

DESBRAVADORES

Guia para  
Conselheiro



# DIREITOS

# DIREITOS

---

**Produção Diretiva:** Geovani Queiroz e Ivo Vasconcelos

**Produção Executiva:** Antônio Brito

**Produção Editorial:** Antônio Brito e Helen Lopes

**Colaboração Especial:**

Evaldino Ramos

Ossiônio Ferraz

Deusdeth Soares

Carlos Ferreira

Enilson Fonseca

Nelson Miranda

Argemiro Andrade

Lourival Souza

**Revisão:** Flávia Borges V. Sotero

**Editoração Eletrônica e Design:** Elias Ramos

**Ilustração:** Stúdio A3

**1ª Edição:** 2.000 exemplares

**Todos os direitos reservados para**  
Ministério Jovem da União Nordeste Brasileira  
[www.uneb.org.br](http://www.uneb.org.br)

**Impresso no Brasil**

**Printed in Brazil**

2005



# SUMÁRIO

---

▣ **INTRODUÇÃO / 02**

▣ **CAPÍTULO I - O CONSELHEIRO / 03**

- Filosofia do Conselheiro
- As Qualidades do Conselheiro

▣ **CAPÍTULO II - O CONSELHEIRO E O CLUBE DE DESBRAVADORES / 08**

- Objetivos do Clube de Desbravadores
- Ideais, Voto, Lei
- Classes e Especialidades
- Programa Regular Principais Atividades
- Especialidades das Classes Regulares e Avançadas
- Programa Semanal Requisitos das Classes

▣ **CAPÍTULO III - O CONSELHEIRO E A UNIDADE / 14**

- 1 Sistema de Unidade
- 2 Sistema de Excelência
- 3 Sistema de Disciplina
- 4 Sistema de Motivação
- 5 Sistema de Aprendizado
- 6 Sistema de Acampamento

▣ **CAPÍTULO IV - O CONSELHEIRO E OS DIRETORES / 56**

▣ **CAPÍTULO V - O CONSELHEIRO E OS PAIS / 60**

▣ **CAPÍTULO VI - O CONSELHEIRO, O CAPELÃO E A MISSÃO / 64**

▣ **CAPÍTULO VII - O CONSELHEIRO E DEUS / 68**

▣ **CAPÍTULO VIII - O CONSELHEIRO E O FUTURO / 69**

▣ **CONCLUSÃO / 72**

▣ **APÊNDICE / 73**

# INTRODUÇÃO

O Clube de Desbravadores é um programa da Igreja Adventista do Sétimo Dia para pré-adolescentes e adolescentes (10 a 15 anos) de uma comunidade onde haja uma igreja ou escola. É uma atividade sem preconceito de raça, credo ou condições sócio-político-econômicas, desenvolvida por adultos e jovens que se disponham a liderar estes adolescentes. Neste trabalho de liderança, o CONSELHEIRO ou CONSELHEIRA merecem atenção especial, por se tratar de um cargo de grande responsabilidade. Suas atribuições e importância serão conhecidas neste guia prático.



# Capítulo I

## O Conselheiro



Ser Conselheiro é tarefa de grande responsabilidade. É assumir, verdadeiramente, a tarefa de aconselhar, orientar, mais que isso, é servir de modelo para os desbravadores. É tarefa que exige dedicação e compromisso, com muita seriedade. A idade ideal do conselheiro deve ser considerada pela maturidade e responsabilidade da pessoa.

### Há três tarefas essenciais ao Conselheiro:

- formar homens de caráter nobre;
- formar futuros bons cidadãos, leais à Pátria, e
- Conduzir estes indivíduos formados a Jesus.

O Conselheiro é um líder que simplesmente conquista a confiança dos seus desbravadores, sem imposições. Eles desenvolvem por este orientador um grande sentimento de apreciação, devido à influência comportamental naturalmente criada com a convivência. É fundamental atentar para a importância do modelo espiritual. A vida cristã do Conselheiro deverá ser nitidamente uma vida de comunhão profunda com Cristo, o Grande Conselheiro do Clube de Desbravadores. Seria uma grande incoerência que o Conselheiro orientasse os desbravadores a fazerem algo que ele próprio não seria capaz de fazer. Contudo, este cargo é ocupado por um homem, portanto, sujeito a imperfeições. Se os fracassos acontecerem, é necessário equilíbrio para resolver a situação da melhor forma e, então, recomeçar. A cada desafio, o Conselheiro será fortalecido pela experiência, principalmente se

souber tirar lições de tudo que lhe acontecer.

A grande missão do Conselheiro, em relação aos desbravadores, é 'SALVÁ-LOS DO PECADO E GUIÁ-LOS NO SERVIÇO'.

Por definição, segundo o dicionário Aurélio, conselheiro é 'aquele que aconselha, que indica a vantagem ou conveniência de algo; pode recomendar, procura convencer da necessidade ou conveniência de algo e procura induzir ou persuadir.'

### Há vários aspectos ligados diretamente ao Conselheiro:

**1º Seu lugar:** é membro da diretoria do Clube de Desbravadores. Ao lado dos diretores, secretário e tesoureiro, exerce o papel de aconselhamento e orientação espiritual e funcional. Esta tarefa pode e deve ser desempenhada por um Conselheiro ou Conselheira, que devem ser membros batizados na igreja local. Sua relação com os juvenis deve ser fundamentada no amor e na compreensão. Nas Unidades femininas e masculinas do clube, compostas de 4 a 8 membros, deve haver um Conselheiro ou Conselheira, que será responsável pela Unidade designada pela diretoria do clube. Deve levar a Unidade a realizar conquistas e progressos, bem como ao cumprimento dos programas do clube. Será o representante desta Unidade na direção do clube e diante dos pais dos desbravadores.

**2º Seu alvo:** cabe ao Conselheiro fortalecer os vínculos da família em todas as atividades em que os desbravadores tomem parte. Utilizar os princípios bíblicos é fundamental.

**3º Sua liderança:** o líder é aquele que deixa de lado seus próprios interesses e age em prol do bem comum. O Conselheiro é um líder em diversas atividades do clube, desde as espirituais até

as atividades práticas, como as de acampamento, por exemplo. Liderar é mostrar o caminho. É pedir aos liderados que dêem o melhor de si, em tudo; é primar pela qualidade.

“E qualquer que, dentre vós, quiser ser o primeiro, será servo de todos.” (Marcos 10:44).

“Deus não nos pede que façamos com nossas próprias forças a obra que nos confia. Ele tem reservada ajuda divina para todas as necessidades urgentes, frente às quais nossos recursos humanos são insuficientes.” (Meditações Matinais, 1952, pág. 38)

Para liderar a Unidade o verdadeiro Conselheiro mostra o caminho a ser seguido. Ele faz com que sua Unidade seja a melhor do clube.

### **Alguns 'conselhos' aos Conselheiros:**

1. Conheça individualmente seus desbravadores
2. Crie e promova o espírito de união
3. Seja amigo de todos
4. Seja um exemplo
5. Seja responsável
6. Aprenda a liderar
7. Seja um motivador
8. Seja um líder espiritual



### **O Conselheiro e Suas Qualidades**

1. **Amor a Deus acima de tudo** - O Conselheiro deve ter uma vida espiritual exemplar, porque ele próprio é o exemplo. As atitudes dos desbravadores serão o reflexo das suas próprias atitudes.

- 
2. **Amor sincero aos adolescentes** - Amá-los não é dar-lhes o que querem, mas o que precisam. É preciso ser firme nas decisões, sem, contudo, perder a doçura no tratar. Eles esperam ter no Conselheiro um grande amigo, assim como o faz Jesus com aqueles a quem ama.
  3. **Serviço com entusiasmo** - O líder de êxito ressalta os aspectos positivos, é alegre e entusiasta.
  4. **Estabilidade emocional** - Uma das maiores virtudes do líder é dominar suas emoções, seja qual for a situação. Isso é alcançado pela autodisciplina, uma vida sóbria, fé e confiança em Deus e senso de responsabilidade.
  5. **Gosto pelo ar livre** - O Conselheiro que ama a natureza e seus encantos aceita todos os desafios e encoraja seus desbravadores a serem também corajosos. As obras das mãos de Deus são admiradas e os conhecimentos são ampliados.
  6. **Afinidade com os juvenis** - O líder dos juvenis os conhece bem e procura ser um amigo verdadeiro. Compreende-os em seus conflitos e auxilia-os a encontrar o melhor caminho. As dificuldades deverão ser cuidadosamente trabalhadas, nunca conflitadas.
  7. **Versatilidade** - Toda habilidade dominada pelo Conselheiro é uma chave adicional que pode ser usada para abrir um coração fechado.
  8. **Organização** - O organizador estabelece o alvo. Traça planos, avalia os fatores prós e contras. Então, delega responsabilidades, coordena as atividades e incentiva o progresso, até alcançar o objetivo. Visão, planejamento, metas e estratégias claras fazem parte de uma boa organização.
  9. **Bom relacionamento** - As relações pessoais são de extrema importância. O segredo é o amor fraternal, livre de qualquer preconceito. O Conselheiro deve alegrar-se com o progresso dos companheiros e dos desbravadores. Havendo idéias divergentes, deve-se considerar a questão pessoalmente como superior. A ética é de grande importância para a boa convivência, e pensamentos inferiores como inveja, por exemplo, devem ser excluídos da mente sadia.



# Capítulo II



## O Conselheiro e o Clube de Desbravadores

O Conselheiro deve atuar no Clube de Desbravadores ciente de sua dinâmica, além dos ideais. Deve defender os ideais do clube em qualquer situação, trabalhando em harmonia com os outros líderes. Diante de um mundo que praticamente impõe valores através dos meios de comunicação sem qualquer seleção, o adolescente é incentivado a aceitar estes valores, em sua maioria, contrários aos valores do cristianismo. No clube, o Conselheiro resgata os valores morais que seguem os princípios divinos, e oferece estas orientações aos desbravadores de maneira a conquistá-los para a construção de um caráter de nobre valor.

### Objetivos do Clube de Desbravadores

- ▶ 1. Levar nossos meninos e meninas a Cristo e conservá-los fieis à Igreja.
- ▶ 2. Demonstrar a atração dos ideais cristãos num programa ativo.
- ▶ 3. Dirigir os juvenis ao serviço missionário ativo.
- ▶ 4. Prover um programa positivo, centralizado na igreja.
- ▶ 5. Desenvolver bom caráter e cidadania.
- ▶ 6. Promover as atividades das classes e especialidades,
- ▶ 7. Dar orientação quanto ao crescimento físico, mental, social e espiritual.

## Ideais do Clube de Desbravadores

- ▶ **Voto:** "Pela graça de Deus, serei puro, bondoso e leal; guardarei a Lei do Desbravador; serei servo de Deus e amigo de todos."
- ▶ **Lei:** "A Lei do Desbravador ordena-me:  
Observar a devoção matinal;  
Cumprir fielmente a parte que me corresponde;  
Cuidar do meu corpo;  
Manter a consciência limpa;  
Ser cortês e obediente;  
Andar com reverência na casa de Deus;  
Ter sempre um cântico no coração;  
Ir aonde Deus mandar".

