de um, após fazer os acertos com os pais.
- Atuação em rádio (entrevista, anúncio de alguma programação dos Desbravadores, contatos com radioamadores, etc.)
- Publicar uma coluna em um jornal.

Projetos de Acampamentos e Atividades ao Ar Livre

- Excursões de sobrevivência no Campo.
- Excursões noturnas, com sinalização por lanternas.
- Prática de subir em árvores usando cordas.
- Construir uma jangada
- Explorar uma caverna (com ajuda de um conhecedor)
- Caminhada em dia chuvoso – acender fogo.
- Armar e acender um fogo sobre uma jangada flutuando sobre a água.
- Construir forno de acampamento
- Praticar técnicas de salvamento.
- Seguimento de Pista.
- Estudar pegadas de animais, tipos de árvores, de solos, penas de aves, etc.
- Fazer acampamento dedicado às boas maneiras.

UNIFORME

O uniforme de Desbravadores ajuda a tornar o programa dos Desbravadores mais real e visível. É representativo dos ideais e padrões do Clube em todo mundo. Cada membro se torna representante muito importante da organização e o uso do uniforme o ajuda a alimentar essa consciência de pertencer a um Clube que representa corretamente o jovem adventista hoje. Se o uniforme for usado de maneira como uma outra roupa qualquer, falhará em seu propósito.

O uniforme deve ser usado nas seguintes ocasiões:

- Em todas as reuniões dos Desbravadores;
- Em qualquer atividade pública onde ajam como mensageiros, recepcionistas, guarda de honra, porta-bandeiras, etc;



- Em ocasiões especificadas pela diretoria do Clube;
- Durante os serviços especiais dos Desbravadores;
- Quando engajados em atividades missionárias, ou serviços à comunidade, como distribuição de alimentos, flores, literatura, etc;

O uniforme não deve ser usado:

- Por quem não é membro do Clube;
- Quando engajados em venda ou pedidos de doação para benefício pessoal, ou propósitos comerciais ou políticos;
- Em qualquer tempo ou lugar onde seu uso deturpa a organização e rebaixa sua dignidade e valor, tornando-o ordinário.

“Os membros usam uniforme dos Desbravadores, com suas insígnias para todas as funções do Clube, inclusive a reunião semanal, as férias e os acampamentos dos Desbravadores e a ida à igreja, aos sábados de manhã, no Dia Mundial dos Desbravadores.” Manual da Igreja - pág. 130.

Regra para o uso do uniforme

O uniforme de gala só pode ser usado completo, quando for requisitado pela diretoria do Clube, ou sob licença especial, em cerimônias cívicas e religiosas, camporis e investiduras. É proibido o uso do uniforme para fins pessoais, com partes separadas ou com partes faltando qualquer que seja esta.

Composição do uniforme de Gala

- Camisa com emblemas (Nome do clube, nome do Desbravador, emblemas de classes, triângulo, globinho, divisa de classes, tiras de cargo, distintivos de classes, brasão do Campo);
- Saia para as moças (com prega na frente);
- Calça para os rapazes (Estilo militar);
- Cinto com fivela e emblema dos Desbravadores;
- Boné com triângulo;
- Lenço com canudo e emblema dos Desbravadores;
- Sapato preto (de preferência de amarrar);
- Meia preta para os rapazes;
- Meia fina para as moças (ou soquete branca se o clube padronizar);
- Faixa de especialidades;
- Cordão e Apito (nas cores: verde e/ou amarelo) somente para Diretoria e Instrutor de Ordem Unida.

Os demais **uniformes de atividades** variam conforme o clube, porem todos os uniformes de Desbravadores devem ter o emblema D-3, devem ser usados com o lenço e com a autorização da diretoria.

Pequenas regras a serem seguidas quando uniformizado

- Não devo tomar acento em ônibus, trens, coletivos, quando alguém esta em pé.
- Não atravesso ruas e avenidas fora da faixa de segurança para pedestres.
- Não grito na rua e em locais públicos.
- Não fico correndo sem um motivo muito especial.
- Não entre em locais de jogos como fliperamas e bares.
- Não entro em locais mal frequentados a não ser em caso muito especial.
- Tenho consciência que uniformizado eu represento uma organização mundial, que são os Desbravadores.

SISTEMA DE UNIDADE

O principal objetivo do Sistema de Unidade é dar responsabilidade real a todos quanto seja possível. Isto faz com que cada juvenil sinta que tem, pessoalmente, alguma função, pelo bem da unidade e a leva a ver sua participação definida para o bem do Clube. Através do Sistema de Unidade os Desbravadores aprendem que tem uma considerável



participação em tudo em que seu Clube faz. O Sistema de Unidade é uma característica essencial do treinamento do desbravador. O sucesso é absolutamente seguro desde que ele seja convenientemente aplicado. E não pode ser de outro modo. Atribuindo-se responsabilidade a um indivíduo, obtém-se uma avaliação do desenvolvimento do seu caráter. A indicação de um Capitão como dirigente responsável por uma unidade, é um passo para prepará-lo para substituir o Conselheiro.

MEMBROS DA UNIDADE

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

ESCOLHA DO NOME DA UNIDADE

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

BANDEIRIM

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

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

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

GRITO DE GUERRA

Gritos de guerra dependerão de sua criatividade, sendo que é fundamental que no mesmo apareça pelo menos uma vez o nome de sua unidade. Existem gritos diversos: só o nome da unidade; o nome da unidade e um verso bíblico; o nome da unidade e um lema que é só dela; verdadeiras músicas envolvendo os ideais da unidade e por aí vai.



Só mesmo a criatividade dos desbravadores faz surgir gritos de guerra tão interessantes quantos os que existem no movimento desbravador.

O CONSELHEIRO E A UNIDADE

Quando você é convidado pelo diretor do Clube para ser conselheiro de uma unidade de desbravadores, o que vem em sua mente? Quais as suas maiores necessidades? Como você vai se portar diante dessa nova realidade? Você irá ver uma grupo de meninos e meninas esperando muito de você e se você não souber o que fazer, como não desapontá-los?

Um dos itens do curso de diretores que mais damos ênfase é exatamente o do treinamento dos liderados. Uma das maiores razões porque muitos setores de igrejas, grupos, associações de moradores e mesmo a maioria dos Clubes não funcionar direito é exatamente que muitos começam um trabalho sem que alguém que já saiba fazer se disponha a ensinar. Muitos dizem assim: "eu aprendi fazendo, eles que se virem" e perdem dessa forma uma excelente oportunidade de ajudar os mais novos e transmitir conhecimento para a nova geração.

Para suprir essa sua necessidade nosso Clube elaborou um roteiro para você caminhar passo a passo nessa sua nova função e temos a certeza que ao segui-lo você não irá decepcionar nem seus desbravadores, nem os diretores e muito menos a você mesmo. Esse roteiro começa a partir do item 7 indo até o final do Curso incluindo até a participação em jogos bíblicos que serão utilizados no curso a título de variedades e curiosidades.

