MANUAL ADMINISTRATIVO

E MANUAL DE ESPECIALIDADES

DO CLUBE DE AVENTUREIROS

MANUAL ADMINISTRATIVO

E MANUAL DE ESPECIALIDADES

MINISTÉRIO DE AVENTUREIROS
Divisão Sul-Americana da Igreja Adventista do Sétimo Dia
www.adventistas.org/pt/aventureiros

Edição

2024

Edição e Supervisão

Udolcy Zukowski

Revisão e ajustes

Éveni Souza
Equipe de Tradução D.S.A.

Capa e Diagramação

Editora Sobre Tudo Ltda

AGRADECIMENTOS

Aos que trabalharam nos ajustes e redação das edições de:

2005

Redação: Samuel da Silva
Edição: Erton Köhler
Tradução: Gerardo Zambrano e Edison Choque

2008

Edição: Otimar Gonçalves
Revisão: Shirley Araújo, Ana Cristina T. Kanasiro, Licene Renck

2016

Edição: Udolcy Zukowski
Revisão e ajustes: Tânia Fanti e Departamento de Tradução da DSA
Ana Cristina T. Kanasiro, Licene Renck

Este Manual é destinado ao território da Divisão Sul-Americana: Argentina, Bolívia, Brasil, Chile, Equador, Paraguai, Peru e Uruguai.
Adendos a este manual serão regulamentados e disponibilizados pelo Ministério de Desbravadores e Aventureiros da DSA, e os casos omissos e interpretações serão solucionados exclusivamente pela DSA.

O CONTEÚDO DESTA PUBLICAÇÃO ESTÁ PROTEGIDO POR DIREITOS AUTORAIS.
Proibida a reprodução total ou parcial desta publicação, seja referente a texto, imagem ou desenhos, e sua manipulação pelos recursos conhecidos de tecnologia, sem permissão prévia do Ministério de Desbravadores e Aventureiros da Divisão Sul-Americana.

SUMÁRIO

Introdução **9**
1. O que é o Clube de Aventureiros? 9
2. Quem é o Aventureiro? 11
3. Para quem este Manual foi escrito? 11
4. Por que fundar um Clube de Aventureiros? 11
5. Diferença entre os Desbravadores e os Aventureiros 12
6. Reunião - tempo e periodicidade 12
7. Nossa História 13
8. Declaração de Missão 14

Capítulo 1 – Entendendo a Filosofia **15**
1. Ideais dos Aventureiros 16
2. Emblema dos Aventureiros 24
3. Bandeira dos Aventureiros 24
4. Bandeirim dos Aventureiros 24
5. Hino dos Aventureiros 25
6. Uniforme dos Aventureiros 25

Capítulo 2 – Uma Parábola Culinária **29**
1. Teoria da Administração – Receita nº 1 30
2. Planejamento – Receita nº 2 32
3. Planejamento Anual – Receita nº 3 34
4. Formulário Modelo 37

Capítulo 3 – A Administração do Clube **43**
1. Cargos 43
2. Funções 43
3. Cargos no Clube de Aventureiros 44
4. Tarefas do Diretor/da Diretoria 45

Capítulo 4 – As Responsabilidades da Liderança **65**
1. Diretor 65
2. Diretor Associado 65
3. Secretário(a) 67
4. Conselheiros de Unidade 68
5. Funções necessárias no Clube de Aventureiros 71
6. Visão geral dos cargos e funções 74

Capítulo 5 – O Conselheiro de Unidade **77**
1. O Conselheiro 77
2. Sua atuação 78
3. O sistema de Unidades 79

Capítulo 6 – A Segurança nas Atividades do Clube **83**
1. Normas e cuidados exigidos dos dirigentes do Clube 83
2. Seguro Anual/Proteção anual para clubes - obrigatório 84

3. Apólice de Seguro 85

Capítulo 7 – Compreendendo o Aventureiro 89
1. Um período latente 89
2. Características do Aventureiro 92
3. Promovendo a inclusão no Clube de Aventureiros 92

Capítulo 8 – Programa das Classes dos Aventureiros 97
1. Classes dos Aventureiros 99
2. Formulários de acompanhamento 122
3. Materiais de apoio para ensinar as Classes 130

Capítulo 9 – A Rede Familiar dos Aventureiros – RFA 143
1. A família e o Clube de Aventureiros 143
2. O coordenador da RFA 144
3. O programa da RFA 144
4. Tipos de reunião da RFA 148
5. Grande evento 152
6. Reuniões da "Diretoria" da RFA 152
7. Requisitos especiais para pais 155

Capítulo 10 – Cerimônias e Programas Especiais 177
1. As Cerimônias do Clube 177
2. Cerimônias – Orientações 185
3. Programas Especiais 189

Capítulo 11 – Batismo de Juvenis 191
1. O valor das crianças aos olhos de Deus 191
2. O voto da Divisão Sul-Americana 193

Capítulo 12 – Os Direitos Legais da Criança 195
1. A Declaração Internacional dos Direitos da Criança 195
2. Estatuto da Criança e do Adolescente 196

Capítulo 13 – Prevenindo o Abuso Contra Crianças 201
1. O valor das crianças aos olhos de Deus 201
2. Disciplina X Abuso 201
3. O que é abuso 202
4. Técnicas de disciplina 204
5. Quebre o ciclo da violência 207

Capítulo 14 – Atribuições e Deveres do Regional de Aventureiros 209
1. Qualificações para ser um Regional 209
2. Eleição do Regional 209
3. Deveres do Regional 209

Capítulo 15 – Especialidades 211
1. Relação com as Classes 211
2. Filosofia e objetivos das Especialidades 211
3. Padrão de apresentação de requisitos 212
4. Modelo e análise de apresentação 213
5. Proposta para novas Especialidades 214
6. Quadro de Especialidades 215

Capítulo 16 – Manual de Especialidades 217
1. Introdução 217
2. ARTES MANUAIS 218-222
   - Álbum de fotos 220
   - Arte com sombras 220
   - Artes 218
   - Artes Manuais 219
   - Artista 218
   - Blocos de construção 220
   - Brinquedos 220
   - Cesteiro 219
   - Colorir 221
   - Crítico de mídia 219
   - Diversão com imã I 221
   - Diversão com imã II 221
   - Música 218
   - Origami 222
   - Pipas 218
   - Reciclagem 221
3. HABILIDADES DOMÉSTICAS 223-225
   - Ajudante do lar 224
   - Alimentos saudáveis 225
   - Artesanato caseiro 223
   - Cortesia 223
   - Doenças contagiosas 225
   - Higiene 224
   - Jardineiro 223
   - Lazer em costura 224
   - Mestre cuca 223
   - Panificação 225
4. ESTUDO DA NATUREZA 226-232
   - Abelhas 228
   - Água potável 228
   - Amigo da natureza 226
   - Amigo das aves 227
   - Amigo dos animais 227
   - Animais do zoológico 228
   - Animais em extinção 228
   - Animais incríveis 229
   - Animais pré-históricos 229
   - Árvores 228
   - Borboletas 229
   - Cães 229
   - Clima 232
   - Ecologia 227

- Estrelas 229
- Explorador ao ar livre 230
- Flores 226
- Formigas 230
- Geologia 226
- Insetos 230
- Joaninhas 230
- Maravilhas da natureza 231
- Maravilhas do espaço 231
- Pássaros 231
- Peixes 231
- Planeta terra 232
- Praias e mar 231
- Rios e lagos 232
- Sementes 232

5. ATIVIDADES RECREATIVAS 233-240
- Acampante 236
- Acantonamento 239
- Amigo atencioso 233
- Astronomia 233
- Aventuras ao ar livre 239
- Atleta 239
- Carpinteiro 233
- Ciclismo 237
- Computação 236
- Colecionador 233
- Cultura física 237
- Diversão com o alfabeto 240
- Especialista em segurança 234
- Especialista em saúde 238
- Excelência na leitura 238
- Excurcionismo pedestre 238
- Ginasta 237
- Guia 234
- Leitura 240
- Língua de sinais 236
- Natação I 235
- Natação II 236
- Natação III 240
- Observador 235
- Olimpíadas 238
- Ouvir histórias 240
- Patinação 235
- Primeiros socorros 237
- Repórter 236
- Segurança nas estradas 234

6. ATIVIDADES ESPIRITUAIS 241-249
- A Criação 244
- Amigo de Jesus 241
- Amigos da Bíblia I 243
- Amigos da Bíblia II 243
- Amigos da Bíblia III 244
- Amigos da Bíblia IV 244
- Bíblia I 241
- Bíblia II 241
- Bíblia III 243
- Bom samaritano 245
- Contar histórias bíblicas 244
- Crianças da Bíblia 245
- Discípulos 245
- Fruto do Espírito 245
- Guerreiro de oração 246
- Meus sentidos 246
- Minha igreja 246
- Missionários 247
- Missionário web 246
- Mulheres na Bíblia 247
- Oração 247
- Ouvinte atencioso 249
- Pão da vida 247
- Parábolas de Jesus 248
- Pioneiros Adventistas I 242
- Pioneiros Adventistas II 243
- Promessas bíblicas 242
- Sábado alegre 248
- Sábio mordomo 242
- Santa ceia 248
- Tabernáculo 249
- Talentos 244
- Temperança 241
- Volta de Jesus 243

7. ATIVIDADES COMUNITÁRIAS 250-252
- Amigos da vizinhança 251
- Atos de bondade 251
- Cooperação 250
- Diversão com países 250
- Mãos ajudadoras 250
- Segurança contra incêndio 250

Anexos 253-258

1. Treinamento Para Diretoria de Aventureiros 253
2. Partitura - Hino dos Aventureiros 256
3. Formulário – Autorização de Viagem 258

Anotações 259-260

INTRODUÇÃO

1. O QUE É O CLUBE DE AVENTUREIROS?

O Clube de Aventureiros tem por objetivo desenvolver os aspectos físico, mental, espiritual e social dos meninos e meninas de 6 a 9 anos de idade através das mais diversas atividades, brincadeiras, passeios, tudo em um ambiente seguro e agradável.

Este programa é patrocinado pela Igreja Adventista do Sétimo Dia, através de um dos seus Ministérios - Ministério de Aventureiros.

Todo o programa está apoiado sobre um tripé - Família, Escola e Igreja. A família tem a prioridade, vindo em seguida a escola, com a igreja atuando como a base de sustentação das outras duas áreas.

Uma criança que faz parte dos Aventureiros aprende:

- Desenvolver o amor a Jesus
- Descobrir suas habilidades e usá-las de forma adequada
- Desenvolver a criatividade
- Fazer as coisas com alegria e corretamente
- Colaborar e conviver em harmonia com os outros

A missão principal do Clube de Aventureiros é ajudar as crianças, desenvolvendo atividades para unir os pais aos seus filhos.

As atividades do Clube envolvem diretamente a participação dos pais, pois nesta etapa os laços familiares necessitam de fortalecimento. Os pais devem acompanhar a realização das tarefas solicitadas pelo Clube e também estar ao lado de seus filhos quando realizam atividades externas.

O Clube somente realiza a programação durante o período escolar.

O programa do Clube tem por base quatro Classes:

6 anos = Abelhinhas Laboriosas
7 anos = Luminares
8 anos = Edificadores
9 anos = Mãos Ajudadoras

O participante também pode aprender mais de 100 Especialidades diferentes nas áreas de:

AM - Artes Manuais
HD - Habilidades Domésticas
EN - Estudo da Natureza
AR - Atividades Recreativas
AE - Atividades Espirituais
AC - Atividades Comunitárias

O Clube de Aventureiros é um investimento feito hoje, mas seu resultado poderá ser visto no futuro.

Embora a Associação Geral da Igreja Adventista do Sétimo Dia tenha aprovado, na sua 61ª Assembleia em junho de 2022, alteração do texto do Manual da Igreja referente ao Clube de Aventureiros, ampliando a faixa etária para quatro a nove anos, a Divisão Sul-Americana aprovou, em novembro de 2022, o seguinte suplemento:

"As atividades específicas da Igreja, definidas para cada faixa etária, reafirmam o ideal de que as crianças menores de seis anos sejam educadas pelos pais e que estes, tenham o máximo de tempo com os filhos no ambiente do lar ou em atividades exclusivas da família. Programas eventuais envolvendo as famílias e crianças menores de seis anos devem ser coordenados pelo Ministério da Criança e as respectivas classes da Escola Sabatina" – voto 2015-103 da Comissão Diretiva da Divisão Sul-Americana (p. 201).

Assim, esclarecemos que no território da Divisão Sul-Americana, a faixa etária correspondente ao Clube de Aventureiros continua de seis a nove anos, pelos seguintes motivos:

- A Igreja Adventista do Sétimo dia entende

que os pais possuem a oportunidade e responsabilidade de educar os menores de 6 anos, portanto precisam de tempo exclusivo com os filhos dessa idade. Para auxiliar nessa importante missão existe o Ministério da Criança, que tem por definição o dever de apoiar os pais no cuidado com seus filhos e nas atividades da Escola Sabatina das crianças desde os primeiros dias de vida.

- Devido às centenas de atividades já realizados pelos Departamentos dos Aventureiros, Desbravadores e J.A., há um desafio natural para encontrar e formar especialistas em tratar de compreender, ajudar, pregar e organizar treinamentos para membros de 6-30 anos. Acrescentar mais essa faixa etária implicaria em reduzir as possibilidades de aprofundamento para desenvolver um trabalho com excelência.
- A Liderança do Clube de Aventureiros, incluindo os Departamentais, mas especialmente os Diretores de Clubes mais experientes são contra a inclusão de crianças de 4 e 5 anos no Clube. Há vários motivos para essa postura, como os listados acima, mas destaca-se como razão principal, a dificuldade que já existe de encontrar recursos humanos para trabalhar com os Desbravadores e Aventureiros. Incluir mais essa faixa etária significaria dividir os esforços e consequentemente enfraquecer os clubes já existentes.
- Na teoria os pais devem acompanhar os filhos em todas as atividades do Clube de Aventureiros, mas na prática muitos pais somente deixam os filhos e vão embora. Com a inclusão de crianças de 4 e 5 anos rapidamente podemos ter uma creche adventista e esse não é o propósito do Clube.
- Os requisitos das Classes dos Aventureiros são desenvolvidos com o foco em crianças alfabetizadas ou que ao menos já iniciaram o processo de alfabetização. Além disso, as crianças menores de 6 anos ainda não têm capacidade para compreender os ideais e a filosofia do Clube de Aventureiros. Para elas, o Clube seria apenas recreativo.
- As crianças de 9 anos já têm uma barreira natural em se relacionar e serem relacionadas com crianças de seis anos no Clube. As diferenças de maturidade e desenvolvimento entre 6 e 9 anos são muito maiores que as observadas nas crianças de 10 a 15 anos.
- Crianças de 4 e 5 anos são muito mais dependentes para suas atividades. A facilidade que elas têm em criar vínculo com os adultos que cuidam delas, associada à imaturidade inerente à idade para se expressarem adequadamente, são fatores de risco para a ocorrência de abusos.
- As crianças têm uma quantidade impressionante de energia, além de curiosidade aguçada. Por esses motivos, elas têm mais riscos de sofrerem algum tipo de acidente, caso não tenham supervisão redobrada de adultos responsáveis. O fato de que não há seguro específico para essa idade, torna ainda mais arriscado mantê-las no programa do Clube dos Aventureiros.
- Como as crianças acabam passando mais tempo que o programado no Clube de Aventureiros, várias crianças terminam por se cansar de usar lenço e uniforme. Pesquisas já realizadas em Clubes que admitiam como membros crianças de 4 e 5 anos mostram que elas ficam apenas um ano do Clube de Desbravadores e desistem no período mais importante para as decisões por Jesus e o batismo.
- Em outras regiões do mundo, onde os Clubes abrangem a faixa etária de 4 e 5 anos, há grandes diferenças culturais e, às vezes, até mesmo no funcionamento dos departamentos da Igreja que viabilizam a participação dessas crianças menores. Nesses locais os clubes têm um tamanho muito reduzido contando, muitas vezes, com menos de 10 Desbravadores e 3 ou 4 Aventureiros, e é composto basicamente por famílias adventistas. Além disso, em certos lugares, existem uma variedade muito reduzida de atividades na Igreja. O funcionamento se resume a Escola Sabatina e Culto apenas no sábado, seguido de um almoço em conjunto na igreja, e a reunião de Clube só acontece no sábado à tarde. É uma realidade completamente oposta à da igreja

vibrante e dinâmica que temos na América do Sul.

Ressalta-se que, durante as reuniões do Clube de Aventureiros, as crianças que são filhos de membros da Diretoria menores de seis anos podem ficar com uma pessoa responsável em outra sala ou local, mas sem uniforme e lenço.

2. QUEM É O AVENTUREIRO?

Em uma definição bem simples, é um menino ou menina com idade entre seis e nove anos de idade.

Alguém muito especial, se o compararmos com qualquer outro ser humano, em qualquer outra idade.

Ele acaba de superar o estágio de criança de colo, dependente, e avança a "passos largos" rumo à adolescência. Está curioso com o mundo, com as pessoas, consigo mesmo e com Deus. Quer saber como estas coisas (que o cercam) funcionam, isoladas e em conjunto.

O Aventureiro vive com uma pergunta sempre pronta, na ponta da língua: "por quê?" Ele exige respostas honestas, porém adaptadas à sua capacidade de compreensão.

Sua presença é um desafio constante a quem convive com ele pois está à procura de heróis, modelos, sonhos e possibilidades – na verdade, necessita desesperadamente disso – e espera ajuda para poder identificá-los e segui-los.

Ele é uma mensagem cifrada, dizendo que Deus AINDA não desistiu da humanidade.

3. PARA QUEM ESTE MANUAL FOI ESCRITO?

Bem-vindo ao empolgante mundo da liderança do Clube de Aventureiros! A cada ano, voluntários como você ajudam milhares de crianças a experimentar o amor de Jesus enquanto exploram seu mundo por meio de atividades recreativas e adequadas à sua idade.

O Clube de Aventureiros não é somente para crianças! O Clube de Aventureiros é voltado para incluir pais e tutores em todos os aspectos do programa, e você vai ver que quanto mais envolvidos forem os pais e tutores, mais bem-sucedido seu clube será.

Quer você seja um diretor veterano ou esteja apenas iniciando como um diretor de Clube de Aventureiros, este manual ajudará você a organizar e gerenciar seu Clube de Aventureiros. No decorrer deste livro, você encontrará informações sobre crianças em idade de aventureiros, como organizar seu ano, dicas de segurança, entre outras.

Lembre-se que as crianças esperam que os adultos determinem o andamento das reuniões e o modelo de como eles devem se portar. Talvez você tenha sido motivado ou inspirado pelas palavras de Provérbios 22:6 : "Instrua a criança segundo os objetivos que você tem para ela, e mesmo com o passar dos anos não se desviará deles."

Você foi convidado por Jesus Cristo a ser um mentor, líder e influenciador. Você foi convidado a ser a pessoa que Deus precisa para fazer a diferença para seus filhos. Você vai crescer bastante, aprender bastante e, em meio a tudo isso, provavelmente resistirá a algumas tempestades de desânimo, escassez de dinheiro ou recursos e distrações para evitar que você dê o seu melhor para as crianças.

Além de ler este Manual, participe do Treinamento Para Diretoria de Aventureiros promovido pelo seu campo anualmente.

Currículo do Treinamento: **ANEXO 1**, página 253.

4. POR QUE FUNDAR UM CLUBE DE AVENTUREIROS?

Pela necessidade de um trabalho específico para atender as crianças desta idade, ajudando a desenvolver o seu caráter, a mente e a personalidade dentro de princípios cristãos.

As atividades envolvem mais lazer, mais amor e mais contato com a natureza. Os pais e os filhos precisam de oportunidades para estarem juntos, desenvolvendo atividades próprias à idade em conjunto com outros pais e crianças num ambiente cristão. Os cursos e atividades do Ministério de Aventureiros ajudam no campo de aprendizagem e desenvolvimento de liderança.

O custo é pequeno, especialmente quando se pensa sobre o investimento futuro.

O tempo dedicado a reuniões e atividades do Clube é pouco e como essas crianças querem

participar do Clube de Desbravadores e ainda não podem, elas vão estar bem preparadas, com noções básicas de ordem, e atingir os objetivos e tarefas.

Os pais dos Aventureiros que participam do Clube, também são parceiros e colaboradores na vida do Clube, da criança e da Igreja.

5. DIFERENÇA ENTRE OS DESBRAVADORES E OS AVENTUREIROS

O Clube de Aventureiros foi criado a fim de que as crianças menores possam ter o seu próprio Clube. A programação e o planejamento para o Clube de Aventureiros devem ser simples e breves, mas criativos.

Em alguns aspectos, os Desbravadores e os Aventureiros são parecidos, mas o programa dos Aventureiros deve ser único em seu próprio estilo e deve ser mantido separado. Um dos objetivos do Clube de Aventureiros é prover experiências significativas e emocionantes para a faixa etária delas, visto que as crianças aguardam ansiosamente ser Desbravadores no futuro.

O Clube de Desbravadores se destina a satisfazer às necessidades crescentes de juvenis entre os 10 e 15 anos, ao fortalecer os relacionamentos saudáveis entre seus pares. Os Aventureiros se destinam a satisfazer as necessidades de crianças de 6 a 9 anos, ao fortalecer seus relacionamentos familiares.

Não tem por objetivo duplicar as experiências dos Desbravadores. Antes, ao provermos um Clube separado, muitas das necessidades das crianças entre os 6 e 9 anos serão satisfeitas de forma entusiástica e divertida e assim elas estarão prontas para desfrutarem plenamente a experiência dos Desbravadores quando chegar o tempo.

Em muitas circunstâncias, os pais têm filhos nos dois Clubes e podem estar envolvidos pessoalmente. Assim sendo, poderá ser necessário operar as reuniões dos Clubes de Desbravadores e de Aventureiros na mesma hora e dia, mas isso não significa que os Clubes devam estar associados.

6. REUNIÃO - TEMPO E PERIODICIDADE

As pessoas mais importantes, os heróis e fontes de referência para crianças de 6 a 9 anos são os pais. E assim deve ser. O menino tem orgulho do seu pai e pensa que o pai pode tudo. A menina quer imitar a mãe e usar as roupas dela. Esse período entre 6 a 9 anos é o tempo de ouro para os pais influenciarem os filhos no caminho correto e na formação do caráter. O Clube de Aventureiros existe para aproximar os pais dos seus filhos. Isto significa ajudar os pais na educação, passar tempo e interagir com eles enquanto desenvolvem as Classes Preliminares e as Especialidades.

O tempo e a periodicidade das reuniões estão relacionados com o propósito de unir pais e filhos. Portanto as reuniões são curtas (de duas a duas horas e meia em média) e quinzenais; ou até três reuniões por mês. Sendo assim, uma boa prática pode ser o primeiro e o terceiro domingos do mês; ou, o primeiro e terceiro domingos

e o segundo sábado à tarde. Um ou dois fins de semana por mês sempre são livres de reuniões com o Clube de Aventureiros. Esse tempo "livre" é justamente para que os pais desenvolvam suas próprias atividades com seus filhos como: cumprir requisitos das Classes em casa, ajudar nos deveres da escola, visitar ou receber parentes em casa, passear no parque, etc.

A realidade do século 21 em relação às famílias é que em sua grande maioria, ambos os pais trabalham fora de casa e tem algum tempo livre só no fim de semana para se dedicarem aos filhos. Muitos inclusive trabalham aos domingos. As horas que dispõem são importantíssimas para um tempo de qualidade com os filhos até 9 anos de idade.

As atividades do Clube sempre objetivam auxiliar os pais, e não suprimir o pouco tempo que eles tem para estar com os filhos no fim de semana.

Com reuniões relativamente curtas e poucos encontros no mês alcançamos três objetivos: as crianças ficam ansiosas por mais atividades no Clube (isto é bom para manter o desejo de mais aventuras quando forem Desbravadores); os pais ficam mais dispostos a colaborar e participarem juntos nas reuniões; os dirigentes do Clube tem mais tempo para prepararem os materiais e atividades para os Aventureiros.

O Clube de Aventureiros não é um "mini" Clube de Desbravadores. As idades e necessidades de seus membros são diferentes. Por isso os Aventureiros tem menos reuniões, menos atividades e mais envolvimento com os pais através da Escola de Pais e Rede Familiar.

Não é prática do Clube de Aventureiros fazer Ordem Unida, Nós e Amarras, Fogos e Fogueiras, Caminhada Noturna, Acampamento de 3 dias, Fanfarra ou Banda, muito menos Rapel ou Tirolesa. Essas atividades são desenvolvidas pelos Desbravadores e ou líderes. Os Aventureiros se dedicam a fazer o que está nos Cartões das Classes e Especialidades. Se é feito alguma destas atividades acima é somente para deixar "um gostinho de quero mais"; para motivá-los a serem Desbravadores no futuro. Acampamento é apenas uma vez ao ano e de uma noite com a companhia dos pais. Já os Aventuris são acampamentos de até duas noites realizados pelo Campo ou região a cada um ou dois anos, onde vários Clubes de Aventureiros tem oportunidade de participar de atividades em conjunto. Por ser um acampamento de maior porte é indispensável a presença de pelo menos um dos pais ou responsável direto pelo Aventureiro durante todo o período do evento. Enfim, pais e filhos tem muitas outras atividades dentro do currículo do Clube, para participarem; não necessitam "copiar" eventos dos Desbravadores ou outros grupos. É por essas diferenças que os Aventureiros tem reuniões curtas e duas ou três vezes por mês.

7. NOSSA HISTÓRIA

Foi em 1930 que o então Departamento JMV - Jovens Missionários Voluntários, sentiu a necessidade de ampliar os materiais e quatro classes de pré-JMV foram desenvolvidas para um grupo até então intocado, as crianças nas idades de 6-9 anos:

Abelhinhas Laboriosas
Luminares
Edificadores
Mãos Ajudadoras

Em 1972 a Igreja Adventista do Sétimo Dia tentou, pela primeira vez, criar um programa específico para as crianças menores de dez anos. Isso aconteceu em Washington (EUA), sob a direção de Carolee Riegel.

Três anos mais tarde (1975), outra Associação (a do Nordeste – EUA) realizou um programa focado neste grupo especial e, depois de cinco anos (1980), várias Associações já estavam seguindo estes exemplos pioneiros. A ideia ganhou força e foi copiada em muitos outros lugares.

Em 1988, a Divisão Norte Americana e as Associações interessadas juntamente com pessoas especializadas em crianças, passaram a estudar sobre a oficialização do Clube de Aventureiros (em algumas localidades já se usava este nome).

Uma comissão se reuniu, um ano mais tarde (1989) para atualizar o currículo, as Especialidades e estabelecer normas para a organização e funcionamento do Clube.

Participaram deste trabalho líderes da Escola Sabatina infantil, educadores, coordenadores do Ministério da Criança (das Uniões e Associa-

ções), e outros especialistas em família e educação infantil.

No mesmo ano (1989), a Associação Geral aceitou o programa das Classes dos Aventureiros, o Objetivo, Emblema, Bandeira, Uniforme e as Especialidades.

O trabalho feito por Teresa Reeve é confirmado. Ela escreveu o currículo dos Aventureiros com o objetivo de "facilitar a criança a partilhar sua fé, se preparar para esta vida e para a vida eterna".

Em 1991, é feita a revisão das Classes de Aventureiros e os Manuais para os idiomas: inglês , francês, espanhol e português. Em 1994 é lançado o Livro de Atividades e em 1998 o Lenço e o Canudo com o emblema dos Aventureiros.

Esta é a parcela da história que outros escreveram.

Uma parte, ainda não narrada, desta história, vai acontecer (ou já está acontecendo) aí, em sua igreja local – na verdade, estes serão os capítulos mais relevantes dela, do seu ponto de vista e do ponto de vista de suas crianças.

As crianças podem ser educadas para se tornarem prestativas.

Elas são por natureza ativas e inclinadas ao trabalho; e esta atividade é suscetível de ser treinada e dirigida no rumo certo...

O Lar Adventista, p. 260

8. DECLARAÇÃO DE MISSÃO

"Trabalhar em favor das crianças, unindo pais e filhos, promovendo companheirismo e fortalecimento espiritual, capacitando-os para o serviço da igreja e comunidade".

O enfoque primordial do Ministério de Aventureiros é a salvação em Cristo Jesus.

NOSSA TAREFA É:

- Conduzir as crianças à compreensão de seu valor individual, e a descobrirem seus dons e capacidades espirituais.
- Equipá-los e capacitá-los para uma vida de serviço na igreja e na comunidade.
- Assegurar a integração em todos os aspectos da vida e liderança da igreja a fim de que possam participar plenamente na missão da igreja.
- Contribuir a favor das crianças no contexto da igreja como família.
- Incorporar as dinâmicas bíblicas do companheirismo, fortalecimento espiritual, culto e missão.
- Prover oportunidades entre pais e filhos para confraternização, aproximação e passar tempo juntos.

Encontramos inspiração na Palavra de Deus em nossa história e temos fé em Deus quanto ao futuro, por isso:

- Nossa filosofia encontrará expressão em uma ampla variedade de programas e estilos de ministérios ordenados por Deus.
- O ministério eficaz, na igreja local, torna-se possível em uma atmosfera de amor, aceitação e perdão.
- Estamos comprometidos com a experimentação e inovação em nossos programas tendo em vista reconhecermos a natureza em constante mudança das crianças de hoje.
- Proveremos avaliações regulares a fim de assegurar que nosso enfoque primordial seja alcançado.

1 ENTENDENDO A FILOSOFIA

Toda organização nasce dos sonhos de um empreendedor (ou de um pequeno grupo de empreendedores) que, pioneiros, vislumbram oportunidades para realizar algo.

A despeito das dificuldades, trabalham até conseguirem alcançar seus ideais – isso acontece sempre, quer tratemos de um empreendimento comercial ou de uma ONG – é assim que, sempre, tudo começa.

Mas, organizações têm existência muito mais longa que a dos seus idealizadores originais, mais dia menos dia, os fundadores acabam desaparecendo.

Para manter seu espírito empreendedor e sua "visão idealista", as organizações recorrem aos princípios que refletem as intenções e aspirações, que impulsionaram os pioneiros a arriscar, muitas vezes tudo que tinham, na construção de um empreendimento.

Princípios são uma "garantia" de preservação da "personalidade especial", sonhada pelos fundadores para sua organização.

Quem idealizou o Clube de Aventureiros, por exemplo, também teve um sonho pelo qual lutou bastante, até conseguir vê-lo tornar-se realidade.

O mesmo acontece com você e seus colaboradores, quando fundam um Clube em sua igreja local – vocês idealizam e trabalham muito até conseguirem viabilizar o sonho.

Vocês também precisam tomar decisões, em resposta ao seu ambiente – reagir ao apoio ou resistência das Comissões da igreja local, à falta de informação dos pais, ao entusiasmo das crianças, às instruções recebidas da Associação/ Missão, etc.

Vocês também precisam de planos, para prever e preparar cada etapa do caminho que desejam percorrer.

Vocês também precisam de princípios.

Princípios estabelecem, muitas vezes indiretamente, os planos e ações que podem (ou não podem) ser escolhidos, para a organização, por seus atuais (ou futuros) dirigentes.

Não é incomum o gerente ou diretor de uma empresa recusar um contrato, desfazer um acordo ou "perder dinheiro" numa negociação apenas porque a conduta exigida, para obter uma vantagem, "não combina com o perfil de nossa organização".

Agora, imagine a importância dos princípios para uma organização totalmente idealista (altruísta, abnegada), como é o caso dos Aventureiros.

Você sabe que ninguém recebe nada (em termos de salário) pela atividade que desenvolve no Clube. Ninguém "sobe de cargo" por ensinar ou liderar bem os meninos e meninas. Pelo contrário, é muito comum líderes de Aventureiros gastarem dinheiro de seu próprio bolso, perderem dias de trabalho, horas de sono e oportunidades de lazer, ao se envolverem com este ministério.

Claro que há vantagens em dirigir um Clube de Aventureiros, especialmente se você é pai ou mãe e percebe os efeitos do Clube sobre os filhos, (seus e de outros), mas não dá para pôr "na ponta do lápis" estas recompensas intangíveis.

Os princípios, para continuarem existindo, precisam ser respeitados o tempo todo.

Não haverá, jamais, uma situação em que se possa pôr "de lado" os princípios, porque eles "não se aplicam ao caso". No dia em que isso acontecesse, o princípio já não seria, mais, princípio, mesmo se estivesse escrito com muita

arte, no hall de entrada de sua igreja local – virou "letra morta"; é como o "sal que se tornou insípido": só serve para, lançado fora, ser pisado pelos homens.

1. IDEAIS DOS AVENTUREIROS

O Clube de Aventureiros adotou dois ideais para identificar o tipo de pessoa que se envolve em sua organização: o Voto e a Lei do Aventureiro.

Princípios são como os amigos – não precisam ser muitos, mas devem ser os melhores possíveis. Os melhores princípios possíveis são simples, curtos, objetivos, mas desafiadores, requerendo elevados padrões pessoais de quem se disponha a abraçá-los.

É importante ressaltar que os ideais de que estamos falando não são "ideais das crianças" do Clube de Aventureiros – são os ideais de todos os Aventureiros em geral, não importa a idade ou função.

O VOTO DO AVENTUREIRO

O Voto dos Aventureiros é uma promessa especial, que precisa ser muito bem compreendida antes de podermos proferi-la e vivê-la. Vamos estudar o Voto profundamente, neste capítulo.

Isso é importante porque, como um princípio de nossa organização, o Voto vai determinar nosso modo de viver e conviver, dentro do contexto do Clube de Aventureiros e, (para além dele), em todos os nossos outros relacionamentos.

O Voto do Aventureiro resume-se a uma frase:

"POR AMOR A JESUS,
FAREI SEMPRE O MEU MELHOR."

Vamos esmiuçá-lo, para entender cada um dos pedacinhos que o compõem:

POR AMOR

O amor é uma das características mais humanas que existem.

Nós a herdamos de nosso Criador. Na falta de sinônimos para expressar quem é Deus, o evangelista João diz que "Deus é amor".

Coisas feitas por amor transcendem todas as demais.

Pessoas se sacrificam por amor, se superam por amor, se limitam por amor.

Jesus morreu por amor – não há ação mais impressionante em toda a História.

Incentivar a realização de qualquer coisa "por amor" é dar-lhe uma origem muito nobre, um poder muito forte, uma capacidade muito eficiente.

Outra coisa sobre o amor – amor gera amor. Amor é uma das poucas coisas que ficam maiores, se você reparte com outros.

Uma curiosidade sobre o amor é que seu antônimo (o contrário do amor) não é o ódio: é a apatia. Quando uma coisa não faz a menor diferença; é tão sem importância que a desconsideramos totalmente, será muito difícil amá-la.

Por isso prometer algo, por amor, requer que consideremos e reflitamos sobre aquilo que estamos prometendo.

O amor é também um sentimento intenso, o amor se importa, o amor dá (e pede) atenção.

Por isso mesmo, amar uma causa ou um ministério pode levar as pessoas a realizarem verdadeiras proezas.

A JESUS

Jesus é o motivador de tudo o que se faz (ou se fez) de bem e de bom neste mundo.

Seu nome tem um poder especial, você já sabe.

Em nome de Jesus tanta coisa já foi feita, que mesmo as pessoas que conviveram pessoalmente com Ele, não conseguiram contar tudo. É o que diz o Evangelho segundo João:

"Jesus, pois, operou também em presença de seus discípulos muitos outros sinais, que não estão escritos neste livro.

Estes, porém, foram escritos para que creiais que Jesus é o Cristo, o Filho de Deus, e para

que, crendo, tenhais vida em Seu nome." *João 20:30 e 31*

Crer no nome de Jesus é o primeiro passo para ter vida em Seu nome.

Ter vida, em Seu nome, é o que nos leva a agir em Seu nome.

Pedro e João, por exemplo, estavam entrando no Templo, em Jerusalém, quando alguém lhes pediu uma esmola. A resposta deles demonstra como haviam aprendido a ver, além do desejo das pessoas, a real necessidade delas.

Veja o que disse Pedro, segundo o relato bíblico:

"Não tenho prata nem ouro; mas o que tenho, isso te dou. Em nome de Jesus Cristo, o Nazareno, levanta-te e anda." *Atos 3:6*

Os discípulos davam aquilo que tinham, e o que tinham valia muito mais do que a prata ou o ouro. No caso de João e Pedro, foi inevitável testemunhar acerca de Jesus, depois do que aconteceu na porta do Templo – tanta gente estava interessada em saber mais sobre o que ocorrera ... e Pedro não desperdiçou a oportunidade:

"Seja conhecido de vós todos, e de todo o povo de Israel, que em nome de Jesus Cristo, o Nazareno, Aquele a quem vós crucificastes e a quem Deus ressuscitou dentre os mortos, em nome dEsse é que este está são, diante de vós.

E em nenhum outro há salvação, porque também debaixo do céu nenhum outro nome há, dado entre os homens, pelo qual devamos ser salvos." *Atos 4:10 e 12*

O livro dos Atos dos Apóstolos narra as consequências dessas e outras proezas que aqueles cristãos primitivos realizaram, mesmo sofrendo a oposição das autoridades e dos poderosos:

"Retiraram-se, pois, da presença do conselho, regozijando-se de que Deus os tivesse considerado dignos de padecer afronta pelo nome de Jesus.

E todos os dias, no templo e nas casas, não cessavam de ensinar, e de anunciar a Jesus Cristo." *Atos 5:41 e 42*

Será que nós e nossas crianças, hoje em dia, podemos esperar viver experiência semelhante?

Em nome de Jesus, sim!

"Por isso, também Deus o exaltou soberanamente, e Lhe deu um Nome que é sobre todo o nome; para que ao nome de Jesus se dobre todo o joelho dos que estão nos céus, e na terra, e debaixo da terra,e toda a língua confesse que Jesus Cristo é o SENHOR, para glória de Deus Pai." *Filipenses 2:9 a 11*

A excelência deste nome Jesus, deve nos impressionar (e a nossas crianças) a ponto de nos levar a realizar estas coisas, já descritas, e muitas outras, preditas pelo próprio Jesus.

"... o Seu mandamento é este: que creiamos no nome de Seu Filho Jesus Cristo, e nos amemos uns aos outros, segundo o Seu mandamento." *I João 3:23*

Isso trará para nossa vida, atual e futura, uma bênção cuja preciosidade nem sequer suspeitamos. É algo que se refletirá, em nós, para toda a eternidade."... verão o Seu rosto, e nas suas testas estará o Seu nome." *Apocalipse 22:4*

FAREI

Este é o núcleo da promessa envolvida no voto do Aventureiro.

Há dois grupos distintos no mundo, hoje: quem faz e quem procura ou encontra feito.

Quem faz as coisas acontecerem, faz diferença no mundo; o mundo evolui graças a sua contribuição. Quem apenas espera que outros façam, deixa de contribuir para a felicidade, sua e dos outros, ao seu redor.

O verbo está conjugado no futuro, mas não é um futuro distante, é um futuro imediato.

Do ponto de vista de uma criança, (como são a maioria dos Aventureiros), seria fácil pensar que este "... farei ..." seja algo para quando se esteja educado, "estudado", "crescido", possuidor de diplomas, cheio de status e títulos, bem

sucedido, reconhecido.

Pelo contrário, este "farei ..." refere-se à sua e à minha próxima ação na vida; focaliza-se na oportunidade seguinte para fazer algo. Este "farei ..." é como um veredito de absolvição por tudo o que se podia ter feito e não se fez, desde que se aproveite a primeira chance disponível para fazer.

Farei ..." é, assim, não algo para um nebuloso e incerto futuro mas, sim, a sua e a minha determinação para o "próximo presente" que encontrarmos pela frente.

SEMPRE

Não bastasse o que o verbo "farei..." já diz, sozinho, ainda se acrescenta um advérbio poderoso como o "... sempre ..."!!

"Sempre ..." indica constância e consistência; é o agora e o ontem, e o amanhã, e qualquer outro tempo que se possa imaginar. Sempre é sempre.

Alguma coisa que se promete fazer sempre, indica não haver sequer a possibilidade de se deixar de cumprir a promessa, nunca.

Perceba: as palavras, nesta pequena frase, que serve como nosso ideal – parece que fazem parte da mesma família: amor, Jesus, sempre – não dá para ser mais forte do que isso! "Sempre ...", também, não permite acomodar as situações ao nosso gosto ou à nossa conveniência – não há um tempo em que se possa escapar de uma promessa que inclua a palavra "sempre".

O MEU

Provida a oportunidade de salvação individual do homem, Deus o há de julgar, individualmente, por aquilo que ele – não seu pai, não sua mãe, não seu irmão, não seu cônjuge, não seu pastor, não seu inimigo, não seus filhos, não seu vizinho – fez.

É uma coisa muito boa para se saber: Deus deseja, de mim, apenas aquilo que eu possa dar, nada mais, nada menos.

O que será que Deus deseja receber dos meninos e meninas que convivem conosco, no Clube de Aventureiros?

Nada mais, nada menos do que o que sempre quis: o que cada um deles puder dar-Lhe.

Nada há, mais, que pedir. Nada há, menos, também.

MELHOR

Se esta palavra estivesse sozinha, isolada de todas as demais, talvez constituísse um desafio intransponível para a maioria de nós. Se fosse "... o melhor ..." ao invés de ser "... o meu melhor ...", somente o primeiro do "ranking" poderia se apresentar diante de Deus.

Mas quando Ele pede o meu melhor, leva em conta os meus limites e as minhas potencialidades. Avalia-me não em comparação com os outros, mas em comparação comigo mesmo, antes, durante e depois dos meus esforços.

"Tudo quanto te vier à mão para fazer, faze-o conforme as tuas forças." *Eclesiastes 9:10*

Eis um verso bíblico por excelência, para falar do meu melhor.

Esta é a perfeição com a qual Deus deseja que sejamos perfeitos, como Ele mesmo (nosso Pai, que está nos Céus) é perfeito.

POR AMOR A JESUS FAREI, SEMPRE, O MEU MELHOR

Não se admire com a simplicidade das palavras ou a pequena extensão desta promessa – ela tem os ingredientes necessários para inspirar e motivar os Aventureiros – pessoas com 6, 7, 8, 9 anos de idade.

Ao repetirmos esta promessa, lhe damos força.

Que repetir o Voto do Aventureiro tem efeitos muito poderosos sobre os meninos, meninas e adultos, está fora de questão. O que se pode questionar é: se a repetição dos votos, quando você não os está nem cumprindo, nem se esforçando por cumpri-los, equivale a enfraquecê-los, cada vez mais – você não cumpre

o que votou, repete a promessa que não cumpriu, torna a não realizar o que prometeu, num círculo vicioso.

Como podemos fortalecer, ao invés de desgastar, os votos?

Basta cumpri-los, além de somente declará-los.

LEI DO AVENTUREIRO

Vamos agora ver outro ideal do Clube – A Lei do Aventureiro.

"JESUS ME AJUDA A SER: OBEDIENTE, PURO, REVERENTE, BONDOSO E COLABORADOR"

Os cinco artigos da lei indicam um perfil pessoal a ser perseguido por todos os que estão envolvidos com o Clube de Aventureiros. Quando alguém recita a lei, está declarando sua intenção de ser um tipo, muito especial, de pessoa.

A Lei do Aventureiro indica, ao mesmo tempo, um "produto" e um "processo", dos quais depende todo o programa do Clube.

A Lei do Aventureiro é curta, tem apenas 5 virtudes ou qualidades, como são os dedos da mão.

Cada uma das qualidades listadas, são um "produto" acabado, como fim e objetivo, a ser perseguido e "produzido" pelo Aventureiro. São alvos a serem alcançados. Mas cada uma destas qualidades, é também um processo, que está em andamento, visando melhorar a vida do Aventureiro, naqueles aspectos listados na lei.

Embora possamos já ter avançado bastante, em nosso desenvolvimento de um determinado item da lista, certamente haverá a necessidade de muito trabalho para melhorar em outros aspectos.

Por exemplo, alguém pode ser muito obediente, mas pouco bondoso ou nada reverente.

Alguém pode ser muito prestativo mas não tomar o devido cuidado com suas palavras ou pensamentos, a fim de que sejam puros.

Cada um destes alvos representa um desafio igualmente grande para crianças e adultos, pois os seres humanos, em geral, são avessos a estas virtudes. Além de tudo, somos sempre levados, naturalmente, a nos afastar de Deus que, (já está dito no próprio texto da lei), é o único capaz de nos ajudar a sermos verdadeiramente obedientes, puros, reverentes, bondosos e colaboradores.

O desafio dos adultos fica ainda mais difícil quando tomam consciência de que, obrigados a cumprir este ideal em si mesmos, precisam traduzir tal desafio para os meninos e meninas compreenderem, aceitarem e se entusiasmarem por cumpri-los, em suas próprias vidas!

Traduzir isto para a "sua língua" é vital, porque eles raramente (ou nunca) poderão realizar, ativamente, algo que não compreendam.

Assim, não deveríamos, jamais, nos satisfazermos com a recitação dos ideais de maneira mecânica, nas reuniões e cerimônias, porque isso (como vimos) só contribui para minar a força destes princípios.

Utilize histórias, encenações, parábolas, experiências pessoais dos Aventureiros, notícias de jornal, recortes de revistas, jogos, brincadeiras e ensine – ensine, sempre – os itens da lei do Aventureiro, na língua dos Aventureiros. Isso é necessário sempre.

Não permita que uma reunião se passe sem que, em algum momento dela, haja ao menos alguma alusão a um ideal dos Aventureiros. Não é a dose maciça de idealismo que confirma os ideais no coração das crianças; é a contínua administração de doses pequenas e regulares, significativas.

Faça um pouco disso todo dia e você verá quanto se constrói a longo prazo.

JESUS ME AJUDA A

Deslocar o foco de atenção da pessoa do Aventureiro, para outro lugar, pode dar à criança a falsa ideia de que não é ela mesma a grande responsável por sua própria melhora.

Em contrapartida, como todos nós sabemos, a natureza do homem é, desde o seu nascimento, atraída para o mal e não para o bem.

Ele carece de um poder externo a ele mesmo, para conseguir ser bom.

É preciso equilibrar estes dois extremos, fazendo a criança responsável por aquilo que é seu dever, e dependente naquilo que não vale a pena nem tentar, sozinha.

Uma das melhores estratégias, para obter resultados, é falar com as crianças ao invés de falar para elas.

Falar com, qualquer pessoa, pressupõe a disposição de ouvir, além de somente falar.

Curioso: dá-se o nome de diálogo a esse tipo de abordagem, porque a palavra (logo) se desloca em duas direções.

Se você pensar no Aventureiro como uma pessoa (que ele realmente é, mesmo que em miniatura), verá que as mesmas leis o regem, como a todos os demais seres humanos.

Assim, tomar tempo para conversar com as crianças, de modo que aprendam, de suas próprias experiências, como é difícil melhorar seus defeitos, mas também como isso é possível, com seu esforço e a ajuda divina, tornará palpável o ensino.

A melhor ocasião para tal aprendizado, (acredite se quiser), é quando acontecem problemas.

Não há nada que ensine mais do que uma "crise". O mundo das crianças contém oportunidades de sobra para brigas, egoísmo, inveja, mentira, cobiça, medo, frustrações, etc... O modo como se administra estes conflitos é determinante para viabilizar o aprendizado.

O líder sábio "se apóia" nestas ocorrências indesejáveis, em seu trato com a pessoa do Aventureiro, (muitas vezes em particular), para mostrar como a natureza humana é difícil de dominar e como a ajuda de Deus é preciosa para isso.

Cada vez que orarmos com a criança, nestas ocasiões, estaremos ensinando-lhes o caminho para a "sala de audiência" de Quem, unicamente, pode julgar, condenar ou absolver e, (o melhor de tudo), ajudar-nos a não errar novamente.

SER OBEDIENTE

Ensina-se obediência, prioritariamente, sendo obediente.

Desagradável como seja esta perspectiva, o método de ensino por excelência, especialmente com crianças, é, sempre foi e talvez jamais deixe de ser o exemplo.

Observe as crianças – você ficará impressionado com a habilidade que elas têm para aprender justamente o que não queremos ensinar-lhes.

É uma das coisas mais comuns deste mundo, ver pais mal-educados falarem aos seus pequeninos: "Seja educado, filho", com a maior naturalidade, sem perceber que o que, na verdade, estão dizendo é "não seja educado meu filho".

Não importa quanto ou com que tom de voz lhes falemos, as crianças serão pequenas cópias daqueles com quem convivem.

A obediência é uma coisa estranha para o ser humano, porque pressupõe seguir as determinações e fazer a vontade de outra pessoa, que não nós mesmos.

Em muitas circunstâncias, obedecer equivale a abnegar-se – horror supremo de nossa sociedade egocêntrica e apaixonada por si mesma – mas há maneiras muito persuasivas de conseguir obediência.

Uma delas é saber comandar, o que, (diga-se), só se aprende obedecendo as ordens de algum bom comandante.

Bom comandante é aquele que fundamenta cada um de seus comandos, na necessidade e benefício da obediência, para o grupo e para o indivíduo dentro do grupo, ficando ele mesmo (comandante) e sua vontade pessoal em posição francamente secundária.

Um dos métodos mais fortes de ensinar obediência é obedecer junto.

A liderança é uma ciência e uma arte, alicerçada sobre princípios imutáveis e características pessoais e ambientais muito variáveis.

Os princípios imutáveis, como o próprio nome diz, não podem ser mudados – temos que aprendê-los e nos adaptar a eles.

Já as características pessoais são amplamente modificáveis.

Por exemplo, quando um líder utiliza as palavras, define que tipo de resposta obterá. Isso é um princípio imutável de comunicação.

Por isso, o líder precisa tomar todo o cuidado com suas palavras e com a entonação que dá a elas – a resposta dos comandados será um reflexo disso.

Uma das palavras mais poderosas, dentro do "arsenal" dos grandes líderes, é "Vamos !?".

Note a pontuação utilizada – "!?" – indica o entusiasmo de quem pergunta mas também a espera pela concordância da(s) outra(s) pessoa(s).

É um impulso para frente, que aguarda liberação.

"Vamos!?" coloca o líder dentro do mesmo barco que os liderados, por isso o pronome predileto dos líderes é "nós".

Mesmo o "Vá!" ou o "Faça!" pode ser mais eficiente na forma de "Você poderia ir ... ?" ou "Você pode, por favor, fazer ...?".

Explicar a situação, em virtude da qual se determina uma conduta ou se impõe uma restrição, é outro modo de garantir obediência, com vantagens superiores:

- Ensina a lei da causa e efeito e da ação e reação;
- Ensina a imaginar opções e selecionar dentre elas;
- Mostra a utilidade da ordem emitida, dentro do contexto atual.

Deus, a maior de todas as autoridades, tem "mandamentos" para toda a Sua criação, mas estas "leis" existem para o bem de Suas criaturas e não em função de algum desejo ou necessidade dEle.

A experiência de obedecer pode motivar mais obediência.

Quando se emitem ordens que trarão boas consequências para quem obedece, (e estas consequências realmente aparecem), tanto os obedientes como os desobedientes aprendem o valor da obediência.

Incômodo como seja, estamos colocando quase toda a responsabilidade pela obediência sobre quem deseja ser obedecido. Não existe outra maneira mais apropriada de abordar este tema.

Uma coisa a lembrar sobre obediência e desobediência é que elas ficam facilmente "contaminadas" com a conduta apresentada, pelas crianças, em outros contextos de suas vidas. Se a criança é rotineiramente desobediente na escola e na família, não espere um "milagre" no Clube de Aventureiros, ao menos nos primeiros momentos.

Os pais de hoje precisam ser ensinados a obter obediência, especialmente porque eles têm o direito de utilizar recursos para consegui-la, que estão totalmente fora de nosso alcance. Gostemos ou não, obediência, educação e muitas outras coisas, começam em casa.

Os filhos não são nossos, são dos pais deles.

É por isso que o Clube de Aventureiros depende tanto de uma parceria consciente e consistente entre os pais e a liderança.

Agora, uma boa notícia – é muito comum os Aventureiros levarem para casa a inclinação para a obediência, pronta e decidida, adquirida no Clube.

SER PURO

Cada dia fica mais difícil. O mundo se especializou em seduzir as pessoas para as coisas mais sujas e desprezíveis que conseguiu inventar.

Os jovens, especialmente, tem sido um alvo predileto da mídia para fumarem, beberem e adotarem os mais baixos costumes e as mais reprováveis condutas possíveis.

Na verdade, o "louvor do mal", na sociedade moderna, é tão generalizado e altissonante que se chega a sentir vergonha por não ser mau.

As virtudes se originam na mente como, (ao que parece), tudo o mais, mas no caso da pureza, a influência da mente tem um peso ainda maior – todo mau traço de caráter é, em si, uma "contaminação", mesmo enquanto ainda não passa de uma simples ideia ou pensamento. Você tem que ser desobediente em sua mente, antes de demonstrar no exterior, mas – por incrível (e injusto) que pareça – você

pode ser obediente apenas no exterior, sem, contudo, ter uma "mente obediente".

E isso é impureza, nos motivos, embora pareça obediência nos atos externos.

Ensinar pureza é ensinar conhecimento e determinação pessoal, pois a pureza está fora do alcance de qualquer outro censor humano: somente a própria pessoa pode chegar lá, no íntimo dela mesma e averiguar o grau de pureza ali existente.

Ser puro é como um incêndio que se "alastra" por nossas palavras e atos, intenções e atitudes, sem que possamos detê-lo.

Moisés falava, em Deuteronômio 6, das virtudes que os pais deviam pôr diante dos filhos, nos mais diversos formatos, para "quer assentando-se, quer andando pelo caminho" expô-los, sempre, ao que houvesse de melhor, para seu aprimoramento.

Paulo recomendava "tudo que é verdadeiro, tudo que é respeitável, tudo que é justo, tudo que é puro, tudo que é amável, tudo que é de boa fama", tudo que tenha alguma virtude ou louvor, como objeto permanente do pensamento dos filhos de Deus. *Filipenses 4:8*

Estes são conselhos mais do que apropriados, embora nem sempre fáceis de seguir.

SER REVERENTE

A Lei e o Voto são diferentes, ao menos num aspecto: a Lei é uma promessa que foi feita primeiro, não por nós, mas por Deus. Nós apenas a repetimos, para não nos esquecermos dela. Ela está espalhada por toda a Bíblia. Veja:

– Eu serei contigo = Jesus me ajuda.

– Que se apodere da minha força e faça paz comigo = Jesus me ajuda.

– Tudo posso nAquele que me fortalece = Jesus me ajuda.

Você, sem dúvida, conhece outros versos bíblicos que correspondem a "Jesus me ajuda".

A frase pode, também, ser um pedido - "Jesus, me ajuda ...?"

Ele é o que vive, sempre, para interceder.

Ele se compadece, porque primeiro padeceu como todos nós.

Ele será conosco, passemos nós "pelo fogo ou pelas águas".

A seta voando de dia, a mortandade assolando de noite, mil caindo ao nosso lado e dez mil à nossa direita, nada disso nos traz medo, porque estamos abrigados à sombra do Onipotente, descansando. *Salmo 91*

O Senhor é o nosso pastor – o que nos pode faltar?

Poderíamos citar páginas e mais páginas da Bíblia, sem esgotar as possibilidades.

Eis uma razão para fazermos os meninos e meninas memorizarem e compreenderem o texto sagrado: ao considerarem quem é Deus, como Ele age, quanto nos ama, o que já fez por nós, eles não conseguirão ser irreverentes.

A razão porque muita gente é, hoje em dia, irreverente para com Deus, não é a sua intenção de ofendê-lO ou desagradá-lO – é o desconhecimento acerca dEle.

Se é isso, temos um remédio infalível para resolver o problema – conhecê-lO, como é nosso privilégio conhecer.

Ore muito com suas crianças. Leia muito sua Bíblia.

Demonstre a eles as melhores atitudes de um Aventureiro no culto, no sermão, na oração, no louvor e na igreja.

Dê exemplos de reverência nos quais elas possam se espelhar.

Chame em seu auxílio os pais, e mães, e demais adultos de sua igreja.

É um esforço que vale a pena, tanto para esta vida como para a eternidade.

SER BONDOSO

Jesus, no Seu mais longo discurso registrado, Mateus 5, fala de gente bem-aventurada (feliz) por desenvolver virtudes e passar por experiências especiais em suas vidas.

De todas aquelas bem-aventuranças, a única que retorna sobre a própria pessoa que a apre-

senta é a misericórdia.

As duas raízes latinas que formam esta palavra tão especial são misere e cordis – poderíamos traduzi-las como sendo a capacidade de colocar o coração (cordis) na miséria alheia; chorar com os que choram; fazer aos outros o mesmo que gostaríamos que alguém nos fizesse, se estivéssemos na mesma situação.

Lembra um pouco a oração que Jesus ensinou a seus discípulos:

"Perdoa-nos como nós mesmos perdoamos os outros." *Mateus 6:12*

Em outra ocasião, falando sobre o julgamento final, Jesus indicou a característica que distinguiria os escolhidos dos rejeitados – misericórdia para com os necessitados.

E Jesus acrescenta: "Quando o fizeste a um dos Meus pequeninos, a Mim o fizestes". Mateus 25:40

Desde o Velho Testamento, ressoam estas palavras: Deus quer "misericórdia, não sacrifícios".

Assim, ser misericordioso, o mesmo que demonstrar bondade, é um atributo daqueles que se parecem com Deus. Esta é a glória suprema dEle; é o que ressalta na descrição da única pessoa que O viu face a face.

É o que deve se destacar, também, nos Seus filhos.

Ser bondoso é ser parecido com Deus.

A poesia de um antigo hino diz o seguinte:

"Deus não tem mãos, senão as nossas, para o bem praticar;

Deus não tem pés, senão os nossos, para ir ajudar;

É na luz do nosso sorriso que Deus mostra haver esperança;

Deus chora ao lado do aflito, as lágrimas que nós derramamos;

Deus consola a Seus filhos através dos nossos lábios;

O abraço de Deus é bem visto nos braços que nós Lhe emprestamos".

Deus escolheu depender da nossa bondade, para que a Sua bondade pudesse ser (re)conhecida pelas outras pessoas. Vendo as nossas boas obras, elas glorificarão ao nosso Pai, que está nos Céus.

Um ditado conhecido sobre este tema diz assim: Quer ser infeliz? – pense em si mesmo.

Se isso é verdade, o contrário também deve ser: Quer ser feliz?– não pense em si mesmo: pense nos outros.

Procurar a felicidade alheia é o melhor meio de encontrar a própria felicidade.

Para poder viver assim, necessitamos de um coração de carne, não de pedra.

Precisamos de um coração parecido com o de Jesus.

Olhe ao seu redor: há pobres, doentes, idosos, indefesos, desamparados, necessitados de toda ordem. Que campo vasto para semear a bondade!

Conte histórias aos Aventureiros sobre atos de bondade. Bondade aos fracos e pobres, aos irmãos e colegas, aos que sofrem e até aos animais.

SER COLABORADOR

Crianças gostam de ajudar e vivem se oferecendo para isso.

Muitos pais e mães, (e líderes!), matam esta disposição tão salutar, impedindo que as crianças participem nas tarefas.

Anos depois, estes mesmos adultos ralham, e gritam, e suspiram por ajuda, mas não podem mais conseguir aquilo que lhes era oferecido gratuita e livremente pouco tempo antes.

Ser colaborador é um aprimoramento de ser obediente ou bondoso.

A marca registrada do colaborador é a iniciativa – ser prestativo é ajudar antes que isso seja obrigatório.

O obediente não toma a iniciativa, apenas reage às ordens que recebe.

O bondoso não toma a iniciativa, só corresponde benignamente às necessidades que encontra. O colaborador se antecipa em prestar serviço.

O colaborador está sempre a postos para fazer os outros felizes, confortáveis, satisfeitos.

No contexto dos meninos e meninas em idade de Aventureiro, maneiras muito menos filosóficas e idealistas precisam ser encontradas para promover o desejo de servir.

Por exemplo, o egoísmo natural das crianças (e o seu desejo irrefreável de ganhar sempre e não perder nunca), pode ser um campo frutífero para trabalhar a disposição de tornar-se um colaborador.

Ao tomar a iniciativa de reconhecer a vitória e os méritos alheios, a criança pode aprender a dominar-se e ser bom esportista, quando perde e quando ganha.

Parece que é muito mais fácil ensinar alguém a ser um bom perdedor do que o reverso da moeda – saber ganhar. Algumas pessoas se tornam tão insuportáveis quando vencem, que (velada ou declaradamente) todo mundo torce para que sejam derrotadas.

Aqueles que têm sempre sucesso naquilo que fazem, podem se deixar levar pela ilusão de que são melhores do que os outros, são superiores aos demais ou que os outros não se esforçam o suficiente já que, para eles, ter sucesso é uma coisa fácil e natural.

A atitude demonstrada pelas crianças, nesta questão, pode fechar as portas para muitas amizades, causar frustração e ressentimentos de toda espécie.

Por isso mesmo, ensinar o hábito do serviço é uma das muitas contribuições inestimáveis que podemos dar à vida das crianças. Isso lhes garantirá a melhor utilidade nesta vida e um passaporte para aquele lugar, onde ser colaborador é ser "o maior".

2. EMBLEMA DOS AVENTUREIROS

Símbolo oficial que representa o Clube de Aventureiros no mundo. Apresenta na parte superior a inscrição CLUBE DE AVENTUREIROS em branco e ao centro um círculo oval contendo a representação da filosofia do Clube: uma família conduzindo o filho para a cruz que é Cristo.

3. BANDEIRA DOS AVENTUREIROS

A bandeira dos Aventureiros é muito simples. É formada por quatro retângulos de tamanhos iguais nas cores branca e vinho. Contém o símbolo internacional dos Aventureiros no centro, indicando que o principal objetivo do Clube é fortalecer o vínculo das crianças com seus pais e com Jesus.

A personalização da bandeira consiste em um elemento: o nome do Clube ao qual ele pertence. Devem ser pintados ou bordados na cor branca, em sua extremidade inferior direita.

4. BANDEIRIM DOS AVENTUREIROS

O bandeirim é a identificação da Unidade. Cada unidade deve ter o seu e é dever do capitão carregá-lo em todos os lugares.

O bandeirim é em tecido medindo 55 cm de largura e 36 cm de altura na parte esquerda, estreitando para 32 cm na direita. Formado por duas partes diferentes, uma vinho e outra branca, no lado esquerdo uma faixa retangular vertical em vinho de 36x10 cm, contendo o emblema A1 de 10x10 cm colocado a 5 cm abaixo da parte superior esquerda, dividido entre a parte vinho e

branca, e o NOME DO CLUBE de baixo para cima em branco na fonte Arial Black. No lado direito em branco, deverá ser colocado o desenho da unidade centralizado medindo 12,5x12,5 cm e abaixo o NOME DA UNIDADE em vinho na fonte Arial Black. Deverá ser colocado em mastro de 170 cm de altura e 3 cm de diâmetro.

5. HINO DOS AVENTUREIROS

O Hino oficial dos Aventureiros, para a América do Sul, foi composto em 1995 pelo Pastor Wanderson Paiva. Inicialmente foi preparado para ser cantado pelo clube do IAP (Instituto Adventista Paranaense), em Ivatuba, estado do Paraná. Os clubes de Aventureiros estavam apenas começando e ainda não existia uma música que representasse seus ideais.

O Pr.Wanderson era o Diretor do Departamento de Música e, atendendo a um pedido dos líderes dos Clubes, aceitou o desafio. Descrevendo como tudo aconteceu ele diz:"Tomei um tempo para ler e estudar atentamente os ideais e objetivos dos Aventureiros. Em seguida, deixei passar um tempo para que todas as palavras encontrassem a sequência mais lógica possível dentro daquilo que se esperava de uma canção para os Aventureiros. Lembrei-me dos meus tempos de membro do Clube de Desbravadores, bem como do orgulho com o qual cantava o Hino dos Desbravadores e participava de todas as atividades do Clube. Então com muita oração, pedi que Deus me usasse para compor uma música que pudesse transferir para os pequenos Aventureiros esta mesma experiência".

O Hino dos Aventureiros deve ser cantado sempre que possível, nas reuniões oficiais das crianças e adultos, ligados ao Clube. Isso será uma contínua recordação dos Ideais.

"SOMOS AVENTUREIROS ALEGRES QUE CONFIAM NO AMIGO JESUS. APRENDEMOS QUE SEMPRE DEVEMOS SER PRA TODOS UM BRILHO DA LUZ. DESCOBRIMOS EM TUDO A BELEZA, E O AMOR DE UM DEUS CRIADOR. E AMANDO A CRISTO FAREMOS MARAVILHAS AO NOSSO REDOR."

Partitura com o hino: **ANEXO 2**, página 256.

6. UNIFORME DOS AVENTUREIROS

Há muitos uniformes,"desfilando", mundo afora. As forças armadas, as polícias, os times de futebol, as escolas, inúmeras classes profissionais, os escoteiros, os bombeiros, etc. Todos se distinguem das pessoas comuns através de seus uniformes.

Alguns só existem para isso mesmo: aparecer, mas muitos deles são utilitários e visam proteger seus usuários durante o exercício de um trabalho ou facilitar a realização de uma atividade ou tarefa.

Esta é a primeira função de qualquer uniforme – diferenciar um grupo específico do restante das pessoas comuns. Você consegue perceber quem faz parte do grupo apenas observando.

Uma segunda função dos uniformes é destacar dentre os já destacados. Funciona assim – o grupo se destaca da multidão e um grupo dentro do grupo se destaca tanto da multidão como do próprio grupo.

São as castas, as patentes, os "escolhidos" dentro do grupo de escolhidos.

Vê-se isso, muito claramente, entre os militares, mas não apenas entre eles. O capitão do time usa uma braçadeira para destacá-lo dos demais. O professor, na escola, se veste diferentemente dos alunos. Os capacetes dos engenheiros são, sempre, diferentes dos usados pelos operários. (E quem visita uma construção ou canteiro de

obras acaba usando um outro modelo, diferente dos outros).

Queremos nos concentrar num objetivo, diametralmente oposto aos já apresentados, para a existência de um uniforme: igualar.

O mesmo uniforme que separa também agrega.

Ao se verem diferentes dos demais, os usuários de uniformes percebem, também, que são iguais, entre eles. Fazem parte do mesmo grupo, recebem o mesmo tipo de treinamento, apresentam as mesmas habilidades, praticam as mesmas ações. São iguais, por isso vestem-se e se tratam como iguais. O uniforme ajuda, então, a criar um espírito de conjunto, no qual os elementos individuais podem experimentar o senso de pertencer, de ser parte de algo maior do que eles mesmos.

Estas duas razões justificam a existência do uniforme dos Aventureiros: destacar e igualar. É uma demonstração prática e um sintoma externo da filosofia que embasa todo o trabalho realizado neste ministério da igreja. O uniforme, para todos os efeitos, faz parte dos ideais (princípios) do Clube.

Perceba um detalhe importante: no Clube de Aventureiros todos são iguais. (ou, pelo menos, tratados como se o fossem...).

O Diretor usa o mesmo uniforme que as crianças.

Salvo por pequenos detalhes, colocados estrategicamente, a única coisa que você pode dizer, ao ver um grupo de Aventureiros é que eles estão juntos e são parte de uma mesma entidade. O Diretor só se destaca dos meninos e meninas por causa daquilo que é inevitável – ele é um adulto, no meio de uma porção de baixinhos.

Não precisa mais destaque do que isso.

Esta "equalização" que o uniforme proporciona tem uma mensagem muito poderosa: não importa o cargo, a posição (social, econômica, financeira), a idade, o senso estético ou a beleza da pessoa, todos são tratados, neste grupo, como se fossem iguais, com os mesmos direitos e deveres.

Seja você Diretor do Clube ou o Aventureiro mais novato, (que acabou de ingressar nele), crê nos mesmos ideais, canta o mesmo hino, recita o mesmo Voto e a mesma Lei, segue o mesmo código de honra e disciplina. Nada mais natural do que usar o mesmo uniforme.

Não há aquele senso militar de "superior" e "subalterno", nem patentes, nem continências, nem castas, nem grupos dominantes. Todos os Aventureiros são irmãos, uns mais velhos outros mais novos, em Cristo Jesus. E o uniforme reflete isso.

É claro que o uniforme diferencia o Aventureiro dos meninos e meninas comuns, mas isso tem um propósito específico – a "forma" diferente de se vestir indica o "modo" diferente de pensar, agir e viver. É uma embalagem que combina perfeitamente com o "conteúdo".

E o uniforme tem atraído muitos meninos e meninas, fascinados pelo exterior vistoso dos Aventureiros, para um mundo inteiramente novo e inesperadamente rico de experiências, que talvez eles nunca se interessassem por vivenciar, se não fosse pela atração inicial do uniforme.

O uniforme de Aventureiro deveria ser usado muitas vezes, e temos duas boas razões para dizer isso. Em primeiro lugar, os anos passam rápido e as crianças crescem logo. As roupas se perdem facilmente e é bom que tenham sido bastante usadas, para cumprirem seu objetivo.

Uma segunda razão para aconselharmos o uso do uniforme é que ele causa uma verdadeira metamorfose no menino ou menina que o usa. (Especialmente quando levamos o menino ou menina a compreender tudo o que está envolvido no ato de usar este uniforme.)

Tal transformação é bem visível nos próprios adultos. Quando você está usando uma roupa especial, (um terno ou um vestido "de noite", por exemplo) suas atitudes, palavras e ações parecem maravilhosamente polidas e educadas. Usando o uniforme de Aventureiro, tenha a certeza, muita criança desordeira se comportará de maneira completamente diversa de seu procedimento habitual.

Espera-se algo especial de quem é especial, e não há um momento passado no Clube de Aventureiros em que os dirigentes não estejam falando, ensinando, motivando, exemplificando como ser uma pessoa especial.

Isso faz com que o Aventureiro se veja como uma pessoa especial, se sinta uma pessoa especial e, finalmente, se torne exatamente aquilo que o levamos a crer que era (ou poderia ser): alguém especial. Deste ponto de vista, o uniforme (uma forma, um formato, uma única formatação) é também uma fôrma – o usuário tem que se adaptar, conformar, amoldar, ajustar para "caber" dentro dele.

O uniforme dá um aspecto organizado e disciplinado e causa muito boa impressão, quando bem usado.

Muitos adultos prestam atenção no Aventureiro uniformizado e isso desperta neles a curiosidade por saber do que se trata. Muitas crianças se fascinam com o uniforme e sentem vontade de usá-lo, o que é um dos mais eficazes "ímãs" para atrair outros meninos e meninas para dentro do Clube e da igreja.

Mais uma coisa importante - o uniforme indica o avanço do Aventureiro, em seu próprio desenvolvimento pessoal, através dos distintivos e insígnias que conquistou. Deste modo o uniforme revela um histórico da criança, dentro do Clube de Aventureiros. Juntamente com a faixa de especialidades, é uma eloquente manifestação de seu desenvolvimento.

A faixa e o uniforme devem refletir o momento que o Aventureiro está vivendo. Não devem constar neles nenhum distintivo, insígnia, medalha ou outra honraria que não tenha ligação direta na atividade desenvolvida com, pelo e através do Clube de Aventureiros.

Isso cabe como alerta tanto para as crianças como para os adultos.

A medalha de melhor aluno na escola formal, embora gere um "santo" orgulho nos pais e líderes, não é um item para ser incorporado ao uniforme ou à faixa. O mesmo acontece com qualquer insígnia recebida como Desbravador. Não deve ser usada no uniforme dos Aventureiros.

Cada item conquistado como Aventureiro tem uma característica muito importante – toda e qualquer pessoa, dentro de sua faixa etária, pode alcançá-la.

Isso é extremamente democrático.

Os distintivos e insígnias pertencentes ao uniforme dos Aventureiros não formam um ranking,

de modo algum. Não é um comparativo entre os Aventureiros, mas sim um reconhecimento pelos esforços despendidos por eles, no seu auto-aprimoramento.

Eles não lutam para superar seus companheiros mas seus próprios limites.

O uso do uniforme deveria preocupar muito os dirigentes do Clube, pois ele é o nosso cartão de visitas. Todas as nossas palavras, ações e atitudes "contaminam" infalivelmente a imagem dos Aventureiros, como entidade mundial, quer queiramos, quer não.

Quando alguém veste seu uniforme, em seu bairro ou cidade, representa todo o movimento dos Aventureiros. É uma tremenda responsabilidade. Por isso nunca permita que o uniforme seja usado de maneira relaxada ou mal arrumada, pois a honra de todos os Aventureiros está envolvida nisso.

Para que você conheça todos os detalhes sobre a confecção, uso, modelos e insígnias do uniforme dos Aventureiros, procure em sua Associação/Missão o Regulamento de Uniformes do Ministério de Desbravadores e Aventureiros.

REGULAMENTO DE UNIFORMES

O Regulamento de Uniformes é preparado pelo Ministério de Desbravadores e Aventureiros da Divisão Sul-Americana e é destinado a todos os países que compõem o seu território.

Ele tem por objetivo determinar as regras para fabricação, confecção, venda, posse e uso dos uniformes e emblemas oficiais do Clube de Aventureiros e Clube de Desbravadores. É dever de todos conhecer e seguir o Regulamento.

2 UMA PARÁBOLA CULINÁRIA

Através deste Manual você vai receber uma receita especialíssima – um maravilhoso, fantástico, incomparável ... mingau!

É uma parábola perfeita para explicar o Clube de Aventureiros.

Existem muitas opções de atividades para as crianças entre seis e nove anos de idade, a grande maioria contrárias à natureza das (e o plano divino para as) crianças, especialmente em nossa sociedade cada vez mais urbanizada. São creches, clubes desportivos, academias, centros de convivência, escolas formais, não-formais, informais, programas dos governos, etc... Muitos deles se apresentam como "alimentos substanciosos", nutritivos, saudáveis, "sérios", científicos. Exibem diplomas, licenças, patentes, certificações as mais diversas. Prometem fazer milagres ou pelas crianças, ou pelos pais das crianças, ou por ambos os grupos. Dentro de nossa parábola culinária seriam feijoadas, lasanhas, pizzas, pudins, saladas de frutas, etc... Há, até, alguns que poderiam ser considerados "caviares"...

Apesar de tudo isso, muitas vezes decepcionam, nos resultados.

O Clube de Aventureiros é apenas um mingau. Ela é a melhor explicação para o sucesso deste programa.

Uma segunda lição para tirarmos desta parábola, está ligada à composição básica de um mingau. São apenas três componentes:

1. **Água – Essencial para a vida sobre a terra**
2. **Outros ingredientes – Dão substância alimentar**
3. **Temperos – Equilibram o sabor**

Estes três elementos, nas dosagens em que se apresentam nos mingaus, lembram o tripé (já mencionado) sobre o qual o Clube de Aventureiros se apóia.

1. **Água – Família**
2. **Outros ingredientes – Igreja**
3. **Temperos – Escola**

A família é fundamental para a existência do Clube de Aventureiros, na mesma proporção em que a água é fundamental para o mingau. Sem água nada feito.

Família, neste contexto, pode significar, inclusive, um tio, tia ou avós que se responsabilizem, acompanhem e facilitem o desenvolvimento da criança, dentro do programa proposto. Até um amigo adulto, sem qualquer parentesco com a criança, pode representar este papel de "Família". Receber uma criança como Aventureiro, sem o necessário envolvimento de sua família é tão impraticável como fazer um mingau sem água. Não dá.

Analisando o segundo ingrediente da lista, percebemos a grande diferença entre Aventureiros e outros programas, também dependentes e focados na família. Aventureiros tem um programa substancioso, rico, o gosto é diferente. Quem experimenta reconhece quase de imediato.

Já o tempero do Clube de Aventureiros é a escola. Uma oportunidade para aprender e experimentar, a todo o momento, coisas novas e interessantes.

Eis o Clube de Aventureiros: um "alimento" com sabor de igreja e gostinho de escola, diluído em doses generosas de família. Este é o alimento que queremos ensiná-lo a preparar, através das receitas contidas neste manual.

1. TEORIA DA ADMINISTRAÇÃO RECEITA Nº 1

Você deve realizar seis ações para administrar efetiva, eficaz e eficientemente qualquer coisa na qual queira ser bem sucedido:

1. Prever
2. Planejar
3. Organizar
4. Comandar
5. Coordenar
6. Avaliar

O mestre-cuca que propôs esta receita se chamava Henri Fayol (um francês que viveu no início do século passado). Sua receita de administração é estudada na maioria das faculdades, até os dias de hoje. Ela se aplica a todo e qualquer empreendimento que se pretenda realizar neste mundo: fazer compras no supermercado, realizar uma boa faxina, construir uma parede, plantar uma horta, vender um carro, aprender tricô ou crochê, manter um Clube de Aventureiros, e até cozinhar um mingau.

Vamos analisar cada um desses seis passos:

1. PREVER

Pré-ver é enxergar ANTES. Pré-visão nos ajuda a antever uma lista das opções, à nossa disposição, dentro de determinado contexto. Porém, a previsão não vai nem um passo adiante disso – é uma tarefa passiva, dentro dos conceitos de Fayol.

2. PLANEJAR

Já planejar é uma tarefa ativa.

Planejar é fazer escolhas, dentre uma imensa coleção de alternativas, procurando obter o máximo de vantagens com o mínimo de inconvenientes.

Previsão e planejamento funcionam em estreita sintonia, embora sejam duas coisas inteiramente diferentes entre si. Prever é construir a lista de opções disponíveis; Planejar é optar por um item daquela lista e definir onde deseja chegar ou o que espera alcançar.

3. ORGANIZAR

Existe uma ordem para fazer as coisas de modo mais eficiente – nem todos os métodos para realizar tarefas obtém os mesmos resultados. Isso é verdade em quase tudo que se faz na vida. Uma definição bem interessante de organização é "um lugar para cada coisa; cada coisa em seu lugar". A Bíblia apresenta o mesmo conceito, relacionado com o tempo – "Há tempo para todo propósito, debaixo do sol..." Eclesiastes 3.

As tarefas envolvidas em qualquer projeto que você realize, precisam ser ordenadas logicamente, para poderem alcançar as oportunidades que você previu e escolheu, nos passos anteriores. Para isso você deve se organizar a si mesmo, e aos outros ao seu redor.

4. COMANDAR

1) Comandar = Dar as ordens, instruções, orientações ou comandos necessários e adequados para a realização de uma tarefa ou atividade.

2) Comando = parceria entre agentes, (capazes de agir), para atingir um fim, definido e útil para todos os envolvidos, e para além deles.

Comandar é uma ação interessante.

Mandar, (você já deve ter percebido), é uma mania que algumas pessoas têm. Os mandões, em geral, não realizam as coisas: ordenam que outros as façam.

Já comandar é uma outra coisa. Note a construção do verbo: "co" + "mandar". Significa conduzir, liderar, administrar, dirigir, gerenciar, governar, supervisionar "COM"...

"COM" pressupõe uma maneira nada centralizadora, egoísta, arrogante ou autoritária de decidir e realizar coisas. Também indica um modo nada solitário de escolher caminhos e percorrê-los. COM-mandar é o mesmo que mandar COM outras pessoas – partilhar o direito e o dever; a obrigação e o privilégio; a oportunidade, enfim, de dirigir.

Assim, o mandar é solitário; o comandar é solidário.

5. COORDENAR

Ao planejar, você definiu quais os ingredientes necessários para realizar, efetivamente, seus planos, e quais as tarefas a realizar para obter

sucesso. Você pode ter esmiuçado todo o trabalho em etapas, cuja sequência o leve à conclusão da tarefa geral, o que é bom.

Se não administra sozinho, pode realizar muito mais, em menos tempo, com qualidade superior ao trabalho do que é capaz individualmente. (Note a ênfase no verbo "poder".)

Você "poderá" realizar muito, trabalhando em equipe, desde que co-ordene todas as ações e elementos, isolados, integrando-os num todo harmônico. Sempre que há mais de uma pessoa envolvida na realização de qualquer coisa, será necessário coordená-las.

Veja a construção de mais este verbo: COM--ordenar = ordenar (colocar ordem) COM.

Sua missão, como coordenador, é fazer com que cada etapa, tarefa ou pessoa, isoladas, contribua para alcançar o objetivo final e geral – aquilo que se pretende realizar.

6. AVALIAR

Avaliar não é uma atividade restrita apenas ao término da tarefa que você estiver realizando. Avaliar é uma palavra que tem estreito parentesco com "valorizar" e "atribuir valor"; por causa disso, muita gente imagina que avaliar é dar notas, pontos ou conceitos.

Pense em avaliação como uma comparação entre o objetivo pretendido e o resultado efetivamente alcançado. Pensando desta maneira, avaliar requer que façamos algumas perguntas a nós mesmos:

- **Quanto ficamos aquém (ou fomos além) daquilo que esperávamos?**
- **O que podemos fazer para alcançar o objetivo, caso não o tenhamos alcançado plenamente?**
- **Quais os fatores que determinaram a diferença entre o ideal e o que alcançamos?**
- **Como "consertar" a situação para prosseguirmos, rumo ao nosso alvo maior?**

Este tipo de perguntas leva a refletir e compreender – o verdadeiro objetivo de qualquer avaliação que se preze. Sem refletir e compreender, avaliar não serve a nenhum propósito útil.

Avaliando e corrigindo cada passo, você vai construindo o itinerário para seu sucesso final.

Permita, também, que outros avaliem. Preste atenção às críticas e aos elogios, não para desculpar alguma eventual falha, mas sim para anotá-la, corrigi-la e aprender com ela.

Uma outra palavra para avaliar é controlar. Isso envolve registrar dados dos vários momentos e circunstâncias envolvidos no trabalho. Cada informação registrada fornece indicadores do modo como se chegou aos resultados obtidos, quem foram os responsáveis por estes resultados, o que eliminar e o que repetir, em futuros projetos similares.

Avaliar sem ter registrado dados é muito mais um exercício de adivinhação do que uma atividade séria, técnica e científica.

Ao organizar seu trabalho, estabeleça, desde o início – já na fase de previsão – o costume de ir registrando as decisões tomadas e os resultados dessas decisões. Registre, também, os responsáveis pelas tarefas, as providências necessárias, tempo requerido para realizar cada tarefa, trabalhos para casa a serem exigidos das crianças ou dos pais, itens a incluir na pauta da Comissão Administrativa da Igreja local, acordos que precisam ser efetivados com outros departamentos, etc...

O mingau está na mesa

Tudo o que dissemos sobre administração, até agora, poderia se aplicar tranquilamente à preparação de um mingau.

Mas não é apenas com a confecção do mingau que podemos aprender coisas úteis – comer mingau também pode ser muito "instrutivo"...

É preciso prever, identificando as oportunidades e necessidades existentes.

É preciso planejar, escolhendo dentre as alternativas pré-vistas.

É preciso organizar os ingredientes, o tempo, os equipamentos, as tarefas.

É preciso comandar, coordenar e avaliar a cada passo.

É seguindo exatamente estes mesmos passos que se constrói um Clube de Aventureiros.

2. PLANEJAMENTO RECEITA N° 2

Pense no programa geral do Clube como se fosse um grande prato de mingau, bem quente. A maneira mais segura de não queimar sua língua é começar a comê-lo pelas bordas – nas beiradas o mingau esfria mais rápido.

A física explica isso – no centro do prato, o mingau está cercado de mais mingau, quente, por todos os lados; já nas bordas, o contato é apenas parcial com o restante do mingau quente. Resultado: o ar resfria mais rápido o mingau que está nas beiradas e na superfície.

O segredo para planejar o programa do seu Clube e para comer mingau quente é o mesmo: comece pelas beiradas.

Nas bordas de seu Plano de Trabalho estão localizadas as partes mais "frias" do programa: o calendário das Organizações Superiores (Divisão, União, Associação/Missão). Um pouquinho mais para o centro do "prato", estão as atividades planejadas pela Coordenação de Área e os eventos ou cursos destinados aos membros adultos do Clube. Nos aproximando cada vez mais do centro do "prato", vamos encontrar o programa da igreja local, da Comissão Executiva, da Rede Familiar e das Classes e Especialidades. Mingau quente, de verdade, é o trabalho que cada Conselheiro desenvolve, em sua Unidade.

Comece pelas beiradas

Concentre-se, primeiro, nas bordas do seu Plano de Trabalho.

Sua Associação/Missão não promove muitos eventos, envolvendo o Clube todo, pois isso inviabilizaria o programa mais quente, que você realiza em sua igreja local. Por isso, o Coordenador Geral de Aventureiros, em sua Associação/Missão, propõe apenas alguns eventos gerais, cada ano. Use uma agenda e reserve as datas para participar nestes eventos.

Se em sua Associação/Missão as coisas funcionam bem, ao final do ano anterior à realização destes eventos, a Coordenação de Aventureiros disponibilizará informações preliminares sobre eles. Deste modo, você e sua Diretoria podem iniciar o processo de comer o mingau, (digo) planejar o programa, com calma.

Ao registrar em sua agenda as datas destes eventos, você está escolhendo participar neles. Isso determina uma série de outras escolhas a fazer.

Você terá que ocupar parte de seu programa anual para se preparar, visando uma boa participação nestes eventos gerais. Se estão previstos gastos para apresentar-se bem, você terá que pensar num plano financeiro. Dependendo das datas destes eventos, você se verá obrigado a adiar algumas ideias, que pretendia utilizar, porque simplesmente não haverá tempo suficiente para realizar tudo.

Passe para a próxima borda

Se os seus Coordenadores de Área ou os Diretores de Clubes, em seu distrito pastoral, são bem ativos, podem estar promovendo alguma atividade conjunta. Você terá que escolher entre participar ou não. Em alguns lugares, os cursos de capacitação são realizados pelos Coordenadores de Área, o que é uma excelente ideia: fica mais barato, mais próximo e, com menos gente, os Instrutores podem ensinar melhor. Inclua estes cursos em seu Plano de Trabalho – treinamento é fundamental.

Numa borda mais interna...

Um pouco mais perto do núcleo do "prato", temos o programa da igreja local.

O Clube de Aventureiros é um departamento da Igreja Adventista do Sétimo Dia, em seu bairro, e deve participar nos programas promovidos pelos demais oficiais de sua igreja. Este é um excelente modo de obter o apoio deles quando estiver realizando uma investidura, Dia do Aventureiro ou qualquer outro evento de seu próprio departamento.

Quase no centro do prato...

O que temos, registrado em nossa agenda, até este momento, é a estrutura básica do Plano de Trabalho do Clube, apesar de muito pouca coisa, nele, ter sido criada ou proposta, diretamente, pelo Clube local – a maioria das datas, até agora, são de programas promovidos por terceiros, aos quais escolhemos nos unir.

As próximas camadas do programa a "atacar" são:

1. **o calendário da Rede Familiar, destinado aos pais dos Aventureiros**
2. **o Programa de Ensino das Classes e Especialidades**

São dois trabalhos feitos a "quatro mãos": o Coordenador da Rede Familiar constrói um plano junto com o Diretor do Clube e o Instrutor Geral, com o Diretor Associado, constroem o outro plano.

Que calor!

Estamos, agora, muito próximos do centro do prato.

É hora de a Diretoria integrar os projetos individuais, para transformá-los no Plano de Trabalho (geral) do Clube. Assim que todos estes planos estiverem coerentemente agrupados, o Plano de Trabalho pode ser apresentado à Comissão Executiva.

Embora todo o processo pareça simples, descrito assim, através de uma parábola, na vida real planejar dá um trabalho imenso e queremos que você entenda porque. Como comer mingau, planejar só fica fácil no final do processo.

Sopas e mingaus "se comportam" de uma maneira muito peculiar – cada vez que se retira uma colherada da borda ou da superfície do prato, uma quantidade equivalente de mingau quente vem ocupar o seu lugar – onde havia mingau frio, agora há mingau quente.

Transferindo isso para o processo de planejar, não basta escolher participar em um evento e simplesmente passar para o próximo, pois um item da agenda interfere em todos os outros que você já tenha registrado antes.

Podemos já estar às voltas com uma atividade da Rede Familiar, por exemplo, quando descobrimos que aquela atividade especifica interfere, (positiva ou negativamente), sobre um evento mais "frio", localizado mais na beirada do prato.