## Classes e Especialidades

As Classes e as Especialidades dos desbravadores são partes do programa em prol do desenvolvimento físico, mental, social e espiritual dos juvenis. No Cartão das classes e nas Especialidades estão as atividades básicas que o clube deve fazer a cada semana. Elas estão direcionadas para faixas etárias diferentes, visando satisfazer suas necessidades. As Classes dos Desbravadores estão divididas da seguinte maneira:

Classes Regulares	Classes Avançadas	Idade	Cor
Amigo	Amigo da Natureza	10	Azul
Companheiro	Companheiro de Excursão	11	Vermelho
Pesquisador	Pesquisador de Campos e Bosques	12	Verde
Pioneiro	Pioneiro de Novas Fronteiras	13	Cinza
Excursionista	Excursionista na Mata	14	Vinho
Guia	Guia de Exploração	15	Amarelo

Classes Especiais.	
Líder	Acima de 16 anos
Líder Master	Acima de 18 anos
Líder Master Avançado	Acima de 20 anos

### Padrões de Capacidade Física

Medalha de Prata	Acima de 18 anos
Medalha de Ouro	Acima de 18 anos

### Especialidades

As Especialidades são divididas nas seguintes áreas:

Habilidades Domésticas	Fundo Amarelo
Artes e Habilidades Manuais	Fundo Azul Claro
Atividades Profissionais	Fundo Vermelho
Atividades Missionária	Fundo Azul Escuro
Estudos da Natureza	Fundo Branco
Atividades Agrícolas Afins	Fundo Marrom
Ciências e Saúde	Fundo Branco
Atividades Recreativas	Fundo Verde
Especialidades Regionais	
Mestrado em Especialidades	

## Especialidades das Classes Regulares e Avançadas

### **Amigo**

- ▷ Nós
- ▷ 1 em Cães; Gatos; Mamíferos; Sementes; Pássaros de Estimação.
- ▷ 1 em Artes e Habilidades Manuais
- ▷ 1 em Atividades Profissionais
- ▷ Natação para Principiantes
- ▷ Arte de Acampar I



### **Companheiro**

- ▷ Natação Avançada
- ▷ 1 em Anfíbios; Pássaros; Aves Domésticas; Pecuária; Répteis; Conchas; Árvores; Arbustos
- ▷ Primeiros Socorros Básicos
- ▷ 1 em Artes e Habilidades Manuais
- ▷ 1 em Habilidades Domésticas
- ▷ Arte de Acampar II



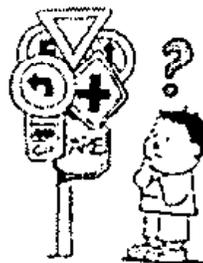
### **Pesquisador**

- ▷ Asseio e Cortesia Cristã ou Vida Familiar
- ▷ 1 em Astronomia; Cactos; Climatologia; Flores; Pegadas de Animais
- ▷ Primeiros Socorros
- ▷ Sinalização
- ▷ 1 em Habilidades Domésticas ou Artes e Habilidades Manuais
- ▷ 1 em Atividades Missionárias; Saúde e Ciência; Profissionalizantes ou Agrícolas
- ▷ Arte de Acampar III



## Pioneiro

- ▷ Cidadania Cristã
- ▷ Requisitos 3 e 6 de Ordem Unida
- ▷ 1 em Estudos da Natureza
- ▷ Primeiros Socorros Avançados
- ▷ Orientação
- ▷ Sinalização
- ▷ 1 em Atividades Missionárias, Profissionalizantes ou Agrícolas
- ▷ 1 em Atividades Recreativas ou Artes e Habilidades Manuais
- ▷ Arte de Acampar IV



## Excursionista

- ▷ Dois Requisitos de Temperança
- ▷ Requisitos 3 e 5 de Mordomia Cristã
- ▷ Ordem Unida
- ▷ 1 em Estudo da Natureza
- ▷ 1 em Atividades Recreativas
- ▷ Primeiros Socorros Avançados
- ▷ 1 em Atividades Missionárias; Ciência e Saúde; Habilidades místicas; Atividades Agrícolas ou Profissionalizantes
- ▷ Requisitos Avançados: metade dos requisitos da Medalha de Prata, ou seja:
  - a) Condicionamento Físico
  - b) Habilidades
  - c) Expedição
  - d) Projetos de Serviços



## Guia

- ▷ Nutrição ou Liderança de um grupo para Cultura Física Ecologia ou Conservação Ambiental
- ▷ 1 Contada para o Mestrado em: Aquática; Recreação; Ecologia ou Vida Campestre



- ▽ 1 em Atividades Missionárias; Agrícolas; Ciência e Saúde; Profissionalizantes ou Habilidades Domésticas
- ▽ Requisitos Avançados: metade dos requisitos da Medalha de Prata, ou seja:
  - a) Condicionamento Físico
  - b) Habilidades
  - c) Desenvolvimento Cultural



## PROGRAMA REGULAR

### Principais Atividades

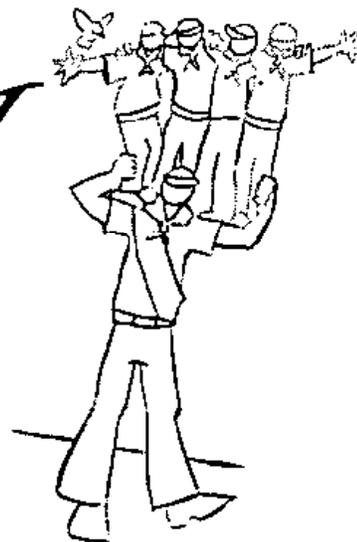
O Conselheiro é responsável por preparar, orientar e capacitar seus desbravadores nas seguintes áreas ou atividades do clube.

- ▽ 1. Apresentação da Unidade: formação, ordem unida.
- ▽ 2. Civismo: hasteamento, dobradura, condução e entrega das bandeiras.
- ▽ 3. Comando: gestos, apitos, sinais.
- ▽ 4. Finanças: cotas e campanhas.
- ▽ 5. Espiritual: classe bíblica, batismo, ano bíblico, voz dos juvenis, etc.
- ▽ 6. Investiduras: requisitos, motivações.
- ▽ 7. Motivação da Unidade: nome da Unidade, grito de guerra, exposição, músicas para caminhadas, acampamentos, etc.
- ▽ 8. Liderança: sistema de funções na Unidade, comando nas caminhadas.
- ▽ 9. Educação: auxílio ou promoção do reforço escolar, curso básico de computação e outras atividades.
- ▽ 10. Assiduidade: presença, pontualidade.



# Capítulo III

## O Conselheiro e a Unidade



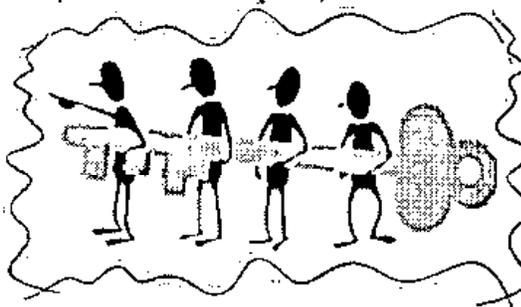
### 1 Sistema de Unidades

#### 1. O Que São Unidades

São agrupamentos de quatro a oito juvenis, todos os meninos ou meninas, liderados por um Conselheiro adulto. É importante atingir um número equilibrado de membros na Unidade, a fim de garantir o sucesso das atividades. Nem muitos, nem poucos. Também se faz necessário o equilíbrio na faixa etária; todos devem ter, na medida do possível, a mesma idade. O Conselheiro deve estimular o espírito de unidade em sua equipe. Ele é peça fundamental na execução dos planos do clube e no êxito dos desbravadores de sua Unidade.

#### 2. Por Que Existem as Unidades

Qualquer Unidade bem organizada desperta interesse por parte de outros que a observam e entusiasmo por parte de seus membros. O Sistema de Unidades garante a eficácia na organização e no desempenho das atividades. A Unidade receberá um nome que a identificará como grupo, e todos agirão assim. Por exemplo, se o Capitão chamar "Unidade Águia!", todos, sem exceção, deverão se apresentar. Se um serviço é solicitado à Unidade 'Os Astronautas', os membros deverão auxiliar-se mutuamente, até o cumprimento da tarefa. Cada oportunidade deve ser aproveitada

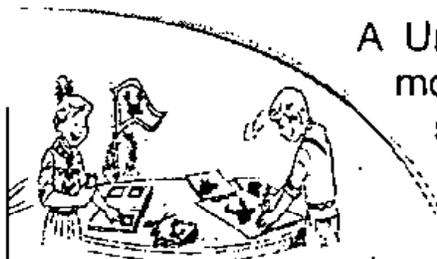


---

pelo Diretor para incutir nos desbravadores o senso de trabalho em grupo, a importância de cada um na equipe. É esta a grande função da Unidade.

### 3. O Valor da Unidade

---



A Unidade tem influência direta na formação moral do desbravador. Os resultados do grupo são de sua responsabilidade, e isto pode ser sentido através das avaliações do Líder, que é responsável por transmitir instruções sobre as ações do clube e emitir opiniões sobre a conduta moral dos juvenis. É o Sistema de Unidades que faz o clube firmar-se num real esforço de cooperação. Um momento importante para o desbravador é a cerimônia de recepção no clube e na unidade. Quando o Aventureiro completa 10 anos, deve haver uma cerimônia de transição do Clube de Aventureiros para o Clube de Desbravadores. A Unidade promove:

- △ Segurança
- △ Status
- △ Auto-estima elevada
- △ Afiliação
- △ Poder
- △ Realização de objetivos



### 4. O Sistema de Unidades

---



A organização do Clube de Desbravadores em Unidades garantirá sua identidade como grupo que se propõe a desenvolver nos juvenis o espírito de cooperação através de seus treinamentos. As reuniões por equipe são indispensáveis, quando a atuação do

---

Conselheiro, devidamente escolhido, garantirá o desenvolvimento das boas qualidades de cada desbravador. O Diretor e o Conselheiro devem tirar o maior proveito possível do Sistema de Unidades. É a garantia de vida e de sucesso do clube.

## 5. O Valor do Sistema de Unidades

---



O Diretor e o Conselheiro reconhecem o extraordinário valor do Sistema de Unidade e sabem avaliar o que podem obter de sua utilização. A Unidade é a identidade do clube.

Para o Líder, garante o alívio de muitas responsabilidades que cairiam sobre seus ombros.

Ao Conselheiro, garante a possibilidade de conhecer e moldar o seu desbravador, exercendo o companheirismo e liderança. Ao desbravador, concede a oportunidade de submeter seus próprios interesses ao do grupo, o que constitui os primeiros passos no caminho da dedicação e do domínio próprio.

## 6. Oficiais da Unidade

---

*São os oficiais designados para a Unidade:*



**O Conselheiro** (designado pela comissão executiva do Clube dos Desbravadores);

**O Capitão** (eleito pela Unidade);

**O secretário** (eleito pela Unidade).

Estes oficiais gozarão de direitos e privilégios especiais e terão também deveres a cumprir. Devem ser respeitados por todos e sua palavra deverá ser unanimemente acatada. Não poderá haver punição sem a autorização do Conselheiro.



## Características dos Oficiais

### Capitão



1. Primeiro líder da Unidade
2. Auxilia o Conselheiro
3. Dirige a Unidade na ausência do Conselheiro
4. É o responsável por manter a disciplina na Unidade
5. É o responsável por carregar o bandeirim da Unidade

### Secretário



1. É o segundo líder da Unidade
2. Auxilia o Conselheiro
3. Faz a chamada
4. É o responsável pelo relatório semanal de frequência
5. Registra todas as atividades da Unidade no Livro da Unidade
6. Promove, com o diretor social da Unidade, uma atividade nas datas do Dia do Desbravador, do aniversário do clube, dia do Pastor e aniversários dos desbravadores da Unidade, do Conselheiro e dos Diretores do clube.
7. Coleciona fotos e recortes.
8. Ajuda a manter em ordem as lembranças, autógrafos, etc.
9. Elabora e entrega os avisos de reuniões da Unidade.



## Outras Funções na Unidade

- Tesoureiro
- Almoxarife ou Diretor de Patrimônio
- Ajudante de Enfermagem
- Diretor de Esportes
- Diretor Social
- Capelão



*O tempo de serviço dos Oficiais da Unidade varia de três a doze meses, dependendo do plano de ação da Unidade, aprovado pela diretoria do clube. Os oficiais deverão ser bons exemplos em tudo.*

O conselheiro deve organizar uma cerimônia de passagem de cargo.