CARGOS E FUNÇÕES DOS COMPONENTES DA UNIDADE

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

DEVERES DO CAPITÃO

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

DEVERES DA SECRETÁRIA DA UNIDADE

- Cumprir as funções do Capitão em sua ausência;
- Verificar se todos os equipamentos da Unidade retornaram depois do acampamento;
- Servir como mensageiro entre a Unidade e a Diretoria na falta do Conselheiro;
- Fazer formulário de justificativa para Desbravadores faltantes;



- Guardar todos os registros dos Desbravadores junto com o Secretário Geral do Clube e a seu convite;
- Fazer relatórios específicos dos Projetos e eventos realizados pela Unidade;
- Fazer Histórico e registrar tradições;
- Fazer chamada das reuniões semanais e lançar a pontuação dos Desbravadores;
- Fazer lista dos aniversariantes do mês;
- Manter cadastro atualizado da Unidade junto à Diretoria e efetuar o Plano – Contato Emergencial quando solicitado pelo Capitão, Conselheiro e Diretoria;
- Auxiliar na sistemática de pontuação, apuração de honra ao mérito e Boa Conduta;
- Conferir os uniforme dos Desbravadores nas reuniões;
- Fazer Curso de Secretaria e atender os chamados da Secretária Geral do Clube.

DEVERES DO TESOUREIRO DA UNIDADE

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

DEVERES DO ALMOXARIFE

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

DEVERES DO PADIOLEIRO

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

DEMAIS FUNÇÕES

Serão descritas e nomeadas conforme decisão da Unidade.

Estes cargos são imprescindíveis (os quatro primeiros) , porém você chegou no clube na primeira reunião do ano, já deu os primeiros passos e como você irá distribuir tarefas e cargos aos desbravadores se você nem os conhece ? Vamos dar a eles oportunidade de escolher? e quem garante que essa escolha será a mais acertada? A nossa experiência tem demonstrado que o ideal é que o conselheiro observe pelo menos um mês os seus liderados. O capitão



aparecerá naturalmente: pois ele sempre procurará estar cedo no Clube, ele apressará os demais, é responsável e você como bom observador o indicará para o cargo. Já o secretário aparecerá espontaneamente: ele gosta de papéis, de chamada, de relatórios, numa reunião da unidade ele é o que gosta de anotar o que a unidade vai fazer e desta mesma forma surge o tesoureiro e o almoxarife. Cada um desempenhando sua função e em um mês você como conselheiro reunirá sua unidade e por ser um conselheiro novo é fundamental que você trabalhe com os que você pode realmente contar. Quando a unidade for crescendo junta nas mais diversas atividades do Clube, o rodízio se torna necessário para que todos tenham oportunidade de desenvolver os outros talentos que ele ainda não tem e ao longo dos anos, esse desbravador irá chegar a diretoria tendo passado por todos os cargos e funções exigidas de um desbravador.

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

O CONSELHEIRO NA SEDE

O cantinho da unidade – O que fazer para tornar o cantinho atraente – Tempo de duração do cantinho

O cantinho da unidade, dever ser o melhor momento da vida de um desbravador nas reuniões normais do Clube.

O cantinho é o espaço de tempo que o diretor determina para o conselheiro desempenhar suas funções.

Muitos clubes que ainda não entendem ou não aprenderam a trabalhar fielmente com o sistema de unidade, dá a ele dez minutos para o exercício de suas funções – tempo este que mal dá para ele fazer a chamada, ele recolher a cota e ele dar os recados e depois todos se reúnem para a reunião geral. Ora, o conselheiro não precisa fazer a chamada e muito menos recolher cotas, mas nesse esquema de dez minutos tudo acaba sobrando para o conselheiro e sua unidade é uma mera espectadora de sua virtudes. O clube vira clube de diretoria, onde eles fazem tudo e os meninos quase nada. Neste estilo de trabalhar ele fez tudo sozinho e os desbravadores não se desenvolveram em nada e esse tudo foi muito pouco para o potencial de um bom conselheiro.

O cantinho de unidade se torna **atraente** quando o conselheiro sempre traz uma curiosidade sobre a classe, traz um filme, traz um caça palavras diferentes do que eles já viram, quando ele traz um jogo novo para colocar em prática o que os desbravadores aprenderam, um chaveiro para sortear, um bombom ou uma guloseima para ser digerido por todos. A criatividade é um dom que nem todos possuem, porém quando você se dispõe a pensar e raciocinar em benefício dos seus desbravadores com certeza, as idéias virão.

Manuais de jogos não deveriam faltar na biblioteca de cada conselheiro de desbravadores. Levar sempre papel, caneta, balões de gás, fósforos, lenços, pedaços de tecido velho, varetas para exemplificar tipos de fogo são bons exemplos do que um conselheiro precisa ter para dar um recado especial a sua unidade.

Bolar um cantinho atraente é tarefa para durante a semana e não coisa de última hora. Aliás, coisas de última hora não são boas para ninguém e muito menos para a causa de Deus.

O tempo de duração varia muito de Clube para Clube. Porém pelo que vocês puderam notar até aqui em nosso Clube o cantinho é o espaço da reunião que é mais valorizado. Nosso tempo para o cantinho dificilmente é inferior a uma hora. Tempo este que o conselheiro utiliza para **ministrar** a Classe Bíblica, **cobrar** as tarefas da Classe dos Desbravadores, **supervisionar** a chamada, **supervisionar** o recolhimento da cota, **orientar** o capitão, **avaliar** os relatórios da unidade, **planejar** novas atividades, cumprimentar os desbravadores, **repassar** os recados recebidos na reunião de diretoria que deve anteceder a reunião de cada Clube. Note que palavras como **ministrar**, **cobrar**, **supervisionar**, **orientar**, **avaliar**, **planejar**, **repassar informações** farão parte do seu vocabulário daqui para frente, porém a palavra **fazer** será sempre de responsabilidade dos desbravadores. O conselheiro é como se fosse o gerente de um escritório, e os desbravadores os profissionais que fazem a coisa funcionar. Lembre-se sempre que sua missão é fazer os desbravadores fazer. Sua oportunidade de fazer as atividades, estão reservadas para o seu Clube de Líderes.



O CONSELHEIRO E A CLASSE DE DESBRAVADORES

Dever do Conselheiro: cobrar a Classe dos Desbravadores – Estímulos para conclusão da classe – A importância dos jogos para fixação do aprendizado.

Um dos deveres principais do conselheiro é cobrar a classe dos desbravadores e ministrar conhecimentos para que a mesma atinja seus objetivos. Mas como ministrar conhecimentos se você mal os sabe para si? Como fazê-los atingir o objetivo de encerrar a Classe se seus conhecimentos são poucos? Um dos maiores erros que um conselheiro comete é não estar preparado para ensinar. Se você já tem a classe da amigo, teoricamente você pode ensiná-la aos seus desbravadores. Nunca comece as classes com os desbravadores sem antes ter se preparado para ensiná-la. Logicamente você não vai ensinar tudo num cantinho só, porém o que você vai ensinar precisa estar bem sabido de sua parte, pois caso contrário os desbravadores desconfiam logo que você os está enrolando.