Teremos que voltar àquele ponto para fazer os ajustes necessários.

Do mesmo modo como participar em eventos da Associação/Missão direciona suas próximas escolhas, seu plano para ensinar Classes e Especialidades pode alterar totalmente o modo como seu Clube irá participar num evento da Associação/Missão.

As camadas (ou faixas) de planejamento influenciam umas às outras.

Isso nos obriga a ir fazendo escolhas em cada nível, sem nos esquecermos de reconciliar os outros níveis de acordo com as decisões tomadas.

Uma última olhada no prato

Neste capítulo estamos comparando os ingredientes básicos de um mingau com os componentes básicos do Clube de Aventureiros. É interessante comparar esses ingredientes com o programa desenvolvido pelo Clube.

1. Água - O que você acha que constitui a maior parte das "refeições servidas" a seus Aventureiros?

Classes e Especialidades – se não foi nisso que você pensou, talvez seu mingau não esteja de acordo com nenhuma das receitas propostas nos Cursos de Treinamento ou neste manual. Talvez o seu Clube, como outros que conhecemos, esteja priorizando os sabores, (os outros ingredientes), ao invés do programa básico recomendado. Isso é um problema sério.

As sopas e mingaus tem todas aquelas virtudes, listadas nas primeiras páginas deste capítulo, justamente por causa de sua composição interna, especial e equilibrada.

São nutritivos, saborosos, digestivos, baratos, leves, fáceis, rápidos, divertidos na medida em que são, realmente, sopas e mingaus – líquidos; contendo muita água.

Do mesmo modo, um Clube de Aventureiros em que não se aprende através das Classes e Especialidades, está "desidratado", precisa de mais "água".

2. Outros Ingredientes - O equivalente aos sabores na vida real de seu Clube, é a personalidade que a sua Diretoria dá ao programa que desenvolve. É o sabor característico dos "ingredientes" colocados na "panela" – que são, cada

um de vocês, líderes, pais e crianças.

Comece a prestar atenção – você notará que toda Unidade tem um sabor peculiar. Observe outros Clubes, de outras igrejas, e verá que cada um tem um "gosto" diferente.

Outro tipo de sabor, encontrado em muitos Clubes, são as ênfases dadas à área física, mental, social ou espiritual de seu programa interno.

Há Clubes onde só se brinca; há Clubes onde só se estuda; há Clubes em que só se ora e lê a Bíblia. Nestes Clubes, o crescimento harmonioso de todas as áreas da vida do Aventureiro ficou enfraquecido.

Qualquer monodieta, mesmo que composta de um único "alimento" muito saudável, é insuficiente para garantir a nutrição. Consumir sempre e sempre o mesmo alimento, com o mesmo sabor não faz bem a ninguém.

Sabendo disso, não permita que o sabor de seu Clube seja forte demais, pela concentração excessiva de outros ingredientes, ou que ele fique desnaturado, em virtude da ausência do "caldo" característico dos Clubes de Aventureiros, em geral.

3. Temperos - Os temperos são os Ideais dos Aventureiros. Como acontece com todos os temperos, muitas vezes a gente não consegue definir, exatamente, a presença deles, mas somos capazes de perceber, imediatamente, a sua ausência.

Não permita que seu Clube seja insípido, mas tome o mesmo cuidado para não salgá-lo – tempero é essencial, sempre na dose certa.

3. PLANEJAMENTO ANUAL RECEITA N° 3

Todos os anos, seja ou não seja fácil e agradável, a Diretoria do Clube terá que preparar um programa de atividades para seus Aventureiros.

Um dos princípios básicos (já citado) para ter sucesso nesta tarefa, é concentrar-se no âmbito mais amplo possível e, depois, ir estreitando o foco até atingir as atividades mais internas, para Unidades e para os próprios Aventureiros, individualmente.

Nesta nossa receita, vamos "fazer-de-conta" que somos uma Diretoria e estamos confeccionando um calendário anual, para o "nosso" Clube de Aventureiros.

FOCO AMPLO

Atividades promovidas pela Divisão, União ou Associação/Missão

Em geral as atividades a nível de Divisão e União incluem o Dia do Aventureiro, no terceiro sábado de Maio e algum encontro de líderes ou treinamento geral.

Quase 100% das reuniões com líderes, cursos, concílios ou convenções, são realizadas pela Associação/Missão. Alguns destes eventos de Associação/Missão (especialmente o Treinamento Para Diretoria de Aventureiros), são praticamente obrigatórios para o seu sucesso. Você precisa aproveitá-los.

FOCO LOCAL SEM SEU CONTROLE

Atividades de sua igreja ou comunidade local

Neste ponto, já registramos uma quantidade apreciável de compromissos e reservamos tempo, visando nos prepararmos para os eventos e atividades promovidos pelas Organizações Superiores. É este "esboço" que orienta nosso trabalho inicial como Diretoria do Clube.

Este "rascunho" está além do controle de uma única Diretoria, em um único ano de serviço. Os eventos do foco amplo quase sempre requerem longo preparo ou continuidade indefinida, sem prazo para conclusão. Sucessivas Diretorias do Clube terão que dar seguimento ao trabalho umas das outras, para participarem, sempre e bem, dos eventos de foco amplo.

Estreitando um pouco o foco, nosso próximo passo será preencher a 2ª coluna, com o programa da igreja local para o ano.

Não precisamos incluir no formulário todas as datas do calendário geral da igreja: anotaremos apenas eventos e atividades que possam interferir no programa do Clube.

Se Aventureiros precisarem participar oficialmente de alguma das atividades previstas, reservaremos tempo a fim de nos prepararmos para isso.

Mesmo compromissos considerados "obrigatórios" pela liderança geral da igreja, só vão

aparecer no Plano de Trabalho se o Clube, como departamento, tiver participação neles ou se eles afetarem diretamente o nosso planejamento.

Isso é fácil de justificar – nosso calendário anual ficaria muitas vezes maior do que o próprio calendário geral da igreja, caso tivéssemos que registrar todo e qualquer programa planejado, inclusive os não realizados pelos Aventureiros.

Note que incluímos apenas uns poucos itens, na segunda coluna no formulário modelo. É que a quantidade e a diversidade de reuniões, promoções, compromissos numa típica igreja adventista varia tanto, de um lugar para outro, que não poderíamos exemplificar quais os eventos mais comuns – o que para uns pareceria muito pouco, para outros seria demais.

Além disso, registrar algum evento nesta coluna e deixar de registrar outros, poderia dar a entender que alguns são mais importantes, ou mais necessários, ou mais desejáveis do que outros. Isso pode "matar" a criatividade e "engessar" sua Diretoria.

Pense por si mesmo e exerça seu melhor juízo escolhendo o que deve (e o que não deve) figurar na 2ª coluna do formulário modelo. Isso vai ajudar-lhe a crescer.

FOCO LOCAL COM SEU CONTROLE

Atividades promovidas por seu Clube

Nosso trabalho, até agora, restringiu-se a apenas escolher e copiar datas e eventos promovidos por outras pessoas, procurando integrá-los em nosso formulário.

Concentramo-nos nestes compromissos em primeiro lugar justamente porque temos muito pouco (ou nenhum) controle sobre eles. Uma vez que não podemos alterá-los, devemos escolhê-los (ou rejeitá-los) antes de criarmos qualquer outro programa.

Isso não chega a ser planejamento.

A partir de agora, sim, começa o trabalho de um "estrategista" e "planejador".

Não realize este trabalho sozinho – envolva, nele, todos os membros adultos e Conselheiros de Unidade. Entregue, a cada um deles, uma cópia do formulário no qual registramos, até aqui, os programas das Organizações Superiores. Cada um deverá, então, propor maneiras criativas de preencher as datas vagas, dentro de seu respectivo contexto.

O QUE DEVERIA APARECER NAS TRÊS COLUNAS DO FORMULÁRIO

- Plano de Ensino das Classes e Especialidades, em geral, (Currículo – Instrutor Geral);
- Plano de Ensino da Classe e Especialidades de cada faixa etária (Unidades – Conselheiros);
- Sistema para cobrar e registrar requisitos de Classe e Especialidades, (Ações Administrativas);
- Os programas especiais, cerimônias e investiduras, (Ações Administrativas);
- As reuniões regulares, das crianças, (Ações Administrativas);
- Os eventos e atividades externos previstos, (Ações Administrativas);
- O Programa da Rede Familiar dos Aventureiros, (Coordenador da Rede Familiar).

Será que tanto planejamento vale a pena? Veja o que Ellen White diz:

"Deve haver mais responsabilidade pessoal, mais planejamento, mais energia mental, empregados no trabalho em prol do Mestre". *Testemunhos para Ministros, p. 498*

"A obra de Deus é perfeita em seu todo, porque o é em todas as suas partes, por mais insignificantes que elas pareçam ...

Se desejamos ser perfeitos, como é perfeito nosso Pai que está nos Céus, devemos ser fiéis nas coisas pequeninas.

Aquilo que merece ser feito, merece ser bem feito". *Mensagens aos jovens, p. 144 e 145*

"Planos bem definidos devem ser francamente apresentados a todos os que tenham a ver com eles. Deve haver a certeza de que tenham sido compreendidos.

Então, exija-se que todos os que se encontram na direção dos vários departamentos cooperem na execução desses planos. Caso este certo e radical método seja devidamente adotado, e seguido com interesse e boa von-

tade, se evitará muito trabalho feito sem objetivo definido, e muito atrito desnecessário". *Evangelismo, p. 94*

"É pecado ser descuidado, sem ideal e indiferente em qualquer trabalho em que nos empenhemos, mas especialmente na obra de Deus. Cada empreendimento relacionado com Sua causa deve ser realizado com ordem, previsão e fervorosa oração". *Evangelismo, p. 94*

Estes textos se aplicam também, e muito apropriadamente, ao ministério de Aventureiros. Por isso você tem em mãos um Manual bem mais técnico do que o normal para um programa que apenas "lida com crianças", da igreja.

Apesar de Aventureiros ser um programa realmente direcionado PARA as crianças, a administração deste programa é coisa séria; não pode ser deixada sob a direção DE "crianças".

Este é um ministério para Aventureiros e não para quem só quer aventuras.

Este ministério é uma atividade que deve ser como a "luz da aurora, cuja claridade cresce e cresce, mais e mais, até se tornar um dia perfeito".

ÊNFASES A CONSIDERAR NO PLANEJAMENTO

Atividades Físicas

1. Habilidades ou tarefas domésticas: arrumar a própria cama, limpar o pó, lavar os pratos, limpar o jardim ou cuidar de plantas em vasos, pôr a mesa, cuidar dos brinquedos, do material escolar e da própria roupa; fazer e servir um lanche, etc...;
2. Ensinar, na reunião do Clube, habilidades domésticas para que as crianças aprendam vendo;
3. Trabalhar em equipe para desenvolver habilidades domésticas;
4. Inventar ou utilizar jogos relacionados com as habilidades aprendidas;
5. Promover excursões a um parque, zoológico, haras, Jardim Botânico, quartel, etc.;
6. Piqueniques e acampamentos somente se forem com as famílias;
7. Ensinar artes manuais simples, de acordo com a capacidade das crianças, visando levá-la a desenvolver um trabalho caprichoso (qualidade em lugar de quantidade);
8. Realizar uma "Noite alegre das Famílias", em que cada uma prepara e traz um prato especial. Comece com um culto vespertino. As crianças podem fazer demonstrações do que aprenderam no currículo, ou apresentar seus trabalhos.

Atividades Mentais

1. Natureza: parar, olhar, escutar, manusear, investigar, descobrir. Falar pouco e permitir que as crianças experimentem o máximo possível;
2. Atividades Sociais;
3. Ajudar a criança a saber esperar sua vez nas atividades; a repartir brinquedos, alimentos, etc...;
4. Jogos: ensinar a maneira cristã de ganhar, como agir ao perder e como conviver com os outros;
5. Cortesia: estimular um ato de cortesia a cada dia (a família pode manter um gráfico personalizado).

Atividades Espirituais

1. Pequenos testes e quebra cabeças bíblicos;
2. Memorização de versos bíblicos;
3. Encenações e representação de histórias inspiradoras;
4. Música sacra;
5. Iniciar-se no manejo da Bíblia.

Atividades Missionárias

1. Visitar asilos de idosos ou orfanatos;
2. Adotar um "vovô" ou um "novo amigo";
3. Ensinar como fazer e escrever cartões de agradecimento, de "desejo melhoras", de "muito obrigado" e para datas especiais;
4. Participar de algum projeto comunitário;
5. Levar mensalmente, (os pais com seus filhos), alimento ou roupa para alguém necessitado.

Passeios interessantes

Sede do corpo de bombeiros, hospital veterinário, exposição de plantas e flores, prefeitura da cidade, padaria, hospital, horta, ou plantio de verduras, biblioteca pública, passeio de trem, viveiro de plantas, estação de TV, floricultura, loja de artes manuais, planetário, viagem

em coletivo executivo (urbano, ou para cidade bem próxima), fábrica, posto policial, centro histórico ou monumentos.

4. FORMULÁRIO MODELO

Você vai encontrar, em seguida, um formulário modelo, com algumas das atividades mais previsíveis e datas mais comuns para sua ocorrência. Não são eventos apenas imaginários. Pelo contrário, é provável que, com apenas pequenos ajustes, tudo ocorra na ordem e nas datas utilizadas em nosso exemplo. É a lógica.

Contudo, caso qualquer porção de nossa receita não faça sentido para seu grupo, sua situação ou localização, fique à vontade para adaptar o que quiser, desde que esteja agindo no melhor interesse de suas crianças e de seu Clube local.

Mãos à obra e bom trabalho!

É muito importante manter contato permanente e consistente com as pessoas e níveis organizacionais de onde partem as informações sobre as programações e eventos, especialmente aqueles dos quais você pretende participar.

Estas informações são preciosas para você, pois seu programa depende delas.

Faça contatos periódicos com o escritório da Associação/Missão, com seu Coordenador de Área (coordenador de uma região ou área com alguns clubes de Aventureiros), com seu pastor distrital e com o ancião responsável por Aventureiros, em sua igreja local.

Ofereça-lhes, também, informações que sejam úteis para eles, em seus diversos trabalhos – comunicação é uma via de mão dupla. Havendo necessidade, faça adaptações no calendário anual, sem se esquecer de que qualquer alteração, em qualquer ponto dele, obrigará a fazer ajustes em muitos outros pontos, relacionados ou não com o item alterado.

Finalmente, não se iluda com a ideia de que, por estarem escritos, organizados e planejados, seus eventos e atividades vão acontecer sozinhos. Eles não vão!

O máximo que pode esperar é que eles o sigam, enquanto você os dirige para o destino que planejou – se souber para onde está indo, você estará chegando lá.

SUGESTÃO - PROGRAMA ANUAL PARA O CLUBE

Janeiro/Fevereiro

ASSOCIAÇÃO/ MISSÃO [COORDENADOR]	IGREJA LOCAL [COMISSÃO ADM]	CLUBE LOCAL [SECRETÁRIO]	REDE FAMILIAR [DIRETOR]	CURRÍCULO [ASSOCIADO]
				Curso (avançado) para Conselheiros de Unidade já eleitos, com ênfase no trabalho efetivo na Unidade, relacionamento com os pais e as crianças e o ensino das Classes e Especialidades.
	Reunião da Comissão Executiva do Clube local.	Reunião da Comissão Executiva do Clube local.		

(Primeira edição) Treinamento Para Diretoria de Aventureiros. Curso para Coordenadores de Redes Familiares locais.		Organização interna e treinamento das funções previstas para o funcionamento da parte Administrativa do Clube.	Organização interna da "Diretoria" da Rede Familiar, visando o trabalho a ser desenvolvido no ano.	Organização interna das Classes e Especialidades, instrutores, Conselheiros e controles necessários para a realização dos Planos de Ensino previstos.
			Últimos ajustes no Plano de Trabalho do Clube visando apresentá-lo à Comissão da igreja local.	
	Comissão Administrativa aprova Plano de Trabalho e calendário de atividades do Clube para o ano. Reservar datas para as atividades e eventos previstos no Plano de Trabalho.			
		Preparação para o Dia de Inscrições.	Preparação para o Dia de Inscrições.	Preparação para o Dia de Inscrições.
	A igreja local abre espaço para propaganda do Dia de Inscrições.			

Março

ASSOCIAÇÃO/ MISSÃO [COORDENADOR]	IGREJA LOCAL [COMISSÃO ADM]	CLUBE LOCAL [SECRETÁRIO]	REDE FAMILIAR [DIRETOR]	CURRÍCULO [ASSOCIADO]
Inscrição para o Curso de recreação (União).		Dia de Inscrições: Coletar pesquisas e fichas de matrícula – fornecer instrução aos pais – demonstrar as primeiras atividades desenvolvidas.	1ª Reunião Formal - Apresentação do Clube de Aventureiros e suas partes componentes. Explicações sobre o funcionamento da RFA.	Explicações gerais (às crianças) sobre Classes e Especialidades – tarefas para a reunião seguinte – Ensaio para apresentação aos pais.

		Início da Fase 1 Treinamento relâmpago dos aspirantes realizado pela Secretaria do Clube. Ensinar o Voto e o Hino.	Treinamento primário aos pais de Aventureiros novatos. Ensinar Rede Familiar dos Aventureiros, para a IASD e o Clube local, Classes e Especialidades, Aventureiro do ano, etc.	Para Aventureiros antigos. Conclusão dos requisitos das Classes e Especialidades feitas no ano anterior, realizado pelo Instrutor Geral e outros instrutores.
				Especialidades extras para os que concluem suas Classes antes dos demais. Preparação para a investidura.
		Preparação de documentação, registro, programação, convites e outras providências para as Investiduras de Classes (antigos) e Admissão em Lenço (novatos).	Assessoria aos pais que estão se preparando para receber o Certificado de Aventureiro do Ano.	Assessoria aos pais que estão se preparando para receber o distintivo de Aventureiro do Ano.

Abril

ASSOCIAÇÃO/ MISSÃO [COORDENADOR]	IGREJA LOCAL [COMISSÃO ADM]	CLUBE LOCAL [SECRETÁRIO]	REDE FAMILIAR [DIRETOR]	CURRÍCULO [ASSOCIADO]
		Fim da Fase 1 Cerimônia de lenço dos Aventureiros novatos.		Iniciar o ensino das Classes e Especialidades do ano em curso, com ênfase nas especialidades que possam ser investidas em setembro.
Filmar a programação do Dia do Aventureiro para produzir um vídeo do Clube.		Início da Fase 2 Ensaios para o Dia do Aventureiro, especialmente focados na programação, na música e nas partes a serem desempenhadas pelos participantes.	Início da Fase 2 Ensaios para o Dia do Aventureiro, especialmente focados na conclusão e entrega do distintivo de Aventureiro do Ano para os pais e seus filhos.	Início da Fase 2 Ensaios para o Dia do Aventureiro, especialmente focados na investidura de Classes e Especialidades do ano anterior.

Maio

ASSOCIAÇÃO/ MISSÃO [COORDENADOR]	IGREJA LOCAL [COMISSÃO ADM]	CLUBE LOCAL [SECRETÁRIO]	REDE FAMILIAR [DIRETOR]	CURRÍCULO [ASSOCIADO]
Curso de recreação, jogos e brincadeiras, para Líderes de Aventureiros (União).	Fim da Fase 2: A igreja local abre espaço para o Dia do Aventureiro.	Comemoração do dia das Mães (caso o grande evento da RFA não tenha vinculação com esta data).		Grande evento nº1 da Rede Familiar dos Aventureiros local (filmar e fotografar para usar no Dia do Aventureiro).

Junho

ASSOCIAÇÃO/ MISSÃO [COORDENADOR]	IGREJA LOCAL [COMISSÃO ADM]	CLUBE LOCAL [SECRETÁRIO]	REDE FAMILIAR [DIRETOR]	CURRÍCULO [ASSOCIADO]
Entrega dos certificados do Curso de recreação, (União).			Fim da Fase 3 Entrega do Certificado de Aventureiro do Ano, aos pais e filhos que o conquistaram.	Fim da Fase 3 Investidura de Especialidades.

Julho

ASSOCIAÇÃO/ MISSÃO [COORDENADOR]	IGREJA LOCAL [COMISSÃO ADM]	CLUBE LOCAL [SECRETÁRIO]	REDE FAMILIAR [DIRETOR]	CURRÍCULO [ASSOCIADO]
(Segunda edição) Cursos realizados em Fevereiro, acima.	Igreja local promove a Escola Cristã de Férias ou equivalente.	Férias ou "Operação tartaruga", atividades sem compromisso, para as crianças que não viajarem com suas respectivas famílias.		

Agosto

ASSOCIAÇÃO/ MISSÃO [COORDENADOR]	IGREJA LOCAL [COMISSÃO ADM]	CLUBE LOCAL [SECRETÁRIO]	REDE FAMILIAR [DIRETOR]	CURRÍCULO [ASSOCIADO]
		Comemoração do Dia dos Pais.	Grande evento nº2 da Rede Familiar dos Aventureiros local.	

Setembro

ASSOCIAÇÃO/ MISSÃO [COORDENADOR]	IGREJA LOCAL [COMISSÃO ADM]	CLUBE LOCAL [SECRETÁRIO]	REDE FAMILIAR [DIRETOR]	CURRÍCULO [ASSOCIADO]
Dia de Recreação dos Aventureiros (Associação/ Missão local). Encontro de Líderes de Aventureiros.				Início da Fase 3 Segunda Investidura das Especialidades realizadas no ano emcurso(cerimônia reservada para os Aventureiros e seus pais).

Outubro

ASSOCIAÇÃO/ MISSÃO [COORDENADOR]	IGREJA LOCAL [COMISSÃO ADM]	CLUBE LOCAL [SECRETÁRIO]	REDE FAMILIAR [DIRETOR]	CURRÍCULO [ASSOCIADO]
Exposição (e avaliação) anual de trabalhos das Classes e Especialidades.		Comemoração do Dia das Crianças.	Grande evento nº3 da Rede Familiar dos Aventureiros local.	Fim da Fase 3 Investidura de Especialidades.

Novembro

ASSOCIAÇÃO/ MISSÃO [COORDENADOR]	IGREJA LOCAL [COMISSÃO ADM]	CLUBE LOCAL [SECRETÁRIO]	REDE FAMILIAR [DIRETOR]	CURRÍCULO [ASSOCIADO]
Olimpíada ou Aventuri.	A igreja local elege seus novos dirigentes, através da Comissão de Nomeações.	Preparação dos relatórios e prestação de contas à Comissão da Igreja local e Associação/ Missão.	Eleição dos novos representantes da Rede Familiar para a Comissão Executiva do Clube, no ano seguinte.	Conclusão dos requisitos das Classes e Especialidades do ano em curso, para a investidura na última reunião do ano.

Dezembro

ASSOCIAÇÃO/ MISSÃO [COORDENADOR]	IGREJA LOCAL [COMISSÃO ADM]	CLUBE LOCAL [SECRETÁRIO]	REDE FAMILIAR [DIRETOR]	CURRÍCULO [ASSOCIADO]
		Encerramento das atividades do ano.	Encerramento das atividades.	
		FÉRIAS		

3 A ADMINISTRAÇÃO DO CLUBE

Administrar o Clube de Aventureiros não é uma tarefa fácil, mas ela pode ser facilitada com a aplicação adequada de alguns importantes conhecimentos.

Cargos e funções formam um conjunto destes conhecimentos, que todo líder deve obter.

1. CARGOS

Cargos são posições de autoridade, concedidas por um autorizador.

Quem possui autoridade pode criar cargos, e o faz com um propósito em mente: repartir esta sua autoridade para (e responsabilidade por) conseguir os resultados almejados pela organização que representa. Receber um cargo é receber estes dois importantes ingredientes da liderança: autoridade e responsabilidade.

Uma boa definição para autoridade é a seguinte: autoridade é o direito, (que alguém ocupando um cargo recebeu), de mandar e ser obedecido.

Embora o exercício da autoridade exija sempre obediência dos outros, esta obediência pode (e deve) ser algo natural, suave, prazeroso e construtivo. Para isso, a autoridade precisa ser cheia de empatia, compreensão, amizade e entusiasmo, sem "abrir mão" da efetiva administração da disciplina e da aplicação das regras.

Uma definição para responsabilidade seria a seguinte: responsabilidade é o dever de responder pelos resultados e consequências de ações, nossas ou de outros, pelos quais sejamos (ou estejamos) responsáveis.

Em outras palavras, responsabilidade é a obrigação de prestar contas a quem nos autorizou, pois sempre há uma autoridade, superior a nós, não importa qual o cargo que ocupemos.

A autoridade e a responsabilidade são dois "pratos da mesma balança" – se equilibram mutuamente. Eles se equivalem e compensam: muita autoridade/muita responsabilidade, muitos privilégios/muitas obrigações, muitos direitos/muitos deveres.

Autoridade e responsabilidade estão estreitamente ligados ao conceito de CARGO.

2. FUNÇÕES

As funções, por outro lado, não envolvem autoridade – envolvem competência.

Funções são tarefas específicas, que precisam ser realizadas por alguém, para o bem da organização, da coletividade ou das demais pessoas, ao redor.

As funções estão por toda parte.

Qualquer pessoa pode assumir uma função, mas só pode se manter nela quem possua os conhecimentos e habilidades que a função exige. Se uma pessoa, que não possui competência para determinado trabalho, for mantida numa função importante, todos saem perdendo: perde a própria pessoa, perdem os usuários do serviço que deveria ser disponibilizado, perde a organização como um todo, perde a autoridade que a nomeou para a função.

O que é mais importante: um cargo ou uma função?

Se o seu Clube de Aventureiros fosse uma pessoa e você lhe fizesse esta pergunta, ele provavelmente responderia que, entre uma e outra, as funções fazem muito mais falta do que os cargos, por isso as funções são mais importantes. A organização depende muito mais de funções (tarefas) bem executadas do que dos cargos (autoridade) existentes.

Quem é mais importante: o comandante do quartel ou o sentinela no muro?

Eis uma pergunta cuja resposta TEM que ser (ou ao menos começar) com uma palavra:

"Depende ..."

Depende de quê?

Bem, depende da hora do dia (ou da noite), depende da região onde o quartel está localizado, depende da população que existe ao redor do quartel, depende das relações diplomáticas do momento, depende do estado de espírito ou da disciplina que reina entre os soldados, depende dos materiais e equipamento (ou das riquezas, ou dos segredos, ou dos perigos, ou ...) existentes dentro do quartel, (...) – depende ...

Em cada uma destas situações, a autoridade (delegada pelo comandante) de que o sentinela está investido, garante a segurança de todos. Ele é o mais habilitado a desempenhar esta tarefa.

Na função de sentinela, não há ninguém menos adequado que o comandante do quartel!

Ele não treina todos os dias para aprimorar os reflexos, ele não pratica tiro ou ordem unida, sua disciplina (depois de anos e anos apenas dando ordens) não está lá grande coisa e, sinceramente, não nos parece que ele tenha resistência suficiente para passar acordado, alerta e bem disposto, mais do que uns poucos minutos além de sua hora costumeira de ir para a cama.

Ele tem autoridade mas não possui a competência necessária para aquela tarefa.

Por incrível que pareça, uma autoridade incompetente, ocupando um cargo, causa muito menos estrago do que alguém incapaz ocupando uma função – a função é imprescindível para a sobrevivência de qualquer organização, a autoridade nem sempre.

Esta é uma diferença fundamental entre cargos e funções.

Para receber um cargo não se requer, necessariamente, conhecimentos ou habilidades especiais – basta apenas a confiança do autorizador. Se o autorizador considera alguém confiável e lhe confere autoridade, este autorizado passa a possuir todos os direitos e deveres inerentes à autorização que recebeu – o autorizado torna-se um representante da autoridade.

Em contrapartida, para receber uma tarefa ou função requer-se, obrigatoriamente, conhecimento e habilidade, adequados à realização daquela tarefa ou função.

Dito isso, esperamos que você não se surpreenda com a quantidade (relativamente pequena) de cargos previstos para fazer funcionar o Clube de Aventureiros. São apenas três.

3. CARGOS NO CLUBE DE AVENTUREIROS

No caso do Clube de Aventureiros, é a Comissão de Nomeações da IASD local que o autoriza a existir e funcionar. Para isso, escolhe uma Diretoria composta dos seguintes cargos:

Diretor

Diretor Associado

Secretário

Estes três, trabalhando em conjunto, são os responsáveis pelo funcionamento do Clube, visando "salvar do pecado e guiar no serviço" as crianças entre 6 e 9 anos.

Depois de escolhida pela Comissão de Nomeações (e aprovada pela congregação da igreja local), a Diretoria do Clube exerce a autoridade que recebeu, gerenciando as atividades e o programa, destinados às crianças sob sua responsabilidade.

A partir do momento em que assumem seus cargos, os membros da Diretoria respondem pelos atos, seus e de seus auxiliares, perante a Comissão Administrativa (mensal) da igreja local.

Assim, a escolha dos dirigentes de departamentos da igreja é responsabilidade de um grupo de irmãos, (reunidos na Comissão de Nomeações), especialmente autorizados para uma tarefa específica: encontrar as melhores opções disponíveis para preencher os cargos de que a igreja local necessita, para sua adequada operação e o atendimento de sua comunidade interna.

Completada sua tarefa, a Comissão de Nomeações se dissolve; e você sabe porque se dissolve? É porque a sua função, temporária, concluiu a tarefa, específica, que lhe atribuíram: recomendar à aprovação da igreja (dar autoridade) seus cargos e departamentos.

Depois disso, os ocupantes dos cargos, recém eleitos, se reportam à Comissão Administrativa da igreja local e, sob a liderança do pastor distrital, põem os departamentos (e a própria igreja) em funcionamento.

São pessoas exercendo uma função que dão autoridade aos ocupantes dos cargos na igreja!

DIRETORIA DO CLUBE

A Diretoria é o núcleo do qual partem as diretrizes gerais para o Clube de Aventureiros local.

Baseados em sua experiência e treinamento, esta diretoria se reúne muitas vezes, traçando propostas e planos, para os submeter à avaliação de seus auxiliares, da Comissão Executiva do Clube e da Comissão Administrativa da igreja.

É a Diretoria, e não necessariamente o diretor, que responde pelo sucesso ou insucesso do trabalho do Clube. Por isso, é importante que ela trabalhe em harmonia, como uma equipe ao invés de seguir as ideias e planos individuais, de apenas uma pessoa. "Na multidão de conselheiros há sabedoria", já dizia o grande e sábio rei Salomão.

DIRETORIA - DEVERES INTRANSFERÍVEIS

- Oferecer um programa equilibrado, que alcance com sucesso os objetivos do Ministério dos Aventureiros, da igreja local, dos pais e das crianças;
- Formular um Plano de Trabalho próprio, ou acrescentar suas contribuições, ao Plano de Trabalho herdado de diretorias anteriores;
- Fazer a integração do Plano de Trabalho, do Programa de Ensino, do Programa da Rede Familiar com o Plano Geral da igreja local;
- Treinar e escolher os Conselheiros de Unidade;
- Destinar cada Conselheiro para a faixa etária mais adequada ao seu perfil pessoal;
- Criar as funções necessárias para a realização do trabalho previsto para o ano;
- Apresentar a lista de oficiais do Clube à Comissão Administrativa da igreja local, com o objetivo de receber a aprovação;
- Interagir com os demais departamentos na realização do plano geral da igreja local;
- Colaborar nas inspeções solicitadas pelo Coordenador de Área, departamental do Ministério dos Aventureiros, Pastor distrital, Comissão da Igreja local, etc., disponibilizando as informações solicitadas;
- Uniformizar todos os membros o mais rápido possível. Providenciar os uniformes para os Aventureiros que, eventualmente, ingressem no Clube ao longo do ano;
- Zelar pelas instalações em que esteja desenvolvendo seu trabalho, bem como pelos materiais e equipamentos sob sua responsabilidade;
- Registrar, na Comissão Administrativa da igreja, eventuais alterações (para mais ou para menos) ocorridas no patrimônio do Clube, entregue à sua guarda juntamente com os cargos que ocupam.

É a Diretoria que dirige o Clube. É a Diretoria que toma as decisões. É ela que responde pelo desempenho do Clube. Isso é uma segurança para todos pois, nenhuma decisão importante ficará sobre os ombros de apenas uma pessoa e, nos raros casos em que o grupo cometa um erro de estratégia, tomando uma decisão equivocada, esta decisão, ainda assim, terá que ser sustentada por não apenas uma pessoa, mas pelo grupo todo.

4. TAREFAS DO DIRETOR/DA DIRETORIA

Pegue papel e caneta, e acompanhe-nos, enquanto lhe apresentamos, passo a passo, este importante cargo do Clube de Aventureiros.

Ao longo do caminho, faremos algumas paradas, para aprender questões pontuais, ligadas ao trabalho que você está assumindo.

Mantenha-se atento e anote as nossas receitas para, depois, poder compor a sua própria.

TAREFA 1 - CONHECER A HISTÓRIA DO CLUBE LOCAL

Isso é fundamental.

Sabendo como o Clube de Aventureiros começou em sua igreja, quem foram seus fundadores, quais as suas realizações, quem já passou pelas Unidades, etc..., o novo Diretor descobre a identidade e a personalidade especial do Clube que está prestes a dirigir.

Mesmo um Diretor experiente, vindo de outro Clube, precisará adquirir este conhecimento para não se colocar, em situações futuras, na contramão de seus colaboradores.

O próprio fundador de um Clube, caso não

tenha estado participando nele durante todo o tempo, desde a fundação, precisará ver o que outras pessoas agregaram ao seu projeto inicial.

A história de um Clube de Aventureiros é escrita com muitas caligrafias e tonalidades de tinta diferentes. Compreender este mosaico de contribuições pode determinar o SEU sucesso e, definitivamente, você não vai querer entrar para "a história" como alguém que não conseguiu acrescentar nada a ela.

Ao mesmo tempo, o Diretor deve estudar os Planos de Trabalho, anteriormente formulados, pelas Diretorias que já lideraram o Clube no passado. Conhecendo os planos dos Diretores que o antecederam e os objetivos que pretendiam alcançar (ou verem, um dia, alcançados), terá diretrizes bem seguras, para balizar seu próprio trabalho.

Saber quanto dos objetivos pretendidos foram alcançados é, também, muito importante.

Não são somente os registros, atas e planos escritos, que podem ajudar o Diretor nesta tarefa preliminar: entrevistas com antigos dirigentes/colaboradores/membros do Clube lhe darão subsídios preciosos. Caso os dirigentes dos períodos anteriores não estejam atualmente envolvidos com o Clube, o Diretor teria grande vantagem em pedir-lhes sugestões e compreender os caminhos percorridos (ou planejados) por eles para obter êxito neste trabalho. Não se esqueça: Aventureiros é um Ministério que têm sequência e consequência - você vai continuar o trabalho que alguém fez antes de você, assim como outros virão, no futuro, completar o trabalho que você está fazendo agora.

Outra fonte de informações importantíssima é o Coordenador de Área. Ele representa o Ministério dos Aventureiros de sua Associação/Missão e atua, junto aos Clubes de Aventureiros. Além de receber orientação para seu período de serviço, o Diretor obtém, com ele, informações acerca das expectativas e impressões do Coordenador de Área (e do Departamental de sua Associação/Missão frente ao trabalho já desenvolvido ou a desenvolver no Clube local).

TAREFA 2 – TORNAR A DIRETORIA UNIDA

O Diretor sábio atrairá sua Diretoria para perto de si e de suas propostas de trabalho; ele precisa conquistar o apoio de seus auxiliares diretos.

Para obter isso, respeite as opiniões e procure o conselho deles para toda questão e problema, mesmo os de fácil resolução. Exercite sua Diretoria a avaliar situações problemáticas e propor soluções para elas. Quem sabe qual o cargo que irão desempenhar posteriormente? Um deles pode vir a ser o seu substituto. Mostre-lhes as melhores e as piores partes deste cargo (Diretor) antes que algum deles seja eleito para ocupá-lo. Eles agradecerão pela sua previdente supervisão e orientação.

Concentre todo o seu esforço em instruir e educar seus companheiros de Diretoria, a fim de estarem aptos para tomar decisões sintonizadas com os planos traçados.

A confiança do Diretor crescerá muito, uma vez que ele mesmo os tenha treinado. Por este modo, o desempenho deles, nas várias tarefas que lhes serão entregues, poderá ser, quase sempre, avalizado pelo(a) Diretor, sem grande perda de tempo ou energia. Confiança mútua gera um clima organizacional que arrebata o coração e a mente das pessoas envolvidas em "grandes missões" idealistas. A existência deste ambiente interno, no Clube, é de total responsabilidade do Diretor.

Tal "ambiente" emana do cérebro, do coração e das palavras do Diretor do Clube – quer ele queira quer não "a boca fala do que está cheio o coração". Assim, é o Diretor que molda, desde sua primeira ação, à frente do Clube de Aventureiros, a "personalidade" que o Clube terá; personalidade da qual se apropriarão os demais adultos em serviço.

Muitas vezes um nome é escolhido não porque a Comissão de Nomeações o considere pronto para assumir o cargo mas, sim, porque acredita que a pessoa possui o potencial para, depois de treinado, realizar um trabalho excelente naquele departamento. Quem o autoriza para o trabalho, muitas vezes, está "apostando" não naquilo que você é, hoje, mas naquilo que, pressente, você é capaz de se tornar, se tiver as oportunidades para isso.

Você também terá que "apostar" no potencial de pessoas, ao seu redor, enquanto delega parte de suas obrigações a auxiliares.

Quando escolher alguém para um cargo ou função, permita que a pessoa saiba porque foi escolhida, quais os pontos fortes percebidos por quem a escolheu, quais os pontos fracos detectados e como a própria pessoa pode maximizar ou minimizar suas características pessoais, para participar com a melhor contribuição possível.

Não se limite a elogiar alguém pelo que faz bem feito – isso apenas criaria a ilusão de que não há defeitos, (ou que eles não são percebidos), e, "portanto", não precisam ser trabalhados.

A parte mais importante do trabalho das pessoas é a sua realização pessoal – se você não puder lhes dar isso, não se surpreenda com a falta de interesse delas.

Por isso, prepare-se para ser uma inspiração permanente aos seus colaboradores. Conquiste-os para o trabalho que pretende realizar. Você será o maior beneficiado com isso.

Estamos falando de sua segunda tarefa como Diretor, e este é o momento de uma ação prática, muito importante – abra inscrições para adultos que desejem conhecer as propostas e o trabalho no Clube de Aventureiros.

Divulgue o mais extensamente possível sua intenção de admitir adultos interessados no trabalho com crianças. Procure estes potenciais colaboradores entre os professores das Classes infantis da Escola Sabatina, ex-Desbravadores, pais e mães, ex-Aventureiros, etc...

Distribua material escrito, faça anúncios, peça a outros adultos que convidem colaboradores interessantes e colete as inscrições, agora, enquanto se organiza.

Marque uma data para reunir todos os interessados e dirija uma reunião agradável e descontraída, a fim de conquistá-los para o "seu time". Faça contatos pessoais com aqueles que deseja ter ao seu lado, no trabalho. Você, Diretor, é o principal Relações Públicas de seu Clube de Aventureiros. Faça seu trabalho com um sorriso no rosto e verá os resultados aparecerem diante de seus olhos.

TAREFA 3 – PLANEJAR

Treinada e integrada a Diretoria do Clube, o Diretor deve se concentrar numa terceira tarefa, prioritária para o adequado desempenho de seu cargo: planejar.

Já falamos bastante sobre planejamento até aqui, porque este é um assunto de extrema importância. Estude-o e, depois, siga-o com sua Diretoria, na formulação de um Plano de Trabalho adaptado à realidade local, de vocês.

Planejamento é fundamental.

Vocês só conseguirão chegar a algum lugar se souberem para onde estão indo, e o planejamento é o "mapa" que orientará seus passos, ao longo de todo o percurso.

Ao confeccionar seu "mapa", comece do fim para o começo: estabeleça o destino onde deseja chegar, depois faça o caminho ao contrário, em direção ao ponto em que se encontra atualmente. Você verá que o próprio alvo, que pretende atingir, já indica muita coisa que combina (ou não combina) com ele.

Importante – Antes de escolher qual caminho percorrer, obtenha a concordância de sua Diretoria, para os alvos que almeja alcançar.

Muitos diretores fazem um esforço tremendo, preparando-se tão completamente para sua missão, estudando tão extensamente a história do Clube, analisando tão profundamente os Planos de Trabalho deixados por outros Diretores, criando ideias tão excelentes e novidades tão atraentes, a ponto de esquecerem que os demais membros da Diretoria também têm ideias, (às vezes melhores do que as suas) e poderiam aprimorar ainda mais o plano, que está em construção.

Mesmo na eventualidade (quase impossível) de ninguém ter nada a acrescentar ao Plano de Trabalho, lembre-se que depois de formular o Plano, será necessário realizá-lo, também.

Uma única pessoa até conseguiria fazer todo o planejamento para o Clube, mas ninguém é capaz de realizar, sozinho, mesmo o mais simples dos Planos de Trabalho.

Seja sábio e ofereça a seus amigos da Diretoria a chance de se envolverem com o planejamento e a escolha dos alvos a alcançar. Eles trabalharão na execução do Plano que ajudarem a formular com muito maior entusiasmo do que trabalhariam no SEU plano, por mais que gostem de você.

Além de tudo, cada minuto que eles passarem trabalhando no Plano, lhes dará maior compreensão daquilo que estão fazendo, quais suas

tarefas, quais os objetivos pretendidos, etc... Você só sai ganhando ao seguir este conselho.

Planejamento é uma ação administrativa intencional. Não há lugar para acaso, sorte ou otimismo ingênuo. Deve-se raciocinar "da causa para o efeito", como dizia Ellen G. White – se você deseja obter determinado resultado, concentre-se em agir não sobre ele (o efeito) mas sim sobre aquilo que o produz (a sua causa).

Mais: mesmo quando vários caminhos se ofereçam, como vias de acesso a seus objetivos, esteja certo de que alguns deles são melhores do que outros. Cada itinerário, rumo ao seu alvo, terá inconvenientes e potencialidades que você deve estudar muito bem, antes de poder escolher um deles.

Outra coisa – eleja um itinerário que atinja não só seu alvo final, mas possibilite alcançar o maior número possível de objetivos de percurso: alvos intermediários, colocados ao longo do caminho.

Veja alguns destes objetivos de percurso, que não têm qualquer influência quanto a alcançar ou não seu objetivo final, mas que tornam a viagem agradável e impulsionam o grupo adiante:

CLIMA INTERNO

Divertir-se

Este não é o nosso objetivo principal no Clube de Aventureiros (embora seja, com certeza, um dos principais objetivos dos Aventureiros no Clube). Não se engane – vocês devem, como Diretoria, demonstrar seriedade nas ações executadas, no cumprimento dos prazos e requisitos planejados, no uso do tempo, e em um sem número de outras questões, mas este não deveria, de modo algum, ser o espírito reinante no Clube. Adultos que lidam diretamente com crianças, devem manter um ânimo alegre e bem disposto. Ao tratar com qualquer tipo de pessoa – crianças são pessoas – tanto o bom humor como o mau humor são extremamente contagiosos. Você só pode escolher o tipo de influência que terá. Influenciar, para o bem ou para o mal, é inevitável.

Aprender sempre

O dia em que seu Aventureiro chegar em casa e os pais dele lhe perguntarem: "o que você aprendeu hoje?" e ele não tiver nada para responder, este dia foi um tempo inútil passado no Clube. Isso não quer dizer que seu Clube deva funcionar como se fosse apenas uma escola, mas esteja atento às muitas oportunidades para aprender coisas novas, mesmo com situações rotineiras. Até um novo jogo ou história é uma boa ferramenta para ensinar. A novidade é o tempero da vida. Não permita que seu Clube pareça sem sabor ao "refinado paladar" das crianças.

Faça amigos

Amigos são as coisas mais interessantes que podemos tirar dos bons e maus momentos da vida. Eles são formados de um modo absolutamente misterioso, mas aparecem, com certeza, no caminho de cada ser humano que nasce sobre a Terra. Algumas amizades surgem na infância e se estendem por toda a existência. Que tal fazer algumas delas começarem no Clube de Aventureiros?

Lembre-se de Deus

No meio de tantas atividades e tantas preocupações, como as que assaltam um dirigente de departamento, existe o risco de cometer o mesmo erro que muitos pais e mães – esquecer de Deus. Mantenha os olhos abertos para ver nas ocorrências comuns, do dia a dia, a ação dEle.

Jesus observava o trabalho e as ocupações de seu tempo para tirar, a partir delas, lições relevantes para aqueles com quem entrava em contato. Aos pescadores ele falava de redes cheias de peixes, bons e maus, que precisavam ser separados uns dos outros; aos agricultores falava de sementes, dos tipos de solo em que caíam e dos resultados obtidos em cada situação; às donas de casa falava de objetos perdidos e encontrados, depois de uma boa faxina. Odres de vinho, remendos de roupas, filhos ingratos, o tempero da comida, construção de casas, flores do campo e passarinhos, traças e ferrugem, árvores sem frutos, ervas daninhas, nada escapou aos Seus olhos atentos. Por isso as multidões se maravilhavam de Seus discursos, tão realistas para elas. Siga o Seu exemplo. Lembre de Deus, a todo o momento.

Crie oportunidades para destacar a todos

Valorize as pessoas – crianças são pessoas – que convivem com você no Clube de Aventureiros. Roupas novas, a boa memória, a obediência, desenhos, pintura, a tagarelice, hiperatividade, praticamente tudo que acontece num Clube normal pode ser visto por alguma perspectiva positiva. Concentre-se nestas facetas positivas de cada situação e faça as pessoas – crianças são pessoas – perceberem seu apreço por elas todas. Não poupe elogios sinceros. Não economize conselhos afetuosos.

Evite ficar sempre destacando os feitos "maravilhosos" de apenas um pequeno grupo de Aventureiros – encontre um modo de distribuir elogios e sua apreciação a todos. Dê especial atenção aos que não costumam se destacar muitas vezes – estes são os que mais precisam de incentivo. O mundo é pródigo em destacar alguns e menosprezar a maioria. Trafegue na contramão desta tendência.

Lembre-se, também, de atribuir tarefas de acordo com a capacidade de obter sucesso de cada um – concentre-se nos pontos fortes das pessoas, e deixe seus pontos fracos para lá. Mesmo com muito trabalho e esforço, talvez estes pontos fracos nunca superem as habilidades naturais que elas já tem.

Nunca esqueça o que é prioritário – o fator humano. Há tarefas tão importantes que você mesmo se sentirá tentado a realizá-las, mas seus colaboradores são tão importantes que você simplesmente não pode se dar ao luxo de negar-lhes uma tarefa na qual possam obter êxito.

PROGRAMA GERAL

Integre os alvos

Faça como objetivo de percurso fortalecer o outro, enquanto se dirige para seu objetivo final.

Ao ensinar uma Classe, premie as Especialidades concluídas como requisitos internos desta Classe. Faça uma cerimônia especial para entregá-las, ao invés de deixar isso apenas para o dia da Investidura.

Todos são beneficiados com isso: quem atingiu o alvo de percurso fica motivado para continuar se esforçando no programa geral, da Classe; quem não atingiu o alvo percebe que tem que caprichar mais, caso deseje "alcançar" os demais.

RELACIONAMENTO COM OS PAIS

Envolva os pais

Não permita que os pais encarem o Clube de Aventureiros como uma creche ou algo similar. Estabeleça um "plano de conquista", atribuindo tarefas a todos os pais, um após outro, como se fosse uma escala ou plantão. Delegue tarefas de acordo com a capacidade de obter sucesso das pessoas. (Pais também são pessoas). Pais têm muito mais medo de fracassar – como, aliás, todos os adultos – do que as próprias crianças.

E, lembre-se: os filhos são deles, não seus.

Reforce a figura paterna

Faça referências positivas aos pais e use-os como os modelos para grande parte dos exemplos e metáforas que empregar. As crianças precisam desesperadamente de heróis – que tal ter um bem pertinho, dentro de sua própria casa? Ajude, também, os pais a merecerem a admiração dos filhos. Muitos deles precisarão ser orientados para agirem, na causa, (intencionalmente, esforçando-se), antes de obter este efeito tão desejável. Motive-os à conquista dos próprios filhos. Este trabalho também é seu – não esqueça dele.

Reforce a autoridade

Policie-se. Cuidado com as críticas e os comentários desabonadores que emite perto das crianças. O principal método de aprendizagem, para crianças pequenas é a imitação. Elas aprenderam a sorrir, andar, falar, comer através da imitação – porque não aprenderiam a criticar pelo mesmo método? Leve-as a respeitar a autoridade não por medo dela, mas por compreender a sua utilidade e necessidade, especialmente nos dias atuais. Aponte Deus como a Fonte Suprema, de toda autoridade, e o Juiz Maior de todas as responsabilidades.

PREPARANDO PARA ALÉM DO CLUBE DE AVENTUREIROS

Prepare o caminho para os Desbravadores

A criança não pode ficar indefinidamente no Clube de Aventureiros.

À medida que cresce, os adultos que trabalham com ela deveriam prepará-la para sua passagem, da maneira mais natural possível, para o Clube de Desbravadores. É algo como sair do Jardim da Infância para o Pré-primário ou do Pré-primário para o Ensino Fundamental, na escola formal. Embora sempre haja alguma resistência por parte das crianças, frente ao desconhecido, normalmente os pais não se deixam demover por choros, rogos e birras – as crianças tem que passar ao próximo estágio de seu desenvolvimento, porque é o melhor para elas.

Encare o Clube de Desbravadores como sendo o próximo passo, na evolução natural dos meninos e meninas. Não são eles que devem escolher quando sair do seu "amado" Clube de Aventureiros – são os pais e dirigentes. Estabeleça uma parceria e não uma disputa com os líderes de Desbravadores: um é o que semeia, outro é o que cultiva, e ainda outro é o que colhe.

Para tornar mais suave a transição, que tal "visitar" ou receber a visita de Desbravadores, de vez em quando, na Classe de Mãos Ajudadoras? Se o medo é gerado pelo desconhecido, atue sobre a causa – providencie oportunidades para conhecer as pessoas e o programa dos Desbravadores. Eliminada a causa do medo, o próprio medo sumirá.

Ajude nos deveres escolares

Nem todos os pais possuem a habilidade, a paciência ou o tempo necessários para ajudar as crianças a compreenderem o ensino ministrado na escola formal. Especialmente os Conselheiros deveriam estar atentos para perceber dificuldades na leitura ou na escrita, conceituação matemática deficiente, dificuldades visuais, etc., muito comuns em crianças na idade de Aventureiros (nem sempre detectadas pelos pais ou professores).

Surgindo a oportunidade, mostre aos pais como auxiliar nas tarefas escolares, sem se estressar ou estressar a criança. Alguns pais estão tão preocupados com a tarefa escolar que acabam inviabilizando sua realização. Gritos, zombaria, desestímulo, críticas são muito comumente associados ao "auxílio" doméstico nas tarefas escolares. Faça os pais, responsáveis ou irmãos mais velhos perceberem que eles próprios teriam imensas dificuldades em realizar qualquer trabalho, desconhecido e incompreendido, nas mesmas condições.

Muitas crianças só precisam compreender o que lhes ensinaram para, a partir daí, começarem a aprenderem sozinhas. É algo maravilhoso, que acontece na mente humana – um "interruptor" é acionado e a gente entende aquilo que, pouco antes, constituía o mais impenetrável mistério para nossa mente. Isso é uma realidade para qualquer pessoa – crianças são pessoas.

PREPARANDO PARA A LIDERANÇA

Dê tarefas de acordo com a capacidade

Sua principal preocupação é com o sucesso. O sucesso é motivador.

Ao atribuir tarefas, destine-as às pessoas que terão sucesso em realizá-las. Mesmo que a tarefa seja um pouquinho mais difícil do que estejam acostumados, conheça cada um daqueles com quem trabalha, a fim de evitar, de todos os modos possíveis, que uma tarefa se transforme num fracasso pessoal. (O fracasso é desestimulador).

Mesmo quando, eventualmente, alguma coisa não termina como se esperava, enfatize o esforço honesto e as dificuldades que a tarefa apresentaria a qualquer outra pessoa, na mesma situação. Mostre que foi apenas um insucesso, não um fracasso. Um insucesso pode ser o trampolim para não errar novamente, nas futuras tentativas.

Reforce o altruísmo

A criança em idade de Aventureiro é egoísta. Isso é natural. Tudo girou em torno de si, até o momento em que ela ingressa no Clube. Apesar de todo o ensino dos pais e professores da Escola Sabatina, ainda é difícil partilhar as coisas e não ser atendido imediatamente em seus pedidos. Não importa quanto se tenha cantado "Gosto de ajudar, porque me faz contente", a

criança – como todos nós, aliás – ainda procura seus próprios interesses em primeiro lugar. Daí nascem inúmeros conflitos.

Administre-os progressivamente. Seja suave. O coração humano tem dificuldades inatas para vencer o egoísmo. Uma maneira de reforçar o desprendimento é levar as crianças a compreenderem as necessidades e limitações das pessoas menos favorecidas. Seus coraçõezinhos se enternecem quando os levamos a colocarem-se na situação alheia e imaginar seus próprios sentimentos, caso estivessem no lugar dos outros.

Aproveite a liderança já existente

Todo líder é construído, embora alguns (raros) líderes já nasçam com os materiais de construção nos lugares certos. Reconheçamos que a inteligência, a afetuosidade, o senso estético, a criatividade, etc. são distribuídos sem muita democracia pela Natureza. Cada pessoa nasce com potencialidades diferentes – alguns recebem 10 talentos, outros recebem cinco e há os que recebem apenas um. A missão de cada pessoa é desenvolver aqueles talentos que recebeu, e descobrir aqueles dos quais ainda não tem consciência. Os líderes naturais, "encontráveis" em qualquer grupo de crianças, deveriam ser orientados e incentivados a aplicarem seus talentos naturais para a felicidade e o beneficio de todas as pessoas ao seu redor.

Objetivos de percurso ainda mais palpáveis podem ser criados por você e sua Diretoria. Fique à vontade para ampliar esta nossa receita.

Esforçamo-nos para não lhe "dar os peixes", mas "ensiná-lo a pescar" os objetivos que mais se adaptem à sua realidade local. Convide seu Coordenador de Área, pastor distrital ou ancião para a "pescaria". Eles podem ajudar e gostar.

O PLANO DE TRABALHO DO CLUBE

Estamos falando de planejamento – o Plano de Trabalho do Clube é composto por três partes, autônomas, mas intimamente ligadas entre si:

1. **Ações Administrativas**
2. **Currículo das Classes e Especialidades**
3. **Rede Familiar dos Aventureiros**

1. Ações Administrativas

As ações administrativas, em sua maioria, estão sendo apresentadas neste capítulo, porque se vinculam diretamente aos cargos e funções. O membro da Diretoria mais indicado para gerenciar as ações administrativas é o Secretário. Ele deve estudar detalhadamente as atribuições e responsabilidades dos ocupantes de todos os cargos e funções, cobrando a execução da parcela do programa pela qual cada um é responsável. Com base nisso, poderá facilmente construir seus relatórios, remetendo-os aos vários destinos que lhe solicitarão informações, ao longo do ano.

IMPORTANTE

O Secretário é escolhido para ser o Secretário do Clube e não o Diretor.
Sua tarefa principal é cuidar para que o Clube seja bem administrado, inclusive quando partes desta administração tenham sido delegadas a outras pessoas.
O Diretor, deve treiná-lo, para que desempenhe bem sua função.

Quando o Secretário realiza seu trabalho, está agindo em nome da Diretoria, coletando e registrando informações para facilitar a tomada de decisões cada vez melhores.

Seus materiais básicos de estudo, (além deste manual), são:

- **As diretrizes estabelecidas por sua Associação/Missão**
- **O Plano de Trabalho do Clube local**
- **As Atas das Comissões (Executiva, Administrativa, etc.) que tenham relação com o Clube de Aventureiros**

Logo mais você vai encontrar explicações detalhadas acerca do cargo do Secretário.

Uma coisa importante que precisamos declarar explicitamente, para você, é a razão porque indicamos o Secretário, e não o Diretor, como principal administrador do Clube.

Como você definiria, em poucas palavras, o perfil de um Secretário?

Sua provável resposta – Organizado, responsável, prestativo, ágil e cheio de iniciativa, disciplinado, obediente às regras, exigente consigo mesmo e com os outros, etc.

Preste atenção ao seu redor e confira – raramente o cargo de secretaria gera este perfil. É muito mais comum o perfil, já existente, atrair a pessoa para o cargo. Ela já é organizada, responsável, prestativa, ágil, disciplinada e obediente, por isso é escolhida como Secretário.

Em contrapartida, para o organizado, organização é a coisa mais natural do mundo. Por isso, são os "organizados" que fatalmente acabam escolhidos para as diversas "secretarias" que temos na igreja e na sociedade em geral. É por estas, (e outras), que recomendamos deixar nas mãos da secretaria do Clube a execução das decisões administrativas.

As decisões administrativas, (esperamos que tenha ficado claro), são da competência da Diretoria do Clube, reunida. É este grupo de pessoas, não estas pessoas isoladamente, que constituem o "cérebro", o governo do "corpo" do Clube. Decidir é sua função, mas não são eles que devem, necessariamente, executar tais decisões.

Isso acontece desde o nível mundial, quando a Igreja Adventista do Sétimo Dia instala Assembléias Quinquenais ou Quadrienais até as Comissões de Nomeações e Administrativas, em cada igreja local. Estes grupos de irmãos se reúnem para deliberar e tomar decisões, encarregando pessoas especialmente qualificadas para a execução do que foi decidido.

Uma vez tomadas as decisões, qualquer pessoa pode ser encarregada de sua execução, sem que, por isso, tenha maior status ou importância do que os demais. O executante das decisões se encontra "sob as ordens" de quem decidiu e planejou o que deve ser feito. Basicamente, é isso que o secretário do Clube faz: executa.

Sendo mais organizado, é ele que tem mais condições para cobrar a conclusão de uma tarefa, ou o comparecimento a um compromisso, ou a realização de uma reunião, ou a implementação de um programa, ou a cobrança de um requisito, ou a confecção e envio de um documento, ou...

Note que, em nenhum momento, o secretário cria ou decide algo, contrário às diretrizes, já estabelecidas anteriormente, pela Diretoria do Clube. Seu trabalho é fazer acontecer, na prática, aquilo que ficou decidido e combinado. Como é o Secretário que registra as atas e agendas e confecciona os relatórios e prestações de contas, nada mais lógico do que lhe entregar, também, o "miolo" do processo.

O Secretário implementa e administra a regra.

Havendo necessidade de tomar uma decisão, não prevista na regra, então o secretário não tem autoridade para nada mais do que pedir ao Diretor que lide com a exceção, ainda não prevista.

O Diretor pode, nestas circunstâncias, tomar a decisão sozinho ou reunir a Diretoria para consultá-la e procurar uma decisão conjunta, passando ao secretário a orientação cabível.

Se o Diretor chegar a decidir sozinho, ainda assim precisará submeter sua decisão à consideração da Diretoria. E isso ocorre com presidentes de Associações/Missões, Uniões, Divisões, Associação Geral, Agências e Serviços da igreja, Casas Publicadoras, fábricas de alimentos, hospitais e Escolas Adventistas, espalhados por todo o mundo: ninguém pode, isolada e inconsequentemente, tomar decisão alguma, sem precisar se reportar ao nível organizacional que o autorizou.

Durante as longas conversas em que discutimos este assunto, com várias pessoas, uma pergunta, bastante incômoda, foi repetida muitas vezes: "Mas isso não esvaziaria o cargo de diretor? Ele não acabaria perdendo poder?".

Você já percebeu que o Clube de Aventureiros é um Ministério, para ser liderado com os outros. Não há lugar para "primeiros lugares", "mais importantes", "estrelas do show" e "centralizadores de poder".

Até onde a nossa memória, ou percepção consegue alcançar, tudo nos indica que a lei do Universo é a lei do serviço: é mais importante quem serve mais. (Até Deus, o Criador de todas as coisas, segue esta lei – veja a cruz do Calvário).

2. Currículo das Classes e Especialidades

A segunda parte do Plano de Trabalho do Clube – o Currículo das Classes e Especialidades – deve ser atribuição do Diretor Associado. Seu trabalho é detalhar o calendário de ensino para cada Classe: criar atividades necessárias para o cumprimento dos cartões de cada faixa etária; promover especialidades extra-Classe; conseguir espaço nas reuniões normais para realizar

os requisitos; criar um sistema para registrar o avanço dos Aventureiros e das Unidades; compor um calendário geral, integrado, da instrução nas várias Classes e Especialidades em andamento; etc.

Tudo que tenha a ver com o ensino das Classes e Especialidades, fica sob a supervisão do Diretor Associado, mesmo quando partes do Currículo forem delegadas a outras pessoas.

O Programa de Ensino das Classes e Especialidades deve ser confeccionado assim que estejam prontas as linhas gerais do Plano de Trabalho. Deste modo o Associado terá parâmetros dentro dos quais encaixar a maior parte das atividades de ensino. Depois de pronto o Programa de Ensino, o Associado o apresenta à Diretoria, para ser adaptado e integrado ao Plano de Trabalho (geral) do Clube.

O material básico de estudo, para o Diretor Associado, (além dos trechos que, neste manual, tratam do Currículo), são as diretrizes estabelecidas por sua Associação/Missão para o ensino e a entrega das Classes e Especialidades. Conheça-os nos Cursos de capacitação.

3. Rede Familiar dos Aventureiros

Enquanto o Associado trabalha no Programa de Ensino e o Secretário se prepara para gerenciar a parte administrativa do Clube, o Diretor se dedicará a compreender e planejar o funcionamento da Rede Familiar dos Aventureiros.

Este é um programa que caminha paralelamente ao programa do Clube. Mais adiante você vai encontrar um capítulo inteiro descrevendo essa atividade do Clube.

Eis aqui um trabalho que vai absorver cada momento do seu tempo.

Quando a Rede Familiar dos Aventureiros estiver funcionando a todo vapor, você ficará aliviado por ter entregado uma parte expressiva do trabalho de administração para o Secretário do Clube.

Informe-se sobre programas promovidos pelos departamentos de Lar e Família, Ministério da Criança, Escola de Pais ou Escola Adventista da igreja local. Estes departamentos oferecem oportunidades excelentes para parceria e isso evita repetição de atividades, dentro da Rede Familiar.

Caso haja uma pessoa especialmente habilidosa para ocupar esta função, você pode atribuir-lhe a função de Coordenador da Rede, participando com ela da coordenação dos trabalhos.

Assim que o plano para fazer funcionar a Rede Familiar esteja pronto, submeta-o à apreciação de sua Diretoria, para que seja integrado ao Plano de Trabalho geral, do Clube.

É através da Rede Familiar que os pais influem no Planejamento do Clube, solicitando aquilo de que eles (ou seus filhos) têm necessidade. Pais de Aventureiros, eleitos na Rede Familiar, participam das reuniões de planejamento e da Comissão Executiva do Clube. Estes "representantes" deveriam ser escolhidos e aprovados pelos próprios pais dos Aventureiros antes do término de cada ano. Deste modo, pais que se destacaram por sua assiduidade e disposição para colaborar, ao longo do ano, ajudariam na construção do Plano de Trabalho do ano seguinte.

MAIS MINGAU

Utilizando a analogia do mingau, o Plano de Trabalho do Clube terá, em sua composição:

1. Água = Currículo das Classes e Especialidades
2. Ingredientes = Ações Administrativas
3. Temperos = Rede Familiar dos Aventureiros

1. Água – De qualquer ponto de vista, a partir do qual você olhe o Clube de Aventureiros, sempre se destacará o ensino. Viabilizar a obtenção de mais conhecimentos e habilidades é o que justifica a existência e manutenção do Clube de Aventureiros para os pais, as crianças, a igreja, o Ministério dos Desbravadores e Aventureiros e os próprios líderes. Por isso, o programa de Classes e Especialidades dos Aventureiros constitui a parte mais importante das atividades desenvolvidas no Clube. Mesmo as outras atividades (físicas, mentais, sociais ou espirituais), desvinculadas das Classes e Especialidades, acabam sendo vistas como ferramentas para ensino e aprendizagem.

2. Ingredientes – São eles que dão o sabor característico ao programa geral dos Aventureiros. Apesar da infinidade de escolinhas, hotei-

zinhos, clubinhos, academias e creches, para atender as crianças, espalhados por aí, nenhum deles possui o "sabor" dos Aventureiros. Boa parte desta personalidade peculiar do Clube se prende aos ideais, à filosofia, ao sistema de ensino, ao desenho organizacional, aos métodos de treinamento, ao perfil dos colaboradores e outros inúmeros ingredientes característicos dele. São as Ações Administrativas que agrupam todas estas variáveis num conjunto coeso e coerente.

3. Temperos – O Clube de Aventureiros existe para suplementar a relação entre pais e filhos que deve existir nas famílias. (Suplementar não significa, de modo algum, substituir). Com a Rede Familiar, os pais e mães se aprimoram na arte de criar filhos, trocam experiências, fornecem apoio mútuo, aprendem novas técnicas e conceitos, etc... A Rede Familiar dá um sabor todo especial ao Clube, tornando-o uma extensão das famílias.

Você já deve ter notado: é a proporção de cada um dos elementos nesta "receita", que garante a riqueza "nutricional" do nosso cardápio, siga a receita e colha os resulta dos:

1. Ensino = A grande maioria das atividades
2. Sistema "Aventureiros" = O suficiente para fixar o sabor
3. Família = Uma pitada, para temperar.

PRIORIDADES

O Diretor de um Clube, ao início do ano, precisa ter muita paciência para ir realizando todas as tarefas necessárias do melhor modo possível.

Ao ler este manual (e outros materiais de orientação para dirigentes), grande quantidade de conceitos será exposta diante de seus olhos e você talvez fique perplexo com o volume de responsabilidades, intimamente entrelaçadas, que exigem sua atenção.

Este susto inicial é muito benéfico: impedirá que você assuma tal trabalho sem contar com o apoio e a cooperação de colaboradores, bastante envolvidos e entusiasmados pelo projeto – o Clube de Aventureiros não é algo para se empreender sozinho.

Você já viu que três componentes são vitais para o sucesso deste programa:

1. **Administração** - A Administração do Clube
2. **Ensino** - O ensino das Classes e Especialidades
3. **Pais** - A Rede Familiar dos Aventureiros

Este sistema precisa ser colocado em funcionamento o mais rápido possível, para haver um verdadeiro Clube de Aventureiros completamente instalado em sua igreja.

A administração deve vir em primeiro lugar. Organize tudo o que possa ser organizado, durante este tempo em que ainda não é obrigado a se preocupar com as crianças ou seus pais. Depois que crianças e pais passarem a exigir sua atenção, restará pouquíssimo tempo e energia para trabalhar na organização do Clube. Comece por aí.

Depois que tiver realizado esta primeira fase do trabalho (ações administrativas), implante a estrutura para ensinar Classes e Especialidades. Isso será realizado pelo Diretor Associado, mas precisará de muita supervisão, apoio e incentivo. Então, (e só então), concentre-se na Rede Familiar.

Esta ordem de prioridades é muito fácil de entender: sem (1) estrutura organizacional, o Clube não pode atender bem as crianças. Se existir a estrutura, mas não houver um (2) programa para desenvolver os meninos e meninas, qual seria o interesse dos (3) pais em se envolverem com o Clube?

Por isso, vá construindo cada um destes "módulos", com calma: organize o Clube e o ensino. Só depois que estes dois blocos do programa estiverem bem encaminhados, comece a trabalhar com os pais.

Especialmente se conta com poucos adultos para ajudá-lo, não gaste tempo demais fazendo meio programa para os pais, meio programa para as crianças. Alicerce primeiro o programa para as crianças. Só o fato de elas estarem sendo atendidas satisfatoriamente já servirá como motivação para o envolvimento dos pais.

Talvez outros departamentos da igreja queiram participar na construção de um grande evento para pais – inclua-os no planejamento e na execução do projeto.

Nunca rejeite ajuda, especialmente num departamento em que se precisa tanto dela.

TAREFA 4 – TREINAR, TREINAR, TREINAR...

... e, nas horas vagas, treinar um pouco mais.

Até este ponto você já esteve adestrando, a si mesmo e à sua Diretoria, (e esta tarefa não termina nunca), mas ter um Diretor e uma Diretoria, treinados, não garante o sucesso.

Sua Diretoria passa, agora, ao treinamento de candidatos a Conselheiros – este é o fator que determina que qualidade de Clube vocês terão.

Todos os membros adultos, inscritos no Clube, devem participar deste treinamento.

Os Conselheiros de Unidade são seus aliados mais fortes – se tiver bons Conselheiros em seu Clube, você não precisará de mais nada. Assim, treinar os Conselheiros é a tarefa mais importante que você pode empreender, e queremos que a compreenda muito bem, antes de iniciá-la.

Treinando Conselheiros

Em primeiro lugar, você deve saber que o Conselheiro tem um poder de influência sobre as crianças, que ninguém poderia superar, a não ser que dedicasse muita energia a fazer as mesmas coisas que um bom Conselheiro faz.

Esta influência é conquistada, com muita dedicação. Caso quaisquer de nós fôssemos crianças, depois de passar tanto tempo juntos, fazendo as atividades de que mais gostamos, aprendendo coisas da maior importância, obtendo experiências inesquecíveis, vencendo desafios, realizando aventuras e peraltices, convivendo e sendo amigos, nos bons e nos maus momentos, seríamos, também, incapazes de não amar e respeitar, do fundo do coração, o nosso Conselheiro.

Em segundo lugar, saiba que o Conselheiro conquista, quase imediatamente, os pais de seus Aventureiros. Sua "arma" principal, nesta conquista, é o interesse que demonstra pelas crianças. Se alguém quiser arrebatar o coração de um pai ou mãe, basta amar aquilo que eles mais amam no mundo: seus filhos. É isso que o Conselheiro realiza quando visita o lar de seus Aventureiros, busca auxiliar os pais naqueles conflitos tão costumeiros, nas perplexidades da tarefa (quase sempre espinhosa) de educar crianças. Seu exemplo e conduta, muitas e muitas vezes copiados por meninos e meninas, refletem-se no dia-a-dia e os pais não são cegos a estas manifestações da influência que o Conselheiro exerce sobre seus filhos.

Claro que isso pode ser uma "espada de dois gumes", pois um Conselheiro relapso (se é que existe algum) fará efeito tão poderoso para o mal quanto o que poderia fazer para o bem.

Treinar Conselheiros antes de dar-lhes uma tarefa tão importante deve se impor, aos seus olhos, como a missão mais fundamental da Diretoria, em seu Clube de Aventureiros.

O Conselheiro é o modelo das crianças.

ELE PRECISA:

- **Crescer como pessoa** – Ajude-o a amadurecer, obter educação, dominar habilidades, conhecer-se a si mesmo, realizar-se em todos os aspectos de sua vida (social, profissional, educacional, afetiva, familiar, religiosa, etc.). Já que as crianças vão se tornar pequenas "cópias" dele, vamos investir na "construção do original";
- **Crescer como líder** – Ajude-o a se aprimorar através de cursos e treinamento prático; lidere-o com firmeza regada à amizade; dê o exemplo de como tomar decisões e solucionar problemas; focalize a atenção dele na comunidade ao seu redor, nos interesses e necessidades dos outros, especialmente nas crianças e em seus pais, os naturais "clientes" de seu trabalho;
- **Crescer como cristão e como adventista** – Ajude-o a aprofundar e expandir seu horizonte espiritual: somente líderes cristãos formam homens e mulheres cristãos. E quanto mais próximos estes líderes estiverem dos meninos e meninas, mais forte será seu impacto sobre a vida espiritual das crianças. Além disso, há o estilo adventista de vida, a doutrina bíblica, a missão que temos no mundo. Tudo isso deve "fluir", naturalmente, do Conselheiro para as crianças sob seus cuidados;
- **Crescer como pai e mãe** – A maioria das pessoas que se dispõem a trabalhar no Clube são os pais e as mães dos Aventureiros. Ajude-os a aplicar em seu próprio lar as coisas que aprendem (e ensinam) no Clube. Os pais e mães se envolvem

de corpo, coração e alma no programa dos Aventureiros e, muitos deles figuram entre os dirigentes mais amados do Clube, enquanto Aventureiros. Infelizmente, alguns não conseguem tornar realidade, em sua própria experiência, (em sua casa), aquilo que realizam com tanta eficácia no Clube.

Outra maneira de desenvolver seus Conselheiros é permitir que eles participem do planejamento. Isso lhes indicará o caminho para, um dia também, assumirem seu lugar na Diretoria. Ver de perto o que acontece, na liderança geral do Clube, dará a cada um deles um contexto mais amplo, dentro do qual compreender sua própria tarefa, destinada a contribuir para o sucesso dos planos em execução.

Leve seus Conselheiros aos Cursos promovidos por sua Associação/Missão, pois ali se aprende não apenas por meio das aulas. Através do intercâmbio com outros que, como vocês, estão atuando na organização, ensino e liderança, vocês poderão confirmar aquilo que lhes é ensinado, em seu Clube local e, quem sabe, também ajudar outros dirigentes. Esta troca de experiências será muito benéfica.

O trabalho de treinar Conselheiros não termina quando eles assumem o comando de uma Unidade – tal trabalho, na verdade, naquele momento, está apenas começando. Toda a teoria que você lhes ensinou será agora testada, em condições não-ideais, na realidade "nua e crua". Muita coisa que fazia sentido e parecia fácil de realizar assume, então, novos contornos e conteúdos. Esteja por perto para dar apoio nestes momentos.

Todo este treinamento busca alcançar dois resultados específicos:

1. **Formar o Conselheiro como líder de uma Unidade;**
2. **Formá-lo como instrutor de Classes e Especialidades.**

Uma coisa não equivale, automaticamente, à outra. Um grande líder, cheio de iniciativa e habilidade, que conquista e entusiasma os meninos e meninas, pode ser um instrutor deficiente.

Temos o Conselheiro da Unidade, mas ele não sabe instruir, o que fazer?

Mantê-lo como Conselheiro, pois não é apenas o ensino das Classes e Especialidades que nos interessa na Unidade. O Instrutor Geral do Clube ajudará, no curto prazo, providenciando instrução adequada para os Aventureiros, enquanto, no longo prazo, mostrará ao Conselheiro como desempenhar satisfatoriamente também esta parte de sua missão.

Se for o contrário – um adulto interessado, que ensina bem, mas não tem liderança ou paciência para a convivência com as crianças, na Unidade – basta colocá-lo como instrutor e ele dará contribuições expressivas para o sucesso do Clube.

Estude a lista de atribuições do Conselheiro de Unidade e elabore um programa de treinamento que possa, efetivamente, ajudá-lo a adquirir a competência exigida.

TAREFA 5 – ATRIBUIR CARGOS E FUNÇÕES

Chegou a hora de escolher os Conselheiros e outras funções do Clube.

Em todo o processo que apresentamos até este momento, apenas três pessoas têm cargos e funções definidos: o Diretor, o Associado e o Secretário. Todos os demais ainda estão "em treinamento".

Ao abrir inscrições primeiro para adultos (tarefa 2) e só mais tarde para as crianças, a Diretoria do Clube tem uma oportunidade excelente para avaliar os recursos humanos disponíveis. Deste modo, também, pode descobrir quais as necessidades ainda não estão cobertas pelas pessoas atualmente envolvidas.

Se alguma habilidade, muito importante, ainda não está presente entre os adultos dispostos e disponíveis para o trabalho, a Diretoria deveria fazer uma "expedição de caça", entre os pais que ainda não se tornaram membros do Clube e os departamentos da igreja que possuem sinergia com Aventureiros, isto é, os departamentos da Escola Sabatina para crianças.

Peça ajuda ao ancião da área, ao pastor distrital, aos dirigentes de outros departamentos e aos próprios membros adultos já inscritos no Clube.

Esta é a hora certa para fazer isso – não deixe para depois.

Treinamento interno e estágio prático

O treinamento interno, promovido pela Diretoria, deve disponibilizar informação sobre todas as funções e cargos do Clube, a todos os adultos dispostos a ajudar. Deste modo, as pessoas podem ir se aproximando, por si mesmas, das áreas com que se identificam mais.

Especialmente o cargo de Conselheiro deveria ficar muito bem explicado, para todos.

Isso mostrará aos não escolhidos para este trabalho, que todos os demais cargos e funções, no Clube, trabalham em dependência do que acontece na Unidade. Todos os adultos, seja de qual cargo ou função desempenhem, estão a serviço da melhor atuação possível dos Conselheiros.

Escolher os Conselheiros significa, também, destiná-los às idades com que trabalham melhor. Para conhecer seu potencial indique, durante o treinamento deles, tarefas no departamento infantil da Escola Sabatina, como contar histórias e coordenar atividades específicas, para várias idades diferentes (Classes da Escola Sabatina Infantil – Jardim da Infância e Primários). Assim eles poderão avaliar sua própria aptidão e os resultados obtidos na interação com crianças de várias faixas etárias diferentes. Esteja presente (ou envie um representante) a fim de verificar a atuação dos candidatos a Conselheiro. Isso ajudará muito na hora de avaliar e escolher.

Escolhendo os auxiliares

Destinar cargos e funções para os adultos deve ser uma tarefa realizada em conjunto, pela Diretoria e pelos próprios candidatos. Muitas vezes os dirigentes percebem, ao longo do treinamento, a facilidade que uma pessoa apresenta em certa área. Devem, então, direcioná-la para ela. Em outros casos, a própria pessoa descobre afinidades pessoais com determinado trabalho e deseja envolver-se nele. Esta visão, compartilhada, da escolha dos cargos e funções propiciará arranjos organizacionais mais duráveis e satisfatórios para todos.

Evidentemente, haverá casos em que uma pessoa se considerará apta para determinado trabalho sem, contudo, ter realmente a habilidade necessária. Nestes casos, a Diretoria deve facultar-lhe mais treinamento, direcionado para a área de atuação pretendida.

Enquanto este candidato voluntário espera até estar pronto, destina-se, para o cargo ou função pretendido, outra pessoa, que esteja em melhores condições para assumi-lo.

A tarefa do Diretor e da Diretoria, ao preencher cargos e funções, não é satisfazer os adultos, mas sim compor uma equipe eficaz, eficiente e efetiva, para obter resultados específicos, durante seu período de serviço.

Não se esqueça que a responsabilidade pelo sucesso do Clube é sua e de sua Diretoria - saber escolher auxiliares é vital para alcançar tal sucesso. Repetimos: sua prioridade número um é atender devidamente às crianças, não agradar aos adultos. Mesmo assim, se for viável, faça os arranjos necessários para oportunizar, a todos, a experiência mais satisfatória possível.

TAREFA 6 – PREPARAR O PLANO DE TRABALHO

Discuta o Plano de Trabalho com todas as pessoas escolhidas para cargos e funções.

Já que são elas que vão ajudá-lo a realizar o Plano de Trabalho, nada mais inteligente, de sua parte, do que ouvi-las falar acerca dele. Isso antecipará para você as impressões que cada um tem do planejamento, preparado por você e sua Diretoria. Demonstrará também o entusiasmo ou a rejeição que alguma parte do Plano produz entre seus colaboradores. Perceba estes sinais.

Com base na discussão do Plano de Trabalho, a Diretoria poderá reforçar pontos fracos do programa, completar aquilo que ficou deficientemente explicado, redefinir metas de percurso, etc. Deste modo vocês conseguirão ainda mais apoio dos seus auxiliares antes de iniciar a implementação do Plano de Trabalho.

TAREFA 7 – CONVOCAR A COMISSÃO EXECUTIVA

Esta discussão pode ser parte do treinamento geral, que a Diretoria dá aos membros adultos. Será uma maneira bem realista de treinar as pessoas no processo de planejamento.

O Diretor é o presidente desta Comissão e ela se reúne uma ou duas vezes ao ano, para avaliar

as decisões da Diretoria, seu Plano de Trabalho e a integração do Clube de Aventureiros com os demais departamentos da igreja local.

COMISSÃO EXECUTIVA

1. **Diretor**
2. **Diretor Associado**
3. **Secretário**
4. **Conselheiros das Unidades**
5. **Coordenador da Rede Familiar dos Aventureiros**
6. **Instrutor Geral do Clube (onde houver)**
7. **Pastor Distrital**
8. **Ancião do Departamento de Aventureiros**
9. **Diretor da Escola Adventista (onde houver)**
10. **Diretor da Escola Sabatina Infantil/ Ministério da Criança**
11. **Dois pais escolhidos na Rede Familiar, representando todos os pais**

Note que nos cargos 1 a 6, estão relacionados os membros adultos oficiais do Clube. Do cargo 7 em diante, estão relacionados os "convidados". Não faça, a reunião da Comissão Executiva sem os convidados – eles são as pessoas mais importantes desta reunião. Todos os demais já discutiram exaustivamente os planos de trabalho e não precisam de mais um encontro, para tratar do mesmo assunto. Com a reunião da Comissão Executiva estamos buscando novas avaliações, novas ideias e apoio para o Plano que já estudamos, previamente, com a Diretoria.

Convoque a Comissão Executiva para se reunir no começo de cada ano, deste modo terá o apoio de todos os convidados, ao longo de todos os meses subsequentes.

A Comissão Executiva pode ser convocada, extraordinariamente, em qualquer outra época, mas é, normalmente, muito difícil conciliar as agendas dos convidados. Por isso, na prática, não se deve depender das reuniões desta Comissão, especialmente no meio do ano. Caso realmente precise da opinião dos membros da Comissão Executiva, após esta primeira reunião, consulte-os separadamente e registre seus pareceres, ao invés de tentar reunir todos numa mesma data e local.

Antes de passar à próxima tarefa, faça ajustes em seu Plano de Trabalho, para que ele reflita as sugestões e observações surgidas na Comissão Executiva.

TAREFA 8 – SOLICITAR APROVAÇÃO DA IGREJA LOCAL

Treinados e escolhidos todos os oficiais do Clube, bem como discutido e ajustado o Plano de Trabalho, a Diretoria os apresentará para serem discutidos e aprovados na Comissão Administrativa da Igreja local. O Diretor é o encarregado desta missão.

Você perceberá quão fácil se torna receber a aprovação da Comissão Administrativa, depois de haver seguido estes passos, na ordem aqui sugerida.

Como os maiores interessados já discutiram exaustivamente o programa e os cargos do Clube, eles mesmos defenderão as propostas que você estiver encarregado de apresentar, até porque são propostas que eles ajudaram a construir, junto com você. Eis uma boa razão para não dispensar, ao menos na reunião anual da Comissão Executiva, a presença do pastor distrital, do ancião do departamento, dos diretores do Ministério da Criança, da Escola Adventista e de alguns dos pais – eles estarão com você, para apoiá-lo, na Comissão Administrativa.

Você deve ter notado – o Diretor assume uma lista de tarefas que vai envolvendo, progressivamente, grupos e quantidades diferentes de pessoas.

Veja um resumo do que estudamos até aqui:

AÇÃO VINCULADA À TAREFA	ENVOLVIDOS
Auto-instrução, através do estudo da história e dos Planos de Trabalho anteriores, consulta a ex-Aventureiros e orientação do Coordenador de Área.	O Diretor
Conquista da amizade e cooperação de sua Diretoria. Criar um clima organizacional adequado.	O Diretor, o Associado e o Secretário, como pessoas

Detalhamento do Plano de trabalho para o ano, integrado ao passado e ao futuro do Clube.	A Diretoria, como grupo
Formulação do Plano de trabalho para o ano, integrado ao passado e ao futuro do Clube.	A Diretoria e todos os membros adultos
Escolha dos Conselheiros e demais auxiliares.	A Diretoria
Discussão do Plano de Trabalho. (Além da coleta de opiniões e sugestões, serve como treinamento para os auxiliares, já escolhidos).	A Diretoria só com os oficiais escolhidos para cargos e funções
Reunião anual da Comissão Executiva do Clube. Discussão do Plano de Trabalho e integração com o Plano Geral da igreja local. (Os convidados participam e indicam pontos de contato ou conflito entre os dois planos).	A Diretoria, com toda a sua equipe e os convidados
Apresentação, à Comissão Administrativa da igreja local, dos eleitos para ocupar cargos ou funções, pedindo sua aprovação. Apresentação do Plano de Trabalho para o ano, solicitando datas para os eventos previstos.	O Diretor e toda a Comissão Administrativa (igreja local)

Em todo este tempo, nenhuma ação foi dirigida aos meninos e meninas, potenciais Aventureiros da igreja local. Apesar de causar uma impaciência incômoda, esta espera é muito saudável, desde que o tempo esteja sendo aproveitado no preparo de todos estes passos anteriores.

TAREFA 9 – DIVULGAR O DIA DE INSCRIÇÕES

Finalmente, as crianças de 6 a 9 anos são convidadas a se tornarem Aventureiros.

Todos os anos, ao início do ano, deve haver um período de matrículas e rematrículas.

É a oportunidade para a secretaria do Clube atualizar o cadastro de quem já era membro e incorporar as informações daqueles que estão se inscrevendo pela primeira vez.

Ninguém é membro automático do Clube de Aventureiros, de um ano para o outro.

Há uma razão muito simples para isso – não sabemos, ao final do ano, quem estará conosco no ano seguinte. Caso a quantidade de adultos disponível seja menor do que a quantidade de crianças a atender, teremos que fazer diminuições drásticas na oferta de vagas – como escolheríamos, então, quem manter como membro e quem dispensar? Além disso, a inscrição dos adultos acontece antes desta data, na tarefa 2, e a quantidade de adultos, então inscrita, pode alterar a composição das Unidades.

Com o mecanismo da rematrícula obtemos um quadro mais bem definido da oferta e procura por vagas, bem como do equilíbrio entre a quantidade de adultos disponível e a quantidade de crianças a atender.

Ao invés de simplesmente recolher os formulários de matrícula, prepare um programa especial: o Dia de Inscrições.

A comunicação sobre o Dia de Inscrições deve ser feita numa manhã de sábado, no horário em que a maior quantidade possível de pessoas possa ser atingida. Enfatize a importância e a necessidade de todas as crianças, dentro da faixa etária adequada, participarem do Clube. Distribua material escrito à saída e reforce o convite para estarem presentes, pais e filhos, no Dia de Inscrições. Esta será a primeira reunião do Clube, no ano.

Você deve ter agendado, na tarefa anterior, a data para lançar o Dia de Inscrições. Ela consta do Plano de Trabalho que você levou à Comissão Administrativa e deve figurar na agenda e programa oficial da igreja local.

Combine com a secretaria da igreja, o departamento de comunicação, o ancionato, etc., a maneira como será feito o lançamento das inscrições – eles podem ter sugestões excelentes.

TAREFA 10 – PREPARAR E REALIZAR O DIA DE INSCRIÇÕES

Dois programas, paralelos entre si, acontecerão neste dia, um voltado para os pais e outro para as crianças. Os dirigentes do programa para pais são o Diretor, o Secretário e o Coordenador da Rede Familiar. O programa para crianças é dirigido pelo Diretor Associado, Instrutor Geral e pelos Conselheiros.

Os horários das duas reuniões devem ser controlados rigidamente para coincidirem entre si.

Veja, a seguir, a sequência sugestiva para realizar cada uma das duas reuniões:

Reunião com os pais - na chegada ao local

ATIVIDADE	RESPONSÁVEIS
Recepção aos pais e crianças.	Recepcionista
Destinação das crianças para a sua reunião, em separado.	Associado e Conselheiro

Antes da reunião com os pais

ATIVIDADE	RESPONSÁVEIS
1º contato e "quebra gelo". Distribuição de material escrito e formulários para serem preenchidos.	Diretor
Esclarecimento de dúvidas relativas ao preenchimento dos formulários.	Secretário
Coleta dos formulários de inscrição.	Secretário

Reunião dos pais

ATIVIDADE	RESPONSÁVEIS
Apresentação dos presentes, seus cargos e funções no Clube, e sua relação com as crianças; apresentação dos convidados especiais (pastor distrital, ancião, Coordenador de Área ou outros presentes).	Diretor
Mensagem espiritual leve e abrangente, adaptada ao entendimento dos possíveis pais não-adventistas presentes.	Pastor ou ancião
Visão da organização da igreja como um todo e responsabilidades legais, envolvidas no programa do Clube de Aventureiros.	Coordenador de Área ou outro convidado
Apresentação da Rede Familiar dos Aventureiros e do programa para o funcionamento da Rede, previsto para o ano.	Diretor ou Coordenador da Rede Familiar
Distribuição do calendário geral do Clube.	Secretário
Explicações sobre os principais eventos e atividades presentes no calendário previsto para o ano e do papel dos pais em cada atividade planejada.	Diretor

Intervalo coincidente

O intervalo de ambas as reuniões deve coincidir, a fim de que pais e filhos se encontrem. (Combine um sinal para o retorno do intervalo, antes de dispensar os participantes.)