## 2 Sistema de Excelência



**A Excelência é o alvo do Conselheiro para seus desbravadores.**

### **1. Insígnia de Excelência (antigo Distintivo de Boa Conduta)**

**Objetivos:** Diante de tantas atividades que promovam o desenvolvimento em grupo, está a não menos importante tarefa de ressaltar características individuais. A Insígnia de Excelência foi desenvolvida para incentivar um alto padrão de conduta e desempenho do desbravador como indivíduo, no período de um ano.

**Processo de Seleção:** Ao final do ano, com o encerramento das atividades, a Comissão Diretiva do clube seleciona os desbravadores que serão dignos de receber a insígnia, não havendo, contudo, limites para esta condecoração. O julgamento do Conselheiro, nesta ocasião, é de grande importância.

**Crítérios de Seleção:** São aplicados pela Comissão Diretiva do clube aos desbravadores indicados para receberem a Insígnia de Excelência. O desbravador condecorado deverá ter as seguintes características:

- ◆ Ser membro ativo nas atividades e manutenção do clube.
- ◆ Ser exemplar nos requisitos 'Uniforme' e 'Pontualidade nas Reuniões', devendo estar ativamente envolvido em sua Unidade.
- ◆ Demonstrar crença no Voto e na Lei dos Desbravadores e vivenciar estes itens.
- ◆ Ser fiel aos Ideais dos Desbravadores e defendê-los como uma sagrada honra.
- ◆ Aceitar, voluntariamente, as responsabilidades que lhe são designadas e demonstra iniciativa e liderança no seu cumprimento individual ou em grupo.
- ◆ Manter o melhor relacionamento interpessoal com os demais no clube.
- ◆ Dar bom testemunho constante, através de uma conduta cristã.
- ◆ Concluir, a cada ano, a Classe dos Desbravadores que corresponde à sua idade e fazer as Especialidades oferecidas.

**Entrega da Insígnia** - A Insígnia de Excelência é entregue, de preferência, no programa do Dia do Desbravador, na igreja, em uma cerimônia de Investidura, pelo Líder mais graduado, pelo Líder da Investidura, ou no Campori da Associação ou Missão, pelo Líder de Jovens desta instituição.



---

**Localização no Uniforme** - A insígnia deverá ser usada acima dos distintivos das Classes Avançadas, durante um ano após o reconhecimento. Se o desbravador não mantiver sua qualificação, o fato da condecoração será colocado no Registro de Recordações dos Desbravadores. Permanecerá no uniforme se for conquistada no último ano do desbravador (15 anos).

### **1. Insígnia de Batismo**

---

O Conselheiro e o Capitão deverão motivar os desbravadores para o batismo, através das atividades espirituais. Poderão utilizar esta insígnia todos os que já foram batizados, em cerimônia recente ou não. O uso deste distintivo é opcional. A localização no uniforme é na tampa do bolso direito da camisa. Para a condecoração, o desbravador receberá no momento adequado, se na hora do batismo, quando o próprio Pastor coloca-lhe a insígnia, ou no momento da entrega do certificado, ou ainda em uma reunião festiva do clube. Os pais poderão, na ocasião, condecorar o desbravador recém batizado. Esta é a oportunidade de demonstrar que o objetivo do Clube de Desbravadores é SALVAÇÃO E SERVIÇO!

### **2. Cotas e Finanças da Unidade**

---

O Conselheiro deverá participar de campanhas para arrecadação de recursos para a sua Unidade, e entregar o que foi conseguido ao Tesoureiro do clube. Tudo, desde materiais de acampamento a mantimentos, deverá ser registrado e acompanhado pelo Conselheiro.

### **3. Presença**

---

É também uma atitude de Excelência na Unidade. A pontualidade é uma qualidade do desbravador e promove mais responsabilidade, aquisição de conhecimento, atualizações e conquistas.

### 3 Sistema de Disciplina



As atitudes dos desbravadores (juvenis e adolescentes) devem ser bem conhecidas e cuidadosamente analisadas pelo Conselheiro, pois nem sempre revelam irreverência ou desrespeito. Porém, a disciplina é necessária na rotina do clube, pois é assim que o desbravador desenvolve o auto-controle, dentro de um estilo de vida que lhe é apresentado com amor e respeito à sua individualidade. A adolescência é, comprovadamente, uma fase de profundas transformações, em meio a conflitos e alterações físicas notórias. É um período de busca pela independência.

**Desenvolvimento da adolescência** - Estas mudanças não dependem de fatores externos, como cultura ou sociedade. São mudanças internas, exteriorizadas fisicamente:

- ▷ Crescimento exagerado e desarmônico do corpo;
- ▷ Aumento da massa e força muscular, principalmente nos meninos;
- ▷ Aumento da capacidade pulmonar, resultando mais rendimento nas atividades físicas;
- ▷ Maturação dos órgãos sexuais, através do aparecimento de caracteres secundários;
- ▷ Mudanças no comportamento sexual;
- ▷ Alterações psicológicas, como: busca da identidade, necessidade de independência, tendência a agrupamentos, evolução do pensamento concreto ao abstrato, contradições em sua conduta e instabilidade emocional, com alterações no estado de humor.
- ▷ Relações conflitantes com os pais;
- ▷ Atitudes políticas, através de reivindicações, formulação de hipóteses, correções e conclusões próprias a partir do seu ponto de vista diante dos conflitos;
- ▷ Preocupação em relação ao futuro.

---

**Fatores de risco para o adolescente:** os adolescentes estão expostos a situações de risco que podem afetar-lhes a saúde física e mental. São eles:

- Conduitas duvidosas.
- Família desajustada.
- Abandono escolar.
- Acidentes.
- Consumo de bebidas alcoólicas.
- Uso de drogas.
- Doenças sexualmente transmissíveis associadas a práticas de risco.
- Gravidez indesejada.
- Desigualdade de oportunidades no acesso aos sistemas de saúde, educação, trabalho e bem-estar social.
- Mau emprego do tempo livre.
- Condições ambientais pouco seguras.

Fatores protetores para o adolescente - São os que promovem bem-estar físico, mental e espiritual. Contribuem para uma boa qualidade de vida. Dividem-se em internos (psicológicos) e externos (de ordem social):

- Seminários sobre relações familiares.
- Amizade próxima com um adulto-referência.
- Integração social através de atividades ocupacionais.
- Desenvolvimento da auto-estima elevada.
- Programas de voluntariado.

As diversas atividades desenvolvidas nas Unidades poderão estimular os adolescentes a práticas saudáveis para a mente e para o físico. Ações coletivas de promoção e prevenção da saúde devem ser motivadas. O Conselheiro deverá incentivar os adolescentes através de: disciplina, gratidão, religiosidade, ética, cidadania. Estes valores são básicos para a construção do caráter equilibrado.

## Psicologia da Adolescência

Fases: Geralmente identificadas por alguns estudiosos da seguinte maneira

- Meninice (5 a 10 anos)
- Pré-adolescência (11 a 13 anos)
- Adolescência (14 a 17 anos)



Cada uma destas fases apresenta transformações e características típicas, resumidas a seguir:

### MENINICE

- Afirmção dos relacionamentos
- Desenvolvimento da liderança nata
- Desenvolvimento da capacidade de raciocínio e memorização
- Investigação aguçada
- Interesse por histórias e livros interessantes
- Gosto por coleções

**Comportamento** - é participativo, alegre, gosta de atividades lúdicas; acredita nas pessoas a quem ama; tem um grande potencial que precisa ser direcionado. Perde a imaginação fantasiosa, tão comum na infância. Gosta de estar em 'turminhas', formadas por critérios espontâneos. Às vezes, é rejeitado por um ou outro grupo, devido a vários fatores tem características físicas diferenciadas, ou condutas morais que o destaquem dos demais. O papel do Conselheiro nesta hora é fundamental a fim de promover, naturalmente, o entrosamento deste juvenil ao grupo, fazendo um trabalho individual com ele próprio e com o grupo.



---

**Características físicas** - crescimento lento até a puberdade, porém com notável coordenação de seus movimentos. É extremamente ativo. As meninas crescem mais rapidamente e precisam de reforço para a auto-estima. O interesse sexual parece não existir (Freud).

**Características sociais** - gosta de códigos e aventuras, tem impulsos por matar aulas. Tem seus heróis. Relacionam-se com crianças do mesmo sexo e observam os adultos, tomam-nos como modelos. As meninas gostam das atividades dos meninos. Há amizade com pessoas que se tornam especiais.

**Características espirituais** - participam das atividades da igreja, gostam de histórias bíblicas (com heróis). É hora de apelar ao batismo. O Conselheiro deve explorar esta Fase. Gosta de ajudar. É hora de adequá-lo a um programa de ajuda humanitária.

## PRÉ-ADOLESCÊNCIA

---

- Desenvolve-se nova identidade.
- Período de transição. Precisa atuar segundo os padrões sociais.
- Mantém relacionamentos estáveis (com a família e com os amigos). Dividem-se em dois grupos, basicamente: "os que são..." e "os que não são..." Ex: extrovertido/tímido. Para estes, é importante frisar: "Não sou criança."

**Comportamento: período de negativismo** - "Nada dá certo". Momentos de mudança brusca na figura dos pais. De heróis passam a opositores. Não entende o mundo e suas transformações, por isso, passa por uma fase extremamente dolorosa. Pode inclinar-se a: fumo, drogas, álcool, masturbação, sexo indiscriminado. Busca da auto-afirmação.

---

**Características físicas** - mudanças físicas perceptíveis, idade do 'desalinho' e do apetite excessivo. Meninas e meninos têm mudanças diferentes. Atividades recomendadas:

- Esportes individuais e em equipe.
- Competições (masculino X feminino)
- Jogos de coordenação motora e sentidos.
- Grupos mistos, poesias, com atividades em separado, se necessário.
- Fixação de regras de saúde e higiene.
- Treinamento de primeiros socorros.
- Formação de hábitos alimentares.



**Características sociais** - gosta de turmas busca a aprovação dos demais. As Unidades são importantes neste processo. Quer ganhar dinheiro mesada. Surgem os primeiros namoros. Gosta de agitação. É excêntrico (fortes gostos e aversões na alimentação). Nos esportes, gosta de atletismo e tem grande senso humanitário. Recomenda-se a prática de atividades em grupo, motivadoras de vida e equipe. É nesse momento que se desenvolve o senso de liderança, com o planejamento cooperativo e a tomada de decisões ao assumir cargos e funções. Pratica-se a vivência dos ideais dos desbravadores e do ministério jovem. Também é hora de aliar estas características em prol de atividades competitivas como jogos, desafios, aventuras tais como gincanas, olimpíadas, torneios, jogos animados, excursões, acampamentos, especialidades que promovam atividades dinâmicas. Em momento algum deve o Conselheiro subestimar, mas conversar, incentivar, fazer com que os desbravadores entendam o objetivo de cada tarefa designada.

**Características espirituais** - o interesse pelas coisas espirituais decrescem, mas suas atitudes são influenciadas pelo grupo. Aos treze anos, ainda surge o interesse pelo batismo. O Conselheiro deve lembrar-se que sua influência será de grande importância para o momento presente e futuro da vida destes

---

juvenis. As atenções, nesta fase, costumam voltar-se para os conflitos em torno do que é ou não correto. É hora oportuna para que o Conselheiro implante alguns princípios.

Recomenda-se que sejam desenvolvidas atividades que pratiquem a compreensão e respeito mútuos, o senso de grupo, de cooperação. São sugeridos seminários sobre ética, cortesia, formação de pensamento, tudo baseado em princípios bíblicos de boa convivência social. É hora também de destacar como exemplos os heróis das histórias bíblicas, mesmo com seus fracassos, porém, com finais vitoriosos. Ao Conselheiro cabe buscar na lista de Especialidades extra-classe algumas que ajudem nessa etapa da vida.