Em nosso Clube, damos folga para os desbravadores uma vez por mês e tiramos este domingo pela manhã para nos reunirmos em nosso Clube de Líderes e a primeira grande missão do Clube de Líderes é adestrar adequadamente os conselheiros e a segunda grande missão é estimular para que todos completem as Classes de Desbravadores. São aproximadamente quatro horas por mês de atividades entre esportivas e técnicas, com jogos, com passeios, caminhadas, visitas a cavernas, completando item por item das Classes o que torna nossos conselheiros capacitados para ensinar com qualidade aos seus desbravadores além dele próprio se desenvolver. Nosso Clube de Líderes conta com todos os membros de nosso Clube de Desbravadores que já fizeram 16(dezesseis) anos e que já tem cargo e função na diretoria.

Em muitos Clubes, as classes são feitas por "atacado" comprometendo o aprendizado por parte do desbravador e desvalorizando o conselheiro, que as vezes senta na mesma cadeira que o desbravador para aprender o que ele já deveria saber. Essas classes por atacado tem a vantagem de ser mais rápidas, caso todos os desbravadores sejam hiper responsáveis e a cada reunião eles tragam o que for solicitados deles. Como essa hipótese é muito remota, é preciso um trabalho personalizado do conselheiro com cada desbravador a fim de estimulá-lo a completar.

Como as unidades são formadas por idade e como hoje o critério atual pede que o desbravador faça primeiro a classe de acordo com a sua idade, fica relativamente fácil para o conselheiro ministrar as classes para seus desbravadores. Um conselheiro começa o ano avaliando logo na primeira reunião qual classe a sua unidade irá fazer, solicita o cartão de classe ao núcleo responsável do Clube que se responsabiliza de trazê-lo na próxima reunião, o conselheiro entrega os cartões aos seus desbravadores, já primeira reunião assina os itens básicos e distribui as tarefas para a próxima reunião, começando sempre pelos itens mais fáceis chegando até os mais difíceis.

Dentre os estímulos para a conclusão das classes, temos jogos, competições, caça palavras sobre versos bíblicos que precisam ser decorados, provas teóricas e práticas sobre os assuntos da classe e em nosso Clube preferimos fazer bem feita uma classe ao longo de um ano e temos como meta para cada desbravador: terminar uma classe, saber bem duas especialidades, entregar para ele uma divisa, uma tira de classe e um distintivo novo a cada ano. As classes que porventura ele não tiver concluído durante sua vida como desbravador isto é, dos 10 aos 15 anos, ele as fará ao atingir seus 16 anos, quando passar a integrar o Clube de Líderes Jaguar e se tornar conselheiro associado do Clube Jaguar.

Algumas dicas interessantes para estimulá-los a fazer as classes são as seguintes:

- 1) Se o seu desbravador estiver com problemas para decorar qualquer passagem bíblica, insista ao máximo e depois tragam as passagens devidamente escritas uma a uma em papel devidamente cortadas e dentro de um saquinho plástico ou mesmo de papel. Dê tempo para que cada desbravador que se propôs a decorar; monte a passagem, porém antes mostre para eles um cronômetro e alguns bombons ou balas ou biscoitos e dê de brinde aos mais rápidos e no fim reserve sempre para dar para todos os que participaram.
- 2) Sempre que você ensinar nós, faça-os brincar com a corda. Coloque os cabos na cabeça e peça para que em velocidade eles façam os nós pedidos o mais rápido possível. Os conselheiros do Cidade Sorriso tem um jogo da memória de nós que lhes é muito útil no aprendizado de cada desbravador. Faça-os fazer nós com as mãos viradas para trás, para o lado, amarrando o nó no outro desbravador e por aí vai.
- 3) Desbravadores devidamente motivados por cronômetro e brindes geralmente gostam de caça palavras. A cada classe procure bolar um para estimulá-los a fazê-la da melhor maneira possível.



O CONSELHEIRO E A RECREAÇÃO

Filosofia da recreação cristã – Jogos sabáticos – Jogos ao ar livre – Brincadeiras Noturnas – Jogos bíblicos.

Um conselheiro de desbravadores deve saber com clareza a diferença entre diversão e recreação. Enquanto perde o seu precioso tempo em brincadeiras e farras inúteis (diversão), só temos a ganhar quando resolvemos investir melhor nosso tempo em passatempos e jogos úteis, que nos levam a crescer, a atingir objetivos e metas altruístas.

As atividades esportivas num ambiente de igreja e mesmo dentro do Clube de Desbravadores, tendem a tomar proporções indesejável quando a liderança não sabe estimulá-la corretamente. Aplicando na mesma um alto grau de competitividade e uma busca frenética e desesperada pelo primeiro lugar e sempre estimulando nos desbravadores a idéia de que o mundo sempre é dos melhores, só conseguiremos formar uma geração de meninos e meninas frustrados por estarem sempre perdendo e alguns eternos orgulhosos por estarem sempre ganhando.

É fundamental que os conselheiros entendam que o desbravador vem ao Clube com um objetivo primário, que é a participação. Participar é o segredo. O desbravador que sai de casa vem ao clube para participar e não ficar olhando os "melhores" sempre jogar. Ser um eterno excluído não é a vocação de desbravador nenhum.

Uma dica que tenho utilizado há anos nos dois únicos clubes que dirigi e que sempre deu certo com relação a esportes é a seguinte: Sempre dite as regras antes de começa as atividades esportivas. Não estou falando de regras de vôlei ou futebol. Essas eles já sabem de trás para frente. Estou falando de regra disciplinar. Em nosso Clube o simples pronunciar de um palavrão, mesmo que por descuido, o exclui na mesma hora do jogo e isso é falado a todos antes do jogo, portanto os desbravadores não podem alegar que não sabiam as regras. Nesse dia ele não joga mais e se quiser pode até ir para casa. Uma postura firme intimida os candidatos a engraçadinhos e serve de alerta aos espertos.

Muitos conselheiros sabem muito bem o que fazer a nível de esporte e recreação quando se trata de domingos e dias de semana em atividades na sede e mesmo em acampamento, porém quando a atividade é no sábado eles se perdem por completo. Para facilitar a vida dos conselheiros existem jogos bíblicos, tais como quartetos (da CPB) e jogos diferentes como o Jogo da Velha Bíblico e o Exodus. Não nos proporemos a falar dos jogos e sim a jogá-los como parte integrante do Curso. Para enriquecimento dos conselheiros, selecionamos algumas brincadeiras realizadas num sábado à tarde.