Reunião de pais – retorno do intervalo

ATIVIDADE	RESPONSÁVEIS
Obrigações dos pais e das crianças, dentro do programa geral do Clube (assiduidade, pontualidade, taxas, uniformes, saídas, seguro, assistência médica, formulários de consentimento, etc.). Respostas a dúvidas.	Diretor
Explicações sobre o Currículo das Classes e Especialidades e demonstração de algumas das atividades ensinadas dentro do programa. Ênfase nas idades.	Diretor e Secretário

Reunião com as crianças - na chegada ao local

ATIVIDADE	RESPONSÁVEIS
Destinação dos pais para a sua reunião, em separado.	Diretor e Secretário

Reunião das crianças

ATIVIDADE	RESPONSÁVEIS
Apresentação dos Conselheiros.	Diretor Associado
Agrupamento por idade e entrega das crianças aos Conselheiros.	Diretor Associado
Brincadeira quebra gelo" e apresentação das crianças, nos grupos separados.	Conselheiro
Ensino de uma atividade, a ser apresentada aos pais.	Conselheiro
Instruções quanto ao procedimento, após o intervalo.	Conselheiro

Intervalo coincidente

Invente uma tarefa e promova o encontro, durante o intervalo, entre pais e filhos. Pode ser uma informação, a usar na reunião das crianças, ou algum material para os pais guardarem.

Faça uma rápida reunião com os Conselheiros para saber como foi o trabalho de cada um. Estabeleça, com eles, a ordem de apresentação das Unidades, na reunião conjunta com os pais. Se uma Unidade conseguiu resultados expressivos, guarde-a para o final da apresentação, pois isso demonstrará aos pais e às crianças todo o potencial do trabalho proposto pelo Clube.

O Associado deve se deslocar, em seguida, para a reunião com os pais.

Reunião das crianças – retorno do intervalo

ATIVIDADE	RESPONSÁVEIS
Ensaio para a apresentação aos pais.	Diretor e Conselheiros Associados
Tarefas para a reunião da semana seguinte.	Conselheiro

Agora pais e filhos, participam juntos. Acomode-os no melhor local possível.

Programa conjunto (Pais e crianças)

ATIVIDADE	RESPONSÁVEIS
Apresentação dos Conselheiros, um a um – cada Conselheiro apresenta as características de sua Unidade e a Classe desenvolvida nela, explicando também, objetivamente, a ênfase dada no programa para aquela idade.	Diretor Associado
Apresentação dos meninos e meninas presentes em cada Unidade e demonstração de uma das atividades desenvolvidas na reunião das crianças – a ordem foi estabelecida no intervalo (guardar a melhor para o final).	Conselheiros(as)
Jogo ou atividade conjunta, com pais e filhos; (opcional), se houver	Diretor Associado
Avisos gerais e anúncio da reunião seguinte.	Secretário
Palavras de despedida e oração.	Diretor

Use este programa sugestivo como base para seu Dia de Inscrições, faça as adaptações que julgar necessárias, mas preserve a ideia básica de dois programas paralelos, dirigidos pelos cargos oficiais do Clube e a reunião, ao final, dos dois grupos (pais e filhos) juntos.

TAREFA 11 – MONTAR AS UNIDADES

Consulte 1) o cadastro do Clube e 2) os Conselheiros, ao montar as Unidades.

Depois de terem trabalhado com as crianças, informalmente, no Dia de Inscrições, os Conselheiros saberão muita coisa sobre elas: seu comportamento, a quantidade de meninos e meninas que serão capazes de atender, as características pessoais de algumas delas e suas habilidades sociais. Permita aos próprios Conselheiros proporem arranjos que julguem adequados para atender as crianças com as quais trabalharam no Dia de Inscrições.

Caso uma faixa etária esteja muito superlotada, estude maneiras de solucionar o problema, mas não permita que uma Unidade permaneça por muito tempo acima de sua capacidade normal, pois isso impede que o Conselheiro realize adequadamente seu trabalho.

Havendo necessidade, um dos membros da Diretoria (ou outro adulto treinado) deve ser colocado na Unidade, mesmo que temporariamente, para ajudar o Conselheiro.

Não esqueça que, junto com cada criança inscrita, no Clube de Aventureiros, pelo menos um adulto se comprometeu a participar. Na maioria das vezes serão dois (o pai e a mãe). Você apenas terá que convencer (e treinar) alguns deles para poder abrir novas Unidades.

TAREFA 12 – REALIZAR A SEGUNDA REUNIÃO DO CLUBE

Oficialize a composição das Unidades, o Conselheiro de cada uma delas e inicie o trabalho propriamente dito, conforme foi planejado pela Diretoria. Não deixe passar muito tempo entre a 1ª e a 2ª reunião, senão o entusiasmo inicial "esfria".

Daqui por diante, basta seguir seu Plano de Trabalho, ficar em contato com sua Associação/Missão, manter o "controle do barco", e você vai alcançar seus objetivos.

Esperamos que seja um ano cheio de realizações.

TAREFA 13 – ESCOLHA UM CAMINHO

Três programas diferentes, para públicos diferentes, são iniciados, a partir daqui, e correm paralelamente um ao outro. Eles estão divididos em três grupos:

A. **Continuação das Classes.** Destinado aos Aventureiros antigos, que já estavam no Clube, no ano anterior. É dirigido pelos Conselheiros de Unidade, sob a coorde-

nação do Diretor Associado. Realiza-se, na reunião semanal, no mesmo horário em que os novos estão desenvolvendo as tarefas do grupo B. Aventureiros antigos que já tenham cumprido todos os requisitos de sua Classe devem realizar especialidades adicionais (fora do currículo).

B. Preparação para a Admissão/Recepção em Lenço. Destinado apenas aos novos. É dirigida pelo Secretário do Clube. Isso acontece enquanto os Aventureiros que já receberam o lenço estão envolvidos com os requisitos da Classe anterior ou Especialidades adicionais. Destina-se a ensinar os conhecimentos básicos do Clube de Aventureiros, seus símbolos, ideais e objetivos. Ensaia-se, dentro deste período, todas as partes que os novos terão que desempenhar, na cerimônia.

C. Especialidades do ano em curso. Programa destinado a todos os Aventureiros da Unidade, incluindo os novos. Objetiva preparar as Especialidades que serão investidas. É dirigido pelos instrutores, supervisionados pelo Instrutor Geral. Realiza-se no período de ensino geral da Unidade, em cada reunião semanal. O programa do grupo C visa transformar os membros, novatos e antigos, da Unidade, em um "time" unido.

> "Ao nascer, cada criança traz-nos a mensagem de que Deus ainda não perdeu a esperança nos homens".
> **Rabindranath Tagore**

4 AS RESPONSABILIDADES DA LIDERANÇA

1. DIRETOR

O Diretor do Clube de Aventureiros deve ter idade igual ou superior a 18 anos. Ele é o responsável legal pelas crianças quando em atividades oficiais: reuniões, acampamentos e projetos em Unidades ou em geral.

Deveres intransferíveis

- Representar o Clube diante da Comissão da igreja local e da Associação/Missão da qual a igreja local faz parte;
- Representar as Organizações Superiores diante dos pais e membros do Clube;
- Participar das decisões tomadas na Comissão Administrativa da igreja local, como representante do Clube de Aventureiros;
- Prestar contas dos recursos colocados em suas mãos – recursos humanos, tecnológicos, financeiros, instalações, equipamentos, patrimônio, etc.;
- Coordenar as reuniões da Diretoria e da Comissão Executiva;
- Decidir os casos não previstos e regulamentá-los pela Diretoria do Clube. Consultando a comissão da igreja caso se faça necessário.

Funções delegáveis

- Zelar pela honra e dignidade com que seu grupo seja visto, tanto interna como externamente (Relações Públicas);
- Administrar disciplina, onde isso seja necessário e aplicável;
- Treinar cada colaborador para ter sucesso no cargo ou função atribuído a ele;
- Cuidar da Rede Familiar dos Aventureiros, organizando os eventos e atividades que envolvam os pais, para integrá-los ao programa geral do Clube.

2. DIRETOR ASSOCIADO

Uma maneira simplificada de definir este cargo é dizer que ele tem três atribuições principais:

1. **Auxiliar em todo o trabalho que o Diretor realiza**
2. **Substituir o Diretor no comando do Clube, quando seja necessário**
3. **Coordenar a aplicação do currículo das Classes e Especialidades nas Unidades**

Entretanto, há muito mais envolvido neste cargo do que estas definições apresentam. Enquanto o Diretor se preocupa com relações públicas e a integração de todas as partes do programa, o Associado cuida para que os meninos e meninas, especificamente, todos e cada um, aproveitem as oportunidades disponíveis para aprenderem novas habilidades e conquistarem Classes e Especialidades no Clube de Aventureiros. Todas as questões envolvidas com o Currículo são responsabilidade direta do Diretor Associado.

O Diretor está voltado para o relacionamento externo do Clube, com seus diversos públicos-alvos: pais, oficiais da igreja, outros departamentos, autoridades, a Associação/Missão, etc., já o Associado preocupa-se com o ambiente interno do Clube.

O mais difícil de todos

Perguntaram ao famoso compositor e regente, Leonard Bernstein, qual o instrumento mais difícil de tocar. Sua resposta foi a seguinte: "O instrumento mais difícil é o segundo violino. Você não imagina como é difícil encontrar alguém que toque o segundo violino, a segunda flauta ou

a segunda trompa com o mesmo entusiasmo com que outros tocam o primeiro instrumento."

Para tocar o segundo violino as exigências técnicas, a preparação, o treinamento, o estudo são os mesmos que para tocar o primeiro violino, mas o destaque é menor.

Semelhantemente, ao eleger um Associado, a Comissão de Nomeações precisa encontrar alguém que tenha tanto potencial para a liderança quanto tem o Diretor e que, além disso, seja leal e saiba trabalhar, com entusiasmo, sob as ordens de outros. Isso, algumas vezes, é bem mais difícil do que encontrar candidatos a "Diretores".

É indiscutível notar que em todos os contextos, é muito mais fácil conseguir candidatos a "Primeiros" do que a "Segundos": seja no trabalho, na escola, nos esportes ninguém quer ser "Vice" ou "Associado". (O mesmo poderia ocorrer nos Aventureiros ...) Felizmente o apego aos cargos, ao status ou à autoridade está longe de qualquer pessoa que lide com crianças.

Talvez a maior virtude dos "segundos" seja a paciência e o conhecimento próprio. Eles sabem que sua vez de liderar vai chegar e que, no momento, o melhor a fazer é se preparar para isso.

O trabalho mais importante do Diretor Associado é gerenciar o ensino das Classes e Especialidades. Assim, alguém com perfil didático, hábil para ensinar (ou coordenar o ensino), seria a pessoa ideal para assumir o cargo, mesmo que tivesse potencial / capacidade para dirigir o Clube como seu líder principal. Sua contribuição, como Associado, terá um valor inestimável, no desenvolvimento físico, mental, espiritual e social que o Clube de Aventureiros pretende disponibilizar para as crianças.

Construir o Programa de Ensino das Classes e Especialidades é tarefa específica do Diretor Associado. Este Programa de Ensino, (depois de referendado pela Diretoria), será o "manual de operações" de todos os envolvidos com a instrução às crianças nas Classes e Especialidades, por isso, em sua elaboração, deve-se fazer o trabalho mais completo possível.

Programas de Ensino, criados e usados pelos Diretores Associados anteriores, são valiosas ferramentas que o Associado atual não deveria desconsiderar.

Um auxiliar precioso para o Diretor Associado é o Instrutor Geral. Ele é eleito para administrar os demais instrutores, que se dispõem a ensinar porções das Classes e Especialidades nas Unidades dos Aventureiros.

Isso é de um valor inestimável e um sábio investimento pois, a longo prazo, o Instrutor Geral será o candidato natural para o cargo de Diretor Associado.

Não havendo Instrutor Geral, o Associado gerencia os Instrutores e Conselheiros.

O Programa de Ensino tem enorme relevância para os Conselheiros: são eles que o realizarão, efetivamente. Por isso, Associado, Instrutor Geral e Conselheiros devem discutir e combinar sua participação, especialmente ao ensinar o currículo específico de cada faixa etária. Devem estudar, juntos, o programa, deixando com os Conselheiros a instrução dos itens que estejam aptos para ensinar. O que "sobrar" ficará a cargo de instrutores habilitados.

Associado – Deveres intransferíveis

- Substituir o Diretor em suas funções, quando necessário, informando-o depois, das decisões tomadas e ações empreendidas, no período da substituição;
- Auxiliar o Diretor na execução do Plano de Trabalho do Clube;
- Treinar e dar suporte aos Conselheiros para seu trabalho como coordenadores das Unidades, provendo-lhes aconselhamento, motivação e orientação;
- Coordenar a aplicação do currículo das Classes e Especialidades nas Unidades.
- Representar os Conselheiros perante a Diretoria do Clube;
- Representar a Diretoria do Clube diante dos Conselheiros.

Associado – Funções delegáveis

- Desenvolver o Currículo das Classes e todas as atividades de instrução do Clube, seja através dos Conselheiros, seja por outro meio;

- Administrar a participação dos instrutores, fixos ou ocasionais, no ensino das Classes e Especialidades;
- Treinar e dar suporte aos Conselheiros para seu trabalho nas Classes e com as idades específicas, dos Aventureiros nelas inscritos.

3. SECRETÁRIO(A)

A Secretaria cuida de toda a parte administrativa e organizacional, sendo o elo de ligação e a via de comunicação com todas as outras entidades vinculadas ao Clube de Aventureiros. Todos os históricos e registros são realizados pelo Secretário ou por funções auxiliares, a ela ligadas. (Em Clubes pequenos, o Secretário acumula várias funções administrativas).

À primeira vista, ser Secretário, num Clube de crianças, não parece uma tarefa difícil, mas isso é só a aparência. Veja, por exemplo, o trabalho das diversas Comissões, envolvidas com o Clube: o Secretário marca as reuniões, comunica os participantes, registra sua presença e os votos decorrentes das discussões, envia relatórios, relembra os responsáveis pela realização do que ficou decidido e registra o que foi realizado, para reportar, (a quem de direito), os resultados.

O Secretário gerencia um dos ingredientes mais essenciais para o funcionamento de qualquer organização: a informação. Enquanto outros cargos e funções lidam com pessoas, cargos e funções, equipamentos, espaços, instalações, dinheiro, tempo, avaliação e controle, o Secretário transforma tudo isso em dados que fazem sentido (informação), fornecendo parâmetros para as decisões administrativas.

Podemos dizer que a "inteligência" da organização está na Secretaria.

Através de seu trabalho, o Secretário:

- Evita desperdício de recursos;
- Acrescenta previsão e previsibilidade à organização;
- Corrige (quando não evita) erros;
- Registra a história da organização e preserva sua memória;
- Legitima ou legaliza as ações do Clube, ao documentar as decisões tomadas pela Diretoria;
- Organiza;
- Funciona como elo de ligação com outras instituições ou Departamentos da Igreja;
- Representa pessoalmente o Clube na ausência dos cargos superiores;
- Integra o trabalho, dos vários setores do Clube, num todo coeso;
- Cobra a execução do trabalho de cada parte da "máquina" do Clube;
- Supervisiona o cronograma de implementação das atividades previstas para o ano;
- Acompanha a execução do calendário de atividades previsto para o ano;
- Cobra o ensino, cumprimento e registro dos requisitos das Classes e Especialidades;
- Agenda datas; realiza as reuniões programadas; os convites externos; o registro de visitas e de presença; a confecção das atas e registro das decisões tomadas; a correspondência; a confecção de diplomas, certificados e outros documentos, etc.;
- Confere:
  1. a efetivação de cada decisão tomada;
  2. o cumprimento de cada promessa feita;
  3. a realização de cada tarefa entregue;
  4. o pagamento de cada dívida assumida;
  5. a cobrança de cada direito adquirido.

Vendo a lista de tarefas atribuídas ao Secretário, você pode pensar que tornamos este setor do Clube mais importante do que todos os demais – mais importante até que o Diretor.

A pergunta que surge, então, é: o que o Diretor tem para fazer, num Clube em que o Secretário realiza tudo isso?

Se for um Clube como o apresentado neste manual, a resposta é: muito – Diretor tem muito que fazer, mas onde é necessário que as coisas sejam feitas por ele.

Um destes lugares, onde só o Diretor pode atuar, é a Rede Familiar dos Aventureiros, especialmente nos primeiros meses de um Clube recém formado.

Ali há a necessidade da autoridade, que o Dire-

tor recebeu; ali há a necessidade de representar, oficialmente, a Diretoria. Ali, também, se necessita de criatividade e poder de decisão, todos atributos ou atribuições do Diretor.

Para realizar os trabalhos do Secretário não há necessidade disso.

As virtudes necessárias, no secretário, são organização, disciplina e obediência para realizar, não aquilo que o Secretário decidir mas, sim, as decisões que já foram tomadas pela Diretoria.

Assim, o Secretário apenas executa aquilo que já foi discutido, debatido e aprovado, por outras pessoas, que ele representa no momento em que cumpre com suas tarefas.

Uma boa demonstração de que o Secretário não se torna o "dono-do-Clube" quando executa seu trabalho é o fato de ele ter que prestar contas de tudo o que faz.

Deveres intransferíveis

- Cuidar de toda a organização interna do Clube;
- Manter o contato formal entre as Organizações Superiores e o Clube local;
- Coordenar a realização das decisões tomadas pela Diretoria do Clube.

Funções delegáveis

- Cuidar dos registros contábeis do Clube, oferecendo à Diretoria e à Comissão Administrativa da igreja local, as informações necessárias para justificar os gastos programados, dentro do Plano de Trabalho;
- Cobrar as contribuições financeiras dos pais e emitir a documentação pertinente;
- Registrar ocorrências, dados dos membros, decisões, planejamento, etc. e disponibilizar estas informações através de relatórios ou similares;
- Coordenar a realização do Programa Semanal do Clube, confirmando a presença dos convidados ou membros a quem se atribuiu tarefas, disponibilizando os materiais e equipamentos necessários, controlando o tempo, recolhendo os trabalhos ou provas produzidos, providenciando as condições físicas ou ambientais adequadas para as Classes e Instrutores, etc.;
- Supervisionar os registros realizados pelos Conselheiros e transferir as informações pertinentes para os relatórios enviados às Organizações Superiores;
- Divulgar notícias em mural, boletim ou outro meio. Manter contato e o fluxo de informações para o departamento de Comunicação da igreja local;
- Administrar as compras de materiais, especialmente os uniformes, manuais, documentos e outros itens básicos.

4. CONSELHEIROS DE UNIDADE

A Diretoria do Clube treina e escolhe os Conselheiros, atribuindo-lhes a liderança de uma Unidade. Cada uma destas Unidades é composta de meninos e meninas, pertencentes a determinada faixa etária. Essa é uma característica distintiva da Unidade de Aventureiros: meninos e meninas, da mesma idade, participam juntos, das atividades desenvolvidas.

Se uma Unidade fica superlotada, com mais de 8 a 10 membros, deve-se dividi-la, formando duas novas Unidades, desvinculadas entre si. (Um adulto, sozinho, não consegue dar atenção apropriada a tantas crianças.) Se não há alguém treinado para assumir a nova Unidade, um membro da Diretoria pode cuidar dela, enquanto se treina um adulto para dirigi-la.

A Unidade pode, também, ser separada só internamente – uma dupla de Conselheiros a dirige, em conjunto. Neste arranjo, alternativo, os Conselheiros podem dividir o trabalho, ficando cada um com uma parte da Unidade, conforme o grau de dificuldade da atividade em execução. Qualquer que seja o modelo utilizado, ao subdividir uma faixa etária, lembre-se de:

- Agrupar amigos, especialmente quando as famílias deles já mantém um relacionamento extra-Clube;
- Agrupar as crianças pelo grau de facilidade demonstrado, assim ninguém vai ficar "para trás", nas atividades desenvolvidas, ou deslocado do contexto geral;
- Agrupar irmãos e parentes (no caso de

idades semelhantes), especialmente por causa das atividades que envolvem gastos, assessoria doméstica, viagens, horários especiais, etc.;

Você deve ter notado que nossas primeiras palavras, ao apresentar este cargo, seguem uma ordem estranha: primeiro treinar, depois escolher.

O treinamento deve estar disponível a todos que tiverem interesse em aprender o necessário para trabalhar com Unidades. Isso não significa que todos os que recebem tal treinamento estarão habilitados para o cargo mais importante do Clube.

O trabalho que o Conselheiro faz é vital para o desenvolvimento do programa, o ensino do currículo, o envolvimento dos pais e o crescimento das crianças. É na Unidade que os meninos e meninas se tornam melhores a cada reunião.

Por tudo isso, escolher os Conselheiros é uma das decisões mais importantes da Diretoria – estes nomes vão ser apresentados à Comissão Administrativa da igreja local como sendo as pessoas mais habilitadas para conviver com os Aventureiros, nas várias situações que se apresentam dentro do programa. Eles devem ter pelo menos 18 anos e serem membros batizados da Igreja Adventista do Sétimo Dia.

Treinar os Conselheiros, testá-los em trabalhos práticos, acompanhá-los em tarefas específicas, analisar seu desempenho, sua disposição e sua facilidade de intercâmbio com as crianças, dará à Diretoria os subsídios necessários para depositar confiança nestes preciosos auxiliares, que é sua prerrogativa escolher.

DOIS TRABALHOS EM UM SÓ

Os Conselheiros trabalham em duas frentes, simultaneamente:

1. Organizar a vida interna da Unidade, como grupo social

O Conselheiro é o centro de atração que agrupará todos os membros ao redor de si, por isso deve ter personalidade agradável e compreender o modo como as crianças "funcionam", dentro da faixa etária com a qual esteja trabalhando.

Não é uma tarefa fácil, pois há inúmeras variáveis que vão mudando ao longo do tempo e, com certeza, as crianças dos nossos dias são bem diferentes das que havia na época em que os Conselheiros foram, eles próprios, criancinhas em desenvolvimento. Qualquer adulto, não importa o cargo que ocupe no Clube, precisará dedicar tempo ao estudo e à observação, para compreender em que contexto vivem as crianças de hoje em dia. Claro que ter sido criança (e lembrar-se daquele tempo) ajuda muito, mas certamente não será suficiente.

Outro tema que não pode, jamais, ser deixado de lado é a compreensão de como "funcionam" os pais, em geral, e a família de cada criança, em particular. As crianças são um produto do lar em que vivem. Sem conhecer esta parte, importantíssima, da vida da criança, nenhum adulto poderia encontrar o melhor caminho para os coraçõezinhos sob sua guarda.

Além disso, cada família tem suas próprias regras internas, seus comportamentos-padrão, suas peculiaridades, seus exemplos modelares. Sem compreender o ponto de origem de cada criança, o Conselheiro poderia estar tentando modificar uma característica muito valorizada pela família do Aventureiro ou ensinar, no sábado ou domingo, algum conhecimento ou habilidade que os pais desestimulam durante os outros cinco ou seis dias da semana.

Como o Clube de Aventureiros é uma parceria entre pais e líderes, visando aprimorar a criança, é desejável que esta parceria trabalhe na mesma direção, afinada com os mesmos propósitos, confirmando uns o trabalho dos outros.

Isso só é possível se existir uma amizade entre o Conselheiro e os pais de cada menino e menina. Esta é outra boa razão para termos não mais do que oito crianças em cada Unidade. O Conselheiro não poderia tornar-se amigo de tanta gente e ainda executar seu trabalho principal a contento.

Assim como as crianças, entre si, os pais dos Aventureiros também se tornam amigos graças à ação do Conselheiro que cuida de seus filhos. O Conselheiro é uma espécie de "cola" que os

une e integra. Deste ponto de vista, os pais dos Aventureiros também são membros "honorários" de sua Unidade.

Uma oportunidade muito boa para alicerçar a união do Conselheiro com os pais é a sua participação em algumas das atividades da Rede Familiar.

2. Ensinar a Classe, destinada à faixa etária de seus Aventureiros

Sob a coordenação do Instrutor Geral, o Conselheiro desenvolve o ensino teórico, as experiências práticas e o cumprimento dos requisitos que habilitarão os Aventureiros para serem investidos em suas respectivas Classes.

Para ter êxito neste trabalho, o Conselheiro deve entender como as crianças aprendem, naquela idade específica, e aplicar os conhecimentos mais avançados que possua, em termos de didática. Para isso, novo esforço de desenvolvimento pessoal é exigido dele. Por isso, treinar o Conselheiro antes de escolher que Unidade ele vai dirigir é fundamental.

Se alguém, muito dedicado, ainda não reúne as habilidades necessárias, pode atuar como instrutor de uma parte do Currículo, Especialidade ou Classe, até reunir bagagem suficiente para assumir tal encargo. Nunca desanime uma pessoa que deseja ser Conselheiro – treine-a, pois você poderá precisar dela, logo, logo.

Ter muitos candidatos a Conselheiro é a única maneira adequada de o Clube de Aventureiros crescer quantitativamente. Se você deseja ter mais Unidades para abrigar mais crianças, precisará ter mais Conselheiros para dirigir estas Unidades adicionais.

Nunca se iluda com a ideia de que primeiro se chama as crianças para depois compor as Unidades e escolher os Conselheiros. O que se deve fazer é justamente o contrário.

Primeiro se treina candidatos a Conselheiros, depois se testa os candidatos, depois se escolhe quais deles estão habilitados para o trabalho, então se disponibiliza o número de vagas que estes Conselheiros treinados podem coordenar adequadamente.

Se há muitas crianças e poucos Conselheiros, o mesmo princípio é válido: primeiro se convoca adultos para serem treinados, testados, aprovados e escolhidos, depois se convida o número de crianças que pode ser atendido por eles. Fazer diferente disso é conspirar contra seu próprio trabalho.

Como instrutor de uma Classe, o Conselheiro deve dominar as habilidades e conhecimentos que vai passar para as crianças. Se ele não os domina, deve buscar aprender particularmente, ao menos o básico, antes de convidar um instrutor para ensinar à sua Unidade. Fazendo assim, ele será o auxiliar natural do instrutor convidado, enquanto aprende junto com as crianças.

Outra tarefa vital, desempenhada pelos Conselheiros é o exemplo.

Sendo eles os líderes mais próximos das crianças, imprimirão sua marca na vida de todas elas, mesmo que não se apercebam disso. O liderado é, sempre, reflexo do líder.

Não há argumento mais forte do que o exemplo. As pessoas (crianças inclusive) estão atentas não ao que você diz, mas às suas atitudes e comportamento. Não são suas palavras que elas copiam – são suas ações.

O Conselheiro desejará levar meninos e meninas a uma experiência enriquecedora com Jesus. Isso será impossível se a sua própria experiência devocional não for igualmente rica.

O Conselheiro desejará interessá-los na compaixão e serviço aos necessitados, mas conseguirá pouco (ou nenhum) êxito se ele mesmo não demonstra estas virtudes, em ações de amor e caridade para com o próximo.

O mesmo acontece com o ensino das Classes e Especialidades: se o próprio Conselheiro não se interessa em progredir sempre, cumprindo seus próprios requisitos para as Classes de Liderança, participando em cursos promovidos pela Associação/Missão, dedicando-se à leitura e ao treinamento pessoal, como poderá cativar a atenção das crianças para o desenvolvimento de suas Classes e Especialidades?

Os meninos e meninas crescem à imagem e semelhança daquilo que vêem nas pessoas que admiram. Que responsabilidade pesa sobre os ombros do Conselheiro!

Ainda no tocante a Classes e Especialidades, um programa muito importante, administrado pela Rede Familiar em parceria com os Conselheiros de Unidade, é o "Aventureiro do Ano".

A aprovação do Conselheiro é determinante para a concessão desta honraria, pois é ele que acompanha o tipo de apoio que o pai e a mãe de cada Aventureiro oferece em casa.

O Conselheiro deve recomendar, sempre, ao menos um pai ou mãe de sua Unidade, para receber o certificado de "Aventureiro do Ano", mesmo que ele só tenha se destacado um pouquinho mais do que a maioria dos outros pais. Isso honra o mérito de quem o tenha e desafia os demais a tentarem melhorar.

Há critérios explícitos e implícitos para escolher os "Aventureiros do Ano", em cada Unidade. Alguns são de conhecimento dos pais, outros não. É assim que deve ser. Não divulgue todos os motivos do processo de escolha do "Aventureiro do Ano", pois uma parte dele se baseará em opiniões ao invés de simples fatos.

Se acontecer de todos os (ou a maioria dos) pais estarem realmente acima da média, recomende todos para receberem o certificado de "Aventureiro do Ano" – não há necessidade de "economizar". Apenas tenha certeza de que está premiando esforços honestos e o mérito, que as pessoas realmente têm, no trabalho desenvolvido.

Não é a grande quantidade de certificados entregues que diminui a importância de uma honraria mas, sim, a má qualidade dos premiados. Ainda assim, o que é raro sempre é mais valorizado, por isso seja exigente.

O Conselheiro de Unidade deve auxiliar os pais que desejem ardorosamente conquistar o certificado de "Aventureiro do ano", para si e para seu filho. Indique as tarefas a realizar e os caminhos a trilhar para atingirem este alvo. Depois de ter-lhes dado toda a assessoria possível, o Conselheiro poderá contabilizar (mais importante do que tudo) a amizade destes pais.

Conselheiro de Unidade – Deveres intransferíveis

- Liderar a Unidade e organizar a convivência dos membros entre si;
- Ensinar as Classes e Especialidades da faixa etária com que trabalha;
- Adaptar o programa às capacidades e necessidades da criança;
- Preparar as crianças para receberem Especialidades em 2 ou 3 Investiduras no ano;
- Administrar os conflitos naturais da convivência entre as crianças;
- Manter contato amigável com os pais;
- Auxiliar a Diretoria na formulação de programas e atividades interessantes;
- Obter a cooperação dos meninos e meninas para seu próprio aprimoramento;
- Recomendar pais ou responsáveis, de crianças de sua Unidade, para receberem o certificado de "Aventureiro do Ano".

Conselheiro de Unidade – Características pessoais desejáveis

- Apreciar a companhia das crianças, sem manifestar impaciência, irritação ou rudeza para com elas;
- Ter facilidade para ensinar, teórica e praticamente, a idade característica da Unidade sob sua coordenação;
- Ter aprendido, sob a orientação de um Conselheiro mais experiente, todo o trabalho envolvido;
- Ser responsável e saber seguir instruções disciplinada e lealmente.

5. FUNÇÕES NECESSÁRIAS NO CLUBE DE AVENTUREIROS

Funções são tarefas que precisam ser realizadas, em algum momento da história de uma organização, para aproveitar oportunidades de desenvolvimento disponíveis.

As funções não tem estabilidade ou prazo indefinido de existência: elas existem enquanto aquela tarefa seja necessária ou possa prover vantagens para a organização.

A maior parte dos "cargos", criados depois do estabelecimento formal de uma entidade, são, na verdade, funções.

No caso do Clube de Aventureiros, conforme ele vai se desenvolvendo, apenas as figuras de

Diretor, Diretor Associado, Secretário e Conselheiros, não conseguem mais "dar conta" de tudo o que há para fazer.

As funções são tentativas de aprimoramento da estrutura organizacional, pela delegação das tarefas que não podem ser realizadas a contento por nenhuma das figuras de autoridade existentes. Em alguns casos, estas funções se tornam tão vitais para a continuidade da organização, que se transformam em cargos oficiais.

Você, em seu Clube local, pode ter oportunidades especiais que não existem na maioria dos demais Clubes. Se é o seu caso, não hesite em dar tarefas que possam aproveitar tais oportunidades de crescimento: crie funções.

Sugerimos quatro funções, que devem ser fundamentais para complementar o trabalho desempenhado pelos cargos oficiais.

COORDENADOR DA REDE FAMILIAR DOS AVENTUREIROS

A Rede Familiar dos Aventureiros é um programa paralelo ao do Clube. Destina-se a treinar e apoiar pais ou responsáveis para que eles (os pais) auxiliem seus filhos a serem bem sucedidos como Aventureiros. Ao mesmo tempo, os pais adquirem competência e conhecimentos para seu próprio aprimoramento.

Mesmo sendo um programa indireto, a Rede Familiar é, talvez, o maior benefício que o Clube pode produzir na vida das crianças. Ela prepara pais e mães para vivenciarem as experiências atuais da criança e intervirem, oportunamente, em suas experiências futuras.

Quando a função de Coordenador da Rede Familiar for exercida diretamente pelo Diretor do Clube, um auxiliar, que esteja sendo treinado naquela função, deve participar como representante da Rede, nas reuniões da Diretoria.

INSTRUTOR GERAL DO CLUBE

Aquilo que a Rede Familiar representa como contribuição para as famílias, no longo prazo, o Currículo das Classes representa no curto prazo. A Rede Familiar dos Aventureiros atende as famílias no futuro através da formação de pais bem preparados. O Currículo atende as famílias no presente, através da formação de meninos e meninas saudáveis e felizes.

Para coordenar as Classes (o núcleo do Currículo do Clube), um Instrutor Geral é eleito pela Diretoria. O ideal é que este Instrutor Geral tenha muita experiência no treinamento de Conselheiros, tendo sido ele mesmo um Conselheiro exemplar durante algum tempo.

Além desta habilidade em treinar jovens e adultos, o Instrutor Geral deve ter muito conhecimento da capacidade de aprendizagem das crianças, em cada idade, e possuir recursos para facilitar a apreensão dos conhecimentos em cada faixa etária.

Onde um dos Conselheiros apresente habilidades e conhecimentos superiores aos seus companheiros, ele pode ser eleito como Instrutor Geral Associado. Isso o preparará para chegar a ser, um dia, membro da Diretoria do Clube.

Outro trabalho importantíssimo do Instrutor Geral é a inclusão de Instrutores externos no programa de ensino dos Aventureiros. Estes instrutores podem ser fixos (membros oficiais do Clube) ou ocasionais.

Os Instrutores ocasionais estão espalhados por toda a comunidade imediata ao Clube de Aventureiros, e a maioria deles tem boa disposição para instruir crianças. Eles não precisam ser membros oficiais do Clube.

Pais e mães com habilidades e conhecimentos especiais, bombeiros, enfermeiros, dentistas, professores, etc., todos podem contribuir na instrução de Classes ou Especialidades dos Aventureiros. Líderes também estão especialmente capacitados para contribuir. É só convidar e agendar sua participação.

Todo o contato e a pré-instrução, especialmente prestados aos Instrutores ocasionais, são de responsabilidade do Instrutor Geral, mesmo quando o convite ou a indicação tenha sido iniciativa de outra pessoa. Neste contato inicial, o Instrutor Geral explica a filosofia e os objetivos do trabalho com Aventureiros, apresenta os limites e restrições de conduta que os adultos devem observar, durante sua participação, além da necessária manutenção de modelos e exem-

plos condizentes com a filosofia do Clube e da Igreja Adventista do Sétimo Dia.

Ao início do ano, depois de formulado o Plano de Trabalho do Clube, o Instrutor Geral deve construir o Calendário das Classes, para cumprir todo o Currículo dos Aventureiros. Este trabalho é feito, preferencialmente, como parte do treinamento dos Conselheiros, por isso deve envolvê-los em sua elaboração.

TESOUREIRO DO CLUBE

As atividades e eventos do Clube precisam ser mantidos e muitos deles têm um custo para sua manutenção.

Os pais dos Aventureiros são a principal fonte de receita do Clube e, isso, por uma razão muito simples: são eles os beneficiários diretos do programa nele desenvolvido. É, assim, uma questão de custo/benefício, que deve ser apresentada aos pais, desde seu primeiro contato com o Clube.

Outra fonte de receita é o orçamento geral da igreja – cada departamento criado e mantido pela igreja local costuma receber uma verba para seu funcionamento. Além de prover uma Diretoria para sua operação, horário e local para suas atividades, a Comissão Administrativa da igreja local disponibiliza, quando isso é possível, recursos financeiros, para ajudar no trabalho dos departamentos.

Uma terceira provisão financeira é a contribuição, espontânea ou não, dos membros adultos do Clube. Muitas vezes os Conselheiros ou Instrutores se dispõem a fornecer os materiais e equipamentos necessários para suas próprias aulas. Este é um tipo de contribuição que, ao evitar gastos, faz sobrar mais dinheiro no caixa do Clube para investir nas outras necessidades e atividades das crianças.

Contribuições externas também são bem-vindas, mas não devem ser encaradas como o principal provimento de recursos para o Clube de Aventureiros.

Eventos e feiras de artesanato, dentro dos princípios que norteiam todo o trabalho da igreja, podem ser ocasiões muito instrutivas, especialmente porque o trabalho desenvolvido pelo Clube dos Aventureiros pode, inclusive, gerar renda. Isso ensina lições muito importantes para a vida.

CAPELÃO DO CLUBE

O capelão deve organizar e liderar atividades espirituais interessantes, com o objetivo de cativar a atenção e motivar o envolvimento com a Bíblia e com a igreja.

Há pelo menos quatro áreas de atuação para o capelão do Clube. Em cada uma delas ele deve desenvolver esforços e abordagens amplamente diferentes entre si. Por isso, deveria ser uma pessoa com larga experiência em instrução, atividades devocionais, aconselhamento, doutrinas bíblicas, etc... Seu trabalho deveria abranger os seguintes grupos, com programas específicos:

- **Os dirigentes adultos, em todas as funções do Clube, mas especialmente a Diretoria;**
- **Os Conselheiros das Unidades, como jovens cristãos;**
- **Os Pais dos Aventureiros, em conexão com o trabalho da Rede Familiar;**
- **Os Aventureiros.**

Veja que o trabalho proposto se focaliza primeiro na liderança, e isso é muito fácil de explicar: somente líderes cristãos são capazes de formar outros cristãos. Todo o esforço dedicado às crianças pode se perder, caso não seja consistentemente mantido pelos demais membros, envolvidos no Clube. O exemplo dos adultos é que vai cristalizar nas crianças o desejo por uma vida espiritual, "igual à deles".

PAIS E A REDE FAMILIAR

O Clube de Aventureiros tem a missão de unir os pais com os seus filhos em atividades físicas, sociais e espirituais. Por isso os pais podem e devem participar do Clube de Aventureiros, inclusive usando o uniforme.

Para ser admitido no Clube e usar o uniforme A (uniforme de gala) o pai, ou mãe, ou responsável direto pela criança deve participar regularmente das atividades por, no mínimo, três meses, saber a Lei e o Voto do Aventureiro,

preparando-se para a admissão em lenço. Os requisitos para a admissão são os mesmos do Aventureiro.

Os pais só poderão ser membros do Clube de Aventureiros e usar o uniforme enquanto o filho(a) estiver no Clube. Após isso, devem devolver o uniforme ao Clube ou repassar a outro pai/mãe que estiver ingressando no Clube.

Sendo batizado na Igreja Adventista ou não, a função dos pais ou responsável direto do Aventureiro é designada na tira de cargo como REDE FAMILIAR.

Quem tem o "cargo" de rede familiar não tem funções de liderança no Clube. Sua função é de apoio às atividades do filho(a) e do Clube.

6. VISÃO GERAL DOS CARGOS E FUNÇÕES

CARGO OU FUNÇÃO	ÁREA DE ATUAÇÃO	PÚBLICO ALVO
Diretor	Coordenação da Rede Familiar dos Aventureiros (RFA) (quando não há pessoas suficientes para ajudar).	• Coordenadores da Associação/Missão • Comissões da Igreja local • Diretoria e Conselheiros • Funções • Pais • Crianças
Diretor Associado	Formação e representação dos Conselheiros. Avaliação dos requisitos das Classes e Especialidades.	• Diretoria • Conselheiros • Instrutores e candidatos (avaliação)
Secretário	Administração e Organização.	• Organizações Superiores • Cargos e Funções (suporte)
Conselheiro	Formação e representação dos Aventureiros.	• Crianças de uma determinada faixa etária • Pais dos Aventureiros de sua Unidade
Coordenador da Rede Familiar	Formação e informação de Pais e Responsáveis. Aplicada nas Classes e Especialidades	• Pais de Aventureiros em geral
Pais e a Rede Familiar	Acompanhar o filho nas atividades do Clube e auxiliar nas funções de apoio, por exemplo, motorista, cozinheiro, enfermeiro, organizador de atividades, etc.	• Pais ou responsável direto pelo Aventureiro
Instrutor Geral	Instrução dos (e com os) demais Instrutores. Suporte aos Conselheiros nas Classes e Especialidades.	• Conselheiros • Instrutores fixos • Instrutores ocasionais
Tesoureiro	Administração financeira.	• Tesouraria da igreja local • Pais e outros doadores de fundos
Capelão	Desenvolvimento da espiritualidade.	• Diretoria do Clube • Conselheiros • Crianças • Pais

Instrutores fixos	Ensino em grupo, com vinculação ao Clube.	• Classes e Especialidades • Unidades de Aventureiros
Instrutores ocasionais	Ensino em grupo, sem vinculação ao Clube.	• Classes e Especialidades

O ideal é que a maioria dos líderes do Clube (Diretores Associados, Secretário, Instrutores e Conselheiros de Unidade sejam maiores de idade. Mas na falta de pessoas com mais experiência, o Diretor é o líder com responsabilidade para representar o Clube perante as autoridades.

Nenhuma atividade do Clube deve ser desenvolvida sem a presença de um adulto (maior de idade). Qualquer atividade externa realizada por uma Unidade ou Clube só se efetivará com a presença de um líder maior de idade. Se, por exemplo, uma Unidade tem um Conselheiro com idade entre 16 e 17 anos, ela, a Unidade, só poderá fazer atividades em praças, acampamentos, projetos comunitários, caminhadas etc., com a presença de alguém da Diretoria maior de idade.

5 O CONSELHEIRO DE UNIDADE

O Conselheiro tem uma das funções mais importantes dentro de um Clube de Aventureiros. Como a Unidade é o coração do Clube, o Conselheiro é a válvula que faz esse coração pulsar, trazendo vida. Por isso é muito importante conhecer bem as características da pessoa, da função e suas atribuições.

1. O CONSELHEIRO

É o líder de uma Unidade de 6 a 8 crianças reunidas por idade.

Perfil

Membro batizado da Igreja Adventista do Sétimo Dia, com idade mínima de 18 anos e vivendo em harmonia com seus princípios. Seu estilo de vida deve ser muito bem avaliado, pois tem uma influência muito forte na formação dos Aventureiros de sua Unidade. Precisa ser dedicado, amigo de seus Aventureiros e sempre disposto a crescer, amar e servir.

Qualidades

Devem ser nobres. Uma pessoa não deve estar nesta função se não ama os meninos e meninas ou não está cheio de vontade de representar os princípios do céu. A lista, porém, vai mais longe:

Amor a Deus

Só uma árvore boa pode produzir frutos bons. Essa também é a realidade de um conselheiro. Só um líder cristão pode produzir homens e mulheres cristãos. O conselheiro precisa ter sempre em mente que é um modelo, por isso, precisa ser fiel "...como a bússola o é ao pólo".

Amor sincero pelas crianças

Se não existe amor pelas crianças, não há motivo para trabalhar em um Clube de Aventureiros. Só quem ama pode ajudar de verdade. Esse amor se expressa mais em atitudes do que em palavras, e pode ser transmitido com facilidade ao coração de um Aventureiro quando o conselheiro oferece seu tempo, energia conhecimento e companheirismo. Como resultado deste amor e dedicação os meninos e meninas vão ser conduzidos com mais facilidade, vão estar mais abertos ao diálogo e aos conselhos. O amor abre os corações mais insensíveis.

Entusiasmo

É contagiante e os meninos e meninas seguem depressa a liderança otimista. Um conselheiro assim destaca o lado positivo da vida e põe sempre muita energia naquilo que faz.

Estabilidade emocional

É senhor de suas emoções. Sua personalidade mostra equilíbrio. Essas características só podem ser alcançadas com disciplina pessoal, muita oração e confiança no poder de Deus. Qualquer explosão de mau gênio, ira ou depressão vai destruir a imagem do Líder diante dos meninos e meninas.

Conhecer as características da idade

A idade dos Aventureiros envolve crianças que estão descobrindo a vida, a escola, as responsabilidades, e começando a tomar suas primeiras grandes decisões. Um bom conselheiro entende e trabalha com essa realidade. Para isso é importante ler bons livros, observar e buscar conselhos de líderes mais experientes ou profissionais.

Conhecer várias habilidades

Toda habilidade dominada pelo conselheiro é uma chave adicional que pode ser usada para abrir um coração fechado. É muito importante ser versátil e ter experiências variadas para que

sempre possa ter alguma coisa nova para apresentar à sua Unidade.

Saber organizar

O organizador têm seus alvos e metas, avalia todos os fatores que possam contribuir ou atrapalhar no alcance dos propósitos. Apresenta passos definidos que devem ser dados na realização de sua tarefa. Delega responsabilidade a tantas pessoas quantas for capaz de mobilizar. Coordena, então, esses aliados passo a passo, incentivando o progresso, até ter alcançado o objetivo. Isso é organização.

Manter bom relacionamento

Um conselheiro precisa cultivar ótimas relações com seus liderados, fazendo-os crescer com amor. Com aqueles que estão no mesmo nível, colaborando e compartilhando suas vitórias, e com aqueles que são seus superiores mantendo lealdade, harmonia e cooperação.

Senso de humor

Apenas assim um Conselheiro, que trabalha com meninos e meninas, terá condições de tratar com muitos incidentes que irritam, com alguma dificuldade de disciplina e com as brincadeiras que são comuns nesta fase. O Líder que tem senso de humor releva muitas coisas para construir um relacionamento amigável com os garotos e garotas.

Criatividade

É fundamental para que o Conselheiro tenha condições de transpor os obstáculos e dificuldades que existem para conquistar seus ideais. Além disso é a chave para manter a atenção das crianças e tornar qualquer atividade atraente.

Alvos

- **Fortalecer individualmente cada Aventureiro levando-o a crescer física, mental e espiritualmente.**
- **Desenvolver o programa geral, mantendo a filosofia, do Clube de Aventureiros dentro da Unidade.**
- **Levar cada Aventureiro a apaixonar-se por sua Unidade e por seu Clube.**

2. SUA ATUAÇÃO

Na Igreja

Quando um Conselheiro atua nos departamentos da igreja isso se reflete de maneira prática no trabalho das Unidades, no seu crescimento pessoal e espiritual e na credibilidade do Clube para com a igreja. É importante, também, que os Aventureiros e pais possam ver o Conselheiro sempre presente nas programações da igreja. Isso traz a todos a segurança de que se existe amor pela igreja é porque também há amor por Deus, e em consequência os Aventureiros estão em boas mãos. Espera-se, também, encontrar o Conselheiro envolvido nas atividades missionárias da igreja, além das do Clube. Ele deve ser um exemplo especial, de empolgação missionária.

Na família

Essa é uma das bases do programa de Aventureiros. O Clube precisa fortalecer as relações familiares de cada participante. A família precisa notar o crescimento de seu filho. Isso deve ficar claro no comportamento e relacionamento dentro de casa. Uma vez que a Unidade é formada de somente 6 a 8 Aventureiros não é difícil ao Conselheiro ter um programa eficaz de visitação, onde se prontifica ajudar a família no que for possível, pede apoio da família ao programa de atividades do Clube, e sonda o meio em que o Aventureiro vive, a fim de entendê-lo melhor, e direcionar o seu trabalho. Uma visita pode ter este conteúdo:

1. Cumprimentos e apresentação;
2. Buscar conhecer os demais membros da família;
3. Perguntar opiniões dos pais, quanto ao Clube, e o testemunho que tem sido dado pelo filho, após a participação no Clube;
4. Expor uma ou outra atividade que vem sendo desempenhada pelo Clube, bem como algum projeto importante;
5. Agradecimentos e oração de despedida.

No Clube

O Diretor e seus Associados dirigem o Clube, mas o Conselheiro dirige a Unidade. Por isso:

1. Deve haver uma relação de dependência e respeito mútuos.
2. Devem ser respeitadas as funções do Clube, tanto na subordinação como no bom senso do relacionamento.
3. Deve ser lembrado que todos são tripulantes de um único barco chamado Clube de Aventureiros, por isso devem remar em conjunto, buscando um só objetivo.
4. Deve estar sempre claro seu papel. Cabe a ele o relacionamento direto com o Aventureiro. Cultivar o desejo e gosto pelo Clube. Supervisionar Classes e Especialidades, zelando por um bom currículo de cada Aventureiro. Incentivar o desenvolvimento religioso no Aventureiro, e quaisquer outras atividades que sejam combinadas com a diretoria.

Na Unidade

Nela estão concentrados a vida e os grandes resultados do Clube. As atividades do Conselheiro envolvem:

1. Dirigir as atividades da Unidade, de acordo com a programação geral do Clube.
2. Acompanhar o Aventureiro. Deve manter um acompanhamento individual dos Aventureiros de sua Unidade, Clube, escola, família e igreja. É importante criar estímulos para o bom desenvolvimento nestas atividades.
3. Organizar atividades extra-Clube. As atividades realizadas no Clube não são suficientes para um relacionamento completo e profundo. As atividades extra-Clube tornam as Unidades mais pessoais, e o Conselheiro e seus Aventureiros mais amigos, uma verdadeira família.

Na vida social

Apesar do profundo envolvimento com as atividades da Unidade, o Conselheiro deve manter o equilíbrio na relação com sua família, trabalho ou estudos. Sua realização acadêmica e profissional faz parte da estrutura que necessita para melhor desenvolvimento nas atividades do Clube. Seus hábitos e costumes devem ser exemplares para seus Aventureiros. Sua saúde, qualidade moral, social e espiritual devem ser bem cuidados.

3. O SISTEMA DE UNIDADES

As Unidades

São equipes de trabalho compostas de 6 a 8 membros. São dirigidas por um Conselheiro. Não pode existir Unidade sem conselheiro. Duas características são básicas em uma Unidade de Aventureiros:

1. Idades semelhantes. Os participantes devem ter a mesma idade, ou serem agrupados em idades semelhantes. Isso facilita o trabalho, pois eles tem as mesmas características, estão nas mesmas séries da escola e estão cumprindo os requisitos das mesmas classes.
2. Formação mista. São formadas por meninos e meninas, juntos. Nesta idade ainda não existe a malícia, mais comum na adolescência, e necessitam fortalecer os relacionamentos de ambos os sexos. Deve haver um cuidado especial apenas no caso de acampamento, para que não durmam juntos.

O objetivo

O principal objetivo do sistema de Unidade é dar um atendimento personalizado a cada participante. Afinal, eles estão iniciando na vida escolar e precisam de acompanhamento que considere sua idade, sua série na escola e suas características. Esse sistema se baseia na formação de pequenos grupos permanentes (Unidades), sempre sob a responsabilidade de um Conselheiro, que pode ser pai ou mãe de um Aventureiro ou uma pessoa da igreja, equilibrada, cristã e interessada em ajudar.

O Bandeirim (símbolo)

O Bandeirim representa a Unidade, lhe serve como identidade e ao mesmo tempo é uma fonte de direção. É o elo que liga os membros da Unidade a um símbolo comum, e acompanha a Unidade onde quer que ela vá. O emblema da Unidade é colocado ao centro do campo branco do Bandeirim, em um espaço de não mais que 12,5 cm. Esse emblema representará o nome da Unidade. O Bandeirim deve ser posto num mastro de 1,60 m à 1,80 m de altura por 1

polegada de espessura.

O espírito

Cada Aventureiro deve se sentir como parte de um grupo com o qual se identifica. Ao entrar em uma Unidade ele não é simplesmente um Aventureiro, mas uma parte integrante dos planos, ideais relacionamentos de sua Unidade. É importante para o Conselheiro estimular esse espírito, evitando porém criar um clima de competição com as demais Unidades ou mesmo um isolamento. O objetivo é a identificação não a separação.

As atividades

As atividades da Unidade podem ser realizadas dentro do programa do Clube, ou mesmo em outros horários, se for importante ou necessário. É uma grande oportunidade de colocar o Conselheiro em contato com a realidade, os desejos e os sonhos de seus Aventureiros, para que possa agir de acordo com eles.

As reuniões da Unidade devem ser bem divertidas, se não forem assim, mais cedo ou mais tarde, vai surgir o desânimo, desinteresse ou indisciplina. Por isso é sempre importante realizar as reuniões ao ar livre. Por que? Por ser mais fácil divertir-se ao ar livre do que no interior de uma sala. Muitas vezes uma só atividade ao ar livre envolve as crianças todo o tempo, enquanto em uma sala fechada é preciso variar as atividades todo o tempo para manter o interesse.

A disciplina

Essa é uma questão que exige conceitos definidos e preconceitos excluídos. A disciplina eficiente está baseada na formação da autodisciplina. Para isso, o conselheiro deve evitar expor o Aventureiro que tem alguma dificuldade. Deve criar regras claras e sempre que houver uma punição, relembrar claramente o seu motivo. De maneira nenhuma a disciplina pode envolver questões físicas, pois isso compete aos pais. Ao Conselheiro cabe a orientação e motivação. Em caso de constantes atitudes de indisciplina, devem ser dados alguns passos definidos:

1. Conversa em particular com o Aventureiro;
2. Conversa com os pais;
3. Retirar pontos;
4. Retirar privilégios;
5. Levar o caso à diretoria.

As Classes e Especialidades

É na Unidade que elas são desenvolvidas e alcançam seu melhor resultado. O princípio básico de ensino deve ser:

Eu faço, você observa.
Eu faço, você ajuda.
Você faz, eu ajudo.
Você faz, eu observo.

Algumas dicas importantes para isso são:

1. Planeje um calendário anual realista e exequível. Saiba quanto tempo será dedicado ao cumprimento de cada requisito antes de iniciá-lo e monitore seu progresso a medida que avança.
2. Conheça os requisitos e compreenda o que você está ensinando, o que a criança está aprendendo e qual o objetivo por que isso está sendo feito.
3. Utilize o livro de atividades das Classes para tornar o ensino e o aprendizado mais eficientes.
4. Tenha materiais de apoio, como caderno de capa dura, para ir fazendo os registros e até se comunicando com os pais, e um caderno de cartografia para facilitar algumas atividades.
5. Leve os interesses das crianças em consideração. Descubra as informações e experiências que as crianças precisam para completar o requisito.
6. Convide os pais.
7. Programe suas aulas.
8. Tenha atividades práticas e experiências ativas para tornar o aprendizado vivo para a criança.
9. Aplique o que foi aprendido à vida real da criança, mostrando sempre onde ele pode ser útil.
10. Avalie levando em consideração a realidade da criança. O objetivo é aprovar e não reprovar. Mas não facilite nada – que cada um conquiste seu progresso.
11. Reúna recursos e materiais. Junte informa-

ções, materiais, livros e audiovisuais que vai precisar.

12. Avalie-se e melhore sempre. Analisar sua performance para saber o que fez bem e o que precisa melhorar.
13. Siga o exemplo de Jesus:

"Ele ensinava de maneira tal que os levava a sentir a plenitude de sua identificação com os interesses e o bem-estar deles. Sua instrução era tão direta, suas ilustrações eram tão apropriadas, suas palavras tão brilhantes e repletas de simpatia, que seus ouvintes ficavam deslumbrados."

A Ciência do Bom Viver, p. 24

6 A SEGURANÇA NAS ATIVIDADES DO CLUBE

Cada Diretor ou Conselheiro, tem a obrigação moral de proteger de perigos físicos todos aqueles que estão sob seus cuidados. Esta responsabilidade moral é reforçada pela obrigação legal – ainda que uma obrigação moral possa ser ignorada, os líderes não podem evadir-se da obrigação legal por acidentes resultantes de sua ação ou omissão.

1. NORMAS E CUIDADOS EXIGIDOS DOS DIRIGENTES DO CLUBE

Não é uma pergunta fácil de responder, pois a responsabilidade de cuidar de um Aventureiro é diferente do cuidado que se presta a uma criança maior. O objetivo deve ser sempre fazer programas livres de acidentes.

DÊ ATENÇÃO AOS SEGUINTES ITENS:

Ambiente - Os ambientes do prédio, do pátio e praça de esportes estão livres de perigos físicos reais e condições perigosas potenciais?

Equipamento - Está todo o equipamento em boas condições? Foi previsto equipamento adequado para cada atividade? O equipamento está disponível e há alguém presente que saiba utilizá-lo?

Supervisão - O grau de supervisão depende dos que estão sendo supervisionados. É lógico que uma criança com 6 anos de idade precisa de supervisão muito mais próxima do que uma criança de 9 anos, capaz de aceitar maior responsabilidade por suas ações. Mesmo assim, sempre deve haver supervisão adulta.

Tipos de atividades - Atividades muito arriscadas devem ser evitadas. Três requisitos a observar são:

1. A utilidade da atividade, para o desenvolvimento do grupo e dos indivíduos;
2. A habilidade e experiência dos supervisores;
3. A provisão de equipamento apropriado e seguro.

Assim, uma atividade predileta mas arriscada, que não contribui para tornar o grupo mais unido ou eficiente; que não melhora o desempenho dos meninos e meninas como Aventureiros; que não amplia o leque de habilidades/conhecimentos dos participantes, deveria ser descartada.

Do mesmo modo, se os supervisores da atividade não tem o treinamento adequado para empreendê-la, deveriam adquirir tal treinamento antes de realizar a atividade.

Mesmo a inclusão de supervisores profissionais, bem treinados, não garante segurança, uma vez que eles, habilitados como sejam, na sua especialidade, podem desconhecer totalmente o modo de trabalhar do Clube de Aventureiros, o modo como agem as crianças, na idade em que estão e as próprias peculiaridades pessoais dos meninos e meninas envolvidos.

Finalmente, se os equipamentos ou materiais a utilizar para garantir a segurança não estão nas mais perfeitas condições, não podem ser adequadamente utilizados ou operados, são difíceis de manejar pelos supervisores disponíveis, descarte-se a atividade.

Prevenir é, sempre foi e sempre será melhor do que remediar.

Mesmo quando todos os cuidados com a segurança tenham sido adequadamente providenciados, acidentes ainda podem acontecer. Isso está além do seu controle. Apenas assegure-se de que a eventual ocorrência de

acidentes não seja por sua imprudência, imperícia ou negligência. Na Divisão Sul-Americana é obrigatório que todos os Clubes façam anualmente seguro para suas atividades regulares, bem como quando realizem excursões, viagens, acampamentos, etc.

Os diretores dos Aventureiros devem autoeducar-se para observar e reconhecer perigos em potencial. Como Líder ou Conselheiro(a) dos Aventureiros você está em posição de confiança para aqueles que estão sob seus cuidados e não pode delegar.

ADMINISTRANDO VOLUNTÁRIOS

O Clube de Aventureiros é uma entidade que depende do trabalho, voluntário e desinteressado, de pessoas que gostam de crianças. Naturalmente, a fonte mais comum destas pessoas é a própria família dos meninos e meninas matriculados no programa, entretanto, há também abertura para a participação de outras pessoas, sem qualquer parentesco com os Aventureiros. Isso, apesar de benéfico, envolve riscos que devem ser discutidos neste manual, por mínimos que eles possam parecer, dentro do seu contexto local.

Voluntários são motivados por seus próprios sentimentos e conceitos pessoais, internos e impossíveis de conhecer, a partir de uma mera observação exterior. A maioria deles é altruísta e se interessa pelo bem estar das crianças, sendo muito raras as ocorrências que os desabonem, mas tais ocorrências existem. Conforme discutimos no tópico anterior, a responsabilização pelos acidentes em decorrência de equipamentos ou materiais inadequados pesa sempre sobre os dirigentes, mas estes não são os únicos fatores a considerar: pessoas mal intencionadas também podem representar risco para as crianças.

Por esta razão, sugerimos que enquanto treinar adultos para trabalharem no Clube, esteja atento para seu temperamento, suas atitudes, sua conduta e conheça o mais profunda e extensamente as pessoas com quem irá compartilhar sua liderança.

Jamais permita que alguém a quem você não treinou e com quem você não conviveu o suficiente para conhecer, (cujas ações não conseguiria prever), se envolva com os meninos e meninas, usufruindo a influência que você e os demais dirigentes do Clube de Aventureiros tem sobre as crianças.

IMPLICAÇÕES PRÁTICAS DA LEI

Apresentamos, em seguida, questões que devem preocupar-nos, sempre, em nosso trabalho com as crianças. Estas questões não são apenas para nos protegerem legalmente, mas, acima de tudo, para o adequado ministério às crianças e a seus pais.

Condições seguras – Ambientais, equipamentos, programação e atividades, supervisão, treinamento, socorro e atendimento,

Seguro – Mantenha a Secretaria e o Seguro rigorosamente atualizados. Assim as atividades normais do Clube estarão asseguradas.

Voluntários – Admissão, prevenção, treinamento, formulário e cadastramento, perfil psicológico, confiança, vida familiar, membro da igreja, história de saúde e repercussão, entre os Aventureiros e pais, instrução, experiência, habilidades, apelação de suas habilidades no Clube e referências.

Familiares – Aprovação das atividades a serem realizadas, autorização de viagem e presença em saídas mais longas.

Formulário para autorização de viagem: **ANEXO 3,** página 258.

Outras crianças – Buscar as devidas autorizações, mesmo que estejam apenas acompanhando. Cuidar com a influência sobre os demais, não expor àquilo que não estejam preparadas, destacar um responsável entre os pais ou líderes para acompanhá-la.

2. SEGURO ANUAL/ PROTEÇÃO ANUAL PARA CLUBES - OBRIGATÓRIO

A Divisão Sul-Americana e o Ministério da Aventureiros estabeleceu que o seguro anual é obrigatório, dada a necessidade de proteger as crianças e o nome da IASD no território sul-americano e assim proteger todos Clubes em suas atividades internas ou externas.

A Divisão Sul-Americana reconhece oficialmente apenas os Clubes de Aventureiros com o

Seguro Anual/Proteção Anual para Clubes quitado.

A informação se encontra no sistema on-line.

3. APÓLICE DE SEGURO

https://armsa.com / https://armsa.com/ contato@armseguros.com.br

SEGURO ANUAL DO MINISTÉRIO DE AVENTUREIROS

A Adventist Risk Management Sul-Americana é uma parceira da Divisão Sul-Americana referente à administração de riscos.

Seu trabalho é identificar e eliminar riscos que possam impedir a igreja de avançar em seus objetivos. Por isso, foram desenvolvidos programas de proteção para áreas específicas, administrados por uma equipe treinada e especializada.

O QUE É O SEGURO ANUAL

O Seguro Anual do Ministério de Aventureiros proporciona aos seus participantes o reembolso para despesas ocorridas devido a acidentes pessoais cobertos por este seguro, respeitando os valores contratados e as condições decorrentes dos riscos cobertos, em conformidade com o disposto nas condições e limites previstos neste resumo.

QUEM PODE PARTICIPAR

Pode participar todo e qualquer membro regular e ativo, com cadastro atualizado no:

- Clube de Aventureiros
- Grupo de Regionais da Associação/Missão

Conforme o regulamento do Departamento do Ministério de Aventureiros da DSA, as idades para participar como membro de cada Clube são:

- Aventureiros: 6-9 anos
- Diretoria: acima de 16 anos

Poderão contratar o Seguro Anual os Clubes de Aventureiros que possuírem crianças inscritas com 5 anos e que completem 6 anos de idade no ano da contratação.

Não podem ser incluídos neste seguro os membros da equipe de apoio tais como cozinheira, segurança, ancião, pastores, pais que não são membros ativos do Clube e outros.

ATIVIDADES COBERTAS

As atividades cobertas incluem as reuniões semanais dos clubes, acampamentos, treinamentos, aventuris, caminhadas, congressos, campais, reuniões de planejamento, etc.

O segurado que for um membro ativo e regular do Clube (ou seja, que está com o cadastro completo no SGC) terá cobertura para reuniões regulares e eventos autorizados pela igreja, quando estiver participando ou assistindo a qualquer atividade do Clube e/ou Unidade, enquanto estiver em viagem para participar de atividades do clube, desde que esteja juntamente com os outros membros do Clube e/ou Unidade e sob supervisão do líder e enquanto percorrer o trajeto de sua casa até o local da atividade, com o exclusivo propósito de participar das reuniões planejadas pelo Clube e/ou Unidade.

Todas as atividades devem ser aprovadas pela Comissão da Igreja ou Associação/Missão.

O QUE FAZER PARA CONTRATAR O SEGURO ANUAL

Este seguro tem a modalidade obrigatória, segundo o regulamento do Ministério de Aventureiros da Divisão Sul-Americana. E deve ser feito através do SGC - Sistema de Gerenciamento de Clubes.

QUAIS SÃO AS COBERTURAS

Morte acidental

- Indenização por morte causada por acidente, em atividades do Clube devidamente autorizadas pela Comissão da IASD local.

Invalidez permanente total ou parcial por acidente

- Indenização por invalidez total ou parcial causada por acidente ocorrido em alguma atividade do Clube, devidamente autorizada pela Comissão da IASD local, seguindo a tabela de percentual com base na cobertura total.

- Para saber os limites para cada tipo de indenização, acessar o site www.armsulamericana.com.

Despesas médicas, hospitalares e odontológicas (DMHO)

- Garante o reembolso, limitado ao valor segurado, para despesas médicas, hospitalares e odontológicas efetuadas pelo segurado para seu tratamento em decorrência de acidente ocorrido em atividade do Clube, devidamente autorizada.
- O reembolso será limitado ao valor segurado em caso de despesas médicas, hospitalares e odontológicas, efetuadas pelo segurado para seu tratamento em consequência de um acidente.
- O tratamento deverá ser sob orientação médica.

A cobertura é por ocorrência para:

- Despesas médicas e hospitalares;
- Despesas odontológicas, quando causados por acidente. Cobre apenas dentes naturais.
- O tratamento deverá ser sob orientação médica.

Resgate emergencial

- Transporte emergencial para remoção em caso de acidente e havendo indicação médica.

Repatriação

- Cobertura para despesas, até o limite estabelecido, de transporte do falecido (segurado) para o local de sua residência e despesas diversas de funeral.

O QUE FAZER EM CASO DE SINISTRO

Em caso de acidente o segurado ou o líder responsável poderá entrar em contato com a ARM Sul-Americana para esclarecer qualquer dúvida que possa surgir.

A seguir, algumas informações de como proceder em caso de acidentes:

Morte acidental (MA)

- Formulário de sinistro preenchido, assinado pelo diretor ou responsável pelo clube. Este formulário poderá ser obtido no site www.armsulamericana.com na seção Downloads;
- O sinistro deverá ser comunicado pelo(a) diretor(a) do Clube em até 20 dias (corridos) da data do acidente;
- Certidão de Óbito;
- Boletim de Ocorrência Policial;
- Laudo do Instituto Médico Legal (IML);
- Certidão de Nascimento ou RG do segurado;
- CPF, RG dos responsáveis;
- Carta do Diretor ou Responsável pelo clube, descrevendo o fato;
- Ficha de Cadastro do membro do clube;
- Relatório do Evento.

Invalidez permanente total ou parcial por acidente (IPTA)

- Formulário de sinistro preenchido, assinado pelo diretor ou responsável pelo clube. Este formulário poderá ser obtido no site www.armsulamericana.com na seção Downloads;
- O sinistro deverá ser comunicado pelo(a) diretor(a) do Clube em até 20 dias (corridos) da data do acidente;
- Boletim de Ocorrência Policial, quando houver necessidade;
- Laudo médico;
- Certidão de Nascimento ou RG do segurado;
- CPF, RG dos responsáveis;
- Carta do Diretor ou Responsável pelo clube, descrevendo o fato;
- Ficha de Cadastro do membro do Clube;
- Relatório do Evento;
- A invalidez parcial é paga conforme tabela de percentual.
- Para saber os limites para cada tipo de indenização, obter informações junto a ARM ou acessar o site.

Despesas médicas, hospitalares e odontológicas (DMHO)

- Aviso de sinistro preenchido, assinado pelo diretor ou responsável;
- O sinistro deverá ser comunicado pelo(a) diretor(a) do Clube em até 20 dias (corri-

dos) da data do acidente;
- Laudo médico ou prontuário do primeiro atendimento, assinado e carimbado pelo médico;
- Notas fiscais ou recibos originais;
- Conta hospitalar;
- Para reembolso de medicação e exames, anexar o receituário médico;
- O reembolso será emitido em nome do segurado e será pago via Associação/ Missão;
- Carta do Diretor ou Responsável pelo Clube, descrevendo o fato;
- Ficha de Cadastro do membro do Clube;
- Relatório do Evento.

Resgate ou remoção

- Aviso de sinistro preenchido, assinado pelo diretor ou responsável;
- O sinistro deverá ser comunicado pelo(a) diretor(a) do Clube em até 20 dias (corridos) da data do acidente;
- Laudo médico ou prontuário do primeiro atendimento, assinado e carimbado pelo médico;
- Notas fiscais ou recibos originais;
- Conta hospitalar;
- Para reembolso de medicação e exames, anexar o receituário médico;
- O reembolso será emitido em nome do segurado e será pago via Associação/ Missão;
- Carta do Diretor ou Responsável pelo Clube, descrevendo o fato;
- Ficha de Cadastro do membro do Clube;
- Relatório do Evento.

Repatriação

- Aviso de sinistro preenchido, assinado pelo diretor ou responsável;
- O sinistro deverá ser comunicado pelo(a) diretor(a) do Clube em até 20 dias (corridos) da data do acidente;
- Certidão de Óbito;
- Boletim de Ocorrência;
- Laudo IML;
- Certidão de Nascimento ou RG do segurado;
- CPF e RG dos responsáveis;
- Carta do Diretor descrevendo o fato;
- Ficha de Cadastro do Aventureiro;
- Relatório do Evento.

PAGAMENTO DO REEMBOLSO

Depois de autorizado o sinistro e apurados os valores de perda, a ARM enviará o reembolso por meio de depósito em conta corrente para o segurado ou para a Associação ou Missão a qual o Clube do segurado pertence.

CASOS EM QUE NÃO HÁ O REEMBOLSO

Não possuem cobertura pelo Seguro Anual, incidentes que ocorrerem nas seguintes situações:

- Suicídio;
- Doenças pré-existentes;
- Acidente aéreo;
- Transporte terrestre não regulamentado pelo Código Nacional de Trânsito e pela ANTT (Agência Nacional de Transporte Terrestre);
- Despesas com substituição de óculos e quaisquer outras próteses, mesmo com receitas;
- Pessoas que não sejam membros regulares do Clube;
- Pessoa segurada que não esteja em atividades autorizadas do Clube;
- O Seguro Anual não se estende para outros departamentos da IASD;
- Mesmo que o segurado tenha o Seguro Anual, as coberturas servem apenas para as atividades do Clube.

INFORMAÇÕES GERAIS

Em caso de dúvidas sobre contratação ou sobre sinistros, o segurado deverá entrar em contato com a Associação/Missão ou diretamente com a ARM.

7 COMPREENDENDO O AVENTUREIRO

1. UM PERÍODO LATENTE

Durante este estágio a criança, como em nenhum outro período da vida, procura agradar os pais e outros adultos, por isso podemos ser tentados a nos descuidarmos e negligenciar algumas de nossas mais importantes responsabilidades e oportunidades.

Pelo fato de a criança parecer cooperadora, os pais são tentados a crer que a maior parte de suas responsabilidades na educação dela não precisam ser usadas. A agressão e o confronto, manifestados pela criança nos seus primeiros anos parece ter-se convertido em introspecção. Os conflitos deram lugar ao ajustamento.

Mas, na realidade, esse período latente é um curto momento que pais e filhos têm para aprenderem a se conhecer mutuamente. Num sentido real, esta é a última oportunidade de que os pais dispõem para desempenhar um papel verdadeiramente completo e especial como amigos, conselheiros e guias. Os pais devem ajudar, agora, seu filho a revelar-se, enquanto ainda existe a possibilidade de moldá-lo.

A necessidade de afeição

O maior obstáculo para o crescimento do espírito é a falta de amor. Há crianças que ficam enfraquecidas e morrem fisicamente por falta de amor. Muitas outras ficam exauridas e morrem emocionalmente pelo mesmo motivo.

Um líder em educação pública, falando a administradores de escola, disse que muitas crianças inteligentes e capazes não conseguem um bom desempenho, não por necessitarem de disciplina mais estrita, mais habilidades e melhores métodos educacionais. Antes, elas não são bem sucedidas porque se sentem alienadas. Elas precisam sentir que são amadas e pertencem a alguém. "Por isso", ele incitou administradores e professores a que "façam que o amor brilhe em seus olhos".

Não estamos exagerando ao afirmar que, neste meio estágio da infância, a razão mais importante de a criança desejar ser boa é o fato de se sentir amada por seus pais. Quando esse amor se perde ou não é sentido, a criança tem pouco motivo para ser boa. A criança vive mais pelo amor do que pelo abrigo, alimento, roupas e brinquedos.

O crescimento emocional da criança

Durante a idade de seis a doze anos, o desenvolvimento emocional e cognitivo da criança acontece rapidamente. A criança não somente lembra os fatos acontecidos, mas é igualmente capaz de recordar os sentimentos que acompanharam cada situação – uma viagem, um acidente ou uma visita. Tanto se registram nesta idade os detalhes da duração da viagem, ou quão sério foi o ferimento, ou o que foi dito ou feito, como também tudo o que foi sentido.

A criança tende a lembrar e sentir emoções de uma experiência, talvez mais do que ensinos preciosos, e está alerta sobre como e em que tom alguma coisa foi dita, como também sobre o que foi dito. A criança está apta a se lembrar com exatidão de suas reações emocionais, tanto quanto do que aconteceu fisicamente.

Para que o ensino seja recebido interiormente, os sentimentos de uma criança devem ser envolvidos. Independentemente de quão bom o ensino possa ser, se a atmosfera ou atitude durante o ensino é desagradável, os sentimentos se tornam mais determinantes do que o ensino.

A necessidade de incentivo

"Quando eu tinha oito anos de idade, estava brincando em casa e cantando algumas das músicas que havia aprendido na escola. Minha mãe veio até meu quarto e disse: 'Você tem uma voz muito bonita.' Continuei os estudos de música até me tornar professora, tendo ensinado durante toda a minha vida." Citado por uma mãe anônima.

No desenvolvimento da criança, desde o recém-nascido até os primeiros passos, do pré-escolar à idade escolar, o papel dos pais muda de provedores de cuidados a protetor, educador e, por fim, incentivador. A criança neste estágio desabrocha à custo de incentivos. Nesta idade a criança faz de tudo para agradar os pais.

Certamente, neste estágio, uma meta primordial dos pais é promover o auto-respeito dos filhos, ao mesmo tempo que incentivar gradualmente sua maior independência e autodisciplina.

Ativo e barulhento

Um pré-adolescente saudável e feliz é um juvenil ativo e barulhento que acha difícil ficar imóvel. Esses juvenis praticam incessantemente o desenvolvimento de suas habilidades em esportes, música e outras áreas que os fascinam no momento. Tudo isso é bom e apropriado, desde que o pré-adolescente, desta forma, desenvolva a autoconfiança e descubra seus interesses particulares.

Senso de habilidade e competência

Durante esses anos a criança está cheia de energia, curiosidade e desejo de fazer coisas. É então que as atitudes para com as tarefas, hábitos de trabalho, competência e capacidades em áreas de interesse específico estão sendo formados. Este é o momento de os pais e professores promoverem todos os tipos de oportunidade e experiências para que a criança seja bem sucedida.

É a fase em que os hábitos se formam e se estendem para o resto da vida. Por outro lado, se uma criança nesta maravilhosa idade do "fazer" recebe crítica, tem repetidas experiências fracassadas e não é cumprimentada e incentivada, ela viverá com o complexo de incompetência e inferioridade. Uma criança nesta faixa de idade pode prontamente carregar muitos temores de inferioridade quando tentar novas coisas.

O lugar do elogio

Incentive sempre seu filho, sem importar-se com o tamanho de seu sucesso. Toda criança melhora seu desempenho graças à aprovação, sucesso e realização. Cuidado com a crítica. Durante a pré-adolescência, principalmente, a crítica negativa pode criar uma criança hesitante e desalentada que recua diante de qualquer tipo de ação ou decisão. Por outro lado, o elogio estimula a criança a desenvolver habilidades e confiabilidade, uma vez que toda criança tem um profundo desejo de agradar. William Jones escreveu: "O princípio mais profundo da natureza humana é o ardente desejo de ser apreciado." Nunca isto foi mais verdadeiro do que na pré-adolescência.

A idade da vivacidade

As crianças de seis a doze anos podem ser agudamente conscientes de seus sentimentos, mas são também extremamente sensíveis em captar os fatos, acusando toda afirmação incorreta, reagindo contra a injustiça e, muitas vezes, exigindo impiedosamente de si mesmas e de outrem.

Dizem que a criança pré-adolescente tem uma memória de elefante para coisas que atingem seu interesse. Fazer uma promessa de ir pescar ou assistir a um jogo, comprar uma roupa ou fazer compras no shopping num certo dia, jamais será esquecido. Isto significa que os pais especialmente devem praticar a honestidade e a integridade, se pretendem que a criança cresça com estes atributos.

A necessidade de pertencer

Essas crianças têm uma grande inclinação para pertencer a um grupo, a um Clube, a uma turma de companheiros. Cada criança precisa de um pequeno grupo de amigos íntimos. As meninas desejam estar com as meninas, e os meninos com meninos; cada qual acha frustrante ficar afastado de um grupo.

Nessa idade é quase um pecado ser diferente em qualquer coisa, especialmente em roupas, modos de ser e interesses. Isto quer dizer que

um bom grupo ou Clube é de extraordinária ajuda em moldar as atitudes da criança em relação à vida e aos outros.

O lar para o pré-adolescente é uma base necessária e natural a partir de onde operar, mas ele se torna cada vez mais um lugar para ir quando não se pode ir a qualquer outro. A criança pré-adolescente gosta de estar sempre indo, mas precisa da segurança de um lar feliz para onde voltar.

Nesta fase uma criança pode sinceramente sentir falta de um dos pais quando ele estiver longe. Por outro lado, ela parece não se importar ou nem tomar conhecimento do pai ou da mãe quando ele ou ela está presente. A criança proclamará enfaticamente as virtudes do lar de um vizinho ou amigo, entretanto convidará com orgulho aquelas pessoas para virem ao seu próprio lar.

De onde vem o senso de pertencer? Fazendo coisas juntos dá aos filhos não apenas o senso de ser amados, mas também de pertencer. As crianças tendem a não se lembrar das coisas que fizeram sozinhas, como se lembram das coisas que fizeram junto com pessoas que as amam e respeitam.

Grupos organizados podem ajudar

Fazer parte de um grupo organizado pode intensificar o senso de responsabilidades e desenvolver a confiança da criança. Em clubes ou equipes de atletismo, uma criança pôde assumir uma parte no que for decidido e aprender a ser confiável na execução da parte que lhe cabe, participando das reuniões, ensaios ou sessões práticas, além de fazer projetos especiais. Num grupo, uma criança sente-se obrigada perante seus companheiros da classe ou do time e começa a compreender o que significa ser responsável na comunidade mais ampla.

O gosto pela aventura

As crianças desta faixa etária antegozam e desfrutam a aventura – tanto em jogos ou brinquedos como em questões intelectuais. Quanto mais alargamos esses horizontes, mais coisas provemos para o aprendizado da criança e melhor a preparamos para uma adolescência mais rica. Muitas crianças são amantes entusiásticas de livros nesta idade, podendo encontrar uma grande porção de aventura na prática de leitura. Histórias de aventura que retratam heróis íntegros podem ser de grande influência. Levar as crianças a visitar lugares importantes e pessoas significativas nesse estágio da vida também pode deixar nelas impressões duradouras.

A necessidade de regras

Se as regras são de importância básica durante os primeiros curtos anos da vida de uma criança, elas permanecem essenciais para as crianças dos seis aos doze anos. As crianças sentem-se seguras quando as regras são claras e aplicadas especificamente.

Isto não quer dizer que os pais precisam de uma longa lista de regras; antes, quer dizer que os pais devem expor regras importantes que a criança compreenda e às quais se amolde como membro da família. Uma boa regra tem pelo menos três ingredientes importantes. Primeiro, ela prejudica ou ajuda a si mesmo ou a outros? Segundo, ela trata do que é moralmente certo ou errado? Ela trata das coisas que a família, sob a liderança dos pais, decidiu que será a prática de todos dentro do grupo?

Pais prudentes usam a disciplina que coloca cada vez mais responsabilidade nas mãos da criança, para assim prepará-la para a verdadeira maturidade.

A necessidade de trocar ideias e fazer coisas juntos

O que a criança necessita especialmente durante esses anos é um clima em que possa expressar livremente suas ideias. A criança precisa comunicar pensamentos e sentimentos e será grandemente beneficiada se os pais usarem esse tempo para aprender a conhecer e compreender o seu modo de ensinar e os seus desejos. O pré-adolescente é perfeitamente capaz de raciocinar, desde que prevaleça o tipo certo de atmosfera. Os filhos participarão na medida em que saibam que continuam sendo amados e aceitos.

Este é também o tempo em que a criança se torna mais curiosa a respeito do sexo e das relações humanas. Os pais precisam estar preparados para perguntas de toda sorte – sobre sexo,

mentiras e furtos. Não devemos ser apanhados desprevenidos e ter de recorrer a respostas como: "Você é um menino sujo", ou "Crianças educadas não falam desta maneira", ou "Você é mau."

A menos que nós, pais, nos preparemos a respeito do significado desse tipo de comportamento, podemos ser tentados a reagir ou responder muito rapidamente. Mas, se fizermos um esforço para compreender o desenvolvimento de nosso filho, bem como pensar mais à frente sobre como nos sentimos a respeito do comportamento que eles querem discutir, teremos mais facilidade de manejo quando esses eventos surgirem. A forma como respondermos determinará, em grande parte, quão aberta a criança será conosco durante os anos da adolescência.

Lembre-se:

> Uma criança se abrirá somente na medida em que saiba que continua a ser amada e aceita.
> Certamente, isto é verdade em todos os níveis e idades.
> Texto extraído do livro: "Quando seu filho tem entre 6 e 12 anos" *John M. Drescher – United Press*

2. CARACTERÍSTICAS DO AVENTUREIRO

O Aventureiro é uma criança que está estudando entre a 1 ª e a 4 ª série (de 6 a 9 anos). Cada Aventureiro é especial e único. Além disso, há várias características típicas de crianças na faixa etária de Aventureiros.

Eles pensam assim:

FÍSICA

- Eu tenho energia ilimitada.
- Por favor, não me peça para ficar sentado por muito tempo. Eu quero fazer alguma coisa.
- Estou desenvolvendo coordenação.
- Ajude-me a melhorar a coordenação por meio de jogos e atividades.

MENTAL

- Eu quero aprender fazendo.
- Estou muito curioso.
- Eu quero saber tudo sobre o meu mundo . Diga-me de maneira interessante.
- Mostre-me o que eu quero saber. Sem esperar a minha atenção em longas explicações.
- Eu sou criativo.
- Mostre-me uma maneira interessante de usar a minha boa memória para um bom propósito.
- Acho que é fácil de decorar.
- Eu gosto de histórias.
- Eu gosto da variedade.
- Torne atrativas as histórias, músicas, jogos e atividades.

SÓCIO-EMOCIONAL

- Estou aprendendo hábitos sociais.
- Dê-me muitas oportunidades de interagir com outras pessoas na Classe.
- Eu estou me tornando mais independente.
- Deixe-me sair e fazer as coisas eu mesmo, sempre que possível.
- Necessito de sucesso e aprovação.
- Ajude-me a encontrar coisas que eu posso fazer, e me diga se você aprovaria.
- Eu fico animado com facilidade.
- Eu sou muito sociável.
- Eu gosto de jogar e conversar com os meus amigos.

ESPIRITUAL

- Eu me preocupo com a diferença entre o bem e o mal.
- Ajude-me a compreender a justiça e por que regras são importantes.
- Eu ainda sou motivado por benefício próprio.
- Leve-me para tomar decisões com base no amor e sensibilidade para com os outros.
- Eu quero ter conhecimento da Bíblia.
- Eu preciso de uma base sólida de compreensão da Bíblia.
- Estou pronto para aceitar Jesus Cristo como meu Salvador.
- Posso aprender a orar e tomar decisões baseadas na Bíblia.

3. PROMOVENDO A INCLUSÃO NO CLUBE DE AVENTUREIROS

Por Claudia Beatriz Soares Pereira Camilo da Silva e Keiny Goulart Oliveira

A inclusão é um princípio fundamental em todas as áreas da vida, e não seria diferente no contexto do Clube de Aventureiros. Num espaço onde crianças têm a oportunidade de aprender sobre os ensinamentos de Jesus e desenvolver habilidades físicas, sociais, mentais e espirituais, a importância da inclusão não pode ser subestimada.

Ao garantir que todas as crianças sejam bem-vindas e tenham a oportunidade de participar plenamente, não estamos contribuindo apenas para o crescimento físico e social, mas, principalmente para o espiritual e emocional de cada uma delas. Se faz necessário o entendimento da relevância da inclusão no Clube de Aventureiros, respeitando a diversidade e valorizando cada criança como um ser criado a imagem de Deus, assim como é relevante a compreensão de que as crianças devem aprender a amar a Jesus, e que a inclusão é uma forma de transmitir esse amor de Jesus a "todas" as crianças.

CLUBE DE AVENTUREIROS – UM ESPAÇO DE EMPATIA

Atualmente as crianças com deficiências, síndromes, e transtornos do neurodesenvolvimento estão cada vez mais presentes no contexto do Clube de Aventureiros, e é nesse contexto que o Clube de Aventureiros passa a ter uma responsabilidade social e espiritual muito importante para a família e a criança. Muitas dessas famílias chegam até o Clube com uma desestrutura emocional muito grande, devido aos desafios enfrentados por ela durante a caminhada na busca de tratamento, diagnóstico, aceitação e adaptação a uma nova rotina. Algumas pessoas dessas famílias tiveram que abandonar o emprego para dedicar a vida ao tratamento do(a) filho(a), e ainda precisam lidar com as frustrações diante do tratamento, e muitas vezes do preconceito que sentem. A família e a criança quando chega ao Clube espera encontrar ali, um espaço de amizade, amor e, principalmente de apoio espiritual, um lugar que seja um alento em meio a todo o esgotamento emocional que enfrentam. Ellen White menciona sobre a forma que devemos lidar com a inclusão:

"Vi que é pela providência de Deus que viúvas e órfãos, cegos, surdos, coxos e pessoas atribuladas por diversos modos foram postas em íntima relação cristã com sua igreja; é para provar seu povo e desenvolver-lhes o caráter. Os anjos de Deus estão observando para ver a maneira pela qual tratamos essas pessoas necessitadas de nossa simpatia, amor e desinteressada generosidade. Essa é a maneira de Deus provar nosso caráter" (WHITE, 2007)

A inclusão no Clube de Aventureiros oferece uma oportunidade valiosa para as crianças desenvolverem empatia e compreensão mútua. Ao interagir com outras crianças que possuem alguma deficiência, limitações ou diferentes habilidades e experiências de vida, elas aprendem a enxergar além das aparências e a valorizar a beleza da diversidade. Esse tipo de interação promove a quebra de estereótipos e de preconceitos, e proporciona à criança a oportunidade de construir uma base sólida para relações harmoniosas e respeitosas.

Ao aprenderem sobre a vida de Jesus e seus ensinamentos de amor e inclusão, as crianças são incentivadas a agir com compaixão e bondade para com os outros. Isso as prepara para se tornarem cidadãos responsáveis e compassivos, capazes de construir um mundo melhor para todos.