**ADOLESCÊNCIA** - É um período com menor número de mudanças, porém as adaptações continuam necessárias. A sociedade e os grupos sociais exercem pressão sobre sexo, por isso, os impulsos sexuais dificilmente são controlados. O auto-controle é muito importante.

É grande a necessidade de aceitação, de identificação com os valores sociais, como linguagem, entretenimentos, vestuário, etc.

Período de grande instabilidade emocional, devido às grandes mudanças físicas e na maneira de pensar diante de tudo. Vive os questionamentos, reflexão, necessidade de afirmação. Manifesta espírito crítico. Tem dificuldade de controlar as súbitas alterações de humor. Gosta de viver em grupos, gosta de contato com a natureza.

**Comportamentos** - apresenta-se confuso, inseguro. Falta-lhe capacidade de decisão e objetividade. Falta coerência, procura esconder-se, ora em sonhos e devaneios, ora em sorriso cínico e zombeteiro, tentando esconder intranquilidade e desequilíbrio. Não é adulto nem criança, por isso, toma atitudes incoerentes. Cria mecanismos para dirigir sua vida, idéias de defesa da Ecologia, e de justiça social. Fase de acentuação do erotismo, por isso, precisa de bons modelos.

---

**Características físicas** - Por ser um período de profundas transformações, a adolescência altera crescimento físico e transição psicossocial, que geralmente abarca a segunda década de vida. Apresenta **CRISES PSICOLÓGICAS ACENTUADAS**, devido ao funcionamento das glândulas sexuais.

A glândula tireóide controla o metabolismo, está ligada ao consumo de oxigênio e à respiração. O hipertireoidismo apresenta duas formas básicas de reações:

- ♦ a) pouca atividade glandular, o que provoca preguiça, cansaço excessivo e atraso mental.
- ♦ b) muita atividade glandular, o que produz magreza, inquietação, nervosismo, taquicardia, excesso de transpiração, apetite descontrolado e tremores no corpo. Se há eficiência no desenvolvimento sexual é devido à eficiência da tireóide. Nesta fase, o adolescente inicia o período natural de erotização da personalidade, de seu corpo, sua postura, por isso é preciso que ele receba uma boa orientação. O adolescente precisa nesta fase de orientações sobre AIDS, doenças venéreas, aborto, gravidez indesejada e outros temas ligados à preservação e à dignidade humanas. Sente grande carência de amor, por isso, precisa ser orientado quanto ao sentimento na amizade e namoro. O interesse por atividades físicas diminuiu um pouco, por isso, precisam ser estimuladas atividades mais sociais, que sejam de interesse de ambos os sexos: festas comemorativas, hora social, aniversários, etc. Deve-se organizar palestras sobre educação sexual, corpo e saúde e atividades complementares, como debates, jogos, filmes, leituras.

**Características sociais** - Os grupos agora são mistos, surgindo até mesmo os casais. O Conselheiro não deve promover namoro em seu grupo. Deve evitar contato físico de namoro por respeito aos desbravadores de menor idade. Em discussões,

principalmente sobre temas polêmicos, especialmente ligados a fatores sociais, os adolescentes de maturação precoce têm mais popularidade entre os companheiros, devido ao espírito crítico. Gosta de leituras sobre aventuras, violência e grandes descobertas, bem como a biografia de grandes nomes da história da humanidade. A participação começa a ficar um pouco 'discreta', por se achar "o bom". Nesta fase, o voluntariado deve ser estimulado. Recomenda-se intensificar atividades, promover excursões, acampamentos, passeios, visitas de 'boa vontade'.

**Características espirituais:** Não é tão preocupado com a Bíblia, seu estudo ou trazê-la para a igreja. Não participa, apenas assiste a debates sobre assuntos polêmicos. Sua participação na igreja é apática porque pensa que não precisa de ajuda. Gosta de ser tratado como um membro jovem da igreja, sem ser ridicularizado pelos demais. Gosta de aparecer e ser reconhecido em alguma coisa que faz para Deus.



Recomendam-se atividades de vivência da fé, que promovam a capacidade de comunicação e expressão teatro, música, leitura, canto, concursos, projetos religiosos comunitários, projetos ecológicos. Reuniões dinâmicas de interesse espiritual de grupos pequenos.

## ESTATUTO DA INFÂNCIA E DA ADOLESCÊNCIA

O Conselheiro inteligente deve conhecer este Estatuto para melhor trabalhar com seus desbravadores. Algumas partes deverão ser bem destacadas. São os direitos e deveres das crianças e as preocupações que devem ter aqueles que trabalham com elas.

---

Esta Lei dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente.  
**Art. 3º.** - A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais e inerentes à pessoa humana, sem prejuízo de 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 dignidade.

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;

**Art. 13** - Os casos de suspeita ou confirmação de maus tratos contra criança ou adolescente serão obrigatoriamente comunicados ao Conselho Tutelar na respectiva localidade, sem prejuízo de outras providências legais.

**Art. 131** O Conselho Tutelar é órgão permanente e autônomo, não jurisdicional, encarregado pela sociedade de zelar pelo cumprimento dos direitos da criança e do adolescente, definidos nesta Lei.

Do Direito a Liberdade, Respeito e Dignidade

III - Crença e culto religioso;

V - Participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;

**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, idéias 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.

## Da Autorização Para Viajar

**Art. 83** - Nenhuma criança poderá viajar para fora de comarca onde reside desacompanhada dos pais ou responsável, sem expressa autorização judicial.

Par. 1º. A autorização não será exigida quando:

- a) tratar-se de comarca contígua à da residência da criança, se na mesma unidade da Federação ou incluída na mesma região metropolitana;
- b) a criança estiver acompanhada : 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.

## Disciplina da Unidade

Ao falar em disciplina, é necessário deixar de lado todos os preconceitos e ver esta questão como Cristo a viu algo que deve partir de dentro para fora, usando o método que primeiro tocava o coração, e esse toque fazia a diferença no comportamento exterior.



“O objetivo da disciplina é ensinar a criança o governo de si mesma”. Educação, pág. 287.

“As regras demasiadas são tão ruins quanto a deficiência delas. O esforço para se quebrar a vontade de uma criança é um erro terrível.” Idem, pág 288.

“Enquanto sob a autoridade, as crianças podem assemelhar-se a soldados bem disciplinados; falhando, porém, esse governo, notar-se-á a falta de força e firmeza no caráter, não tendo nunca aprendido a governar-se.” Ibidem, pág. 288.

## Existem dois tipos de disciplina:

1. **Externa** - é uma disciplina imposta por uma hierarquia organizacional, com alguém claramente como autoridade

---

máxima naquele determinado instante. Há regras a serem rigorosamente seguidas. Como exemplo, na Bíblia, citam-se os fariseus.

"A contínua censura confunde, mas não reforma".

"Uma criança freqüentemente censurada por alguma falta especial vem a considerar aquela falta como uma peculiaridade sua, ou alguma coisa contra pela qual seria em vão esforçar-se. Assim se cria o desânimo e falta de esperança, muitas vezes ocultos sob a aparência indiferente ou bravata". Educação , pág 29

2. **Interna** - É a conscientização pessoal dos limites e instruções de benefícios à vida. A preocupação sobre 'quem está avaliando o comportamento deve estar sobre Cristo'. A auto-disciplina é a chave de tudo. Não importa o que os outros façam, mas o desbravador está convicto de que está agindo por princípios, e isto é o que importa. Isto é levar o juvenil a ver sua falta e em detrimento das regras por ele estabelecidas particularmente.

"Esta é a obra mais delicada e mais difícil que se tem confiado aos seres humanos. Exige o mais delicado tato, a maior susceptibilidade, conhecimento da natureza humana e uma fé e paciência oriundas do céu... Os que desejam governar a outrem devem primeiramente governar-se a si mesmos." Educação , pág.292.

## Na Prática

---

Há várias maneiras de conseguir a autodisciplina, estabelecendo-se princípios de conduta:

1. Toda a Unidade em sentido. O Conselheiro dita todas as regras, os regulamentos e castigos. Todos entendem, mas poucos acreditam.

---

2. Toda a Unidade reunida. O Conselheiro diz que eles são os melhores como juvenis, e para serem os melhores como Unidade, são necessárias algumas boas regras.

### **Exemplos de situações práticas:**

O Conselheiro pergunta "Quais seriam as sugestões de vocês?". "Chegar pontualmente às reuniões", eles respondem. O Conselheiro pode motivá-los com grupos de regras necessárias, tais como presença, desafios, programação, requisitos, etc. Cada grupo dita suas próprias regras.

"Quais seriam os castigos para aqueles que quebrarem as regras?"  
Quem poderá infringir um código de regra criado por eles próprios?

◊ Em um primeiro caso, 'se ele não aceita o castigo, que opção temos?

◊ Em um segundo caso, não haverá violação das regras porque todos já conhecem as regras e também as punições estabelecidas. Não cabe ao Conselheiro determinar qual seria o castigo, pois isso já foi feito. Se houver uma quebra de regras, alguns colegas poderão procurar algum tipo de 'desculpa' para o colega, dizendo que "a culpa não foi dele, que amigos o instigaram", então o resultado da desobediência às leis feitas por eles mesmos começa a aparecer. Os próprios desbravadores refletem sobre suas alterações de comportamento. Então surge uma melhor Unidade, em busca da perfeição, onde o caráter e o fortalecimento da vontade foi exercido.

"Regras não foram feitas para serem quebradas".

### **3. Como obter êxito com a disciplina:**

a) **Sistema de pontuação** - sem perder o controle emocional, o Conselheiro chama o desbravador e diz-lhe que aquele não é o

---

comportamento-padrão para ele. Espera e confia na sua melhora, da próxima vez. Ele perde 5 pontos.

- b) **Perda de privilégios** - o desbravador deixa de participar de algumas atividades extras da Unidade porque não melhorou sua conduta.
- c) **Perda de cargo** - não é aplicado a todos, apenas aos que acumulam responsabilidades extras. O desbravador devolve a insígnia e tenta recuperá-la depois. O Conselheiro, então, passa o cargo a outro desbravador que possa desenvolver bem a nova função.
- d) **Comunicado aos pais** - os pais deverão ser comunicados, por escrito, da punição de seu filho, bem como o motivo que levou isto a acontecer. Se houver uma excursão, por exemplo, o desbravador deverá ficar em casa. A disciplina não é um castigo, mas o juvenil começa a sentir a dor da privação pela falta de obediência, então os pais se sentirão motivados a procurar algum responsável do clube e ajudar a resolver o problema da disciplina..
- e) **Exclusão do desbravador da Unidade** - é um caso de extrema necessidade, que só acontecerá após reunião com a diretoria do clube. Por exemplo, "João vai embora, simplesmente. É necessário conversar com o desbravador e fazer com que ele entenda que ele próprio jogou fora a oportunidade de ser desbravador. Mostre-lhe sua ficha individual, seu progresso, seus problemas... Depois vá até à casa de seus pais falar-lhes que ele não tem interesse em ser desbravador. A sugestão pode ser para que ele fique uns três meses em casa, e depois, se quiser, poderá voltar, mas terá que mudar seu comportamento. O clube poderá aceitá-lo, mas esta é uma decisão que envolverá os pais, o desbravador e a diretoria do clube.