BRINCADEIRAS SABÁTICAS

- 1) Formando as equipes para os jogos: brincadeira bíblica com objetivo de escolher o nome de cada equipe. consiste em pedir que todos fiquem em pé, bíblias no alto, em uma das mãos e ao apito cada equipe deve escolher o nome para a mesma, entre os muitos animais que estão escritos no livro de Jó.
- 2) Deixar vários saquinhos de plásticos com os dizeres do verso bíblico João 3:16 com as letras devidamente separadas uma a uma. Colocar em pontos estratégicos do ginásio, pedir para um de cada equipe encontrar e tão logo achem devem montar o quebra cabeça e dizer o que o verso significa para a equipe .
- 3) Concurso musical - qual é a música ?
Equipamentos - um aparelho de som / um piano / violão / ou flauta. O músico toca 3 ou 4 notas da música e a equipe tem que descobrir qual é a música e cantar uma parte da mesma. Total de 15 a 20 músicas.
- 4) Gincana - com rodízio - participa 1 juvenil de cada equipe em cada bateria e todos os membros da equipe brincam ao mesmo tempo - ganha a gincana a equipe que fizer maior número de pontos devidamente contabilizados após as entregas dos papéis para os professores.
 - 4.1) professor com perguntas da lição - 5 perguntas sobre a lição da semana - respostas escritas .
 - 4.2) professor com caça palavras sobre os discípulos de Jesus - achar 3 nomes ou 3 minutos por juvenil .
 - 4.3) professor com perguntas sobre o tema - 5 perguntas sobre o tema de sábado de manhã - respostas escritas.
 - 4.4) professor com as seguintes palavras em mãos e a medida que ele falar as palavras os juvenis levantam a mão e cantam a primeira estrofe de alguma música de nossa igreja que tenha as palavras: amor, missionário, Deus, bom, achei, maravilhoso, rio, voltará, instante, vida, herdeiro, reino, tarefa, lar e vingar.
- 5) Concurso de velocidade bíblica - ganha o juvenil que achar a passagem mais rapidamente as passagens :
Gênesis 1:1 Amós 1:4 Obadias 2:5



Êxodo 2:2

Hebreus 5:4

Tiago 3:8

Apocalipse 22:4

Habacuque 1: 3

Josué 2:6

- 6) O juvenil que souber falar o Salmo 23 de cor ganha os pontos para a equipe - se errar dá a vez para outro.
- 7) Caminhadas com perguntas bíblicas (para todos ao mesmo tempo). Todos em fileira e à medida que o professor fizer a pergunta quem souber dá um passo a frente e diz a resposta. Se a resposta for correta ele e a sua equipe avançam, se for errada todos dão um passo para trás.
- 8) Desafio Máximo: todos terão 15 minutos para decorar os livros do Novo Testamento - os que conseguirem dizer de cor ganham prêmios (balas) e entre os que conseguiram decorar deverão ir para a final, falando de cor todos os livros da bíblia.
- 9) Brincadeira envolvendo todos: trazer para os jurados o nome de todos os fundamentos da Nova Jerusalém. Brinde: 5 pares de meias para os 5 mais rápidos.
- 10) Como o tema "Só o amor constrói", todos vocês deverão trazer por escrito 4 versos bíblicos que tenham a palavra amor ou derivada tais como amado, amada, amando e outras parecidas. Todos terão 10 minutos para realizar a tarefa.
- 11) As equipes irão montar seus próprios caça palavras com 5 palavras, com o tema livre - podendo ser discípulos, mulheres da bíblia, cidades, comidas e depois de pronto deverão trazer para os jurados, que avaliarão o trabalho e darão nota para os mais bem caprichados. Logo após, um jurado apita e um membro por equipe pega depois de devidamente misturados um caça palavras e leva para a equipe achar. Ganha a equipe que achar mais rápido.

O CONSELHEIRO E O ACAMPAMENTO

O planejamento do evento: definição do objetivo do evento, a elaboração da tabela de responsabilidades, definição do cardápio e escolha do local.

Elaborando a programação: horários básicos (higiene pessoal, culto, lazer e atividades técnicas e alimentação), segurança dos desbravadores (escala de ronda, primeiros socorros) e locomoção.

Um dos objetivos deste curso é ensinar os conselheiros a fazer coisas que eles nunca fazem na maioria dos clubes dos quais fazem parte. Planejar um acampamento geralmente é tarefa dos diretores e quase nunca o conselheiro é convidado a participar como mentor intelectual de um acampamento.

Ao se planejar um acampamento, os conselheiros devem ter em mente as seguintes indagações:

- 1) **Qual o objetivo do evento?** Será o lazer? Será o adestramento? Serão as especialidades? Serão as técnicas de sobrevivência? O que queremos para um acampamento precisará ser respondido nessa fase.
- 2) Partindo do objetivo, você pode **elaborar a programação**. Num evento cuja nota tônica será o lazer, é fundamental que ao elaborardes a programação, o enfoque do acampamento será o lazer e não os nós, as amarras e a ordem unida. Festa, jogos, brincadeiras, banhos de rio, competições deverão ser a mola mestra da programação.
- 3) **Definir o local** de acordo com o objetivo. Se o acampamento é de adestramento torna-se imperioso um local bem rústico, porém com muitos recursos naturais tais como rio, bambu, folhas e etc. Se for um acantonamento, deve ter acomodação para todos e não para alguns. Se for sobrevivência, mata e rio são desejáveis. Se for de lazer, um sítio com piscina e quadra é muito bem vindo.
- 4) **Definir a locomoção**. Como chegar ao local? Ônibus alugado? Ônibus de linha que é mais barato, porém não tem segurança? Avaliar o custo do deslocamento é requisito fundamental para estabelecer o preço de qualquer evento. Clubes grandes não cabem em qualquer ônibus, precisam de caminhão para levar tudo o que se faz necessário. Não adianta na maioria das vezes ir atrás do bem mais barato, pois um Clube inteiro pode ficar na mão em locais da onde só se sai com muito conhecimento do local.
- 5) **Definir o cardápio**. Locomoção e alimentação são responsáveis por 90% do custo de um acampamento de um Clube. Os outros 10% se referem a gastos com infra-estrutura (cordas, sacos plásticos, sisal) e material de primeiros socorros e uma pequena reserva deve ser levada para os imprevistos. Definido o cardápio, calcular a quantidade necessária, e procurar qualidade e preço deverão ser suas próximas preocupações neste roteiro de planejamento do evento. É fundamental que o conselheiro sente com a sua unidade e busque junto a eles as idéias e sugestões para a alimentação. Porém o conselheiro sábio sabe quais são as



regras básicas de uma boa alimentação que deve girar em torno de legumes, verduras, frutas e grãos. O conselheiro sabe também que uma boa alimentação consiste de apenas três refeições sendo que o “desjejum de ser de um rei, o almoço de um príncipe e o jantar de um plebeu”, em outras palavras, deve-se comer bem de manhã, um almoço equilibrado e um jantar à base de sopas leves ou lanche. Um conselheiro sabe que quanto mais líquido se beber entre os intervalos das refeições, isto é, após o desjejum e antes do almoço, umas duas horas após o almoço e antes do jantar são fundamentais para o conselheiro ou diretor de Clube que quiser manter seus desbravadores bem ativos evitando dessa forma a desidratação. Desbravadores gostam muito de sucos, limonadas, laranjadas e na hora e mesmo fora de hora eles tem boa saída. O não permitir comer entre as refeições é básico e necessário para manter um padrão de alimentação saudável para os desbravadores. Aqueles intermináveis biscoitos, chocolates e balas são um verdadeiro atentado aos bons costumes alimentares. Nada contra um biscoito, um chocolate ou uma bala, porém na hora certa e na quantidade certa.