CLUBE DE AVENTUREIROS - UMA ABORDAGEM INCLUSIVA

Quando o Clube de Aventureiros adota uma abordagem inclusiva, as ações realizadas serão pensadas de forma a promover condições para que todas as crianças, independentemente de suas limitações ou habilidades, tenham condições de participar e se sentir parte integrante do mesmo. Essa atitude inclusiva não só é essencial para o desenvolvimento moral e ético das crianças, como também reflete os princípios de amor e compaixão ensinados por Jesus. (LAMPE, 2018)

Ao incluir todas as crianças em suas atividades, o Clube de Aventureiros valoriza cada indivíduo como um ser único e especial, criado à imagem e semelhança de Deus, e isso contribui para a construção da autoestima e autoconfiança de cada criança, permitindo-lhes reconhecer seu próprio valor e potencial. Quando um Aventureiro aprende a amar a Jesus, ele também aprende a amar a si mesmo e aos outros, independentemente de suas diferenças.

Destacamos algumas dicas práticas que o aju-

darão a fazer do Clube de Aventureiros um local acolhedor e benéfico a todas as crianças.

- **Criação de um ambiente inclusivo.**
  Para promover a inclusão de crianças no Clube de Aventureiros, é essencial criar um ambiente inclusivo desde o início. Isso envolve garantir que todas as crianças, independentemente de sua origem étnica, religiosa, habilidades ou deficiências, sejam bem-vindas e tratadas com respeito e dignidade. Os líderes do clube devem estar cientes das necessidades individuais de cada criança e adaptados às suas práticas de ensino para garantir que todos possam participar plenamente das atividades.

- **Capacitação de líderes e voluntários.**
  Os líderes e voluntários do Clube de Aventureiros desempenham um papel crucial na promoção da inclusão. É importante que eles sejam devidamente capacitados e sensibilizados para entender as formas de diversidade e como lidar com elas de maneira inclusiva. Oferecer treinamentos regulares sobre inclusão e habilidades de comunicação eficazes pode ajudar a criar um ambiente inclusivo e acolhedor para as crianças.

- **Adaptação de atividades.**
  Cada criança é única e pode ter necessidades específicas que precisam ser atendidas para que possam participar plenamente das atividades do Clube de Aventureiros. É importante adaptar as atividades de acordo com as habilidades e necessidades individuais, para que todas as crianças possam se envolver e se beneficiar. Por exemplo, se uma criança tem alguma deficiência física, é importante garantir que as atividades sejam acessíveis e adaptadas às suas capacidades.

- **Adaptação dos requisitos das quatro Classes e Especialidades .**
  Se for necessário adaptar alguns requisitos dos cartões e/ou algumas especialidades, a direção do Clube deve estudar e propor as novas atividades para atender à criança com necessidades especiais e enviar as sugestões ao departamental do MDA do Campo local para aprovação. Depois da aprovação os instrutores podem ensinar os requisitos adaptados e o Aventureiro poderá ser investido depois de cumprir a parte que lhe corresponde.

- **Parceria com os pais.**
  Os pais desempenham um papel vital no apoio à inclusão de suas crianças no Clube de Aventureiros, por isso é necessária a presença constante de pelo menos um dos pais ou responsável direto com a criança no Clube. É importante estabelecer uma comunicação aberta e constante com os pais, envolvendo-os no planejamento e execução das atividades e ouvindo suas preocupações e sugestões. Os líderes do clube podem realizar reuniões regulares com os pais para compartilhar informações, obter feedback e garantir que todos estejam conscientes em relação aos objetivos de inclusão do clube.

- **Sensibilização da comunidade.**
  Além de promover a inclusão dentro do Clube de Aventureiros, é importante também criar uma conscientização na comunidade em geral. Organizar eventos abertos ao público, como palestras sobre inclusão, pode ajudar a disseminar informações e estimular um ambiente mais inclusivo na sociedade. Além disso, estabelecer parcerias com outras organizações com interesses semelhantes pode fortalecer os esforços de inclusão e promover a colaboração.

- **Avaliação e melhoria contínua.**
  A inclusão é um processo contínuo e dinâmico. É essencial monitorar as práticas e políticas do Clube de Aventureiros para identificar áreas de melhoria e garantir que as necessidades de todas as crianças sejam atendidas. As realizações de pesquisas de satisfação, reuniões de feedback e formação de grupos de trabalho focados em inclusão podem ajudar a orientar os esforços de melhoria contínua.

CLUBE DE AVENTUREIROS - CRESCENDO JUNTOS NA FÉ E NO AMOR A JESUS

A inclusão no Clube de Aventureiros é essencial para garantir que todas as crianças tenham a oportunidade de crescer espiritualmente e desenvolver um amor genuíno por Jesus. Ao proporcionar um ambiente acolhedor e inclusivo, as crianças se sentem encorajadas a explorar sua fé, fazer perguntas e compartilhar suas experiências pessoais. Quando todas as crian-

ças têm a chance de aprender sobre o amor e a graça de Jesus, independentemente de suas diferenças, elas são capacitadas a desenvolver uma relação pessoal com Ele. Esse relacionamento pode ser uma fonte de conforto, orientação e força ao longo de suas vidas.

Deus colocou no coração e na alma de toda criança o potencial para a grandeza. Independente da aparência dela, da forma como aprende ou se comporta. Deus criou cada uma, e todas elas, para propósitos nobres e magníficos. Contudo, muitas crianças não percebem seu potencial, porque não se veem como Deus as vê. Você como líder, tem uma oportunidade única de mostrar para as crianças que elas são especiais, pois foram criadas individual e amorosamente por um Deus que pretende que vivam à imagem dele. ... Deus criou-as para se elevarem majestosa e gloriosamente. Elas precisam apenas de alguém para ser modelo delas, para mostrar-lhes o caminho. O único campeão, o único herói que algumas crianças têm é o líder. É nossa responsabilidade ajudar essas crianças a verem suas possibilidades e a entenderem seu potencial e se tornarem o que Deus pretende que sejam. BREEDING et al (2008)

CONCLUSÃO

A inclusão no Clube de Aventureiros desempenha um papel vital na promoção de valores essenciais como igualdade, equidade, empatia e amor por Jesus. Se faz necessário reconhecer que todas as crianças têm o direito de aprender e crescer em um ambiente inclusivo, independentemente de suas diferenças individuais.

Ao garantir que todas as crianças sejam bem-vindas e tenham a oportunidade de participar plenamente, o Clube está estabelecendo uma base sólida para um futuro mais justo, amoroso e espiritualmente estável, e capacitando todas as crianças a se tornarem cidadãos compassivos e espiritualmente conscientes.

REFERÊNCIAS

LAMPE, KAREN. Inclusive Ministry: A Comprehensive Guide to Disability Ministry. Abingdon Press, 2015.

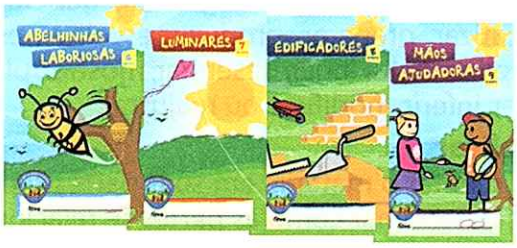
WHITE, ELLEN G. Serviço Cristão. 5ª edição, Tatuí, CASA, 2007

BREEDING, Malesa; HOOD, Dana; WHITWORTH, Jerry. Deixe Vir a Mim Todas as Crianças: Um guia prático para Inclusão de Crianças com Necessidades Especiais no Ministério de sua Igreja. 2ª edição, Rio de janeiro: CPAD, 2008.

8 PROGRAMA DAS CLASSES DOS AVENTUREIROS

O programa do Clube de Aventureiros tem por base quatro Classes:

6 anos = Abelhinhas Laboriosas
7 anos = Luminares
8 anos = Edificadores
9 anos = Mãos Ajudadoras



As Classes dos Aventureiros recebem nomes, tem cores e simbologia bem característicos, seguindo um padrão comum de organização interna. Cada uma delas é dividida em quatro seções temáticas, as trilhas:

Meu Deus
Meu Eu
Minha Família
Meu Mundo

As trilhas são, por sua vez, desmembradas em duas ou três subtrilhas, também temáticas. A tabela a seguir apresenta o modelo geral de trilhas e subtrilhas, utilizado como padrão em todas as Classes dos Aventureiros:

TRILHA	SUBTRILHA	ATITUDE PESSOAL PRETENDIDA
REQUISITOS BÁSICOS Objetivo – Promover a compreensão dos ideais do Clube e inspirar as crianças com exemplos dignos de imitação.	1. Responsabilidade	Estou comprometido com os ideais dos Aventureiros.
	2. Reforço	Sei aprender através de livros.
I. MEU DEUS Objetivo – Promover relacionamento espiritual crescente e frutífero da criança com Deus.	1. Seu plano para me salvar	Conheço o Plano da Salvação.
	2. Sua mensagem para mim	A Bíblia é uma companheira fiel e confiável.
	3. Seu poder em minha vida	Jesus e eu andamos sempre juntos.
II. MEU EU Objetivo – Reforçar na criança a auto-estima, a apreciação e cuidado consigo mesma, como pessoa criada por Deus com um propósito.	1. Sou especial	Não há ninguém mais, no mundo, igual a mim.
	2. Posso fazer sábias escolhas	Sou capaz de avaliar e decidir.
	3. Posso cuidar do meu corpo	Sou capaz de me manter seguro e saudável.
III. MINHA FAMÍLIA Objetivo – Capacitar a criança para ser útil, feliz e produtiva na família que Deus lhe deu.	1. Tenho uma família	Faço parte de algo importante.
	2. Os membros da família cuidam uns dos outros	Sei conviver com as pessoas a quem amo.
	3. Minha família cuida de mim	Estou protegido por pessoas que me amam.

>

IV. MEU MUNDO Objetivo – Ensinar a criança a viver em sociedade com confiança e compaixão.	1. O mundo dos amigos	Gosto de viver em sociedade com outras pessoas.
	2. O mundo das outras pessoas	Não estou sozinho neste mundo.
	3. O mundo da natureza	Sei cuidar dos presentes que Deus me deu.

Filosofia da aprendizagem

Educadores e líderes de ministério têm analisado há anos como as crianças aprendem. Uma das maneiras mais comuns de se definir como as crianças (e adultos) aprendem é com a Taxonomia de Bloom, usada há muitos anos, e revisada para os aprendizes modernos de hoje.

A Taxonomia de Bloom está incorporada em muitos dos livros de atividades e atividades de especialidades. Separe um tempo para ajudar os aventureiros a Lembrar, Entender, Aplicar, Analisar, Avaliar e Criar enquanto estão conquistando seus bottons e especialidades!

Embora os aprendizes mais jovens passem a maior parte de seu tempo aprendendo nos níveis mais inferiores da taxonomia de Bloom, é importante que todos os nossos Aventureiros experimentem múltiplos níveis de crescimento na aprendizagem em toda sua experiência como Aventureiro.

O objetivo não é conquistar todos os níveis o tempo inteiro, e sim, estar ciente de como seus Aventureiros podem explorar e crescer em seu aprendizado!

Processo de aprendizagem em 6 etapas

Lembrar

Recuperar, recordar ou reconhecer conhecimento relevante a partir da memória de longo prazo.

Ações a conquistar - escolher, definir, memorizar, selecionar, listar, nomear, rotular, identificar, localizar, recitar, declarar, reconhecer, recordar, correlacionar, identificar, mostrar, contar ou relatar.

Entender

Demonstrar compreensão por meio de uma ou mais formas de explanação.

Ações a conquistar - reformular, discutir, reescrever, dar exemplos, expressar, diagramar, refrasear, ilustrar, explicar, defender, distinguir, resumir, interrelacionar, interpretar ou diagramar.

Aplicar

Usar informações ou uma habilidade em uma situação nova.

Ações a conquistar - organizar, generalizar, dramatizar, preparar, produzir, escolher, esboçar, aplicar, solucionar, desenhar, mostrar, pintar, prever, inferir, modificar ou reajustar.

Analisar

Fragmentar o material em suas partes separadas e determinar como as partes se relacionam umas com as outras e/ou com uma estrutura ou propósito geral.

Ações a conquistar - comparar, analisar, classificar, ressaltar, distinguir, categorizar, diferenciar, subdividir, inferir, pesquisar, selecionar ou priorizar.

Avaliar

Fazer juízos com base em critérios e padrões.

Ações a conquistar - julgar, relacionar, criticar, sustentar, avaliar, considerar, criticar, recomendar, testar, concluir, convencer, estimar ou comparar.

Criar

Colocar elementos juntos para formar um novo todo coerente ou funcional; reorganizar elementos em um novo padrão ou estrutura.

Ações a conquistar - compor, originar, hipotetizar, desenvolver, integrar, projetar, combinar, construir, produzir, planejar, criar, inventar ou organizar.

Nem todas as atividades usam todos os seis níveis de aprendizagem. Contudo, se pudermos encorajar nossos Aventureiros, mesmo os mais jovens a atingirem os três níveis superiores de aprendizagem o mais rápido possível, sua experiência nos Aventureiros será profunda, rica e memorável.

1. CLASSES DOS AVENTUREIROS

Cada Classe é destinada a crianças de uma idade específica e foi elaborada de modo a estar adaptada à capacidade de realização típica daquela faixa etária. Cumprindo satisfatoriamente todos os requisitos da Classe, a criança conquista o distintivo correspondente, que lhe é entregue numa cerimônia especial de investidura.

As informações abaixo podem lhe orientar ao trabalhar com as Classes dos Aventureiros.

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
IDADE	6 ANOS	7 ANOS	8 ANOS	9 ANOS
COR	AZUL CLARA	LARANJA	AZUL ESCURA	VINHO
Ênfase geral	Operosidade – Ajudar no lar – Ser ordeiro.	Testemunho – Brilhar – Iluminar os outros.	Construção – Auto Estima – Auto descoberta.	Reverência - Cooperação – Colaborar com Deus em Seu plano de salvação.
Bíblia	Tudo quanto te vier à mão para fazer, faze-o conforme as tuas forças. (Ecles. 9:10) Bem está servo bom e fiel, sobre o pouco foste fiel, sobre o muito te colocarei. (Mat. 25:21) Viste um homem diligente na sua obra? Perante reis será posto; não permanecerá entre os de posição inferior. (Prov. 22:29)	Qualquer que tem nEle esta esperança purifica-se a si mesmo, assim como também Ele é puro. (I Jo. 3:3) ...a vereda do justo é como a luz da aurora que vai brilhando mais e mais até se tornar dia perfeito. (Prov. 4:18) Assim resplandeça a vossa luz diante dos homens, para que vejam as vossas boas obras e glorifiquem ao vosso Pai, que está nos céus. (Mat. 5:16)	... mais bem-aventurada coisa é dar do que receber. (Atos 20:35) Quem escuta e pratica estas minhas palavras é como o homem prudente, que edificou sua casa na rocha. (Mat. 7:24) Se o Senhor não edificar a casa, em vão trabalham os que a edificam. (Sal. 127:1)	... sirvamos a Deus agradavelmente, com reverência e piedade, pois Ele é um fogo consumidor. (Heb. 12:28 e 29) ... operai a vossa salvação com temor e tremor. (II Cor. 7:15) Porque nós somos cooperadores de Deus; vós sois lavoura de Deus e edifício de Deus. (I Cor. 3:9)
Item da Lei enfatizado	Obediência	Pureza	Bondade	Reverência e colaboração

REQUISITOS BÁSICOS

1. RESPONSABILIDADE

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
1.a	Decorar e aceitar o Voto do Aventureiro	Decorar e recitar a Lei do Aventureiro	Decorar o Voto e a Lei do Aventureiro	Decorar o Voto e a Lei do Aventureiro
1.b			Explicar o Voto	Explicar a Lei

Ideais dos Aventureiros

Os ideais dos Aventureiros devem ser mantidos sempre diante das crianças, direta ou indiretamente, para que se tornem princípios pessoais, que nortearão suas pequenas vidas daqui por diante. Momentos devocionais, histórias, jogos, concursos, atividades, brincadeiras e outros recursos devem ser utilizados para reforçar partes do Voto e da Lei dos Aventureiros. Isto está em perfeita sintonia com a instrução de Deus a Moisés, sobre educação de filhos:

"Ouve, Israel, o SENHOR nosso Deus é o único SENHOR. Amarás, pois, o SENHOR teu Deus de todo o teu coração, e de toda a tua alma, e de todas as tuas forças. E estas palavras, que hoje te ordeno, estarão no teu coração; e as ensinarás a teus filhos e delas falarás assentado em tua casa, e andando pelo caminho, e deitando-te e levantando-te. Também as atarás por sinal na tua mão, e te serão por frontais entre os teus olhos. E as escreverás nos umbrais de tua casa, e nas tuas portas." *Deuteronômio 6:4 a 9*

Hoje, como no passado, a recordação constante e contínua da mensagem de Deus fará com que Seu povo se consagre a Ele.

2. REFORÇO

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
2.a	Ler o livro do Curso de Leitura dos Aventureiros.	Ler o livro do Curso de Leitura dos Aventureiros.	Ler o livro do Curso de Leitura dos Aventureiros.	Ler o livro do Curso de Leitura dos Aventureiros.

Curso de Leitura

Para conhecer o livro oficial, para cada ano, procure a coordenação dos Aventureiros em sua Associação/Missão.

Nada impede que a experiência da leitura seja compartilhada com os pais. Os pais podem, inclusive, ler com as crianças. Isso pode mostrar-lhes como a leitura se torna fácil e natural, à medida que praticamos.

Não leia para a criança se ela já pode fazer isso. Isso equivale a "dar comida na boca" de quem já pode (e deve) comer sozinho. Cria dependência e preguiça que será muito difícil de combater mais tarde.

Ao ler com a criança é obrigatório deixar que ela veja e manuseie o material de leitura. Vendo diante de si o livro, "adivinhando" parte da informação disponível e confirmando suas tentativas com a leitura do adulto, ela vai se tornar um exímio (e interessado) leitor.

O adulto deveria fazer leituras "personalizadas" com a criança. Crie vozes, timbres, sotaques, ruídos e movimentos. Dê cor, cheiro e sabor ao texto. Faça pausas e comentários que ajudem a compreender e se envolver com o texto. Leve a criança a simpatizar e colocar-se no lugar de personagens. Divida a leitura em partes. Crie expectativa para o desfecho que uma situação da história poderá ter.

Evidentemente, para obter o máximo de benefício com a leitura, o adulto deverá ler e planejar sua "interpretação" do livro antes. É impossível para a maioria de nós, pessoas comuns, tornarmos a leitura "à primeira vista" tão interessante como deveria (ou poderia).

Alguns pais se encantam com esta atividade a ponto de torná-la uma parte de seu relacionamento com os filhos. Tornam-se consumidores habituais de boa literatura infantil.

Por tudo o que falamos até aqui, deve ter ficado claro que a leitura para cumprimento deste requisito deve ser uma tarefa realizada em casa, pela criança e os adultos que cuidam dela.

Leituras anteriores não valem, especialmente as realizadas para cumprir requisitos de outras Classes ou Especialidades.

I. MEU DEUS

1. SEU PLANO PARA ME SALVAR

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
1.a	Criar um mural com as histórias a seguir,mostrando a ordem em que elas aconteceram ou vão acontecer: • A Criação • O início do pecado e tristeza • Jesus cuida de mim hoje • Jesus virá novamente • O Céu OU - As Histórias da Bíblia que estão sendo estudadas em sua classe ou Escola Sabatina.	Criar uma história destacando: • O Nascimento de Jesus • Sua vida • Sua morte • Sua ressurreição OU - As Histórias da Bíblia que estão sendo estudadas em sua classe ou Escola Sabatina.	Criar um mural com as histórias a seguir, mostrando a ordem em que elas aconteceram ou vão acontecer: • Paulo • Martinho Lutero • Ellen White • Você OU - As Histórias da Bíblia que estão sendo estudadas em sua classe ou Escola Sabatina.	Criar um mural mostrando a ordem em que estas histórias aconteceram: • Noé • Abraão • Moisés • Davi • Daniel OU - As Histórias da Bíblia que estão sendo estudadas em sua classe ou Escola Sabatina.

Objetivos

ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
Mostrar que a história humana começou com Deus, num mundo perfeito e, apesar da separação temporária que o pecado produziu, vai prosseguir para sempre, ao Seu lado, na terra restaurada e renovada. Deus é nosso Criador e Salvador, por isso merece nossa adoração.	Apresentar a vida de Jesus como tendo sido perfeita e suficiente para obter a salvação para a humanidade. Porque venceu o mal e a morte, Jesus pode ajudar-nos a também sermos vencedores sobre o pecado.	Levar a criança a ver como, após a morte e ressurreição de Jesus é vital que esta boa notícia, da salvação disponível a todos, seja conhecida por todos. Os discípulos, apóstolos, mártires, pioneiros e nós mesmos somos responsáveis por isso. Devo tomar minha posição ao lado de Jesus, reconhecendo meus pecados, pedindo perdão e entregando minha vida a Ele.	Cada pessoa, através de toda a história, teve oportunidades de manter uma comunhão especial com Deus, através da oração, da mensagem de Deus e não é diferente conosco, hoje em dia. A vida das pessoas que antes de nós mantiveram íntima comunhão com Deus pode nos motivar para sermos amigos de Deus, como elas foram.

Estratégias

ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
Experimentando as coisas criadas por Deus	Apresentando Jesus	Seguindo bons exemplos	Histórias do Velho Testamento
1º dia – A luz – trabalhe com prismas e espelhos, lanternas, plantas deixadas no escuro e recolocadas ao sol, caminhe de olhos vendados. 2º dia – A atmosfera – brinque com o vento, pipas, o ar quente, balões de ar e gás, cata-ventos. 3º dia – A terra firme, as águas e as plantas – faça jogos com alimentos vegetais, folhas, flores, arranjos ornamentais, artesanato com sementes, pedras, areias, conchinhas. Visite o jardim botânico ou o horto florestal. 4º dia – Sol, Lua e estrelas – estude o céu, com um telescópio ou um livro sobre estrelas e cometas, ou visite o planetário. 5º dia – Peixes e aves – identifique pássaros, vá ao zoológico, prepare um aquário ou visite uma exposição de criadores. 6º dia – Animais terrestres – pesquise sobre um animal da região ou visite uma fazenda ou o zoológico. Faça um "safári" fotográfico ou de desenhos. 7º dia – Deus descansa – Faça um piquenique comemorativo. Brinquem de caça ao tesouro, com os grupos procurando coisas que representem cada dia da semana da criação.	Do nascimento ao batismo – Fale das profecias messiânicas, do casamento de José e Maria, de Isabel e Zacarias, dos pastores, dos sábios do Oriente, dos idosos Simeão e Ana, de Jesus no templo aos 12 anos, de João Batista, seus seguidores e de como batizava. Batismo, pregações e milagres – Mostre Jesus percorrendo os lugares da Palestina para curar e ensinar, logo após ser batizado. Enfatize, os resultados do pecado e a salvação oferecida por Jesus ao paralítico descido do teto, a Maria Madalena e outros. Profecias, despedidas, sofrimento e morte – Jesus é o Salvador da humanidade. Ele animou Seus seguidores prevendo Seu sofrimento e vitória através da cruz, ressurreição, ascensão, intercessão e retorno à Terra – Jesus sempre cumpriu Suas promessas. Deus nunca deixou que uma palavra que Ele dissesse ficasse sem se realizar. Assim, Sua promessa de que irá retornar a este mundo deve ser, também, verdadeira. Nós esperamos vê-lO em breve e ir morar com Ele. Use técnicas variadas desde o flanelógrafo, à pintura, dramatizações e faça a criança interagir com o personagem.	Paulo – As mudanças operadas por Jesus na vida podem ser tão dramáticas que ninguém mais reconhece a pessoa que foi transformada por Ele. É uma nova pessoa. De um perseguidor cruel dos cristãos Paulo tornou-se um deles, pregando o Evangelho a muitas pessoas e de muitas maneiras. Martinho Lutero e Ellen White – As histórias de conversão genuína não aconteceram apenas na época dos discípulos e apóstolos, milhares de anos atrás. Os mártires e pioneiros da igreja também tiveram seu lugar no Grande Conflito entre o bem e o mal, na idade média e no início da igreja adventista. Nós, hoje em dia – Também temos algo para fazer pela verdade de Deus e sua proclamação a todas as pessoas que precisam conhecê-la para também serem salvas do pecado e do mal. Use desenhos, dramatizações, ligue-pontos. Monte um quebra-cabeça com a história de Lutero e/ou Ellen White.	Noé e o dilúvio – A humanidade se corrompe e Deus manda Noé construir um grande barco para salvar os que queriam escapar do dilúvio. Use um concurso bíblico divertido. Abraão e Sara – Deus escolhe uma pessoa para aprender Sua vontade e representar a verdade aos outros povos. Use uma dramatização. Moisés e o êxodo – Deus resgata os israelitas, com quem tinha um pacto, para que eles continuem a representá-lo, como havia combinado com Abraão. Use desenho livre ou pintura. O cativeiro babilônico – Os filhos de Israel se afastam de Deus e são conquistados e aprisionados por outros povos. Ligue pontos, ou cruzadas, ou pintura.

A história ilustrada é uma ferramenta multiuso, que pode trazer muitos benefícios, se adequadamente usada. Tudo depende de preparação antecipada e bem pensada. (Esta é uma tarefa que deve ser desenvolvida no Clube e não em casa.)

Algumas coisas são necessárias:

a. Mural para colocar as figuras - Use uma tira de tecido, papel artístico ou plástico de cor vermelha, numa tonalidade bem escura. Todas as figuras a usar no ensino da Classe em estudo, devem caber, lado a lado, com folga, nesta tira. O material a empregar na confecção desta tira está diretamente ligado ao modo como pretende prender as figuras no mural. Alfinetes, velcro, cola fraca para tecidos, prendedores de roupas, ímãs, fitas adesivas, etiquetas autocolantes são algumas das opções disponíveis. Feltro para figuras como as utilizadas nos flanelógrafos da Escola Sabatina, também são boas opções. Esta tira vermelha representa o período da história humana durante a existência do pecado. Costure, cole ou prenda no início e no fim desta tira vermelha, dois outros pedaços de tecido, em cor amarela ou dourada. Eles representarão o momento da Criação do mundo e do Homem, perfeitos, e a restauração de todas as coisas àquela perfeição original. A história dos seres humanos, embora seja escura neste momento, começou gloriosamente brilhante e voltará a ser assim. Estabeleça uma ligação entre os dois quadros dourados fazendo passar por toda a tira vermelha um fio ou fita dourada. Ela representa a contínua presença de Deus na história humana, mesmo durante os seus períodos mais escuros.

b. Figuras (para o mural) que representem as histórias ou personagens - As figuras para o mural devem ser o mais coloridas e bonitas possível. Devem atrair a atenção. Cópia ampliada e colorida de "As Belas Histórias da Bíblia", Bíblia Ilustrada ou outro material semelhante podem ser boas opções. Cole as figuras em papel grosso ou papelão e depois aplique plástico adesivo sobre elas para torná-las mais duráveis.

Estas figuras não precisam ser iguais às que as crianças vão utilizar em seus cadernos, mas se fosse possível ter as mesmas figuras, em tamanhos adequados às duas atividades, seria ideal.

c. Livro de atividades ou caderno/pasta - Cada Aventureiro deve possuir o livro de atividades de sua respectiva Classe ou um caderno /pasta para manter registradas todas as atividades que realizarem durante o ano.

d. Figuras (para o caderno) que representem as histórias ou personagens - Estas figuras devem ser entregues às crianças para que elas as decorem, pintem, façam colagens, etc., antes de colarem no caderno de atividades. Esta atividade artística deve acontecer depois que a história foi apresentada no mural.

Sempre utilize esta sequência, para cada história representada no mural:

- Conte a história utilizando o mural como base para colocar figuras (podem ser várias figuras para contar uma mesma história);
- Entregue o xerox, em preto e branco, da figura que representa aquela história, para as crianças colorirem;
- Recolha as figuras que as crianças coloriram, identificadas com os nomes delas, e exponha no mural;
- Revise a história relacionada com aquela figura, que as crianças coloriram e reforce o aprendizado através de alguma atividade prática, com estímulo visual, auditivo, olfativo, táctil, envolvendo sabores, texturas, temperatura, peso, etc.
- Guarde os trabalhos identificados e limpe o mural, deixando-o pronto para apresentar uma nova história.

Depois que todas as figuras foram apresentadas, coloque no mural, fora de ordem, todas as figuras das histórias estudadas. A tarefa, agora, consiste em colocar as figuras na ordem em que as histórias aconteceram.

Depois de colocadas as figuras na ordem correta, no mural, recorde as experiências práticas realizadas em conexão com cada história. Agora as crianças vão "copiar" a ordem das histórias, colando em seus livros de atividades ou cadernos as figuras que coloriram, em cada história. Entregue a elas as figuras que decoraram, (figuras que você esteve guardando ao longo de todo o ensino), para colarem no livro de atividades ou caderno. As crianças mais crescidas

(Mãos Ajudadoras), podem se envolver com a apresentação da história ajudando o instrutor, lendo trechos bíblicos ou desenhando, fazendo poesias, músicas, cartazes, colagens, miniaturas do santuário, acampamento de Abraão ou cena da vida de Davi, etc.

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
1.b	Fazer um desenho ou falar sobre uma das histórias do requisito anterior, para explicar a alguém como Jesus cuida de nós.	Fazer um cartaz ou contar uma das histórias do requisito anterior, demonstrando a alegria de ser salvo por Jesus	Realizar uma peça ou escrever para um jornalzinho sobre uma das histórias do requisito anterior, contando como podemos entregar a vida a Jesus.	Preparar uma música, ou uma poesia, ou um cenário em miniatura, com modelagem, sobre uma das histórias do requisito anterior, demonstrando a alguém como viver por Jesus.
Bíblia	Outras histórias a respeito do amor de Deus: Elias e os corvos (I Re 17:1-16); Jesus acalma a tempestade (Mar. 4:35- 41 e Luc. 8:22-25); A ovelha, a moeda e o filho perdido. (Luc. 15).	Outras histórias sobre a salvação em Jesus; Noé (Gen. 6 a 8); A cura do paralítico. (Mat. 9:1- 8); Parábola da candeia (Luc. 8:16-18).	Outras histórias sobre convidar alguém para se entregar a Jesus: Nicodemos (João. 3:1-21); Filipe e o etíope (Atos 8:25-40); Ezequiel e o vale de ossos secos (Ez. 37:1-14).	Outras histórias sobre como viver para Deus; Jacó (Gen. 25 a 50); Moisés (Êxodo e Deuteronômio); Miriã (Ex. 2:1-10; 15:20-22; Num. 12 e 21); Josué (Jos. 7); Marta (Luc. 10:38 e 52; Jo. 11:1 - 46; 12:1-3).

Cada Unidade deveria ter seu próprio mural de histórias com suas próprias figuras para ir lembrando às crianças todas as histórias já estudadas nas classes pelas quais as crianças passaram. O objetivo da história ilustrada sequencial é apresentar progressivamente às crianças os muitos acontecimentos relacionados com o grande conflito entre o bem e o mal, em nosso mundo, desde sua criação até sua final restauração. O estado atual do mundo é uma grande fonte de perplexidade para os pequenos, especialmente quando presenciam ou ouvem falar de tragédias, maldades e perigos que há ao seu redor, no mundo em que vivem.

Elas precisam saber que não é Deus, mas sim Satanás, o responsável pelas coisas ruins que acontecem, em virtude da rebelião que iniciou no Céu e trouxe consigo para a Terra. As más escolhas das pessoas, desde Adão e Eva, tem consequências muitas vezes desastrosas, e as crianças são capazes de compreender que suas próprias escolhas podem estabelecer o tipo de resultados que colherão. O mais importante ensinamento na história bíblica sequencial é o fato de a própria criança e seus contemporâneos terem uma parte a desempenhar na história do grande conflito, mesmo nos seus dias, tão distantes da época em que as histórias bíblicas, dos pioneiros e mártires aconteceram.

2. SUA MENSAGEM PARA MIM

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
2.a	Completar a Especialidade de Bíblia I.	Decorar e explicar dois versos da Bíblia, que falem sobre a salvação oferecida por Jesus.	Completar a Especialidade de Bíblia II.	Encontrar, decorar e explicar três versos da Bíblia, que falem sobre viver por Jesus.

2.b		Dizer o nome das duas partes principais da Bíblia e dos quatro evangelhos.		Recitar os livros do Velho Testamento em ordem.
2.c		Completar a Especialidade de Amigo de Jesus.		

Abelhinhas Laboriosas

A Abelhinha Laboriosa precisa entender que a Bíblia é o livro de Deus e que ela nos fala sobre Ele, instrui em como amá-lo e servi-Lo. Os versos para memorizar enfatizam o conceito básico da Classe – o amor de Jesus, Seu cuidado por nós e Seu desejo de nos salvar do mal.

Os livros de Gênesis e Apocalipse contém a maioria das histórias a serem representadas no mural, referindo-se ou à criação ou à recriação (restauração) de nosso mundo.

Luminares

Os textos para memorizar enfatizam os conceitos principais dos Luminares, sobre o significado e consequências do pecado e o sacrifício de Jesus para nos perdoar e resgatar do pecado.

O mural de histórias, para Luminares, é baseado na vida de Jesus como revelada através dos Evangelhos.

Os Luminares também estão aprendendo os nomes e a sequência dos livros da Bíblia. Ao aprender isso, verificarão que há duas grandes divisões entre os livros bíblicos: o Velho Testamento, um conjunto de 39 livros, escritos para contar fatos ocorridos antes da vinda de Jesus como bebezinho, e o Novo Testamento, composto de 27 livros, que se referem ao que aconteceu durante (e após) o tempo em que Jesus viveu como homem, aqui, na Terra.

Edificadores

Nos versos que os Edificadores memorizam, são enfatizados os passos para a salvação:

- Arrepender-se dos pecados;
- Pedir perdão e poder para ser transformado;
- Entregar a vida a Jesus;
- Crer que Jesus ouviu e atendeu a oração e começar a viver por Ele.

Mãos Ajudadoras

Os versos para memorizar destinados às Mãos Ajudadoras, reforçam sua compreensão acerca dos conceitos básicos do viver cristão, após a justificação e conversão. É um conjunto de atitudes pessoais, que poderia ser expresso da seguinte maneira:

- Desejo obedecer a Deus e escapar do mal;
- Posso entregar minha vida a Jesus, e Ele me dará um novo e puro coração;
- Procuro fazer o meu melhor para viver por Jesus, e Ele está sempre pronto a me perdoar e ajudar quando eu pedir;
- Estou sendo transformado na pessoa que Jesus deseja que eu seja.

A Bíblia e Espírito de Profecia

ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
Outros textos sobre o amor de Jesus: "O anjo do Senhor se acampa ao redor ..." (Sal. 34:7) "Deixai vir a mim os pequeninos..." (Mat. 19:14)	Outros textos sobre a salvação dos pecados por meio de Jesus: "Pecado é a transgressão da lei." (I João. 3:4 e 5)	Outros textos sobre entregar a vida a Jesus: "Vos darei um coração novo" (Eze. 11:19; 36:26 e 27)	Outros textos sobre viver para Deus: "Lembra-te do teu Criador ..." (Eccles. 12:1) "Buscai ao Senhor enquanto se pode achar" (Isa. 55:6 e 7)

"Eis que estou convosco todos os dias ..." (Mat. 28:20) "As minhas ovelhas ouvem a Minha voz ..." (Jo. 10:27 e 28) "Nem a morte... pode nos separar do amor de Deus" (Rom. 8:38 e 39) "Unicamente essa percepção da presença de Deus poderá banir aquele receio que faria da vida um peso à tímida criança." – *Educação, p. 255* "Devem os pais e mães ensinar ao bebê, à criança e ao jovem o amor de Jesus. Sejam as primeiras palavras balbuciadas pelo bebê acerca de Cristo." – *Orientação da Criança, p. 487*	"Todos pecaram" (Rom. 3:23) "Aquele que sabe que deve fazer o bem mas não faz ..." (Tia. 4:17) "Ele a Si mesmo Se deu pelos nossos pecados." (Gal. 1:3 e 4) "Confessei-Te o meu pecado." (Sal. 32:5) "Desfaço as tuas transgressões." (Isa. 44:22) "Se devidamente instruídas, as crianças bem pequenas podem ter a percepção correta de seu estado como pecadores e do caminho de salvação através de Cristo." – *Testimonies, vol I, p. 400* "Ensine-os que o Salvador os está chamando." – *O Desejado de Todas as Nações, p. 517* "Deus quer que toda criança de tenra idade seja Seu filho, adotado em Sua família. ... Todo o curso de seu pensamento pode ser mudado, de modo que o pecado não se mostre como coisa que deva ser fruída, antes evitada e odiada." – *Orientação da Criança, p. 486*	"Mas a todos os que O receberam, deu-lhes o poder de serem feitos filhos de Deus" (João. 1:12 e 13) " colocarei a Minha Lei em seus corações" (Heb. 10:16 e 17) "Eis que estou à porta e bato ..." (Apoc. 3:20) "Entrega o teu caminho ao Senhor ..." (Sal. 37:4 e 5) "(as crianças) ... devem ser levadas a compreender distintamente o que devem fazer para serem salvas." – *Conselhos aos Pais, Prof. e Estudantes, p. 168* "Caso sejam devidamente instruídas, crianças bem tenras podem ter ideias corretas quanto ao seu estado de pecadores, e ao caminho da salvação por meio de Cristo." – *Orientação da Criança, p. 491* "Ensinai-lhes que o Salvador as chama ..." – *O Desejado de Todas as Nações, p. 517*	"Ele te declarou, ó homem, o que é bom." (Miq. 6:8) "Jesus crescia em sabedoria, estatura e graça..." (Luc. 2:52) "Somos transformados ..." (II Cor. 3:18) "Mas o fruto do Espírito é..." (Gal. 5:22 e 23) "Aquele que começou a boa obra em vós..." (Fil. 1:6) "Posso todas as coisas nAquele que me fortalece." (Fil. 4:13) "Aquele que é poderoso para vos guardar..." (Judas 24 e 25)

Memorização de versos bíblicos

A memória dos Aventureiros é ótima, mas podemos auxiliá-los nisso e, mais importante, na compreensão dos versos decorados.

1. Apresente os versos, tornando palavras e conceitos bem claros para as crianças. Faça-as parafrasear ou repetir o verso, em suas próprias palavras, e veja quanto da mensagem foi assimilada e entendida;
2. Use gravuras ou histórias para ilustrar o verso. Use uma figura para cada verso e as crianças ligarão as duas coisas;
3. Versos musicados são fáceis de decorar. Procure este auxílio em hinários, CDs e nas livrarias evangélicas;
4. Escreva cada palavra do verso em pequenos cartões. Peça que as crianças coloquem os cartões em ordem, compondo o verso bíblico decorado.
5. Transforme isso numa atividade especial (por equipe) – as crianças colocam o verso em ordem, no menor tempo possível.
6. Distribua os cartões, para que cada criança encontre o colega com a palavra seguinte

à sua. Ordenado o verso, as crianças o repetem em conjunto.

Em alguns requisitos de memorização, as próprias crianças escolhem os versos que desejam decorar. Nestes casos, exponha todos os versos disponíveis, explicando-os e ilustrando-os. Só depois permita que as crianças escolham os versos para decorar.

3. SEU PODER EM MINHA VIDA

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINÁRES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
3.a	Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele.	Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele.	Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele.	Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele.
3.b	Perguntar a três pessoas por que elas oram.	Perguntar a três pessoas por que elas estudam a Bíblia.	Perguntar a três pessoas por que elas são felizes em pertencer a Jesus.	Escolher, junto com um adulto, alguma coisa que você gostaria de melhorar em sua vida. Em seguida, orar, planejar e trabalhar para isso, buscando a ajuda de Jesus.

Crianças também precisam desenvolver-se espiritualmente. Se aprendem, no início da vida, a separar tempo, cada dia, para devoção pessoal, este hábito se estabelece para toda a sua vida.

Os membros das famílias tem diferentes horários e níveis de compromisso, por isso cada família deve definir a frequência, duração e formato dos devocionais, segundo a habilidade e interesse das crianças. O exemplo dos adultos é fundamental.

O mais importante é a regularidade e a intensidade com que ele é desfrutado pela criança e por seus companheiros, sejam os pais ou o líder.

Como tornar o período devocional interessante para as crianças

1. Contar alguns incidentes relacionados com a devoção pessoal – experimentados por você mesmo, como líder;
2. Falar dos benefícios dos momentos regulares de devoção;
3. Deixar as crianças partilharem suas próprias experiências;
4. Conversar com frequência acerca dos momentos, lugares e as maneiras de desfrutar ocasiões de devoção;
5. Oferecer variedade de modos para leitura devocional;
6. Ajudar os pais e animá-los para que, por sua vez, ajudem as crianças a ter períodos de devoção pessoal e em família;
7. Convidar adultos que falem de suas experiências de oração.

O que Ellen White diz sobre isso:

"Esse Espírito (Santo) aprecia Se dirigir às crianças e expor-lhes os tesouros e maravilhas da Palavra. As promessas do grande Mestre cativarão os sentidos e animarão a alma da criança com um poder espiritual que é divino." *Conselhos a Pais, Professores e Estudantes, p. 172*

"O melhor modo de impedir o desenvolvimento do mal é ocupar o terreno. O máximo cuidado e vigilância são necessários no cultivo do espírito e na semeadura, nele, das preciosas sementes da verdade bíblica." *Mensagens aos Jovens, p. 282*

"Em cada lar cristão Deus devia ser honrado com sacrifícios de louvor e oração, cada manhã e noite. As crianças deviam ser ensinadas a reverenciar a hora de culto." *Conselhos aos Pais, Professores e Estudantes, p. 110*

A criança escolhe um adulto cristão dedicado

e maduro, com quem converse confortavelmente, para cumprir o requisito 3.b de Mãos Ajudadoras. Se os pais não preenchem o perfil, pode ser um pastor, professor da Escola Sabatina, líder, amigo dos pais ou parente. Adulto e criança tem reuniões regulares, partilhando ideias e sentimentos, avaliando o projeto e fazendo as adaptações necessárias. Os encontros duram até que ambos, considerem alcançado o objetivo.

A Bíblia e Espírito de Profecia

ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
Elias ora no Carmelo (I Re. 18). Paulo e Silas (Atos 16: 19 a 34). A oração modelo (Mat. 6:9 a 13). "Deus está perto" (Sal. 145:18). "Orai sem cessar." (I Tess. 5:17). A oração de fé salva (Tiago. 5:16). "pedir, segundo a Sua vontade ..." (I João. 5:14 e 15). "Ensinai a olharem a Deus em busca de força. Dizei que Deus lhes ouve as orações. Levai-os a se unirem com Deus, e então terão forças para resistir a mais forte das tentações." – *Orientação da Criança, p. 172/173* "Jesus conhece as necessidades das crianças e tem prazer em suas orações. Que fechem a porta para o mundo e tudo que lhes apartaria os pensamentos de Deus; e sintam que estão a sós com Ele. Então peçam que Deus faça por elas o que não podem fazer. Contem tudo a Jesus. Quando pedirdes o que for necessário para o bem de vossa alma, crede que o recebereis, e tê-lo-eis." – *O Lar Adventista, p. 299*	Achados os rolos da Escritura (II Re. 22 e 23) Os bereanos (Atos 17:10 a 13) "Lâmpada para os pés é a Tua palavra..." (Sal. 119:9 a 11 e 105) Obreiro aprovado (II Tim. 2:15) Guarda no coração (Deut. 6:4 a 9) Doce como mel (Sal. 119:103) Logo as comi (Jer. 15:16) Para não pecar (Sal. 119:9 e 11) É a verdade (Jo. 17:17) "Acima de todos os outros livros, devemos fazer da Bíblia o nosso estudo." – *Mensagens aos Jovens, p. 426* "Para que se desperte e fortaleça o amor ao estudo da Bíblia, muito depende do uso feito da hora de culto." – *Educação, p. 185* "Em sua vasta série de estilos e assuntos, a Bíblia tem algo para interessar a todo espírito e apelar a cada coração." – *Orientação da Criança, p. 505*	"... Quem tem o Filho tem a vida eterna..." (I Jo. 5:11 a 13) "Quem ouve as Minhas palavras e crê tem vida eterna..." (Jo. 5:24) "A vida eterna é esta: ..." (Jo. 17:3) "Deus recompensará com a vida eterna" (Rom. 2:6 e 7) "toma posse da vida eterna ..." (I Tim. 6:11 e 12) "... anunciamos a vida eterna ..." (I Jo. 1:1 a 3)	"Não confieis em príncipes ..." (Sal. 146:3 a 5). "Deus não permite tentação além das nossas forças" (I Cor. 10:13). "Cada um deve aperfeiçoar seus talentos até ao máximo; e a fidelidade no fazer isto confere honra à pessoa, sejam muitos ou poucos seus dons." – *Orientação da Criança, p. 293 e 294* "Tendes um talento apenas? Dai-o aos banqueiros, aumentando-o para dois.... Empregai tão sabiamente este talento, que cumpra a missão a ele designada." – *Mensagens aos Jovens, p. 301* "Terrível coisa é usar as habilidades por Deus concedidas, de modo a espalhar na sociedade danos e mágoas em lugar de bênçãos. Coisa triste é, também, embrulhar num lenço o talento a nós confiado e escondê-lo no mundo." – *Mensagens aos Jovens, p. 37* "Tudo que somos, todos os talentos e habilidades que possuímos, são do Senhor para serem consagrados a Seu serviço." – *Mensagens aos Jovens, p. 161*

II. MEU EU
1. SOU ESPECIAL

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
1.a	Preparar um caderno mostrando diferentes pessoas que cuidam e se preocupam com você, do modo como Jesus faz.	Descrever quem é você, ilustrando com desenhos que digam coisas boas a seu respeito.	Preparar um caderno com colagens, mostrando o que você pode fazer para servir a Deus e aos outros.	Fazer uma relação de alguns interesses e habilidades especiais que Deus lhe deu.
Bíblia	Mefibosete (II Sam. 9); Elias e os filhos da viúva (II Re. 4); A adoção de Ester (Ester 2:5 a 7); "amar o próximo como a si mesmo." (Mar. 12:33)	Criação (Gen. 1 e 2); "... por modo assombrosamente maravilhoso me formaste ..." (Sal. 139:14); O Senhor não vê como vê o homem (I Sam. 16:7).	Serva de Naamã (II Re. 5:1 a 19); O jovem Samuel (I Sam. 1 a 3); O jovem Jeremias (Jer. 1:1 a 10) "este é o jejum que escolhi ..." (Isa. 58:6 a 12); "quem der de beber a um destes Meus pequeninos ..." (Mat. 10:42)	
1.b				Demonstrar e partilhar seus talentos fazendo uma Especialidade que permita expressar seu talento pessoal.

Abelhinhas Laboriosas

O objetivo do requisito é mostrar à criança que nascemos dependentes de outras pessoas, as quais nos amam e tem prazer em cuidar de nós, mas à medida que crescemos, não precisamos mais de tantos cuidados e podemos cuidar de nós mesmos.

Luminares

O objetivo deste requisito, nesta Classe, é levar a criança a pensar sobre si mesma como indivíduo e reconhecer que existem semelhanças e diferenças, (tanto internas como externas), entre ela e as demais pessoas, o que torna todos nós muito especiais. O fato de sermos, cada um de nós, muito raros – só existe um exemplar – faz-nos ser muito valiosos.

Através da pesquisa "Quem sou eu?", pode-se colocar em palavras este perfil especial, que cada um de nós possui, com as características especiais que temos. Coloque a pesquisa, depois de preenchida, junto com o contorno corporal da criança para que um trabalho complemente o outro. (Para desenhar o contorno da criança peça que ela se deite sobre uma folha grande de papel ou plástico e vá traçando uma linha, com caneta, contornando seu corpinho. As posições podem ser diferentes para as diferentes crianças. Não esqueça de identificar os contornos com os nomes de cada criança. (Você pode, também, recortar o contorno na linha traçada).

Edificadores

As crianças adquirem um sentido de valor próprio e significado na vida quando compreendem que são importantes e necessárias. Cada criança tem algo para contribuir com o mundo. Pode ser feita uma analogia com os órgãos do

corpo humano (I Cor 12:12 em diante), ou as notas da escala musical. Cada elemento é de importância vital. Sem a contribuição de uma parte apenas, o "todo" seria incompleto e incapaz de funcionar adequadamente.

Deus dá a cada criança a capacidade de agir de maneira amorosa e prestimosa. Alguns tipos de serviço como cortesia, palavras encorajadoras, prontidão em ajudar nas tarefas, um simples sorriso ou a defesa do que é correto, estão ao alcance de todos nós. Outros tipos de tarefa são mais bem desenvolvidos por aqueles que tem determinados talentos, como ensinar matemática, consertar um brinquedo quebrado ou criar um trabalho manual. A consideração sobre maneiras de servir outros pode ser de grande valor para as crianças, levando a mente a pensar o que Jesus faria para contribuir em cada situação.

Ao realizar este requisito, experimente as seguintes estratégias:

- Juntos, relacionem várias maneiras de se colocar ao serviço de Deus e dos outros. Estimule as crianças a descobrirem novos meios de se envolverem no serviço. Permita que escolham diversas maneiras de ilustrar o serviço em seus projetos. Elas podem querer criar uma exposição em classe ou trabalhar em projetos individuais.
- As crianças podem tirar fotos para documentar os atos de serviço umas das outras.
- Providencie papel para as crianças escreverem bilhetes de apreciação ou felicitação pelos atos de altruísmo e serviço que observaram umas nas outras. Os bilhetes podem ser escritos ao longo do dia e lidos em conjunto, em outra ocasião ou ao final da reunião. Na unidade, esta leitura conjunta dos bilhetes de apreciação pode reforçar o desejo dos que poderiam ter feito mais para novos projetos e oportunidades que se apresentem. Os adultos devem procurar escrever ao menos um bilhete de apreciação para cada criança, garantindo que todas tenham alguma mensagem dirigida a si, durante a atividade.
- Use o livro de atividades ou um caderno para documentar os projetos de serviço, colando fotografias, bilhetes de apreciação, desenhos e amostras das maneiras pelas quais crianças podem servir. Se for bem feito, as crianças irão guardar com todo o carinho esses projetos, durante vários anos pela frente.

Mãos Ajudadoras

Nossa sociedade faz as crianças acreditarem que não são talentosas, a menos que "brilhem" na escola, nos esportes ou nas artes. Isso é errado, porque há muitas áreas nas quais as crianças podem se sobressair. Cada dom é dado por Deus para um propósito especial.

As crianças podem ter muitos talentos, incluindo os seguintes:

- **Talentos físicos** – habilidades atléticas ou de trabalho (força, coordenação, velocidade ou agilidade, aparência agradável, habilidades manuais);
- **Talentos intelectuais** – decorar e compreender, escrever, planejar e organizar, tomar decisões;
- **Talentos interpessoais** – conversar, ter sensibilidade, humor, espírito de liderança, fazer amigos;
- **Talentos artísticos ou criativos** – música, poesia, pintura, desenho, colagens, etc.

Use estas (ou outras) estratégias para estudar os talentos:

- Discuta com as crianças alguns dos tipos de talentos que elas possam ter, de onde tais talentos provêm e como podem ser usadas para Deus. Ajude-as a identificarem um ou dois talentos que cada uma possa ter (crianças tímidas ou inseguras podem ser auxiliadas pelos colegas ou pelo instrutor).
- As crianças podem planejar em conjunto sua escolha de uma representação de talentos. É mais apropriado representar as espécies de talentos; uma representação

com discurso (quais são seus talentos criativos que mais se destacam); uma Especialidade criativa dos Aventureiros (para desenvolver um talento já existente na criança), etc.

- As Especialidades dos Aventureiros podem ser conseguidas individualmente (com a supervisão de um líder ou de um dos pais), ou as crianças podem trabalhar em grupo numa Especialidade para a qual demonstram habilidade especial.
- Especialidades que preenchem este requisito podem incluir estas e outras, desde que expressem os talentos individuais – Artista, Guia, Artes Manuais, Música, Repórter, etc.

2. POSSO FAZER SÁBIAS ESCOLHAS

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
2.a	Praticar o jogo dos sentimentos e mencionar pelo menos quatro sentimentos diferentes.	Participar do Jogo "E Se?"	Completar a Especialidade de Crítico de Mídia.	Aprender os passos que devem ser dados para se fazer uma boa escolha.
2.b				Usar esses passos ao resolver dois problemas na vida real.

A Bíblia e Espírito de Profecia

ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
Alegria – Sal. 144:15; I Re. 1:40; I Crôn. 29:9; Sal. 45:7; Sal. 59:16; Sal. 68:3; Sal. 97:11; Sal. 100:2; Isa. 30:29; Rom. 14:17 Tristeza – Sal. 30:5; Esperança/perseverança – Sal. 126:5 e 6; Pro. 10:28; Isa. 12:3; Isa. 35:2 e 10; II Cor. 8:2. Bondade/abnegação – Mat. 5:44; Prov. 16:32. Ira/hostilidade – Ef. 4:31 e 32; Caim e Abel; Hamã e Ester; Medo – Davi e Golias; Gideão; Sal. 56:3; Jos. 1:9 Vergonha/constrangimento – Pedro nega a Jesus Inveja e vingança – Irmãos de José; Col. 3:2; Tia. 3:16 e 17.	"Conhecer-se a si mesmo é um grande aprendizado. O verdadeiro conhecimento do eu leva à humildade que abrirá o caminho para o Senhor desenvolver a mente e moldar e disciplinar o caráter." – *Conselhos aos Pais, Prof. e Estudantes, p. 419*	Geazi (II Re. 5); Os amigos de Daniel (Dan. 3); A parábola da pérola no campo (Mat. 13:44 e 45); "Buscai em primeiro lugar o reino de Deus ..." (Mat. 6:33); "O que quiser ser o primeiro ..." (Mar. 9:35); "Cristo intima a cada um a ponderar. Prestai uma conta honesta. Ponde num prato da balança Jesus, que significa tesouro eterno, vida, verdade, Céu e o gozo de Cristo nas almas redimidas; no outro ponde toda a atração que o mundo pode oferecer." – *Mensagens aos Jovens, p. 130*	Salomão (I Re. 2 a 10); Daniel (Dan. 1, 2 e 6); Maria e Marta (Luc. 10:38 a 42); "Escolhei hoje a quem ireis servir" (Jos. 24:15); "Não te estribes no teu próprio entendimento" (Prov. 3:5 e 6); "Há caminho que ao homem parece direito" (Prov. 14:12; 16:25); "Todos estão pela sua própria escolha decidindo o seu destino, e Deus está governando acima de tudo para o cumprimento de Seu propósito." – *Educação, p. 178.*

Desânimo – José na prisão; João na ilha de Patmos; Paulo e Silas na prisão; Rom. 8:28; Prov. 24:10; I Cor. 10:13. Preocupação – Mat. 11:28; Prov. 3:5 e 6; Mat. 6:25 a 34; Fil. 4:6 Reclamação/queixa – Fil. 4:11 e 12; Fil. 2:14 e 15. "Não estais seguindo a Cristo, a menos que vos recusais a satisfazer a própria inclinação, e resolvais obedecer a Deus." – *Mensagens aos Jovens, p. 154*	"Apesar de não devermos pensar de nós mesmos mais alto do que deveríamos, a palavra de Deus não condena a auto-estima apropriada. Como filhos e filhas de Deus, deveríamos ter uma consciente dignidade de caráter onde o orgulho e a importância própria não encontrem guarida." - Review and Herald, 27 de março de 1888. "O Senhor fica decepcionado quando Seu povo se estima a si mesmo como de pouco valor. Deseja que Sua escolhida herança se avalie segundo o preço que Ele lhe deu." – *O Desejado de Todas as Nações, p. 668.*		"Lembrai-vos, caros amiguinhos, de que cada dia, cada hora, cada momento, estais tecendo a trama de vosso destino. Cada vez que a lançadeira é atirada, é levado para a trama um fio que enfeia ou embeleza o desenho." – *Mensagens aos Jovens, p. 212.*

"Toda criança e todo jovem deveria conhecer-se a si mesmo. Deveria conhecer e compreender o físico que Deus lhe deu e as leis pelas quais pode manter o corpo saudável." *A Ciência do Bom Viver, p. 402*

"Ao estudante de fisiologia deve ser ensinado que o objeto de seu estudo não é simplesmente obter conhecimento de fatos e princípios. ... O grande requisito, ao ensinar tais princípios, consiste em impressionar o aluno com sua importância de modo que ele os ponha conscientemente em prática." *Educação, p. 200*

3. POSSO CUIDAR DO MEU CORPO

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
3.a	Completar a Especialidade de Especialista em Saúde.	Completar a Especialidade de Cultura Física.	Completar a Especialidade de Temperança.	Completar a Especialidade de Higiene.

"Há apenas poucos entre os jovens que tem conhecimento exato dos mistérios da vida. O estudo do maravilhoso organismo humano, a relação e dependência de todas as suas complicadas partes, é algo para o que a maioria das mães dedicam pouco, senão nenhum interesse. ...

Ensinem os seus filhos a raciocinar da causa para o efeito.

Mostre-se-lhes que, se violarem as leis do seu ser, deverão pagar a penalidade com o sofrimento." *Conselhos aos Pais, Professores e Estudantes, p. 126*

III. MINHA FAMÍLIA

1. TENHO UMA FAMÍLIA

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
1.a	Fazer uma pintura ou desenho de algo que você gosta em cada membro de sua família.	Pedir que cada membro da família conte algumas histórias preferidas de sua própria vida.	Descrever algum tipo de mudança que aconteceu em sua família e conte como você se sentiu e o que fez.	Escolher uma das seguintes opções: fazer uma bandeira ou emblema de sua família ou reunir fatos ou fotografias sobre a história de sua família.

A Bíblia e Espírito de Profecia

ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
A primeira família (Gen. 2); A família de Jesus (Luc. 2); "Deus faz que o solitário more em famílias ..." (Sal. 68:6); "Os laços familiares são os mais íntimos, ternos e sagrados, dentre todos na Terra." – *Ciência do Bom Viver, p. 356 e 357.*	"Nada temos a temer quanto ao futuro a menos que nos esqueçamos do modo como o Senhor nos tem dirigido, e Seus ensinos na história passada." – *Testimonies, vol. 9, p. 10.*		

O que é uma família

É um grupo de pessoas que se preocupam umas com as outras e convivem juntas num lar. Uma família pode ser natural, substituta ou adotiva. Nenhuma família é perfeita. Deus deseja ajudar cada lar a se tornar o que era Seu desígnio, desde o princípio – um lugar onde as pessoas cooperam, partilham e ajudam, mesmo quando discordam entre si.

O propósito desta subtrilha (Minha Família) é ajudar a criança a sentir apreciação por sua família.

Encoraje cada criança a apresentar algo especial acerca de sua família. Leve as crianças a pensarem sobre o que é uma família e quantos tipos diferentes de famílias existem no mundo. Seja sensível à realidade das crianças em seu grupo (pai ou mãe solteiros, lares divididos, órfãos, pais violentos ou ausentes, etc). Adapte a atividade para ser confortável e enriquecedora para todos.

Cada família passa por experiências significativas para ela, ficando mais unida, mesmo em meio a adversidades. Os membros da família também podem ter experiências marcantes. Os demais devem conhecer estas coisas, um acerca do outro, pois isso é um fator de integração.

Pode ser estimulante fazer um questionário que teste o quanto as crianças sabem sobre os vários membros de sua família. Eis algumas perguntas sugestivas para este questionário: cor dos cabelos e olhos, o alimento preferido, matérias escolares preferidas, esportes e passatempo, música ou livros prediletos, datas de nascimento, profissão, etc. Ao invés de um questionário, pode ser que suas crianças prefiram fazer desenho, pintura, poesia, música ou algum outro tipo de arte acerca do assunto. Também é válido.

Se este for o caminho escolhido, faça uma exposição com os trabalhos artísticos das crianças. Promova um debate onde vocês vão procurar semelhanças e diferenças entre os membros das várias famílias. Convide as famílias para apreciar e comentar a exposição.

2. OS MEMBROS DA FAMÍLIA CUIDAM UNS DOS OUTROS

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
2.a	Descobrir o que o quinto Mandamento (Êxodo 20:12) diz sobre as famílias.	Mostrar como Jesus pode ajudar você e sua família a resolver desentendimentos, utilizando marionetes, peças com personagens ou outras opções.	Participar do Jogo do Amor.	Ajudar a planejar uma das seguintes atividades em família: Culto familiar especial, Noite em família ou Passeio.
2.b	Demonstrar três maneiras como você pode honrar sua família.			

A Bíblia e Espírito de Profecia

ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
Sansão (Juí. 13 a 16); Miriã vigia o bebê Moisés (Ex. 2); O menino Jesus (Luc. 2); "Levai as cargas uns dos outros" (Gal. 6:2);"Administrem as regras do lar em sabedoria e amor, não com mão de ferro. As crianças responderão com pronta obediência a uma regra de *amor."– Conselhos aos Pais, Prof. e Estudantes, p. 114.* "Todo princípio (regras) envolvido deve ser posto diante do estudante de tal maneira que ele possa convencer-se de sua justiça. Assim ele sentirá a responsabilidade de fazer com que as regras que ele próprio ajudou a formular sejam obedecidas. As regras devem ser poucas e bem consideradas; e uma vez feitas, cumpre que sejam executadas." *Educação, p. 290.*	Davi e Saul (I Sam. 18 e 31); Salvar o irmão (Mat. 18:15 a 35); Viver pacificamente (Rom. 12:18; Mat. 5:9; Tia. 4:11; Mat. 5:23 e 24); "A palavra dos pais deve ser lei, excluindo toda argumentação ou evasivas. Desde a infância devem as crianças ser ensinadas a obedecer implicitamente aos pais." *– Orientação da Criança, p. 85.*	"Os que estimam o espírito de Cristo manifestarão polidez no lar, um espírito de benevolência mesmo nas pequenas coisas. Estarão constantemente procurando tornar todos felizes ao seu redor, esquecendo de si mesmos em sua bondosa atenção para com os outros." *– O Lar Adventista, p. 423 e 424.* "Crianças e jovens, podeis ser, em vossos tenros anos, uma benção no lar." *– Mensagens aos Jovens, p. 333.* "A vida de Cristo vos ensina, crianças, que o objetivo de vossa vida deveria ser tornar vossos pais felizes. É vosso privilégio servir de conforto e alegria ..." *– The Youth Instructor, setembro de 1873.*	"Ensinar os filhos ..." (Deut. 6); "...faça do encontro diário da família um aprazível período social, uma reunião da família depois dos deveres do dia. – *O Lar Adventista, p. 110.* "Nestes dias em que há perigo de serem expostos às más influências. ...estudem os pais o meio de proporcionar-lhes alguma coisa que substitua entretenimentos mais perigosos. Dai a entender a vossos filhos que tendes em vista o seu bem-estar e felicidade." *– Mensagens aos Jovens, p. 392.* "Era o plano de Deus que os membros da família se associassem no trabalho e no estudo, no culto e recreio, sendo o pai o sacerdote da casa, e pai e mãe os professores e companheiros dos filhos." *– Orientação da Criança, p. 535.*

			"Deve ser o alvo principal dos chefes da família tornar a hora de culto intensamente interessante." – *Orientação da Criança, p.521.*

"Se as crianças fossem ensinadas a considerar a humilde rotina dos deveres de cada dia como o curso para elas traçado pelo Senhor, como escola em que deviam ser preparadas para prestar serviço fiel e eficiente, quão mais aprazível e honroso seu trabalho pareceria!" *O Lar Adventista, p.287*

3. MINHA FAMÍLIA CUIDA DE MIM

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
3.a	Completar a Especialidade de Especialista em Segurança.	Completar a Especialidade de Segurança nas Estradas.	Completar a Especialidade de Sábio Mordomo.	Completar uma Especialidade que ainda não tenha sido feita em uma das seguinte áreas: Artes Manuais, Habilidades Domésticas ou Atividades Recreativas.

"Os filhos podem, quando jovens, ser ensinados a levar diariamente suas pequenas cargas, tendo cada um alguma tarefa particular para realizar, pela qual seja responsável diante de seu pai ou tutor.
Aprenderão assim a levar o jugo do dever na mocidade." *O Lar Adventista, p.287*

IV. MEU MUNDO

1. O MUNDO DOS AMIGOS

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
1.a	Explicar como você pode ser um bom amigo. Usar para isso marionetes, dramas, peças ou outros.	Completar a Especialidade de Cortesia.	Fazer amizade com alguma pessoa com necessidades especiais ou alguém de outra cultura ou geração.	Completar a Especialidade de Amigo Atencioso.
Bíblia	Davi e Jônatas (I Sam.18 a 20); "Em todo o tempo ama o amigo." (Prov. 17:17); "O difamador separa os maiores amigos" (Prov. 16:28); "Há amigo mais chegado que um irmão." (Prov. 18:24).		Mefibosete (II Samuel 9); "Não há judeus nem gregos em Cristo ..." (Gal. 3:28); "Todos são membros do mesmo corpo" (I Cor. 12:12 a 27); "Que eles sejam um." (João 17:21).	

1.b			Convidar uma pessoa para um culto familiar ou um programa da igreja.	

O mundo dos amigos

O que é um amigo? Especialmente para as crianças de seis anos de idade, alguém que gosta de você e de quem você também gosta. Ao se tornarem conscientes da existência de amigos as crianças, pensam neles como gente que faz o que elas querem. Elas estão aprendendo que ser amigo envolve dar e receber. Precisam ser conduzidas a compreender que amizade é uma troca mútua de carinho, respeito e confiança.

Fazendo ou mantendo amigos - dicas para crianças

1. Lembre-se de que tanto você como, todas as outras pessoas, são especiais e importantes;
2. Seja atencioso – deixe que os outros saibam que você se preocupa com eles;
3. Demonstre interesse – ouça e faça coisas que outra pessoa precisa;
4. Seja independente – nem todos devem ser amigos íntimos;
5. Confie em Deus e siga Seus modos de ajudá-lo a encontrar os amigos certos;
6. Tente compreender os sentimentos dos amigos. Não fique sempre insistindo que as coisas sejam feitas do seu jeito;
7. Encoraje e elogie seu amigo sempre que possível – mas seja honesto ao elogiá-lo;
8. Não fique reclamando ou discutindo. Exponha seus sentimentos e se interesse pelo que seu amigo sente;
9. Faça boas ações pelo seu amigo;
10. Não tente conservar seu amigo apenas para você.

Como fazer amigos – dicas para os adultos

Os adultos são, no Ministério dos Aventureiros, os grandes promotores e patrocinadores da maioria das atividades. Fazer amigos também depende da intervenção apropriada dos adultos.

Lembre às crianças que Jesus é o primeiro e melhor amigo que alguém pode ter. Ser amigo pode ajudar outros a conhecerem Jesus e quererem ser, também, amigos dEle.

Conte histórias de amizade, faça quadros ilustrados sobre como fazer e preservar amigos. Inicie discussões com algumas dessas frases:

- Para mim um amigo é ...
- Faço amigos mais facilmente quando ...
- Meus amigos me ferem quando ...
- Gosto quando meu amigo ...
- Posso ser um amigo melhor se ...

Um segredo para fazer e conservar amigos é a empatia – colocar-se no lugar dos outros e imaginar o que eles sentem em cada situação. Um jogo interessante para treinar as crianças nesta habilidade é responder a perguntas como as listadas abaixo. Você pode, também, usar os frutos da discussão para encenar ou dramatizar com objetos, bonecos ou as próprias crianças.

Como você se sentiria e o que faria nessas situações

- Você vai participar de uma excursão e não tem ninguém para se sentar ao seu lado no ônibus?
- Uma das garotas de sua classe vai fazer um piquenique para vários amigos e você não foi convidado?
- Você se mudou para uma nova cidade e este é seu primeiro dia na nova escola?
- Seu amigo vem lhe mostrar um brinquedo novo e você tem um melhor em casa?
- Um amigo, na escola, pergunta se pode copiar respostas de sua prova?
- Alguns dos outros garotos de sua classe ridicularizam você por ser baixinho?
- Um de seus amigos quebra seu brinquedo novo acidentalmente?
- Um de seus amigos quebra seu brinquedo novo propositalmente?

Outra estratégia interessante para lembrar continuamente, às crianças, os cuidados na

conservação das amizades é espalhar cartazes-lembrete nas dependências da igreja ou escola. Talvez algum pai ou mãe queira adotar a mesma estratégia em casa.

Lembretes para quem quer ser amigo

- Trate bem a si mesmo e às outras pessoas;
- Seja amável;
- Faça coisas que seus amigos apreciam;
- Não espere que todos brinquem sempre que você quiser;
- Deixe outras pessoas escolherem e liderarem as brincadeiras;
- Peça ajuda a Deus para encontrar os verdadeiros amigos;
- Diga coisas agradáveis a seus amigos;
- Ouça e fale bondosamente dos seus sentimentos e dos sentimentos de seus amigos;
- Não discuta nem brigue – faça acordos;
- Não seja egoísta, nem tente manter seu amigo apenas para você.

O que diz Ellen White sobre isso:

"... a sociabilidade cristã é, na verdade, bem pouco cultivada pelo povo de Deus.

Este ramo de educação não deve ser negligenciado ou perdido de vista em nossas escolas." *Mensagens aos Jovens, p. 405*

"Cumpre ensinar os estudantes a cultivar o traço cristão de um bondoso interesse, uma disposição sociável para com aqueles que se encontram em mais necessidade, mesmo que não sejam os companheiros de sua preferência." *Mensagens aos Jovens, p. 406*

"Em vossa associação com outros, colocai-vos em seu lugar. Penetrai-lhes nos sentimentos, nas dificuldades, nas decepções, nas alegrias e tristezas." *Mensagens aos Jovens, p. 420*

"Deus ordenou, especialmente, afetuoso respeito para com os idosos. ...

Ajudai as crianças a pensar nisto, e elas por meio de sua cortesia e respeito suavizarão o caminho dos que são idosos, e trarão graça e beleza a sua própria vida juvenil ao atenderem ao mando." *Educação, p. 244*

"Os que estão travando a batalha da vida, com grandes desvantagens, podem ser refrigerados e fortalecidos por pequenas atenções, que nada custam." *O Lar Adventista, p. 485*

2. O MUNDO DAS OUTRAS PESSOAS

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
2.a	Falar sobre o trabalho que as pessoas realizam em sua igreja e descobrir uma maneira de ajudá-las.	Analisar a região onde você mora, relacionando as coisas que são boas e as que poderiam melhorar com sua ajuda.	Conhecer e explicar o Hino Nacional e a Bandeira de seu país.	Escolher uma nacionalidade ou cultura para estudar. Encontrar uma maneira de partilhar o amor de Jesus com alguma pessoa da cultura ou nacionalidade escolhida.
2.b		Escolher alguns itens dessa lista para colocar em prática, tornando mais agradável a vida de seus vizinhos.	Saber o nome da capital de seu país e do presidente.	

ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
Samuel (I Sam. 1 a 3); "Onde estiverem dois ou três, reunidos ..." (Mat. 18:19 e 20); "Não abandonemos a nossa congregação ..." (Heb. 10:25); "O Senhor deseja que compreendamos que devemos colocar os nossos filhos na relação correta para com o mundo, a igreja e a família." – *Orientação da Criança, p. 99*	Bom samaritano (Luc. 10:25 a 37); Dorcas (Atos 9:36 a 42); "Estava faminto e me alimentastes" (Mat. 25:31 a 46); "Se um irmão ou irmã estiver necessitado ..." (Tia. 2:15 e 16); "Há muitos ramos para jovens se esforçarem em prol de outrem. Organizem-se em grupos para serviço cristão e verão quanto a cooperação serve de encorajamento e auxílio." – *Educação, p. 269.* "Nenhuma recreação será uma bênção tão grande como a que faz jovens e crianças serem úteis. Naturalmente entusiastas e impressionáveis, são prontos a corresponder à sugestão." – *Educação, p. 121.* "Assumi a obra a ser feita entre os vizinhos – sois responsáveis por ela." – *O Lar Adventista, p. 488.*	"Daí a César o que é de César ..." (Mar. 12:17); "A ninguém devais nada ..." (Rom. 13:1 a 8); "É mais importante obedecer a Deus do que aos homens ..." (Atos 5:29); João e Pedro perante o Sinédrio (Atos 3 a 4:23).	Abraão (Gen. 12:25); Moisés (Êxodo e Deuteronômio); Jonas / Paulo (Atos); "Olhai para Mim, e sereis salvos" (Isa. 42:22 e 23); "Ide por todo o mundo, ensinai a todas as nações" (Mat. 28:19); "E recebereis poder ..." (Atos 1:8); "Nossas escolas são o instrumento especial de Deus para preparar as crianças e os jovens para o trabalho missionário." – *Orientação da Criança, p. 311.*

Nacionalidades e Culturas - Mãos Ajudadoras

As crianças devem ser ensinadas a respeitar as outras culturas bem como a sentir simpatia pelos problemas que as pessoas, vivendo nelas, enfrentam.

Todas as culturas, inclusive a nossa, tem seus pontos altos e baixos. A única solução para os problemas do homem se encontra em Jesus Cristo. Pessoas diferentes não são nem melhores nem piores do que nós apenas por causa dessas diferenças. Isso é ainda mais verdadeiro no que tange às características externas.

Deus tem apreciação pela variedade – nem uma folha de árvore, borboleta, floco de neve ou flor é igual a qualquer outra. Do mesmo modo, cada pessoa é preciosa porque é a única com aquelas características, ideias, sentimentos e qualidades.

Estes requisitos visam interessar as crianças em conhecer outra cultura e aprender sobre o modo como as pessoas ligadas a ela vivem.

As crianças podem escolher uma cultura e pesquisar individualmente ou em pequenos grupos. A pesquisa deve focalizar mais as pessoas da cultura do que as estatísticas e outros dados meramente informativos. Alimentos, religião, costumes, modo de vida, geografia física, plantas, animais, brincadeiras, transportes, língua, etc, são questões muito mais úteis para os Aventureiros estudarem.

> "É a familiaridade que desperta a simpatia, e esta é a originadora da prestatividade eficaz.
>
> Para despertar nas crianças e nos jovens simpatia e espírito de sacrifício pelos milhões que sofrem nas regiões de além, familiarizem-se com esses países e povos." *Educação, p. 269*

Organize as informações e ilustrações que as crianças encontrarem e ajude-as a formar um álbum ou mural. A cultura que as crianças estiverem estudando pode ser trazida à vida mediante jogos, artes ou culinária daquela cultura. Convide alguém que já viveu naquela cultura para visitar a classe e partilhar informações, uma tradição ou receita especial.

Os Informativos Mundiais da Missão, do presente e do passado da Escola Sabatina, podem ajudar a conhecer pessoas que vivem ou viveram naquela cultura.

As crianças podem escrever a missionários vivendo naquela cultura. Fotografias, cartões postais, selos, presentes, ofertas especiais ou artigos de necessidade podem cimentar uma amizade a distância. Levantar fundos para um projeto especial, que vá ajudar o povo daquela cultura pode ser um projeto lembrado por muitos anos pelos Aventureiros e seus amigos de outras culturas.

O projeto de conhecer outra cultura não precisa ser assistencialista ou se focalizar apenas em ajuda missionária. A ênfase está em conhecer pessoas e culturas diferentes, além das fronteiras conhecidas.

Uma boa coleção de revistas sobre geografia, cultura e países, podem ser um bom começo, fornecendo subsídios para que as crianças vejam várias amostras das culturas antes de escolherem uma delas, específica, que desejam estudar. O mesmo processo pode ser aplicado ao contato com pessoas de outras idades ou portadores de deficiências, como pessoas especiais que tem um outro modo de vida, diferente de nossas crianças.

Apesar de toda a dificuldade que tal contato sempre representa, ao familiarizar-se com estas pessoas, sua contribuição para a sociedade em que habitam e o modo como sua vida poderia ser facilitada, as crianças são educadas para conviverem bem e auxiliarem estes membros de sua comunidade.

Ajudando aos Necessitados – Luminares

As crianças devem compreender e apreciar a responsabilidade cristã de se preocupar pelos que estão ao redor. Firmes hábitos de serviço podem ser construídos na primeira infância, ao envolver as crianças em pequenos deveres e atos de bondade no lar. Ao se tornarem mais velhas, podem incluir em seu rol de preocupações as pessoas em volta delas, reconhecer e se interessar pelas necessidades dos que encontram. Ao visitarem pessoas e lugares em sua própria vizinhança, as crianças devem ser orientadas a voltar seus olhos e coração para verem suas necessidades e se colocar em serviço a

favor de outros. Um passeio pelos arredores de sua casa também pode ser uma oportunidade de apreciação e contato com as características especiais de seus vizinhos para, assim compreender como é e como funciona a vizinhança.

> "Devem as crianças ser tão educadas que simpatizem com os idosos e aflitos e procurem aliviar os sofrimentos dos pobres e angustiados. Devem ser ensinadas a serem diligentes no trabalho missionário, e já nos seus mais tenros anos, devem-se-lhes inculcar a abnegação e sacrifício pelo bem de outros e o progresso pela causa de Cristo, para que possam ser colaboradores de Deus." *O Lar Adventista, p. 487*

Ações que a criança pode empreender, com a ajuda dos adultos:

Embelezamento – limpar uma rua, parque ou área vazia, plantar flores ou árvores.

Visita a enfermos – planejar programas para asilos ou orfanatos, adotar um vovozinho, limpar o quintal ou jardim; lavar as janelas; escrever cartas ou cartões, fazer chamadas telefônicas encorajadoras; preparar e levar alimentos ou cestas de flores para os doentes.

Ajudar os necessitados – Fazer coleta de roupas e alimentos; levantar fundos para um projeto especial; cuidar dos menores órfãos ou abandonados.

Assistência espiritual – Realizar grupos especiais de oração; ajudar em escolas cristãs de férias; organizar um pequeno grupo na vizinhança; distribuir literatura e Bíblias a quem se interesse.

Pense nisso

Fale às crianças sobre a vinda especial de Jesus à Terra, para nos ajudar, e destaque alguns dos muitos lugares na Bíblia onde Ele nos pede que ajudemos nosso próximo.

Muitos Aventureiros provém de vizinhanças diferentes. Se for trabalhar em grupo, escolha uma localidade representativa das demais e com fácil acesso a partir do local de reuniões.

Familiarize-se com a vizinhança antes de levar as crianças até lá. Liste as coisas que gostaria que as crianças vissem.

Passeie sem pressa, mas também sem demorar muito. Não abranja todo o bairro – mostre as partes mais representativas dele. Parte do passeio pode ser de carro ou ônibus.

Ações interessantes, que as crianças podem querer realizar:

- Serviço comunitário, em parceria com o corpo de bombeiros, a prefeitura ou uma loja.
- Algo relacionado com pontos turísticos, um parque ou praça das imediações, um rio, lago ou um edifício especial.

Ajude as crianças a descobrirem o maior número possível de lugares interessantes, por si mesmas, para que apreciem a sensação de explorar e descobrir sozinhas.

Dentre as coisas que as crianças podem ajudar a melhorar, as necessidades físicas como limpeza e a ordem geral são as mais óbvias mas não as únicas. Elas podem notar a falta de locais apropriados para brincar e a necessidade de mais plantas ou outras coisas bonitas. Podem ser levadas a reconhecer a falta de uma igreja na vizinhança e a necessidade espiritual dos vizinhos. Muitas descobertas como pessoas com aspecto infeliz, enfermas ou solitárias serão espontâneas e devem ser tratadas com cuidado para evitar constrangimentos ou situações ofensivas.

Ao retornar para o local de reuniões, discuta e relacione as boas coisas e as necessidades que as crianças viram. Muitas necessidades da vizinhança podem estar além do âmbito de solução dos meninos e meninas, contudo, há coisas que eles podem fazer. O grupo deve ser levado a sentir que estão servindo a Jesus e podem fazer diferença entre qualquer coisa grande ou pequena que escolherem fazer com um coração prestimoso.

Leve as crianças a escolherem uma atividade ou projeto que esteja dentro de suas possibilidades e capacidade. Algo que eles possam realmente executar com sucesso e que lhes dará um sentimento de dever cumprido ao terminarem. Encoraje as crianças a acrescentarem outras sugestões, de acordo com as necessidades observadas.

3. O MUNDO DA NATUREZA

CLASSE	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS AJUDADORAS
3.a	Completar a Especialidade de Amigo dos Animais.	Completar a Especialidade de Amigo da Natureza.	Completar uma Especialidade da área de Estudo da Natureza que ainda não tenha sido feita.	Completar a Especialidade de Ecologia.

A Natureza

Deus presenteou Adão e Eva com um lugar perfeito, o Jardim do Éden e deu-lhes a tarefa de cuidar dos animais e plantas, do ar, da água e de si mesmos. Quanto mais o tempo passa, mais longe ficamos de cumprir aquela obrigação, dada pelo Criador.

Apesar de mau administrador dos recursos naturais, o homem ainda não foi liberado de suas obrigações para com a natureza. Devemos conhecer e defender o que ainda nos restou daquele maravilhoso presente que herdamos de nossos primeiros pais.

A Bíblia contém parábolas, comparações, poesia e histórias ligadas à natureza, que ensinam sobre Deus, Seu caráter, bondade e amor. Jesus referiu-se a vários deles em Seus ensinos.

Deus é revelado tão certamente na Natureza como nas páginas das Escrituras, por isso devemos levar os meninos e meninas para mais perto de Deus, o Criador de todas as coisas.

O que Ellen White diz:

"Tanto quanto possível, seja a criança, colocada desde os mais tenros anos, onde este maravilhoso compêndio possa abrir-se diante dela." *Educação, p. 100*

"Devem-se animar as crianças a buscar na Natureza objetos que ilustrem os ensinos da Bíblia, e estudar nesta os símiles tirados daquela.

Devem procurar, tanto na Natureza como na Escritura Sagrada, todos os objetos que representem a Cristo, e também os que Ele empregou para ilustrar a verdade." *Educação, p. 120*

"O coração ainda não endurecido pelo contato com o mal, está pronto a reconhecer aquela Presença que penetra todas as coisas criadas." *Educação, p. 100*

"Que os pequenos brinquem ao ar livre; ouçam a música dos pássaros e aprendam o amor de Deus expresso em Suas obras maravilhosas. Aprendam lições simples do livro da Natureza ." *Conselhos aos Pais, Professores e Estudantes, p. 146*

2. FORMULÁRIOS DE ACOMPANHAMENTO

FORMULÁRIO DE ACOMPANHAMENTO DA CLASSE ABELHINHAS LABORIOSAS										
Unidade: _____ Nome dos Aventureiros →										
REQUISITOS BÁSICOS										
1. Responsabilidade										
a) Decorar e aceitar o Voto do Aventureiro.										
2. Reforço										
a) Ler o livro do Curso de Leitura dos Aventureiros.										
I. MEU DEUS										
1. Seu plano para me salvar										
a) Criar um mural com as histórias a seguir, mostrando a ordem em que elas aconteceram ou vão acontecer.										
b) Fazer um desenho ou falar sobre uma das histórias do requisito anterior, para explicar a alguém como Jesus cuida de nós.										
2. Sua mensagem para mim										
a) Completar a Especialidade de Bíblia I.										
3. Seu poder em minha vida										
a) Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele.										
b) Perguntar a três pessoas por que elas oram.										
II. MEU EU										
1. Sou especial										
a) Preparar um caderno mostrando diferentes pessoas que cuidam e se preocupam com você, do modo como Jesus faz.										
2. Posso fazer sábias escolhas										
a) Praticar o jogo dos sentimentos e mencionar pelo menos quatro sentimentos diferentes.										

3. Posso cuidar do meu corpo										
a) Completar a Especialidade de Especialista em Saúde.										
III. MINHA FAMÍLIA										
1. Tenho uma família										
a) Fazer uma pintura ou desenho de algo que você gosta em cada membro de sua família.										
2. Os membros da família cuidam uns dos outros										
a) Descobrir o que o quinto Mandamento (Êx 20:12) diz sobre as famílias.										
b) Demonstrar três maneiras como você pode honrar sua família.										
3. Minha família cuida de mim										
a) Completar a Especialidade de Especialista em Segurança.										
IV. MEU MUNDO										
1. O mundo dos amigos										
a) Explicar como você pode ser um bom amigo. Usar para isso marionetes, dramas, peças ou outros recursos.										
2. O mundo das outras pessoas										
a) Falar sobre o trabalho que as pessoas realizam em sua igreja e descobrir uma maneira de ajudá-las.										
3. O mundo da natureza										
a) Completar a Especialidade de Amigo dos Animais.										

FORMULÁRIO DE ACOMPANHAMENTO DA CLASSE LUMINARES

Unidade:

_____

Nome dos Aventureiros →

REQUISITOS BÁSICOS										
1. Responsabilidade										
a) Decorar e recitar a Lei do Aventureiro.										
2. Reforço										
a) Ler o livro do Curso de Leitura dos Aventureiros.										
I. MEU DEUS										
1. Seu plano para me salvar										
a) Criar uma história destacando uma das opções sugeridas.										
b) Fazer um cartaz ou contar uma das histórias do requisito anterior, demonstrando a alegria de ser salvo por Jesus.										
2. Sua mensagem para mim										
a) Decorar e explicar dois versos da Bíblia, que falem sobre a salvação oferecida por Jesus.										
b) Dizer o nome das duas partes principais da Bíblia e dos quatro evangelhos.										
c) Completar a Especialidade de Amigo de Jesus.										
3. Seu poder em minha vida										
a) Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele.										
b) Perguntar a três pessoas por que elas estudam a Bíblia.										
II. MEU EU										
1. Sou especial										
a) Descrever quem é você, ilustrando com desenhos que digam coisas boas a seu respeito.										

2. Posso fazer sábias escolhas										
a) Participar do Jogo "E Se?"										
3. Posso cuidar do meu corpo										
a) Completar a Especialidade de Cultura Física.										
III. MINHA FAMÍLIA										
1. Tenho uma família										
a) Pedir que cada membro da família conte algumas histórias preferidas de sua própria vida.										
2. Os membros da família cuidam uns dos outros										
a) Mostrar como Jesus pode ajudar você e sua família a resolver desentendimentos, utilizando marionetes, peças com personagens ou outras opções.										
3. Minha família cuida de mim										
a) Completar a Especialidade de Segurança nas Estradas.										
IV. MEU MUNDO										
1. O mundo dos amigos										
a) Completar a Especialidade de Cortesia.										
2. O mundo das outras pessoas										
a) Analisar a região onde você mora, relacionando as coisas que são boas e as que poderiam melhorar com sua ajuda.										
b) Escolher alguns itens dessa lista para colocar em prática, tornando mais agradável a vida de seus vizinhos.										
3. O mundo da natureza										
a) Completar a Especialidade de Amigo da Natureza.										

FORMULÁRIO DE ACOMPANHAMENTO DA CLASSE EDIFICADORES										
Unidade: _____ Nome dos Aventureiros →										
REQUISITOS BÁSICOS										
1. Responsabilidade										
a) Decorar o Voto e a Lei do Aventureiro										
b) Explicar o significado do Voto do Aventureiro.										
2. Reforço										
a) Ler o livro do Curso de Leitura dos Aventureiros.										
I. MEU DEUS										
1. Seu plano para me salvar										
a) Criar um mural com as histórias a seguir, mostrando a ordem em que elas aconteceram ou vão acontecer.										
b) Realizar uma peça ou escrever para um jornalzinho sobre uma das histórias do requisito anterior, contando como podemos entregar a vida a Jesus.										
2. Sua mensagem para mim										
a) Completar a Especialidade de Bíblia II.										
3. Seu poder em minha vida										
a) Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele.										
b) Perguntar a três pessoas por que elas são felizes em pertencer a Jesus.										
II. MEU EU										
1. Sou especial										
a) Preparar um caderno com colagens, mostrando o que você pode fazer para servir a Deus e aos outros.										
2. Posso fazer sábias escolhas										
a) Completar a Especialidade de Crítico de Mídia.										