#### 4. Disciplina no uso do uniforme

---

O Conselheiro da Unidade deverá estabelecer padrões, a partir do próprio comportamento, quanto ao uso do uniforme. O bom

---

desbravador é conhecido pelo uniforme bem apresentado, pois o contrário mostra alguém desorganizado e indisciplinado. Apresentar bem o uniforme significa perfeição nos detalhes, e isto está relacionado a amor próprio, além de representar a Unidade da qual o desbravador faz parte. O uso do uniforme deve ser rigorosamente cumprido e fiscalizado pelo Conselheiro da Unidade, seguindo o Regulamento do Uniforme, a seguir:

- a) **Artigo 5º.** Não é permitido alterar as características dos uniformes, nem sobrepor-lhe peça, artigo, insígnia ou distintivos de qualquer natureza, particularmente os que caracterizem origem militar, turístico e/ou desportivo, estranhos a este regulamento.
- b) **Artigo 9º.** Nenhum acampamento ou excursão deverá ser levado a efeito sem que o clube esteja identificado visualmente.
- c) Estática, medidas e distâncias entre emblemas, insígnias, tiras e distintivos.
- d) **Distintivo de função na Unidade** - O Capitão(ã), Secretário(a) ou outra função necessária usarão um distintivo em acrílico, designando sua função. Letras e emblema D 2 na cor branca, sobre fundo vermelho, medindo 5,5 cm de largura e 1,5 cm de altura. É usado no bolso direito acima do nome do desbravador.
- e) **Faixa de Especialidades** - Serão colocadas na faixa as insígnias das Especialidades alcançadas, agrupadas conforme a cor de fundo, encabeçadas pela Insígnia de Mestrado (conforme a orientação do Manual de Especialidades). Distinções honrosas outorgadas oficialmente ao desbravador. Trunfo oficial de participação em Camporis e Congressos da DSA, União, Campo Local ou Camporis Regionais, usados na parte posterior. Trunfos comemorativos do clube deverão ser aprovados pelo Campo Local e somente em casos especiais. Pin da bandeira do país, em padrão oficial. Distintivo de função na Unidade, na altura do bolso. Tira com nome do desbravador na altura do bolso.
- f) **Lenço** - Pode ser usado com o uniforme de atividades e como identificação visual com outra roupa, desde que aquele que o

usa esteja envolvido em atividades do clube. É a identificação mundial dos desbravadores, por isso, somente o lenço oficial pode ser usado.

- g) Prendedor de lenço** - Metálico dourado, será permitido às Unidades desenvolverem seus próprios prendedores para uso como o uniforme de atividades do clube. Opcionais: em tecido bordado, para os desbravadores com o emblema D4 e para líderes com o emblema L1. Todo o clube deverá fazer a opção de usar o mesmo prendedor de lenço.

## 4 Sistema de Motivação



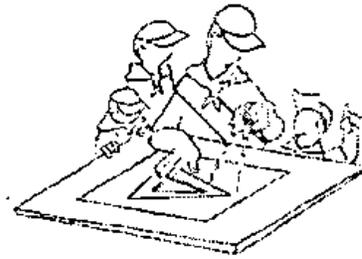
A Excelência da Unidade está na motivação. Uma Unidade motivada leva os desbravadores à busca de novos valores, novas aventuras, novas dinâmicas e novas conquistas. Cada conquista deve ser relatada, documentada e guardada com carinho. Vamos considerar algumas motivações que as boas Unidades possuem:

**O Bandeirim** - Deve ser o orgulho de cada Unidade, dentro da medida-padrão. O desenho ou símbolo escolhido deve ficar na parte branca, utilizando um espaço de 12,5cm X 12,5 cm e, na parte azul, o nome da sua Unidade na posição vertical.

**Cantinho da Unidade** - Ocorre na reunião semanal do clube, aos domingos, e também pode ser em outro horário, na casa de algum desbravador, membro da Unidade. Apenas os membros da Unidade poderão comparecer. Esta será a oportunidade de decidir sobre determinadas atividades, e colocar o Conselheiro em contato com as idéias dos desbravadores para a Unidade. Na reunião devem acontecer momentos de brincadeiras, com jogos, brindes, charadas, instruções apresentadas pelo Conselheiro ou outro membro da diretoria presente, faz-se a chamada, os apontamentos, e realizam-se as cotas.

## O que programar no Cantinho:

- ▽ Eventos do clube
- ▽ O problema dos membros faltosos
- ▽ Acampamentos de Unidades
- ▽ Visitas ilustres
- ▽ Debates
- ▽ Todas as atividades da Unidade, Especialidades, Classes Regulares e Avançadas
- ▽ Tempo destinado para a aquisição do conhecimento técnico para prestar auxílio a quem quer que seja.
- ▽ Jogos ativos e passivos e cantos alegres



## É ESSENCIAL O COMPARECIMENTO PONTUAL DO CONSELHEIRO

**Caderninho da Unidade:** Neste caderno registra-se a 'vida' da Unidade, seus acampamentos, caminhadas, ex-membros, conquistas da Unidade, trunfos, É também chamado Livro de Atos ou Livro Secreto da Unidade. O caderno também deve conter:

A composição da Unidade: nomes, endereços, telefones, datas de aniversários, números de carteirinhas, datas de investiduras de lenços, classes e especialidades conseguidas, nomes dos pais, enfim tudo o que se refere a cada desbravador, membro da Unidade.

- Cargos e atribuições de cada membro em uma página especial.
- Inventário dos equipamentos da Unidade.
- Lista dos livros da biblioteca da Unidade
- Ata das reuniões, excursões, acampamentos, Conselho de Unidade, competições, sem omitir festas e as resoluções tomadas.

Este livro poderá ser de 'capa dura' ou como a Unidade preferir, tendo o símbolo da Unidade estampado na capa.

---

**O Lema da Unidade** - Está relacionado, de certo modo, ao nome da Unidade um animal, algo da natureza, fato da história da Unidade. Ex.: Águia = Voar alto , Castores = Trabalho árduo.

**O Chamado:** Deve ser aprendido pelos membros da Unidade; todos devem saber emitir o chamado ou grito do animal de sua Unidade. É por este sinal que eles podem se comunicar entre si quando escondidos em atividades noturnas.

**Símbolo ou Emblema** - Cada Unidade recebe o nome de um animal, estrela, constelação, pedra, ave, árvore, de acordo com o critério adotado pelo clube. Cada Unidade tem o seu bandeirim com o desenho do símbolo. O emblema pode ser colocado estampado em camisetas, nas pranchetas, nas capas dos cadernos, na capa do álbum, etc.

**As Tradições da Unidade** - São as coisas boas que a Unidade costuma fazer. O peso das tradições não deve saturar a vitalidade ou o desenvolvimento de uma Unidade, matando a iniciativa ou a inovação. Nem todas as tradições são boas. Por exemplo, a Unidade "Pombos", que jamais teve boas relações com a Unidade "Cascavel". As boas tradições são um 'doce perfume' para nossas narinas. Sobre 'tradições', alguns breves exemplos:

1. Os Gaviões sempre tiram a especialidade de sinalização.
2. Na Unidade é sempre uma boa tradição serem todos bons cozinheiros.
3. A cada acampamento realizado, pendura-se um espeque branco (âncora) na parede da Sede do clube.
4. Costuma-se reunir a Unidade através de sinais, sem gritos.
5. A posição de alerta é feita com uma simples batida de mão.
6. É uma tradição impedir que os desbravadores usem facas ou machadinhas enquanto não tenham estudado e submetido-se a testes para uso correto destes equipamentos.

- 
7. Todos os membros da Unidade costumam fazer um trabalho sobre o totem (símbolo) do grupo.
  8. Cada novo desbravador, antes de receber o seu lenço, deve aprender a História Mundial dos Desbravadores.

**Grito de Guerra** - O slogan e a frase são a essência, respectivamente, verbal e imagística da persuasão pura da Unidade. O grito de guerra é indispensável para que a Unidade inicie qualquer atividade, pois é sua marca registrada.

**O Álbum** - Este deve ser o lugar de registro de todas as atividades realizadas, com fotos e comentários.

**Exposição** - O Conselheiro deve orientar seus desbravadores para que organizem todos os materiais recolhidos, que tenham despertado interesse, para expor ao clube. Coleções, achados arqueológicos, curiosidades, trabalhos em equipe, etc.

**Cor da Unidade** - A cor preferida da Unidade deve revelar as suas características.

**Livro Bíblico da Unidade** - Cada Unidade deve selecionar um livro da Bíblia que seja de sua preferência.

**Verso da Unidade** - Cada desbravador deve ter seu verso em mente. No Livro de Atos da Unidade deve ser escrito o nome do desbravador e seu verso bíblico preferido.

**Materiais da Unidade** - O Conselheiro deve escolher na Unidade um responsável por todos os materiais pertencentes a este grupo.

**Espírito de Unidade** - Cada desbravador deve ter envolvimento completo com sua Unidade. Os mínimos detalhes são importantes. A unidade deve definir em uma ou duas palavras o espírito do grupo.

**Atividade da Unidade** - O Conselheiro deve fazer seu planejamento

---

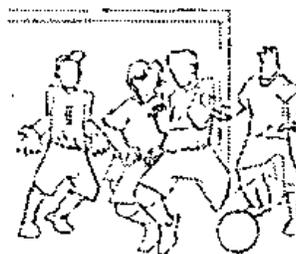
e apresentar à diretoria do clube. O ideal é que o clube se reúna uma vez por semana - no mínimo - e que a Unidade tenha sua reunião semanal separada do Conselho.

### Uma Unidade Viva e Ativa Faz:

---

#### Atividades Gerais

- ◆ Recreações ao ar livre
- ◆ Cerimônias e solenidades cívicas
- ◆ Artes manuais e Especialidades
- ◆ Estudos da Natureza
- ◆ Atividades culturais (passeios a museus, exposições, mostra de vídeos, etc)
- ◆ Feira de Desbravadores
- ◆ Camporis de clubes ou de Unidades da Missão/Associação
- ◆ Planos e materiais para serviços à comunidade
- ◆ Acampamento de Unidade com a presença de um membro da diretoria e/ou da região



#### Projetos Missionários e Espirituais (estas atividades permeiam todas as outras)

---

- ◆ Visitação (Líderes do clube, Ancião, Pastor, idosos, órfãos, doentes, etc.)
- ◆ Recepção na Igreja
- ◆ Recolta de donativos
- ◆ Evangelismo juvenil "A Voz dos Juvenis"
- ◆ Pequenos Grupos debates
- ◆ Semana de Oração Infanto-Juvenil
- ◆ Batismo dos Desbravadores (uniformizados)
- ◆ Distribuição de folhetos
- ◆ Gincana bíblica (maquetes, mímicas, teatro, oratória)

---

## Atividades Sócio-Culturais

---

- ◆ Visitas ao Zoológico, museus, Aquário Público, Planetário, etc.
- ◆ Palestras e exposições
- ◆ Visita a uma Estação Posto de Meteorologia ou Observação
- ◆ Visita a uma Usina Hidroelétrica
- ◆ Visita a uma fábrica de alimentos
- ◆ Conhecer uma Base Aérea
- ◆ Oferecer uma recepção para os pais
- ◆ Fazer festinha dos membros da Unidade uma vez no mês. Após acerto com os pais, cada mês a festa será em uma casa diferente.
- ◆ Atuação em rádio (entrevistas, anúncio de alguma programação dos desbravadores, contatos com rádio-amadores, etc.)
- ◆ Publicar uma coluna em um jornal

## Projetos de Acampamentos e Atividades ao Ar Livre

---

- ◆ Prática de subir em árvores usando cordas
- ◆ Construir uma jangada
- ◆ Explorar uma caverna (com ajuda de conhecedor)
- ◆ Caminhada em dia chuvoso
- ◆ Armar e acender um fogo sobre uma jangada flutuando sobre a água
- ◆ Construir forno de acampamento
- ◆ Praticar técnicas de salvamento
- ◆ Seguimento de pistas
- ◆ Estudar pegadas de animais, tipo de árvores, de solos, penas de aves, etc.
- ◆ Fazer acampamento dedicado a 'boas maneiras'

**Dinamismo:** As músicas são importantes para motivar o dinamismo da equipe, porém, tudo deve ser dentro dos padrões cristãos, pois o

---

cristianismo é a essência do desbravador. Podem ser criadas, adaptadas, e até um 'rap' pode ser criado com o nome e a garra do pessoal da Unidade; outro pode ser feito com o nome e a força do clube.