- 6) **Calculando quantidades.** É muito difícil estabelecer um padrão para unidades pois cada unidade é uma unidade e cada uma é única em gostos, em hábitos, em quantidade de alimentos consumidos. O que é suficiente para uma unidade de meninas já não representa muito para unidade de garotos. A quantidade variará de acordo com a idades dos mesmos, observando que conselheiros de desbravadores na fase da adolescência deverão ter um cuidado especial pois todos sabemos como os mesmos comem. Abaixo vão algumas dicas de alimentos básicos que aparecem em quase todos acampamentos de Clubes de Desbravadores e uma sugestão de consumo médio por refeição:

Itens	Quantidade	Nº de desbravadores
Pão integral	1 forma	5
Arroz	1 kilo	10
Feijão	1 kilo	10
Leite	1 copo	1
Ovos	1 unidade	1
Macarrão	½ kilo	5
Queijo Mussarela	½ kilo	8
Batata	1 kilo	10
Azeitona	½ kilo	20
Óleo	1 lata por evento	10
Sal	½ kilo por evento	10
Frutas	preferencialmente as de época devido ao preço.	
Biscoito	1 kilo	10
Margarina	1 kilo por evento	10
Cebola	1 kilo por evento	10
Alho	200 gramas por evento	10
Legumes	3 quilos por evento	10
Limão	1 kilo por evento	5
Laranja	5 quilos por evento	5

- 7) **Montar a lista de compras.** Uma vez definido o cardápio, estabelecidas as quantidades, tabule estes dados na seguinte planilha sugestiva e vá fazer pesquisa de preço em pelo menos dois supermercados.

ITENS	QUANTIDADES	PREÇO UNITÁRIO	TOTAL
Feijão	5 quilos	R\$ 1,20	R\$ 6,00
Arroz	10 quilos	R\$ 1,00	R\$ 10,00
Etc	Etc	Etc	Etc

- 8) **Definir o custo por desbravador.** Feita a pesquisa de preço, some o total a ser gasto com alimentação com o total a ser gasto com locomoção, acrescente mais 10% (para reserva de emergência) e você poderá informar a todos os desbravadores e aos diretores o custo total do evento em seu clube. Se você conseguir como conselheiro fazer tudo isso para sua unidade, para um clube basta fazer as multiplicações necessárias. Fácil, não ?



9) **Elaborar a programação.** Já falamos sobre como o objetivo do evento, é por demais importante na elaboração programação, porém existem atividades básicas e horários que fazem parte do evento e devem ser previamente definidos sob pena do acampamento se tornar uma atividade desorganizada. Atividades básicas são as seguintes:

- **Higiene Pessoal** : horário definido, após as refeições e horário para banho. Média de tempo necessário para um dia :1 hora .
- **Alimentação:** Como no Cidade Sorriso, tudo é por unidade, a alimentação não podia ser diferente. Costumamos conceder 2 horas o preparo, consumo e a respectiva lavagem de utensílios e ½ hora para o desjejum e o lanche da noite.
- **Horários de Culto:** Em nossos acampamentos, fazemos culto matinal e vespertino todo dia, totalizando ½ hora por culto.
- **Instrução** – 2 horas na parte da manhã ou da tarde.
- **Lazer-** 2 horas na parte da manhã ou da tarde.
- **Escala de Ronda-** Começando às 22:00 hs e terminando às 6:00 hs é feita por desbravadores devidamente selecionados sendo que em nosso clube só fazem ronda desbravadores maiores de 11 anos devidamente acompanhado por um membro de diretoria.
- **Inspeções** – quebrando todas as tradições de inspeção com hora marcada (o que torna fácil toda a unidade atingir um padrão muito bom) em nosso Clube a inspeção de área da unidade é feita num horário que os desbravadores nunca saberão com antecedência. O objetivo da inspeção surpresa é educar nossos desbravadores para que na medida do possível estejam sempre preparados no aspecto individual (mochila em ordem) e material da unidade em condições excelentes de utilização. Uma das atitudes que mais conspira contra acampamentos de muitos clubes é a total desordem e bagunça. Desbravadores são treinados pelos seus líderes para serem diferentes do mundo aí fora e não para ser igual a qualquer um. O tempo necessário deverá ser uma hora por dia.
- **Escola Sabatina e Culto Divino.** Duas horas no máximo para a execução destas duas atividades. Em acampamentos, o conforto geralmente não é dos melhores e atividades espirituais muito demoradas tendem a ser monótonas e desinteressantes para os desbravadores.
- **Fogo do Conselho.** Acampamento de desbravadores sem fogo do conselho, não pode ser considerado acampamento. O correr atrás da lenha grossa, dos gravetos, o acender do fósforo, o momento da música tocada em lira (em nosso clube é uma tradição), o trepidar do fogo, a expectativas em torno das músicas e dos temas, os risos e os sorrisos, as lágrimas que caem na face do desbravador quando sente que o Espírito de Deus falou ao seu coração, as histórias que servem para todos, a batata com queijo envolta no papel de alumínio e colocada na brasa, a água na boca que vem quando degustamos essa delícia da cozinha de campo, tudo isso e muito mais torna o fogo do conselho uma atividade singular em nossos acampamentos. Reservamos de uma a duas horas para completar todo esse ritual.
- **Preocupação com os primeiros socorros.** Na elaboração de um evento do porte de um acampamento negligenciar os primeiros socorros é uma verdadeira desconsideração com os imprevistos e mostra total ignorância na técnica da arte de acampar. Deve-se contar com o apoio de quem realmente entende da matéria. Desde a compra dos materiais necessários, arrumação da barraca de primeiros socorros e atendimento tudo corre por conta do especialista que o Clube leva.

O CONSELHEIRO E A VISITAÇÃO AOS DESBRAVADORES

O conselheiro deve ser o melhor amigo de cada desbravador e amigos se visitam e se conhecem. Neste prisma, nosso clube cobra de cada conselheiro uma visita por mês na casa de um desbravador. Ali, nossos conselheiros conversam com os pais, levam notícias do rendimento do desbravador no Clube, vêem o quarto do desbravador, olham fotografias, inspecionam até o boletim escolar. Participar da vida do desbravador, fazendo visita em sua casa, ajuda ao conselheiro entender uma série de atitudes que os desbravadores tomam quando estão longe de casa. Pais juntos ou separados, ausência ou frequência de culto no lar, qualidade de vida, padrão de moradia, atividades domésticas preferidas, vida escolar, tipo de escola, relacionamento com irmãos maiores ou menores são situações a serem observadas e nada melhor que o ambiente do lar para demonstrar com clareza. Quantas vezes tivemos que levar desbravadores de graça em nossos eventos, pois com pais desempregados, nossos desbravadores não teriam sequer condição de sair de casa. Estas situações e muitas outras só indo na casa dos meninos para avaliar



o drama que muitos de nossos desbravadores passam. O diretor também efetua visitas e aproveita para levar novas idéias para os pais e cabe ao diretor ler todos os relatórios que lhe chegam às mãos, oriundos de seus conselheiros.