3. Posso cuidar do meu corpo										
a) Completar a Especialidade de Temperança.										
III. MINHA FAMÍLIA										
1. Tenho uma família										
a) Descrever algum tipo de mudança que aconteceu em sua família e conte como você se sentiu e o que fez.										
2. Os membros da família cuidam uns dos outros										
a) Participar do Jogo do Amor.										
3. Minha família cuida de mim										
a) Completar a Especialidade de Sábio Mordomo.										
IV. MEU MUNDO										
1. O mundo dos amigos										
a) Fazer amizade com alguma pessoa com necessidades especiais ou alguém de outra cultura ou geração.										
b) Convidar uma pessoa para um culto familiar ou um programa da igreja.										
2. O mundo das outras pessoas										
a) Conhecer e explicar o Hino Nacional e a Bandeira de seu país.										
b) Saber o nome da capital de seu país e do(a) presidente.										
3. O mundo da natureza										
a) Completar uma Especialidade da área de Estudo da Natureza que ainda não tenha sido feita.										

FORMULÁRIO DE ACOMPANHAMENTO DA CLASSE MÃOS AJUDADORAS

Unidade:

_____

	Nome dos Aventureiros →									
REQUISITOS BÁSICOS										
1. Responsabilidade										
a) Decorar o Voto e a Lei do Aventureiro.										
b) Explicar a Lei do Aventureiro.										
2. Reforço										
a) Ler o livro do Curso de Leitura dos Aventureiros.										
I. MEU DEUS										
1. Seu plano para me salvar										
a) Criar um mural mostrando a ordem em que estas histórias aconteceram.										
b) Preparar uma música, ou uma poesia, ou um cenário em miniatura, com modelagem, sobre uma das histórias do requisito anterior, demonstrando a alguém como viver por Jesus.										
2. Sua mensagem para mim										
a) Encontrar, decorar e explicar três versos da Bíblia, que falem sobre viver por Jesus.										
b) Recitar os livros do Velho Testamento, em ordem.										
3. Seu poder em minha vida										
a) Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele .										
b) Escolher, junto com um adulto, alguma coisa que você gostaria de melhorar em sua vida. Em seguida, orar, planejar e trabalhar para isso, buscando a ajuda de Jesus.										
II. MEU EU										
1. Sou especial										
a) Fazer uma relação de alguns interesses e habilidades especiais que Deus lhe deu.										

b) Demonstrar e partilhar seus talentos fazendo uma Especialidade que permita expressar seu talento pessoal.										
2. Posso fazer sábias escolhas										
a) Aprender os passos que devem ser dados para se fazer uma boa escolha.										
b) Usar esses passos ao resolver dois problemas na vida real.										
3. Posso cuidar do meu corpo										
a) Completar a Especialidade de Higiene.										
III. MINHA FAMÍLIA										
1. Tenho uma família										
a) Escolher uma das seguintes opções.										
2. Os membros da família cuidam uns dos outros										
a) Ajudar a planejar uma das seguintes atividades em família.										
3. Minha família cuida de mim										
a) Completar uma Especialidade que ainda não tenha sido feita, em uma das seguintes áreas.										
IV. MEU MUNDO										
1. O mundo dos amigos										
a) Completar a Especialidade de Amigo Atencioso.										
2. O mundo das outras pessoas										
a) Escolher uma nacionalidade ou cultura para estudar. Encontrar uma maneira de partilhar o amor de Jesus com alguma pessoa da cultura ou nacionalidade escolhida.										
3. O mundo da natureza										
a) Completar a Especialidade de Ecologia.										

3. MATERIAIS DE APOIO PARA ENSINAR AS CLASSES

Apresentamos a seguir, algumas ferramentas e estratégias para obter os resultados esperados no trabalho com as Classes dos Aventureiros. Você não é obrigado a usar estas estratégias, muito menos se limitar apenas a elas.

Adapte estes (ou crie novos) jogos, pesquisas e atividades, para cumprir através deles os requisitos das Classes que estiver ministrando às crianças.

Mantenha-se alerta para novidades que vão surgindo em publicações especializadas ou nos Cursos de capacitação, oferecidos por sua Associação/Missão.

Colecione objetos, histórias verídicas, textos, filmes, livros de apoio. Eles serão muito úteis.

JOGOS

O jogo dos sentimentos (Abelhinhas Laboriosas)

Funciona assim:

1. Fale de diferentes tipos de sentimento e escreva cada um num pequeno cartão ou pedaço de papel;
2. Coloque os cartões de sentimentos numa caixa ou saquinho;
3. Divida as crianças em grupos de dois ou três. Cada grupo retira um cartão da caixa;
4. Os membros de cada grupo devem mostrar, para os outros grupos, qual a sua aparência, atitudes e ações quando tem o sentimento que retiraram da caixa (linguagem corporal). Os outros grupos tentam adivinhar, por meio da representação dos membros, qual o sentimento que retiraram da caixa;
5. Depois da representação de cada grupo, fale sobre maneiras pelas quais Deus nos ajuda a lidar com aqueles sentimentos.

Os sentimentos das pessoas tem forte influência sobre suas decisões e ações. Reconhecer e identificar esses sentimentos é o primeiro passo para ser capaz de lidar com eles.

As crianças experimentam tanto os sentimentos positivos (confortáveis) como os negativos (desconfortáveis). Uma multidão de palavras pode ser usada para descrever esses sentimentos.

Alguns sentimentos positivos que as crianças podem expressar incluem o amor, o orgulho, a confiança, o entusiasmo, a apreciação, a felicidade, a coragem e a segurança.

Sentimentos negativos, que as crianças podem reconhecer, incluem a ira, a culpa, a inveja, a tristeza, a solidão, o constrangimento, o medo, o desapontamento, o desencorajamento, a ansiedade, a frustração e a irritação.

Como lidar com os sentimentos negativos

1. Conte a Jesus como você se sente. Peça ajuda;
2. Pergunte-se: o que estou sentindo? Porque estou sentindo isso? O que devo fazer?;
3. Quando descobrir o que deve fazer, faça;
4. Converse honestamente com alguém de sua confiança sobre seus sentimentos;
5. Conheça mais sobre o problema e se esforce por resolvê-lo;
6. Fique a sós por algum tempo, para pensar;
7. Exteriorize seus sentimentos de modo inofensivo – chorando, desenhando, escrevendo ou praticando um esporte ou passatempo;
8. Diga a si mesmo coisas positivas e encorajadoras.

Ferir-se a si mesmo, outras pessoas e coisas não é uma boa maneira de lidar com sentimentos negativos. Também não se deve mentir, fugir do problema ou ter pensamentos negativos sobre si mesmo ou sobre outros. Pode-se aprender com os sentimentos negativos, enquanto se procura por soluções. Obviamente diferentes soluções são apropriadas para situações, sentimentos e pessoas diferentes.

Na idade de Aventureiro, a criança pode aprender a reconhecer sentimentos, falar com outros sobre eles e relacionar-se com os mesmos. Também pode aprender a comunicar seus sentimentos de uma maneira bondosa, ajudando as pessoas que contribuíram para despertar

tais sentimentos. Isso envolve tanto a escolha cuidadosa de palavras como a comunicação de maneira afável.

Ajude a criança a escolher palavras adequadas bem como a hora e o lugar certos para compartilhar sentimentos.

Ajude as crianças a formarem o hábito de reconhecer, dar o nome e se relacionar positivamente com seus sentimentos, sempre que possível através das seguintes maneiras:

1. Observando as crianças e levando-as a se tornarem conscientes de seus sentimentos;
2. Encorajando-as a falar sobre o que estão sentindo e os porquês de seus sentimentos;
3. Aceitando os sentimentos que expressam sem condená-los;
4. Ajudando as crianças a escolherem maneiras positivas de lidar com os sentimentos.

Pode-se discutir, representar ou escrever sobre reações a sentimentos e soluções para situações específicas, como ganhar uma nota máxima na escola, uma festa de aniversário, uma briga com um irmão ou irmã, sentir-se importunado, etc.

Pergunte – Qual foi o seu momento mais feliz, mais triste, mais constrangedor, etc., e use os testemunhos pessoais das próprias crianças para ensiná-las.

Jogo "E se?" (Luminares)

As escolhas que fazemos diariamente se baseiam nos fatores que consideramos dignos de serem levados em conta. Esses valores exercem forte influência em nossos sentimentos e pensamentos. Influenciam nossas decisões mesmo que não tenhamos consciência disso. Com frequência, as pessoas afirmam valorizar alguma coisa muito elevada, mas seus atos mostram que há uma diferença entre o que elas afirmam e o que elas na realidade valorizam. Um exemplo pode ser a mãe que fala ao filho que a honestidade é uma prioridade mas que retém o troco extra, dado por engano no supermercado. Um exemplo drástico desse problema são os fariseus da Bíblia. Eles diziam amar a Deus ao mesmo tempo que O estavam crucificando.

Examinar as coisas que valorizamos é um dos primeiros passos para se fazer sábias decisões. Isso exige que nos perguntemos: "O que é mais importante para mim?".

Pode-se ensinar a habilidade de tomar decisões sem que estejamos na situação real. Estudos de casos, reais ou inventados, são ferramentas excelentes para isso. Podem ser perguntas simples, como estas:

- Se tivesse R$ 100.000,00 como os gastaria?
- Se tivesse apenas uma semana de vida, o que faria?
- Se, dentre todas as pessoas no mundo, você pudesse escolher apenas três amigos, quais escolheria?

Ao colocar-se na situação imaginária e procurar uma resposta, a criança está, de algum modo, vivenciando a experiência de analisar as possibilidades e escolher uma delas.

Permita que as crianças trabalhem em duplas ou individualmente nos problemas. Ao apresentarem soluções deveriam explicar porque a consideram adequada. Permita que o grupo comente cada solução – raramente há apenas uma resposta correta.

Jogo do amor (Edificadores)

A família é uma bênção especial que Deus deu a cada um de nós. Esta atividade pode auxiliar as crianças a perceberem o valor dos membros da família e a demonstrar apreciação pela contribuição de cada um deles para sua vida.

Para jogar o jogo do amor, cada membro da família deve planejar uma maneira especial de demonstrar apreciação a cada um dos demais familiares.

Revise com as crianças algumas das razões para apreciar seus pais, irmãos e outros membros da família. Discutam diferentes maneiras de demonstrar esta apreciação.

Utilize histórias, debates ou um filme para ajudar as famílias a se concentrarem nas razões para apreciarem cada membro. Dê algum tempo para os membros das famílias planejarem como demonstrarão sua apreciação pelos demais.

Nas reuniões de trabalho da Rede Familiar, instrua os pais e capacite-os para dirigirem a atividade em suas próprias casas, com seus filhos e o restante da família. Para alcançar os pais que não frequentam as reuniões de trabalho, você pode usar uma carta como esta:

Queridos pais,

Um dos requisitos que seu filho deve completar este ano, para merecer o distintivo de Edificadores, no Clube de Aventureiros, envolve a participação em uma atividade especial com a família. Essa atividade destina-se a ajudar os membros da família a reconhecerem e expressarem apreciação mútua.

O Jogo do Amor funciona melhor quando todos os membros da família participam.

Pode ser jogado durante o culto familiar, reuniões de família, aos sábados à tarde ou durante uma noite especial da família. Assentem-se juntos e relacionem algumas das razões para se apreciar cada um dos membros de sua família. Então, cada membro pode planejar uma maneira especial de demonstrar apreciação aos outros membros da família.

Escrever bilhetes, revelando o que você aprecia em especial na outra pessoa, planejar uma refeição ou atividade especial, preparar um presentinho ou prestar um favor são maneiras pelas quais pode-se participar com sucesso no Jogo do Amor.

Quando todas as expressões de amor tenham sido oferecidas, será muito agradável a família se reunir para expressar seus sentimentos pelas demonstrações de amor que cada um recebeu. Vocês irão apreciar estes momentos. Podem querer, também, discutir como os atributos especiais de cada um contribuem para a felicidade de todos.

Espero que o jogo do amor seja uma experiência valiosa para a sua família. Por gentileza, procure-nos se tiver alguma pergunta a respeito.

PESQUISAS

Pesquisa "Quem Sou Eu" (Luminares)

Atividades que a pesquisa propicia:

- Enfatizar a importância das características interiores. Pergunte se as crianças podem concluir, apenas observando as características físicas das pessoas, quem pode ser um bom amigo ou vizinho. Leia I Sam. 16:7 como incentivo às respostas.
- Comentar as semelhanças e diferenças existentes de uma pessoa para outra. Discutir quaisquer preconceitos ou estereótipos que as crianças possam ter, ajudando-as a lidar com os mesmos. Mostrar como cada pessoa pode contribuir para a felicidade dos outros, quando se dispõem a usar suas características singulares e especiais. Os pais podem ajudar muito nesta atividade. Envie o formulário a seguir para que as crianças o preencham junto com seus pais ou familiares. Permita que eles aprofundem seu conhecimento mútuo, através deste trabalho.

PESQUISA "QUEM SOU EU"	
Meu nome é ...	
... e significa ...	
Recebi este nome porque ...	
Nasci em (cidade, data, hora, etc)...	
Fatos marcantes ligados ao meu nascimento...	
Minha memória mais antiga é ...	

Moro em (endereço, telefone, descrição da casa e da vizinhança, etc)...	
Minhas características físicas:	
SINTO-ME	**EM VÁRIAS SITUAÇÕES E POR RAZÕES DIFERENTES**
Sozinho	
Preocupado	
Agradecido	
Feliz	
Irado	
Constrangido	
Triste	
Rejeitado	
Com medo	
Importante	
	HABILIDADES E DONS QUE DEUS ME DEU
A coisa mais bonita que já fiz	
Coisas em que sou bom e faço bem...	
Coisas que ainda preciso melhorar...	
Fui bondoso uma vez, quando ...	

	GOSTO MUITO DE	**NÃO GOSTO DE**
Alimentos		
Animais		
Esportes		
Flor		
Cor		
Frutas		

	GOSTO MUITO DE	NÃO GOSTO DE
Hino		
Verso bíblico		
Herói da Bíblia		
Compartilhar		
Fazer sozinho		
Artes		
Lugar		
Música		
	OS IDEAIS DA MINHA VIDA	
Quando eu crescer ...		
Acredito em...		
Gostaria de mudar, em mim...		
Coisas que gosto em mim...		
Nos próximos anos quero ...		

Desejo ser melhor do que sou (Mãos Ajudadoras)

Ajude cada criança a escolher um adulto cristão, dedicado e maduro com quem se sinta confortável para conversar. Se os pais não preencherem esse padrão, podem ser sugeridas outras pessoas como o pastor, um professor da Escola Sabatina, um líder ou conselheiro, diretor de escola ou amigo da família. A criança e o adulto devem se reunir várias vezes para compartilhar ideias e sentimentos, para avaliar o sucesso do projeto e fazer as modificações necessárias nos planos. Os encontros ocorrem até o dia em que ambos, adulto e criança, concordarem que atingiram o objetivo proposto com sucesso.

A folha do projeto, sugerida a seguir, pode ser usada para orientar o trabalho. O adulto deve ajudar a criança a escolher um objetivo possível de ser alcançado e individualmente significativo para ela. Planejem uma recompensa de acordo com os progressos que forem alcançando. Orem juntos a cada passo.

Cuidado! Mudar um hábito é difícil. Se cometer um erro, peça perdão, aprenda do erro e não pense mais sobre ele. Planeje agir certo da próxima vez. Agradeça ao Senhor cada vez que agir corretamente. Se for necessário ajustar ou adaptar os objetivos não tenha dúvidas – faça-o, com a aprovação da criança.

Programe comemorações pelo sucesso obtido.

DESEJO SER MELHOR	
MINHAS INFORMAÇÕES	**INFORMAÇÕES DO MEU ORIENTADOR**
Quem sou eu:	
Estamos trabalhando para eu melhorar o seguinte em minha vida:	
A Bíblia diz o seguinte, sobre este assunto:	
Saberemos que tivemos sucesso se eu conseguir o seguinte:	
Algumas coisas que podem me ajudar a alcançar meu objetivo:	

Como tomar boas decisões (Mãos Ajudadoras)

As crianças podem tomar muitas pequenas decisões todos os dias. Cada uma das decisões afeta o curso de sua vida futura. As crianças precisam aprender a olhar para frente, para as consequências de suas decisões (a longo prazo), ao invés de pensar em gratificação imediata. Precisam avaliar, como cristãos, o que sentem em relação a suas ações e suas consequências.

Há muitos diferentes modos de se descrever os passos que uma pessoa dá ao fazer uma boa decisão. Os que estão relacionados no quadro a seguir podem ser muito úteis para as crianças.

Estratégias de ensino

- Apresente os passos da tomada de decisões um por vez. Comente seu significado e como podem ser usados para resolver uma situação problemática simples. Use vários exemplos para ilustrar.
- Em seguida, introduza várias situações problemáticas diferentes e percorra os problemas, resolvendo-os passo a passo. Use situações como estas:
    1. É um dia de tempestade. A TV e o telefone não estão funcionando. O que você faria?

2. Seu tio lhe deu dinheiro para comprar uma roupa nova. O que você deveria comprar?
3. Você está planejando ir nadar com seus primos, quando alguns velhos amigos chegam para visitá-lo. O que você deveria fazer?

- Quando as crianças compreenderem cada passo, leve-as a pensar numa situação verídica. Trabalhem juntos nela. As crianças podem focar um problema que ocorre na reunião dos Aventureiros, como zombaria, ou não ceder a vez. Podem se referir a uma decisão que precisem tomar, como que jogo jogar ou aonde ir numa excursão. Permita-lhes que percorram os passos sozinhas, com a menor interferência possível – como na vida real, pode haver mais de uma resposta correta!
- A folha de atividades a seguir pode ser usada pelas crianças para resolver alguns de seus próprios problemas, por exemplo: como empregar o tempo livre, que programas de TV assistir, que músicas ouvir, como navegar pela internet, como gastar dinheiro, que roupas usar, o que comer no almoço ou sobre a escolha de amigos.

FAÇA A ESCOLHA CERTA
PENSE SOBRE CADA PASSO EM ATITUDE DE ORAÇÃO
1. Qual é o problema?
2. Quais são as várias soluções possíveis? a. b. c.
3. Quais podem ser as consequências de cada solução? Como me afetariam, a Deus e às outras pessoas? Posso recorrer à Bíblia, aos pais, aos amigos ou livros, para obter ajuda em encontrar as respostas para essas perguntas? a. b. c.
4. Qual é a melhor solução? Que estou tentando fazer? O que é mais importante para mim? O que eu não deveria fazer? a. b. c.

TEXTOS DE APOIO

Hora tranquila com Jesus

Como as crianças irão normalmente ter seus períodos de meditação em casa, é muito importante convocar o entusiasmo e cooperação dos pais em ajudar as crianças e escolherem e atingirem seus objetivos. Pode ser preparada uma carta e enviada à casa deles, mas o melhor método para suscitar entusiasmo seria planejar uma reunião especial com os pais, dedicada inteiramente a ajudar as crianças a formarem o hábito do estudo pessoal e regular da Bíblia. Essa reunião deve incluir um espaço de tempo para debate e comunhão, lembrando os pais da importância central do estudo da Bíblia e da oração na vida do cristão. Os líderes e os pais podem partilhar ideias e sugestões sobre como separar tempo para o culto familiar e individual, e que atividades seriam mais interessantes para a faixa etária dos Aventureiros. O culto familiar com o Aventureiro deve ser ativo e agradável.

A hora tranquila individual da criança deve ser planejada num local sossegado, onde ela se sinta confortável, mas não venha a se distrair. Pode ser baseada na lição da Escola Sabatina, num livro de histórias bíblicas ou em simples passagens das escrituras, numa tradução moderna da Bíblia. A criança pode gostar de desenhar, de cantar músicas, escrever versos, sair para caminhadas, ou outras atividades criativas que envolvam as leituras da Bíblia. Esses períodos tranquilos devem sempre ser iniciados com uma oração de gratidão e pedidos, e terminar com uma consideração de como o assunto meditado durante esses momentos devem afetar a maneira que a criança escolhe se comportar naquele dia.

No início, um dos pais ou outro adulto precisará acompanhar a criança durante sua hora tranquila, para ajudá-la a ler o texto ou história bíblica e para dar o exemplo e ensiná-la como pode se apreciar esses preciosos momentos a sós com Deus. Conforme a criança vai se tornando mais independente e formando hábitos positivos de estudo da Bíblia e oração, os pais podem ir diminuindo sua participação a um grau onde ambos, os pais e a criança, se sintam à vontade.

1. Faça do culto uma parte viva do padrão familiar, ao partilhar tanto os momentos espontâneos de culto como os cultos oficiais da família.
2. Separe algum tempo para suas devoções particulares e ajude a criança a se conscientizar da alegria e da força que isso nos traz.
3. Ajude a criança a definir um tempo para oração diária, desde os seus primeiros anos. O mais comum é antes de ir dormir. É particularmente precioso para um pai tirar alguns minutos a sós com seus filhos para falar sobre as experiências do dia, e encorajá-los a conversar pessoalmente com o Senhor.
4. Oriente a criança na leitura de literatura devocional adequada à idade, assim que a capacidade de leitura da mesma esteja desenvolvida ao ponto de ler fácil e alegremente. Uma versão de linguagem mais moderna da Bíblia pode levar a um programa sistemático de leitura da Bíblia que é o Ano Bíblico dos Aventureiros. Há também muito material de leitura devocional para crianças, nas livrarias evangélicas.
5. Habitue a criança a dormir suficientemente cedo para dar tempo a esses momentos de devoção, sem ter que apressar a criança.

Honrar Pai e Mãe (Abelhinhas Laboriosas)

Um dos principais modos de honrar pai e mãe é através da obediência a eles. As normas familiares são essenciais porque determinam como as pessoas podem conviver umas com as outras. Isso inclui viver seguro e feliz dentro de seu ambiente. As famílias tem regras concernentes ao uso de espaço (onde comer e brincar), horários (quando chegar em casa após a escola, quando ir dormir), pertences (emprestar ou repartir coisas), trabalhos (tarefas domésticas) brinquedos e brincadeiras, hábitos e costumes familiares (maneiras padronizadas de fazer diferentes coisas). Os pais são responsáveis pelo bem-estar da família (cuidar dela, protegê-la, ensiná-la e animá-la). Eles tem a responsabilidade final do estabelecimento das regras, mas

podem compartilhar esta responsabilidade com as crianças em muitas situações. Regras construídas em comum acordo tem vantagens imensas sobre as que são criadas e impostas pela autoridade paterna.

Saber que uma lei derivou do amor e cuidado de pais interessados em nosso crescimento é o caminho perfeito para honrá-los, também.

As palavras que dizemos (e o modo como as dizemos) podem também ser uma maneira de honrar ou desonrar nossos pais. É importante que falemos aos pais e aos membros da família de uma maneira bondosa e respeitosa. Desavenças e desentendimentos podem ser expressos de um modo razoável e equilibrado, mesmo pelas crianças.

Assumir uma parcela justa das responsabilidades familiares é outra maneira de honrar a família. Muitas tarefas precisam ser assumidas em benefício da família toda, e é irreal e injusto esperar que uma ou duas pessoas carreguem o fardo das responsabilidades familiares, que irão beneficiar a todos. Essa atitude não é saudável nem para uns nem para outros.

O que Ellen White fala sobre isso:

"A mãe fiel não será nem poderá ser ... uma escrava doméstica para ceder aos caprichos dos filhos e escusá-los do trabalho." *Orientação da Criança, p. 349*

"Mas também aprendam, mesmo nos primeiros anos, a ser úteis. Ensinai-lhes a pensar que, como membros da família, devem desenvolver uma parte interessada e útil em partilhar as responsabilidades domésticas, e procurar exercício saudável na realização dos deveres domésticos necessários." *Orientação da Criança, p. 301*

Os pais são também responsáveis pelo cuidado, segurança e saúde das crianças, e o que mais seja necessário para que elas cresçam como cristãos felizes e saudáveis. Os pais devem ensinar as crianças a cuidarem de si mesmas, a tratarem os outros, a lidarem com os problemas e desafios que irão, certamente, encontrar em sua vida. Sobretudo, devem encorajá-las e sustentá-las em suas tarefas de desenvolvimento e aprendizagem. É por essa razão que os pais recebem autoridade sobre os filhos – para zelar por eles e orientar sua educação a fim de que se desenvolvam adequadamente.

Deus deu os filhos como presentes para os pais e eles devem cuidar bem deles. Deus exige que os pais encaminhem as crianças em Sua direção, ensinando-as sobre a Bíblia, a oração e o testemunho aos outros.

Aprendendo a honrar os pais, a criança exercita sua reverência e obediência a Deus. É um aprendizado precioso e necessário.

"O objetivo da disciplina é ensinar à criança o governo de si mesma. Devem ensinar-se-lhes a confiança e direção próprias. Portanto, logo que ela seja capaz de entendimento deve alistar-se a sua razão ao lado da obediência. Que todo o trato com ela seja de tal maneira que mostre ser justa e razoável a obediência. Ajudai-a a ver que todas as coisas se acham subordinadas a leis, e que a desobediência conduz finalmente a desastres e sofrimentos." *Orientação da Criança, p. 223*

Nesta tarefa, deve-se conservar em mente, também, o nível de maturidade e as habilidades de cada criança. Cada uma delas precisa ser abordada de um modo especial.

Dramatize a obediência a algumas regras familiares costumeiras, como responder aos pais em situações difíceis, quando estamos com raiva, tristes ou irritados e como ajudar os pais com as responsabilidades familiares.

Debata, depois das dramatizações porque tais coisas são importantes e como colocá-las em prática no futuro. Cada criança pode fazer planos para melhorar numa área específica. Alguns pontos que podem ajudar:

Davi vigiava o rebanho e levava recados. (I Sam. 16 e 17)
"Filhos, obedeçam aos vossos pais ..." (Efe. 6:1 a 3)
"Ouve a instrução do teu pai ..." (Prov. 1:8)
"O Senhor corrige a quem ama" (Prov. 3:11 e 12)

Conflitos interpessoais – uma realidade do homem em sociedade (Luminares)

Objetivo - Motivar os pais a ensinarem explicitamente as técnicas para resolução de conflitos, além de seu exemplo pessoal.

O lar é o local onde as crianças aprendem primeiro a lidar com desentendimentos e conflitos. As técnicas para solução de conflitos muito raramente são ensinadas explicitamente às crianças, mas elas assimilam os hábitos de seus pais e irmãos, observando-os ao lidarem com desavenças e conflitos em suas próprias vidas. Esse exemplo, seja positivo ou negativo, exerce mais efeito que qualquer outra coisa no modo como uma criança pequena lida com problemas. A criança vai desenvolver suas próprias técnicas de lidar com conflitos durante as brigas com irmãos e irmãs.

Se você escolher ensinar esses princípios, adapte-os a uma linguagem ao nível de compreensão das crianças e utilize exemplos concretos.

- Respeitar os sentimentos e opiniões alheios, reconhecendo que nem sempre temos razão;
- Concordar nas regras básicas de conduta e evitar pessoas que não desejam segui-las;
- Agir em relação aos outros com bondade apoio e cooperação;
- Assumir um compromisso de não prejudicar os outros ou seus pertences;
- Praticar honestidade, gentileza e retidão sobre fatos, sentimentos e objetivos;
- Estar pronto a admitir quando estiver errado;
- Reconhecer que não existe ninguém perfeito.

Desejo ajudar aos outros (Edificadores)

"Estudem a melhor forma de ensinar as crianças a demonstrar consideração pelos outros. Os jovens deveriam desde cedo se acostumarem à submissão, negação do próprio eu, em prol da felicidade das outras pessoas." *Conselhos aos Pais, Professores e Estudantes, p. 123 e 124*

"O propósito de Deus para com os filhos que crescem ao lado de nossas lareiras é mais amplo, mais profundo, mais elevado do que o tem compreendido a nossa visão restrita. Aqueles em quem Ele viu fidelidade tem sido, no passado, chamados dentre as mais humildes posições na vida, a fim de testificarem dEle nos mais elevados lugares do mundo." *O Lar Adventista, p. 484*

"O serviço feito de boa vontade e de coração a Jesus produz a religião refulgente." *O Lar Adventista, p. 431*

"Os que, na medida do possível, se empenham na obra de beneficiar os outros mediante provas palpáveis de seu interesse por eles, não estão somente aliviando os males da vida humana com ajudá-los a levar as suas cargas, mas contribuindo ao mesmo tempo grandemente para sua própria saúde física e espiritual." *Mensagens aos Jovens, p. 209*

Mudanças podem gerar crises (Edificadores)

Nada na vida permanece sempre igual. Cada família experimenta mudanças. Algumas dessas mudanças são alegres e outras são dolorosas, mas todas elas requerem adaptações para a criança. Ajudar as crianças a falar sobre seus sentimentos e pensamentos de alegria ou dor é um dos primeiros passos para se relacionar com mudanças. Algumas ideias para ajudar as crianças a lidarem com mudanças são relacionadas aqui, para seu auxílio:

1. Aceitar o fato de que a mudança ocorreu, seja boa ou má;
2. Se má, descobrir se você contribuiu para isso. As crianças geralmente se sentem responsáveis por problemas e precisam saber que não é culpa delas;
3. Falar sobre seus sentimentos e pensamentos com alguém em quem confia;
4. Rir ou chorar, se estiver sentindo necessidade disso;
5. Fazer alguma coisa para ajudar a família a se adaptar à mudança. A ação faz a pessoa se sentir mais eficiente e ajuda a lidar com o stress;
6. Partilhe o amor com os outros.

Algumas das principais mudanças são causadas pela adição de novos membros na família. A Bíblia contém histórias que ilustram muitas dessas mudanças.

- Novos irmãos – o bebê Moisés, Caim e Abel;
- Filhos adotivos ou de criação – Samuel, Moisés, Ester, Abrão e Ló;
- Famílias mistas – Jesus, Ismael e Isaque;
- Outros acréscimos (família ampliada) – Lóide, a avó de Timóteo.

Outras mudanças dramáticas são as separações e as perdas.

- Morte – Sara, Raquel, Lázaro, Jesus;
- Divórcio – Davi e Mical;
- Rebelião – Caim, Jacó, José e seus irmãos;
- Separação involuntária – Moisés e Zípora;
- Doença – as pessoas que Jesus curou, a viúva de Sarepta, a filha de Jairo;
- Mudança para outro lugar – Adão e Eva, Abraão e Sara, Rute, o Êxodo;
- Membros ausentes – Jacó e Esaú, José no Egito, Absalão, o filho pródigo.

Outra mudança, agradável, é a conversão a Jesus e o agregamento a uma igreja. A história do carcereiro de Filipos, é um excelente exemplo disso.

Esta atividade pode ser introduzida contando-se uma história simples sobre alguma mudança que aconteceu em sua própria família e como você reagiu a ela. Isso ajudará as crianças a compreenderem o propósito da atividade e se sentirem mais à vontade para falarem sobre seus sentimentos.

Peça a cada criança para pensar sobre uma mudança que ocorreu recentemente em sua família. Então ajude cada uma a escolher e comentar uma das famílias da Bíblia, cuja situação seja a mais parecida com a família dela.

A criança poderá ler sobre aquela família bíblica e contar, escrever ou desenhar uma figura sobre o que ela pode aprender da experiência daquela família.

Preconceitos (Edificadores)

As crianças aprendem a ser preconceituosas, devido a influência das pessoas e locais a sua volta. Sua experiência, ou falta dela, com diferentes tipos de pessoas, podem levá-las a aceitar estereótipos incorretos sobre como é certo grupo de pessoas. É através da devida aprendizagem e associação com as mais variadas espécies de pessoas que os preconceitos podem ser derrubados. Dessa maneira, desenvolve-se um conhecimento mais correto das pessoas como indivíduos de valor.

Ter preconceitos em relação a alguém significa julgar antecipadamente aquela pessoa e tratá-la diferentemente. O problema com os julgamentos prévios é que quase sempre são mentirosos, e nos levam a tratar as pessoas com injustiça. O preconceito pode envolver questões acerca de idade, etnias, país de origem, religião, aparência, inteligência, crenças políticas, cultura ou posição econômica.

Eis algumas dicas para ajudar as crianças a perceberem os preconceitos e aprenderem como evitá-los:

1. Reconhecer que todos os seres humanos tem os mesmos sentimentos e necessidades internas básicas e querem ser amados, respeitados e considerados dignos de confiança;
2. Aprender a diferença entre um fato e uma opinião;
3. Manter mente aberta sobre cada pessoa que conhecer;
4. Passar algum tempo desenvolvendo amizade com outras pessoas. Use uma história ou exemplo pessoal para ajudar as crianças a compreenderem o quanto o preconceito é prejudicial.

Pátria e patriotismo (Edificadores)

O objetivo desta atividade é obter consciência do próprio país e do que ele representa.

Para esta atividade providencie para cada criança os seguintes materiais:

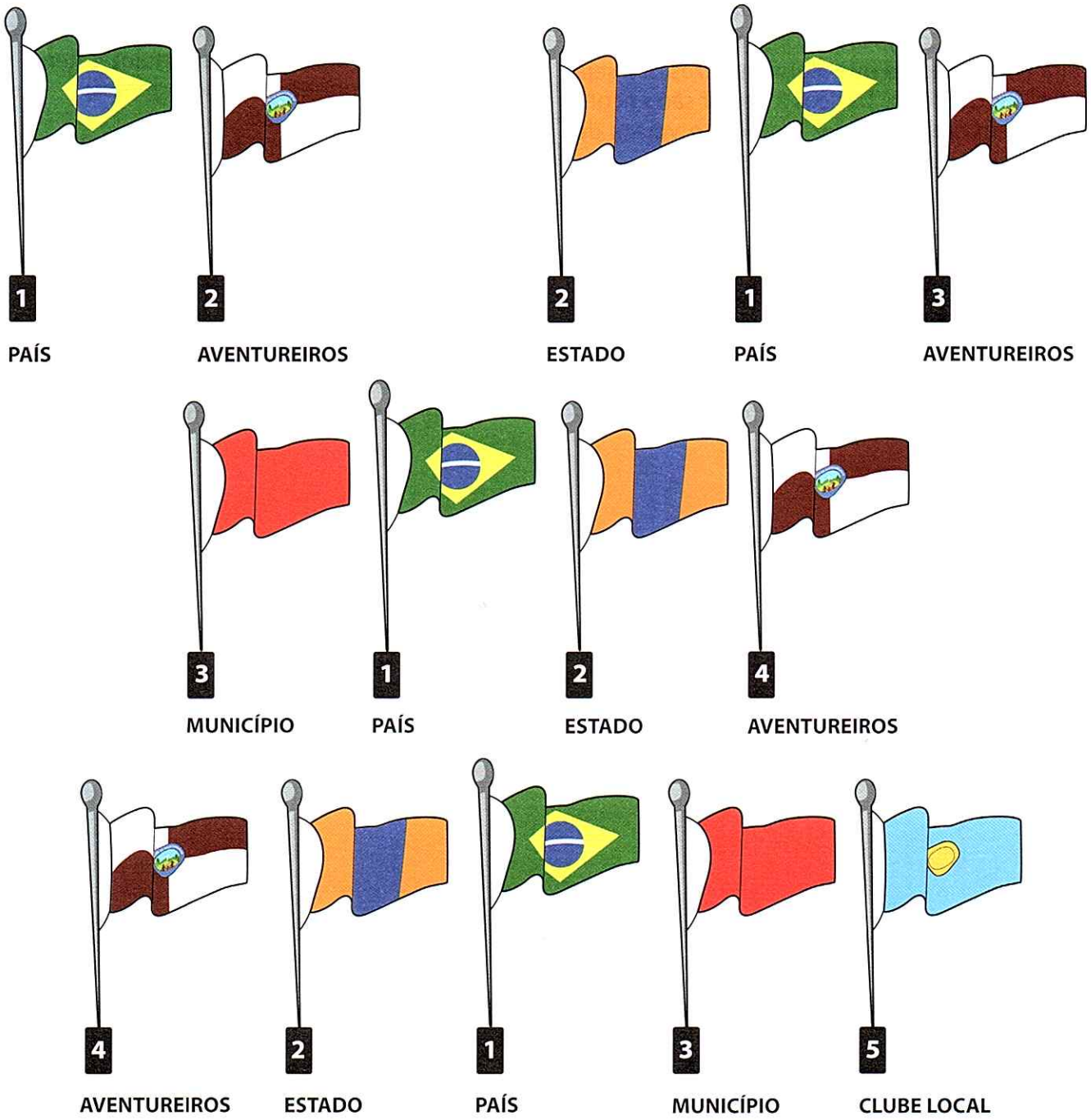
- Uma cópia do Hino Nacional;
- Um desenho da bandeira, com identificação das partes e símbolos;
- Um mapa do país, com a capital assinalada;
- Fotos de lugares interessantes e monumentos;
- Fotos de pessoas diferentes que vivem no país;

- Amostras da cultura, língua, alimentos, etc., das várias regiões.

Disposição das Bandeiras.

Quando em número ímpar, a bandeira Nacional deve ser a do centro e as demais dispostas em ordem de importância, alternadamente à direita e à esquerda da bandeira Nacional, ou seja, à esquerda e à direita de quem olha.

Quando em número par, a bandeira Nacional deve estar ao lado direito do centro (ao lado esquerdo de quem vê) e as demais dispostas por ordem de importância, alternadamente à esquerda e à direita da bandeira Nacional, ou seja, alternadamente à direita e à esquerda de quem vê.



A alegria de ser cristão (Mãos Ajudadoras)

O currículo dos Aventureiros procura ajudar as crianças a desenvolverem uma compreensão madura das alegrias e responsabilidades de ser um filho de Deus. Começando com o reconhecimento do amor e cuidado zeloso de Deus, os Aventureiros aprendem a reconhecer a presença do mal no mundo e na vida. Estão aprendendo a fugir do mal, aceitando o perdão e o poder através de Cristo Jesus.

O objetivo é relembrar os primeiros passos na salvação e encorajá-los a continuar em sua carreira cristã, mesmo que algumas vezes isso seja difícil. Os conceitos básicos a seguir são encontrados em cada uma das histórias e versos de referência e estudo para esta classe.

1. Desejo obedecer a Deus e fugir do mal. Reconheço a destruição que o mal provoca e fico triste por participar dele;
2. Posso entregar a vida a Jesus, e Ele me dará um coração novo e puro. Ao entregar-Lhe minha vida, Ele me ajudará a obedecê-Lo;
3. Procuro fazer o meu melhor para viver por Ele, e Ele está sempre pronto a me perdoar e ajudar quando eu pedir. Eu O amo porque Ele me ama e me dá vida eterna. Desejo que Ele continue a me perdoar e me ajudar;
4. Estou me transformando na pessoa que Ele deseja que eu seja. Serei perseverante em permitir que Jesus me ajude a crescer para me tornar como Ele.

Bandeira da família (Mãos Ajudadoras)

A bandeira ou emblema familiar deveria representar valores e características únicas da família. Escolha cores e símbolos e palavras que demonstrem um ou mais dos seguintes itens:

- Países de origem dos ascendentes;
- Árvore genealógica;
- Ocupações e hobbies comuns na história da família;
- Atividades, interesses, ocupações tradicionais da família;
- Textos prediletos da Bíblia;
- Lema;
- Conquistas especiais da família;
- Origens de nomes, sobrenomes e seus significados, bem como pessoas importantes que tiveram (ou tem) o mesmo nome.

9 A REDE FAMILIAR DOS AVENTUREIROS - RFA

A Rede Familiar talvez seja a mais importante contribuição que o Clube de Aventureiros pode oferecer aos pais que nele participam. Esta afirmação pode soar estranha para quem não compreenda devidamente o que é o Clube de Aventureiros e qual a sua missão.

Embora se concentre no desenvolvimento integral das crianças entre 6 e 9 anos, o Clube é uma ferramenta para atar (ou reatar) os laços entre pais e filhos. Laços que são destruídos dia a dia, hora a hora, minuto a minuto pelo modelo de "civilização" em que nos encontramos mergulhados.

O Clube de Aventureiros é uma tentativa de restabelecer, na mente dos pais de hoje, ao menos a consciência acerca de alguns dos "segredos" que podem auxiliá-los como educadores. Por isso o trabalho desenvolvido pelo Clube não pode nem cogitar a ausência dos pais, uma vez que o agente de formação ou transformação dos filhos são eles: o pai e a mãe.

Assim, a Rede Familiar do Clube de Aventureiros é uma parceria, estabelecida entre pais e líderes, objetivando o desenvolvimento mental, físico, espiritual e social das crianças. Um Clube de Aventureiros sem Rede Familiar só pode atingir sucessos parciais pois carece de um ingrediente indispensável: . os verdadeiros responsáveis por administrar a "herança do Senhor"(Salmo 127:3).

1. A FAMÍLIA E O CLUBE DE AVENTUREIROS

O Clube de Aventureiros existe com o propósito de apoiar os pais ou responsáveis na tarefa de educar crianças para Jesus. Esta é uma responsabilidade deles, diante de Deus, e ninguém, a não ser eles mesmos, deverá prestar contas diante do "Juiz de toda a terra" pelos resultados obtidos nesta missão.

Por isso, o Clube de Aventureiros considera os pais como parte integrante de seu programa, uma vez que eles são as pessoas mais interessadas em viabilizar o aprimoramento de seus filhos.

Raramente os pais refletem sobre sua própria necessidade, uso ou possibilidade de atendimento através dos Aventureiros. Por isso, uma parte do trabalho da Rede Familiar deve se concentrar na conscientização dos pais acerca destas e outras potencialidades do Clube, antes mesmo de atender as necessidades, muito específicas, dos meninos e meninas.

Um Clube de Famílias

Os pais devem usar seus dons e talentos especiais para ajudar, de alguma forma, no Clube. Ensinando uma Classe ou Especialidade; fazendo cartazes de propaganda; confeccionando cartas; sendo Conselheiros nas Unidades; ajudando no planejamento de eventos especiais, supervisionando jogos ou promovendo brincadeiras, os pais beneficiam todas as crianças atendidas pelo Clube e, ao fazerem isso, estão contribuindo para o atendimento de seus próprios filhos.

Além de um "Clube de famílias", os Aventureiros são, também, uma "Escola de famílias".

O mundo moderno perdeu totalmente as referências sobre a família, como ela pode funcionar bem e quanta felicidade pode-se obter nela.

Diante da multiplicação de "casamentos" e divórcios os mais bizarros possíveis, ninguém deveria se admirar com o fato de que a família, como foi originalmente planejada desde sua

Criação, se encontre em sérias dificuldades.

Dentre todos os envolvidos, a criança é quem mais sofre com esta falta de parâmetros sociais e familiares, justamente porque entre 6 e 9 anos todo o mundo da criança deriva e é centralizado na família.

Vários requisitos das Classes e Especialidades requerem que os meninos e meninas trabalhem, com suas famílias, em projetos especiais. Com isso, além de educar a criança, as próprias famílias, por causa da criança, podem encontrar (ou reencontrar) seu "caminho".

Outra maneira, garantida, de ajudar os pais é criando oportunidades para que eles, pais, se ajudem uns aos outros. Os pais mais experientes auxiliam os menos experientes, em problemas pelos quais já passaram, se envolvem com os filhos uns dos outros e se aprimoram mutuamente.

O fato de poder partilhar suas frustrações e sucessos como educador, compreender e motivar os esforços de outros pais, preparará alguns deles para se tornarem, no futuro, novos Coordenadores da Rede Familiar.

Deste modo, a principal missão do Coordenador da Rede Familiar, é providenciar o ponto de encontro e o ambiente para que os pais forneçam, entre si, a assessoria de que necessitem.

Esta parceria entre pais e Clube de Aventureiros é fundamental – ninguém, que queira inscrever seu filho, deveria ser encorajado a fazê-lo, se não estiver disposto a envolver-se no Clube. Sem a participação dos pais, o Clube de Aventureiros apenas "despertará uma fome" que o Clube, sozinho, jamais poderá satisfazer.

Em Sua sabedoria, Deus planejou a família para ser um contínuo processo de auto-crescimento para todos os envolvidos, pais inclusive.

2. O COORDENADOR DA RFA

Coordenar a Rede Familiar dos Aventureiros é trabalho comparável ao de um evangelista – é preciso conquistar pessoas, e isso não é tarefa realizável em apenas um único encontro, em uma única situação. Na soma de encontros e experiências, vivenciados em grupo, é que esta conquista se processa, muitas vezes imperceptivelmente. Por isso o líder precisa ser alguém de segura experiência. Pode ser o próprio Diretor do Clube ou alguém que se reporte diretamente a Ele.

O Coordenador da Rede Familiar precisa se conscientizar de que seu trabalho é uma atividade de longo prazo, que não oferece frutos imediatos e, caso seja negligenciada, cobrará um preço elevado em termos de consequências.

3. O PROGRAMA DA RFA

Planejar o programa da Rede Familiar é uma tarefa extremamente desafiadora para o Coordenador. Algumas razões para isso:

1. As atividades da Rede precisam estar sintonizadas com o Plano de Trabalho do Clube, a fim de reforçarem o programa ali desenvolvido com as crianças, em geral;
2. Uma parte do ensino e treinamento das crianças nas Classes e Especialidades é responsabilidade dos pais, em casa. Cada Classe tem um currículo diferente, para o qual os pais necessitam de orientação específica;
3. A vida, extra-Clube, dos pais, precisa ser influenciada pelas atividades desenvolvidas através da Rede Familiar. Neste sentido o pai e a mãe do Aventureiro são usuários muito mais diretos do Clube do que as próprias crianças;
4. A quantidade de tempo que as pessoas em geral separam para se envolverem com a igreja é, hoje em dia, bastante escassa. Se, além disso, considerarmos a atenção que outros programas e departamentos solicitam dos pais veremos quão "cirúrgicas" – exatas e precisas – devem ser nossas intervenções nas agendas deles;
5. Vivemos numa sociedade que reverencia a informação e, por isso mesmo, a disponibiliza e exige o mais amplamente possível. As informações que a Rede Familiar oferece precisam disputar este "espaço" de interesse com um sem-número de fontes e conteúdos, que buscam mostrar-se relevantes para os pais e mães de Aventureiros. A mensagem e os meios que a Rede Familiar utiliza não precisam ser originais ou inéditos, mas devem ser inovadores o

bastante para não parecerem redundantes, em meio às "opções" disponíveis;

6. A tarefa de criar filhos pode facilmente se tornar desgastante, especialmente quando as condições sociais, educacionais, econômicas, financeiras, de saúde, etc. se mostram adversas e se somam entre si. O ambiente interno da Rede Familiar deveria servir, por si só, como um alívio para a luta do dia-a-dia e uma inspiração para sua retomada, após estes momentos de "descanso".

Por isto, o Coordenador da Rede Familiar deveria se preparar profundamente para sua tarefa, pois quase tudo dependerá de seus recursos pessoais e sua bagagem de conhecimentos, experiências e simpatia.

Uma coisa importante: tente tornar a programação da Rede Familiar um evento regular. Uma maneira fácil de fazê-lo é realizar poucas reuniões, muito bem planejadas, com bons intervalos entre elas. Deste modo você pode prepará-las e divulgá-las adequadamente.

Só diminua o intervalo entre as reuniões se os próprios pais sentirem necessidade disso. Lembre-se: é a qualidade, (não a quantidade), de reuniões que transformará sua Rede Familiar numa programação "obrigatória" na agenda dos pais. Uma coisa importante sobre reuniões é que pouco, muito pouco pode ser realizado nelas, por isso a Rede Familiar não deveria depender tanto disto. Envolva os pais em atividades de verdade, ao invés de obrigá-los a ficar assistindo a programas que você preparou mas que não exigem, da parte deles, nada além de "sentar e ouvir".

A Rede destina-se a atrair para a ação aqueles pais que ainda não se envolveram definidamente com o Clube de Aventureiros. Para pais já envolvidos, a Rede Familiar dos Aventureiros é apenas uma parte, até pequena, de sua contribuição para o desenvolvimento dos filhos. Assim, a Rede Familiar é a "porta de entrada" para os pais compreenderem e se envolverem com o Clube de Aventureiros, e com seus meninos e meninas.

As reuniões formais deveriam se realizar no mesmo horário e endereço que as atividades planejadas para as crianças – enquanto as crianças usufruem seu programa específico, os pais trabalham na Rede Familiar. Deste modo, as crianças estarão atendidas, despreocupando os pais do cuidado para com os filhos, até o momento em que ambos os programas cheguem, ao mesmo tempo, a seu término.

Ideias para a programação

Há uma imensa quantidade de materiais, livros, vídeos, palestras, programas de auto-instrução, programas de TV, etc., todos repletos de ideias aproveitáveis na Rede Familiar dos Aventureiros. Pesquise e aprenda, à vontade, com eles. Nossa lista inclui o que há de mais óbvio no campo da educação de adultos, para ser um currículo mínimo, não máximo e nem total. Amplie seus horizontes.

Convide palestrantes

Há muitos lugares para encontrar oradores. Comece buscando na sua comunidade local: médicos, enfermeiros e outros profissionais da saúde, psicólogos, psiquiatras, assistentes sociais, professores, diretores de escola, pais com experiência, pastores, pintores, escultores, desenhistas, músicos todos são excelentes opções.

Assegure-se de que estes palestrantes convidados não entrarão em conflito com os princípios adventistas, utilizados no Clube de Aventureiros. Para isso, o Coordenador da Rede Familiar deve estabelecer contato e orientar o convidado acerca do objetivo da palestra ou apresentação, o público a ser atendido, os limites para sua atuação, o foco de interesse daquele momento, etc.. Mesmo quando outra pessoa tenha feito o convite, é responsabilidade do Coordenador dar esta assessoria, especialmente se o convidado não tem ligação nenhuma com a Igreja Adventista do Sétimo Dia. Prevenir é, sempre, melhor do que remediar.

O Departamento do Ministério da Família da IASD tem vídeos, palestras e outras fontes de ajuda para os pais.

Tenha um arquivo de recursos

Consiga material apropriado (livros, revistas, artigos, fotos, vídeos, objetos) em lojas, livrarias,

bibliotecas e na internet. Monte uma biblioteca interna da Rede Familiar, para emprestar estes materiais aos pais que tenham necessidade deles. Estimule a troca ou empréstimos deste tipo de material entre os próprios pais.

Forneça listas de títulos recomendados. Mostre alguns dos livros e materiais onde os pais podem encontrar ajuda. A construção desta lista não precisa ficar apenas a cargo do Coordenador – muita gente se sentirá feliz em contribuir com sua confecção.

Atividades para reuniões

1. Atividades Carrossel – Os participantes, separados em grupos pequenos, percorrem a sequência prevista de oficinas. A passagem de um posto a outro pode ser indicada por um controlador ou acontecer automaticamente, ao final da atividade ali desenvolvida. Monte "oficinas" ou postos com temas específicos, supervisionados ou instruídos por especialistas.
2. Mesa redonda – Convide pais mais velhos e com boa experiência de vida, educadores, e mesmo crianças que tenham facilidade de se expressar. Dirija um pequeno comentário para introduzir o tema e lance questões para cada participante da mesa opinar. Depois permita que a plateia faça perguntas específicas. Perguntas escritas requerem um pouco mais de organização prévia e algum trabalho durante o encontro, mas tem a vantagem de um pleno controle do próprio debate, do assunto debatido e do tempo destinado a cada tema.
3. Estudo prévio e discussão – Escolha um livro ou vídeo para ser estudado pelos pais. Determine um trecho do material para ser discutido na reunião. Analise e discuta maneiras como se podem aplicar os conhecimentos adquiridos à realidade das famílias. Grupos de pais podem apresentar seminários, cada um de um trecho específico do material em estudo.
4. Estudos de casos – Apresente uma história, utilizando toda a informação disponível em jornais, revistas ou outra fonte. Este conhecimento do fato, efetivamente acontecido, será a base sobre a qual os participantes irão tecer suas opiniões. Poderão supor alternativas de ação dos personagens envolvidos, o que cada pessoa faria no lugar de alguns destes personagens, o que há por detrás de alguma atitude presente na história, quais as motivações que impeliram os personagens a agirem como agiram, etc.

Jogos e atividades de interação

1. Troca de papéis – É uma espécie de faz-de-conta muito interessante, especialmente apreciado pelas crianças. O pai faz o papel de filho, agindo de acordo com sua visão daquilo que normalmente o filho faz. Isso mostra à criança sua falta de colaboração ou teimosia (talvez ainda não percebida por ela). A criança será um dos pais e agirá do modo como enxerga as ações e atitudes dele. A mãe pode atuar como irmã ou amiguinha. Você consegue imaginar para quem estão reservadas as maiores surpresas, neste jogo? Sim, os pais acabam tomando conhecimento do modo como são vistos pelas crianças, enquanto elas os imitam. Os papéis vão sendo alternados, até que todos tenham interpretado cada um deles. Os pais não devem levar muito a sério o desempenho da criança, no jogo, mas devem se preocupar muito com as descobertas feitas através dele, a fim de modificar sua própria conduta, no trato com a criança.
2. Tempestade de ideias – Este é um excelente método para solução de problemas. A regra mais básica da "tempestade cerebral" é suspender toda avaliação (favorável ou desfavorável) às propostas de solução surgidas durante o processo. A crítica é proibida. Deste modo, os participantes se "soltam" e começam a propor coisas que, absurdas como pareçam à primeira vista, facilitam o surgimento de soluções realmente criativas e originais. Uma pessoa deve coordenar o processo, anotando todas as ideias surgidas. Brainstorming é o nome em inglês para tempestade de ideias – procure ler a respeito, antes de

experimentar esta técnica para solução de problemas.

3. Massagem cerebral – Faça perguntas que só poderão ser respondidas utilizando uma (e não mais do que uma) palavra. Anote as respostas. Você notará que, ao limitar a resposta a uma quantidade tão pequena de palavras, ou à palavras começadas com vogais, ou apenas à verbos, ou à metáforas e comparações, ou à textos bíblicos, ou ... (sua criatividade é o limite), os participantes são levados a se esforçarem na busca de respostas adequadas. Isto é uma ótima atividade de "aquecimento", antes de algum árduo trabalho mental, que precise ser realizado.
4. Pesquisa de interesse – Organize grupos de seis a oito pais no começo da reunião. Dê para cada grupo uma folha em que esteja escrito um assunto, como título da pesquisa. Cada participante escreverá uma pergunta acerca do tema. Em seguida, cada pai ou mãe lerá as perguntas escritas por todos os participantes e marcará as que mais despertam seu interesse. As perguntas mais solicitadas passam a ser assuntos para reuniões posteriores. Note que são as dúvidas, (e não as soluções), dos grupos, que motivam a participação.
5. Jogo do aquário – Forme, com os participantes, 2 círculos, um dentro do outro. O círculo interno pode ser formado por um terço dos presentes, ficando o restante no círculo externo, maior. A regra geral é que apenas quem estiver sentado no círculo interno pode discutir o tema em debate. Se alguém sentado no círculo exterior quiser debater, precisa trocar de lugar com um integrante do círculo menor. (Deixe um intervalo generoso entre as cadeiras, para facilitar o "trânsito" para dentro e para fora do círculo interno.)
6. De onde eu venho ... – Forme grupos pequenos, com quantidades aproximadamente iguais de componentes. Dê números sequenciais aos participantes. Proponha temas diferentes para o debate em cada um destes grupos. (Este período deve ser curto.) Depois que todas as pessoas tiverem dado sua opinião, sobre o tema em discussão em seu grupo inicial, peça aos participantes com nº 1 para formarem um grupo novo. Os nº 2 formarão um outro novo grupo, o mesmo acontecendo com os nº 3, 4, 5 e assim por diante. Nos novos grupos, assim formados, cada pessoa dará um relatório das opiniões surgidas no debate do seu tema, em seu grupo inicial.
7. Conheça o meu amigo – Este é um tipo de "quebra gelo" muito interessante para a primeira ou segunda reunião da Rede Familiar. Peça aos participantes para se sentarem em qualquer lugar do círculo de cadeiras desde que seja ao lado de alguém que ainda não conhecem. A tarefa de cada participante é entrevistar a pessoa à sua direita e ser entrevistada pela pessoa à sua esquerda. (Dê três minutos para cada uma das duas entrevistas, à esquerda e à direita.) Agora cada pessoa apresenta seu novo amigo, à sua direita, para os demais participantes. Sugira aos "entrevistadores" que anotem os dados mais interessantes, para poder falar apropriadamente acerca de seu novo amigo. Algumas perguntas clássicas são: escolas em que estudou, experiência profissional, passatempos atuais, habilidades, etc..

Eventos sociais

1. Comida sempre ajuda a "quebrar o gelo". Realize lanches e almoços com os pais e os filhos. Cada pai pode trazer um prato que sabe preparar com perfeição. Identifique os pratos para que todos possam saber quem fez cada guloseima presente. Embora dê mais trabalho, preparar uma mesa ao redor da qual todos se reúnam para comer é um convite inigualável ao convívio que estamos procurando incentivar. Não permita que estas ocasiões se tornem parecidas com a "linha de serviço", tipo "bandejão", tão comum nos acampamentos e refeitórios que as pessoas frequentam no dia-a-dia.
2. Organize passeios para os pais e as crianças participarem juntos, mas pense nos

interesses específicos das crianças. Os pais acompanharão, certamente, seus filhos e isso será a sua parte na diversão. Combine, em reuniões anteriores, os períodos de atividades e o programa a ser desenvolvido durante o passeio. Isto ajudará os pais a não interferirem nas atividades restritas apenas aos membros do Clube.

3. Planeje visitas dos pais ou das crianças de uma mesma Unidade às casas dos outros membros, uma de cada vez. Faça os arranjos necessários com os proprietários das casas antes de divulgar ou realizar a visita. Ajude na compra e confecção do lanche e planeje com os anfitriões quais as atividades que se adaptam bem à visita e à sua residência. Respeite o que for combinado e consulte sempre os donos da casa para o que quer que deseje fazer.

Eventos devocionais

1. Dê prioridade à oração em cada reunião. Mostre a função dela, antes de mais nada, como um precioso recurso à disposição dos próprios pais, em seu trabalho como educadores. Faça orações curtas, objetivas e específicas, ao invés de ficar divagando. Pais não acostumados a orar precisam de exemplos práticos para orientá-los nesta nova atividade. Mostre que não é apenas a oração pública (em voz alta) que tem utilidade. Enfoque temas de interesse dós pais, na oração, especialmente os pedidos de intercessão. Ensine-os a orarem junto com os filhos, na "língua" dos filhos, e como casal, particularmente.
2. Promova a leitura do livro "Orientação da Criança", de Ellen G. White, indicando-o como um manual de referência sobre a criação de filhos. Utilize este e outros livros nas meditações da Rede Familiar dos Aventureiros. Escolha capítulos que apontem soluções para problemas existentes no contexto das famílias presentes à sua Rede Familiar. Seja discreto, para não ferir a sensibilidade de quem tenha, eventualmente, confiado a você uma informação que não queria ver exposta. Se for necessário, indique trechos selecionados a quem tenha alguma dificuldade específica. Não dê a impressão de que tem as respostas para tudo, em si mesmo. Divulgue as fontes de onde retira seus conselhos e orientação. Pais inteligentes procurarão diretamente a fonte, por conta própria, e indicarão a fonte para outros pais necessitados.
3. Ensine como contar histórias da Bíblia de maneira interessante e adaptada ao gosto das crianças. Especialmente os pais que não são adventistas apreciarão esta nova fonte de histórias. Use flanelógrafo, gravuras, Bíblias ilustradas, desenhos bíblicos, multimídia, etc., mas mostre aos pais a importância de se colocarem como os "contadores" oficiais (ativos) da história. Não permita que a internet, TV ou o livro se tornem o centro das atenções. Crianças nesta idade querem pais.

Pais com interesses especiais

Ao escolher os temas para a Rede Familiar dos Aventureiros, lembre-se dos pais com interesses especiais. Embora a quantidade destes pais possa não ser tão grande em seu Clube, lembre-se que vários pais presentes repetirão em seu local de trabalho, família e vizinhança aquilo que ouvirem e discutirem na Rede Familiar. Isso poderá beneficiar indiretamente os pais que tenham estes problemas, mesmo sem serem Aventureiros. Alguns pais com interesses especiais podem se interessar pelo Clube, ao serem informados da atenção que, ali, é dada ao tema.

Eis alguns assuntos interessantes:

- Pai ou mãe sozinho;
- Mãe cristã – marido descrente;
- Pai cristão – esposa descrente;
- Famílias compostas;
- Rivalidade entre filhos;
- Perdas e tristezas;
- Crianças com necessidades especiais;
- Necessidades especiais baseadas no aspecto cultural, nível de instrução ou pouco conhecimento do idioma local.

4. TIPOS DE REUNIÃO DA RFA

A Rede Familiar não deveria se tornar tão absorvente ou interessante que se gastasse mais energia nela do que no Clube propriamente dito. Por isso, ao apresentarmos estes tipos de reuniões, queremos que você os encare como "tipos possíveis", aplicáveis a situações específicas, justificáveis dentro de um planejamento, integrado mas dependente, do Clube de Aventureiros como um todo.

REUNIÃO FORMAL

As Reuniões Formais são os encontros oficiais da Rede Familiar – elas refletem, em apenas uma data, tudo o que está em andamento, no âmbito dos pais de Aventureiros, e será seu "cartão de visitas" para conquistar mais colaboradores. Capriche nelas.

A duração de uma Reunião Formal não deveria ser superior a uma hora e meia – além deste tempo, tudo o que for feito ou decidido corre o risco de ser esquecido ou mal realizado.

0:00 Início da reunião
- Boas vindas
- Apresentação dos convidados
- Meditação curta ou atividade devocional
- Oração

0:15 Apresentação do trabalho vinculado ao programa das crianças
- Distribuição de tarefas e orientação para realizar estas tarefas

0:35 Atividade dinâmica
1:00 Pequeno intervalo
1:05 Discussão de um tema ou palestra de convidado
1:30 Encerramento

Abertura

Programe a abertura de sua reunião formal para acontecer alguns minutos depois do começo da reunião dos Aventureiros – assim os pais podem entregá-los aos Conselheiros, despreocupando-se para o trabalho na Rede Familiar.

Providencie uma boa recepção, para causar uma boa primeira impressão, afinal, a primeira impressão é a que fica. Em seguida, encaminhe os pais para as atividades da reunião.

Assinale, definidamente, o início de sua reunião. Não permita que o bate-papo que vinha acontecendo até aquele momento simplesmente se prolongue, como se sua reunião fosse uma extensão dos momentos de espera. Peça o silêncio e a atenção dos presentes. Dê boas vindas gerais e agradeça o comparecimento de todos. Destaque os convidados ou iniciantes. Introduza a meditação, explicando a utilidade destes momentos para reflexão, ao início da reunião. Faça o possível para que o conteúdo desta mensagem seja aplicável à vida prática, tanto de crentes como de descrentes. Se tiver conexão com o assunto geral da Reunião Formal, melhor. Não esqueça que o Clube é, também, um ministério espiritual.

Cuidado com as orações longas ou dispersivas. Lembre-se que algumas pessoas não estão habituadas a orar. Torne a oração relevante e significativa. Leve à presença de Deus as necessidades do momento. Você fala em nome do grupo todo, quando ora publicamente – limite-se àquilo que reflete o sentimento de todas as pessoas presentes.

Tarefas a realizar

Apresente as tarefas por escrito, dê explicações rápidas sobre as atividades necessárias para sua realização e indique a agenda de reuniões de trabalho, que tratarão especificamente de cada uma delas. Informe também quem são os responsáveis por cada tarefa. Permita que estes seus auxiliares apresentem, resumidamente, as linhas gerais acerca das tarefas que coordenam e convidem, elas mesmas, os pais interessados em trabalhar naquela tarefa específica.

Quando você entrega material escrito está ganhando duas vezes: as informações ficam mais claras durante a sua discussão e podem ser lembradas mais facilmente depois. Por isso evite falar as mesmas coisas que já teve o trabalho de escrever.

Permita perguntas mas restrinja-as ao tema em foco, com toda a polidez possível. Mostre aos participantes que prefere concentrar-se em cada assunto e tratá-lo adequadamente uma única vez, sem precisar voltar a ele depois. Cada tema terá seu momento. Se for preciso, providencie para que as perguntas não pertinentes ao momento sejam anotadas para responder adequadamente a elas, quando for

mais oportuno.

Numere os parágrafos do material escrito. Isso lhe dará a possibilidade de referir-se definida e inequivocamente aos trechos que deseja discutir ou explicar. Depois, ao enviar o mesmo material para os pais que faltaram, (ou ao discutir seu conteúdo à distância, por telefone ou internet) terá o mesmo recurso, (da numeração dos parágrafos), à sua disposição.

Se as tarefas a realizar devem ser escolhidas pelos pais, especialmente a participação em grupos e reuniões de trabalho, distribua imediatamente após as explicações, formulários para que eles escolham tais atividades. Este é um modo extremamente rápido de obter uma coleção definida, confiável e individual dos interesses de todos os participantes. Prefira sempre este método – ele é direto e atende bem os mais tímidos.

A lista de tarefas a realizar, aqui discutida, precisa ser debatida e construída com todos os seus auxiliares. Tal lista deverá, também, ser submetida à Diretoria do Clube, para que todos estejam conscientes dos planos e objetivos pretendidos. Isso dá muito trabalho, mas o esforço compensa de um modo que você nem imagina.

Atividades dinâmicas

Faça reuniões simples e descontraídas. Evite cerimonialismo, pois ele não contribui com nada, neste tipo de reunião.

Aproveite para, antes de iniciar sua atividade dinâmica, apresentar a data e local previstos para a próxima Reunião Formal. (Neste curto espaço de tempo, seus auxiliares podem estar preparando os detalhes necessários para a realização da atividade dinâmica ou o lanche.) Deixe claro que a data, horário e local previstos para a reunião seguinte podem ser ajustados às necessidades dos pais. Combine ouvir sugestões sobre o assunto após a atividade dinâmica ou durante o intervalo. Deste modo você poderá adaptar-se às sugestões ou problemas apresentados.

Dado o anúncio, passe para a execução da atividade dinâmica planejada.

Atividades dinâmicas tem a ver com o "ambiente" que você está criando desde o momento em que recepcionou os pais, antes mesmo da reunião começar. Este clima de amizade, simpatia e descontração vai deixar as pessoas à vontade para opinarem e sugerirem soluções para os assuntos discutidos. Aposte nisso.

Ao terminar sua atividade dinâmica, combine um tempo de intervalo e um sinal com o qual chamará os pais de volta à reunião.

Intervalo (opcional)

Um suco ou chá faz maravilhas por reuniões. Ofereça esta oportunidade de interação aos pais de seus Aventureiros. Uma estratégia bastante interessante é não servir os pais mas sim indicar o local onde eles mesmos podem se servir. Além de o desobrigar da tarefa, esta estratégia levará muitos deles a se encontrarem e conversar, enquanto se servem.

Discussão de um tema ou palestra de convidado

Essa é uma parte fundamental de sua reunião. É o momento em que os pais podem aprender algo novo, que tenha relevância para sua vida.

Por isso, tenha o máximo cuidado na escolha dos temas e dos palestrantes. Eles determinarão boa parte do conceito que os pais formarão acerca de suas Reuniões Formais. Não se iluda apenas com os títulos acadêmicos ou diplomas – esteja certo de que a graduação dos convidados está lastreada por uma vida e experiência que realmente possa contribuir com os objetivos que você traçou.

Você pode se sentir tentado a apresentar alguns assuntos porque, afinal de contas, dá muito menos trabalho e envolve muito menos risco. Você teria boas razões para pensar assim, mas lembre-se que a novidade é o tempero da vida.

Encerramento

Sincronize o encerramento de sua Reunião Formal com a liberação das crianças do Clube de Aventureiros.

Faça os anúncios que sejam realmente importantes, com precisão e rapidez. A esta altura os pais já estão cansados ou preocupados

em encontrar seus filhos.

Se pretende recordar uma lista extensa de itens, faça-o por escrito – dê um bilhetinho com tudo o que deseja que os pais lembrem.

Reserve o anúncio verbal para não mais do que dois assuntos. (Dar apenas um anúncio final será o ideal, se você conseguir.) Um tema por excelência para este momento é a Reunião Formal seguinte. Dê a data, o horário e o local em que combinaram realizá-la. Apesar de isso já ter sido discutido, antes do intervalo, alguém pode não ter estado presente naquele momento ou ter chegado atrasado. A data/horário/local previstos podem precisar ser adaptados para garantir a presença de um número maior de pais. Reforce neste momento final o próximo compromisso da Rede Familiar.

Este é o encerramento da reunião – termine bem. Distribua o mesmo sorriso com que recepcionou os pais. Seja simpático. Coloque-se à disposição para dúvidas ou comentários, após o encerramento. Não sermoneie nem discurse, neste momento. Fale pouco. Agradeça a presença de todos e ore – uma oração curta e objetiva.

REUNIÕES DE TRABALHO

São reuniões destinadas a preparar partes específicas do programa da Rede Familiar ou do Clube. Nestas reuniões apenas os envolvidos com o trabalho em foco participam.

Há pelo menos dois tipos de reuniões de trabalho. A mais importante delas é a Reunião de Trabalho para Classes e Especialidades.

Nesta Reunião de Trabalho participam todos os pais, divididos em Unidades (dos filhos), visando o treinamento específico para dar suporte doméstico ao ensino das Classes e Especialidades.

Programe esta Reunião de Trabalho para estar suficientemente distante das Reuniões Formais a fim de que a agenda dos pais não fique muito carregada, num momento, enquanto eles literalmente se esquecem da existência do Clube, em outra época.

A diferença entre a Reunião Formal e esta Reunião de Trabalho é que a primeira tem como objetivo as necessidades e a integração dos pais com outros pais de Aventureiros e a segunda se concentra na assistência e treinamento dos pais como auxiliares dos filhos.

Por esta razão, as Reuniões de Trabalho para Classes e Especialidades, na Rede Familiar, deveriam ser realizadas, em parte, pelo Coordenador da Rede e, em parte pelo Instrutor geral junto aos Conselheiros.

Esta reunião deve acontecer no mesmo horário e local que a reunião das crianças, seguindo em tudo as recomendações para recepção, início e término que foram apresentadas no tocante às Reuniões Formais.

Primeira parte da reunião - Deveria ser dirigida pelo Coordenador RFA:

1. Explicar o programa geral das Classes e Especialidades;
2. Agrupar os pais de acordo com a idade de seus filhos;
3. Entregar-lhes os cadernos/livros de atividades e outros trabalhos realizados pelos filhos, o cartão de requisitos da Classe, resumo das Especialidades em execução, o programa de ensino planejado para a Classe em que o filho está participando, etc.;
4. Apresentar o Conselheiro responsável pela Unidade dos filhos;

Segunda parte da reunião:

1. Os Conselheiros, apresentados pelo Coordenador(a) da Rede, trabalham com os pais;
2. O Instrutor Geral dá explicações que julgue necessárias;
3. Os Conselheiros apresentam aos pais o plano de ensino para a Classe, analisam o desempenho e as dificuldades de cada filho, a partir dos trabalhos apresentados, instruem sobre os próximos requisitos a serem executados e o suporte doméstico necessário, prazos para a entrega de trabalhos, agenda vinculada, etc.;
4. Conselheiros apresentam o projeto Aventureiro do Ano e dão suporte aos pais para a execução dos trabalhos pertinentes ao programa

Enquanto este trabalho é executado, o Diretor estará desenvolvendo alguma atividade longa com todos os meninos e meninas, despreo-

cupando os Conselheiros do cuidado com as crianças. Instruções gerais de primeiros socorros, cuidados de higiene ou odontológicos, marionetes, música, etc. são especialmente recomendáveis.

Outra Reunião de Trabalho importante é destinada à preparação de eventos. Neste tipo de Reunião de Trabalho participam apenas os envolvidos com o evento em foco.

Algumas destas Reuniões de Trabalho para eventos se concentrarão em construir partes do programa geral do Clube, enquanto outras serão destinadas à preparação de atividades internas da Rede Familiar dos Aventureiros.

Não se preocupe com a quantidade de pessoas envolvidas nestas reuniões. Duas pessoas constituem uma reunião de trabalho, do mesmo modo que algumas dezenas de participantes trabalhando para a execução de um grande evento.

Ao convidar pessoas para reuniões de trabalho, limite seu número àquele que pode efetivamente ser envolvido na discussão do assunto a tratar.

Escolha, para cada reunião de trabalho, um dirigente comprometido com a execução do evento ou atividade em foco. Se é uma tarefa que já foi atribuída a ele, nada mais sábio do que deixar que a própria pessoa coordene todas as partes do trabalho sob sua responsabilidade. Evite dirigir todas as reuniões do Clube de Aventureiros – você ficaria esgotado, tentando fazê-lo e impediria o desenvolvimento de outros líderes, seus auxiliares, que precisam de oportunidades para crescer.

5. GRANDE EVENTO

É o ápice do programa da Rede Familiar dos Aventureiros. O grande evento é um momento para os pais mostrarem seu trabalho através da Rede. Este evento deveria coincidir com algum outro, programado pela Diretoria do Clube. Uma olimpíada interna, ou feira de artesanato, ou passeio de dia inteiro, ou almoço comunitário, ou mutirão, etc.

O grande evento é interno. Tem que ser realizado pela Rede Familiar e envolver os pais e as crianças locais.

A melhor época para realizar um grande evento é o final do ano, pois o clima é mais favorável e os pais já tiveram tempo para se conhecerem e trabalhar juntos, formando uma verdadeira "Rede Familiar dos Aventureiros".

Ir à praia, à montanha, à mata, a parques temáticos, a criadouros de animais, etc., são programas muito interessantes para grandes eventos.

Se forem escolhidos locais públicos para realizar seu grande evento, eles terão a desvantagem de não poderem controlar completamente a programação e o acesso a certos locais ou serviços, entretanto, terão a vantagem de não precisar planejar muitas atividades adicionais, uma vez que o próprio local deve ter opções suficientes para ocupar todo o dia.

Escolhendo um sítio ou outro local separado exclusivamente para seu grupo, não terão que compartilhar a piscina ou as outras instalações com mais ninguém, mas terão que pensar em cada detalhe da infra-estrutura e na ocupação do tempo dos participantes.

O grande evento da Rede Familiar não deveria ser diretamente programado para realizar nenhum dos requisitos de Classes ou Especialidades, embora seja inevitável vincular uma visita ao zoológico com a Especialidade de "Amigo dos animais", ou relacionar uma excursão ao jardim botânico com a Especialidade de "Árvores", ou pensar na Especialidade de "Astronomia" quando se está no planetário.

Use seu senso comum e lembre-se que o principal objetivo da Rede Familiar é estabelecer uma convivência feliz dos pais e seus filhos, no âmbito do Clube, para servir como modelo para esta convivência feliz em outros contextos da vida familiar deles.

A iniciativa e a execução do grande evento precisa estar a cargo dos pais, mesmo que coordenados por você, para que eles comecem a imaginar maneiras de planejar e realizar grandes eventos para sua própria família e seus próprios filhos.

6. REUNIÕES DA "DIRETORIA" DA RFA

Exclusivas para dirigentes, destinam-se a planejar e administrar as atividades desenvolvidas pela Rede. Devem se realizar em datas estrate-

gicamente colocadas para não atrapalhar nem a Rede e nem à programação geral do Clube. O Coordenador dirige estas reuniões.

As primeiras reuniões da nova Diretoria da Rede Familiar devem se realizar logo após a eleição dos representantes para a Comissão Executiva, já no ano anterior.

Como atrair e manter pais na Rede Familiar

1. Capriche no cumprimento de suas responsabilidades;
2. Envie comunicados escritos, para cada família de Aventureiro, uma ou duas semanas antes dos eventos;
3. Organize sua Rede Familiar ao redor das necessidades dos pais, porém convide a igreja e a comunidade para as programações que sejam, realmente, de interesse geral. Isso divulgará e tornará relevante o trabalho desenvolvido pelo Clube;
4. Estabeleça parcerias com outros departamentos da igreja que também recomendem a RFA para os pais com quem tenham contato. Estas parcerias também vão evitar redundância nas atividades programadas por cada um deles e pela Diretoria do Clube. Divulgue também no Clube as atividades desenvolvidas pelos demais departamentos – é uma via de mão dupla; a ajuda tem que trafegar nas duas direções;
5. Planeje ter algum evento anual, apenas para pais, em um ambiente fora da igreja, convidando outros pais da comunidade. Os próprios pais poderão convidar amigos e apresentar-lhes o Clube de Aventureiros. Faça com que este evento anual seja uma amostra daquilo que a Rede Familiar e o Clube proporcionam aos seus membros;
6. Consulte os pais dos Aventureiros nas tomadas de decisões. Peça que falem de suas preferências quanto a horários e temas para discussão nas reuniões da Rede Familiar. Aproveite o ambiente da Rede para monitorar a atuação dos Conselheiros e demais oficiais da Diretoria do Clube. Reforce o trabalho dos oficiais do Clube, diante dos pais. Em seguida, reforce as necessidades e preferências dos pais, perante a Diretoria do Clube. Como Coordenador, você está colocado numa posição-chave, especialmente vantajosa, para fazer Relações Públicas. Aproveite.
7. Realize eleições de pais para representarem a Rede Familiar na Comissão Executiva e ajudarem a dirigir a Rede. Estes pais ajudam na elaboração dos planos para o ano seguinte, que será o seu ano de serviço. Por isso, a época ideal para realizar esta eleição é o último trimestre do ano – nesta época, cada pai já está familiarizado com os demais, depois da convivência que tiveram ao longo do ano. No último trimestre do ano já se sabe quais os pais mais ativos, aqueles com quem se pode contar em qualquer situação, aqueles que têm liderança e envolvimento, etc..

Passos para organizar a RFA

1. Prepare, com o melhor de seus recursos, a apresentação para os pais, a realizar-se no Dia de Inscrições. Faça esta apresentação com o máximo de entusiasmo possível;
2. Cadastre todos os pais e mães de Aventureiros e inicie uma aproximação específica com cada um deles;
3. Colete e cadastre informações sobre as habilidades disponíveis, entre os pais, para serem utilizadas na Rede Familiar ou diretamente no Clube;
4. Colete e cadastre as sugestões sobre temas para discussão, de interesse dos pais;
5. Estabeleça um sistema, de mão dupla, de comunicação entre os pais e o Clube. Utilize o telefone, a internet e os Correios – não se limite a contatos pessoais;
6. Realize Reuniões Formais interessantes e Reuniões de Trabalho produtivas;
7. Integre o calendário dos pais ao calendário para as crianças. Aproveite o tempo dos pais. Evite marcar atividades em que eles tenham que providenciar alguém para cuidar das crianças, enquanto participam. Use o horário em que eles já estão esperando o término das atividades com as crianças para fazer, nestes horários, suas reuniões;

8. Divulgue, já no Dia de Inscrições, as informações relativas ao grande evento, anual, que está planejando realizar. Peça sugestões, observações e críticas, para adaptar o programa à agenda do maior número de pais possível. Mostre aos pais que a maioria das atividades da Rede Familiar tem estreita relação com o programa previsto para as crianças. Deixe evidente que o sucesso do filho depende da integração do pai no programa.

A Rede Familiar e o ensino do currículo

O Plano de Trabalho do Clube é a base sobre a qual se elabora o programa da Rede Familiar. A ligação entre o Plano de Trabalho e o programa da Rede Familiar é vertical, ou seja, um é construído sobre o outro. Deve haver uma integração entre os dois programas e seus dirigentes: a Rede Familiar deve ajudar o ensino do Currículo e vice-versa.

Aventureiro do Ano

Este é um programa muito interessante pois transforma em membros "honorários" do Clube os pais ou responsáveis dos Aventureiros: cada adulto pode cumprir requisitos e conquistar certificados de Aventureiro do Ano.

Quem avalia e referenda

1. O Secretário do Clube registra e avalia a presença em eventos, atividades e reuniões, tarefas administrativas e burocráticas;
2. O Instrutor Geral, juntamente com os Conselheiros de Unidade, acompanha os requisitos relacionados com a Classe e as Especialidades da faixa etária da criança;
3. A Rede Familiar registra, acompanha e avalia o cumprimento dos requisitos ligados ao seu programa interno;
4. A Diretoria do Clube, reunida, recomenda os candidatos para receberem o certificado de Aventureiro do Ano.

Deste modo, toda a estrutura organizacional do Clube se envolve na concessão desta honraria, primeiro instruindo e realizando atividades, depois avaliando os participantes.

O "Aventureiro do Ano" deve ser encarado como um prêmio, em reconhecimento ao esforço dos adultos, na realização de sua parte do programa do Clube de Aventureiros.

Pais que se tornam membros oficiais do Clube, assumindo cargos e funções, usando uniforme e comparecendo a todas as reuniões regulares também podem receber o certificado de "Aventureiro do Ano", entretanto, eles devem ser avaliados como pais de Aventureiros e não por suas contribuições como membros ou dirigentes.

Outra questão importante: o pai ou a mãe que conquista o certificado de "Aventureiro do Ano", conquista-o para si e para seu filho, não necessariamente para o cônjuge. Somente se o casal trabalha, junto, no programa, é que ambos os pais se habilitam a receber o certificado.

Lembre-se, isso é um prêmio para o esforço empreendido, na prática – tem que ser conquistado e não doado.

Tarefas para os pais (vinculadas ao currículo)

Muitos pais imaginam que, ao trazerem seus filhos para o Clube de Aventureiros, verão a liderança realizar algumas brincadeiras, jogos, passatempos e nada mais. Nem lhes passa pela cabeça a ideia de que haverá trabalho para eles, pais, fazerem.

No Dia de Inscrições este mito se desfaz, diante de seus olhos perplexos, quando percebem que o Clube é, na verdade, uma parceria para trabalho ativo, tanto dos pais como das crianças. Eles não sabiam que o Clube é somente um intermediário, que promove e organiza atividades para pais e filhos aproveitarem juntos. Isso pode ser uma total surpresa para alguns deles.

A Rede Familiar tem como sua principal missão convencer os pais de que, ao invés de uma sobrecarga em sua apertada agenda, o Clube de Aventureiros poupa-lhe tempo e energia ao propor um programa de desenvolvimento para a criança, baseado no envolvimento dos pais. Se eles não se envolvem, seus filhos não se desenvolvem.

Aventureiro do Ano é um dos incentivos

especialmente destinados a conquistar os pais para este envolvimento. Trata-se de um conjunto de requisitos para os pais perseguirem, enquanto ajudam seu filho a obter a Classe dele. Algumas tarefas são exclusivamente dos pais, outras exclusivamente da Diretoria e outras consistem de trabalho conjugado da Diretória e dos pais.

7. REQUISITOS ESPECIAIS PARA PAIS

O requisitos aqui expostos são estreitamente relacionados com as Classes dos Aventureiros. (Foram praticamente copiados e adaptados dos requisitos oficiais.)

O Currículo do Clube de Aventureiros é composto de dois conjuntos de conhecimentos: as Classes e as Especialidades. É o seu Programa de Ensino.

Ele foi criado de acordo com as seguintes instruções do Espírito de Profecia:

> "As crianças devem ser treinadas para se tornarem missionários; devem ser levadas a compreender distintamente o que devem fazer para serem salvas." *Conselhos aos Pais, Professores e Estudantes, p. 168*

> O melhor preparo para isso "é o desenvolvimento harmônico das faculdades físicas, intelectuais e espirituais. Isso prepara o estudante para o gozo do serviço neste mundo, e para aquela alegria mais elevada por um mais dilatado serviço no mundo vindouro." *Educação, p. 13*

> "Visto que os homens e as mulheres tem parte na constituição do lar, tanto os rapazes como as moças devem obter conhecimento dos deveres domésticos. Fazer a cama e arrumar o quarto, lavar a louça, preparar a comida, lavar e consertar sua própria roupa, são conhecimentos que não tornarão um rapaz menos varonil – torná-lo-ão mais feliz e mais útil. E se, por outro lado, as moças pudessem aprender ... como usar a serra e o martelo, bem como o ancinho e a enxada, estariam mais bem adaptadas para enfrentar as emergências da vida." *Educação, p. 216 e 217*

Para atingir tais objetivos, as crianças progridem de uma Classe de estudos para outra, avançando de acordo com seu desenvolvimento e idade. Apresentamos a seguir as Classes e os requisitos internos para os pais cumprirem.

CLASSES E TRILHAS - PARA PAIS

As Classes dos Aventureiros recebem nomes, cores e simbologia característicos, e tem um padrão comum de organização interna. Os temas estudados em cada Classe estão agrupados em cinco conjuntos de requisitos – as Trilhas:

Requisitos básicos
Meu Deus
Meu Eu
Minha Família
Meu Mundo

Os pais ou responsáveis participam na instrução das crianças e com isso obtém, para si mesmos e para seus filhos, outras honrarias além das Classes. A principal delas é o certificado de Aventureiro do Ano.

O material apresentado a seguir destina-se a ajudar os pais a compreenderem e colaborarem com os Conselheiros e demais instrutores na realização das tarefas, das crianças e na conclusão de seus próprios requisitos para conquistarem o certificado de Aventureiro do Ano.

TRILHA	SUBTRILHA	ATITUDE PESSOAL PRETENDIDA
REQUISITOS BÁSICOS Objetivo – Promover a compreensão dos ideais do Clube e inspirar as crianças com exemplos dignos de imitação.	1. Responsabilidade	Estou comprometido com os ideais dos Aventureiros.
	2. Reforço	Sei aprender através de livros.

I. MEU DEUS Objetivo – Promover relacionamento espiritual crescente e frutífero da criança com Deus.	1. Seu plano para me salvar	Conheço o Plano da Salvação.
	2. Sua mensagem para mim	A Bíblia é uma companheira fiel e confiável.
	3. Seu poder em minha vida	Jesus e eu andamos sempre juntos.
II. MEU EU Objetivo – Reforçar na criança a auto-estima, a apreciação e cuidado consigo mesma, como pessoa criada por Deus com um propósito.	1. Sou especial	Não há ninguém mais, no mundo, igual a mim.
	2. Posso fazer sábias escolhas	Sou capaz de avaliar e decidir.
	3. Posso cuidar do meu corpo	Sou capaz de me manter seguro e saudável.
III. MINHA FAMÍLIA Objetivo – Capacitar a criança para ser útil, feliz e produtiva na família que Deus lhe deu.	1. Tenho uma família	Faço parte de algo importante.
	2. Os membros da família cuidam uns dos outros	Sei conviver com as pessoas a quem amo.
	3. Minha família cuida de mim	Estou protegido por pessoas que me amam.
IV. MEU MUNDO Objetivo – Ensinar a criança a viver em sociedade com confiança e compaixão.	1. O mundo dos amigos	Gosto de viver em sociedade com outras pessoas.
	2. O mundo das outras pessoas	Não estou sozinho neste mundo.
	3. O mundo da natureza	Sei cuidar dos presentes que Deus me deu.

AVENTUREIRO DO ANO - REQUISITOS ESPECIAIS PARA PAIS

Há pais que perguntam porque devem se envolver no Clube, se ele existe para ajudar seus filhos, não eles! Eis algumas razões:

"... depois de Deus, o poder da mãe para o bem é a maior força conhecida na terra." *O Lar Adventista, p. 240*

"... com amor e direção apropriados, a criança pode crescer para se tornar uma alegria para seus pais, uma bênção para o mundo e uma luz reluzente para Deus, mas para conseguir isto, os pais tem de assumir certas responsabilidades.' ... não devem os filhos entesourar para os pais, mas os pais para os filhos.'" *II Cor. 12:14*

PARA PAIS DE CRIANÇAS COM	6 ANOS (ABELHINHAS)	7 ANOS (LUMINARES)	8 ANOS (EDIFICADORES)	9 ANOS (MÃOS)
COR	**AZUL CLARA**	**LARANJA**	**AZUL ESCURA**	**VINHO**
Ênfase Geral	Operosidade – Ajudar no lar – Ser ordeiro.	Testemunho – Brilhar – Iluminar os outros.	Construção – Auto Estima – Auto descoberta.	Reverência – Cooperação – Colaborar no plano divino de salvação.