## **Contadores de Histórias da Unidade**

---

Este parece ser um capítulo à parte na Unidade. Alguns 'especialistas' contam as mais variadas histórias, das mais variadas maneiras. Histórias para rir, histórias comoventes, ilustrativas ou verdadeiras... Contar histórias é uma arte indispensável. O Conselheiro deve valorizar este talentoso desbravador que sabe contar histórias, levando-os a gostarem também das histórias bíblicas. Um concurso pode ser organizado para quem melhor contar uma história. O Conselheiro deve aprender também a contar boas histórias. É bom lembrar que Jesus ensinava contando histórias (parábolas).

## **Como contar histórias:**

---

- ◆ Esteja seguro. Corpo e palavras devem ser firmes ao começar.
- ◆ Conte a história com suas próprias palavras. Nada de decorar, deixe a imaginação livre.
- ◆ Se 'der um branco', continue. Imagine e até mesmo crie alguns detalhes, pois isto preenche o tempo enquanto a lembrança volta. Lembre-se de que só você sabe o conteúdo da história, portanto, administre-a!
- ◆ O tempo ideal para uma história é de dez minutos. Ensaie e use o cronômetro.
- ◆ A introdução é crucial. Você vai ganhar ou perder nos três primeiros minutos, dependendo de como você começa.
- ◆ Antes de começar a história, crie toda uma expectativa. Faça os ouvintes concentrarem as atenções em você..
- ◆ Na introdução, devem ficar as 'pistas' do que vai acontecer, como aventuras, mistérios e coisas excitantes. Mas estas coisas devem ser administradas durante toda a história.

- 
- ❖ Não há necessidade de contar, nos mínimos detalhes, aspectos como cenário, por exemplo. Isto subestima a capacidade que as crianças têm de imaginar. Na verdade, o que atrai as crianças é a possibilidade de entender os aspectos implausíveis da história. Elas ficarão pensando no que foi contado.
  - ❖ Para contar uma história você precisa apenas ser verdadeiro, ou seja, não tente ser triste ou alegre. É importante ser você mesmo.
  - ❖ Barret diz que não se deve contar uma história de maneira 'cansada ou mal resumida'. Seja claro e bem objetivo, pois a meta é contar as verdades bíblicas de maneira pessoal e com uma aplicação clara.
  - ❖ Terminando a história, não fique divagando e corrigindo. Deixe os pensamentos na mensagem central dela.
  - ❖ Pratique várias técnicas, seja criativo. Não se preocupe com 'o que os outros vão dizer...' Humildade, amor e oração são importantes, juntamente com criatividade e oração.
  - ❖ Seu exemplo é fundamental.
  - ❖ O conflito é um ponto de atração. Concentre-se nele.
  - ❖ Numa audiência mista, nivele pelo mais novo na idade.

### **Características de uma boa história:**

- a) tema único e bem definido
- b) enredo bem desenvolvido
- c) estilo imagens vívidas, sons e ritmo agradáveis
- d) caracterização
- e) coerente com a fonte
- f) apelo dramático, apropriado, adequado aos ouvintes.



## 5 Sistema de Aprendizado

O Conselheiro tem duas atividades básicas: conhecer os desbravadores e ensiná-los virtudes e princípios.

### **Conhecer**

É mais do que ter informações. Faz-se necessário ter uma ficha cadastral do desbravador que contenha referências ao seu desempenho no clube, na escola, na família, na igreja e sobre sua vida pessoal. O Conselheiro deve, através de encontros familiares, tornar-se amigo e parte do contexto sócio-afetivo do desbravador. Neste grande trabalho, você desenvolverá estimas recíprocas.

### **Ensinar**

Para ensinar ao desbravador, é necessário que você saiba muito bem o que se propõe a fazer. Deste muito, ensina-se apenas um pouco, lembrando-se de que é através do exemplo que o adolescente aprende verdadeiramente. Ele desenvolve-se através dos sentidos, e de boas técnicas de ensino, desenvolvidas pelo Conselheiro.

#### ◆ 1. Estilos de Aprendizagem



Estudos têm demonstrado que as pessoas aprendem de quatro maneiras diferentes. Dependendo de sua maneira de aprender, os desbravadores fazem uma destas quatro perguntas quando se encontram em situação de aprendizagem:

Por que preciso fazer isso? (Inovador)

O que posso saber sobre isso?(analítico)

Como posso usar isso em minha vida? (senso comum)

E se eu fizer assim? (dinâmico)

### **Para ilustrar, alguns exemplos de perguntas feitas pelos desbravadores nesta fase de aprendizado:**

- Carlos não gosta de estudar Geografia. Saber nomes de rios, países, cidades, não faz sentido para ele, que sempre pergunta "Por que preciso saber isso?" Ele não vê nenhum motivo para armazenar este conhecimento e em pouco tempo ele o descarta.
- Tiago gosta de ler, pesquisar e ouvir histórias. Quer sempre saber mais, está sempre buscando conhecimento e perguntando "O que é isso?" Para este tipo de aluno, a informação é muito importante. Alguns não conseguem ficar atentos enquanto o professor dá informações, nem mesmo por cinco minutos.
- Pedro gosta de fazer experiências. Quer saber como as coisas funcionam na prática e quando tem que aprender fórmulas matemáticas, por exemplo, pergunta "Como eu vou usar isso na minha vida?" Se ele não acha nenhum motivo para praticar aquelas fórmulas, em pouco tempo serão esquecidas.
- Janaína gosta de cozinhar. Sempre está interessada em aprender novas receitas, mas enquanto está lendo a receita, vai imaginando "E se eu trocar alguns ingredientes, como será que fica a receita? Acho que vou experimentar!"

---

Percebemos, pelos exemplos, que as reações dos desbravadores, ao receberem um novo conhecimento, são diferentes.

**Para melhor compreensão, vamos analisar cada tipo de aprendiz.**

- a) **o imaginativo** precisa de motivação - se você não criar um motivo para ele sentir que vale a pena aprender, buscará coisas que lhe sejam mais interessantes, o que atrapalhará sua aprendizagem;
- b) **o analítico** - precisa de informação - se você prefere ensinar através de experiências e não dá informações que satisfaçam seu desejo de conhecimento, ele não estará interessado no seu ensino. assunto;
- c) **o senso comum** - precisa de experiência pessoal - se ele não encontra um motivo para aplicar em sua vida o novo conhecimento, não estará interessado no assunto, pois acha que não tem nada a ver com ele;
- d) **o dinâmico** - precisa de prática - se você não apresenta para ele oportunidade de aplicar o novo conhecimento ou deixá-lo criar algo interessante sobre o que está sendo ensinado, ele não terá interesse pelo assunto.

Conhecendo os quatro estilos de aprendizagem, o nosso desafio é ensinar de maneira que todos os nossos desbravadores aprendam.

## **2. Ciclo natural de aprendizagem**

Com esta nova visão de ensino, todo o programa ou lição deve abordar um único tema, que deve ser ensinado de quatro maneiras diferentes. O objetivo é que todos aprendam. Por isso é importante o Ciclo Natural de Aprendizagem, que funciona assim:

### **1º passo**

---

Objetivo: Captar a atenção do aluno

Pergunta do aluno Por que preciso aprender isto?

Papel do professor Motivar o aluno

### **2º passo**

Objetivo: Aprender os fatos

Pergunta do aluno O que eu posso conhecer desta história?

Papel do professor Informar o aluno

### **3º passo**

Objetivo Aplicação à vida pessoal

Pergunta do aluno Como vai servir para mim o que li e ouvi?

Papel do professor Treinar o aluno

### **4º passo**

Objetivo Praticar durante a semana o que aprendeu e partilhar com os outros

Pergunta do aluno Posso fazer assim?

Papel do professor Encorajar o aluno

Através deste método, o Conselheiro ou o Instrutor são os facilitadores da aprendizagem. O orientador motiva, informa, treina e encoraja. Esta é a única maneira de aplicar todos os estilos de aprendizagem em uma mesma lição.

---

“O professor não deve ler a lição nem limitar-se a repetir as palavras do texto, mas precisa estar familiarizado não só com as palavras como com as idéias.” CSES, 118

“Os professores que não estudam tornam-se incompetentes para o cargo.” Idem, 118

## **Ensine com Entusiasmo**

### **Reforço Escolar:**

### **Arte de Acampar:**

É fundamental, no Sistema de Aprendizagem, o ensino das técnicas de acampamento. Isto deve estar no coração do desbravador armar barraca, arrumar mochila assim como os demais princípios do Clube de Desbravadores. Portanto, aí estão algumas dicas para você e seus desbravadores:

1. Delegue responsabilidades para cada componente da Unidade.
2. Faça uma lista das coisas que devem ser levadas.
3. Leia o regulamento sobre o comportamento adequado no acampamento.
4. Leia os objetivos e o programa do clube para o acampamento.

## **6 Sistema de Acampamento**

### **Padrões de Acampamento : A Unidade Vai ao Campo**



#### **Preparo**

Uma Unidade de Desbravadores não chega a ser uma Unidade de verdade se não pratica a arte de acampar, não apenas por iniciativa própria, mas também com autorização do clube. É no acampamento que o desbravador aprende a ser feliz, vivendo as aventuras da rotina interessante de um desbravador. Há muitas tarefas a serem executadas nas reuniões do clube antes da Unidade ir ao campo de ônibus, de carro, de bicicleta, de trem ou caminhando com a mochila nas costas. Por exemplo:

- ♦ arrumar a mochila
- ♦ improvisar uma cama com cobertores
- ♦ treinar nós e amarras

- 
- ♦ organizar um arquivo de desenhos de pioneiros
  - ♦ praticar 'cozinha'
  - ♦ projetar acampamentos
  - ♦ fazer uma bolsa de primeiros socorros
  - ♦ praticar sinais de pista
  - ♦ preparar um cardápio
  - ♦ fazer 'totem' da patrulha para colocar na entrada do acampamento

## **Material da Unidade**

**Para acampar, a Unidade deve ter este material:**

- ♦ barracas
- ♦ machadinha
- ♦ facão
- ♦ lanterna
- ♦ corda de 20 m
- ♦ cordinhas finas
- ♦ estojo de primeiros socorros
- ♦ utensílios de cozinha
- ♦ plástico ou lona para cobrir a cozinha
- ♦ plástico ou lona para abrigar da chuva ou sol fortes

## **Material Individual do Desbravador**

**Cada desbravador, ao acampar, deve levar:**

- ♦ Bíblia, hinário, lição da Escola Sabatina
- ♦ uniforme completo solicitado
- ♦ mochila
- ♦ lanterna
- ♦ agasalho
- ♦ roupa de uso pessoal
- ♦ chinelo
- ♦ colchonete
- ♦ saco de dormir ou cobertor

- 
- ◆ prato e copo de plástico / talheres
  - ◆ estojo de costura
  - ◆ material de higiene

Todo esse material deve ser bem guardado em saco plástico para não ser molhado em caso de chuva.

### **Dividir Responsabilidades**

Ao chegar ao local do acampamento, cada desbravador deve estar ciente de sua obrigação em ajudar. O espírito de cooperação deve motivá-lo para que colabore no que for preciso com alegria, contagiando assim aos outros, de forma que se instale o verdadeiro 'espírito de união'. Todo o empenho deverá ser no sentido de evitar sobrecarga a qualquer participante do acampamento, bem como a demora para que haja acomodação para todos.

### **Onde Acampar?**

Uma das maiores alegrias do Conselheiro e seu Capitão é saírem os dois, explorando os arredores, até encontrarem um pequeno, porém ideal local de acampamento para uso de sua Unidade, numa fazenda, granja ou residência privada com amplos terrenos. Com o local indicado, eles dirigem-se ao proprietário do local e explicam-lhe quem são eles e o que estão pretendendo, fazendo a solicitação do local para o acampamento. De uma forma geral, estas pessoas gostam de ajudar, principalmente os desbravadores que se apresentam bem uniformizados, com boa aparência e cheios de entusiasmo e boa educação. É importante lembrar que a permissão para um outro acampamento, no mesmo local, só será dada àqueles que se portarem como acampantes de primeira classe e como desbravadores corteses e respeitosos.