Num dos itens deste material, os conselheiros poderão ver o Relatório de Visitação do Conselheiro - obrigatório em nosso clube e fundamental para o bom desempenho do conselheiro e da unidade.

O CONSLEHEIRO E AS ATIVIDADES MISSIONÁRIAS E ECLESIAÍSTICAS

Visitas a asilos, orfanatos, hospitais, participação em cultos especiais na igreja.

Qual dever ser a postura de um conselheiro com relação a atividades missionárias e eclesiásticas do Clube? Porque em alguns clubes, quando de trata de trabalho missionário os conselheiros raramente aparecem, sobrecarregando os diretores? .

Participar de atividades missionárias, mais do que um dever para cumprir uma classe, deveria ser visto pelo conselheiro como uma oportunidade de melhorar seu currículo no Clube e uma ótima chance para uma especialização, visando ser bem aproveitado não só no Clube como também na Igreja. Uma das virtudes que um diretor de Clube tem que desenvolver é a da observação. E quando um diretor vê um conselheiro se saindo bem em determinada atividade missionária, não estranhe se um dia você não for convidado para ser um diretor associado responsável por essa área no Clube, não estranhe se você não passar a ser convidado para pregar em igrejas menores ou até mesmo na sua, não estranhe pois a ordem natural das coisas é escolher os mais bem preparados para exercer funções diferentes na causa de Deus.

Algumas dicas são importantes caso você como conselheiro precise levar sua unidade em locais como asilos, orfanatos e hospitais. Vamos a elas:

1. Conscientizar seus desbravadores para se portarem com decência no ambiente em que eles irão: num hospital, o máximo de silêncio ainda é pouco; num orfanato leve bastante alegria; num asilo o mais importante é ouvir o que os mais antigos têm a nos dizer.
2. Evite com todas as suas forças de participar de quaisquer atividades missionárias e eclesiásticas de última hora. Lembre-se que Deus espera que façamos o nosso melhor.
3. Já que você não vai de última hora, lembre-se de planejar cuidadosamente o que irá fazer quando chegar no local. Muitos clubes tem a seguinte filosofia de trabalho: "O importante é ir. Na hora a gente vê o que faz ..." . Um clube desses desonra o nome de Deus, o da igreja e do próprio clube.
4. Leve uma programação adequada ao ambiente a ser visitado. Músicas cantadas ou tocadas são sempre agradáveis em qualquer lugar que se vá, lembrando sempre de cantar baixinho em quarto de hospital. Se você vai à um orfanato, leve brinquedos, leve jogos, histórias, marionete, leve fitas de vídeo sobre animais, fita de vídeo sobre o Clube. Se você vai à um asilo leve revistas, músicas mais suaves, flores são sempre bem vindas e uma boa disposição para ouvir os velhinhos.
Antes de levar coisas para os mais necessitados é louvável que você procura a administração do local e sonde com eles as reais necessidades. Não adianta você recoltar comida para doar num suposto local de pessoas carentes, se eles já estão sendo adotados por alguma organização não governamental (ONG) . Levar meias e agasalhos num orfanato para depois descobrir que eles acabaram de ganhar o suficiente e estão precisando de outras coisas é por demais frustrante. Avalie necessidades, faça uma campanha de recolta com irmãos da igreja, parentes, vizinhos, comunidade e só então visite a entidade que você se propôs a ir.
5. Vá sempre de uniforme de gala . Nosso uniforme é a nossa marca e por si só já deixa uma idéia de grupo, de organização, de disciplina, de respeito. Se vamos a quaisquer destes locais descaracterizados dificilmente se lembrarão de nós, ao passo que o uniforme deixa sempre uma recordação na mente das pessoas.
6. A questão do tempo de visitação. Ambientes como estes são dirigidos com normas rígidas de disciplina no que diz respeito ao horário. Fazer uma programação variada, com música, com história, com demonstrações, com jogos pode facilmente ser feita em uma hora ou no máximo uma hora e meia. O segredo para agradar é não demorar e não ficar o tempo todo falando e falando. Seja rápido, criativo, apresente uma variedade atrás da outra e o tempo passa com bom aproveitamento tanto para quem ouve como para quem se apresenta.
7. Antes de ir embora, deixe bem claro quem foi que esteve ali. Muitas pessoas por ignorância (e não burrice) nos confundem com os escoteiro. Deixar bem claro que foram os desbravadores da Igreja Adventista do Sétimo Dia é fundamental e se o local permitir comece e termine suas atividades com oração.
8. Termine a visitação entregando os brindes que você arrecadou. Isso deixa uma marca indelével no coração dos beneficiados e vocês saem do local com um bom conceito.
9. Estimule sempre que possível aos seus desbravadores a estarem presentes nestes ambientes. Muitos deles tem uma vida confortável e maravilhosa e muitos deles são muito mal agradecidos a seus pais. Mostre a eles



quando chegarem na igreja, que a lição que tiramos de ir nesses locais é exatamente conscientizá-los para o maravilhoso mundo que a maioria deles tem e não conseguem sequer agradecer as pais que tem. Valorize a família destes desbravadores que não medido esforços para dar o melhor para eles. Essa mensagem vai mexer com a cabeça de muitos deles.

10. Em atividades religiosas no âmbito de nossa igreja, esteja sempre com a sua unidade. Basta isso para deixar o diretor do seu Clube sossegado. Logicamente que sua postura ao lado de seus desbravadores deverá ser de reverência e caso algum membro de sua unidade precise participar do programa, estimule-o a fazer o melhor e honrar a sua unidade.

O CONSELHEIRO E A PAPELADA

Modelo de formulários de utilização dos conselheiros:

Ficha de inscrição;
Pontuação dos Desbravadores;
Relatório de Visitação;
Relatório de Atividades da Unidade;
Relatório de Tesouraria da Unidade.

Não são poucos os conselheiros que se perdem quando o assunto é papel, relatórios e burocracia. Quando implantamos os relatórios de avaliação semanal, o relatório de visitação mensal e quando nossos diretores passaram a avaliar as unidades a cada reunião, levou um tempo para as coisas funcionarem como deveriam. No princípio era relatório preenchido de forma incorreta, eram relatórios que chegavam rasurados, eram pontos para presença com desbravador ausente, tinha de tudo um pouco. Porém, passo a passo, reunião por reunião, nossos conselheiros e diretores foram avaliando a importância dos relatórios não só para a unidade como também para eles mesmos. O desbravador faltou, cabe ao conselheiro ligar e saber porquê ele faltou e você só terá essa informação se você preencher o relatório e mais do que preencher, você analisar o que está preenchendo. Cada relatório tem um objetivo específico. Vamos ver quais são:

Ficha de Inscrição – serve para cadastrar o desbravador no Clube. É fundamental que o conselheiro tenha uma cópia em mãos para buscar dados importantes sobre o seu desbravador.