Verso bíblico de referência	"obedecei em tudo a vossos pais, porque isso agrada ao Senhor." / "isso é justo." (Col. 3:20 / Ef. 6:1) "Honra a teu pai e a tua mãe, e terás vida longa." (Ex. 20:12 / Deut. 5:16) "não irriteis os filhos, para que não percam o ânimo" antes "... criai-os na doutrina e admoestação do Senhor." (Col. 3:21 / Efe. 6:4)	"Eu sou a luz do mundo. O que me segue não anda em trevas – tem a luz da vida." "enquanto estou no mundo, sou a luz do mundo." (Jo. 8:12 e 9:8) "sois a luz do mundo - brilhe vossa luz diante dos homens. Que vejam vossas boas obras e dêem glória ao Pai que está nos Céus". (Mat. 5:14 a 16)	"Até a criança se dará a conhecer pelas suas ações, se a sua obra é pura e reta." "Ensina a criança no caminho em que deve andar e até quando for velho não se desviará dele." (Prov. 20:11 e 22:6)	"guarda estas palavras no teu coração e ensina-as a teus filhos. Fala delas assentado em casa e andando pelo caminho, e deitando-te e levantando-te. Ata-as como sinal na mão e na testa; escreve-as nos umbrais de tua casa e nas tuas portas." "... eu e a minha casa serviremos ao Senhor." (Deut. 6:7 / Jos. 24:15)

REQUISITOS BÁSICOS

1. RESPONSABILIDADE

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
1.a	Decorar e aceitar o Voto do Aventureiro	Decorar e recitar a Lei do Aventureiro	Decorar o Voto e a Lei do Aventureiro	Decorar o Voto e a Lei do Aventureiro
Clube	Entrega material escrito/ gravado para ser ensaiado e memorizado em casa.	Entrega material escrito/ gravado para ser ensaiado e memorizado em casa.	Entrega material escrito/ gravado para ser ensaiado e memorizado em casa.	Entrega material escrito/ gravado para ser ensaiado e memorizado em casa.
Conselheiro	Explica o significado dos ideais e relembra o cumprimento do requisito.	Explica o significado dos ideais e relembra o cumprimento do requisito.	Explica o significado dos ideais e relembra o cumprimento do requisito.	Explica o significado dos ideais e relembra o cumprimento do requisito.
Pais	Auxiliam na memorização, fazendo chamadas orais em casa.	Auxiliam na memorização, fazendo chamadas orais em casa.	Auxiliam na memorização, fazendo chamadas orais em casa.	Auxiliam na memorização, fazendo chamadas orais em casa.

Criança	Decora os Ideais e procura incorporar os conceitos em sua vida cotidiana.	Decora os Ideais e procura incorporar os conceitos em sua vida cotidiana.	Decora os Ideais e procura incorporar os conceitos em sua vida cotidiana.	Decora os Ideais e procura incorporar os conceitos em sua vida cotidiana.

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
1.b			Explicar o Voto dos Aventureiros.	Explicar a Lei dos Aventureiros.
Conselheiro			Reforça o conceito do ideal, exemplificando-o através de histórias e exemplos. Cobra o cumprimento do requisito.	Reforça o conceito do ideal, exemplificando-o através de histórias e exemplos. Cobra o cumprimento do requisito.
Criança			Explica, oralmente ou por escrito, o significado do Voto do Aventureiro.	Explica, oralmente ou por escrito, o significado da Lei do Aventureiro.

2. REFORÇO

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
2.a	Ler o livro do Curso de Leitura dos Aventureiros.	Ler o livro do Curso de Leitura dos Aventureiros.	Ler o livro do Curso de Leitura dos Aventureiros.	Ler o livro do Curso de Leitura dos Aventureiros.
Clube	Providencia o livro recomendado pela Associação/Missão.	Providencia o livro recomendado pela Associação/Missão.	Providencia o livro recomendado pela Associação/Missão.	Providencia o livro recomendado pela Associação/Missão.
Conselheiro	Ajuda a criança a ter o livro a ser lido, relembra e controla o cumprimento dos requisitos de leitura.	Ajuda a criança a ter o livro a ser lido, relembra e controla o cumprimento dos requisitos de leitura.	Ajuda a criança a ter o livro a ser lido, relembra e controla o cumprimento dos requisitos de leitura.	Ajuda a criança a ter o livro a ser lido, relembra e controla o cumprimento dos requisitos de leitura.

Pais	Leem com a criança, explicando-lhe o conteúdo e ajudando-a a perceber as lições que pode aprender da leitura.	Leem com a criança, explicando-lhe o conteúdo e ajudando-a a perceber as lições que pode aprender da leitura.	Leem com a criança, explicando-lhe o conteúdo e ajudando-a a perceber as lições que pode aprender da leitura.	Leem com a criança, explicando-lhe o conteúdo e ajudando-a a perceber as lições que pode aprender da leitura.
Criança	Participa ativamente da leitura, em conjunto com o adulto.	Participa ativamente da leitura, em conjunto com o adulto.	Participa ativamente da leitura, em conjunto com o adulto.	Participa ativamente da leitura, em conjunto com o adulto.

I. MEU DEUS

1. SEU PLANO PARA SALVAR-ME

	ABELHINHAS	**LUMINARES**	**EDIFICADORES**	**MÃOS**
1.a	Criar um mural com as histórias a seguir,mostrando a ordem em que elas aconteceram ou vão acontecer: • A Criação • O início do pecado e tristeza • Jesus cuida de mim hoje • Jesus virá novamente • O Céu OU - Histórias Bíblicas que eles estão estudando em sua classe ou Escola Sabatina.	Criar uma história destacando: • O Nascimento de Jesus; • Sua vida; • Sua morte; • Sua ressurreição. OU - Histórias Bíblicas que eles estão estudando em sua classe ou Escola Sabatina.	Criar um mural mostrando a ordem em que estas histórias aconteceram: • Paulo; • Martinho Lutero; • Ellen White; • Você. OU - Histórias Bíblicas que eles estão estudando em sua classe ou Escola Sabatina.	Criar um mural mostrando a ordem em que estas histórias aconteceram: • Noé; • Abraão; • Moisés; • Davi; • Daniel. OU - Histórias Bíblicas que eles estão estudando em sua classe ou Escola Sabatina.
Clube	Providencia Mural e figuras para o instrutor apresentar as histórias. Copia figuras e entrega à criança.	Providencia Mural e figuras para o instrutor apresentar as histórias. Copia figuras e entrega à criança.	Providencia Mural e figuras para o instrutor apresentar as histórias. Copia figuras e entrega à criança.	Providencia Mural e figuras para o instrutor apresentar as histórias. Copia figuras e entrega à criança.

Conselheiro	Apresenta a história através do Mural e entrega, ao final de cada aula, os desenhos para pintar. Recolhe e guarda as figuras pintadas pelas crianças. Realiza experiências e atividades práticas, vinculadas ao estudo. Entrega os desenhos pintados, que guardou ao longo das aulas, para a criança colar, no caderno. Avalia o trabalho executado no livro de atividades.	Apresenta a história através do Mural e entrega, ao final de cada aula, os desenhos para pintar. Recolhe e guarda as figuras pintadas pelas crianças. Realiza experiências e atividades práticas, vinculadas ao estudo. Entrega os desenhos pintados, que guardou ao longo das aulas, para a criança colar, no caderno. Avalia o trabalho executado no livro de atividades.	Apresenta a história através do Mural e entrega, ao final de cada aula, os desenhos para pintar. Recolhe e guarda as figuras pintadas pelas crianças. Realiza experiências e atividades práticas, vinculadas ao estudo. Entrega os desenhos pintados, que guardou ao longo das aulas, para a criança colar, no caderno. Avalia o trabalho executado no livro de atividades.	Apresenta a história através do Mural e entrega, ao final de cada aula, os desenhos para pintar. Recolhe e guarda as figuras pintadas pelas crianças. Realiza experiências e atividades práticas, vinculadas ao estudo. Entrega os desenhos pintados, que guardou ao longo das aulas, para a criança colar, no caderno. Avalia o trabalho executado no livro de atividades.
Criança	Pinta ou enfeita artisticamente as figuras e devolve, ao Conselheiro, no fim da atividade. Cola, na ordem correta, em seu livro de atividades, as figuras que veio pintando nas aulas.	Pinta ou enfeita artisticamente as figuras e devolve, ao Conselheiro, no fim da atividade. Cola, na ordem correta, em seu livro de atividades, as figuras que veio pintando nas aulas.	Pinta ou enfeita artisticamente as figuras e devolve, ao Conselheiro, no fim da atividade. Cola, na ordem correta, em seu livro de atividades, as figuras que veio pintando nas aulas.	Pinta ou enfeita artisticamente as figuras e devolve, ao Conselheiro, no fim da atividade. Cola, na ordem correta, em seu livro de atividades, as figuras que veio pintando nas aulas.

	ABELHINHAS	**LUMINARES**	**EDIFICADORES**	**MÃOS**
1.b	Fazer um desenho ou falar sobre uma dessas histórias para explicar a alguém o quanto Jesus cuida de nós.	Fazer um cartaz ou contar uma das histórias do requisito anterior, demonstrando a alegria de ser salvo por Jesus.	Realizar uma peça ou escrever para um jornalzinho sobre uma das histórias do requisito anterior, contando como podemos entregar a vida a Jesus.	Preparar uma música, ou uma poesia, ou um cenário em miniatura, com modelagem, sobre uma das histórias do requisito anterior, demonstrando a alguém como viver por Jesus.

Conselheiro	Acompanha a conclusão do requisito, ouvindo a criança contar sua experiência de testemunho.	Acompanha a conclusão do requisito, ouvindo a criança contar sua experiência de testemunho.	Acompanha a conclusão do requisito, ouvindo a criança contar sua experiência de testemunho.	Acompanha a conclusão do requisito, ouvindo a criança contar sua experiência de testemunho.
Pais	Atuam como interlocutor, para que a criança possa "treinar" seu testemunho, em casa. Ajudam a criança a escolher a pessoa a quem vai testemunhar e participam das orações por esta pessoa, junto com a criança.	Atuam como interlocutor, para que a criança possa "treinar" seu testemunho, em casa. Ajudam a criança a escolher a pessoa a quem vai testemunhar e participam das orações por esta pessoa, junto com a criança.	Atuam como interlocutor, para que a criança possa "treinar" seu testemunho, em casa. Ajudam a criança a escolher a pessoa a quem vai testemunhar e participam das orações por esta pessoa, junto com a criança.	Atuam como interlocutor, para que a criança possa "treinar" seu testemunho, em casa. Ajudam a criança a escolher a pessoa a quem vai testemunhar e participam das orações por esta pessoa, junto com a criança.
Criança	Treina com os pais e depois escolhe a pessoa para quem vai contar as coisas que aprendeu através do Mural de histórias e do livro de atividades. Ora, durante sua hora tranquila, por si mesma e pela pessoa a quem vai testemunhar. Apresenta seu livro de atividades e testemunha à pessoa que escolheu e por quem orou.	Treina com os pais e depois escolhe a pessoa para quem vai contar as coisas que aprendeu através do Mural de histórias e do livro de atividades. Ora, durante sua hora tranquila, por si mesma e pela pessoa a quem vai testemunhar. Apresenta seu livro de atividades e testemunha à pessoa que escolheu e por quem orou.	Treina com os pais e depois escolhe a pessoa para quem vai contar as coisas que aprendeu através do Mural de histórias e do livro de atividades. Ora, durante sua hora tranquila, por si mesma e pela pessoa a quem vai testemunhar. Apresenta seu livro de atividades e testemunha à pessoa que escolheu e por quem orou.	Treina com os pais e depois escolhe a pessoa para quem vai contar as coisas que aprendeu através do Mural de histórias e do livro de atividades Ora, durante sua hora tranquila, por si mesma e pela pessoa a quem vai testemunhar. Apresenta seu livro de atividades e testemunha à pessoa que escolheu e por quem orou.

2. SUA MENSAGEM PARA MIM

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
2.a	Completar a Especialidade de Bíblia I.	Decorar e explicar dois versos da Bíblia, que falem sobre a salvação oferecida por Jesus.	Completar a Especialidade de Bíblia II.	Encontrar, decorar e explicar três versos da Bíblia sobre viver por Jesus.
Conselheiro	Apresenta todos os requisitos da Especialidade, explicando-os à criança. Ajuda a criança a definir como vai cumprir cada requisito. Acompanha o requisito da criança e registra sua aprovação.	Apresenta o requisito, explicando-o à criança. Ajuda a criança a definir como vai cumprir cada requisito. Acompanha o requisito da criança e registra sua aprovação.	Apresenta todos os requisitos da Especialidade, explicando-os à criança. Ajuda a criança a definir como vai cumprir cada requisito. Acompanha o requisito da criança e registra sua aprovação.	Apresenta o requisito, explicando-o à criança. Ajuda a criança a definir como vai cumprir cada requisito. Acompanha o requisito da criança e registra sua aprovação.
Pais	Auxiliam no cumprimento acompanhando-os em casa.	Auxiliam no cumprimento acompanhando-os em casa.	Auxiliam no cumprimento acompanhando-os em casa.	Auxiliam no cumprimento acompanhando-os em casa.
Criança	Prepara, apresenta e cumpre os requisitos solicitados pela Especialidade.	Escolhe e decora os versos solicitados. Treina para saber explicá-los ao Conselheiro.	Prepara, apresenta e cumpre os requisitos solicitados pela Especialidade.	Escolhe e decora os versos solicitados. Treina para saber explicá-los ao Conselheiro.

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
2.b		Dizer o nome das duas partes principais da Bíblia e dos quatro evangelhos.		Recitar os livros do Velho Testamento em ordem.
Clube		Disponibiliza Bíblias para emprestar aos meninos e meninas que não as tenham. Incentiva os pais a presentearem a criança com sua própria Bíblia, caso ainda não o tenham feito.		Disponibiliza Bíblias para emprestar aos meninos e meninas que não as tenham. Incentiva os pais a presentearem a criança com sua própria Bíblia, caso ainda não o tenham feito.

Conselheiro		Ensina a organização interna dos livros da Bíblia e os tipos de livros que compõem cada Testamento. Ensina a reconhecer em que Testamento se encontra um livro, personagem ou história. Avalia e aprova o requisito.		Treina a criança para memorizar os livros do Velho Testamento, na ordem em que se apresentam no índice da Bíblia. Treina a criança no manuseio da Bíblia, ensinando-a a encontrar os livros, capítulos e versículos.
Pais		Fixam o aprendizado através de concursos e desafios, nos cultos familiares ou períodos de devoção. Incentivam a criança a procurar e ler, em sua própria Bíblia, textos prediletos ou os utilizados nos cultos, no estudo da Lição da Escola Sabatina, etc.		Fixam o aprendizado através de concursos e desafios, nos cultos familiares ou períodos de devoção. Incentivam a criança a procurar e ler, em sua própria Bíblia, textos prediletos ou os utilizados nos cultos, no estudo da Lição da Escola Sabatina, etc.
Criança		É capaz de falar sobre o conteúdo do Velho e do Novo Testamentos. Sabe em que Testamento está um livro ou história, quando perguntado.		É capaz de repetir a lista de livros do Velho Testamento, em ordem. É capaz de encontrar qualquer verso no Velho Testamento.

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
2.c		Completar a Especialidade de Amigo de Jesus.		

Clube				
Conselheiro		Apresenta todos os requisitos da Especialidade, explicando-os à criança. Ajuda a criança a definir como vai cumprir cada requisito. Acompanha o requisito da criança e registra sua aprovação.		
Pais		Auxiliam no cumprimento acompanhando-os em casa.		
Criança		Prepara, apresenta e cumpre os requisitos solicitados pela Especialidade.		

3. SEU PODER EM MINHA VIDA

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
3.a	Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele.	Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele.	Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele.	Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele.
Clube	Instrui os pais sobre como promover períodos devocionais criativos e interessantes. Indica literatura, material para artes, CDs, vídeos e multimídia apropriados para enriquecer a "Hora Tranquila" da criança e o culto familiar diário.	Instrui os pais sobre como promover períodos devocionais criativos e interessantes. Indica literatura, material para artes, CDs, vídeos e multimídia apropriados para enriquecer a "Hora Tranquila" da criança e o culto familiar diário.	Instrui os pais sobre como promover períodos devocionais criativos e interessantes. Indica literatura, material para artes, CDs, vídeos e multimídia apropriados para enriquecer a "Hora Tranquila" da criança e o culto familiar diário.	Instrui os pais sobre como promover períodos devocionais criativos e interessantes. Indica literatura, material para artes, CDs, vídeos e multimídia apropriados para enriquecer a "Hora Tranquila" da criança e o culto familiar diário.

Conselheiro	Acompanha o cumprimento do requisito, através de entrevistas informais e debates na Unidade.	Acompanha o cumprimento do requisito, através de entrevistas informais e debates na Unidade.	Acompanha o cumprimento do requisito, através de entrevistas informais e debates na Unidade.	Acompanha o cumprimento do requisito, através de entrevistas informais e debates na Unidade.
Pais	Realizam os cultos familiares, em seu lar, regularmente. Facilitam a realização da "Hora Tranquila" – o encontro pessoal e particular da criança com Deus – através de livros, música, vídeo, etc, apropriados para isso. Promovem encontros devocionais de famílias amigas, para aprender com outros pais os segredos para tornar atrativas suas atividades espirituais.	Realizam os cultos familiares, em seu lar, regularmente. Facilitam a realização da "Hora Tranquila" – o encontro pessoal e particular da criança com Deus – através de livros, música, vídeo, etc, apropriados para isso. Promovem encontros devocionais de famílias amigas, para aprender com outros pais os segredos para tornar atrativas suas atividades espirituais.	Realizam os cultos familiares, em seu lar, regularmente. Facilitam a realização da "Hora Tranquila" – o encontro pessoal e particular da criança com Deus – através de livros, música, vídeo, etc, apropriados para isso. Promovem encontros devocionais de famílias amigas, para aprender com outros pais os segredos para tornar atrativas suas atividades espirituais.	Realizam os cultos familiares, em seu lar, regularmente. Facilitam a realização da "Hora Tranquila" – o encontro pessoal e particular da criança com Deus – através de livros, música, vídeo, etc, apropriados para isso. Promovem encontros devocionais de famílias amigas, para aprender com outros pais os segredos para tornar atrativas suas atividades espirituais.
Criança	Participa nos cultos familiares, ativa e interessadamente. Realiza sua "Hora Tranquila" regularmente.	Participa nos cultos familiares, ativa e interessadamente. Realiza sua "Hora Tranquila" regularmente.	Participa nos cultos familiares, ativa e interessadamente. Realiza sua "Hora Tranquila" regularmente.	Participa nos cultos familiares, ativa e interessadamente. Realiza sua "Hora Tranquila" regularmente.

	ABELHINHAS	**LUMINARES**	**EDIFICADORES**	**MÃOS**
3.b	Perguntar a três pessoas porque elas oram.	Perguntar a três pessoas porque elas estudam a Bíblia.	Perguntar a três pessoas porque elas são felizes em pertencer a Jesus.	Escolher, junto com um adulto, alguma coisa que você gostaria de melhorar em sua vida. Em seguida, orar, planejar e trabalhar para isso, buscando a ajuda de Jesus.

Clube	Debater o resultado do trabalho, de toda a Unidade, em um momento no qual possa ir ensinando, enquanto avalia as respostas obtidas (e escolhidas) por cada criança.	Debater o resultado do trabalho, de toda a Unidade, em um momento no qual possa ir ensinando, enquanto avalia as respostas obtidas (e escolhidas) por cada criança.	Debater o resultado do trabalho, de toda a Unidade, em um momento no qual possa ir ensinando, enquanto avalia as respostas obtidas (e escolhidas) por cada criança.	No início - Discute com as crianças em que elas querem melhorar. Durante – Pergunta, sempre, sobre o andamento do projeto. Após o término – Debate as mudanças que pais, professores, amigos e a própria criança percebem em sua conduta.
Pais				Sugerir um adulto de confiança para assessorar a criança no projeto, se não pode ele mesmo (pai) fazê-lo. Incentivar e reconhecer os esforços feitos. Apoiar e orientar o trabalho do adulto que a criança escolheu.
Criança	Anotar, num bloco ou caderno de rascunho, o nome, a idade e a resposta de cada pessoa. Transcrever para o livro de atividades as três respostas que mais atraíram sua atenção. Debater na Unidade o conteúdo tanto do bloco de notas, como do livro de atividades.	Anotar, num bloco ou caderno de rascunho, o nome, a idade e a resposta de cada pessoa. Transcrever para o livro de atividades as três respostas que mais atraíram sua atenção. Debater na Unidade o conteúdo tanto do bloco de notas, como do livro de atividades.	Anotar, num bloco ou caderno de rascunho, o nome, a idade e a resposta de cada pessoa. Transcrever para o livro de atividades as três respostas que mais atraíram sua atenção. Debater na Unidade o conteúdo tanto do bloco de notas, como do livro de atividades.	Escolher um aspecto de sua conduta a melhorar. Escolher um amigo adulto para auxiliá-lo no projeto. Elaborar um plano de ação para realizar o projeto junto com seu amigo adulto. Seguir o plano traçado, avaliando-o, de tempos em tempos, para ver se está fazendo progresso.

II. MEU EU

1. SOU ESPECIAL

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
1.a	Preparar um caderno mostrando diferentes pessoas que cuidam e se preocupam com você, do modo como Jesus faz.	Descrever quem é você, ilustrando com desenhos que digam coisas boas a seu respeito.	Preparar um caderno com colagens, mostrando o que você pode fazer para servir a Deus e aos outros.	Fazer uma relação de alguns interesses e habilidades especiais que Deus lhe deu.
Clube	Apresenta as opções para a criança – fotos, pinturas, recortes, desenhos – e auxilia a escolher um modelo para realizar a tarefa.	Confecciona o contorno da criança, do modo como ela queira ser representada. Ajuda-a a decorar seu contorno corporal com coisas que ela mesma percebe, sozinha, e outras coisas que ela não percebeu ainda.	Ajuda a criança a pesquisar 1) ações de serviço que poderiam ser desenvolvidas ou 2) as necessidades que poderiam ser supridas, recortando-as de revistas, desenhando-as ou descrevendo-as. As ações de serviço e necessidades a atender não precisam ser realizáveis pela criança, no momento, mas podem ser seus ideais para o futuro.	Requisito simples, em comparação com os outros, das outras Classes. Sugestão – Faça o "contorno mental", mostrando como a criança é por dentro – seus sentimentos, talentos e pensamentos – pode ser colagem, fotografia, entrevistas com pessoas que a conhecem ou suas próprias impressões por escrito.
Pais		Avaliam e complementam o trabalho feito, enquanto discutem com a criança as alterações ou acréscimos que surgirem.	Discutem com a criança sobre as exigências e a preparação necessária para alguém se habilitar a realizar as ações de serviço pretendidas.	Fazem um trabalho sobre o talento especial que será apresentado no requisito 1.b, a seguir.

Criança	Coleciona os itens que irá colocar no seu livrinho ou caderno. Confecciona o caderno com a ajuda do Conselheiro.	Faz uma lista de suas características e entrevista pessoas que a conheçam para confirmar sua lista de características pessoais.	Escolhe necessidades que a sensibilizam ou ações de serviço que a atraem e estuda sobre elas. Pesquisa sobre as histórias de pessoas que já desenvolveram carreiras de serviço semelhantes.	Inclua no trabalho – pessoas famosas que tinham este mesmo talento, quais as vantagens de tê-lo, como se pode aprimorar este talento, qual a utilidade dele para as outras pessoas, etc.

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
1.b				Demonstrar e partilhar seus talentos fazendo uma Especialidade que permita expressar seu talento.
Clube				Organizar uma exposição, feira, festival, concurso ou exposição para exibir talentos das crianças.
Conselheiro				Ensaia ou orienta a criança para sua participação no evento.
Pais				Comparecem ao evento.
Criança				Apresenta sua contribuição pessoal para o evento.

2. POSSO FAZER SÁBIAS ESCOLHAS

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
2.a	Praticar o jogo dos sentimentos e mencionar pelo menos quatro sentimentos diferentes.	Participar do jogo "E se?"	Completar a Especialidade de Crítico de Mídia.	Aprender os passos que devem ser dados para se fazer uma boa escolha.

Conselheiro	Ensinar o Jogo dos Sentimentos e jogá-lo com sua Unidade.	Ensinar o jogo "E se?", jogando-o com a criança em várias situações na vida da Unidade ou do Clube.	Ensinar os requisitos e cobrar seu cumprimento.	Ensinar a resolver problemas usando atividades e simulando situações da vida real. Apresenta problemas para a criança resolver do mesmo modo.
Pais	Aprender o Jogo dos Sentimentos. Criar uma variação dele e usá-lo para ajudar a criança a lidar com os sentimentos.	Aprender o jogo "E se?", aplicando a situações da vida real, em diversas ocasiões.	Ajudar nos trabalhos práticos e nas atividades a serem desenvolvidas no lar.	Usar o formulário e os passos para uma boa decisão em problemas da vida familiar.
Criança	Ensinar aos pais o Jogo dos Sentimentos e jogar uma variação do jogo com eles.	Jogar o jogo "E se?" com os pais em diversas situações.	Cumprir os requisitos da Especialidade de Crítico de Mídia.	Pratica o uso do formulário, no Clube e em casa.

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
2.b				Usar esses passos ao resolver dois problemas na vida real.
Conselheiro				Acompanha a conclusão do requisito dos pais e da criança.
Pais				Avalia a solução encontrada para os problemas aos quais a criança aplicou os "passos ..."
Criança				Conta as duas aplicações que fez, dos "passos..." na vida real.

3. POSSO CUIDAR DO MEU CORPO

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
3.a	Completar a Especialidade de Especialista em Saúde.	Completar a Especialidade de Cultura Física.	Completar a Especialidade de Temperança.	Completar a Especialidade de Higiene.

Conselheiro	Ensinar os requisitos e acompanhar seu cumprimento.	Ensinar os requisitos e acompanhar seu cumprimento.	Ensinar os requisitos e acompanhar seu cumprimento.	Ensinar os requisitos e acompanhar seu cumprimento.
Pais	Ajudar nos trabalhos práticos e nas atividades a serem desenvolvidas no lar.	Ajudar nos trabalhos práticos e nas atividades a serem desenvolvidas no lar.	Ajudar nos trabalhos práticos e nas atividades a serem desenvolvidas no lar.	Ajudar nos trabalhos práticos e nas atividades a serem desenvolvidas no lar.

III. MINHA FAMÍLIA

1. TENHO UMA FAMÍLIA

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
1.a	Fazer uma pintura ou desenho de algo que você gosta em cada membro de sua família.	Pedir que cada membro da família conte algumas histórias preferidas de sua própria vida.	Descrever algum tipo de mudança que aconteceu em sua família e conte como você se sentiu e o que fez.	Escolher uma das seguintes opções: Fazer uma bandeira ou emblema de sua família ou reunir fatos ou fotografias sobre a história de sua família.
Conselheiro	Fazer uma lista, com a criança, das coisas que ela aprecia em cada membro da família dela. Ajudar a encontrar imagens que possam refletir adequadamente os itens na lista escrita.	Ouvir as histórias aprendidas pela criança e ver as fotos com ela. Como atividade da Unidade, cada criança mostra uma foto e conta uma história de cada vez.	Exemplificar mudanças que podem ocorrer nas famílias. Listar as mudanças que mais causaram impacto nas crianças da Unidade. Usar a lista como base para seu trabalho com os pais, instruindo sobre os efeitos das mudanças, das crianças deles na vida real.	Falar sobre heráldica, brasões, estandartes, escudos e bandeiras. Mostrar os elementos simbólicos encontrados em tais objetos e como podem ter significados diversos, para diferentes aplicações, em diferentes grupos.
Pais		Usar este tema por excelência para uma parte das devoções diárias. Ver fotos antigas e conte as histórias associadas a elas.	Usar este tema para uma parte das devoções diárias. Discuta as mudanças (atuais ou passadas) mostrando que compreende o que as crianças sentem e destacando as coisas positivas ou equacionando as coisas negativas relacionadas com a mudança.	Listar características da família, com a criança, e procurar cores, objetos, ideias que representem tais características especiais. Escolher as características mais marcantes (não mais de quatro) e arranjá-las artisticamente para compor o trabalho.

Criança	Depois de cumprido o requisito, mostrar a pasta, caderno ou livro resultante aos membros da família.	Deve selecionar cinco fotos para levar ao Clube, mostrar e narrar as histórias aprendidas na família.	Listar três mudanças ocorridas em sua vida que fizeram-na diferente. Se não lembrar de tantas mudanças, pedir ajuda aos pais ou imaginar mudanças que a afetariam caso ocorressem.	Preparar o resultado do trabalho para apresentar aos amigos, na Unidade de Aventureiros.

2. OS MEMBROS DA FAMÍLIA CUIDAM UNS DOS OUTROS

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
2.a	Descobrir o que o quinto Mandamento (Êxodo 20:12) diz sobre as famílias.	Mostrar como Jesus pode ajudar você e sua família a resolver desentendimentos, utilizando marionetes, peças com personagens ou outras opções.	Participar do Jogo do Amor.	Ajudar a planejar uma das seguintes atividades em família: culto familiar especial, noite em família ou passeio.
Conselheiro	Explicar o texto bíblico, aplicando-o ao passado, quando foi escrito, e aos nossos dias. Sugerir maneiras de cumprir o requisito 2.b.	Ensinar sobre desentendimentos e conflitos, modos de lidar com a situação de discórdia, etc. Pesquisar histórias de conflitos que foram adequadamente resolvidos e identificar o método vitorioso, envolvido no caso. Buscar aplicar os melhores métodos na vida da Unidade, permitindo que as crianças participem no processo.		
Pais		Incorporar o aprendizado obtido no Clube, ampliando e aprofundando os conceitos, aplicando-os na família e na vida cotidiana.		Planejar e programar a atividade antes de apresentá-la e discuti-la com a criança. Incorporar as sugestões e ideias dela.

Criança		Escolher ou criar uma história de conflito interpessoal que foi bem resolvida. Representá-la para sua Unidade ou para o Clube.		

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
2.b	Demonstrar três maneiras como você pode honrar sua família.			
Conselheiro	Apresentar modelos de trabalhos que podem cumprir o requisito, sem se limitar às óbvias homenagens do dia dos Pais ou das Mães. Ajuda a criança a escolher maneiras de honrar sua família.			
Criança	Escolher um método e colocá-lo em prática, com ou sem ajuda de um adulto.			

3. MINHA FAMÍLIA CUIDA DE MIM

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
3.a	Completar a Especialidade de Especialista em Segurança.	Completar a Especialidade de Segurança nas Estradas.	Completar a Especialidade de Sábio Mordomo.	Completar uma Especialidade que ainda não tenha sido feita, em uma das seguintes áreas: Artes, Habilidades Domésticas ou Atividades Recreativas.

Conselheiro	Ensinar os requisitos e acompanhar seu cumprimento.	Ensinar os requisitos e acompanhar seu cumprimento.	Ensinar os requisitos e acompanhar seu cumprimento.	Ensinar os requisitos e acompanhar seu cumprimento.
Pais	Ajudar nos trabalhos práticos e nas atividades a serem desenvolvidas no lar.	Ajudar nos trabalhos práticos e nas atividades a serem desenvolvidas no lar.	Ajudar nos trabalhos práticos e nas atividades a serem desenvolvidas no lar.	Ajudar nos trabalhos práticos e nas atividades a serem desenvolvidas no lar.

IV. MEU MUNDO

1. O MUNDO DOS AMIGOS

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
1.a	Explicar como você pode ser um bom amigo. Usar para isso marionetes, dramas, peças ou outros recursos.	Completar a Especialidade de Cortesia.	Fazer amizade com alguma pessoa com necessidades especiais ou alguém de outra cultura ou geração.	Completar a Especialidade de Amigo Atencioso.
Conselheiro	Ensinar sobre o tema, exemplificar com informações da vida real e sugerir maneiras de cumprir o requisito. Histórias verídicas de amizades famosas podem ser estudadas e representadas pela Unidade, em grupo.	Ensinar os requisitos e acompanhar seu cumprimento.	Ensinar sobre diferenças que as pessoas tem entre si. Podem ser diferenças culturais, de nacionalidade, de crença, de condição física ou de saúde, etc.	Ensinar os requisitos e acompanhar seu cumprimento.
Pais		Ajudar nos trabalhos práticos e nas atividades a serem desenvolvidas no lar.	Complementar a instrução sobre diversidade e aceitação das pessoas diferentes. Orientar a criança na escolha da amizade que pretende conseguir.	Ajudar nos trabalhos práticos e nas atividades a serem desenvolvidas no lar.
Criança	Estuda ou cria uma história de amigos, representando-a sozinho ou com os amigos.			

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
1.b			Convidar uma pessoa para um culto familiar ou programa da igreja.	
Conselheiro			Ajudar a recepcionar a criança e seu amigo, fazendo-os se sentirem bem.	
Pais			Preparar o ambiente ou a refeição para a criança receber seu novo amigo, em casa, na igreja ou em ambos os locais.	
Criança			Apresentar seu novo amigo ao Conselheiro, à família e aos amigos mais antigos.	

2. O MUNDO DAS OUTRAS PESSOAS

	ABELHINHAS	LUMINARES	EDIFICADORES	MÃOS
2.a	Falar sobre o trabalho que as pessoas realizam em sua igreja e descobrir uma maneira de ajudá-las.	Analisar a região onde você mora, relacionando as coisas que são boas e as que poderiam melhorar com sua ajuda.	Conhecer e explicar o Hino Nacional e a Bandeira de seu país.	Escolher uma nacionalidade ou cultura para estudar. Encontrar uma maneira de partilhar o amor de Jesus com alguma pessoa da cultura ou nacionalidade escolhida.
Clube	Agendar visita de oficiais da igreja local para explicar como realizam seu trabalho. Permitir perguntas.			
Conselheiro	Debater com a Unidade e procurar observar que cargos despertam maior curiosidade ou interesse. Organizar uma visita ao departamento ou o acompanhamento do trabalho por ele desenvolvido.		Ensinar os Hinos, sua história e significado. Treinar continuamente até que a criança os tenha memorizado e saiba cantá-los.	Ensinar regras simples de cortesia e boas maneiras. Demonstrar e treinar as atitudes e ações na prática, além da teoria.

Pais		Chamar a atenção da criança para a comunidade onde reside e as necessidades perceptíveis nela. Tornar um hábito observar as condições em que praças, ruas, iluminação, coleta de lixo, segurança e outros serviços públicos são mantidos e as ocorrências frequentes na vizinhança de seu lar.		Treinar e cobrar o uso das regras de boas maneiras ensinadas. Aproveitar as refeições, passeios, visitas a parentes, encontro com amigos, atividades na igreja, etc., para reforçar o aprendizado.
Criança		Além de observar as condições de vida em sua vizinhança imediata, perceber coisas que poderia realmente fazer ou ajudar.		Colocar no caderno recortes, desenhos ou fotos de situações, pessoas, locais ou objetos que estejam ligados às boas maneiras.

	ABELHINHAS	**LUMINARES**	**EDIFICADORES**	**MÃOS**
2.b		Escolher alguns itens dessa lista para colocar em prática, tornando mais agradável a vida de seus vizinhos.	Saber o nome da capital de seu país e do presidente.	
Conselheiro			Explicar a organização territorial e política de seu país; como funciona o governo e as responsabilidades de cada nível de autoridade existente. Destacar aquilo que esteja mais próximo da criança, além do que o requisito pede.	

Pais		Estudar e planejar com a criança quais os passos, autorizações, materiais, equipamentos, parcerias, etc., que deveria preparar a fim de realizar o melhoramento pretendido.		

3. O MUNDO DA NATUREZA

	ABELHINHAS	**LUMINARES**	**EDIFICADORES**	**MÃOS**
3.a	Completar a Especialidade de Amigo dos Animais.	Completar a Especialidade de Amigo da Natureza.	Completar uma Especialidade em Estudo da Natureza que ainda não foi feita.	Completar a Especialidade de Ecologia.
Conselheiro	Ensinar os requisitos e acompanhar seu cumprimento.	Ensinar os requisitos e acompanhar seu cumprimento.	Ensinar os requisitos e acompanhar seu cumprimento.	Ensinar os requisitos e acompanhar seu cumprimento.
Pais	Ajudar nos trabalhos práticos e nas atividades a serem desenvolvidas no lar.	Ajudar nos trabalhos práticos e nas atividades a serem desenvolvidas no lar.	Ajudar nos trabalhos práticos e nas atividades a serem desenvolvidas no lar.	Ajudar nos trabalhos práticos e nas atividades a serem desenvolvidas no lar.

10 CERIMÔNIAS E PROGRAMAS ESPECIAIS

É importante você ter primeiro uma visão geral sobre cerimônias para, depois, entender cada uma delas especificamente.

Elas precisam ter, sempre, três características especiais. Necessitam ser: curtas, simples, significativas. Isso, porque:

1. Cerimônias longas cansam;
2. Cerimônias complexas são difíceis de compreender e realizar;
3. Cerimônias sem significado não despertam interesse ou envolvimento;
4. Cerimônias curtas, simples e significativas são apreciadas por todas pessoas, quer sejam participantes, realizadores ou espectadores.

1. AS CERIMÔNIAS DO CLUBE

Um bom calendário de entrega de Especialidades e cerimônias poderia envolver um programa especial em:

Março – Cerimônia de Recepção
Maio – Dia do Aventureiro
Junho – Entrega de Especialidades
Setembro – Possível Cerimônia de Especialidades
Novembro – Entrega de Classes, Especialidades e Aventureiro do Ano.

CERIMÔNIA 1 – ADMISSÃO EM LENÇO

Começo, meio e fim são fundamentais para contar qualquer história. Para registrar e, um dia, poder contar a trajetória e as realizações de um Aventureiro também são necessários os mesmos três ingredientes. A cerimônia de recepção (Admissão em Lenço) é o começo desta história.

Ingressar no Clube de Aventureiros não é uma coisa difícil – basta a vontade pessoal do candidato. O compromisso que ele assume, desde este momento, porém, é colaborar em seu próprio desenvolvimento e melhorar, sempre.

Os pré-requisitos para ser aceito como membro, no Clube de Aventureiros, são estes:

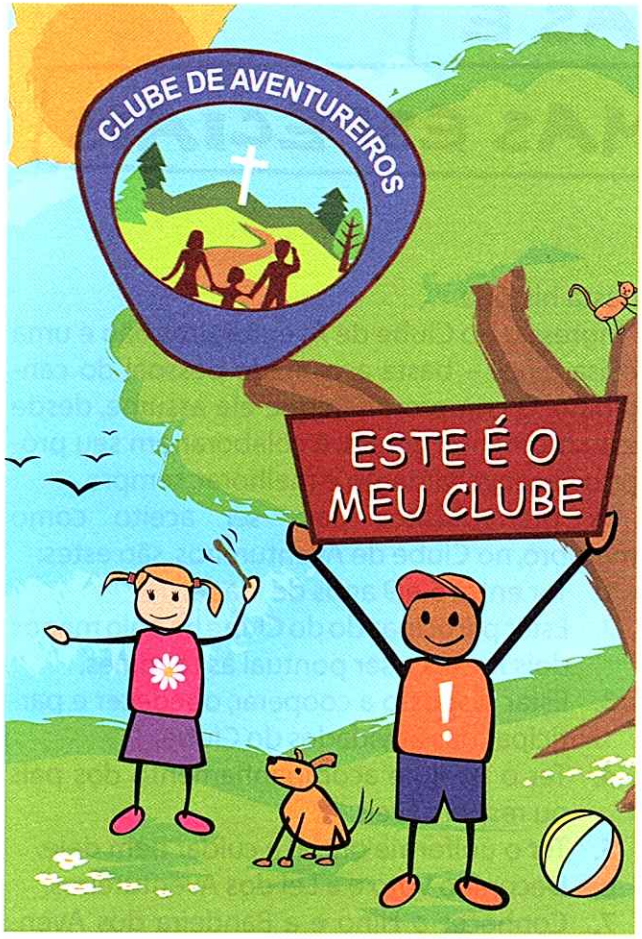
1. Ter entre 6 e 9 anos de idade.
2. Estar participando do Clube há pelo menos dois meses e ser pontual às reuniões.
3. Estar disposto a cooperar, obedecer e participar das atividades do Clube.
4. Ter o apoio e acompanhamento dos pais ou responsáveis.
5. Ter o uniforme oficial e cuidar bem dele.
6. Decorar o Voto e a Lei dos Aventureiros.
7. Conhecer o Hino e a Bandeira dos Aventureiros.

Apesar de ser uma decisão para sua Diretoria tomar, o ideal é que não hajam mais de duas épocas para inscrições no Clube. Se não for assim, o trabalho iniciado terá que ser interrompido constantemente, para a adaptação dos novos membros aspirantes.

As crianças devem ser recebidas como membros oficiais do Clube local em, no máximo, seis semanas após sua inscrição. Aí então recebem o Lenço confirmando que são parte do Clube.

Durante as poucas semanas que servem como período de experiência para o Aventureiro aspirante, ele passa por um intensivo treinamento-relâmpago, com o objetivo de aprender as coisas mais básicas acerca do Clube. Você tem um ótimo material para este período que é o " Clube de Aventureiros - Este é o meu Clube" (procure em sua Associação/Missão). Ele deve ser entregue a todos os Aventureiros que

chegam ao Clube e estão conhecendo esta realidade. Este treinamento está a cargo da Secretaria do Clube.



A cerimônia de recepção é realizada, normalmente, duas vezes ao ano, sempre que haja ao menos um Aventureiro novo para ser recebido. "Abra" as atividades do ano com ela, recebendo todas as crianças que seu Clube esteja em condições de atender, mesmo aquelas que só querem "experimentar um pouquinho", antes de se decidir.

É justamente por isso que temos um Dia de Inscrições, com amostras das atividades desenvolvidas no Clube, ao invés de meramente recolhermos os formulários de matrícula.

Também os pais precisam de um período de experiência, para poder conhecer o programa, as pessoas, as exigências em termos de tempo e dinheiro, e as necessárias adaptações que esta "nova aventura" (de seu filho) vai requerer deles.

Admita a todos que puder. Disponibilize as experiências e informações de que cada um necessitar. Depois disso, alguns deles estarão prontos para "assinar o contrato" com seu Clube.

A cerimônia de recepção deve ser simples, mas solene, criando nos Aventureiros um sentimento de confirmação e de amor pelo Clube.

Observações e lembretes

1. A cerimônia de Admissão em Lenço é quando a criança passa de Aspirante a Aventureiro. Assim, torna-se efetivamente um membro do Clube. Por esta razão, não se realiza este tipo de cerimônia em um Aventuri.
2. A Admissão em Lenço não pode ser realizada sem a declaração e explicação do Voto, a Lei e a Bandeira do Clube dos Aventureiros.

Antes de programar a investidura, o Clube deve solicitar ao coordenador regional/distrital a avaliação e autorização para a mesma com uma antecedência mínima de 30 dias. O Clube não pode realizar a investidura sem esta autorização.

Atenção:

- Não há hasteamento de bandeira dentro da igreja;
- Marchas ou paradas para entrar na igreja não são recomendadas;
- Não deve haver voz de comando para a formação das Unidades dentro da igreja.

Perguntas frequentes:

1. **Pode um Aventureiro investir outro Aventureiro?**
   Não. Somente um membro da Direção do Clube ou do departamento do Ministério dos Aventureiros que tenha os emblemas correspondentes à investidura e que esteja autorizado pelo líder da cerimônia.
2. **O "padrinho", pai ou mãe podem investir o Aventureiro?**
   Somente na cerimônia de Admissão em Lenço.
3. **O Clube pode realizar a investidura sem a presença do coordenador regional/distrital?**
   Sim, desde que expressamente autorizado por ele e que haja um líder investido para dirigir a cerimônia.

Dicas para a cerimônia de Admissão em Lenço

1. Louvor: Máximo de 15 minutos
2. Entrada dos oficiais, Clube, Bíblia, Bandeiras
3. Declaração de abertura
4. Abertura: Boas vindas, Ideais, Hino dos Aventureiros
5. Oração: Capelão do Clube
6. Mensagem musical
7. Comentários e explicações sobre: Lenço, Voto, Lei e Bandeira dos Aventureiros
8. Cerimônia da Admissão em lenço
9. Oração de consagração: Pastor ou Ancião da Igreja
10. Mensagem Espiritual (sermão)
11. Oração final.
12. Agradecimentos : Diretor do Clube
13. Encerramento.

CERIMÔNIA 2 – INVESTIDURA DE CLASSES E ENTREGA DE ESPECIALIDADES

A investidura de Classes e a entrega de Especialidades são o objetivo principal do ensino ministrado aos Aventureiros. É a "formatura" dos cursos de aprimoramento em que os meninos e meninas estiveram empenhados durante todo um ano. Pais, Instrutores ocasionais, Instrutores fixos, Conselheiros e a Diretoria, como um todo, têm participação neste esforço para fornecer conhecimentos especializados às crianças. Por isso, esta será uma festa muito importante para todos os que estão envolvidos, em maior ou menor grau, com ela.

Organize as cerimônias de entrega de especialidades de forma mais frequente, cerca de uma por trimestre. Já as cerimônias de investidura, organize no máximo duas por ano.

Na cerimônia do primeiro semestre, as Diretorias do ano anterior e do ano em curso colaboram intimamente, já que dão continuidade uma aos esforços da outra.

Os dirigentes do ano anterior são homenageados pelo trabalho que iniciaram e têm a chance de ver o fruto deste trabalho concluído pelas mãos dos Conselheiros e da Diretoria atuais.

Uma atividade interessante para as Unidades, no ano em curso, seria a confecção de presentes para estes dirigentes anteriores. As crianças poderiam preparar trabalhos artísticos, ligados ou não aos requisitos de Especialidades, para com eles homenagearem seus líderes do ano anterior, especialmente aqueles a quem escolherem como seus padrinhos.

Esta é uma boa maneira de reforçar o vínculo entre os amigos não atuantes do Clube de Aventureiros e os atualmente em serviço.

Não esqueça de ninguém, caso resolva adotar esta ideia. Se tiver dúvida quanto a presentear ou não alguém, presenteie. Isso lhe granjeia amigos, que talvez você nem suspeitava que existissem. Os não escolhidos como padrinhos precisam ser também homenageados – prepare alguma coisa para eles.

Faça as duas cerimônias com um bom intervalo de tempo e bem planejadas. Isso vai ser bom porque:

- Você pode dar mais atenção aos pais e Aventureiros em dificuldades, em tempo de ajudá-los a se habilitarem para a investidura;
- Você pode agendar com a Comissão da Igreja, sem atropelos, a data de que precisa, negociando, inclusive, com outros departamentos;
- Você consegue planejar melhor a compra dos materiais envolvidos com a cerimônia e coletar o dinheiro necessário para a realização da festa;
- Você pode ensaiar as partes com maior previsibilidade, sabendo quem vai ser realmente investido e quem precisa ser envolvido em tarefas desvinculadas da investidura;
- Use a criatividade para mostrar à igreja as atividades que o Clube desempenhou durante o ano.

Observações

1. Para a investidura o Aventureiro deverá estar em posição de "firme" para receber o seu emblema.
2. A pessoa que entregar os emblemas deve parabenizar o Aventureiro pela conquista.
3. Na investidura de Classes já podem ser

entregues os emblemas das Especialidades realizadas.

ENTREGA APENAS DE ESPECIALIDADES

Você notará que recomendamos, em muitos pontos deste manual, a realização de duas cerimônias distintas ao invés de entregar Classes e Especialidades numa única e mesma ocasião. Esta é apenas uma recomendação – não é obrigatório fazer assim.

Entretanto, para você entender a nossa recomendação, queremos esclarecer alguns pontos:

1. Quando você entrega Classes e Especialidades em uma mesma cerimônia, as especialidades perdem um pouco do seu destaque;
2. A cerimônia fica mais longa;
3. Você tem mais trabalho para concluir todos os requisitos e preparar os participantes.

O ideal é que você aproveite diferentes momentos do ano e vá entregando as especialidades já concluídas. Isso motivará os Aventureiros a continuar fazendo as especialidades.

Exponha para a igreja os trabalhos que os Aventureiros fizeram enquanto cumpriam as especialidades.

Se escolher testar esta ideia, não esqueça de fotografar ou filmar a fim de poder exibir para a igreja, no próximo Dia do Aventureiro, esta importante parte do programa geral do Clube.

ENTREGA APENAS DE CLASSES

As Classes constituem o eixo central em torno do qual gira o Clube – para todos os efeitos, o Ministério dos Aventureiros é um programa de aprendizado e desenvolvimento nas áreas física, mental, espiritual e social, através do currículo e dos requisitos das Classes.

O ideal dos Aventureiros que está ligado às Classes é a Lei.

Os cinco itens da Lei do Aventureiro têm estreita relação com a ênfase dada a cada uma das Classes, na seguinte progressão:

Ser obediente	Abelhinhas Laboriosas
Ser bondoso	Luminares
Ser puro	Edificadores
Ser reverente e colaborador	Mãos Ajudadoras

Esta ênfase não significa exclusividade – as Abelhinhas Laboriosas aprendem muito sobre bondade, pureza, cooperação e reverência, embora o foco da maioria dos requisitos para sua faixa etária seja a obediência. O mesmo acontece com todas as outras Classes.

A ênfase, maior, em um quesito da lei para cada idade não é um interesse principal do Clube ou dos pais das crianças mas, sim, uma necessidade dos próprios meninos e meninas.

Eles, como todos os demais seres humanos, aprendem através de repetição.

A intenção é levá-los a uma saudável saturação de uma virtude ou visão do mundo, enfatizada (e necessitada) naquela Classe ou faixa etária, enquanto se apresentam os outros itens da Lei, mas com ênfase menor. As trilhas, em cada Classe, são um excelente exemplo deste método.

A ideia básica é tomar uma criança típica "pela mão" e conduzi-la do seu mundo particular, fechado, personalizado e moldado à sua vontade para a convivência e intercâmbio com outros – uma habilidade que ela precisa ter incorporado à sua vida antes de entrar na fase juvenil.

Esta "abertura para o mundo" é progressiva:

1. **Abelhinhas Laboriosas** – O objetivo é aprender a trabalhar sob as ordens de outras pessoas, muito próximas – a família. Para isso é necessária obediência, uma vez que a própria criança, aos seis anos, ainda não dominou a capacidade de organizar as tarefas numa ordem que seja lógica e abrangente, para ser útil, ao restante dos membros da família. Aprende-se estas habilidades na família (até antes desta idade) porque este é o grupo social em

que o Aventureiro está "inserido".

2. **Luminares** – Bondade – não há nada tão difícil de aprender; e, contudo, não há nada mais vital, especialmente para a criança de 7 anos, entrando na escola formal. Bondade é abnegação; bondade é misericórdia; bondade é altruísmo. Aprender isso cedo talvez seja a única maneira de evitar chegar à idade adulta sem a menor noção destas coisas. E o "meu mundo" é um campo de provas por excelência para esta virtude. O desafio do Aventureiro de 7 anos é brilhar – brilhar a fim de que o mundo "... veja as suas "boas obras, e glorifique ao Pai que está nos Céus".

3. **Edificadores** – 8 anos. É hora de se concentrar no "meu Eu". Não é que a criança nesta idade já seja abnegada e tenha deixado para trás o egoísmo. Tudo indica que ser altruísta é o tipo de desafio que criança alguma, não importa a idade que tenha, jamais chegará a vencer, totalmente. O que acontece, agora, é a consciência acerca do "meu Eu" e a perspectiva de que posso moldá-lo, que tenho poder sobre ele e que tenho a responsabilidade de realizar tal trabalho. Pureza vem bem a calhar com este momento. Se há algo que, absolutamente, não há como medir a partir do exterior, é a pureza. Mesmo as melhores boas ações podem ter, como sua fonte, intenções escusas. Mesmo a maior dedicação pode ter interesses baixos como motivação. E só há um ser, sobre a terra, capaz de discernir e julgar isso – a própria pessoa. Ser puro, sendo também o juiz desta pureza, é um teste e tanto. Isso é construir (edificar) sobre firme e sólido fundamento.

4. **Mãos Ajudadoras** – Mãos ocupadas. É hora de mostrar aos outros aquilo que vem sendo construído, no interior do Aventureiro. Aproxima-se o momento de migrar para uma nova fase da existência. As coisas de criança logo serão apenas uma recordação, poucas vezes evocada, durante os anos turbulentos e agitados de juvenil e adolescente. Ser colaborador é diferente de ser "laborioso". Laborar (trabalhar) é diferente de CO-laborar. Colaborar é trabalhar ao lado de (...). Trabalhar em grupo, além de uma necessidade, daqui por diante, será um ardente desejo na vida do quase juvenil. E não se trata apenas de colaborar com os demais seres humanos; trata-se também de colaborar com Deus. Trata-se de receber trabalho e CO-operar com o Plano divino. Outro imperativo para a vida da criança de 9 anos é conhecer a Deus, "como lhe é dado conhecer". O "espírito de equipe" que caracterizará os anos seguintes envolve conhecer seus companheiros de trabalho. O mais permanente dos "companheiros", não importa a idade que tenhamos, chama-se Deus. A reverência é decorrente de sabermos quem Ele é, como pensa e sente, o que exige, do que é capaz. Dois eixos se cruzam, agora, bem à frente dos pés do Aventureiro: um liga o Céu à Terra, o outro une a criança aos seus semelhantes. Um é vertical; o outro é horizontal.

A cerimônia de entrega de Classes, especialmente se não estiver ligada às Especialidades, nos dá uma chance inédita de ensinarmos aos não-Aventureiros alguns conceitos de que eles não tem sequer ideia. Poucas pessoas imaginam o embasamento filosófico que existe por trás deste programa para as crianças brincarem e aprenderem.

Explique esta "brincadeira" em que estamos envolvidos. Indique as potencialidades. Sugira as possibilidades. Demonstre os resultados. Garantimos que haverá surpresas.

Agora, a melhor maneira de explicar o modo como cada Classe aprofunda o ensino contido na Lei, é apresentar alguns dos requisitos da Lei cumpridos nos próprios meninos e meninas.

Um método excelente para fazer isso, são as entrevistas pessoais com as crianças. Embora não estejam sob o mais completo controle do dirigente, elas tem a força inigualável do testemunho de vida. Se dispõe de recursos para isso, grave depoimentos em vídeo, ao longo das atividades do ano e, depois, selecione aquelas que melhor ensinam os princípios envolvidos no programa de ensino dos Aventureiros.

Caso não possa contar com a tecnologia, lembre-se de que ela é só um meio de registrar e expor aquilo que pessoas realizam. Você tem as pessoas bem aí, pertinho de você. Aproveite-as e permita que elas sejam as provas vivas do trabalho que você e sua equipe realizaram. Se o ensino e o aprendizado realmente aconteceram, você pode confiar que as crianças terão muito que contar, ao serem entrevistadas.

Um segundo método, também excelente, para demonstrar o impacto do Clube na vida dos meninos e meninas é através de apresentações das Unidades.

Cada Conselheiro deveria preparar uma apresentação especial, temática, sobre o item da Lei com que sua Classe trabalhou. Pode ser uma dramatização, reproduzindo uma situação que realmente aconteceu com membros da Unidade ou com outras pessoas, mas que ilustre a ênfase relacionada à Classe concluída. Pode ser uma história bíblica ou mini-musical, em que dois ou três hinos expressem a experiência do grupo. Pode ser uma exposição de artes, numa das salas da igreja, mostrando a visão dos membros acerca do que aprenderam.

Devem participar todos os Aventureiros daquela faixa etária e não apenas os que vão ser investidos. Especialmente quem não se habilitou para receber sua Classe, deveria ter a chance de aparecer bem – isso garantirá o envolvimento e o interesse de todos: os Aventureiros, seus parentes e do restante dos espectadores.

Dentre todas as apresentações que os Conselheiros estiverem construindo, com suas Unidades, faça o mesmo que deve ser feito no Dia de Inscrições – reserve o melhor para o final, mas ajude todos e cada um a terem sucesso. Isso se faz (não no dia da entrega das insígnias) nos ensaios preparatórios para a cerimônia.

As apresentações especiais não precisam seguir a mesma ordem da entrega das Classes, nem das idades. Você pode escolher à vontade como organizará seu programa. Lembre-se, porém, de que seu objetivo é interessar as pessoas. Se os seus menores Aventureiros são o seu melhor cartão de visitas, coloque-os estrategicamente em seu programa. Se os maiores são vivos e inteligentes, capazes de fazer proezas, use-os no momento certo, para cativar a audiência. Você está fazendo propaganda do seu "produto" – faça o melhor que puder.

Dicas para a cerimônia de inauguração de Classe

1. Boas vindas
2. Louvor
3. Entrada
4. Declaração de Abertura
5. Ideais, Hino, Oração
6. Música Especial
7. Comentários e explicações: o Lenço, o Voto, a Lei e a Bandeira
8. Cerimônia
9. Oração de dedicação
10. Agradecimentos
11. Oração final
12. Encerramento

Vale lembrar que a programação deve começar e terminar na hora programada de modo que os programas não sejam cansativos. As partes: mensagem, música, etc., devem ser apropriadas para a ocasião.

É ideal que todos os Aventureiros e líderes do Clube estejam presentes na investidura, para que a cerimônia se torne ainda mais relevante para o Aventureiro que está sendo investido.

As cerimônias aqui apresentadas são sugestões. A ordem das cerimônias apresentada acima, não é uma regra, mas uma sugestão.

CERIMÔNIA 3 – AVENTUREIRO DO ANO

Este programa é um desafio para ser implantado e mantido, mas talvez seja uma das maiores potencialidades do Clube de Aventureiros para realizar, efetivamente, sua missão: ajudar os pais e as mães na criação de seus filhos.

As grandes dificuldades relacionadas com este programa prendem-se ao fato de que um adulto, que não tem necessariamente interesse no Clube de Aventureiros para si, mas sim para sua criança, precisa ser convencido a cumprir requisitos, realizar trabalhos teóricos e práticos, fazer provas e ser avaliado, exatamente como acontece com seu filho ou filha.

Com a vida atribulada e a correria do dia-a-dia,

esta não parece ser alguma coisa que "alivia a carga" dos pais, pelo contrário, representa (ao menos do ponto de vista deles) um compromisso adicional, para complicar ainda mais a sua já superlotada agenda.

Onde encontrar a coragem para comunicar aos pais que, inscrever seu filho no Clube de Aventureiros, ao invés de facilitar a sua vida, vai exigir ainda mais dele?

Uma fonte possível, para obter tal coragem, é o fato de que as crianças, especialmente as em idade de Aventureiro, desejam ardentemente a presença, a companhia, o interesse e o envolvimento dos pais, em suas pequenas vidas. E elas têm o direito de esperar isso deles.

O auxílio que o Clube de Aventureiros pode lhes prestar não é a substituição deles como pais dos seus filhos.

O Clube de Aventureiros é apenas uma proposta de "agenda", para sugerir caminhos, com o objetivo de levar os pais a se relacionarem com seus filhos, através de atividades interessantes e promotoras do seu desenvolvimento físico, mental, espiritual e social.

Em verdade, os pais só dependem do Clube de Aventureiros para isso porque querem. Eles próprios poderiam, tranquilamente, organizar um "Clube de Famílias", no qual os pais das crianças de uma certa faixa etária, comum, realizariam jogos e brincadeiras, instruções e experiências que, além de aproximar pais e filhos, dariam prazer a todos. É deste modo que nasce, aliás, a maioria dos Clubes de Aventureiros – pais à procura de soluções.

Entre 6 e 9 anos de idade, os pais são os heróis para seus filhos. Em nenhuma outra idade isso ocorrerá novamente com tanta "devoção e admiração" dos filhos para seus pais. Por isso, o Clube de Aventureiros se esforça para unir pais e filhos. Assim a participação e envolvimento dos pais no Clube é indispensável.

A melhor opção que os pais fariam, seria assumir sua tarefa e crescerem juntamente com seus filhos, enquanto os encaminham para o destino que o amor lhes indica – como era (e ainda é) o plano original de Deus.

Não há ninguém neste mundo, que ame tanto, tão extensa e tão profundamente os filhos deles, a ponto de se sacrificar, como eles fazem, para vê-los se tornarem homens e mulheres dignos e respeitados.

Com esta perspectiva em mente, você perceberá que exigir a presença de pelo menos um adulto, (preferivelmente um dos pais), como pré-requisito inegociável, dentro do programa do Clube, é uma vantagem para as crianças e para os pais. Pedir-lhes que realizem alguns trabalhos e desobstruam um pouco suas apertadas agendas, para isso, é pedir pouco.

De todos os pontos de vista pelos quais se olhe a situação, criar filhos sozinho, (sem o Clube) é bem mais difícil do que participar em uns poucos trabalhos e atividades, reuniões e instrução, criados e dirigidos por outros.

Nós, líderes somos estes "outros".

Nós somos os responsáveis por gerar o ambiente e prover as ferramentas para que eles, pais e filhos, se encontrem e construam mutuamente.

Eles, (não nós), são a razão de haver o trabalho que fazemos.

Parafraseando João Batista, "é necessário que eles cresçam e nós diminuamos."

O programa denominado "Aventureiro do Ano" tem semelhança e relação direta com cada uma das Classes dos Aventureiros. Na verdade, poderíamos dizer que existem quatro programas "Aventureiro do Ano" distintos, e não apenas um.

Parte dos requisitos são cumpridos pelos pais ao ensinarem, em casa, porções do currículo das Classes e Especialidades do filho. Ninguém melhor do que os pais para compreender as dificuldades peculiares e as potencialidades das crianças. Ninguém melhor para equilibrar e dosar as exigências de acordo com a capacidade. Ninguém melhor do que os pais para saber em que ponto do caminho parar de exigir e começar a incentivar.

Outra porção de requisitos, para os candidatos a "Aventureiro do Ano", está na Rede Familiar. Os trabalhos requeridos ali não são "coisa de criança". Trata-se de um intensivo treinamento teórico e prático para ser pai, não apenas estar pai.

Esse treinamento não é conduzido pelas ideias ou pelos conceitos de algum super professor ou premiado consultor em educação. Não. É por

alguém muito mais experimentado e sábio – Deus.

Tanto líderes como pais se dedicam a estudar e compreender, não a mais nova moda na psicologia, mas os antigos e confiáveis princípios da Bíblia. Claro que as descobertas científicas fazem parte do estudo, mas (é fácil de perceber) o que acontece mais rotineiramente é que elas apenas confirmam os preceitos estabelecidos há séculos, nas instruções divinas.

O homem, em geral, está "destreinado" quanto ao modo indicado por Deus para conduzir sua vida. (Líderes e pais também.) Por isso, não é adequado dizer que qualquer deles ensine um ao outro – na verdade, todos aprendem juntos.

Requisitos Gerais

1. Ser o responsável por uma criança, matriculada oficialmente no Clube de Aventureiros local;
2. Levar seu Aventureiro a ser recebido com o Lenço, caso ainda não tenha sido;
3. Contribuição financeira conforme o acordo firmado entre Clube e os pais ou responsáveis do Aventureiro.

Requisitos das Classes e Especialidades (da criança)

1. Ajudar seu Aventureiro a chegar o mais perto possível da investidura de sua Classe, mesmo que ele não consiga cumprir todos os requisitos e não se habilite para a cerimônia;
2. Participar na realização das tarefas, teóricas e práticas, relacionadas com o cumprimento dos requisitos da Classe do Aventureiro;
3. Realizar pelo menos uma das Especialidades do Aventureiro (à sua escolha), habilitando-se a recebê-la juntamente com a criança.

Requisitos da Rede Familiar dos Aventureiros

1. Participar de 80% das reuniões formais da Rede Familiar;
2. Participar de 80% das reuniões de trabalho para Classes e Especialidades;
3. Participar no planejamento, elaboração, preparação ou realização do grande evento anual, da Rede Familiar, com uma função definida;
4. Participar na eleição dos representantes da Rede Familiar para a Comissão Executiva, como votante.

A criança conquista as Classes e Especialidades; o certificado "Aventureiro do Ano" é conquistado pelo adulto que a assessora, como seu responsável. A entrega destas distinções é o reconhecimento pelo trabalho de equipe, realizado pela criança e pelo adulto.

As mesmas pessoas podem receber o certificado de "Aventureiro do Ano" quatro vezes, durante o período em que estão no Clube.

CERIMÔNIA 4 – INVESTIDURA DE LÍDERES

Esta cerimônia deve ser, sempre, realizada pelo Ministério dos Aventureiros da Associação/Missão local, através do departamental ou de uma pessoa treinada, indicada por ele. O Coordenador de Área será, na maioria das vezes, esta pessoa.

Esta não é uma cerimônia fixa do Clube de Aventureiros, podendo ser realizada em qualquer data e horário disponível, desde que haja uma quantidade representativa de pais e membros da igreja local para assisti-la.

É uma excelente oportunidade para ter a presença do departamental ou Coordenador de Área pregando em sua igreja. Quando isso for possível, a investidura acontecerá como parte do sermão.

Não havendo disponibilidade de data, para realizar um programa completo de sábado pela manhã, ainda assim o horário preferencial será o do culto divino. Neste caso, a cerimônia ocupará uma pequena parte do culto, como acontece com as ordenações de oficiais e apresentações de bebês, melhor ainda é fazer a cerimônia no Momento Infantil do culto.

É muito importante escolher uma data em que muitos pais, mães, oficiais e membros da igreja estejam presentes, por isso recomendamos, sempre o sábado pela manhã. Esta é uma oportunidade sem igual para mostrar à igreja que a liderança do Clube está evoluindo, com o obje-

tivo de servir sempre melhor as crianças e seus pais.

Isto servirá como incentivo para que outros adultos se interessem em obter treinamento especializado e capacitação para liderar. Deste modo, seu Clube poderá crescer, constante e seguramente, abrindo vagas para mais crianças, já que haverá mais líderes para atendê-las.

Inscreva seus amigos e colaboradores nos cursos promovidos por sua Associação/Missão ou consiga a permissão para conduzir, em seu Clube, algum curso de aperfeiçoamento. Seu Coordenador de Área lhe dará ajuda nisso. Pode ser, inclusive, que ele convide líderes de outros Clubes, que também necessitem do treinamento que você está promovendo. Comunique-se com o departamento de Aventureiros e informe-se.

Agende uma data com o departamental ou o Coordenador de sua área assim que for comunicado da aprovação de qualquer dos seus adultos em treinamento. Depois agende a data com a direção de sua igreja local e inicie os preparativos, sob a orientação do pessoal da Associação/Missão, para realizar uma inesquecível Cerimônia de Investidura.

Os requisitos necessários para a investidura como líder podem ser encontrados no Registro de Líder de Aventureiros. Para ser investido como líder de Aventureiros não é necessário fazer previamente as Classes regulares dos Aventureiros.

Todavia, a investidura em líder não concede automaticamente o direito aos distintivos das Classes Regulares. Para receber os distintivos é necessário que o membro cumpra os respectivos requisitos de cada uma das Classes.

Os requisitos das quatro classes dos Aventureiros foram preparados para crianças de seis a nove anos. No entanto os adultos membros do Clube (Diretoria, Conselheiros, Instrutores e pais ou responsáveis) podem cumprir os requisitos enquanto estão ensinando e ajudando os Aventureiros a completar os cartões das classes. Assim os pais podem ser investidos junto com seus filhos.

Ressalta-se que é importante que o líder de Aventureiros busque fazer as quatro classes antes ou depois de sua investidura, como exemplo para os Aventureiros. Mas não é pré-requisito para a investidura.

2. CERIMÔNIAS - ORIENTAÇÕES

CURTAS, SIMPLES E SIGNIFICATIVAS

O ideal é manter estes três ingredientes bem equilibrados. Comece pela simplicidade – não inclua muitas partes em sua cerimônia.

Quanto mais partes houver, mais trabalho você terá para fazê-las girarem harmoniosamente, em torno do eixo central – o objetivo – de sua cerimônia.

Se for complexa (muitas partes) sua cerimônia vai deixar de ser curta e pode perder o significado, em meio a tantas "mensagens", emitidas durante tantas partes que a constituem.

Os Ideais dos Aventureiros são um modelo perfeito deste ponto: são simples, são curtos, são significativos. Você vai usar os Ideais em suas cerimônias, por isso faça que elas combinem com eles. Música de fundo, decoração, desloca-

mentos, recitação, demonstrações, orador(es), cantores, procedimentos, participação dos Aventureiros, convidados, pais, membros da igreja ...– ufa! – com tantos "ingredientes", é muito fácil a cerimônia se complicar.

Quanto à duração, já ouviu falar em "gostinho de quero mais"? Quando as pessoas lamentam porque "já acabou" alguma coisa, conseguimos atingir este "sabor".

O poder do significado

Fazer cerimônias curtas é fácil – basta usar poucos minutos.

Fazer cerimônias simples é fácil – basta eliminar tudo que não seja essencial.

Agora, fazer cerimônias significativas ...

O significado é, sem a menor sombra de dúvidas, a questão mais importante para todas as pessoas envolvidas em uma cerimônia.

Para falar de significado, vamos lhe dar alguns conselhos práticos, ligados à realização de cerimônias no Clube de Aventureiros.

Comece e termine no horário marcado

Fazer suas cerimônias começarem no tempo adequado e durarem o tempo previsto é uma grande virtude. E, se você quer ser perfeito, termine suas cerimônias no horário combinado.

Existem três boas situações em que este conselho é valioso:

1. Se tudo estiver correndo "às mil maravilhas", aproveite a oportunidade para, terminando no horário, deixar aquele "gostinho" de que falamos a pouco.
2. Se tudo estiver dando errado, porque prolongar ainda mais a sequência de desastres? – termine no horário e sobreviva.
3. Se tudo está caminhando normalmente, porque você comprometeria o bom andamento do programa, prolongando-o além do horário normal?

Tenha objetivos em mente

Saiba, muito bem, o destino para o qual está dirigindo os participantes de suas cerimônias. Você deve escolher estes objetivos antes de realizá-las.

Aproveite as cerimônias para fazer propaganda do Clube de Aventureiros. Quem sabe se um futuro dirigente não está esperando apenas uma boa amostra deste ministério para ingressar nele?

Cerimônias podem morrer se forem mal utilizadas – cerimônias podem viver, (ou reviver), se forem bem utilizadas. Não está na cerimônia o defeito ou a virtude – está em seu emprego.

E o emprego das cerimônias cabe aos ministrantes delas. É um privilégio e uma responsabilidade. Por isso, planeje muito bem os meios e os fins que estiverem ligados a suas cerimônias.

Estabeleça ligação com as pessoas

Há inúmeras variáveis sobre as quais você pode atuar, para dar significado a uma cerimônia.

- Analise os participantes – O que você poderia fazer para envolvê-los com sua cerimônia?
- Analise os convidados – Como eles poderiam influir sobre os participantes, para tornar a cerimônia significativa?
- Analise o programa – Quais as coisas que poderiam, inseridas no programa, torná-lo significativo?
- Analise o ambiente – Como o local ou o "clima" no ambiente poderia contribuir para atrair as pessoas que você deseja envolver?
- Analise os objetivos – Será que eles são apenas seus objetivos?

Mantenha as tradições

Nunca acabe com algo se não tiver outra coisa melhor para colocar em seu lugar.

Siga o exemplo de Jesus – dê novos significados a coisas antigas mas desgastadas pelo uso; dê significado a coisas que não significavam nada antes, mas que têm potencial para impressionar as pessoas. Há uma infinidade de coisas boas no passado. Valorize aquilo que outros líderes lutaram tanto para estabelecer antes de você.

Mas não se renda à tentação de deixar as coisas ficarem como estão pelo simples fato de sempre terem estado assim. Examine as razões porque as tradições são (e devem ser) mantidas. Descubra as histórias e as experiências que as legitimaram. Conheça as pessoas que as cria-

ram. Estude os objetivos que elas tinham em mente. Depois disso, avalie se elas são ainda válidas, para você e para o seu grupo.

Se não parecerem mais válidas, pergunte a si mesmo: em quem está o defeito? Em mim, como líder? Nas pessoas como participantes? Na cerimônia como programa?

Muitas coisas boas do passado foram (e são) "enterradas" apenas porque ninguém se animou a ter o trabalho de impedir seu sepultamento.

Mude, quando for necessário

O mundo muda - As pessoas mudam - A liderança muda
As cerimônias também precisam mudar.

Mais dia, menos dia, algumas cerimônias se apresentam carcomidas, vazias, sem significado ou objetivo. Cerimônias mantidas, teimosamente, como um fim em si mesmas, não são úteis, nos fazem perder nosso tempo e nossa paciência.

Seja criativo

As cerimônias padronizadas fornecem aos Aventureiros, (não importa em que parte do globo terrestre se encontrem), um senso de unidade e de pertencer a um grupo especial de pessoas, que mantém características especiais. Juntamente com o uniforme e os ideais, elas garantem os princípios básicos de funcionamento do programa.

Personalizar estas cerimônias, tornando-as peculiares de seu Clube pode ser um fator importante de integração e identificação com seu público (pais, crianças, membros da igreja).

Seja original. Há uma boa margem para isso. "Reinvente" as cerimônias, sem exagerar, e elas terão significado para seus Aventureiros.

Cuidado com a palavra falada

Quem fala em uma cerimônia é muito importante – esta pessoa pode salvar ou pôr a perder sua cerimônia. Todo o cuidado do mundo é pouco na escolha dela.

Se esta pessoa é você, saiba que, a menos que esteja muito bem preparado, conhecendo bem todos os pormenores envolvidos na cerimônia, você corre o risco de ter problemas. É melhor escolher uma outra pessoa para ocupar esta função, caso você esteja "ao volante" da cerimônia. Se quer falar, deixe que outro coordene a cerimônia – se deseja coordenar, procure alguém para falar.

Quem coordena precisa estar em perfeita sintonia com quem fala, durante uma cerimônia. Esta sintonia, contudo, deve ser obtida muito tempo antes de a solenidade acontecer. Serão muitas reuniões e conversas particulares, até que se estabeleça a unidade de pensamento característica de quem realiza boas cerimônias. Invista este tempo em sua Diretoria, pois os três estão "no mesmo barco" – devem pegar os remos e ajudar a chegar ao porto. O sucesso de um é o sucesso dos três.

Cuidado com a palavra escrita

Faça resumos escritos de tudo o que vai ser falado. Tenha cópias do programa espalhadas na mão de quem precisa e em outros pontos estratégicos. Quem precisar se orientar, não vai ocupar seu tempo, durante a cerimônia, perguntando-lhe detalhes que já estão disponíveis por escrito.

Tenha listas de nomes, Especialidades, Classes, distintivos, cursos, etc. sempre à mão e prepare cópias de segurança, de tudo. Vale a pena ter estas cópias, mesmo que você nunca as use. No dia em que você não as tiver feito e precisar delas, estará aprendendo, da pior maneira que existe, o valor que elas têm.

Entregue programas ou boletins à entrada, junto com as coletâneas de música, mesmo correndo o risco de ser cobrado, por todos, pelos horários e atividades previstos e divulgados. O programa da cerimônia é uma espécie de contrato, através do qual você se compromete a não fazer surpresas, a menos que você, também, seja surpreendido (imprevistos acontecem).

Claro que você não precisa declarar todo o programa que pretende realizar, com excesso de detalhes, mas o horário de início e término – que você já deve ter informado nos convites – a sucessão das partes, a presença de convidados ilustres, oradores e cantores envolvidos, etc. são todas informações interessantes (interessar é um dos seus objetivos, lembra?).

Isso envolve uma boa dose de coragem e "engessa" um pouco suas possibilidades de

adaptações de última hora mas, convenhamos, se você já definiu, planejou e ensaiou devidamente todas as partes, porque ficaria fazendo adaptações, a não ser que acontecesse alguma coisa realmente inesperada?

A coletânea é uma espécie de convite, estendido a todos, para participarem da solenidade.

Esta participação pode ser através de cântico congregacional, leitura, recitação ou de outro método criativo que envolva a todos e a cada um na cerimônia. Não deixe faltar alguma coisa deste tipo. Isso torna a cerimônia mais participativa.

Cuidado com a palavra cantada e recitada

Utilize ao máximo os Aventureiros para cantar e declamar. Eles são as "estrelas do show" – deixe que eles apareçam. Uma excelente razão para fazer isso: as pessoas dispostas a comparecer a sua cerimônia, fizeram-no por causa dos Aventureiros que vão participar da festa.

Aproveite este interesse, que já existe, e utilize-o para envolver estas pessoas na cerimônia. Escolha bem os hinos e as partes declamadas. Lembre-se de que o segredo para o sucesso em apresentações públicas é ensaio, ensaio, ensaio e, depois de todo este ensaio, um pouco mais de ensaio.

Especialmente o Hino e os Ideais dos Aventureiros devem ficar perfeitos, pois trabalhamos neles em praticamente todas as ocasiões nas quais estamos junto com as crianças.

Registre para a posteridade

Fotografe, grave e documente suas cerimônias. É assim que se criam as tradições e é assim que elas são mantidas.

Este é um excelente modo de, também, treinar os futuros líderes de seu Clube, mesmo quando você já não esteja mais envolvido neste ministério. Eles verão e ouvirão como as coisas eram feitas "na sua época" e podem querer reviver estes "bons tempos".

Envolva a todos e a cada um

Um erro comum nas cerimônias é deixar "de fora" alguém que deveria estar envolvido. A participação, especialmente de quem não tem uma ação direta e definida na cerimônia é muito importante.

Como você tem vários Aventureiros que já vão receber o Lenço ou distintivos na cerimônia, providencie para que os que não conseguiram habilitar-se em suas Classes e Especialidades, (ou outro pré-requisito), possam participar com algo significativo e considerado importante por todos. Não permita que umas poucas estrelas brilhem na festa, ofuscando a grande maioria, que fica à parte, só assistindo.

Seja esperto e distribua tarefas de modo que todos contribuam, direta ou indiretamente. Se não tiver trabalho para todo mundo, invente, mas mantenha todas as mãos e todas as mentes ocupadas com sua cerimônia.

Delegar não é apenas um benefício para você como líder – é uma ferramenta de trabalho. Algumas vezes você deve delegar com o intuito de aliviar um pouco sua carga, outras vezes apenas para permitir que outras pessoas aprendam a levar cargas, como você.

Respeito na medida certa

Cuidado com os símbolos. Não permita que sejam idolatrados mas não deixe, também, que sejam desprezados por não os tratar com o devido respeito.

Ensine que o respeito não é pelo símbolo mas, sim, por aquilo que ele simboliza. O púlpito pode ser considerado apenas um móvel de madeira ou pode ser um objeto que nos leva a ter reverência por aquilo a que ele está ligado. Lembre-se que a terra onde a sarça ardeu estava santa por todo o tempo em que Deus esteve em contato com ela. Depois disso, passou a ser apenas mais um bocado de areia comum do deserto.

O templo, os objetos, o tempo e as pessoas consagrados para o serviço a Deus, deveriam sempre merecer a nossa melhor atenção e a nossa maior consideração. As autoridades, sejam de que nível forem, devem receber o mesmo respeito.

Se você pode contar com a presença do seu Pastor distrital ou a liderança local em sua cerimônia, destaque a presença e o apoio deles ao seu trabalho.

Se o Coordenador Geral de sua Associação/Missão ou Coordenador de Área pode estar presente com você, agradeça-lhe publicamente

por isso.

O respeito que você demonstrar pelas autoridades se refletirá sobre você mesmo – não esqueça que você é, também, uma autoridade.

3. PROGRAMAS ESPECIAIS

DIA DO AVENTUREIRO

Este é um dia para que o Clube comemore a sua existência e compartilhe com a igreja seu programa e resultados. A data para o Dia do Aventureiro é sempre no terceiro sábado de Maio. O sermão e orientações para o programa são preparados a cada ano pelo Ministério de Aventureiros da Divisão Sul-Americana.

Os Aventureiros podem participar deste programa de várias maneiras:

1. Apresentações musicais, tanto instrumentais como cantadas; dramatizações; recitar poemas, ler textos inspiradores, apresentar versos bíblicos memorizados nas Classes e Especialidades, etc.;
2. Leitura dos textos bíblicos do sermão ou narração da história para as crianças; ser recepcionistas, dando as boas vindas, à porta; entregar os materiais de leitura (boletins, doxologia, propaganda do programa da tarde, lembrancinhas do dia do Aventureiro); recolher as ofertas, etc..
3. Patrocinar e arrumar as flores e a decoração da igreja, neste dia.

Estas, e muitas outras atividades possíveis, precisam ser ensinadas, ensaiadas e reensaiadas para serem realizadas naturalmente e sem tropeços pelas crianças. Lembre-se que é sua responsabilidade cuidar para que eles tenham sucesso (e nunca fracasso) ao trabalharem para a igreja e para Deus.

Outras coisas a providenciar:

- Um pastor ou um pregador convidado que esteja bem relacionado com a faixa etária dos Aventureiros e saiba falar para as crianças sem deixar os adultos "de fora";
- Músicas especiais do "coralzinho" do Clube – pelo menos duas, além do hino do Aventureiro – com todos os Aventureiros, juntos;
- Solos, duetos e outras formações para as diversas partes necessárias dentro de um programa de sábado inteiro;
- Pais e dirigentes para realizarem a recapitulação da lição, nas Classes dos adultos, da Escola Sabatina. (Eles devem estar uniformizados ou pelo menos identificados como representantes dos Aventureiros locais);
- Almoço especial entre as famílias dos Aventureiros. Organize esta refeição de confraternização com antecedência. Com o almoço comunitário, você garante a presença de todos os seus Aventureiros para os últimos ensaios e a realização do programa da tarde.

BATISMO DE AVENTUREIROS

Este não é um programa oficial do Clube, mas sim da igreja local.

A razão de o incluirmos aqui é discutir resumidamente a participação, como Aventureiros, neste importante programa da igreja.

Certamente você já notou quanto as crianças são precoces, hoje em dia, tanto para o bem como para o mal. Assim como os meninos e meninas podem dar problemas muito cedo, eles podem dar, também, alegrias. É o caso dos pequeninos que decidem entregar-se a Jesus muito cedo em suas vidas.

Se um de seus Aventureiros expressar o desejo de ser batizado como Jesus foi, e os pais estiverem de acordo com isso, prepare-se para tornar este um dia muito especial não apenas para aquele menino ou menina, mas para todo o seu Clube.

O Aventureiro, se assim o desejar, pode ser batizado com o uniforme oficial completo, sem o menor problema. Ou pode preferir ser batizado com o roupão tradicional e receber seu certificado de batismo, depois da cerimônia, usando o uniforme oficial.

Não é preciso forçar o uso do uniforme, mas não deixe passar despercebido o interesse que os demais Aventureiros e a Diretoria têm para com o evento.

A Unidade do Aventureiro poderia preparar um presente ou homenagem para o batizando.

Todos os Aventureiros deveriam estar unifor-

mizados durante a festa e quem sabe cantar o hino predileto do batizando, ou uma música especialmente preparada para ele.

Faça os necessários arranjos com os pais e com os dirigentes da cerimônia para que estas manifestações de carinho não atrapalhem o andamento geral do programa.

Para que você entenda melhor o assunto, dê uma olhada no capítulo 11 que fala sobre "O Batismo de Juvenis".

ABERTURA E ENCERRAMENTO DAS REUNIÕES

As "cerimônias" de abertura e encerramento dos encontros de Aventureiros são apenas os momentos iniciais e finais destas reuniões - não precisam obedecer a nenhum ritual predefinido.

É claro que estes rituais são importantes motivadores para o espírito que reina no Voto e na Lei. Rotineiramente se deveria recitar e cantar o Hino dos Aventureiros, mas isso pode ser feito em diversas situações, que não passam normalmente pela nossa cabeça.

Durante uma meditação ou história inspiradora, que tenha relação com o teor do hino, pode-se cantá-lo apropriadamente. Pode-se compor uma história (ou sequência delas) falando de cada um dos itens da lei – os Aventureiros iriam recitando, ao comando do dirigente, as virtudes ligadas aos itens da lei. Ou um "concurso" poderia desafiar os meninos e meninas a identificar o item da lei que é ilustrado pela história.

Uma coisa muito importante a lembrar e relembrar, sempre, é o fato de que Aventureiros são amplamente diferentes de Desbravadores. Eles não possuem, ainda, todo aquele fascínio pelo civismo, pela ordem unida e pelas formalidades em geral.

É melhor deixar para mais tarde, quando realmente fará diferença na vida dos meninos e meninas, o ensino e o treinamento para a disciplina e o rigor, característicos (e muito úteis) no Clube de Desbravadores. Rituais simples são suficientes, neste momento de sua carreira.

Uma parte bastante apropriada para a abertura de uma reunião, seja ela qual for, é uma história ou leitura inspiradora, relacionada com as atividades previstas para o dia.

Uma oração termina adequadamente com o período devocional, incluído na abertura das reuniões. Depois dela começa o "dia de trabalho", propriamente dito.

Para o encerramento de uma reunião, o assunto mais recomendável são os anúncios e instrução quanto ao procedimento a adotar logo após o término do encontro.

Estas instruções devem ser dadas durante os momentos em que todas as atenções ainda estão fixadas na liderança. Depois de encerrada a reunião será inútil tentar dar avisos ou recobrar o interesse dos Aventureiros.

11 BATISMO DE JUVÊNIS

1. O VALOR DAS CRIANÇAS AOS OLHOS DE DEUS

Na idade do Aventureiro começa o desejo pelo batismo. Mas, enquanto aumenta este desejo, surgem os questionamentos sobre a legitimidade de batizar juvenis. Alguns acham que é muito cedo, que é uma decisão sem muita profundidade, que uma decisão nessa fase não dura muito e vai acabar em apostasia, ou que a igreja está diminuindo a importância do batismo ao aceitá-lo tão cedo. Há outro grupo, favorável, que apóia e incentiva a decisão nessa fase da vida.

Qual deve ser a postura de um líder de Aventureiros sobre este assunto? Precisamos avaliá-lo um pouco mais, além de buscar a orientação de Deus, para que uma questão como esta não traga mais discussão, mas sim, harmonia.

Ao ler esse capítulo, tenha em mente o significado do batismo - uma cerimônia de entrega. De acordo com a simbologia bíblica é como uma declaração de amor no casamento, ou como o início de uma nova vida na ressurreição. Em ambos os exemplos o batismo é o início e não o final de um processo. É preciso enxergar a decisão de um juvenil dentro dessa realidade.

O alcance da decisão

Deus aceita e entende a decisão de cada pessoa dentro de sua realidade. Um juvenil está apenas começando a entender a vida, e é dentro deste contexto que ele faz sua entrega. Ela não pode ser comparada ao alcance da decisão de um adulto, até porque está longe dessa fase e não enfrenta a mesma realidade de vida. Ao tomar sua decisão um juvenil está declarando seu amor por Jesus, seu desejo de ficar ao lado dEle, e seu compromisso com as coisas simples e práticas do evangelho. Ellen White é clara quando diz que "...o batismo não torna cristãs as crianças, tampouco as converte; é apenas um sinal exterior que demonstra sentirem que devem ser filhos de Deus, reconhecendo que crêem em Jesus Cristo como seu Salvador e que daí por diante viverão para ele..." (Orientação da Criança, p. 499).

É preciso ter cuidado com o excesso de cobrança. Conhecendo os princípios básicos e se comprometendo com eles, o juvenil vai ter a oportunidade de continuar crescendo durante sua vida cristã. Esse crescimento vai depender principalmente da maneira como foi iniciada sua vida cristã. Se ele foi bem recebido, se foi estimulado, se lhe foram ensinadas as doutrinas, isso vai preparar o caminho para o crescimento que virá com a experiência cristã e com a idade.

O risco da proibição

As crianças e juvenis tem um alto valor para Deus, por isso é preciso ter muito cuidado com as constantes negativas quanto ao batismo deles. Precisamos mostrar-lhe o batismo como um muro. Não um muro intransponível, mas um muro de proteção, criando nele um desejo cada vez maior de recebê-lo. Constantes negativas, proibições, exigências ou dificuldades para autorizar o batismo acabam criando um sentimento de rejeição, formando uma barreira. O que um dia foi um sonho começa a se tornar algo incômodo. Inconscientemente o juvenil pensa: "se é tão bom, porque eu nunca posso?".