### **Um Bom Local de Acampamento Deve Ter**

- ◆ Água potável
- ◆ Terreno adequado

- 
- ♦ Segurança física e psicológica
  - ♦ Lenha
  - ♦ Acesso fácil e paisagem atrativa

### **Código do Desbravador Acampante**

- ♦ Acamparei apenas onde for permitido acampar
- ♦ Manterei o local do acampamento limpo o tempo todo e, ao partir, irei deixá-lo limpo.
- ♦ Estarei sempre atento à fogueira e, ao deixar o local, verificarei se está completamente apagada.
- ♦ Nunca usarei faca ou machado para cortar, danificar ou deixar marcas nas árvores vivas.
- ♦ Nunca colherei flores sem permissão prévia concedida.
- ♦ Nunca destruirei as trilhas quando estiver em caminhada.
- ♦ Não poluirei rios e córregos.
- ♦ Sempre respeitarei a privacidade de outros acampantes.
- ♦ Serei sempre civilizado e cortês.
- ♦ Respeitarei todos os sinais, autoridades, normas e propriedades particulares.
- ♦ Minha conduta será sempre a de um desbravador cristão.
- ♦ Deixarei sempre o local do acampamento sabendo que serei bem-vindo ao voltar.

### **Chegada ao Acampamento**

Chegando ao acampamento, uma Unidade se denuncia como noviça, inesperadamente, pela terrível confusão e pelas 'trapalhadas' que faz. Todos correm de um lado para o outro, cada um interferindo no trabalho do outro, querendo fazer tudo e não fazendo nada, deixando um 'pobre sacrificado' tendo que, sozinho, armar a barraca, por exemplo. Outro acende o fogo e depois descobre que não tem como mantê-lo porque ninguém mais foi apanhar lenha. E assim, tudo se torna uma grande bagunça. Eis, portanto, uma boa maneira de distribuir as tarefas:

---

## **Planejar a planta do acampamento**

- ♦ A Unidade reúne-se, de modo que as idéias de todos sejam ouvidas.
- ♦ O Conselho decidirá o local adequado para cada item.
- ♦ Nivelamento do solo para armação das barracas.
- ♦ Observância quanto à posição de barlavento das barracas à cozinha e à latrina (lugar contrário ao vento)
- ♦ Marcação da caixa (fossa) de gordura
- ♦ Organização de um depósito de lenha

## **Armar as barracas**

- ♦ A regra geral indica quatro desbravadores para esta tarefa.
- ♦ Abotoar ou amarrar as suas portas de entrada
- ♦ Colocar quatro espeques nos quatro cantos em posição
- ♦ Colocar os pólos ou esteios das barracas em posição
- ♦ Enterrar no solo os espeques e amarrar os esteios aos cabos
- ♦ Cravar os espeques
- ♦ Fixar os espeques dos panos das paredes

## **Preparar a cozinha**

- ♦ Apanhar lenha o mais rápido possível
- ♦ Preparar o fogão
- ♦ Apanhar água
- ♦ Armar a barraca de intendência
- ♦ Pendurar a dispensa (proteger a comida dos animais)
- ♦ Acender o fogo e preparar a refeição

## **Fazer pequenas construções e artimanhas de acampamento**

### **Cavar a latrina e identificá-la**

Cada uma destas atividades pode ser efetuada por um ou dois

---

desbravadores, de maneira que tudo seja feito rápida e ordenadamente, com todos trabalhando, sem exceção de ninguém.. Quanto mais cedo a cozinha estiver montada, melhor.

## **Durante o Acampamento**

Todas as atividades devem ser vistas como uma diversão, até mesmo as mais 'difíceis', como cavar a latrina, apanhar a lenha, a água, cozinhar, lavar os pratos e talheres e deixar as panelas limpas e brilhantes. Quem vai para um acampamento achando estranho uma chuva torrencial ou achando 'desconfortável' qualquer tipo de atividade ou acomodação, não gosta mesmo de acampamentos ou ainda precisa aprender muito sobre companheirismo, sobrevivência, trabalho em conjunto, em Unidade. Fazer parte desta aventura é desfrutar de momentos inesquecíveis na vida juvenil. Os desbravadores são camaradas que podem cuidar bem de si mesmos e ainda ajudar outros na floresta tropical, no deserto, numa montanha ou explorando o pólo.

Enquanto fazem um verdadeiro acampamento, há tempo bastante para a Unidade fazer algumas atividades e alguns jogos, tais como:

- ♦ Sinais de pista metade da Unidade segue a "pista" feita pela outra metade
- ♦ Fazer uma série de modelos de pegadas de animais e pássaros, em gesso, e identificá-los.
- ♦ Fazer um mapa botânico do local de seu acampamento com todas as árvores que puder identificar
- ♦ Fazer uma coleção e identificação de todas as flores silvestres e tipos de capim ou grama
- ♦ Construir um abrigo no chão ou numa árvore com materiais naturais
- ♦ Fazer um mapa do local
- ♦ Treinar, pela prática, um método de avaliação de distancia
- ♦ Sinalização em grandes distancias

---

**LEMBRE-SE:** Mantenha a sua Unidade engajada e ocupada. É o ócio que leva à Indisciplina

---

Últimas coisas a fazer à noite: escovar os dentes; cobrir o recipiente de água e o depósito de lenha; cobrir as brasas do fogo (mantendo-as acesas); verificar se nada foi deixado ao sereno; afrouxar os cabos da barraca; fazer oração com a Unidade antes de apagar as luzes e do silêncio; pode-se contar uma história para dormir ou para meditação.

Primeiras coisas a fazer pela manhã: assoprar para reacender o fogo; fazer a higiene matinal e lavar-se; esticar os cabos das barracas; pendurar ao sol os cobertores e pijamas para arejar; ler a Meditação Matinal; tomar o desjejum e lavar os pratos e o material sujo; passar uma revista pelo local do acampamento; preparar a solenidade de hasteamento da Bandeira Nacional e do Clube de Desbravadores.

### **Ao sair do Acampamento**

"NÃO DEIXE NADA", exceto seus agradecimentos e, quem sabe, uma muda de árvore plantada. Há alguns anos atrás, cerca de 50 desbravadores acamparam num grande parque de uma fazenda privada. Um Coordenador Regional deveria visitá-los, mas desafortunadamente, devido a uma confusão de datas, ele realmente só chegou algumas horas depois, no mesmo dia em que os desbravadores se retiraram do local do acampamento. Mais tarde, na sede do clube, ele disse: "Cheguei tarde para ver o acampamento, mas sei que são bons acampantes, porque procurei durante duas horas por todo o parque e não encontrei o local onde eles acamparam".

Deixem o local do acampamento pelo menos como vocês gostariam de encontra-lo quando chegassem para acampar outra vez.

---

## Medidas de Segurança

O acidente é, geralmente, o resultado de um plano mal traçado ou um juízo equivocado. Um comportamento descuidado pode pôr em risco muitas vidas, inclusive a de si próprio. É certo que alguns riscos existem no acampamento, mas a maioria dos acidentes pode e deve ser evitada. Faz-se necessário tomar as precauções cabíveis e executar medidas de segurança, como estas a seguir:

1. O Conselheiro deve ensinar aos demais que todos são responsáveis pela segurança e pela vida uns dos outros, por se tratar de uma atividade em grupo. O espírito de companheirismo deve estar dentro de cada desbravador, que ama seu colega de Unidade e preza por seu bem-estar. Cada vida é de igual importância. Ao Conselheiro é oportuno lembrar que os pais permitiram que seus filhos fossem ao acampamento porque confiam plenamente nele, e entregaram-lhe seu maior tesouro, seu filho.
2. Deve-se evitar o excesso de atividades físicas, pois o cansaço é um fator desencadeante de acidentes.
3. Um equipamento completo de Primeiros Socorros deve ser levado, bem como alguém habilitado a utilizar este material em caso de acidente. Se possível, esta pessoa deve ser um médico ou outro profissional da área de saúde. Em caso de acidentes é necessário conservar a serenidade, pensar com clareza e executar os procedimentos indicados para cada caso.
4. Os perigos existentes na região devem ser mostrados aos desbravadores, tais como plantas venenosas, despenhadeiros, possibilidade de deslizamentos de terra, espinhos, animais peçonhentos, etc.
5. Os desbravadores deverão manter-se em grupo, sempre em companhia de um Conselheiro ou alguém de mais experiência. Ensine-os a não avançar além dos limites permitidos.
6. Se o grupo portar objetos cortantes, como facas, machados ou outros, deverão ser dadas instruções quanto ao uso deste equipamento.
7. Todo cuidado deve ser tomado durante o desempenho das



# Capítulo IV

## O Conselheiro e os diretores de clube



O Clube de Desbravadores é administrado pelo Diretor, Diretor Associado e Diretora Associada. É deles a responsabilidade maior no clube. O Conselheiro faz parte da administração do clube. Em uma reunião participa, por exemplo, do planejamento das atividades. Tudo que foi planejado deverá ser executado pelos Diretores e Conselheiros. Cada um tem sua função, e todos estão empenhados em um único objetivo: ter um clube excelente.

### O Papel do Conselheiro na Comissão Diretiva

---

1. Admitir novos membros no clube, apresentando-os à direção.
2. Encaminhar advertência a algum desbravador perante a Comissão Diretiva de seu clube.
3. Participar no programa geral de atividades do clube.
4. Participar na divisão dos membros das diversas Unidades do clube.
5. Dar sugestões a respeito do progresso do clube.
6. Levar o programa da Unidade para aprovação da Comissão Diretiva.
7. Sugerir formas de pontuação que melhor se adaptem às suas Unidades.
8. Indicar nomes de desbravadores para condecorações ou reconhecimentos.

### Perigo da Inatividade

---

É um dos principais problemas do clube, pois gera desmotivação na maioria dos membros do grupo, além de diminuir a afetividade entre

---

muitos. O Conselheiro e os Desbravadores da sua unidade devem cumprir fielmente a parte que lhes correspondem com entusiasmo e eficiência. A inatividade deve-se a algum motivo, que deve ser investigado pelo Conselheiro. Talvez a maior incidência de inatividade no clube deve-se à falta de compreensão nas atividades a serem desempenhadas. É grande o efeito desmoralizador que cada membro inativo tem sobre os outros membros, por isso, o Conselheiro deverá ajudar o desbravador, oferecendo-lhe seu apoio neste momento. Unidade inativa é reflexo de um Conselheiro inativo.

### **Atividades**

---

As atividades do clube deverão ser desempenhadas por todos, sem exceção, em grupo. É praticamente impossível que uma Unidade seja bem sucedida trabalhando isoladamente. O grande objetivo é exaltar o nome de Jesus com as atividades executadas, através do sentimento de companheirismo e amor mútuo.