Relatório de Visitação – de uso exclusivo da diretoria e principalmente dos conselheiros. É utilizado na visita mensal que o conselheiro faz na casa de seu desbravador.

Controle de Unidade – Avalia os desbravadores em cada reunião.

Relatório de Atividades da Unidade – preenchido uma vez por mês, mostrando o que cada unidade fez no decorrer do mês.

Relatório de Tesouraria da Unidade – preenchido uma vez por mês, mostrando a posição financeira da unidade.





FICHA DE INSCRIÇÃO

FOTO

INFORMAÇÕES

Nome _____ Data de Nascimento _____
Naturalidade _____ Sexo Masculino Feminino
Identidade _____ CPF _____
Documentação () Pessoal () Pai () Mãe () Responsável
Nome do Pai _____
Nome da Mãe _____
Nome do Responsável _____
Endereço _____
Bairro _____
Cidade _____ Estado _____ CEP _____
Fone _____
Email _____

Igreja _____
Distrito _____
Data de Batismo _____ Oficiante _____

Farei o possível para por em prática os princípios do voto e da lei dos DESBRAVADORES
cooperando com os líderes e obedecendo os regulamentos do mesmo.

INFORMAÇÕES MÉDICAS


Grupo Sangüíneo _____
Alérgico (Inclusive alimentação) a _____
Diabético? Sim() Não()
Possui alguma doença crônica? Sim() Não() _____

Observações: _____


Data de Cadastro

Assinatura do Pai ou Responsável





RELATÓRIO DE VISITAÇÃO DO CONSELHEIRO



Unidade _____ Mês/Ano _____ / _____
Conselheiro(a) _____

Meta do Conselheiro(a) _____
Desbravador(a) visitado(a) _____
Data da visita _____ / _____ / _____

INFORMAÇÕES SOBRE O DESBRAVADOR

Nome _____ Data de Nascimento _____
Naturalidade _____ Sexo Masculino Feminino
Identidade _____ CPF _____
Documentação () Pessoal () Pai () Mãe () Responsável
Nome do Pai _____
Nome da Mãe _____
Nome do Responsável _____
Endereço _____
Bairro _____
Cidade _____ Estado _____ CEP _____
Fone _____
Email _____

EDUCACIONAL

Colégio em que estuda _____
Série que está cursando _____
Matéria que mais gosta _____

ESPIRITUAL

É Adventista? () Sim () Não É Batizado? () Sim () Não
Possui lição da Escola Sabatina? () Sim () Não Possui Bíblia? () Sim () Não

ÁREA SOCIAL / FINANCEIRA

Residência Razoável Boa Excelente
Padrão de vida Razoável Bom Excelente
Possui mesada? Sim Não


ÁREA EMOCIONAL

Pais moram juntos? Sim Não Pais separados? Sim Não
Conhece o Pai? Sim Não Algum trauma emocional? Sim Não


PESSOAL

Esporte preferido _____ Lazer Preferido _____
Serviços domésticos _____ O que mais gosta de fazer em casa _____





CONTROLE DE UNIDADE



Mês/Ano _____ / _____

Unidade _____ Idade _____

Conselheiro(a) _____

Desbravador(a)	Idade	Dia	01	02	03	04	05	06	07	08	Soma Semana	Soma Geral
CAPITÃO(A)												
SECRETÁRIO(A)												
Total												
Unidade												
Média												
Unidade												

01 - Frequência

a) Presença a tempo _____ 30

b) Atraso _____ 10

c) Ausente _____ 00

02 - Devoção Matinal

a) Leitura da inspiração ou meditação matinal _____ 40

b) Leitura da Bíblia ou estudo da lição da semana _____ 20

c) Nenhum item acima _____ 00

03 - Uniforme

a) Em ordem _____ 50

b) Amarrado _____ 20

c) Incompleto ou paisano _____ 00

04 - Higiene Pessoal

a) Aparência pessoal em ordem _____ 30

b) Cabelo comprido (rapazes) e roupa em desalinho _____ 10

05 - Boa ação

a) Prática de Boa Ação _____ 50

b) Nenhuma Boa Ação _____ 00

06 - Ano Bíblico

a) Em dia _____ 40

b) Atrasado 5 capítulos _____ 20

c) Atrasado + de 5 capítulos _____ 10

d) Não está fazendo _____ 00

07 - Taxa

a) Em dia _____ 40

b) Atrasado _____ 20

c) Não contribuiu no mês _____ 00

08 - Disciplina

a) Disciplinado _____ 40

Indisciplinado _____ 00

Obs.: Disciplina na Igreja, em casa e na escola.





ATIVIDADES DA UNIDADE



Unidade _____ Mês/Ano _____ / _____
Conselheiro(a) _____
Capitão(ã) _____
Secretário(a) _____
Diretor(a) Associado(a) _____
Número de membros _____ Quantidade de reuniões no mês _____

SECRETARIA

Quantos membros possuem carteirinha do Clube? _____
Quantos possuem algum documento de identificação? _____

TESOURARIA

Quantos membros pagaram a mensalidade em dia? _____
Quantos membros pagaram a mensalidade em atraso? _____
Quantos membros estão isentos da cota? _____

EQUIPAMENTOS

A unidade possui bandeirim e mastro padrão? _____
Material que a unidade possui: _____

VISITAÇÃO

Quantos desbravadores foram visitados neste mês? _____ (Anexar relatório de visitação devidamente preenchido)

ATIVIDADES EXTRA CLUBE

ATIVIDADES MISSIONÁRIAS

ESPECIALIDADES

Especialidades ministradas no mês _____

Conselheiro(a)



O CONSELHEIRO E AS ATIVIDADES SOCIAIS DA UNIDADE

Muitos Clubes tem promovido anualmente festas para as unidades e o que você verá abaixo são exemplos de atividades feitas com juvenis porém podem lhe dar uma boa idéia para você bolar suas próprias festas para a sua unidade.

“Se existe atividade que é sucesso de público e de crítica no trato com os juvenis, com certeza são as atividades sociais e principalmente as festas. Na idade juvenil muitos dos filhos da igreja são pressionados por colegas de escola para irem em festas nas casas dos amigos e como a maioria dos pais adventistas por natureza são cuidadosos nesse particular e não permitem que o filho vá, muitos deles se questionam que mal pode haver numa festa na casa de amigos.

Pensando numa saída para essa quase “crise existencial” que passa na cabeça de nossos juvenis, pensamos nas atividades sociais de modo que sempre tivesse algo para comer e beber (coisas que juvenil nenhum dispensa). Um bom exemplo disso: aos sábados a noite poderíamos jogar futebol com os juvenis da Igreja e levaríamos sempre um bolo, sorvete, salgados, guardanapos, sucos, copos e pratos descartáveis e depois do jogo faríamos aquela festa para eles.

Todo juvenil gosta de festas, de bater papo com os amigos, de ver um bom filme, de comer uma pizza, de tomar um suco ou refrigerante, de brincar enquanto está na festa e se você como professor utilizar estas atividades sociais como um complemento de seu trabalho, você verá que irá conquistar um lugar especial no coração dos seus juvenis.