Não significa que qualquer criança que tenha vontade deva ser batizada, mas que precisamos ser habilidosos em administrar essa situação, sem criar imposições, dificuldades, provas e outros mecanismos que afastem ao invés de estimular. Além disso, se um juvenil insiste e

os pais aprovam, a Igreja deve permitir que seja batizado na primeira oportunidade possível, mostrando que entende seu desejo e quer tê-lo ao lado de Jesus. Afinal ,"Cristo avaliou tão alto a criança que ama e teme a Deus, que ela é maior aos Seus olhos do que o homem mais talentoso e instruído que negligencia a grande salvação. ...A alma da criança que crê em Cristo é tão preciosa à Sua vista como são os anjos ao redor do Seu trono. Elas devem ser levadas a Cristo e educadas por Ele" (Ellen White, O Lar Adventista, p. 279).

A idade ideal

Especialmente quando se deseja a melhor idade para batismo é que começam a surgir as polêmicas. Ellen White ensina que a partir dos oito anos de idade as crianças já começam a ser preparadas para a decisão por Cristo. Não se propõe dizendo que devem ser batizadas com essa idade, mas já devem ser conduzidas nesta direção. Afinal "crianças de oito, dez ou doze anos, já têm idade suficiente para serem dirigidas ao tema da religião individual. Não ensineis vossos filhos com referência a um tempo futuro em que eles terão idade bastante para se arrependerem e crerem na verdade. Caso sejam devidamente instruídas, crianças bem tenras podem ter ideias corretas quanto ao seu estado de pecadores, e ao caminho da salvação por meio de Cristo" (Orientação da Criança, p. 490 e 491).

Esse não é um tema a ser jogado para o futuro, mas uma questão que deve ser apresentada aos juvenis na primeira oportunidade em que eles puderem considerá-la. Afinal, quando começam a fazer suas decisões mais sérias, quando já devem ter alguma responsabilidade e responder por suas atitudes, precisam ser levados a decidir por Jesus.

A postura dos pais

Mais do que os dirigentes dos Clubes, cabe aos pais terem sabedoria para administrar essa questão. Sua atitude deveria ser sempre na direção de apoiar e estimular a decisão de entregar a vida a Jesus. Ellen White orienta que "ao tocar o Espírito Santo o coração das crianças, cooperai com Sua obra. Ensinai-lhes que o Salvador as está chamando, que coisa alguma lhe poderá causar maior alegria do que se entregarem a Ele na florescência e vigor de seus anos" (Evangelismo, p. 580).

Se um juvenil quer ser batizado, mas ainda não está na idade ideal é importante não negar, mas mostrar que vai ser batizado dentro de mais algum tempo. É a oportunidade para começar a estudar as coisas práticas da vida cristã e criar atividades especiais que vão lhe preparar até a idade mais própria.

Os pais devem avaliar, sempre, a capacidade de decisão e interesse, mas devem fugir de criar metas de perfeição para que sejam batizados. Muito menos apresentar o batismo nos momentos de disciplina. O conselho inspirado é:"Se errarem, não os critiqueis. Nunca os censureis de serem batizados e ainda estarem cometendo erros. Lembrai-vos de que eles ainda têm muito a aprender quanto aos deveres de filhos de Deus" (Orientação da Criança, p. 500).

A postura dos líderes da igreja

A atitude da liderança da igreja também deve ser sempre no sentido de apoiar a decisão pelo batismo. Mesmo que não tenha idade ou não esteja preparado, a igreja deve demonstrar interesse em ajudar a moldá-lo, estudar com ele, incentivar para que mantenha essa decisão viva.

Alguns cuidados especiais devem ser tomados para apoiá-los:

1. Não minimizar ou ridicularizar sua decisão. Evitar dizer:" Só foram juvenis à frente no apelo. Não temos ninguém para batizar". Ou "Você quer ser batizado? Falta muito para chegar lá!"

2. Evitar concentrar observações negativas ou criar um padrão inatingível. Não criar situações do tipo: "Esse menino conversa demais durante o culto. Não tem condições de ser batizado". Ou "Temos dúvida quanto ao seu preparo. Vamos fazer um exame prévio".

3. Evitar argumentar que não podem ser batizados porque são muito novos e vão acabar apostatando. A apostasia, na maioria dos casos é maior entre os adultos do que entre os juvenis. Se eles forem envol-

vidos e se comprometerem com a Igreja desde pequenos, tem muito menos possibilidades de sair.

4. Avaliar o desejo e a situação da família. É preciso que a família compreenda e apóie a decisão. "Consentindo o batismo dos filhos, os pais contraem em relação a eles a responsabilidade sagrada de despenseiros para guiá-los na formação do caráter..." (Ellen White, Orientação da Criança, p. 501).

5. Buscar "padrinhos" espirituais. Há muitos que não tem uma família estável, ou vem de famílias que não tem a mesma fé. É importante que um adulto, o Clube ou a Escola Adventista possam apoiá-los e orientá-los nos primeiros passos. A preocupação de providenciar a lição da Escola Sabatina, um convite para almoçar no sábado, ou para sentar junto nos cultos da igreja pode fazer uma grande diferença. No caso de famílias não-Adventistas, pode ser uma oportunidade para conquistá-los também. Ellen White garante que "por meio dos filhos, muitos pais serão alcançados" (Evangelismo, p. 584).

6. Organizar uma Classe Bíblica Especial. Este é caminho para preparar e ter os juvenis devidamente prontos para o batismo. Esta Classe pode funcionar na Escola Adventista, no Clube ou junto ao Ministério da Criança. Enfim, existem diversas oportunidades para que a igreja cumpra o seu papel e prepare bem seus juvenis.

O apoio de Ellen White

Nos seus dias, Ellen White apoiava a decisão, a entrega e o batismo de juvenis. Eles amadureciam um pouco mais tarde do que a geração de hoje, e mesmo assim ela insistia com a importância dessa decisão. Relatando uma reunião da qual participou, ela conta:

> "As reuniões realizadas em Monterey (Michigan) para crianças foram, penso, as melhores de todas as que frequentamos. Todos começaram a buscar ao Senhor e a indagar:
>
> Que devemos fazer para sermos salvos?...Sabíamos que o Senhor estava trabalhando por nós trazendo estas queridas crianças ao Seu aprisco... Estas crianças desejavam ser batizadas. ...Terça-feira, dez meninas reuniram-se às águas para receberem a ordenança do batismo.
>
> Simpatizamos profundamente com uma menina. Decidiu que teria de ser batizada. Veio com suas jovens companheiras para descer às águas, mas voltou sua dificuldade... Todas foram batizadas exceto ela, que não pôde persuadir-se a entrar nas águas. Percebemos que Satanás opunha-se à boa obra e desejava impedi-la, e ela devia continuar.
>
> Vesti-lhe o roupão de batismo e insisti com ela para entrar nas águas. Ela hesitou. Meu esposo de um lado, e eu de outro, e o pai dela implorando, tentamos animá-la a prosseguir, mas seu pavor da água a fez recusar-se. Ela consentiu. Molhou a cabeça e as mãos enquanto o ministrador repetia várias vezes as palavras: "Em nome do Senhor, prossiga". Calmamente ela entrou na água e foi sepultada na semelhança da morte de Cristo. ...No dia seguinte cinco meninos expressaram seu desejo de serem batizados. Era uma cena interessante ver aqueles meninos, todos de cerca da mesma idade e tamanho, lado a lado professando sua fé em Cristo" *Perguntas que Eu Faria à Irmã White, p. 24 e 25*

O que fazer?

Após analisar o assunto a melhor recomendação é o equilíbrio e sabedoria para decidir. Não seja duro a ponto de fechar todas as portas, exigir demais e acabar desestimulando essa decisão especial. Por outro lado, não batize precipitadamente, sem nenhum preparo só para contar mais um número ou ter uma parte especial em algum programa. O melhor caminho é estimular, preparar e levar um juvenil ao batismo com a tranquilidade de que ele está seguro da decisão e terá amparo suficiente para viver a vida cristã. Se você errar em sua avaliação, prefira sempre errar levando-os a Jesus e não afastando-os dEle e do batismo.

2. O VOTO DA DIVISÃO SUL-AMERICANA

Para regulamentar o assunto, a Divisão Sul-Americana, em sua Comissão Diretiva, votou algumas normas para o Batismo de Juvenis. Você precisa ler e seguir com atenção. Essa é a orientação oficial da Igreja.

VOTADO aceitar e registrar a proposta da Associação Ministerial sobre o batismo de juvenis, como segue:

Batismo de juvenis

1. Recomendar que não seja usada a terminologia Batismo de Criança, e sim Batismo de Juvenis, considerando que a Igreja Adventista do Sétimo dia não batiza crianças.
2. Que a idade mínima para o batismo de juvenis seja aquela que o Espírito de Profecia recomenda: as crianças de oito, dez, ou doze anos, já têm idade suficiente para serem dirigidas ao tema da religião individual. Orientação da Criança, 490-491.
3. Que os pastores adventistas só poderão batizar juvenis quando, um dos pais ou responsáveis diretos, for membro da igreja e que o candidato tenha recebido a devida instrução.
4. Que as fichas batismais dos juvenis e adolescentes, até 16 anos sejam assinadas pelos respectivos pais ou responsáveis diretos.
5. Que os juvenis, cujos pais não forem adventistas, sejam batizados normalmente à partir dos 13 anos, após receber a devida instrução. Nos casos especiais, em que um juvenil é aluno da Escola Adventista ou participa do Clube de Desbravadores ou outras atividades da igreja por vários anos, serão analisados pela comissão da igreja a seu critério. (Voto 2004-103).

12 OS DIREITOS LEGAIS DA CRIANÇA

1. A DECLARAÇÃO INTERNACIONAL DOS DIREITOS DA CRIANÇA

No dia 20 de novembro de 1959, por aprovação unânime, a Assembléia Geral das Nações Unidas proclamou a Declaração dos Direitos da Criança.

Condensada em dez princípios cuidadosamente elaborados e redigidos, a Declaração afirma os direitos da criança a proteção especial e a que lhe sejam propiciadas oportunidades e facilidades capazes de permitir o seu desenvolvimento de modo sadio e normal e em condições de liberdade e dignidade; o seu direito a um nome e a uma nacionalidade, a partir do nascimento; a gozar os benefícios da previdência social, inclusive alimentação, habitação, recreação e assistência médica adequadas; no caso de crianças portadoras de deficiência ou incapacitadas, o direito a receber o tratamento, a educação e os cuidados especiais exigidos por sua condição peculiar; a criar-se num ambiente de afeto e segurança e, sempre que possível, sob os cuidados e a responsabilidade dos pais; a receber educação; a figurar entre os primeiros a receber proteção e socorro, em caso de calamidade pública; a proteção contra todas as formas de negligência, crueldade e exploração; e a proteção contra todos os atos que possam dar lugar a qualquer forma de discriminação.

Finalmente, a Declaração frisa que a criança deve criar-se "num ambiente de compreensão, de tolerância, de amizade entre os povos, de paz e de fraternidade universal".

PRINCÍPIO 1º

A criança gozará todos os direitos enunciados nesta Declaração.

Todas as crianças, absolutamente sem qualquer exceção, serão credoras destes direitos, sem distinção ou discriminação por motivo de raça, cor, sexo, língua, religião, opinião política ou de outra natureza, origem nacional ou social, riqueza, nascimento ou qualquer outra condição, quer sua ou de sua família.

PRINCÍPIO 2º

A criança gozará proteção especial e ser-lhe-ão proporcionadas oportunidades e facilidades, por lei e por outros meios, a fim de lhe facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, de forma sadia e normal e em condições de liberdade e dignidade.

Na instituição de leis visando este objetivo levar-se-ão em conta sobretudo, os melhores interesses da criança.

PRINCÍPIO 3º

Desde o nascimento, toda criança terá direito a um nome e a uma nacionalidade.

PRINCÍPIO 4º

A criança gozará os benefícios da previdência social.

Terá direito a crescer e criar-se com saúde; para isto, tanto à criança como à mãe, serão proporcionados cuidados e proteção especiais, inclusive adequados cuidados pré e pós-natais.

A criança terá direito a alimentação, habitação, recreação e assistência médica adequadas.

PRINCÍPIO 5º

À criança incapacitada física, mental ou socialmente serão proporcionados o tratamento, a educação e os cuidados especiais exigidos pela

sua condição peculiar.

PRINCÍPIO 6º

Para o desenvolvimento completo e harmonioso de sua personalidade, a criança precisa de amor e compreensão.

Criar-se-á, sempre que possível, aos cuidados e sob a responsabilidade dos pais e, em qualquer hipótese, num ambiente de afeto e de segurança moral e material; salvo circunstâncias excepcionais, a criança de tenra idade não será apartada da mãe. À sociedade e às autoridades públicas caberá a obrigação de propiciar cuidados especiais às crianças sem família e àquelas que carecem de meios adequados de subsistência. É desejável a prestação de ajuda oficial e de outra natureza em prol da manutenção dos filhos de famílias numerosas.

PRINCÍPIO 7º

A criança terá direito a receber educação, que será gratuita e compulsória pelo menos no grau primário. Ser-lhe-á propiciada uma educação capaz de promover a sua cultura geral e capacitá-la a, em condições de iguais oportunidades, desenvolver as suas aptidões, sua capacidade de emitir juízo e seu senso de responsabilidade moral e social, e a tornar-se um membro útil da sociedade.

Os melhores interesses da criança serão a diretriz a nortear os responsáveis pela sua educação e orientação; esta responsabilidade cabe, em primeiro lugar, aos pais.

A criança terá ampla oportunidade para brincar e divertir-se, visando os propósitos mesmos da sua educação; a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito.

PRINCÍPIO 8º

A criança figurará, em quaisquer circunstâncias, entre os primeiros a receber proteção e socorro.

PRINCÍPIO 9º

A criança gozará proteção contra quaisquer formas de negligência, crueldade e exploração. Não será jamais objeto de tráfico, sob qualquer forma.

Não será permitido à criança empregar-se antes da idade mínima conveniente; de nenhuma forma será levada a ou ser-lhe-á permitido empenhar-se em qualquer ocupação ou emprego que lhe prejudique a saúde ou a educação ou que interfira em seu desenvolvimento físico, mental ou moral.

PRINCÍPIO 10º

A criança gozará proteção contra atos que possam suscitar discriminação racial, religiosa ou de qualquer outra natureza.

Criar-se-á num ambiente de compreensão, de tolerância, de amizade entre os povos, de paz e de fraternidade universal e em plena consciência que seu esforço e aptidão devem ser postos a serviço de seus semelhantes.

2. ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE

Conhecer a lei é uma necessidade, especialmente para quem convive com as crianças, seus pais e parentes, tendo a oportunidade de orientá-los em seus interesses, muitas vezes respaldados pela lei, mas totalmente ignorados pela prática diária da vida moderna.

Os trechos do "Estatuto da Criança e do Adolescente" que não tem grande sintonia com (ou relevância para) o trabalho específico, com Aventureiros, foram suprimidos. São apresentados apenas alguns pontos importantes para você. Dentro de suas possibilidades gaste um tempo para lê-lo por completo (www.soleis.adv.br).

LEI nº 8.069, DE 13 DE JULHO DE 1990*

Título I – Das Disposições Preliminares

Art.1º Esta Lei dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente.

Art.2º Considera-se criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescente aquela entre doze e dezoito anos de idade.

*Redação atualizada de 2019.

Parágrafo único. Nos casos expressos em lei, aplica-se excepcionalmente este Estatuto às pessoas entre dezoito e vinte e um anos de idade.

Art.3° A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.

Art.4° É dever da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público assegurar, com absoluta prioridade, a efetivação dos direitos referentes à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária.

Parágrafo único. A garantia de prioridade compreende:

a) primazia de receber proteção e socorro em quaisquer circunstâncias;

b) precedência de atendimento nos serviços públicos ou de relevância pública;

c) preferência na formulação e na execução das políticas sociais públicas;

d) destinação privilegiada de recursos públicos nas áreas relacionadas com a proteção à infância e à juventude.

Art.5° Nenhuma criança ou adolescente será objeto de qualquer forma de negligência, discriminação, exploração, violência, crueldade e opressão, punido na forma da lei qualquer atentado, por ação ou omissão, aos seus direitos fundamentais.

Art.6° Na interpretação desta Lei levar-se-ão em conta os fins sociais a que ela se dirige, as exigências do bem comum, os direitos e deveres individuais e coletivos, e a condição peculiar da criança e do adolescente como pessoas em desenvolvimento.

Título II – Dos Direitos Fundamentais

[...]

Capítulo II – Do Direito à Liberdade, ao Respeito e à Dignidade

Art.15 A criança e o adolescente têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis.

Art.16 O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:

I – ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários, ressalvadas as restrições legais;

II – opinião e expressão;

III – crença e culto religioso;

IV – brincar, praticar esportes e divertir-se;

V – participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;

VI – participar da vida política, na forma da lei;

VII – buscar refúgio, auxílio e orientação.

Art.17 O direito ao respeito consiste na inviolabilidade da integridade física, psíquica e moral da criança e do adolescente, abrangendo a preservação da imagem, da identidade, da autonomia, dos valores, ideias e crenças, dos espaços e objetos pessoais.

Art.18 É dever de todos velar pela dignidade da criança e do adolescente, pondo-os a salvo de qualquer tratamento desumano, violento, aterrorizante, vexatório ou constrangedor.

Art.18-A. A criança e o adolescente têm o direito de ser educados e cuidados sem o uso de castigo físico ou de tratamento cruel ou degradante, como formas de correção, disciplina, educação ou qualquer outro pretexto, pelos pais, pelos integrantes da família ampliada, pelos responsáveis, pelos agentes públicos executores de medidas socioeducativas ou por qualquer pessoa encarregada de cuidar deles, tratá-los, educá-los ou protegê-los.

Parágrafo único. Para os fins desta Lei, considera-se:

I – castigo físico: ação de natureza disciplinar ou punitiva aplicada com o uso da força

física sobre a criança ou o adolescente que resulte em:

a) sofrimento físico; ou

b) lesão;

II – tratamento cruel ou degradante: conduta ou forma cruel de tratamento em relação à criança ou ao adolescente que:

a) humilhe; ou

b) ameace gravemente; ou

c) ridicularize.

Art.18-B. Os pais, os integrantes da família ampliada, os responsáveis, os agentes públicos executores de medidas socioeducativas ou qualquer pessoa encarregada de cuidar de crianças e de adolescentes, tratá-los, educá-los ou protegê-los que utilizarem castigo físico ou tratamento cruel ou degradante como formas de correção, disciplina, educação ou qualquer outro pretexto estarão sujeitos, sem prejuízo de outras sanções cabíveis, às seguintes medidas, que serão aplicadas de acordo com a gravidade do caso:

I – encaminhamento a programa oficial ou comunitário de proteção à família;

II – encaminhamento a tratamento psicológico ou psiquiátrico;

III – encaminhamento a cursos ou programas de orientação;

IV – obrigação de encaminhar a criança a tratamento especializado;

V – advertência.

Parágrafo único. As medidas previstas neste artigo serão aplicadas pelo Conselho Tutelar, sem prejuízo de outras providências legais.

Título III – Da Prevenção

Capítulo I – Disposições Gerais

Art.70 É dever de todos prevenir a ocorrência de ameaça ou violação dos direitos da criança e do adolescente.

Art.70-A. A União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios deverão atuar de forma articulada na elaboração de políticas públicas e na execução de ações destinadas a coibir o uso de castigo físico ou de tratamento cruel ou degradante e difundir formas não violentas de educação de crianças e de adolescentes, tendo como principais ações:

I – a promoção de campanhas educativas permanentes para a divulgação do direito da criança e do adolescente de serem educados e cuidados sem o uso de castigo físico ou de tratamento cruel ou degradante e dos instrumentos de proteção aos direitos humanos;

II – a integração com os órgãos do Poder Judiciário, do Ministério Público e da Defensoria Pública, com o Conselho Tutelar, com os Conselhos de Direitos da Criança e do Adolescente e com as entidades não governamentais que atuam na promoção, proteção e defesa dos direitos da criança e do adolescente;

III – a formação continuada e a capacitação dos profissionais de saúde, educação e assistência social e dos demais agentes que atuam na promoção, proteção e defesa dos direitos da criança e do adolescente para o desenvolvimento das competências necessárias à prevenção, à identificação de evidências, ao diagnóstico e ao enfrentamento de todas as formas de violência contra a criança e o adolescente;

IV – o apoio e o incentivo às práticas de resolução pacífica de conflitos que envolvam violência contra a criança e o adolescente;

V – a inclusão, nas políticas públicas, de ações que visem a garantir os direitos da criança e do adolescente, desde a atenção pré-natal, e de atividades junto aos pais e responsáveis com o objetivo de promover a informação, a reflexão, o debate e a orientação sobre alternativas ao uso de castigo físico ou de tratamento cruel ou degradante no processo educativo;

VI – a promoção de espaços intersetoriais locais para a articulação de ações e a elaboração de planos de atuação conjunta focados nas famílias em situação de violência, com participação de profissionais de saúde, de assistência social e de educação e de órgãos de promoção, proteção e defesa dos direitos da criança e do adolescente.

Parágrafo único. As famílias com crianças e adolescentes com deficiência terão prioridade de atendimento nas ações e políticas públicas de prevenção e proteção.

Art.70-B. As entidades, públicas e privadas, que atuem nas áreas a que se refere o art. 71, dentre outras, devem contar, em seus quadros, com pessoas capacitadas a reconhecer e comunicar ao Conselho Tutelar suspeitas ou casos de maus-tratos praticados contra crianças e adolescentes.

Parágrafo único. São igualmente responsáveis pela comunicação de que trata este artigo, as pessoas encarregadas, por razão de cargo, função, ofício, ministério, profissão ou ocupação, do cuidado, assistência ou guarda de crianças e adolescentes, punível, na forma deste Estatuto, o injustificado retardamento ou omissão, culposos ou dolosos.

Art.71 A criança e o adolescente têm direito a informação, cultura, lazer, esportes, diversões, espetáculos e produtos e serviços que respeitem sua condição peculiar de pessoa em desenvolvimento.

Art.72 As obrigações previstas nesta Lei não excluem da prevenção especial outras decorrentes dos princípios por ela adotados.

Art.73 A inobservância das normas de prevenção importará em responsabilidade da pessoa física ou jurídica, nos termos desta Lei.

Capítulo II – Da Prevenção Especial

Seção I – Da informação, Cultura, Lazer, Esportes, Diversões e Espetáculos

Art.74 O poder público, através do órgão competente, regulará as diversões e espetáculos públicos, informando sobre a natureza deles, as faixas etárias a que não se recomendem, locais e horários em que sua apresentação se mostre inadequada.

Parágrafo único. Os responsáveis pelas diversões e espetáculos públicos deverão afixar, em lugar visível e de fácil acesso, à entrada do local de exibição, informação destacada sobre a natureza do espetáculo e a faixa etária especificada no certificado de classificação.

Art.75 Toda criança ou adolescente terá acesso às diversões e espetáculos públicos classificados como adequados à sua faixa etária.

Parágrafo único. As crianças menores de dez anos somente poderão ingressar e permanecer nos locais de apresentação ou exibição quando acompanhadas dos pais ou responsável.

Art.76 As emissoras de rádio e televisão somente exibirão, no horário recomendado para o público infanto juvenil, programas com finalidades educativas, artísticas, culturais e informativas.

Parágrafo único. Nenhum espetáculo será apresentado ou anunciado sem aviso de sua classificação, antes de sua transmissão, apresentação ou exibição.

Art.77 Os proprietários, diretores, gerentes e funcionários de empresas que explorem a venda ou aluguel de fitas de programação em vídeo cuidarão para que não haja venda ou locação em desacordo com a classificação atribuída pelo órgão competente.

Parágrafo único. As fitas a que alude este artigo deverão exibir, no invólucro, informação sobre a natureza da obra e a faixa etária a que se destinam.

Art.78 As revistas e publicações contendo material impróprio ou inadequado a crianças e adolescentes deverão ser comercializadas em embalagem lacrada, com a advertência de seu conteúdo.

Parágrafo único. As editoras cuidarão para que as capas que contenham mensagens pornográficas ou obscenas sejam protegidas com embalagem opaca.

Art.79 As revistas e publicações destinadas ao público infanto-juvenil não poderão conter ilustrações, fotografias, legendas, crônicas ou anúncios de bebidas alcoólicas, tabaco, armas e munições, e deverão respeitar os valores éticos e sociais da pessoa e da família.

Art.80 Os responsáveis por estabelecimentos que explorem comercialmente bilhar, sinuca ou congênere ou por casas de jogos, assim entendidas as que realizem apostas, ainda que eventualmente, cuidarão para que não seja permitida a entrada e a permanência de crianças e adolescentes no local, afixando aviso para

orientação do público.

Seção II – Dos Produtos e Serviços

Art.81 É proibida a venda à criança ou ao adolescente de:

I – armas, munições e explosivos;

II – bebidas alcoólicas;

III – produtos cujos componentes possam causar dependência física ou psíquica ainda que por utilização indevida;

IV – fogos de estampido e de artifício, exceto aqueles que pelo seu reduzido potencial sejam incapazes de provocar qualquer dano físico em caso de utilização indevida;

V – revistas e publicações a que alude o art. 78;

VI – bilhetes lotéricos e equivalentes.

Art.82 É proibida a hospedagem de criança ou adolescente em hotel, motel, pensão ou estabelecimento congênere, salvo se autorizado ou acompanhado pelos pais ou responsável.

Seção III – Da Autorização para Viajar

Art.83 Nenhuma criança ou adolescente menor de 16 (dezesseis) anos poderá viajar para fora da comarca onde reside desacompanhado dos pais ou dos responsáveis sem expressa autorização judicial.

§ 1° A autorização não será exigida quando:

a) tratar-se de comarca contígua à da residência da criança ou do adolescente menor de 16 (dezesseis) anos, se na mesma unidade da Federação, ou incluída na mesma região metropolitana;

b) a criança ou o adolescente menor de 16 (dezesseis) anos estiver acompanhado:

1) de ascendente ou colateral maior, até o terceiro grau, comprovado documentalmente o parentesco;

2) de pessoa maior, expressamente autorizada pelo pai, mãe ou responsável.

§ 2° A autoridade judiciária poderá, a pedido dos pais ou responsável, conceder autorização válida por dois anos.

Art.84 Quando se tratar de viagem ao exterior, a autorização é dispensável, se a criança ou adolescente:

I – estiver acompanhado de ambos os pais ou responsável;

II – viajar na companhia de um dos pais, autorizado expressamente pelo outro através de documento com firma reconhecida.

Art.85 Sem prévia e expressa autorização judicial, nenhuma criança ou adolescente nascido em território nacional poderá sair do País em companhia de estrangeiro residente ou domiciliado no exterior.

13 PREVENINDO O ABUSO CONTRA CRIANÇAS

FAZENDO A DIFERENÇA

É normal que os pais fiquem zangados com os filhos eventualmente. Porém, quando os pais perdem o controle das suas emoções, eles se tornam prejudiciais aos filhos. O objetivo deste capítulo não é condenar nenhum pai, mãe ou responsável, mas oferecer uma compreensão do que pode acontecer ao se perder o controle das emoções e quais os danos que os filhos podem sofrer.

Ao ler essas informações, busque conhecer todos os meios para conduzir corretamente as crianças e ajudar as pessoas da comunidade e igreja a serem modelos a fim de que as crianças sejam mais semelhantes a Jesus. Elas vêem a Deus por meio de nosso comportamento.

1. O VALOR DAS CRIANÇAS AOS OLHOS DE DEUS

Jesus disse: "Deixai os pequeninos, não os embaraceis de vir a mim, porque dos tais é o reino dos céus" (Mateus 19:14, Marcos 10:14, Lucas 18:16). As crianças são dádivas preciosas de Deus. Deus as deu a nós para conduzi-las e aconselhá-las; e por sua vez a inocência e pureza delas podem nos mostrar a face de Deus. Nos dias de Jesus, como muitas vezes é o caso em nossos dias, as crianças eram consideradas como propriedade do pai; mas Jesus as apresentou como modelo para os adultos que desejam conhecer a verdade.

Um verso que as pessoas muitas vezes usam para apoiar sua posição de bater nos filhos é:"O que não faz uso da vara odeia seu filho" (Provérbios 13:24). Esse verso se refere à vara do pastor, como no Salmo 23, cuja utilização era para confortar. A "vara" deveria ser usada para conduzir e dirigir, não para ferir as crianças. Instruir, aconselhar, conduzir, guiar, dirigir, confortar, amar as crianças certamente não deveriam ser poupados, mas dados em grande medida.

Paulo discute a parentalidade ao repetir o mandamento: "Honra a teu pai e a tua mãe", então exorta os pais a não irarem os filhos, mas a criá-los na "disciplina e instrução do Senhor". Provavelmente, Paulo estivesse tentando corrigir a má compreensão dos pais que praticavam o abuso como parte do poder e autoridade de seu papel parental (de Marie Fortune, Working Together, outono de 1983).

2. DISCIPLINA X ABUSO

Definição de cada um

O abuso contra a criança é definido como "no mínimo, qualquer ação recente ou falta de cuidado do pai ou responsável, que resulte em morte, prejuízo físico ou emocional grave, abuso sexual ... ou agir de forma a pôr a criança em risco iminente ou deixar de protegê-la contra ele" (Voto de Prevenção de Abuso Contra a Criança e Tratamento – CAPTA).

A "disciplina" vem da palavra "discípulo", significando alguém que segue os ensinos de outro. Portanto, disciplina é um meio de ensinar ou ajudar as crianças a aprenderem (D. Ellis, University of Illinois em Urbana-Champaign).

Por que alguns pais ferem seus filhos?

Por que nossa sociedade tende a espancar, bater, gritar e oprimir nossos filhos? Aquilo que valorizamos e experimentamos em nossa sociedade tende a moldar nossas famílias.

Fatores que provocam violência na família:

- Glorificação da violência – nesta sociedade, o que glorifica a violência? Os exem-

plos podem ser esportes, filmes, música, TV, etc.

- Estresse - relação do que ele pode causar na família. Os exemplos podem ser problemas financeiros, crime na comunidade, brigas com o cônjuge.
- Isolamento social – Exemplo: a pessoa que não tem com quem conversar, que fica muito em casa, que se sente só, que é negligenciada e que se exclui do senso de comunidade.
- Desigualdade no lar – o que isso quer dizer? Exemplo: Um dos cônjuges é mais dominante do que o outro, controlador, depreciador, rebaixando o outro quer emocional ou fisicamente (violência doméstica).

Por que alguns pais abusam de seus filhos *(por Channing L. Bete Co. Inc.)*:

- Imaturidade – Muito jovens, pais inseguros muitas vezes não conseguem compreender o comportamento e necessidades da criança. Algumas necessidades dos pais se intrometem na forma de conduzir os filhos.
- Expectativas irrealistas – Os pais esperam que os filhos se comportem "como adultos" em todos seus estágios de desenvolvimento; ou os pais desconhecem o desenvolvimento normal da criança e, portanto, esperam demasiadamente dela.
- Falta de conhecimento a respeito de "parentalidade" - Os pais não conhecem os vários estágios do desenvolvimento da criança, para saber como educar os filhos. Eles não têm modelos de relacionamento familiar bem-sucedido do qual aprender.
- Isolamento social – Falta de amigos ou familiares para ajudar nas pesadas demandas das crianças. Os pais podem se sentir sobrecarregados, além de sua capacidade de enfrentar a situação.
- Perda do controle das emoções - os pais se enfurecem com o comportamento da criança e, não sabendo como controlar essa emoção, acabam as agredindo. E muitas vezes o motivo do enfurecimento é alguma situação na qual a criança não soube lidar com as suas emoções. Assim, elas crescem sem saber controlar as emoções e acabam adotando o mesmo comportamento com os filhos. É um ciclo vicioso.
- Crises frequentes - Problemas financeiros, legais, no trabalho, doenças graves, etc., podem fazer com que o pai ou a mãe desconte na criança.
- Experiências ruins na infância - Muitos adultos abusivos sofreram maus-tratos quando crianças e têm baixo auto-estima e nenhuma noção de como o pai ou a mãe deve agir "devidamente".
- Problemas com bebidas alcoólicas ou drogas – Tais problemas limitam a capacidade dos pais de cuidar devidamente dos filhos. Os pais sob a influência de tais substâncias não são racionais em sua forma de ser. A violência no lar muitas vezes ocorre quando um dos pais é viciado.

3. O QUE É ABUSO

TIPOS

- Físico
- Sexual
- Emocional (Verbal/Mental)
- Negligencial

CARACTERÍSTICAS COMUNS DE PAIS QUE MALTRATAM SEUS FILHOS *(por Craig Jackson, Loma Linda University)*

Abuso físico

- Escondem o ferimento da criança;
- Parecem não se preocupar com a criança;
- Descrevem a criança como má, diferente, egoísta;
- Advogam a disciplina severa;
- Têm expectativas irrealistas;
- Sofrem de baixa auto-estima;
- São viciados em bebidas alcoólicas ou drogas;
- Transferem a culpa para os outros;
- Foram maltratados quando criança.

Abuso sexual

- Têm sentimento de posse e ciúmes da criança;
- Relatam história de abuso sexual na infância;
- Consomem bebidas alcoólicas e drogas;
- Isolam-se socialmente;
- Têm mau relacionamento com o cônjuge;
- São imaturos e demonstram impulsos infantis;
- Crêem que a criança gosta do relacionamento sexual;
- Entendem que o relacionamento sexual entre pai e filho é indício de amor e afeição.

Abuso emocional

- Têm expectativas irrealistas para com a criança;
- Representam ameaça à criança;
- Xingam ou diminuem;
- Tratam os irmãos de forma desigual;
- Sofrem de baixa auto-estima;
- Parecem não se preocupar com a criança;
- Negam o amor como uma forma de punição.

Negligencial

- Apáticos ou passivos;
- Depressivos;
- Socialmente isolados;
- Têm baixa auto-estima;
- Condições inseguras de vida.

CARACTERÍSTICAS DA CRIANÇA QUE SOFRE ABUSO

As crianças podem demonstrar em maior ou menor grau esses sintomas, como, por exemplo, machucados, falta de auto-estima e depressão. Estes são apenas exemplos.

Abuso físico

- Ferimentos inexplicáveis no rosto;
- Ferimentos que estampam a fivela de um cinto;
- Crianças que tem muitos ferimentos e não querem contar o que aconteceu;
- Cortes inexplicáveis no rosto, boca, olhos, gengiva, pernas e braços;
- Queimaduras com cigarro;
- Queimaduras com água quente nos pés, mãos, nádegas, que se parecem com imersão em água;
- Queimaduras provocadas por cordas ao redor do pescoço, pulsos ou tornozelos;
- Medo do pai ou da mãe ou do responsável;
- Dificuldade para caminhar, mancar ou ferida nas articulações;
- Criança indiferente, desatenta.

Abuso sexual

- Dificuldade para caminhar ou sentar;
- Falta de controle fecal;
- Sangramento em meninas que ainda não menstruaram ou no caso de meninos no ânus;
- Infecções sexualmente transmissíveis;
- Criança reclamando de dor, coceira ou inchação na área genital;
- Conhecimento de comportamento sexual impróprio para a idade da criança;
- Falta de auto-estima;
- Depressão;
- Revelação feita pela criança de que é abusada sexualmente;
- A criança pode temer o pai ou a mãe e ser relutante para ir para casa;
- A criança pode falar de segredos; pode dizer que tem algum segredo que não pode contar.

Abuso emocional

- Desenvolvimento físico retardado;
- Abnegação;
- Depressão, reações impróprias;
- Desordens na fala como, por exemplo, gaguejar;
- Crueldade com outras crianças ou bichinhos de estimação;
- Baixa auto-estima;
- Dificuldade de concentração;
- Dificuldade de formar laços com outras crianças ou adultos;
- Comportamento anti-social extremo como, por exemplo, atear fogo.

Negligencial

As características abaixo podem ser indícios de abuso apenas quando são preveníveis. Do contrário, podem significar outros tipos de problemas:

- Abaixo do peso, fome, palidez;
- Olhar lânguido, fundo, olheiras;
- Falta de higiene, corpo e roupas sujos, mau cheiro;
- Roupas antigas, rasgadas, calçado fora de tamanho;
- Necessidades médicas não atendidas;
- Crianças pedintes, furto ou alimentos escondidos;
- A criança conta que foi deixada sozinha em casa por muito tempo;
- A criança está sempre fatigada, desatenta, preocupada;
- A criança assume responsabilidades adultas.

RESULTADOS DA PUNIÇÃO FÍSICA

Castigar fisicamente não educa. No máximo, a criança poderá inibir aquele comportamento por medo. Temos que ter em mente que o amor é a base do Reino dos Céus, e não o ódio, a raiva ou o medo. Além do mais, como já dito, em geral os pais castigam fisicamente os filhos quando se enfurecem e não sabem como lidar com essa emoção, descontando-a na criança.

"A crença de que as crianças necessitam disciplina e orientação é parte da sabedoria fundamental das escrituras hebraicas e cristãs. Paulo compreendeu isso como também o escritor de Provérbios. Mas a crença de que a punição física como castigo resultará em uma criança boa que conhece e ama a Deus é aberta à discussão séria. Há evidências contrárias" *(por M. Fortune, que cita R. Bensel de V. Mollencott, Evangelism, Patriarchy, and the Abuse of Children, Radix).*

"A baixa auto-estima, humilhação, depressão e aversão de toda uma vida pela autoridade estão entre os efeitos colaterais indesejáveis desenvolvidos por aqueles que sofreram abuso físico (Outros efeitos de longo prazo informados a respeito da punição física são vidas de crime violento, sexualidade imprópria e tentativas de suicídio – *C. Bailey*).

"Há duas culturas diferentes ... uma diz que as crianças são motivadas pelo temor e pelo sentimento de que agiram errado, de que serão punidas. A outra é que elas devem agir corretamente porque é o certo a fazer, não porque serão punidas." (*L. Guydon Taylot, discutindo a pesquisa de Irwin Hyman*).

"Sim, espancar pode deter um comportamento, mas o mesmo pode ser obtido ao se impor consequências ou resolução de problemas ou a negociação, e isso não resulta em problemas e de fato beneficia o comportamento da criança. Espancar, por exemplo, tipicamente funciona pelo temor; 'Não vou puxar o rabo do gato porque irei apanhar', antes, 'não irei puxar o rabo do gato porque é errado ferir os animais'."

"... Suponha que haja dois remédios que funcionam, mas um tem efeitos colaterais prejudiciais que apenas se manifestam 10 a 20 anos depois. Ainda que apenas uma dose tenha uma pequena chance de um efeito adverso, creio que os pais desejariam evitar o risco. É assim que eles devem pensar a respeito do espancamento" (*M. Straus, Boston Globe*).

4. TÉCNICAS DE DISCIPLINA

ALTERNATIVAS QUE PODEM SER USADAS

Sugestões para substituir o bater, gritar e chacoalhar - *por D. Ellis, University de Illinois em Urbana-Champaign.*

- Ser um exemplo: as crianças imitam o que os outros fazem e eles seguem o exemplo dos pais. Se você grita: "Fique quieto". Provavelmente, gritando você não terá maior sucesso para diminuir o nível do ruído.
- Use o elogio: elogie o comportamento aceitável. Seja sincero.
- Dê tempo e atenção: as crianças necessitam saber que seus pais se importam o suficiente para dedicar-lhes tempo. Seja paciente, dê apoio e ajuda quando necessário. Ouça a seu filho.
- Separe o comportamento da pessoa: expresse sua insatisfação com o mau comportamento e ao mesmo tempo mostre amor pela criança.

- Antecipe problemas: deixe as crianças saberem a respeito de quaisquer mudanças nas atividades ou rotinas. Diga-lhes o que esperar nas situações novas. Permita-lhes cooperar. Redirecione o comportamento e o ambiente quando apropriado.
- Evite preocupações sobre o que os outros irão pensar: ser os "melhores pais do mundo" é irreal. Superproteger a criança apenas retarda o aprendizado das consequências. Reconheça qual é o problema.
- Seja compreensivo: o que é real para a criança? Considere o desenvolvimento, as diferenças individuais de personalidade, o alvo da criança e emoções. Ao reconhecer as diferenças você pode construir os sentimentos de confiança da criança. Ignore alguns comportamentos.
- Pense no futuro: qual é seu verdadeiro alvo? Apresente claramente seu alvo para as crianças ao ministrar a disciplina. Ao assim proceder estará sendo lembrado de encorajar a independência e evitar pressão inaceitável para obter a conformidade.
- Use afirmações positivas: afirmações positivas expressadas com voz firme e agradável ajudam a criança a saber qual é o comportamento aceitável. As crianças se sentem mais seguras quando os pais são seguros de si mesmos. Enfoque no faça e não no não faça.
- Tenha expectativas: as pessoas geralmente vivem de acordo com as expectativas dos outros. Os pais devem esperar que os filhos cooperem e devem ser exemplos de cooperação.

TÉCNICAS EFICIENTES DE ORIENTAÇÃO USADAS PELOS PAIS

- Dê possibilidade de escolha. As crianças gostam de fazer escolhas porque podem ter algum controle sobre o que irão fazer. Evite fazer perguntas cuja resposta seja sim ou não. Permita-lhes alternativas que lhes facilitem cooperar. Não dê escolha quando as crianças não têm escolha. Se você der possibilidade de escolha a seu filho, aceite-lhe a decisão.
- Apresente motivos lógicos. As crianças estão mais dispostas a aceitar as normas quando sabem os motivos para elas. Evite discutir e brigar com seu filho. Ouça a si mesmo enquanto explica os motivos a seu filho. O que você está dizendo é lógico?
- Estabeleça limites definidos. Se os seus filhos devem se comportar e cooperar, devem conhecer as normas e os limites. Há uma linha delicada entre a liberdade demasiada e a falta dela. Ao estabelecer limites faça a si mesmo essas perguntas:
  - O limite é necessário para a segurança da criança?
  - É necessário para a segurança ou para o bem-estar dos outros?
  - É necessário para a proteção da propriedade?
  - O limite ainda é necessário ou já está ultrapassado?
  - Ele destina-se primeiramente à conveniência dos adultos?
  - Esse limite impede a criança de tentar e experimentar as coisas?
  - Como o limite pode ser executado?
- Utilize a aprendizagem por consenso. As crianças podem aprender por consenso. Há três níveis de consenso. O consenso natural que ocorre como resultado de algum comportamento como, por exemplo, se a criança se atrasa para o jantar, o alimento irá esfriar. Consequências lógicas que têm ligação direta com o incidente, mas que são impostas por alguém como, por exemplo, se o brinquedo for tomado emprestado e não devolvido a criança poderá perder o privilégio de brincar com ele por vários dias.
- A consequência que não tem relação se torna punição, ou seja, retirar os privilégios. Esse tipo de consequência deveria ser usado apenas depois que as consequências natural e lógica tenham falhado. A consequência escolhida deve ser o mais possível condizente com o mau comportamento.
- Tente ser consistente. Consistência total

não é humanamente possível. As crianças aprendem com maior facilidade quando as condições são consistentes. Faça o seu melhor e aceite o fato de que as condições mudam. Será mais fácil ser consistente se você limitar o número de normas e pô-las em prática.

- O comportamento é o sinal interior dos sentimentos e alvos interiores. Isso nos leva à chave da compreensão do comportamento e do mau comportamento:
  1. Há uma causa para todo mau comportamento.
  2. O mau comportamento é apenas um sintoma da causa.
  3. A fim de ter sucesso ao lidar com o mau comportamento, devemos primeiro encontrar a causa.

COLOQUE-SE NO LUGAR DA CRIANÇA

Que comportamento funciona melhor? As crianças aprendem de diferentes maneiras a se comportarem ao observarem as pessoas. As crianças usarão o comportamento que funcionará melhor para obterem aquilo que desejam. Se chorar for uma técnica bem-sucedida, a criança irá aprender a usá-la. Os pais necessitam estar certos de que as crianças saibam que comportamento é aceitável. Caso certos tipos de comportamento não dêem à criança aquilo que deseja, então é bem provável que não irá repeti-lo.

- A criança está cansada ou enfadada? As crianças que exigem pouco para prender o interesse logo ficam enfadadas e buscam outras atividades que podem levar ao mau comportamento. Se estiverem cansadas ou famintas, seu comportamento manifestará descontentamento. Seja paciente e tente mudar a situação quando possível. Mantenha as crianças ocupadas com atividades que sejam interessantes e apropriadas para sua faixa etária.
- A criança está tentando chamar a atenção? Muitas vezes as crianças se comportam mal porque esta é uma forma de chamar a atenção dos pais. Elas necessitam de atenção positiva a cada dia. Devem saber que existe um tempo devotado apenas para elas. Sempre elogie as crianças quando se comportam bem. Isso irá encorajá-las a tentar novamente o comportamento aceitável.
- A criança está frustrada? Esperar muito por aquilo que deseja ou não ser capaz de realizar algo sozinha pode resultar em comportamento agressivo, exigente e egocêntrico. Algumas vezes as crianças não aprenderam a forma apropriada de expressar o desapontamento. Os pais necessitam estabelecer um exemplo ao mostrar formas aceitáveis de expressar os sentimentos e identificar os desejos.
- Considere todas as causas possíveis. Algumas vezes pensamos que há apenas uma causa para o comportamento quando pode haver várias. Considere sempre a variedade de fatores que podem contribuir para o comportamento da criança. Pergunte a si mesmo: "Como devo reagir a esse comportamento?" Quando os pais fazem sermão e resmungam, e fazem ameaças inúteis, as crianças os ignoram, e então passam a ser pais de surdos. Ao mudar a forma pela qual eles reagem ou a forma de lidar com a situação, os pais podem ajudar seus filhos a lidarem melhor com a situação e a se comportarem apropriadamente.
- Seja racional e permaneça calmo. Antes de reagir diante de determinado comportamento, o pai ou a mãe deveria primeiro parar e pensar: "por que meu filho fez isto?" Uma vez que consiga identificar os motivos possíveis, a próxima pergunta deveria ser: "O que eu deveria fazer a respeito do comportamento de meu filho?".

Quando os pais reagem com domínio próprio diante do comportamento de seus filhos, as crianças aprendem a ser mais responsáveis por seu próprio comportamento. E é apenas quando nós, pais, compreendemos como as crianças pensam e porque se comportam da maneira que o fazem é que podemos construir uma ponte entre o ponto de vista da criança e o ponto de vista do adulto.

Esperamos que este capítulo o ajude a pensar primeiro antes de reagir ao comportamento do filho, a examinar e identificar as causas possíveis

para tal comportamento e a ajudar as crianças a entenderem e lidarem com as suas emoções.

5. QUEBRE O CICLO DA VIOLÊNCIA

- Cuide: "Amai-vos uns aos outros".
- Apoie : "Amarás ao teu próximo como a ti mesmo".
- Ouça assim como Jesus, seja alguém a quem as pessoas se sintam seguras de procurar e de se abrir. Isso reduz o isolamento e constrói a comunidade.
- Aprenda meios alternativos de conduzir as crianças, sem castigá-las fisicamente. A fim de ajudá-las a se tornarem semelhantes a Cristo, use o amor para confortá-las e conduza-as com abordagens que não as deixem feridas física e emocionalmente.

O material deste capítulo foi baseado no trabalho de Cindee Bailey
Extraído de Youth Ministry Accent, 3º trimestre de 2003, pp. 25 - 30

O que Ellen White fala sobre isso:

"Mediante um tratamento amável e sensato, pais e mães devem ligar os filhos a si por sólidos laços de respeito, gratidão e amor, e inspirar nos corações juvenis fervoroso anelo pela justiça e verdade. Enquanto a mãe procura formar bons princípios, deve o pai verificar que a preciosa semente não seja sufocada pela erva daninha. Necessita-se de mais rigorosa disciplina para que os filhos possam aprender firmeza e domínio próprio no meio dos enganos do pecado que se têm de enfrentar de todos os lados". *Fé pela qual eu vivo – MM – 1959, de 16 de Setembro, p. 265*

14 ATRIBUIÇÕES E DEVERES DO REGIONAL DE AVENTUREIROS

Para um acompanhamento personalizado aos Clubes e para garantir que todos estão cumprindo o programa do Clube adequadamente, o Campo deve dividir o seu território geográfico em regiões e, em cada uma delas, determinar um Regional para ser o seu representante oficial.

Quando a região for muito extensa para o Regional, o Campo pode dividi-la em uma região menor, um distrito, e determinar um Distrital para representá-la. Os Distritais estarão sob supervisão do Regional.

Se necessário, o Campo pode reunir um conjunto de regiões em uma macrorregião, definindo um coordenador para gerenciar o trabalho dos regionais nesta área.

Ao eleger os seus Regionais, Distritais e Coordenadores, o Campo deve observar os critérios abaixo:

1. QUALIFICAÇÕES PARA SER UM REGIONAL

1. Ser líder investido ou ter completado o Treinamento Para Diretoria de Aventureiros e estar se preparando para a investidura.
2. Ter pelo menos 4 anos de experiência na liderança dos Aventureiros, incluindo 2 anos de responsabilidades administrativas.
3. Residir na região em que irá atuar.
4. De preferência, não estabelecer seu centro de atividades no Clube local.
5. Não ocupar nenhum cargo em Clube de Aventureiros da Região.

2. ELEIÇÃO DO REGIONAL

1. O tempo do cargo será de 2 anos, contudo, poderá ser reeleito.
2. Os Clubes locais podem indicar líderes para a função de regional/distrital.
3. O nome do regional, distrital e/ou coordenador eleito deve ser submetido à Mesa Diretiva da Associação/Missão.
4. O novo regional, distrital e/ou coordenador eleito assumirá suas responsabilidades imediatamente após a aprovação da Mesa Diretiva da Associação/Missão.

3. DEVERES DO REGIONAL

São funções dos regionais/distritais:

1. Estar disponível para dar assistência ao pastor distrital e/ou à liderança dos Clubes, promovendo e apoiando as metas e programas locais, bem como as do Campo, da União e da Divisão.
2. Visitar cada Clube da sua região numa periodicidade suficiente para se tornar familiarizado com as programações dos Clubes.
3. Participar das reuniões dos Regionais de Aventureiros, ajudando no planejamento da Associação/Missão. Estas reuniões devem ser realizadas trimestralmente ou a cada quatro meses.
4. Ajudar a Associação/Missão nos cursos de treinamentos, investiduras, Aventuri e outras atividades.
5. Ajudar os Clubes locais em suas atividades, tais como, Dia dos Aventureiros, Cerimônias, Investiduras e Inspeções.
6. Encorajar as igrejas que não tem um Clube de Aventureiros e ajudá-las a organizar um novo Clube e sua Liderança.
7. Promover e dirigir atividades regionais, como acampamentos, eventos de atletismo, cursos de liderança e reuniões de líderes.

8. Promover atividades comunitárias, tais como: Feiras, Desfiles, etc.
9. Qualquer outra atividade solicitada pelos Diretores dos Clubes locais.
10. Promover e dirigir projetos missionários na região.
11. Manter contato com os diretores dos Clubes.

15 ESPECIALIDADES

As Especialidades dos Aventureiros destinam-se a desafiar os meninos e meninas para adquirirem conhecimento especializado, focado em temas que atraiam sua atenção.

Cumprindo os requisitos das Especialidades, o Aventureiro conquista o direito de ostentar, em sua faixa, insígnias especiais, que indicam os temas em que se tornou "especialista".

1. RELAÇÃO COM AS CLASSES

Grande parte das Especialidades dos Aventureiros está vinculada às Classes, como parte integrante delas. Isso não significa que elas possam ser cumpridas apenas dentro das Classes correspondentes. Sua ligação com as Classes é automática, mas seu cumprimento pode ser estimulado e desenvolvido a qualquer momento de acordo com a capacidade do Aventureiro.

2. FILOSOFIA E OBJETIVOS DAS ESPECIALIDADES

Cada Especialidade se destina a ser um curso de estudo que introduz um tema. Esse tema deve ter valor prático e deve acentuar o estilo de vida da pessoa que faz a Especialidade. O estudo da especialidade deve ajudar a pessoa em seu desenvolvimento, bem como torná-la um cristão completo, ao diretamente afetar os aspectos da vida social, emocional, física e espiritual. O estudo de uma Especialidade deve levar a criança a ter profundo amor pelo Criador e deve aumentar-lhe o interesse de comprometer sua vida com o serviço a Deus e à comunidade.

O objetivo da Especialidade é ajudar o desenvolvimento do caráter espiritual da criança. Assim sendo, cada Especialidade é projetada para requerer padrões elevados de excelência ao claramente afirmar, em todos os seus requerimentos, que tarefa deve ser concluída. O cumprimento dos requerimentos deve ser interessante e divertido e, ao mesmo tempo, prover à criança um senso de realização.

Visto que as Especialidades dos Aventureiros são uma parte de um programa patrocinado pela igreja, todas as facetas do curso de estudo devem estar em harmonia com os padrões fundamentais da igreja. Por isso, o estudo da Especialidade, normalmente, evitará temas com requisitos que pedem a destruição de vida vegetal ou animal, bem como todos os tipos de defesa armada ou desarmada. Ainda, devem ser evitados temas que somente podem ser estudados por um pequeno grupo de pessoas em uma única área local.

É propósito de todas as Especialidades ajudar a criança a "aumentar sua sabedoria e estatura no favor de Deus e dos homens".

O Clube dos Aventureiros provê formas divertidas e criativas para as crianças...

1. Desenvolverem um caráter semelhante ao de Cristo;
2. Experimentarem a alegria e a satisfação de realizarem bem as coisas;
3. Expressarem seu amor por Jesus de forma natural;
4. Aprenderem o bom espírito esportivo e fortalecerem sua capacidade de relacionar-se bem com os outros;
5. Descobrirem suas capacidades dadas por Deus e aprenderem como usá-las em benefício próprio e como servir aos outros;
6. Descobrirem o mundo de Deus;
7. Melhorarem sua compreensão do que fortalece as famílias;
8. Desenvolverem o apoio paterno no treinamento das crianças.

Diretrizes para a participação no Programa das Especialidades

1. Crianças entre 6 e 9 anos são elegíveis como membros dos Aventureiros.
2. As atividades do Clube incluem as Especialidades dos Aventureiros, excursões e reuniões regulares do Clube. Antes de se unir ao Clube, o Aventureiro deve concordar em participar e cooperar com essas atividades.
3. Os membros devem ser regulares na frequência. Muitos Clubes estabelecem limites de faltas e de atrasos, e os Aventureiros que não se conformam com esses regulamentos são convidados a se retirar do Clube.
4. Os pais dos Aventureiros devem estar dispostos a concordar e a cooperar com os regulamentos e as atividades do Clube, conforme o concordado na Folha de Inscrição dos Aventureiros. Às vezes eles podem ser solicitados a dar dinheiro e tempo para apoiar seu filho.
5. Os Aventureiros devem possuir e usar regularmente o Uniforme completo dos Aventureiros. Eles devem vir para as reuniões e eventos patrocinados pelo Clube com o Uniforme completo, conforme orientação do diretor do Clube.
6. Os Aventureiros devem obedecer a todos os regulamentos e instruções do pessoal dos Aventureiros.
7. Os membros do Clube devem estar dispostos a participar de projetos de serviço comunitário e missionário.
8. Os Aventureiros devem aprender e viver pelos princípios do Voto e da Lei dos Aventureiros.

3. PADRÃO DE APRESENTAÇÃO DE REQUISITOS

Especialidades tem requisitos muito menos flexíveis, em seu cumprimento, que os das Classes mas, em compensação, cumprido o exigido, nada mais se requer para considerá-las (as Especialidades) concluídas.

As insígnias das especialidades são confeccionadas dentro de um determinado padrão (formato, cores, desenhos, nomenclatura, etc.), definido pela Associação Geral da Igreja Adventista do Sétimo Dia. Este padrão global é adaptado pelas Divisões para refletirem a realidade de cada região do mundo.

As insígnias se diferenciam dos emblemas e dos distintivos, por algumas razões:

EMBLEMAS OFICIAIS DO UNIFORME	DISTINTIVOS DE CLASSES	INSÍGNIAS DE ESPECIALIDADES
Parte integrante do Uniforme, qualquer que seja o cargo.	Colocados no Uniforme (não basta ser membro para ter).	Colocadas na faixa de Especialidades.
São adquiridos junto com o Uniforme.	São conquistados ao cumprir requisitos das Classes.	Precisam ser conquistadas, cumprindo os requisitos específicos das Especialidades.
São internacionais (palavras, neles contidas, são traduzidas no idioma local).	Internacionais	São internacionais (mas adaptadas à realidade de cada região do mundo).
Tem simbologia própria, ligada aos ideais, que deve ser memorizada pelos membros. Possuem significados próprios.	Internacionais: Símbolos e cores derivam das Classes.	Ícones: Sem significados especiais ligados aos seus componentes internos. As cores de fundo indicam categorias de temas.

São adquiridas pelos próprios Aventureiros, para compor o uniforme oficial.	Exigem conduta exemplar, de acordo com o mérito que justificou sua concessão. Está prevista a devolução, (a quem as outorgou), caso haja desvio da conduta meritosa.	Uma vez conquistadas, passam a pertencer permanentemente ao seu possuidor (como os conhecimentos que elas representam).
Ficam fixos no uniforme, mas é a entrega do lenço, na cerimônia de recepção, que referenda seu uso.	Entregues, formalmente, na investidura de Classes.	Não precisam ser entregues através de uma investidura, propriamente dita.
Usados enquanto o membro cumprir requisitos mínimos.	Mudanças nos requisitos não obrigam nenhuma revalidação, estudo ou prova complementar.	Mudanças nos requisitos não obrigam nenhuma revalidação, estudo ou prova complementar.
Exemplos: Emblema A1, Emblema A4, Tira de Cargo, Tira com o nome do Clube, Emblema do Campo, Tira com o nome do Aventureiro, etc.	Exemplos: Distintivos das Classes de Abelhinhas Laboriosas, Luminares, Edificadores e Mãos Ajudadoras.	Exemplos: Ver a lista de Especialidades.

Quem instrui e avalia

Os Conselheiros são os grandes responsáveis pelo modo como os Aventureiros vêem as Especialidades. Não se deve esquecer que estamos lidando com crianças – se o seu objetivo for exigir muito será preciso, também, motivar muito. Você não pode fazer uma coisa sem fazer a outra.

Quem motiva

O instrutor deve ser criativo, conferindo grande significado às especialidades e despertando o interesse de cada Aventureiro por elas. Deve apresentar-lhes, continuamente, desafios e pôr à prova as crianças mais avançadas, sem desanimar os menos aplicados.

A meta é prover atividades para que cada criança experimente conquistas e aprenda novas coisas, de forma agradável e atraente. Diga, a cada menino e menina, que existe mais de uma forma correta para realizar determinada tarefa. Anime-as a sempre fazerem o melhor que podem. Não precisam ser perfeitas. Deus ainda não terminou Sua obra em nossa vida.

O que atrai

Quando os Aventureiros "percebem" uma grande importância associada com alguma coisa, isso os desafia e impulsiona na direção de obtê-la. Quem define esta importância é a liderança, pelo modo como cobra os requisitos, incentiva o esforço e recompensa as vitórias alcançadas.

Por isso, é aconselhável dar grande atenção à entrega dos "símbolos" destas conquistas, realizando uma cerimônia adequada.

A maioria das Especialidades dos Aventureiros, como você já sabe, está ligada às Classes e funcionam como "objetivos de percurso", dentro de um grande objetivo anual. Premiar algumas "etapas" deste percurso pode motivar novos esforços, para alcançar a aprovação no currículo total da Classe.

4. MODELO E ANÁLISE DE APRESENTAÇÃO

1 Requisitos que serão cumpridos pelo Aventureiro.

2 Requisitos que serão cumpridos pelo Aventureiro.

3 Requisitos que serão cumpridos pelo Aventureiro.

4 Requisitos que serão cumpridos pelo Aventureiro.

5 Requisitos que serão cumpridos pelo Aventureiro.

6 Requisitos que serão cumpridos pelo Aventureiro.

Logotipo - É a imagem da insígnia que os Aventureiros colocam na faixa.

Origem - Instituição de origem da Especialidade.

Nome da Especialidade - É o nome que a Especialidade recebe. Geralmente é o nome do praticante de um ofício ou atividade. Quando há vários níveis de habilidade dentro do mesmo assunto, a especialidade recebe o mesmo nome e são diferenciadas pelo numeral romano (I, II, III...).

Área - Indica a área de especialização da qual a Especialidade faz parte: Artes Manuais, Habilidades Domésticas, Estudo da Natureza, Atividades Recreativas, Atividades Espirituais e Atividades Comunitárias.

Número - Conforme o índice sequencial da área.

Requisitos - Relação de itens necessários para cumprir a Especialidade. Qualquer adaptação de requisitos deve ser sugerida ao Ministério dos Aventureiros da DSA, que pode aprovar ou não a modificação.

EXPOSIÇÕES PERIÓDICAS

Uma das maneiras mais práticas de avaliar, sem perda de tempo, os requisitos cumpridos pelo maior número possível de pessoas, é a realização de exposições. Nelas, os Aventureiros apresentam os trabalhos práticos desenvolvidos ao cumprirem os requisitos das diversas Classes e Especialidades. Além de poupar um bocado de tempo e energia, as exposições periódicas podem ser uma impressionante ferramenta de divulgação do Clube de Aventureiros.

Outro benefício das exposições é que, ao guardar muitos trabalhos para serem avaliados em uma ocasião única, um avaliador especialmente habilitado poderá ser convidado para examinar e aprovar o desempenho dos Aventureiros que estão expondo seus trabalhos.

Avaliadores locais de vários Clubes vizinhos podem, também, marcar uma exposição, conjunta, de trabalhos, e avaliar em grupo, ou em duplas, ou em sequência, ou ... (as possibilidades são muitas).

A Associação/Missão também pode promover uma exposição, anual, de Classes e Especialidades, para os Clubes que não tenham conseguido realizar nenhuma, por conta própria. Nesta ocasião, os avaliadores locais serão, certamente, convocados para atuarem como organizadores, promotores ou verificadores dos trabalhos apresentados.

5. PROPOSTA PARA NOVAS ESPECIALIDADES

Antes de propor uma nova especialidade, verifique no Manual se já não existe uma especialidade com proposta/requisitos semelhantes.

Em não havendo, deve-se observar as diretrizes abaixo:

1. Os requisitos da Especialidade devem enaltecer os padrões e a filosofia da Igreja Adventista do Sétimo Dia.
2. Os requisitos da Especialidade devem incluir de forma equilibrada atividades teóricas e práticas.
3. Os requisitos devem permitir o uso no ambiente do grupo ou individualmente.
4. Os requisitos devem permitir sua conclusão em menos de três meses.
5. Os requisitos devem afirmar, claramente, em terminologia simples o que exatamente deve ser realizado. Evite palavras ou frases ambíguas como "explique brevemente" ou "demonstre habilidade".
6. Os requisitos devem considerar o cuidado do nosso ambiente natural. Por exemplo, evitar a destruição da vida vegetal ou animal; pedir fotos ou desenhos no lugar de coleções.
7. Os requisitos de atividade de tempo prolongado são redigidos de forma a evitar conflitos com os horários escolares ou de trabalho.

8. Todos os requisitos devem ser realizados em ambiente seguro e supervisado. Eles devem estar em conformidade com os requisitos legais e evitarão o envolvimento em defesa armada ou desarmada.
9. Os requisitos devem ser realizados sem afetar indevidamente a segurança de seus participantes.
10. Os requisitos devem refletir a prática e a linguagem atual.

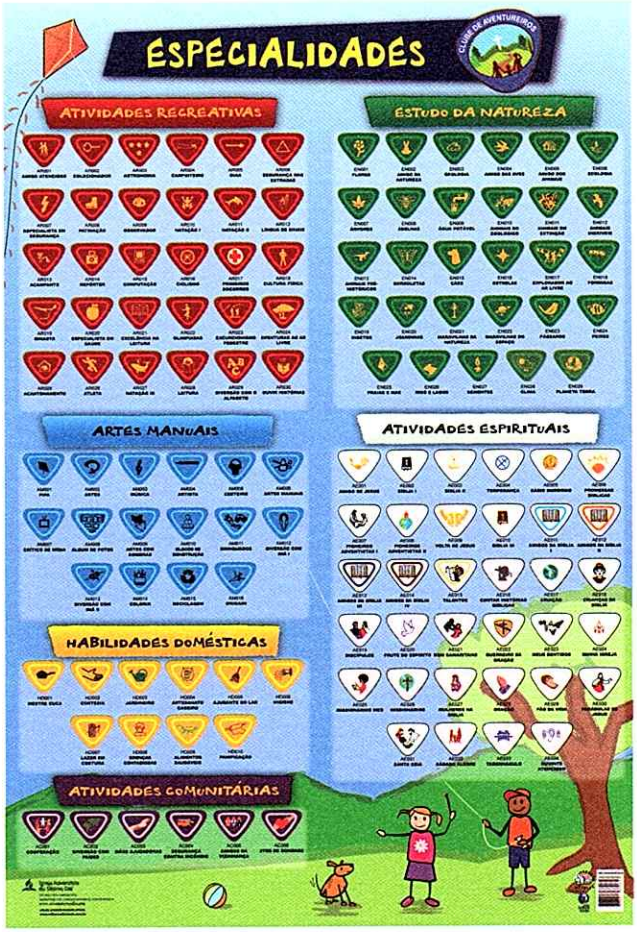
Procedimento de aprovação para uma nova Especialidade dos Aventureiros

1. Todas as solicitações de novas Especialidades devem ser apresentadas ao Diretor dos Aventureiros da Associação/Missão local para verificação de que a Especialidade atendeu os critérios declarados na planilha para o desenvolvimento de novas Especialidades.
2. O Diretor dos Aventureiros da Associação/Missão local irá apresentar a proposta de nova Especialidade à Divisão Sul-Americana.

Instruções para o preenchimento da proposta de uma nova Especialidade

1. A proposta deve conter o nome de quem está propondo, o nome do Clube, Campo e União, qual a formação/área de atuação e os dados para contato.
2. Indicar o título proposto e a categoria atual da nova Especialidade.
3. Declarar brevemente o propósito da Especialidade proposta.
4. Apresentar um esboço sugestivo da Especialidade.
5. Indicar os devidos níveis de dificuldade (de 1 a 4) para a Especialidade.
6. Relacionar fontes específicas necessárias para os requisitos de conclusão da Especialidade. Para cada fonte, certificar-se de listar o título, autor, editora e data de publicação.
7. Lista de materiais necessários para completar a Especialidade e uma estimativa do custo por pessoa. Fazer também uma estimativa do tempo necessário para concluir a Especialidade.

6. QUADRO DE ESPECIALIDADES



16 MANUAL DE ESPECIALIDADES

INTRODUÇÃO

No Clube de Aventureiros, as Especialidades são parte importantíssima do currículo. As crianças gostam de aprender coisas novas, são muito curiosas e tem energia de sobra que deve ser canalizada em atividades que potencializarão seu crescimento.

Na medida do possível, deve-se evitar que o ensino e o cumprimento dos requisitos sejam em sala de aula, com um "professor" no quadro escrevendo, enquanto as crianças ficam sentadas só ouvindo. É lógico que, algumas vezes, é preciso ser um pouco mais formal no ensino. Mas elas precisam sentir que o Clube de Aventureiros é diferente da Escola.

As Especialidades abrem caminhos para o desenvolvimento infantil. Não se deve apenas cumprir rapidamente o requisito e acrescentar mais uma insígnia na Faixa, mas despertar na criança uma nova paixão, um novo talento que a ajudará a ampliar sua utilidade e seus horizontes.

As Especialidades dos Aventureiros são preparadas com o objetivo de ajudar as crianças a desenvolver novas habilidades, conhecer coisas interessantes e úteis, criar a percepção de responsabilidade, interagir com os pais e amigos, aprender sobre a criação de Deus e Sua Palavra.

Os requisitos foram elaborados para serem cumpridos pelos Aventureiros, que são crianças de 6 a 9 anos de idade, com a ajuda de seus pais e responsáveis bem como com o apoio dos Conselheiros e Instrutores do Clube.

Espera-se que os pais sejam ativos no acompanhamento das atividades que envolvem as Especialidades. O próprio logo dos Aventureiros mostra os pais unidos no propósito de guiar o filho(a) no caminho para Jesus. Isto também inclui unir pais com filhos nas atividades que ajudarão a criança em seu desenvolvimento físico, mental e espiritual.

Portanto, os pais que também são Aventureiros registrados, membros regulares do Clube, podem receber a insígnia da Especialidade que ajudaram o filho a cumprir os requisitos. O mesmo ocorre com os Conselheiros e Instrutores que ensinaram a Especialidade aos Aventureiros. Os que estiveram participando ou ensinando e sabem todos os requisitos, por mérito também podem receber a insígnia correspondente.

O dia da entrega das insígnias pode coincidir com a Investidura de Classes ou não. Para Aventureiros o ideal é que não demore mais do que um mês para receberem as Especialidades depois que terminaram os requisitos.

É muito importante para o Aventureiro receber junto com os seus pais as insígnias das Especialidades, desde que os pais uniformizados, como membros do Clube, também acompanharam e cumpriram os devidos requisitos.

Pr. Udolcy Zukowski
Diretor Sul-Americano dos Aventureiros

AM 001

PIPAS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Fazer e lançar dois tipos diferentes de aviões de papel, que aterrissem a uma distância superior a 3 metros.

2 Fazer e empinar dois tipos diferentes de pipas ou papagaios com armação rígida (varetas).

3 Explicar regras de segurança para brincar com pipas:
- Antes de colocá-las no ar;
- Enquanto as está colocando no ar;
- Quando elas já estão voando;
- Para recolhê-las;
- Quando uma outra pessoa (e não você) está no controle delas.

4 Pesquisar sobre a história e os pioneiros da aviação.

5 Apresentar, pelo menos, quatro maneiras diferentes de voar, inventadas ou descobertas pelo homem.

AM 002

ARTES

DIVISÃO NORTE-AMERICANA

1 Tocar uma melodia em um instrumento simples, (flauta doce, gaita de boca, teclado).

2 Representar, pelo menos, três personagens ou animais utilizando gestos (mímica / sem som) de modo que o grupo possa reconhecê-lo.

3 Participar de uma peça criada pelo grupo ou da representação de uma história bíblica.

4 Cantar um solo e uma música com um grupo em público.

5 Escrever uma poesia sobre a natureza e apresentá-la em público.

6 Saber de cor duas músicas folclóricas ou tradicionais de seu país.

7 Ler e analisar com seu grupo Salmo 66: 1 e 2.

AM 003

MÚSICA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Saber quais são as diretrizes que um cristão deve usar ao escolher músicas para ouvir e cantar.

2 Identificar seis instrumentos musicais:
- Visualmente;
- Através do som que eles emitem.

3 Montar um álbum ou fazer um cartaz com instrumentos musicais.

4 Saber o nome de três instrumentos musicais mencionados na Bíblia.

5 Tocar em um programa do Clube ou igreja, uma música no instrumento que estiver estudando; ou cantar um solo.

6 Participar em um grupo de cantores, apresentando duas músicas em uma programação especial.

7 Assistir ao vivo ou através de uma gravação a um concerto, recital ou apresentação especial de um instrumentista ou grupo instrumental.

AM 004

ARTISTA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Explicar o que envolve ser um artista e contar a história de um pintor famoso.

2 a. Saber os nomes das cores primárias e suas principais combinações (cores secundárias e terciárias);
b. Misturar as cores primárias e obter três das cores secundárias ou terciárias;
c. Usar as seis cores obtidas no item anterior para fazer um quadro.

3 a. Demonstrar como se limpa pincéis utilizando água e descrever como se utiliza algum outro produto neste processo de limpeza;
b. Fazer a ponta em dois lápis.

4 Fazer três desenhos, cada um utilizando uma das seguintes técnicas:
- Pintura com os dedos;
- Lápis de cor ou giz de cera;
- Pincel.

5 Produzir amostras do uso de duas dessas técnicas:
- Entalhe em legumes (batata, cenoura, beterraba, nabo, etc.);
- Figuras vazadas (contorno vazio);
- Pintura em argila;
- Modelagem em biscuit.

6 Produzir dois dos seguintes trabalhos:
- Um convite;
- Um marca páginas;
- Um cartão de saudações;
- Um cartaz.

AM 005

CESTEIRO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Explicar os usos dos diferentes tipos de cesta.

2 Mencionar os diversos tipos de cestas que podem existir numa casa e quais as suas utilidades.

3 Conhecer as ferramentas e materiais que um cesteiro usa.

4 Descrever como se preparam os materiais para fazer uma cesta.

5 Fazer uma cesta com fibra verde natural, vime ou de outro material comum em sua região.

6 Decorar uma cesta que se possa usar para: costura, guardar os livros do culto doméstico, flores ou frutas.

7 Fazer ou decorar cestinhas para dar de presente.

AM 006

ARTES MANUAIS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Escolha seis dos seguintes trabalhos:
- Fazer um cartão de parabéns para dar a alguém;
- Fazer um arranjo com flores secas ou artificiais;
- Fazer uma escultura/modelagem em barro ou biscuit e pintá-la;
- Fazer um quadro de conchas;
- Fazer uma escultura/modelagem (sólida) de corda ou barbante;
- Fazer um móbile;
- Fazer dobraduras de papel;
- Fazer um quadro usando casca de ovo ou sementes;
- Fazer a capa de um álbum de fotos ou de uma coleção;
- Fazer um quadro de colagem utilizando seis materiais diferentes;
- Fazer um cartaz de convite para um evento na sua escola, igreja ou Clube;
- Fazer um artesanato de sua própria escolha.

2 Dê de presente dois dos artigos realizados no item anterior, um para um membro de sua família e outro para uma pessoa idosa da igreja, ou de um asilo.

AM 007

CRÍTICO DE MÍDIA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Explicar o que um crítico de mídia faz. Dar quatro exemplos.

2 Enumerar e explicar, pelo menos, três princípios cristãos que o ajudam a formar bons hábitos de leitura, e a escolher o que assistir e escutar.

3 Escrever um relatório sobre os programas de TV/Internet assistidos ou os programas de rádio ou CD ouvidos em sua casa por uma semana. Analisar e classificar se são programas cristocêntricos ou seculares.

4 Fazer uma das seguintes atividades junto com um adulto, fazendo ao final, um comentário crítico:
- Ver televisão;
- Ler uma história;
- Escutar uma gravação;
- Navegar na Internet.

5 Analisar como um "crítico de mídia", o valor de cada um dos itens anteriores, de acordo com as orientações de Filipenses 4:8.

6 Junto com um adulto, use um guia de TV ou sites na Internet e uma lista de livros cristãos para escolher o que lerá ou verá na próxima semana.

AM 008

ÁLBUM DE FOTOS

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Com auxílio de um adulto, fazer um álbum de fotos com, pelo menos, seis páginas decoradas.

2 Descrever cada foto do álbum.

3 Memorizar Joel 1:3 e explicar seu significado.

4 Compartilhar seu álbum de fotos com outras pessoas e explicar por que você escolheu essas fotos. Esta tarefa lhe ajudou a entender melhor o que diz em Joel 1:3?

AM 009

ARTE COM SOMBRAS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Aprender a fazer sombras de animais (três tipos de animais diferentes) e pessoas com as mãos. Qual você mais gostou de fazer? Qual você achou mais difícil e por quê?

2 Participar de um jogo de adivinhação de sombras com as mãos entre os aventureiros da sua unidade.

3 Com sua unidade, representar uma história bíblica usando sombras com as mãos.

4 Ensinar alguém a fazer duas ou mais sombras com as mãos.

AM 010

BLOCOS DE CONSTRUÇÃO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ler e revisar três ou mais das histórias bíblicas abaixo:
- Noé (Gn 6-7);
- Torre de Babel (Gn 11: 1-9);
- Tenda de Abrão (Gn 12: 1-8);
- Tabernáculo do deserto (Êx 25-27);
- Templo de Salomão (1 Crônicas 28: 1-10, 2 Crônicas 3-5);
- Manjedoura (Lucas 2: 1-20);
- Homem sábio e homem tolo (Lucas 6: 47-49);
- Nova Jerusalém (Ap 21-22).

2 Conversar com um pedreiro, construtor ou carpinteiro para falar sobre:
- Ferramentas que ele usa (exibir e demonstrar);
- Tipos de coisas que ele constrói;
- Regras de segurança que ele segue;
- Como economizar materiais, medir com cuidado, seguir instruções/planos (projetos), estabelecer uma base sólida.

3 Construir um ou mais edifícios de qualquer tamanho ou tipo. Você pode trabalhar individualmente ou em equipes. Alguns materiais sugestivos:
- Lego;
- Blocos de madeira;
- Prendedores de roupas;
- Palitos de picolé;
- Materiais recicláveis em geral, etc.

AM 011

BRINQUEDOS

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Com ajuda do seu conselheiro, montar um jogo ou brinquedo utilizando galhos soltos, pedras, folhas de árvores ou materiais naturais. (Recomenda-se que este requisito seja feito em uma atividade do clube ao ar livre).

2 Junto com seus pais ou responsável, montar e brincar com um brinquedo da época da infância deles.

3 Com ajuda de um adulto, construir um carrinho, avião, barquinho, ursinho ou boneca. Materiais sugestivos: madeira, pano, materiais recicláveis, etc.

4 Utilizando sucata, construir um brinquedo sobre um destes temas:
- Astronauta;
- Mergulhador;
- Safari;
- Fazendinha;
- Atletas de olimpíada;
- Robô;
- Boneca;
- Jogo de Tabuleiro.

5 Com ajuda dos pais ou responsável, conseguir uma caixa ou baú para guardar e conservar seus brinquedos. Apresentar um brinquedo

que você tem há mais de um ano e que esteja em perfeito estado de conservação.

6 Selecionar um ou mais brinquedos e brincar com um amigo ou irmão.

7 Separar e doar alguns brinquedos que você não utiliza mais. Descrever como foi a experiência e que relação tem com o texto de Atos 20:35.

AM 012

DIVERSÃO COM ÍMÃ I

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 De que um ímã é feito?

2 Ler a história/lenda grega de como o primeiro ímã foi encontrado e nomeado.

3 Descrever os três principais tipos de ímãs:
- Permanentes;
- Ímãs temporários;
- Eletroímãs.

4 Para que os ímãs são utilizados?

5 Utilizando ímãs, fazer três dos experimentos sugeridos abaixo:
- Caça ao tesouro com ímã: colocar objetos ao redor da sala que irão magnetizar ou não. Ver quantos objetos diferentes eles podem pegar com o ímã. Sugestões: porcas, parafusos, folhas de estanho, alfinetes de segurança, etc.;
- Rochas minerais com ferro: colocar várias rochas minerais sobre uma mesa e ver se as crianças conseguem selecionar as que têm ferro e depois tentem pegá-las com o ímã;
- Mover um objeto com um ímã: pedir a um amigo que segure uma folha de papel entre as mãos, colocar um clipe de papel em cima do papel e um ímã embaixo. Mover o clipe de papel de uma extremidade à outra e de volta com a mão. Repetir este experimento pedindo ao seu amigo que segure uma régua de plástico, espelho, papelão, etc., em vez de papel. Funcionou?;
- Criar um ímã: Passar um prego de aço contra o ímã em apenas uma direção 25-30 vezes;
- Quantos clipes de papel você consegue pegar de uma vez com um único ímã?

AM 013

DIVERSÃO COM ÍMÃ II

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ter a especialidade de Diversão com Ímã I.

2 Brincar com dois ímãs fazendo com que eles se atraiam e se repilam. O que você aprendeu sobre os polos?

3 Fazer um eletroímã.

4 Usar uma bússola para encontrar os quatro pontos cardeais. Desenhe-os em uma Rosa dos Ventos.

5 Fazer uma bússola usando um ímã, uma panela com água, uma agulha de costura longa e um pedaço de cortiça.

6 O que acontece quando se deixa um ímã cair?

AM 014

COLORIR

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Quais são as cores primárias?

2 Como e do que são feitos os lápis de cor?

3 O que acontece se um giz de cera esquentar?

4 Desenhar ou pintar uma gravura de José vestindo sua túnica colorida. (Gênesis 37:3)

5 Por que os as canetinhas (canetas hidrocor) precisam de tampa?

6 Onde você deve usar canetinhas(canetas hidrocor)? Onde você não deve usar canetinhas?

7 Fazer uma pasta para suas fotos e decorar a frente com canetinhas ou giz de cera.

8 Desenhar ou pintar dois dos seguintes itens com lápis de cor, canetinhas ou giz de cera:
- Animal;
- Jesus com crianças;
- Arco-íris;
- Sua mão;
- Sua casa.

AM 015

RECICLAGEM

DIVISÃO SUL-AMERICANA

>

1 Apresentar um pequeno trabalho sobre o que é reciclagem.

2 Quais são os principais tipos de reciclagem? Dar exemplos.

3 Construir dois objetos úteis com materiais recicláveis.

4 Conhecer os símbolos indicativos de reciclagem e o significado das diferentes cores das lixeiras.

5 Na companhia do conselheiro, descartar adequadamente três materiais entre os seguintes: pilhas, vidros, plásticos, metais, restos de construção civil, orgânicos domésticos.

6 Com auxílio de seus pais ou responsável, separar o lixo reciclável do não reciclável da sua casa por uma semana.

AM 016

ORIGAMI

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 O que é origami? Ouvir ou assistir um vídeo sobre a história do origami.

2 Fazer os seguintes origamis:
- Barquinho;
- Pomba;
- Sapo;
- Cachorro.

3 Contar uma história bíblica usando os origamis que você fez.

4 Fazer um origami de coração, escrever uma mensagem e dar para uma pessoa especial.

HD 001

MESTRE CUCA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Mencionar os quatro grupos básicos de alimentos e colecionar figuras de alimentos agrupados em cada um deles.

2 Descrever um cardápio diário completo e balanceado, composto dos alimentos mais adequados a cada refeição.

3 Ajudar a preparar e servir uma refeição com pelo menos quatro pratos diferentes.

4 Preparar (sozinho) dois tipos de sanduíches.

5 Preparar (sozinho) duas saladas diferentes

6 Ajudar a preparar o lanche para um piquenique ou refeição especial da família ou do Clube, e aprender a acondicionar e transportar os alimentos. (Os quatro grupos básicos devem estar representados).

HD 002

CORTESIA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Explicar o que é cortesia e o que significa ser cortês.

2 Descrever e explicar a Regra de Ouro

3 Saber servir-se:
a. Demonstrar que conhece boas maneiras à mesa;
b. Saber pedir e passar os alimentos corretamente;
c. Pedir licença antes de sair da mesa.

4 a. Saber servir a outros;
b. Pôr a mesa de forma adequada.

5 Comunicação;
a. Fazer uma ligação telefônica usando as boas maneiras apropriadas;
b. Dar um recado a um adulto;
c. Falar com um amigo;
d. Saber responder ao telefone de forma correta.

6 Apresentação – ligando outras pessoas entre si;
a. Apresentar um adulto a um amigo;
b. Apresentar seu professor a um outro adulto.

7 Contar uma experiência sua, envolvendo boas maneiras e como se sentiu:
a. Quando um adulto foi cortês com você;
b. Quando você foi cortês com outra pessoa.

8 Mostrar atitudes corteses nas seguintes situações:
a. Pedir algo para beber.
b. Dizer obrigado ao receber favores;
c. Pedir desculpas por alguma falha sua;
d. Cumprimentar a alguém.

9 Fazer os seguintes:
a. Dar a vez aos outros sem resmungar;
b. Dar assento aos idosos, deficientes ou gestantes.

10 Fazer uma boa ação diária por, pelo menos, uma semana:
a. Fora de casa;
b. Dentro de casa.

HD 003

JARDINEIRO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Descrever as atividades de um jardineiro.

2 Mencionar três diferentes tipos de cultura agrícola e descrever o que cresce em cada uma.

3 Descobrir três jardins mencionados na Bíblia e memorizar o livro, capítulo e versículo em que se encontram.

4 Mencionar pelo menos cinco ferramentas de jardinagem.

5 Demonstrar que sabe usar, cuidar e limpar essas ferramentas em uma atividade prática no jardim.

6 **Fazer três das seguintes atividades de jardinagem, num canteiro, vaso, caixa, fibra de coco ou lata:**
a. Preparar a terra;
b. Adubar;
c. Semear;
d. Plantar e transplantar;
e. Regar;
f. Remover ervas daninhas.

7 **Ler e explicar a parábola do semeador (Mateus 13:1 a 9 e 18 a 23).**

HD 004

ARTESANATO CASEIRO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Colecionar e classificar, pelo menos, 10 materiais descartáveis e utilizá-los para fazer trabalhos manuais.

2 Elaborar e construir uma escultura ou montagem usando palitos de dentes ou de sorvete.

3 Fazer quatro trabalhos em tecido, utilizando duas das seguintes técnicas:
- Talagarça;
- Crochê;
- Ponto cruz;
- Tricô;
- Bordado;
- Pregar botões.

4 Decorar uma garrafa ou outro frasco de vidro, para usar como peça utilitária ou decorativa.

5 Construir um enfeite com ímã, para a geladeira.

6 Representar, através de colagem, uma paisagem, pessoa, animal ou outro tema de sua preferência, utilizando materiais diminutos como sementes, pedrinhas, pedacinhos de pano, feltro, plástico, couro, madeira, etc.

HD 005

AJUDANTE DO LAR

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ajudar na realização de duas das seguintes tarefas domésticas, em pelo menos 3 datas diferentes:
- Lavar roupa;
- Preparar uma refeição;
- Comprar alimentos;
- Preparar a mesa e servir alimentos;
- Lavar louça.

2 Arrumar sua cama e ajudar a limpar seu quarto por três semanas seguidas.

3 Demonstrar habilidade em fazer duas das seguintes atividades:
a. Aspirar, sacudir ou limpar um tapete;
b. Tirar o pó dos móveis sem deixar cair objetos;
c. Varrer ou limpar o chão.

4 Levar o lixo para fora de casa por uma semana, separando os materiais recicláveis em embalagens identificadas e destinadas à coleta seletiva de lixo.

5 Explicar como se faz o seguinte:
- Limpar os umbrais das janelas;
- Limpar teias de aranha do teto;
- Limpar os vidros das janelas;
- Lustrar objetos de madeira ou polir metais.

6 Realizar uma das tarefas listadas no requisito anterior.

HD 006

HIGIENE

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Decorar Salmo 119:9.

2 Quais os cuidados de higiene que devemos ter com:
- As unhas das mãos;
- As unhas dos pés;
- Os dedos dos pés;
- As orelhas;
- O nariz;
- Os cabelos;
- A pele;
- As partes íntimas.

3 Apresente três importantes ocasiões em que devemos lavar as mãos.

4 Demonstre a técnica adequada para escovar os dentes, as gengivas e a língua. Demonstrar como utilizar um fio dental.

5 Demonstrar o modo mais adequado para tomar banho.

6 Saber quantos copos de água se deve tomar por dia e porque isso é tão importante.

7 Indicar quais os cuidados para manter roupas e sapatos limpos e em bom estado de conservação.

HD 007

LAZER EM COSTURA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Aprender sobre a invenção das máquinas de costura.

2 Demonstrar como colocar linha na agulha. A seguir fazer um nó, para costurar com linha dupla e com linha simples.

3 Pregar 3 botões, num mesmo tecido, sem esquecer de fazer o arremate. Deve haver

pelo menos um botão de cada um dos seguintes:
- Botão de um furo;
- Botão de dois furos;
- Botão de quatro furos.

4 Fazer uma bolsa ou almofada recheada de feijão, areia ou outro material miúdo.

5 Unir pedaços de tecido, para fazer uma capa para um brinquedo ou objeto. Pode ser uma roupa para bonecos. Devem ser usados, pelo menos, dois tipos de pontos diferentes.

6 Realizar alguma atividade inspirada na leitura da história relatada em Atos 9:36-41.

HD 008

DOENÇAS CONTAGIOSAS

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Com a ajuda de um adulto, aprender o que são epidemias e pandemias e contar uma história sobre uma delas.

2 Com a ajuda de um adulto, aprender o que é quarentena e isolamento social. Citar três atividades para passar o tempo durante a quarentena/isolamento social, sendo uma delas em família.

3 O que são vacinas e por que elas são importantes? Escolher uma das atividades abaixo para realizar com seus pais:
a. Tirar uma foto do seu cartão de vacina e apresentar para seu Líder.
b. Citar três vacinas importantes para as crianças em seu primeiro ano de vida.