Almoços na igreja após o Culto, pizzadas e sorvetadas no sábado à noite sempre serão bem vindas e você como professor deverá pedir a colaboração dos pais e da igreja para promover atividades tão interessantes para os nossos juvenis. Muitos alegam que igreja não é lugar para tais atividades, porém muitas dessas pessoas que dizem isso, simplesmente não tiveram tais atividades quando eram juvenis e num misto de frustração, saem atirando em cima dos professores dos juvenis. Creio firmemente que a programação de uma igreja deve ser muito atrativa para os seus membros e o grau de motivação de um juvenil é um e o de um adulto é outro. Cabe aos líderes da igreja que trabalham com crianças desde a professora do Rol A até o diretor dos desbravadores se especializarem constantemente para fazer da Igreja um local interessante e cativante para os seus liderados.

Gostaria de deixar neste material dois exemplos de atividades sociais feitas por dois diretores diferentes em localidades diferentes. A primeira delas foi um almoço realizado pela diretora dos juvenis da igreja de Botafogo, no Rio de Janeiro e o tema da atividade foi: “Um almoço nos tempos de Jesus”. Neste Sábado a diretora e nós os professores com a ajuda dos pais, trouxeram, para a alegria eterna dos juvenis daquela igreja, uma série de iguarias e comidas típicas do tempo de Jesus. Nesse almoço tinha pães diversos, gergelim, frutas cítricas, frutas frescas, nozes, castanhas, azeitonas, iogurte, pão sírio, saladas, sucos naturais e até para a sobremesa fomos atrás de doces muito consumidos pelos povos daquela região. Não precisa nem pensar na repercussão que o evento teve e muitos membros da igreja ficaram com uma inveja “santa” desta atividade para os juvenis.

A segunda atividade, na Igreja do Portão, em Curitiba, foi uma festa cultural e tinha como tema: “Um Sábado na Suíça”. Reuniram os pais antes do planejamento do evento, pois como iria implicar em custos financeiros, não queriam entrar numa canoa furada. Com o devido apoio financeiro dos pais e também o apoio logístico do Consulado da Suíça que emprestou a bandeira do seu país e impressos, fotografias e um vídeo sobre as belezas do seu país, podemos realizar uma festa que até hoje, passados já quatro anos, os agora adolescentes da Igreja do Portão se lembram com prazer.

Foi alugado um salão de festas, e marcado para que cada juvenil chegasse na hora do pôr do sol para fazerem o culto juntos, antes de começarem a se divertir. Algumas regras foram seguidas a risca e a primeira delas era: só entraria na festa da Suíça quem trouxesse o passaporte que era uma bandeira da Suíça que eles deveriam fazer e trazer em miniatura, utilizando papel, pano ou o que eles quisessem. Na porta do salão de festa um dos professores só deixava entrar os que tinham trazido o passaporte e o único que esqueceu foi correndo fazer uma bandeira para não perder o evento. Depois do culto, os juvenis receberam a segunda regra da festa: eles não podiam tocar em nada da comida até a hora do festival de sanduíches. Tudo o que havia sido preparado para eles: pão de queijo, chocolate quente, pipoca, biscoitos típicos e outras guloseimas eram deixados na mesa deles por professores e diretores, sendo que o único trabalho que eles tinham era pedir. Foi explicado para os professores que estavam ali para servir os juvenis e que esta festa seria algo inesquecível na vida deles. Enquanto eles estavam se deliciando com esse pequeno lanche, o filme em vídeo estava sendo mostrado. Tão logo o filme acabou, foram liberados para utilizar o salão de jogos enquanto a equipe montava a mesa para o festival de sanduíches. Nesse intervalo, foi trancada a porta do salão de festa exatamente para guardar a surpresa e na hora certa foram chamados todos de volta ao salão de festa para conhecerem a terceira regra da festa que nada mais era de que um concurso para cada um montar o sanduíche dos seus sonhos. Eles simplesmente adoraram a idéia e com muita alegria sentavam-se em mesas para quatro pessoas para curtirem algo que nunca ninguém tinha feito para eles. Terminaram de comer e mais jogos no salão de jogos para ajudar a fazer a digestão. Quando já eram 21:30 e os pais estavam chegando para buscá-los foram



convidados para o encerramento onde tomaram conhecimento da quarta regra, que nada mais era que degustar um estonteante bolo de coco recheado com pêssego e creme de leite. Dá para você visualizar a cena: quarenta e sete juvenis simplesmente não acreditando que na igreja tinha tudo isso de bom para eles.

O CONSELHEIRO NOS CAMPOREES DE ASSOCIAÇÕES / UNIÕES E DIVISÕES

Do conselheiro num evento como Camporee solicita-se que ele esteja o tempo quase que todo com a sua unidade. Os Camporee não avaliam conselheiros e unidades. Todas as avaliações são para o Clube como um todo, portanto cabe ao conselheiro mais seguir as orientações que virão dos diretores do que propriamente tomar a iniciativa. É preciso cuidar da unidade, andar com ela (eventos muito grandes deixam diretores preocupados com a segurança dos seus desbravadores) sabendo responder a qualquer momento a pergunta : "Onde está a sua unidade?" , conferir se todos tomaram banho, se alimentaram e dormiram. Itens como fazer refeições, locomoção, programação, compras, reuniões de diretoria no evento não são preocupações para conselheiros, o que torna para os mesmos um evento bem prazeroso e até relaxante se comparado a um Camporee de Unidades por exemplo.

O CONSELHEIRO E O SEU MAIOR DESAFIO: O CAMPOREE DE UNIDADES

Se os Camporees são até certo ponto tranquilos para os conselheiros, no Camporee de Unidades as coisas complicam e muito.

Mas como é o evento ?

Cada um dos conselheiros do Clube recebe uma lista de tarefas a serem desempenhadas pelas unidades ao longo até a data do Camporee.

Neste tipo de evento, cada unidade funciona como um mini clube e tem que fazer seu planejamento anual e ir encaixando atividades nos sábados e domingos, as vezes na casa dos desbravadores e estar pronta para ir ao local do Camporee.

AVALIANDO O CURSO DE CONSELHEIROS

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

O único conselho que posso te dar é que é possível ser bom ou muito bom quando se trabalha de coração para a causa de Deus. É muito importante que você se lembre que ninguém fica bom ou muito bom em um ano de trabalho liderando juvenis através do sistema de unidades. É preciso de alguns anos de experiência, de dedicação e consagração diária de sua vida a Deus para estar sempre pronto para fazer o melhor. Nossos conselheiros não são super homens e nem super mulheres, mais podemos presenciar o que jovens e adolescentes com 16 à 19 anos de idade conseguem fazer quando lhes é dada uma oportunidade de se desenvolver na causa de Deus.

Conselheiros: um grande e maravilhoso trabalho lhe espera no Clube de Desbravadores e este trabalho se resume em marcar de tal forma a vida de nossos juvenis e adolescentes para que os mesmos nunca abandonem a causa de Deus.

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



Organograma