4 Com a ajuda de um adulto, demonstrar a maneira correta de:
a. Lavar as mãos
b. Espirrar
c. Tossir
d. Usar máscara
e. Usar álcool em gel

5 Com a ajuda de um adulto, realizar duas das seguintes atividades:
a. Confeccionar um cartaz com instruções de como evitar o contágio de doenças contagiosas.
b. Fazer uma máscara e diga a importância de seu uso.
c. Fazer um desenho, lembrancinha ou uma carta de agradecimento a um profissional de saúde e enviar para ele.
d. Tirar uma foto com a sua família usando máscaras.

6 O que acontecerá com as doenças quando formos para o Céu? Apocalipse 21:4

HD 009

ALIMENTOS SAUDÁVEIS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Desenhar uma pirâmide alimentar e entender o seu significado.

2 Qual a importância de comer frutas e verduras todos os dias?

3 Fazer uma lista com, pelo menos, dez frutas e dez verduras que você gosta.

4 Comer pelo menos uma porção de frutas e uma porção de verduras todos os dias por uma semana.

5 Ajudar seus pais ou responsáveis a prepararem uma refeição saudável.

6 De acordo com Gênesis 1:29-30, que tipo de alimento Deus deu ao homem e aos animais na criação?

HD 010

PANIFICAÇÃO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 O que significa assar alimentos?

2 Descrever maneiras de ficar seguro na cozinha enquanto se está assando alimentos.

3 Citar, pelo menos, cinco utensílios que são usados em muitas receitas de panificação.

4 Qual é a função do fermento? Descobrir como o fermento biológico funciona.

5 O que significa o pão na santa ceia? E por que ele não tem fermento?

6 Ler e explicar João 6:35.

7 Ajudar um adulto a preparar e assar dois itens de sua escolha.

EN 001

FLORES

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Dar o nome de cinco flores mencionadas na Bíblia.

2 Identificar oito das seguintes flores:
- Narciso;
- Margarida;
- Gerânio;
- Tulipa;
- Violeta;
- Crisântemo;
- Rosa;
- Cravo;
- Gladíolo;
- Lírio;
- Alamanda;
- Papoula.

3
- Contar porque abelhas e outros insetos são atraídos para as flores, e o que eles ganham neste relacionamento;
- Descrever três maneiras pelas quais as sementes de flores são espalhadas.

4 Cultivar uma flor, desde o plantio até a floração.

5 Fazer um marca página com flores secas.

6 Fazer um arranjo de flores silvestres e oferecê-lo a alguém.

EN 002

AMIGO DA NATUREZA

DIVISÃO NORTE-AMERICANA

1 Participar de uma caminhada pela natureza para observar e descobrir coisas interessantes.

2 Contar o que encontrou, utilizando desenhos ou história em quadrinhos.

3 Falar sobre três tipos de árvores diferentes e obter, em papel, riscando com giz de cera ou carvão, pequenas amostras da casca de cada uma.

4 Colher quatro tipos diferentes de folhas e dizer quais as diferenças e semelhanças existentes entre elas.

5 Explorar, com uma lupa, uma área, de 5 metros quadrados ou mais, localizada em um parque ou jardim e fazer uma lista das criaturas pequeninas que encontrar.

6 Visitar um dos seguintes locais: Zoológico, Parque ou Horto Florestal.

7 Escrever um bilhete ou cartinha, agradecendo às pessoas que o levaram ao lugar que visitou, no requisito 6.

8 Explicar o seguinte:
- Como se tornar um amigo da natureza;
- Como colher uma flor e quando isto é permitido;
- Como proteger árvores, ninhos, etc....

9 Cultivar uma planta em vaso ou fibra de coco e fazer desenhos dela em 3 fases diferentes do seu desenvolvimento.

10 Descobrir uma obra da criação de Deus, em sua região, que tenha sido danificada pelo descuido humano. Investigue como e por que isto aconteceu, e se o governo está ou não tomando providências a respeito.

EN 003

GEOLOGIA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Descrever as atividades de um geólogo.

2 Recitar, de cor, um texto bíblico que mencione rochas ou minerais. Contar uma história da Bíblia onde aparece o uso de pedras, rochas ou outro elemento geológico.

3 Construir um filtro natural para água, utilizando terra, areia, cascalho, pedra e carvão vegetal.

4 Fazer um trabalho artístico com pedra, cristais ou areia colorida.

5 Fazer uma coleção de pedras (no mínimo cinco diferentes entre si), identificando-as pelo nome.

6 Fazer uma coleção de solos ou areias diferentes entre si, e explicar de onde elas vieram e como as conseguiu.

7 Ler Apocalipse 21 e procurar fotos, ilustrações ou exemplares das pedras preciosas mencionadas no texto.

8 Aprender sobre as camadas que formam o

globo terrestre e explicar a existência e o funcionamento dos vulcões.

9 Saber algo sobre os seguintes minerais, úteis para o dia-a-dia do homem:
- Petróleo;
- Gesso;
- Giz;
- Calcário;
- Quartzo.

EN 004

AMIGO DAS AVES

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Contar como Deus cuida das aves. Mostrar um verso bíblico sobre isso.

2 Montar um comedouro ou bebedouro para atrair passarinhos.

3 Ser capaz de reconhecer dez aves diferentes.

4 Construir um jogo sobre aves.

5 Desenhar ou pintar o seguinte:
- Duas aves aquáticas;
- Dois passarinhos;
- Uma ave de rapina.

6 Imitar os sons característicos de cinco aves.

7 Preparar uma cesta ou uma caixa com materiais que os pássaros usam para fazer ninhos e pendurá-los em uma árvore ou em algum lugar no quintal.

8 Observar algumas aves e imitar seus movimentos característicos.

9 Montar um álbum de gravuras ou desenhos de aves, e incluir amostras de penas, que elas tenham perdido naturalmente.

EN 005

AMIGO DOS ANIMAIS

DIVISÃO NORTE-AMERICANA

1 Fazer um dos seguintes:
a. Cuidar de um bichinho ou ave de estimação, por pelo menos, quatro semanas.
b. Cuidar de bichinhos ou aves que vivem em liberdade, nos arredores de sua casa, escola ou igreja.

2 Identificar e representar os animais os quais você cuida, através de desenho ou pintura.

3 Construir um jogo acerca de animais, suas casinhas, seus pares, seus filhotes, etc.

4 Fazer uma máscara de um animal.

5 Confeccionar um bicho de pelúcia ou similar, com enchimento, dar-lhe um nome e uma certidão de nascimento.

6 Visitar um parque ou abrigo de animais onde possa ter contato com eles, especialmente contato direto. Escolher um dos animais e contar a sua história (inventada) e como ele foi parar no local em que você o visitou.

EN 006

ECOLOGIA

DIVISÃO NORTE-AMERICANA

1 Analisar o lugar onde você mora, e contar suas descobertas na reunião do Clube:
a. As causas da contaminação ambiental, como e porque surgiram;
b. Explicar maneiras de evitá-las;
c. Explicar o processo da água na natureza e como pode ser evitada a sua contaminação.
d. Quais os perigos da má qualidade do ar.
e. Problemas com o lixo e limpeza de praças, e como melhorar.

2 Mencionar três animais que estão em perigo de extinção e explicar as razões.

3 Mencionar três aves que estão em perigo de extinção e explicar como se pode ajudar a protegê-las.

4 Estudar sobre as árvores que estão em perigo de extinção na sua cidade ou estado.
Plantar ou cuidar de uma árvore.

5 Participar em uma das seguintes atividades da comunidade para ajudar a limpar o ambiente:
a. Limpeza de um local público;
b. Plantação de árvores em local público;
c. Campanha de preservação da natureza.

6 Repetir Gênesis 1:26. Explicar nossa função em proteger a vida silvestre.

7 Com seu grupo ajudar a recolher papéis jogados na praça ou rua da frente da sua igreja, ou da sua escola.

>

8 Ajudar a recolher papéis, latas ou outros materiais recicláveis.

EN 007

ÁRVORES

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Listar e saber explicar 10 versículos bíblicos em que aparecem folhas ou árvores.

2 Classificar, conservar e identificar 10 folhas de diferentes árvores. Ser capaz de identificá-las, mesmo sem recorrer à catalogação ou legenda da coleção.

3 Plantar e cuidar de uma planta em sua casa ou comunidade (vaso, jardim, parque, etc.).

4 Apresentar cinco maneiras como as sementes são espalhadas para produzirem novas plantas e árvores.

5 Colecionar 15 sementes diferentes.

6 Fazer duas diferentes decorações utilizando folhas de árvores ou de plantas.

7 Estudar uma árvore que existe perto de sua casa e observar as coisas que acontecem com ela. Escrever, em seguida, a história (inventada ou baseada nos fatos reais) dela, de animais que a utilizam como abrigo, de pessoas que cuidam dela, etc.

EN 008

ABELHAS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Encontrar dois versos bíblicos que falam sobre as abelhas.

2 Desenhar e pintar uma abelha e dizer como ela é diferente de outros insetos.

3 Dentro de uma colônia, quais os três tipos de abelhas e quais são suas responsabilidades?

4 Desenhar e explicar o ciclo de vida da abelha.

5 Cumprir uma das seguintes opções:
- Visitar uma criação de abelhas;
- Ver um vídeo sobre como as abelhas fazem o mel;
- Fazer um artesanato com cera de abelha.

EN 009

ÁGUA POTÁVEL

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 O que é água potável?

2 De que maneiras podemos purificar água? Escolher uma das maneiras e pôr em prática.

3 Qual a importância da água para o nosso corpo e para a natureza?

4 Desenhar e pintar o ciclo da água.

5 Descobrir três maneiras de economizar água e colocar em prática por uma semana.

EN 010

ANIMAIS DO ZOOLÓGICO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Visitar um zoológico.

2 Citar cinco animais diferentes que você viu. Se possível, tirar fotos desses animais.

3 Que tipo de comida a maioria deles come?

4 Desenhar e pintar um dos animais que você viu no zoológico.

5 Quem criou todos os animais que você viu no zoológico? Encontrar os textos na Bíblia.

EN 011

ANIMAIS EM EXTINÇÃO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 O que é extinção?

2 Por que alguns animais estão em perigo de extinção?

3 Por meio de desenhos ou gravuras, identificar e nomear, pelo menos, cinco animais extintos.

4 Por meio de desenhos ou gravuras, identificar e nomear, pelo menos, cinco animais em risco de extinção.

5 Como é possível evitar a extinção de um animal?

6 Fazer um pôster, livreto ou vídeo incentivando as pessoas a salvar animais em risco de extinção.

7 Qual a responsabilidade do homem com a natureza? (Gênesis 2:15)

EN 012

ANIMAIS INCRÍVEIS

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Quais os animais mais rápidos na terra, no ar e na água?

2 Qual é a ave que voa mais tempo sem pousar?

3 Qual é a mamãe animal que tem a gestação mais longa e quanto tempo?

4 Qual é o animal terrestre mais alto?

5 Qual é animal terrestre que vive mais tempo?

6 Qual é o maior animal do planeta?

7 Qual é o animal mais venenoso do planeta?

EN 013

ANIMAIS PRÉ-HISTÓRICOS

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Qual foi o maior carnívoro que já viveu?

2 Qual era o maior dinossauro?

3 Desenhar e descrever cinco dinossauros. O que você acha mais interessante neles?

4 Explicar a diferença entre fóssil e osso.

5 Falar algumas características e hábitos de vida dos mamutes.

6 O que significa a palavra extinção?

7 Quem criou todos os animais?

8 Como a história do dilúvio explica o desaparecimento dos dinossauros e de vários animais pré-históricos?

EN 014

BORBOLETAS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Como as borboletas vivem e se alimentam?

2 Por meio de fotos, gravuras ou desenhos, identificar três borboletas comuns na sua região.

3 Desenhar e explicar o ciclo de vida da borboleta.

4 Memorizar João 3:7 e explicar a história de Nicodemos. (João 3:1-21)

5 Fazer uma das seguintes opções:
- Desenhar uma borboleta com giz;
- Um mosaico de borboleta, usando papéis coloridos;
- Uma borboleta na areia ou na neve;
- Um móbile de borboletas;
- Um ímã em forma de borboleta;
- Uma borboleta feita de miçangas;
- Uma borboleta com tecidos coloridos.

EN 015

CÃES

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Por meio de desenhos ou fotos, identificar, pelo menos, cinco raças de cães domésticos.

2 O que significa a expressão "O cachorro é o melhor amigo do homem"?

3 Explicar como cuidar de um cachorro.

4 Como os cães podem ajudar as pessoas?

5 Por meio de desenhos ou fotos, identificar dois animais selvagens que são da família dos cães.

6 Cumprir uma das opções abaixo:
- Fazer um artesanato com tema de cães;
- Jogar um jogo que ajude a cumprir um dos requisitos desta especialidade.

EN 016

ESTRELAS

DIVISÃO SUL-AMERICANA

>

1 O que são estrelas?

2 Qual a estrela mais próxima da Terra?

3 O que são constelações?

4 Desenhar ou representar com gravuras ou fotos, duas constelações.

5 Fazer uma das seguintes opções:
- Visitar um planetário e compartilhar com sua unidade o que você aprendeu.
- Assistir um vídeo sobre estrelas e compartilhar com sua unidade o que você aprendeu.

6 Como os homens sábios souberam que Jesus havia nascido?

7 De que direção Jesus virá?

EN 017

EXPLORADOR AO AR LIVRE

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Fazer uma caminhada pela natureza e coletar, pelo menos, dois dos seguintes:
- Uma folha, identificando de que árvore é;
- Uma pena, identificando de que ave é;
- Uma pedra, identificando de que tipo é;
- Uma semente, identificando de que planta é.

2 Aprender e recitar as seguintes regras de ouro para caminhadas:
- Nunca cortar árvores;
- Nunca arrancar plantas vivas;
- Não remover nenhum tipo de marcador/ sinalização;
- Pedir permissão antes de entrar em propriedade privada;
- Jogar lixo em local apropriado.

3 De que lado da estrada devemos andar? Por quê?

4 Aprender e recitar as seguintes regras de segurança para caminhar:
- Sempre ande com pelo menos um parceiro;
- Leve água quando for passear;
- Use sapatos confortáveis;
- Use roupas adequadas;
- Observe por onde anda para não se perder.

EN 018

FORMIGAS

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 A formiga é de qual grupo de animais?

2 Desenhar uma formiga e identificar a cabeça, o tórax e o abdome.

3 Como as formigas se comunicam?

4 Ler e explicar Provérbios 6:6-8 e Provérbios 30:24-25.

5 Observar um formigueiro por cerca de cinco minutos. Fazer uma lista de três coisas que você aprendeu e conversar sobre isso com sua unidade.

EN 019

INSETOS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Desenhar ou fotografar uma formiga, uma mosca, uma barata e um besouro.

2 O que os insetos têm que os fazem diferentes de outros grupos de animais?

3 Descobrir dois insetos que podem ser úteis ao ser humano.

4 Descobrir dois insetos que podem ser prejudiciais ao ser humano.

5 Escolher uma história bíblica que fala de insetos e contar na sua unidade. Explicar o que ela significa.

6 Saber o nome de, pelo menos, dez insetos, e identificá-los por meio de desenhos, gravuras ou fotografias.

7 Fazer uma das opções abaixo:
- Jogar um jogo sobre insetos;
- Escrever uma poesia ou música sobre insetos;
- Um artesanato com tema de insetos.

EN 020

JOANINHAS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Quais são as características da joaninha?

2 Descrever e ilustrar o ciclo de vida da joaninha.

3 Todas as joaninhas são vermelhas? Explique.

4 Fazer um artesanato em formato de joaninha e dar de presente para alguém.

EN 021

MARAVILHAS DA NATUREZA

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Qual é a maior montanha do mundo?

2 Qual é a maior floresta do mundo?

3 Qual é o maior deserto do mundo?

4 Qual é o maior oceano do mundo?

5 Qual é a maior árvore do mundo?

6 Qual é o maior rio do mundo?

7 Qual é a maior queda d'água (em volume de água) do mundo? Onde fica localizada?

8 Recitar e explicar o significado de Salmo 104:24.

EN 022

MARAVILHAS DO ESPAÇO

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Qual o nome dos oito planetas do nosso sistema solar?

2 Representar nosso sistema solar por meio de maquete, cartazes, massinha de modelar ou outra forma criativa.

3 Qual é o nome do satélite natural da Terra? Qual a sua função?

4 Qual é o maior planeta do sistema Solar?

5 Quais os planetas que possuem anéis?

6 Que astro não é mais considerado planeta e por quê?

7 Ler e explicar Salmo 19:1.

EN 023

PÁSSAROS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Citar cinco pássaros que você pode observar em sua região.

2 Citar três tipos de alimentos para pássaros.

3 Fazer um desenho de um pássaro e, em seguida, usar sementes para preenchê-lo.

4 Colocar um bebedouro de pássaros em sua casa. Dizer quantos pássaros você observou indo até ele.

5 Citar dois pássaros mencionados na Bíblia.

6 Conhecer o som de dois pássaros e imitar esses sons.

EN 024

PEIXES

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Por meio de fotos, gravuras ou desenho, identificar cinco peixes diferentes.

2 Fazer um origami em forma de peixe.

3 O que é piracema?

4 Ler Levítico 11:9-12 e identificar as características dos peixes que são permitidos para o consumo e os que são proibidos.

5 Brincar de pescaria com peixinhos de plástico.

6 Descobrir em Gênesis 1:21-23 em que dia da semana da criação foram criados os peixes.

EN 025

PRAIAS E MAR

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Visitar uma praia e observar se existe indícios de poluição na água e na areia. Explicar com sua unidade como você pode ajudar a preservar os litorais.

2 Fotografar ou desenhar cinco tipos de animais e/ou plantas diferentes que você visualizou nesta praia.

3 Colecionar, pelo menos, cinco tipos de conchas.

4 Realizar com sua família ou clube uma >

brincadeira na praia que valorize o trabalho em equipe.

5 Fazer um castelo de areia perto do limite entre a areia e a água. Deixar a água inundar o castelo e analisar a parábola de Mateus 7:24-27.

6 Depois de passar o dia na praia, fazer um culto de pôr do sol e contar uma história de Jesus que tenha a ver com o mar.

EN 026

RIOS E LAGOS

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Visitar um rio ou um lago e observar indícios de poluição. O que podemos fazer para não poluir os rios e lagos?

2 Observar plantas, insetos e animais. Fotografar ou desenhar algumas das espécies que você encontrou.

3 Com desenho, gravuras ou fotos, descrever como os sapos e as rãs nascem e vão se transformando. Qual a utilidade deles para os homens?

4 Descrever que perigos podemos ter ao brincar perto de rios e lagos, e como podemos brincar de forma sadia e segura.

5 Saber o nome de dois rios mencionados na Bíblia e contar, pelo menos, uma história bíblica que menciona este rio.

EN 027

SEMENTES

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Para que servem as sementes?

2 O que uma semente precisa para crescer?

3 Citar algumas maneiras pelas quais as sementes são disseminadas naturalmente.

4 Citar as maiores e menores sementes que você já viu.

5 Provar algumas sementes comestíveis. Divirta-se explorando coisas novas!

6 Coletar e identificar, pelo menos, uma semente de cada categoria:

- Sementes de árvores;
- Sementes de árvores frutíferas;
- Sementes de verduras/legumes/hortaliças;
- Sementes de grãos;
- Sementes de castanhas.

7 Ler e encenar a parábola do semeador. (Mateus 13:3-9)

EN 028

CLIMA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Observe o clima atual durante um dia. Faça um gráfico e compare-o com a previsão do tempo.

2 Descreva o seguinte: vento, nuvens, neblina, chuva, sol e atmosfera.

3 Identifique três instrumentos usados para prever o tempo.

4 Descreva como a temperatura é medida.

5 Como a ação do homem interfere no clima?

6 Leia Marcos 4: 38-39 e registre o que Jesus fez.

7 Faça um cata-vento.

EN 029

PLANETA TERRA

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Quem fez o nosso planeta? (Gênesis 1:1)

2 Encenar a história da criação, usando dedoches/fantoches, desenhos no palito ou outro recurso feito por você.

3 Cantar uma música sobre a criação ou sobre o planeta Terra.

4 Olhar para um globo terrestre e mostrar onde você mora.

5 Citar suas cinco coisas favoritas da criação.

6 Escolher uma das opções para realizar:
- Fazer uma colagem que represente a criação de Deus;
- Pintar uma imagem do planeta Terra;
- Dar um passeio lá fora e encontrar as coisas que Deus fez. Apresentar em uma caixinha os itens separados ou fazer desenhos do que você encontrou.

AR 001

AMIGO ATENCIOSO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Preparar uma lista de atitudes próprias de um amigo atencioso, quando está em casa, na igreja, na escola, no parque, etc..

2 Entrevistar uma pessoa e perguntar o seguinte:
a. Data em que ela nasceu;
b. Animais que mais gosta;
c. Duas cores prediletas;
d. Três alimentos favoritos;
e. Quatro coisas importantes em sua vida;
f. Uma viagem interessante que ela fez.

3 Planejar e fazer algo especial por um amigo.

4 Homenagear um de seus amigos, entregando-lhe um presente e um cartão de amizade, escolhidos ou confeccionados por você mesmo.

5 Visitar uma pessoa que esta doente ou cadeirante e levar-lhe uma lembrancinha. Usar as perguntas do requisito 2 como base para a conversa.

6 Demonstrar carinho por seus pais:
a. Ajudando a manter seu quarto e seus brinquedos, limpos e em ordem;
b. Abraçando-os; beijando-os; dizendo "eu te amo";
c. Fazendo tarefas extras, sem que eles peçam;
d. Inventando uma maneira sua, própria, de manifestar apreciação por eles.

7 Memorizar e explicar o que está escrito em1 Pedro 5:5 a 7.

AR 002

COLECIONADOR

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Explicar o que faz um colecionador.

2 Dizer cinco artigos que comumente as pessoas colecionam hoje em dia.

3 Escutar um colecionador adulto sobre uma coleção dele.

4 Participar em um grupo de colecionadores mirins, contribuindo com alguns objetos, destinados à coleção comum do grupo.

5 Participar de uma exposição de coleções apresentando duas coleções pessoais, dispondo os objetos devidamente e bem identificados.

6 Mostrar e explicar algo que aprendeu sobre suas coleções durante a exposição.

7 Mostrar habilidade em classificar, catalogar e identificar itens dentro de uma coleção.

AR 003

ASTRONOMIA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Identificar um planeta, duas estrelas, e uma constelação no céu e dar seus nomes corretos.

2 Preparar um trabalho contendo imagens e descrições de 5 constelações diferentes.

3 Explicar as diferenças entre um planeta e uma estrela.

4 Quais são as estações do ano? Em quais datas elas começam?

5 Observar o nascer e o pôr-do-sol e fazer desenhos desses acontecimentos com lápis de cor ou equivalente.

6 Memorizar um texto bíblico que se refere ao céu sideral ou corpos celestes.

AR 004

CARPINTEIRO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Explicar o que o carpinteiro faz.

2 Escrever o que fez o carpinteiro nos seguintes versos:
- Gênesis 6:14-16;
- Êxodo 30:1-3;
- 2 Samuel 5:11.

3 Identificar as ferramentas básicas para trabalhar com madeira, explicar o que elas fazem e como cuidar delas.

>

4 Mencionar três produtos que um carpinteiro pode fazer ou fabricar.

5 Visitar um dos seguintes lugares:
- Depósito de madeira;
- Carpintaria;
- Marcenaria.

6 Confeccionar um dos seguintes objetos de madeira, usando as ferramentas do carpinteiro:
- Casinha ou comedouro de aves;
- Porta chaves;
- Porta guardanapos;
- Porta retratos.

7 Falar de Jesus como Carpinteiro e como era Seu trabalho na carpintaria.

AR 005

GUIA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Descrever o que faz um guia.

2 Saber orientar alguém para ir aos seguintes lugares:
- Agência dos Correios;
- Praça ou parque público;
- Supermercado, padaria, armazém ou outro estabelecimento comercial próximo de sua casa;
- Delegacia de polícia do bairro ou cidade;
- Igreja que frequenta;
- Escola que frequenta.

3 Saber seguir um mapa ou lista de instruções para chegar a um local desconhecido, em companhia do seu Conselheiro ou avaliador.

4 Fazer um mapa ou dar, a alguém, instruções de como chegar até sua casa.
Saber de memória o número de telefone do pai, da mãe ou de sua casa, o nome da rua e o número de sua casa.

5 Demonstrar como pedir informações e enumerar as pessoas para quem se pode pedi-las sem correr riscos.

6 Visitar com seu Clube (ou sua família) dois dos seguintes lugares:
- Museu;
- Sede do Corpo de Bombeiros;
- Exposição de Artes;
- Estação de tratamento de água;
- Um monumento;
- Sede da Polícia;
- Uma fábrica.

7 Decorar Salmo 48:14.

AR 006

SEGURANÇA NAS ESTRADAS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Escutar a uma palestra de um guarda rodoviário ou de trânsito falando sobre segurança nas estradas ou nas ruas.

2 Identificar e explicar 10 dos sinais de trânsito mais usados.

3 Dizer quando, como e onde é seguro atravessar:
- Uma rua;
- Uma estrada.

4 Dar as regras de segurança nas estradas para:
a. Caminhar ao longo de uma estrada, tanto sozinho como em grupo;
b. Andar de bicicleta;
c. Andar de carro.

5 Explicar porque usar o cinto de segurança quando se anda de carro.

6 Brincar com um jogo de segurança.

AR 007

ESPECIALISTA EM SEGURANÇA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Assistir a um vídeo ou filme sobre segurança no lar. Explicar o que aprendeu.

2 Com seus pais, fazer um plano de segurança contra incêndio em casa.

3 Aprender e praticar as instruções em caso de incêndio no lar, na escola e ambientes públicos.

4 De acordo com as necessidades de sua região praticar as instruções de segurança

em caso de:
- Vendaval, tempestades com ventania;
- Furacão, tornado;
- Tremores, terremoto;
- Inundação, enchente;
- Erupção vulcânica;
- Tempestades com trovões, relâmpagos e raios.

5 Ser um "detetive" de segurança e prevenção de acidentes por uma semana.

6 Fazer cartaz sobre prevenção de acidentes, mostrando como evitar as situações de perigo.

7 Participar de brincadeiras de segurança.

8 Criar um projeto de educação de segurança na igreja ou escola.

AR 008

PATINAÇÃO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Saber dizer as regras de segurança ao usar patins. Enumerar os cuidados que se deve ter com este tipo de equipamento.

2 Explicar, pelo menos, um jogo que seja praticado sobre patins.

3 Demonstrar habilidade nas seguintes manobras:
- Ficar em pé, parado, sobre patins, sem se apoiar em nada;
- Deslocar-se para a frente, a partir da posição anterior e parar sem se apoiar;
- Desviar de obstáculos colocados em seu caminho, primeiro pelo lado direito e depois pelo lado esquerdo deles;
- Mudar sua trajetória para 180 graus (meia volta) em relação ao seu deslocamento original. Esta conversão deve ser feita primeiro pela esquerda e depois pela direita;
- Deslocar-se para trás, a partir da primeira posição aqui listada e parar sem se apoiar.

AR 009

OBSERVADOR

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Localizar, observar e identificar (fazer um desenho ou colagem do que você observou):
- Quatro animais diferentes;
- Quatro modelos diferentes de automóveis;
- Dois tipos diferentes de aviões;
- Quatro coisas diferentes da natureza vegetal;
- Quatro aves diferentes.

2 Observar as seguintes pessoas em seu uniforme profissional e o trabalho que fazem:
- Policial.
- Bombeiro.
- Enfermeiro.
- Carteiro.
- Motorista.
- Guarda de trânsito.

3 Depois de observar sua casa e os prédios da Escola ou da Igreja, indicar maneiras de como podem ser melhorados, e qual seria sua participação nestes melhoramentos.

4 Fazer um desenho ou descrição do espaço que você ocupa em casa e do local em que guarda suas coisas, colocando a data de sua confecção. (Guardar em uma pasta.) Depois disso, executar melhorias na aparência e limpeza deste local, fazendo um segundo desenho ou descrição, sem ver o primeiro trabalho. Ao fim, comparar ambos os trabalhos, ressaltando as diferenças observadas entre um e outro.

5 Decorar uma coleção desconhecida de objetos, visualizando-os por um ou dois minutos. Depois enumerá-los, em ordem, mas sem vê-los.

AR 010

NATAÇÃO I

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Aprender as sete regras de segurança na água.

2 Com sua cabeça sob a água, segurar a respiração por cinco segundos.

3 Pegar algo no fundo da piscina.

4 Brincar de "pegador" ou de bola do lado raso da piscina ou tanque.

5 Demonstrar corretamente os movimentos das pernas como preparatório para nadar. >

6 Saber quando e onde é possível nadar sem perigo.

AR 011

NATAÇÃO II

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ter a Especialidade de Natação I

2 Revisar e ampliar o tema "regras de segurança na água".

3 Mergulhar na água e pegar dois objetos no fundo da parte mais rasa da piscina.

4 Prender a respiração dentro da água, na parte rasa da piscina por 10 segundos.

5 Deslocar-se na água "apoiado" em uma bola.

6 Mencionar três coisas a fazer para ajudar alguém que está se afogando.

7 Ver um vídeo ou ler um livro sobre natação.

AR 012

LÍNGUA DE SINAIS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Aprender o alfabeto da língua de sinais do seu país e as suas regras gerais de comunicação.

2 Utilizar o alfabeto da língua de sinais do seu país para se comunicar com seus amiguinhos.

3 Aprender os sinais de pelo menos 50 palavras.

4 Aprender e apresentar, na língua de sinais, pelo menos um ou dois cânticos religiosos.

5 Expressar, em sinais, um verso da Bíblia.

AR 013

ACAMPANTE

DIVISÃO NORTE-AMERICANA

1 Acampar, por, uma noite, e dedicar tempo para desfrutar da natureza (árvores, flores, estrelas, pássaros, insetos, etc..), em um acampamento diferente do utilizado para cumprir o requisito 2.

2 Acampando com o restante do Clube ou com sua família, ajudar a montar, desmontar e limpar uma barraca e dormir nela por uma noite. Este acampamento deve ser realizado em data diferente do utilizado para cumprir o requisito 1.

3 Saber indicar os pontos cardeais, orientando-se pelos corpos celestes.

4 Ajudado por um adulto, fazer uma fogueira ao ar livre.

5 Ajudar um adulto a preparar uma refeição na fogueira (ou num fogão a lenha) e comer do alimento que preparou.

AR 014

REPÓRTER

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Contar aos seus pais como foi realizada uma atividade do Clube ou da Unidade, utilizando as palavras apropriadas.

2 Fazer uma notícia sobre um programa especial realizado por seu Clube ou Igreja e incluir fotos.

3 Preparar uma pesquisa sobre um tema especial de seu interesse.

4 Ajudar a preparar a propaganda de um Culto JA ou atividade especial do Clube de Aventureiros.

5 Entrevistar um profissional (por exemplo médico, enfermeiro, professor, bombeiro, policial, etc.), fazendo pelo menos cinco perguntas.

6 Fazer uma coleção de, pelo menos, 5 artigos ou notícias que tenham ligação com religião.

AR 015

COMPUTAÇÃO

DIVISÃO NORTE-AMERICANA

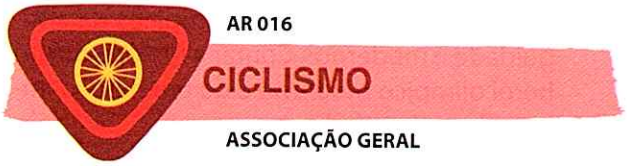
1 Explicar a função de cada componente:
a. Sistema de computação;
b. Monitor;
c. Mouse;
d. Teclado;
e. Processador;
f. Unidade de disco;

g. Porta USB;
h. Impressora;
i. Placa de rede;
j. Pendrive.

2 Citar, pelo menos, cinco utilidades dos computadores.

3 Fazer os seguintes itens:
a. Escrever e imprimir um bilhete de agradecimento.
b. Brincar com um joguinho educativo.

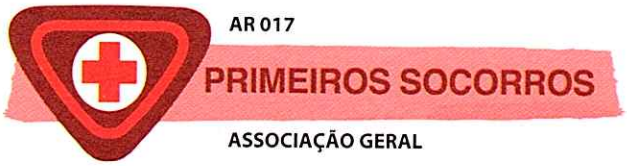
4 Fazer uma das seguintes atividades:
a. Visitar um escritório e observar como os computadores ajudam no desempenho dos trabalhos;
b. Assistir uma apresentação de um especialista em computadores demonstrando o que há de mais moderno nessa área.



1 Ter a Especialidade de Segurança nas Estradas

2 Demonstrar:
a. Como manter a bicicleta limpa;
b. Sua habilidade em andar de bicicleta com segurança;
c. Seu conhecimento dos principais sinais de trânsito, especialmente os que servem para ciclistas;
d. Como cuidar de uma bicicleta.

3 Participar de um passeio ciclístico com sua família ou Clube.



1 O que são primeiros socorros e qual a sua finalidade?

2 Listar os materiais que compõem um bom estojo de primeiros socorros. Indicar cada artigo.

3 Mencionar três tipos de ataduras e em que situações se usa cada uma. Demonstrar como fazer uma dessas ataduras.

4 Quais são os primeiros socorros para sangramento nasal?

5 Explicar como se pede ajuda médica.

6 Brincar de "Hospital" com sua família e tratar, na brincadeira, das seguintes emergências:
a. Engasgo;
b. Corte em uma parte do corpo.

1 Enumerar, pelo menos, quatro coisas que contribuem para a cultura física.

2 Demonstrar como se faz o alongamento adequado de três regiões do corpo:
- Pernas;
- Costas;
- Braços/Ombros.

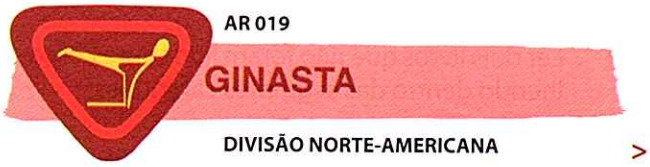
Manter a posição de alongamento por pelo menos 15 segundos.

3 Fazer os seguintes movimentos:
- Correr ou caminhar rápido por 500 metros;
- Salto em distância – registrar a melhor de quatro tentativas;
- Fazer 10 polichinelos.

4 Participar em duas das seguintes atividades, tomando os devidos cuidados;
- Corrida com obstáculos simples (para saltar e contornar);
- Pular corda por 2 minutos, sem parar;
- Corrida com subida.

5 Demonstre sua habilidade para fazer três dos seguintes movimentos:
- Caminhar para trás em círculo;
- Sentar e levantar 10 vezes sem parar;
- Fazer 3 cambalhotas seguidas;
- Pendurar-se numa barra horizontal.

6 Participar de um esporte coletivo e organizado que envolve exercício físico.



1 Ter a Especialidade de Cultura Física.

2 Conhecer e fazer, pelo menos, cinco diferentes tipos de exercícios de aquecimento.

3 Dirigir os exercícios de aquecimento e alongamento de sua Unidade em, pelo menos, três ocasiões diferentes.

4 Fazer, com precisão, os seguintes movimentos:
- Rolar (lateralmente) no chão;
- Dar voltas laterais (sobre pés e mãos) – ("estrela");
- Fazer cambalhotas;
- Dois diferentes tipos de salto;
- Ficar de ponta cabeça apoiado nas mãos;
- Caminhar sobre uma trave, ida e volta.

AR 020

ESPECIALISTA EM SAÚDE

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Decorar 1 Cor. 6:19 e 20.

2
- O que é uma alimentação adequada?
- Desenhar uma pirâmide alimentar.

3 Explicar porque seu corpo precisa de exercícios.

4 Quantas horas uma pessoa da sua idade deve dormir por dia? Qual a importância de descansar?

5 Explicar porque seu corpo precisa de ar fresco e da luz do sol.

6 Explicar porque a água é importante para o seu corpo, e dizer quantos copos de água deve tomar cada dia.

7 Descrever e demonstrar como se faz uma boa higiene dental.

8 Mencionar três coisas nocivas que destroem sua saúde.

AR 021

EXCELÊNCIA NA LEITURA

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Ler dois livros que não foram lidos antes, escolhendo dentro das seguintes categorias:
- Natureza;
- Missões ou biografias de missionários;
- Livros históricos da Bíblia, como Ester, Jonas, Rute, etc.

2 Ler em voz alta um capítulo da Bíblia com mais de 20 versículos.

3 Escolher, pelo menos, um dos livros do Novo Testamento abaixo. Ler todo o livro sublinhando os versículos que mais gostou em cada capítulo:
- Mateus;
- Marcos;
- Lucas;
- João.

AR 022

OLIMPÍADAS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Aprender sobre os Jogos Olímpicos da antiguidade e modernos. Contar a história de um herói olímpico moderno e de um herói olímpico da antiguidade.

2 Apresentar o local e o ano das últimas cinco olimpíadas.

3 Participar de uma prova típica das olimpíadas modernas, em um evento organizado por um órgão público, escola, clube desportivo, academia, Clube, etc.

4 Decorar 2 Tim. 4:7.

5 Conhecer as histórias de pelo menos dois "atletas" bíblicos famosos, cujas habilidades seriam úteis nas olimpíadas de hoje.

6 Conte para seu pai, mãe ou professor sobre o significado do texto de 1 Cor. 9: 24-26.

7 Explicar o que significam os cinco anéis do logotipo oficial dos jogos olímpicos.

AR 023

EXCURSIONISMO PEDESTRE

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Aprender as regras áureas numa caminhada:
- Nunca arrancar plantas vivas;
- Não remover qualquer tipo de placa ou sinalização;
- Ficar fora de propriedades delimitadas com "Não ultrapasse";

- Pedir permissão antes de fazer caminhada em propriedade particular;
- Jogar lixo em local apropriado;
- Sempre caminhar acompanhado;
- Sempre levar água consigo;
- Usar calçados e roupas apropriadas;
- Observar e fazer marcas por onde está indo para não se perder;
- Nunca cortar árvores ou galhos;
- Sempre caminhar do lado esquerdo de rodovias e estradas.

2 Fazer uma caminhada pela natureza, colecionando coisas interessantes como:
- Uma folha (explique porque a preferiu);
- Uma pena (descubra de que ave é);
- Uma pedra (aprenda de que tipo é);
- Uma semente (identifique de que planta vem);

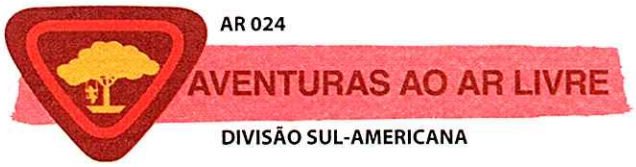
3 Fazer outra caminhada, ao final da qual haja um local para piquenique e brincadeiras.

4 Participar em outra caminhada, liderada pelo Conselheiro de sua Unidade. Durante a excursão, participar em um safári do alfabeto, onde cada participante anota objetos da natureza, um para cada letra do alfabeto. Exemplo:
a = areia;
b = botão de flor;
c = cascalho;
d = dente de leão;
e = erva;
f = folha;
g = galhinho;
h = haste;
etc.

5 Fazer uma caminhada longa, em que haja, pelo menos, duas paradas para descanso, sem pernoite.

6 Preparar um trabalho escrito sobre as caminhadas de que participou, ao cumprir a Especialidade.

7 Memorizar e explicar Isaías 40:31



1 Saber que roupa selecionar para cada clima e estação numa atividade ao ar livre.

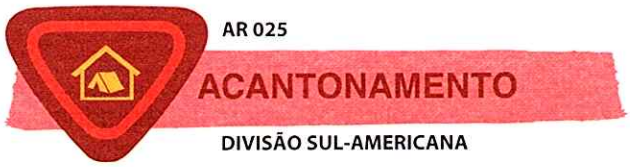
2 Quais os cuidados a serem tomados ao ar livre com insetos, buracos, locais escorregadios e perigosos?

3 Com ajuda de um adulto, organizar uma pequena mochila com uma muda de roupa, lanche e recipiente com água.

4 Passar um dia ao ar livre com seu Clube de Aventureiros, estudando a natureza e fazendo atividades recreativas.

5 Participar de uma pista de obstáculos ao ar livre, preparada pelos líderes do seu clube, que testem suas habilidades em pelo menos cinco desafios:
- Equilíbrio;
- Velocidade;
- Agilidade;
- Força;
- Memória.

6 Com sua unidade, visitar uma praça da sua cidade e orar com alguém. Convidar algumas crianças para fazerem parte do Clube de Aventureiros.



1 Descrever a diferença entre se preparar para um acampamento e um acantonamento.

2 Saber arrumar o colchonete corretamente antes e depois de usá-lo.

3 Passar uma noite num acantonamento com seu Clube ou Unidade.

4 Participar de uma brincadeira recreativa feita num acantonamento.

5 Encenar uma história bíblica no acantonamento.

6 Demonstrar respeito aos horários, toque de silêncio e despertar ao longo do acantonamento.

1 Explicar qual a importância dos exercícios físicos para a saúde e como isso se relaciona com 1 Coríntios 6:19.

2 Fazer alguma atividade física com seus pais ou responsáveis duas vezes em uma semana.

3 Qual o esporte que você mais gosta de praticar?

4 Saber fazer alongamento e aquecimento corretamente, depois da orientação de um instrutor.

5 Com supervisão dos instrutores do clube, registrar suas marcas e bater seu recorde pessoal nos seguintes exercícios:
- Corrida de revezamento 4 X 4 com amigos da unidade por 100 metros
- Corrida de velocidade 50 metros
- Salto em distância
- Salto em altura
- Arremesso de uma bola

AR 027

NATAÇÃO III

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ter a especialidade de Natação II.

2 Revisar e explicar as regras de segurança a serem observadas ao nadar ou brincar na água.

3 Flutuar de costas por 30 segundos.

4 Flutuar de barriga para baixo por 30 segundos.

5 Nadar 10 metros em estilo livre.

6 Nadar 10 metros de costas.

7 Nadar alguns metros usando apenas os pés e, a seguir, apenas as mãos.

8 Dizer três coisas que você poderia fazer para ajudar a salvar alguém de um afogamento.

AR 028

LEITURA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ler uma história bíblica ou um livro sobre Jesus.

2 Ler um livro sobre saúde ou segurança.

3 Ler um livro sobre família, amigos ou sentimentos.

4 Ler um livro sobre história ou missões.

5 Ler um livro sobre natureza.

AR 029

DIVERSÃO COM O ALFABETO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ser capaz de escrever e recitar de memória todas as letras do alfabeto.

2 Soletrar seu primeiro nome e construir um acróstico do seu nome.

3 Dar uma volta no local de reunião do Clube ou ao ar livre e encontrar o máximo de objetos que puder que comecem com uma letra diferente do alfabeto.

4 Escolher cinco letras. Encontrar em jornais ou revistas objetos que comecem com a letra que você escolheu.

5 Conhecer dois outros tipos de alfabeto e saber em que países são usados.

6 Descobrir quem é o maior escritor da Bíblia em quantidade de livros escritos.

AR 030

OUVIR HISTÓRIAS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ouvir dois livros apropriados para a idade, não lidos/ouvidos antes, das seguintes categorias:
- Histórias bíblicas;
- Missões;
- Amigos ou família;
- Natureza.

2 Dizer à pessoa que está lendo para você o que você mais gostou em cada história.

3 Identificar o personagem principal de cada história ouvida.

4 Dizer "obrigado" à pessoa que leu para você ou, caso já saiba escrever, fazer uma carta de agradecimento.

AE 001

AMIGO DE JESUS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Contar a um amigo sobre Jesus e quão bom Ele é para você, apresentando, em seguida, por escrito, o nome do amigo, o que você falou e qual a reação dele.

2 Convidar um amigo para ir, com você, assistir sua Escola Sabatina na igreja.

3 Junto com um adulto, preparar uma pequena mensagem ou uma oração escrita para apresentar na sua classe de Escola Sabatina, reunião do Clube ou na Escola.

4 Visitar uma pessoa doente ou idosa, de sua comunidade, para animá-la. Levar um cartão ou desenho feito por você.

5 Dizer porque se deve tratar bem os animais.

6 Assistir a um batismo e explicar o que significa.

7 Explicar o que significa ser amigo de Jesus e indicar cinco amigos de Jesus, mencionados na Bíblia.

8 Saber (e fazer) as orações para refeições e antes de dormir.

9 Ser amável e bondoso com sua família e amigos.

10 Participar de um projeto de limpeza na comunidade.

11 Participar de 3 atividades missionárias.

AE 002

BÍBLIA I

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Possuir uma Bíblia, identificada com o seu nome.

2 Falar sobre o respeito que se deve ter pela Bíblia e como manuseá-la adequadamente.

3 Dizer os nomes do primeiro e do último livro da Bíblia e quem os escreveu.

4 Contar ou representar as seguintes histórias ou doutrinas bíblicas:
- A criação;
- Começo do pecado e da tristeza;
- Jesus me ama hoje;
- Jesus vem outra vez.

5 Encontrar, ler e explicar três dos seguintes versos, que tratam do amor de Jesus:
- João 3:16;
- Salmos 91:11;
- João 14:3;
- Salmos 23:1;
- Outro, a sua escolha.

6 Fazer objetos e roupas típicas para representar uma história ou parábola da Bíblia.

7 Usar uma caixa de areia com figuras ou um flanelógrafo para contar uma história bíblica de sua escolha.

AE 003

BÍBLIA II

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ter a Especialidade de Bíblia I.

2 Recitar em ordem todos os livros da Bíblia.

3 Encontrar e ler todos os versículos abaixo e escolher um deles para memorizar:
- Lucas 19:10
- Atos 4:12
- Joao 3:17
- Joao 15:13

4 Ler ou escutar os nove primeiros capítulos de Gênesis e fazer a lista cronológica das histórias contidas neles.

5 Contar ou representar uma das seguintes histórias da Bíblia:
- Noé;
- Abraão;
- Moisés;
- Daniel;
- Davi;
- Outra, de sua escolha.

AE 004

TEMPERANÇA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Localizar, explicar e colorir os versículos 1 Coríntios 6:19, 20 e 1Coríntios 3:17. Utilizar esses versículos para explicar por que devemos cuidar de nosso corpo e como fazer isso com temperança.

2 Localizar, ler e colorir o versículo 1 Coríntios 10:31. Explicar o que é temperança e a importância de ter uma vida equilibrada.

3 Através de um filme, vídeo ou conversa com uma enfermeira, médico ou outro adulto, aprender sobre o uso e os efeitos do cigarro, álcool e drogas.

4 Estudar a história de Daniel e seus amigos. Represente a história para seu Clube e diga como vale a pena se alimentar bem.

5 Fazer um cartaz mostrando os perigos dos vícios.

6 Entrevistar duas pessoas que você sabe que vivem muito felizes e saudáveis sem usar cigarro, álcool ou drogas. Se você conseguir descobrir algum atleta de êxito, em sua região, inclua-o em suas entrevistas. Explicar porque é mais sábio seguir o exemplo dessas pessoas.

AE 005

SÁBIO MORDOMO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Encontrar um texto na Bíblia que mostre a quem pertence tudo na Terra. Usar uma Concordância Bíblica.

2 Descrever um mordomo sábio.

3 Encontrar, ler e explicar Malaquias 3:8 a 10.

4 Preencher seu próprio envelope de dízimos e ofertas e entregá-lo a Deus, durante o momento das ofertas, na igreja.

5 Fazer e decorar um recipiente especial para guardar seu dinheiro para gastos, para poupar e para os dízimos e ofertas. Aprender a registrar o que recebe e calcular os dízimos e ofertas.

6 Fazer um cartaz mostrando algumas das coisas para as quais sua oferta é usada.

7 Ler a história bíblica da viúva e sua pequena oferta.

8 Dizer como e porque o mordomo sábio cuidará de seus pertences.

AE 006

PROMESSAS BÍBLICAS

DIVISÃO NORTE-AMERICANA

1 Descreva o que significa uma promessa.

2 Encontre uma história bíblica que contenha uma das opções abaixo:
a. Uma ou mais promessas
b. Uma ou mais condições para que Deus cumpra as promessas.
c. Que o personagem bíblico cumpriu a(s) condição(ões) e Deus respondeu.

3 Aprender o significado da palavra "pacto" e relacionar pelo menos cinco sinônimos desta palavra.

4 Apresentar, pelo menos, três promessas feitas por Cristo quando esteve na Terra.

5 Explicar que promessas Deus fez a Josué quando ele começou a liderar Israel (Josué 1) e como elas servem para você hoje.

AE 007

PIONEIROS ADVENTISTAS I

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Saber os nomes de cinco fundadores da Igreja Adventista Mundial e contar algo sobre a vida missionária de cada um deles.

2 Conhecer a história de, pelo menos, dois reformadores na Idade Média.

3 Aprender um hino cristão antigo e saber cantá-lo de cor.

4 Decorar Apocalipse 14:12.

5 Conhecer as seguintes informações sobre Ellen White:
- Qual a idade em que recebeu a primeira visão;
- Que problema de saúde teve na infância e influenciou toda sua vida;
- Nome do seu marido;
- Quantos filhos teve;
- Quantos anos viveu.

AE 008

PIONEIROS ADVENTISTAS II

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Ter a Especialidade Pioneiros Adventistas I

2 Saber o nome de, pelo menos, cinco pastores que estiveram em sua igreja ou distrito.

3 Escutar ou ler alguma história de dois dos pioneiros abaixo:
- José Bates
- Hiran Edson
- Ellen White
- Tiago White
- John N. Andrews
- Urias Smith

4 Conhecer o nome de cinco livros de Ellen White publicados em sua língua.

5 Conhecer a história de sua igreja local:
a. Quando foi fundada;
b. Nome de dois pioneiros;
c. Há quanto tempo se reúne no local atual;
d. Como foi fundada.

AE 009

VOLTA DE JESUS

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Saber localizar, na Bíblia, três promessas da segunda vinda de Jesus.

2 Representar por meio de desenho, modelo, dramatização, argila, plastilina ou fantoches, uma parábola bíblica sobre a segunda vinda de Jesus.

3 Fazer uma lista dos sinais da proximidade da segunda vinda de Cristo, encontrados em Mateus 24: 3-14.

4 Estudar a história da ascensão de Jesus ao Céu, depois de Sua ressurreição.
Em seguida, fazer uma lista das semelhanças e diferenças entre este evento e a Sua segunda vinda.

5 Copiar, da Bíblia, a descrição da Nova Jerusalém, sublinhando as palavras desconhecidas para você. Em seguida, procurar o significado destas palavras, juntamente com um adulto, em um dicionário ou dicionário bíblico.

6 Saber de memória João 14:1-3.

AE 010

BÍBLIA III

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ter a especialidade de Bíblia II.

2 Contar ou representar uma história de dois dos seguintes personagens da Bíblia:
- Noé;
- Abraão;
- Moisés;
- Davi;
- Daniel.

3 Citar ao menos um livro da Bíblia de cada seção:
- Pentateuco
- Históricos
- Poesias
- Proféticos
- Evangelhos
- Epístolas

4 Memorizar e explicar três dos seguintes versos:
- Filipenses 4:13;
- Filipenses 2:13;
- 1 João 2: 1, 2;
- Judas 24.

5 Jogar dois jogos para ajudá-lo a se lembrar de histórias da Bíblia.

AE 011

AMIGOS DA BÍBLIA I

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ouvir uma história sobre amigos da Bíblia.

2 Cantar uma música sobre amigos da Bíblia.

3 Jogar um jogo sobre amigos da Bíblia.

4 Fazer um desenho ou arte sobre amigos da Bíblia.

AE 012

AMIGOS DA BÍBLIA II

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ter a especialidade Amigos da Bíblia I.

2 O que significa ser um amigo?

3 Citar três amigos da Bíblia.

4 Quem é seu amigo bíblico favorito? Contar uma história sobre essa pessoa.

5 Participar de uma encenação de uma história sobre um amigo da Bíblia.

6 Dizer três coisas que você pode fazer para ser um amigo de Jesus.

AE 013

AMIGOS DA BÍBLIA III

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ter a especialidade Amigos da Bíblia II.

2 Contar ou encenar uma das seguintes histórias da Bíblia, que destacam o valor da amizade:
- Noé e sua família
- Abraão e Isaque
- Moisés e Arão
- Davi e Jonatas
- Daniel e seus amigos

3 Ler ou ouvir uma história da Bíblia que fale sobre amizade.

4 Memorizar e explicar três dos seguintes versículos sobre amizade:
- Provérbios 17:17
- Provérbios 13:20
- João 15:15
- Provérbios 18:24
- Eclesiastes 4:9-10

AE 014

AMIGOS DA BÍBLIA IV

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ter a Especialidade Amigos da Bíblia III.

2 Ler ou pedir para alguém ler para você o seguinte:
- I Samuel 1-3 de uma tradução moderna da Bíblia.
- Uma história da Bíblia ou um livro sobre Jesus.
- Um livro sobre família, amigos ou sentimentos.
- Um livro sobre história ou missões.

3 Explicar como Jesus fazia para ganhar o coração das pessoas.

AE 015

TALENTOS

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 O que é um talento?

2 Encontrar e ler dois versículos da Bíblia que falem sobre talentos.

3 De acordo com 1 Coríntios 10:31, quem deve receber toda a glória pelo seu talento? Por quê?

4 Com a ajuda de um adulto, descobrir alguns dos seus talentos e os escrever em uma lista.

5 Use um dos talentos descobertos em algo que beneficiará um familiar, amigo, Unidade ou Clube.

6 Jogar um jogo sobre talentos.

AE 016

CONTAR HISTÓRIAS BÍBLICAS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Escolher cinco histórias de personagens da Bíblia e dizer onde elas são encontradas.

2 Como os personagens escolhidos demonstraram que amavam ou não amavam Jesus?

3 Explicar três coisas importantes a serem lembradas ao contar uma história.

4 Usando sua lista do requisito acima, contar duas histórias para sua unidade ou grupo de amigos.

5 Usando dois métodos diferentes, ilustrar duas histórias bíblicas escolhidas por você.

AE 017

A CRIAÇÃO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Com auxílio de um adulto, ler Gênesis 1 e Gênesis 2: 1-3.

2 Cantar uma música sobre a criação.

3 Ouvir uma história sobre a criação.

4 Dizer três coisas que você aprendeu sobre a criação.

5 Fazer uma arte ou desenho sobre a criação.

6 O que Deus fez no sétimo dia da criação?

AE 018

CRIANÇAS DA BÍBLIA

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Ler Salmo 127:3 e 1 João 3:1-3.

2 Quem foi a primeira criança nascida na Terra?

3 Que criança ouviu Deus falar com ela enquanto estava deitada ao lado do templo? Encenar esta história.

4 Citar algumas crianças que tiveram seu nascimento anunciado por um anjo.

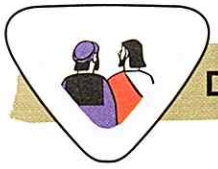
5 Que criança foi raptada de sua família e se tornou missionária de Deus em um país estrangeiro?

6 Que garota foi criada pelo primo e, quando cresceu, se tornou uma rainha?

7 Dizer o nome de dois reis que foram coroados quando eram crianças.

8 Como Jesus tratou as crianças?

9 Fazer um cartaz com fotos, colagens ou desenhos mostrando atitudes que devemos ter para com outras crianças.



AE 019

DISCÍPULOS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 O que é um discípulo?

2 Usando a Bíblia, encontrar os nomes e a profissão dos discípulos de Jesus, colocando cada nome e profissão em um cartão separado. (Mateus 10:2-4, Marcos 3:14-19, Lucas 6:13-16, João 1:41-48). Misturar as cartas no chão e ver quantos nomes você consegue associar com a profissão.

3 Citar os nomes dos discípulos que eram irmãos. (Mateus 10:2)

4 Descobrir qual discípulo foi chamado primeiro para seguir Jesus. Ler para descobrir o que o discípulo fez quando descobriu que Jesus era o Messias. (João 1:35-42)

5 O que os discípulos pediram que Jesus os ensinasse a fazer? (Lucas 11:1)

6 Repetir a oração do Senhor. (Mateus 6:9-13)

7 Escolher um dos 12 discípulos e aprender três coisas sobre ele.

8 Cantar uma música sobre os discípulos e/ou fazer uma pequena encenação.

9 Explicar como você pode se tornar um discípulo de Jesus.

AE 020

FRUTO DO ESPÍRITO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Memorizar Gálatas. 5:22-23.

2 Escolher uma das virtudes do fruto do Espírito e fazer o seguinte:
- Encontrar um verso bíblico que explique essa virtude;
- Encenar uma história bíblica onde essa virtude é destacada;
- Fazer um desenho, montagem, arte de recortes ou filme representando essa virtude;
- Aprender ou criar uma música que represente a virtude escolhida.

3 Contar para sua Unidade ou Clube um momento em que você praticou a virtude do fruto do Espírito escolhida.

AE 021

BOM SAMARITANO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ler Lucas 10:25-37 e explicar a história do bom samaritano para sua unidade.

2 O que significa ter uma necessidade?

3 O que é prometido àqueles que ajudam os necessitados? (Mateus 25:35-40)

4 Perguntar a um adulto quais instituições estão disponíveis para ajudar pessoas necessitadas.

5 Como sua igreja ajuda os necessitados?

6 Explicar três maneiras pelas quais você pode ajudar os necessitados.

7 Acompanhado de um adulto, participar de duas atividades para ajudar alguém necessitado, como:
- Uma família necessitada em sua comunidade;
- Alimentar alguns desabrigados em sua comunidade;

>

- Ajudar a recolher produtos não perecíveis para serem entregues a uma instituição (ASA, creche, asilos, etc.) ;
- Participar de uma campanha do agasalho;
- Ou uma ideia sua.

8 Conversar suas experiências com as atividades que escolheu.

AE 022

GUERREIRO DE ORAÇÃO

ASSOCIAÇÃO GERAL

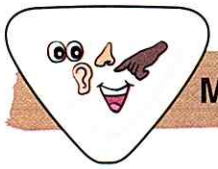
1 Ler o que Paulo disse sobre a armadura de Deus (Efésios 6:11-18) e fazer um cartaz ou desenho mostrando cada peça dessa armadura.

2 Citar quatro guerreiros de oração do Antigo Testamento e ler uma de suas histórias. Como suas vidas foram mudadas por falar com Deus?

3 Escolher três pessoas que não conhecem a Jesus e orar por elas por uma semana.

4 Aprender por que devemos orar e escrever sua própria oração. Ler esta oração no Clube de Aventureiros, classe da Escola Sabatina ou durante o culto.

5 Fazer uma caminhada de oração com o seu Clube de Aventureiros ou sua família. Falar sobre como você se sentiu durante a caminhada.



AE 023

MEUS SENTIDOS

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Quantos sentidos existem? Quais são e onde estão localizados?

2 Por que Deus nos deu os sentidos?

3 Ler uma história da Bíblia que fala sobre um dos sentidos e encenar essa história.

4 Conversar sobre como você se sentiria perdendo um dos seus sentidos.

5 Qual a importância de nossos diferentes sentidos para nossa segurança?

6 Fazer um experimento para cada um dos cinco sentidos. (Exemplo: experimentar alimentos ou sentir cheiros com os olhos fechados e tentar descobrir o que é, acertar uma música ouvindo apenas um trecho, etc.)

7 Fazer um trabalho manual ou artístico com o tema "meus sentidos", representando cada um dos cinco sentidos.

AE 024

MINHA IGREJA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Memorizar I Coríntios 3:16 e compreender seu significado.

2 Qual o nome do seu pastor? Qual a responsabilidade de um pastor distrital?

3 Fazer uma entrevista com seu pastor, usando as seguintes perguntas:
- Por que você decidiu se tornar pastor?
- Com que idade você decidiu ser pastor?
- Aconteceu algo em sua vida que o fez decidir ser pastor?
- Como posso me preparar para uma vida de serviço a Deus?
- Como posso ser útil no serviço de Deus agora?

4 O que é a comissão da igreja e qual é sua função?

5 Citar o nome de cinco departamentos da sua igreja.

6 Explicar três maneiras como você pode trabalhar para Deus em sua igreja.

AE 025

MISSIONÁRIO WEB

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Pesquisar a história de um missionário na Bíblia e descobrir como ele levou a mensagem de Jesus para outras pessoas. Citar alguns obstáculos enfrentados e resultados alcançados.

2 Com a ajuda de seus pais ou responsáveis, planejar estratégias para pregar o evangelho a outras crianças através da internet (cartão digital, mensagens digitais, vídeos, etc.).

3 Planejar dois encontros virtuais para falar de Jesus para um amigo. (Um por semana).

4 Com seu Conselheiro, fazer uma atividade na web com a sua unidade. (Exemplo: quiz).

5 Com a ajuda da sua família, gravar um vídeo falando sobre o amor de Jesus e sobre Sua volta, e enviar para uma pessoa que não frequenta sua igreja.

AE 026

MISSIONÁRIOS

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Qual é a grande tarefa encontrada em Mateus 28:18-20? Memorizar esse verso.

2 Explicar o que Jesus nos ensinou sobre saber quem é o meu próximo.

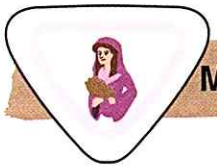
3 O que é um missionário?

4 Quais foram os primeiros missionários do Novo Testamento?

5 Aprender uma história sobre Paulo e identificar uma de suas viagens missionárias em um mapa.

6 Ouvir ou assistir uma história sobre um missionário na atualidade.

7 Participar de pelo menos um projeto missionário.



AE 027

MULHERES NA BIBLÍA

DIVISÃO SUL-AMERICANA

1 Qual o nome da primeira mulher?

2 O que seu nome significa?

3 Como ela foi criada?

4 Identificar duas mulheres na Bíblia que foram profetisas. Ler, ouvir ou assistir a história de uma profetisa.

5 Identificar duas mulheres na Bíblia que eram rainhas. Encenar uma de suas histórias.

6 Que mulher ficou famosa por ajudar os pobres? Quais foram seus dois nomes?

7 Ana era famosa por sua oração. Por que ela orava?

8 De acordo com Provérbios 31:30, como é uma boa mulher?

AE 028

ORAÇÃO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Explicar por que oramos e como devemos orar?

2 Por que devemos orar antes das refeições

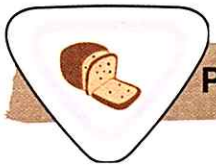
3 Ler e memorizar a oração do Pai Nosso (Mateus 6:9-13).

4 Ler e memorizar 1 Tessalonicenses 5:17.

5 Orar a Deus três vezes ao dia durante uma semana.

6 Ensinar alguém que você conhece a orar e faça uma oração com essa pessoa.

7 Fazer três ou mais dos seguintes:
- Participar de um grupo de oração, perguntar às pessoas se elas têm algum pedido e orar por elas.
- Fazer a oração de abertura ou encerramento de uma reunião do Clube.
- Fazer um cartão com uma oração e dar a alguém.
- Perguntar ao pastor/ancião sobre a importância da oração.
- Fazer um café da manhã de oração para crianças e pais.
- Fazer um diário de oração e veja como Deus responde às orações.



AE 029

PÃO DA VIDA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ler Mateus 4:4. Conversar com um adulto sobre o significado da passagem. Escrever o que você aprendeu.

2 Aprender com um adulto a importância de ler a Bíblia todos os dias. Escrever suas conclusões.

3 Ler 2 Timóteo 2:15, Salmo 119:11 e Salmo 119:105 em uma tradução moderna da Bíblia e depois responder por que devemos estudar a Bíblia.

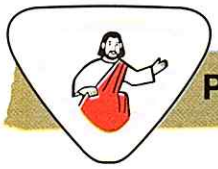
4 Como devemos nos preparar para ler a Bíblia? Escrever duas formas de como estudar a Bíblia.

>

5 Ler uma das seguintes histórias da Bíblia:
- Ana ora por um filho: 1 Samuel 1:1-28;
- A arca de Noé: Gênesis 6:5 a Gênesis 8;
- **O bebê Moisés: Êxodo 1 a Êxodo 2:10;**
- **Naamã, o leproso: 2 Reis 5:1-16.**

6 Fazer um marca-páginas para usar enquanto você estuda a Bíblia.

7 Passar algum tempo lendo sua Bíblia regularmente.



AE 030

PARÁBOLAS DE JESUS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 O que é uma parábola?

2 Ler Lucas 15:3-7 e responder qual é o significado da parábola da ovelha perdida.

3 Com auxílio do seu conselheiro, representar uma parábola de Jesus à sua escolha. Sugestões: desenho, colagem, maquete, fantoches, encenação.

4 Participar de um jogo ou atividade ao ar livre que o ajude a compreender melhor uma das parábolas de Jesus.

5 Contar a parábola do filho pródigo aos membros da sua unidade.

AE 031

SANTA CEIA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Contar a história da última ceia (Mateus 26:26-30; João 13:12-16).

2 Explicar por que Jesus lavou os pés dos discípulos.

3 **Explicar o que o pão e o suco de uva representam.**

4 O que aconteceu no final da ceia especial?

5 Fazer uma oração agradecendo a Jesus por Seu amor.

6 Com ajuda de um adulto, usando materiais recicláveis, fazer um utensílio que Jesus e os discípulos usaram na última ceia.

7 Fazer uma entrevista com seu capelão ou pastor/ancião para aprender por que crianças só participam da santa ceia após o batismo.

AE 032

SÁBADO ALEGRE

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ler Êxodo 20:8-11, Isaías 58:13-14 e Isaías 66:22-23 e responder o seguinte:
- Que dia da semana é o sábado?
- Qual é a primeira palavra do 4º mandamento?
- Conforme está no 4º mandamento, quem criou todas as coisas?
- O sábado deixará de existir na nova terra?
- Com base no que você leu, por que devemos esperar ansiosamente pelo sábado?

2 Decorar uma caixa para o sábado e colocar dentro dela itens para serem depois **utilizados** especialmente aos sábados. Alguns exemplos são:
- Livros de histórias da Bíblia;
- Lista de atividades do sábado;
- Barro, argila ou massinha para ilustrar histórias da Bíblia;
- Livros de atividades cristãs.

3 Concluir dois ou mais dos seguintes projetos que podem ser adicionados à sua caixa de sábado:
- Comecar um miniálbum de recortes ou álbum para salvar fotos e memórias especiais do sábado;
- Com ajuda de um adulto, decorar um pequeno castiçal com miçangas, pedrinhas ou outros enfeites para serem usados na sexta-feira à noite para dar as boas-vindas ao sábado;
- Fazer um cartaz para o sábado;
- Começar um caderno de anotações para registrar anotações e pequenos desenhos de sermões de sábado.
- Fazer uma flâmula de porta para o sábado e usá-la como um lembrete do sábado para a sua família e os vizinhos.
- Fazer um móbile com o tema do sábado. Se possível, usar materiais reciclados.

4 Contar a um amigo algumas de suas coisas favoritas sobre o sábado e mostrar a caixa do sábado para ele.

5 Convidar um amigo para um culto de pôr do sol, mostrando como o sábado é especial e gostoso.

AE 033

TABERNÁCULO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ler e explicar os seguintes versos:
- Êxodo 25:8;
- Êxodo 29:44-46.

2 Qual o significado da palavra tabernáculo?

3 Listar as três áreas principais do tabernáculo. Identificá-las por meio de desenhos ou gravuras.

4 Por meio de desenhos ou gravuras, identificar os seguintes móveis do tabernáculo:
- Altar de sacrifício;
- Bacia (pia);
- Candelabro;
- Mesa dos pães da presença (pães asmos/ pães da proposição);
- Altar de incenso;
- Arca da Aliança.

5 O que tinha dentro da Arca da Aliança?

6 Com ajuda dos pais ou Conselheiro, fazer um desenho ou maquete do tabernáculo.

7 Jogar um dos seguintes jogos:
- Jogo da memória do tabernáculo;
- Fazer cartões com as três partes do tabernáculo e os seus móveis; misturar os cartões e, à medida que pegar um cartão, coloque-o no lugar certo no tabernáculo.

AE 034

OUVINTE ATENCIOSO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Memorize e explique dois dos seguintes versículos bíblicos sobre ouvir atentamente.
a. Tiago 1:19
b. Jeremias 29: 11-12
c. Jeremias 13:15
d. Provérbios 1: 8
e. Isaías 59: 1

2 Conte uma das seguintes histórias bíblicas sobre ouvir atentamente.
a. Samuel ouvindo - 1 Samuel 3
b. Jesus ouvindo - Lucas 2: 41-49

3 Aprender os seguintes princípios para ser um ouvinte atencioso:
a. Ouvir a Deus.
b. Esteja sempre pronto para ouvir. "Entendam isto, meus amados irmãos: estejam todos prontos para ouvir, mas não se apressem em falar nem em se irar." Tiago 1:19 NVT
c. Seja paciente. Ouvir leva tempo, mas a recompensa excede em muito o investimento.
d. Seja obediente. Ouça e responda a instrução dada pela primeira vez.
e. Seja respeitoso. Ouça os outros e deixe-os terminar sua história antes de falar.
f. Esteja atento. Preste atenção enquanto os outros estão falando.

AC 001

COOPERAÇÃO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ler e discutir os seguintes textos bíblicos:
- Atos 4:32-37;
- Êxodo 35:20-29;
- Êxodo 36:2-7.

2 O que é cooperação?

3 Por que a cooperação é importante em sua família, escola e igreja?

4 Com ajuda do seu Conselheiro, conhecer uma história bíblica que fale sobre cooperação. Representar essa história por meio de encenação, desenho, maquete, cartazes, música, etc.

5 Com ajuda do seu Conselheiro, jogar um jogo cooperativo. O jogo te ajudou a compreender melhor a importância da cooperação?

AC 002

DIVERSÃO COM PAÍSES

ASSOCIAÇÃO GERAL

Nota: Escolher um país para realizar os requisitos desta especialidade.

1 Em um mapa mundi, localizar o país e descobrir o continente em que ele está localizado.

2 Desenhar a bandeira do país.

3 Cumprir três das opções abaixo:
- Desenhar ou encontrar gravuras de roupas nativas;
- Ouvir o hino nacional;
- Qual é a religião principal?
- Qual é a língua oficial?
- Coletar selos, cartões postais, moedas ou outros objetos;
- Ler ou ouvir uma lenda, mito ou história.

4 Ajudar seus pais ou responsáveis a preparar uma refeição típica.

5 Ler na Bíblia como as línguas se originaram na torre de Babel. (Gênesis 11:1-9)

AC 003

MÃOS AJUDADORAS

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ler os versos abaixo e discutir com seu Conselheiro sobre o significado de cada um:
- Atos 20:35;
- 1 Pedro 4:10-11;
- Mateus 20:28;
- Marcos 10:44-45;
- Filipenses 2:1-11.

2 Discutir com a sua Unidade a parábola encontrada em Mateus 25:31-46. Usar as seguintes perguntas em sua discussão:
- O que você acha que as ovelhas e bodes representam?
- O que as ovelhas e os bodes fizeram diferente?
- Que ações de serviço são descritas no texto?
- Que ações sua Unidadev, Clube, Escola Sabatina e Igreja fazem que são semelhantes às mencionadas nesta parábola?
- Parece que as ovelhas têm o hábito de servir? Como podemos adquirir o hábito de servir?
- Qual é a sensação de servir aos outros?

3 Criar uma lista de pelo menos cinco coisas que você pode fazer para servir outras pessoas. Incluir coisas que ajudariam:
- Sua família;
- Sua igreja;
- Sua escola;
- Seu bairro;
- Pessoas necessitadas.

4 Com seus líderes, participar de um dos projetos listados acima.

AC 004

SEGURANÇA CONTRA INCÊNDIO

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 O que você deve fazer se suas roupas pegarem fogo?

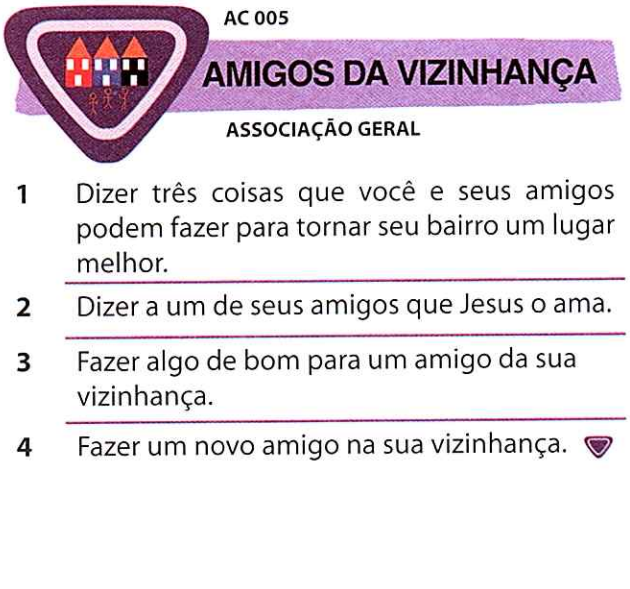
2 O que você deve fazer se houver fumaça em sua casa e for difícil respirar?

3 Memorizar seu número de telefone e o endereço da sua casa.

4 Para qual número de telefone você deve ligar em caso de incêndio? O que você diz para a

pessoa que atender o telefone?

5 Visitar um quartel do Corpo de Bombeiros.



AC 005

AMIGOS DA VIZINHANÇA

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Dizer três coisas que você e seus amigos podem fazer para tornar seu bairro um lugar melhor.

2 Dizer a um de seus amigos que Jesus o ama.

3 Fazer algo de bom para um amigo da sua vizinhança.

4 Fazer um novo amigo na sua vizinhança.

AC 006

ATOS DE BONDADE

ASSOCIAÇÃO GERAL

1 Ler Romanos 12:10 e discutir com sua Unidade o que significa.

2 Dar exemplos de atitudes que demonstram bondade e amor.

3 O que a Bíblia nos diz sobre amor e bondade? Usar uma história bíblica sobre alguém que mostrou estas atitudes.

4 Ler ou ouvir duas histórias de bondade.

5 Fazer uma encenação de diferentes atos de bondade.

6 Planejar e praticar um ato de bondade com sua Unidade ou Clube.

TREINAMENTO PARA DIRETORIA DE AVENTUREIROS

Este curso é destinado a toda a liderança do Clube de Aventureiros, àqueles que tem interesse de iniciar um Clube em sua Igreja, além de ser requisito para a classe de Líder de Aventureiros. O objetivo do curso é fazer uma abordagem geral da estrutura e funcionamento do Clube de Aventureiros. Este é o currículo básico com a respectiva carga horária para cada tópico. Todavia, o Campo pode incluir outros temas conforme as necessidades locais.

1. História, filosofia e propósito do Clube de Aventureiros - 60 min.
2. Compreendendo o Aventureiro - 60 min.
3. A Liderança do Clube - 60 min.
4. A Administração do Clube - 65 min.
5. A Programação do Clube - 120 min.
6. Como trabalhar com as Classes e Especialidades - 90 min.
7. A Rede Familiar dos Aventureiros – RFA - 90 min.
8. Evangelismo juvenil - 55 min.

INFORMAÇÕES ADICIONAIS SOBRE O CURRÍCULO

1. História, Filosofia e Propósito do Clube dos Aventureiros (60 min.)

Propósito - Enfatizar que a missão e os objetivos da Igreja Adventista do Sétimo Dia devem ser pertinentes e significativos para as famílias de hoje.

Objetivo - Identificar a filosofia, propósito e singularidade do Ministério dos Aventureiros, a fim de conseguir uma visão geral da história do Clube dos Aventureiros.

Conteúdo -

a. História dos Aventureiros (10 min.)
b. Filosofia dos Aventureiros (10 min.)
c. Os ideais dos Aventureiros (10 min.)
d. O Clube dos Aventureiros como ministério (30 min.)
   - Metas e objetivos
   - As bases: Igreja, família e escola
   - A relação com os Desbravadores

2. Compreendendo o Aventureiro (60 min.)

Propósito - Ajudar os pais a enfrentar o desafio de conduzir as crianças a Cristo.

Objetivo - Reconhecer as necessidades do desenvolvimento dos Aventureiros e aprender como atendê-las adequadamente.

Conteúdo -

a. Características do desenvolvimento do Aventureiro (30 min.)
   - Características físicas
   - Características mentais
   - Características sócio-emocionais
   - Características espirituais
b. Efeitos de pertencer ao grupo (10 min.)
c. Princípios para uma disciplina apropriada no Clube. (20 min.)
   - Disciplina X Abuso
   - Segurança nas atividades do Clube
   - Prevenindo o abuso

3. A Liderança do Clube (60 min.)

Propósito - Aprender os conceitos e estratégias que ajudem a experimentar o êxito na liderança dos Aventureiros.

Objetivo - Compreender os diferentes estilos de liderança e o efeito que cada um deles tem sobre os diferentes níveis de idades.

Conteúdo -

a. Definição e estilos de liderança (10 min.)
b. As responsabilidades da liderança (15 min.)
   - Diretor
   - Diretor Associado
   - Conselheiro
c. O planejamento anual (20 min.)
d. O relacionamento com a Associação/Missão(10 min.)
e. O relacionamento com o Coordenador de Área/Regional (5 min.)

4. A administração do Clube (65 min.)

Propósito - Apresentar as normas e requisitos da organização do Clube dos Aventureiros.

Objetivo - Explicar os procedimentos básicos e os procedimentos apropriados para a organização e manutenção do Clube dos Aventureiros.

Explicação -

a. Como começar ou organizar um. Clube (25 min.)
   - Participantes
   - Diretoria
   - Promoção
   - Primeira reunião
b. As finanças do clube (10 min.)
c. Formulários e relatórios. (10 min.)
d. O uniforme. (20 min.)
   - Uso
   - Emblemas
   - Confecção

5. A programação do Clube (120 min.)

Propósito - Ajudar as crianças a formar uma amizade com Jesus, conduzi-las para a vida eterna e fortalecer seu relacionamento com seus pais.

Objetivo - Compreender e implantar o programa do Clube dos Aventureiros, as características que devem ser seguidas e apresentadas, e as pessoas que participarão.

Conteúdo -

a. Princípios na preparação das reuniões (10 min.)
b. As reuniões regulares (30 min.)
   - Frequência
   - Formato
   - Atividades sugestivas
   - Participação dos pais
c. As cerimônias (25 min.)
   - Cerimônia de admissão
   - Investidura
   - Investidura de líder
   - Aventureiro do ano
d. As atividades externas (25 min.)
   - Perfil das atividades para Aventureiros
   - Acampamento
   - Aventuri
   - Passeios e excursões
e. Criatividade (30 min.)

6. Como trabalhar com as Classes e Especialidades (90 min.)

Propósito - Compreender o objetivo e a filosofia do plano de Classes e Especialidades dos Aventureiros.

Objetivo - Sugerir métodos para ensinar o plano de Classes e Especialidades dos Aventureiros de uma maneira criativa e significativa.

Conteúdo -

a. A filosofia das Classes e Especialidades (20 min.)
   - Requisitos básicos
   - Meu Deus
   - Meu Eu
   - Meu Mundo
b. Uma visão Geral das Classes (20 min.)
   - A relação das Classes com as idades.
   - O desenvolvimento de cada idade.
c. Como ensinar as Classes (20 min.)
d. Os materiais de apoio para as Classes (15 min.)
   - Cartões
   - Livros de atividades
   - Formulários de acompanhamento
   - Atividades adicionais
e. A relação das Classes com as Especialidades (5 min.)
f. Como desenvolver as Especialidades (10 min.)

7. A Rede Familiar dos Aventureiros - RFA (90 min.)

Propósito - Ensinar as técnicas de envolvimento e desenvolvimento dos pais com seus filhos, ajudando a melhorar a qualidade da educação.

Objetivo - Enfatizar a autoridade e responsabilidade dos pais em instruir seus filhos.

Conteúdo -

a. A família e o Clube (15 min.)
   - O papel dos pais
   - O acompanhamento das atividades em casa
b. O que é a RFA (25 min.)
   - Objetivos
   - Quem participa
   - Quando se reúne
   - Como organizar
c. O programa da RFA (30 min.)
   - Reuniões regulares
   - Eventos sociais
   - Eventos devocionais
   - Atividades especiais
   - A integração com os filhos
   - Requisitos especiais para os pais
d. Como atrair os pais (10 min.)
e. A Diretoria da RFA (10 min.)

8. Evangelismo infantil (55 min.)

Propósito - Manter a visão do Clube voltada à salvação e ao serviço, buscando levar as crianças à Igreja, a Deus e ao céu.

Objetivo - Tornar o Clube uma agência missionária capaz de salvar seus membros e conquistar outras pessoas para Jesus.

Conteúdo -

a. Os Aventureiros (crianças) como missionários (10 min.)
   - Exemplos bíblicos
   - Orientações de Ellen White

b. O evangelismo interno (15 min.)
   - Envolvendo cada área do Clube
   - Materiais disponíveis
   - O capelão
   - A Classe Bíblica

c. O evangelismo externo (10 min.)
   - Projetos comunitários
   - Projetos missionários
   - Conquistando os pais

d. O envolvimento nos projetos da Igreja (10 min.)

e. O batismo de juvenis (10 min.)

ANEXO 2

PARTITURA – HINO DOS AVENTUREIROS

Arranjo: Samuel Krähenbühl **Wanderson Paiva**

♩=104

F7 B♭ B♭° B♭ Fm7 B♭7

E♭ E♭ C/E E° B♭/F Gm7 Cm7 F7 Fsus B♭ D♭°

Cm7 F7 B♭ B♭° B♭ F7/C

So - mos A - VEN - TU - REI - ROS a - le - gres, Que con-

B♭/D D♭° Cm7 G/B Cm7 Cm7/B♭

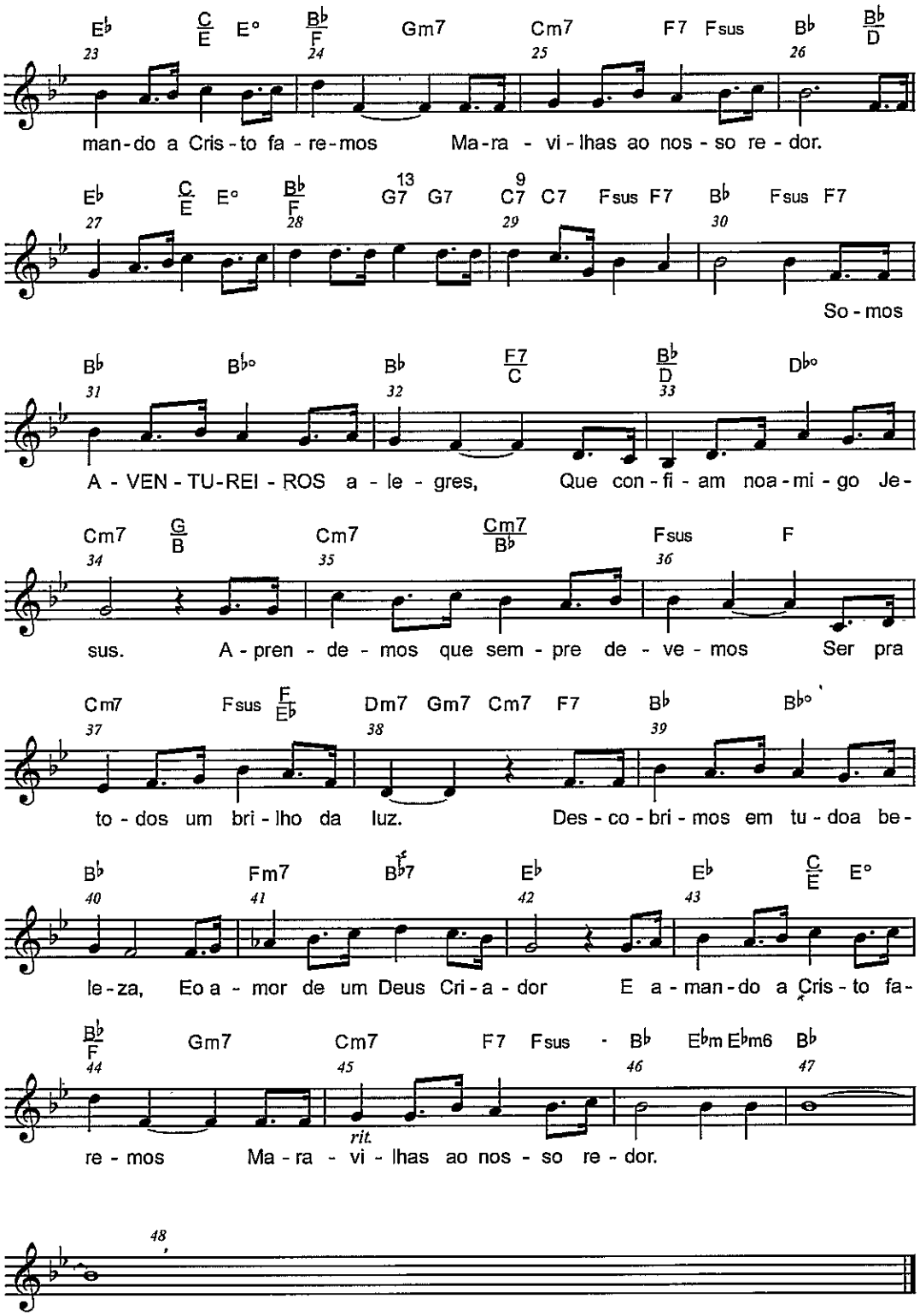
fi - am noa - mi - go Je - sus. A - pren - de - mos que sem - pre de-

Fsus F Cm7 Fsus F/E♭ Dm7 Gm7 Cm7 F7

ve - mos Ser pra to - dos um bri - lho da luz. Des - co-

B♭ B♭° B♭ Fm7 B♭7 E♭

bri - mos em tu - doa be - le - za, Eo a - mor de um Deus Cri - a - dor E a-


man-do a Cris-to fa-re-mos Ma-ra-vi-lhas ao nos-so re-dor.
So-mos
A-VEN-TU-REI-ROS a-le-gres, Que con-fi-am noa-mi-go Je-
sus. A-pren-de-mos que sem-pre de-ve-mos Ser pra
to-dos um bri-lho da luz. Des-co-bri-mos em tu-doa be-
le-za, Eo a-mor de um Deus Cri-a-dor E a-man-do a Cris-to fa-
re-mos Ma-ra-vi-lhas ao nos-so re-dor.
rit.

ANEXO 3

FORMULÁRIO – AUTORIZAÇÃO DE VIAGEM

Eu, _____,

portador(a) do RG n.º _____,

residente _____,

autorizo meu filho(a) _____,

a viajar com o(a) Sr.(a) _____,

diretor(a) do Clube de Aventureiros _____,

em caráter de ida e volta para _____,

onde permanecerá no endereço _____

_____,

pelo período de _____.

_____, _____ de _____ de _____.

Por ser verdade, firmo o presente.

Assinatura do responsável

_____

O Clube de Aventureiros

é um dos programas que mais crescem dentro do Ministério de Desbravadores e Aventureiros. Este Manual vai ajudar a dirigir e melhorar as atividades do Clube.

Seu conteúdo é dirigido àqueles que querem iniciar um Clube de Aventureiros. Essas informações são abrangentes e estão apresentadas de maneira simples, didática e explicadas passo a passo, para que tudo seja bem compreendido e o Clube seja bem sucedido.

Por outro lado, ele também foi preparado para quem já trabalha há algum tempo com Aventureiros ou Clubes já estruturados.

Você vai ampliar sua visão da filosofia que envolve o programa dos Aventureiros, encontrar orientações para todas as funções de liderança, acompanhar os requisitos das Classes e Especialidades, conhecer melhor o programa da Rede Familiar dos Aventureiros e muito mais.

Está em suas mãos a orientação necessária para organizar ou fortalecer um Clube de Aventureiros, com qualidade, criatividade e conteúdo.

Igreja Adventista do Sétimo Dia®
DIVISÃO SUL-AMERICANA
MINISTÉRIO DE DESBRAVADORES E AVENTUREIROS
www.aventureirosdsa.org

UTILIZE SOMENTE PRODUTO OFICIAL
www.editorasobretudo.com.br

PRODUTO OFICIAL
editora sobre tudo

MD24005/OUT2024
7 898927 380700