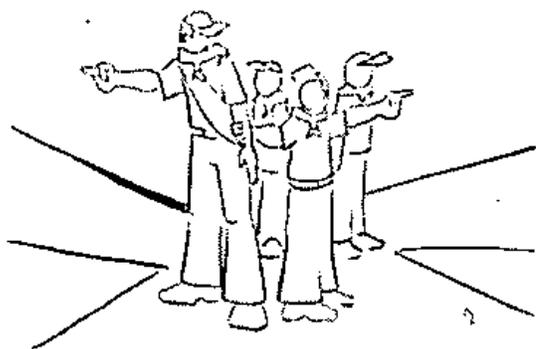
### **Jogos Entre as Unidades**

---

É muito importante, pois desenvolve o espírito esportivo, onde se aprende a 'ganhar e perder'. O Conselheiro deve ter em mente: "A vitória a ser conseguida não é o único objetivo e o valor moral e técnico de uma Unidade está em função e proporção ao valor pessoal dos desbravadores que a compõem, como os átomos de uma molécula". Não só a sua, mas todas as Unidades deverão buscar eficiência em prol do bem comum. Todos precisam dar o seu melhor, e ao Conselheiro cabe a tarefa de criar, desenvolver e conservar o espírito de Unidade. A seguir, alguns fatores que o auxiliarão a fortalecer sua Unidade:



1. Personalidade exemplar do Conselheiro.
2. A preservação das peculiaridades da Unidade, que constituem sua tradição e a distinguem das demais Unidades.
3. Os objetos pertencentes à Unidade, os materiais utilizados, o local das reuniões (seu Q.G.), e todos os equipamentos utilizados em equipe.
4. Atividades promovidas pela Unidade.
5. Os cargos internos da Unidade, onde cada desbravador cumpre suas responsabilidades.
6. Seminários sobre ética e cortesia. A valorização do ser humano deverá ser maior do que eventos e resultados.



Para que se entenda melhor o espírito de Unidade, tome-se como exemplo um time de vôlei. Primeiro, o treinador orienta, prepara, treina a equipe para a vitória. Depois, cada um desempenha seu papel, porém não isoladamente; até a conquista do ponto, cada jogador, desde a recepção da bola, envia 'sinais', esforça-se, empenha-se para o

melhor resultado da equipe, e sempre da equipe. É impossível que um jogador de vôlei alcance o sucesso sozinho. Eles sabem que um depende do outro, pois em uma equipe, o trabalho em conjunto é tudo, e não há lugar para rivalidade.

## **A Preocupação dos Diretores com o Conselheiro**

O Conselheiro sempre faz esta pergunta a si mesmo e aos diretores: **“Qual é o meu papel no clube?”**

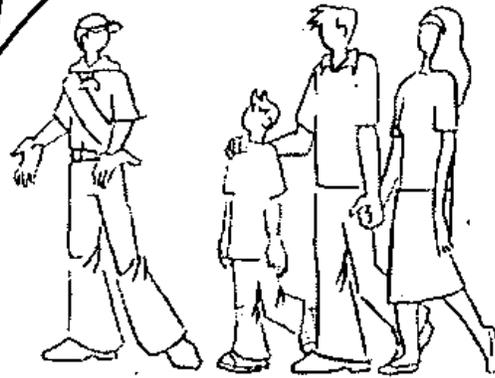
Ao selecionar um Conselheiro, o Diretor pensa em alguém que vai ser um elemento dinâmico, corajoso, com as características de um líder. Portanto, o Diretor espera de você:



- 
- pontualidade;
  - amizade com os desbravadores;
  - planejamento semanal, trimestral, semestral e anual para a Unidade;
  - visitas aos pais dos desbravadores;
  - sua participação nos programas especiais do clube;
  - acompanhamento da vida espiritual dos desbravadores na igreja;
  - planejamento nas saídas com a Unidade, apenas com prévia autorização da diretoria e dos pais;
  - empenho para que os desbravadores cumpram os requisitos das Classes e Especialidades;
  - sensatez ao evitar qualquer envolvimento emocional com desbravadores do sexo oposto, a fim de que a inocência juvenil não seja comprometida;
  - sucesso no desempenho da sua Unidade.

# Capítulo V

## O Conselheiro e os Pais



Três características são esperadas pelos pais do desbravador em relação ao Conselheiro: mente renovada, coração dedicado e espírito correto. Por isso, o Conselheiro é tão importante diante daqueles que confiam seus filhos ao clube. Sua mente deve ser 'renovada' para que esteja sempre pronto a compreender o adolescente; o coração deve ser dedicado em prol do amor espontâneo aos desbravadores; por último, é extremamente salutar ter um espírito correto em que os valores, princípios e limites sejam vividos de maneira exemplar diante dos filhos entregues ao Conselheiro.

Não é tarefa fácil entender e conviver com o adolescente e também com seus pais.

**Cultura, adolescência e pós-modernidade:** as relações entre a Igreja, os pais dos adolescentes desbravadores e estes estão diretamente ligadas ao meio em que vivem, bem como a cultura que os envolve.

### A Mídia

Se um assunto em questão 'saiu na televisão' faz parte da vida. Caso contrário, 'está fora'. A televisão tem ditado não apenas 'moda', mas todo um estilo de vida, incluindo modo de pensar. Isto tem acontecido de maneira acentuada nas últimas gerações, na proporção em que este poderoso meio de comunicação avança na modernidade. Tudo parece ser direcionado ao adolescente, ainda que indiretamente. A identidade destes jovens seres humanos se depara com o conflito consumismo X falta de dinheiro, e tudo parece ser secundário depois desta questão. Outra consequência é a

---

relação com os pais, que sofre profundas transformações a cada instante. O relacionamento familiar fica cada vez mais complicado, e não se sabe (às vezes até mesmo os pais) o que tem valor mesmo. Uma 'equação' que talvez expresse a forma em que estes processos sociais se incorporam ao inconsciente dos adolescentes pode ser esta:

'Se está na mídia tem valor  
O que tem valor, custa  
De acordo com o custo do que posso adquirir,  
É O QUE VALHO'

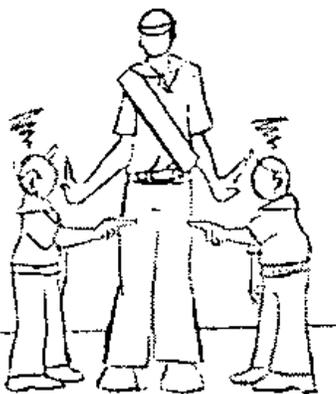
Isto é o que a mídia grava em suas mentes, e dificilmente alguém consegue escapar. Deus criou homens e mulheres para amarem as pessoas e usarem as coisas; porém, hoje amam-se as coisas e usam-se as pessoas.

Algumas diretrizes gerais para trabalhar com os pais sem levar em conta um problema específico:

- a) **Compreenda a situação dos pais** - Não cabe ao Conselheiro julgar os pais em qualquer que seja a situação; parta do princípio que os pais sempre querem o melhor para seus filhos, mas podem errar, portanto, ajude-os, colabore com eles no sentido de ajudar seus filhos a encontrarem - juntos - o melhor caminho para a solução de seus problemas.
- b) **Use diferentes abordagens** - Cada família tem uma realidade. As atitudes com os pais vão depender de quem são e que situação vivem naquele momento. Por isso, ofereça-lhes apoio, encorajamento ou sugestões alternativas para solucionar um eventual problema. Para alguns pais, ouvir o Conselheiro será o ponto de partida para que tudo termine bem.
- c) **Seja sensível diante das necessidades dos pais** - ao criarem seus filhos, os pais podem sentir-se inseguros quanto a sua competência; podem sentir opressão, competição, ciúme, medo de perder os filhos ou mesmo a necessidade de ter autoridade e controle sobre a família. Estes sentimentos podem resultar em tensão, e quando não satisfeitas são intensas.

d) **Reconheça sua utilidade 'temporária'** - O grande objetivo do Conselheiro em relação a pais/filhos é promover-lhes um relacionamento amadurecido, centrado em Cristo. Todas as recomendações feitas aos pais devem acontecer na ausência dos filhos.

O Conselheiro ajudará os pais desenvolvendo valores em seus filhos. Daí a importância de **MOLDAR ATITUDES E VALORES POSITIVOS E CRISTÃOS** nos desbravadores. Estes adolescentes enfrentam muitos momentos difíceis, ao terem que fazer escolhas importantes. São intimados a encontrar algo justo entre as incertezas e aspectos confusos da vida aprendendo a assessorar, apreciar e adquirir o que dizem ser valores reais. Neste contexto, os valores referem-se a crenças, propósitos e atitudes que são escolhidas pelos pais e que depois são esquecidos por pressão da pós-modernidade sobre seus filhos. Isto porque vivemos em uma sociedade dinâmica, onde mudanças ocorrem muito rapidamente. Será mais sábio focar o processo de valorização na educação religiosa no lugar de simples valores específicos.



### Métodos Gradativos na Busca de Valores

1. **Modelar:** ressaltar os modelos de comportamento na história da humanidade, principalmente na Bíblia. Por exemplo, o caráter de José, no Egito; a paciência da esposa de Ulisses; a segurança nos princípios de vida de Daniel.
2. **Convencer e persuadir:** apresentar razões e argumentações sobre os valores apresentados. Mostrar os erros e problemas em outros valores não recomendados. Comparar o positivo com o negativo.
3. **Estabelecer limites:** oferecer situações e permitir aos adolescentes que escolham o que for melhor, dentro do que

---

foi apresentado. Por exemplo, lavar os pratos ou limpar o piso. Mostrar-lhes também opções 'absurdas'. Por exemplo, escolher entre 'a verdade' ou 'não falar mais nada para ninguém'.

4. **Inspirar:** utilizar apelos 'dramáticos' ou emocionais que podem também ser associados a modelos de comportamento do valor em questão.
5. **Mostrar regras e regulamentos:** 'treinamento' de comportamentos até serem estabelecidos hábitos automáticos por meio de recompensas ou castigos.
6. **Aconselhar:** não forçar o desbravador nem tomar decisões por ele. É necessário que ele mesmo escolha seu caminho.
7. **Moralizar:** apelar para a consciência, para o sentimento de culpa, através de palavras como "Você deve saber melhor", ou "Você é uma vergonha para seus pais".

Outros métodos já utilizados no passado poderiam ser listados, mas o importante é que o Conselheiro busque compreender o processo pelo qual o desbravador pode ser ensinado a formular seus próprios valores, sem querer 'doutriná-lo' ou impor um conjunto de valores pré-determinados, forçando-o a fazer algo que está imposto. A isto pode-se chamar 'processo de valorização', executado através destes passos:

- a) Incentivar os adolescentes a escolher livremente.
- b) Ajudá-los a examinar alternativas disponíveis quando enfrentarem a escolha.
- c) Orientá-los a passarem positivamente pela situação de escolha, balanceando as alternativas e refletindo sobre as conseqüências de cada atitude.
- d) Animá-los a considerar o que mais valorizam e estimam.
- e) Dar-lhes a oportunidade para afirmação pública de suas escolhas.
- f) Ajudá-los a examinar comportamentos repetidos ou hábitos desenvolvidos em suas vidas.

# Capítulo VI

## O Conselheiro, o Capelão e a Missão



Existem dois fatores que, atualmente, contribuem para a implantação do novo ministério para pré-adolescentes e adolescentes.

Um deles é a vocação que alguns homens e mulheres têm para trabalhar neste ministério, e levam tão a sério que aí fazem carreira, mesmo que não tenham apoio algum. São adultos que observam as necessidades dos adolescentes, sentem-se motivados a ajudá-los e, com um pequeno passo, fixam um grupo.

O segundo fator é a precocidade com que estão acontecendo inúmeras coisas na vida dos adolescentes. Tomadas de decisões que antes eram feitas aos dezesseis, hoje podem acontecer aos doze, talvez. São situações de violência, iniciação sexual, envolvimento com drogas, tudo muito cedo, trazendo-lhes um enorme sentimento de culpa. Daí a necessidade de 'alguém' que lhes alivie estes pesados fardos na vida espiritual.



### Por que é necessário desenvolver O Ministério dos Adolescentes



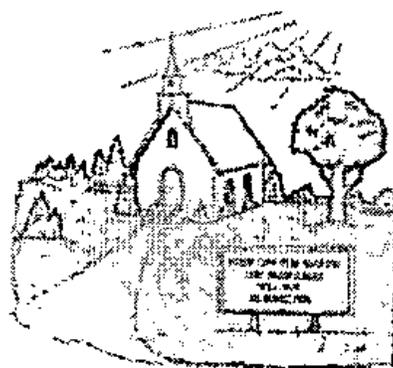
1. Eles são 'maleáveis', estão prontos para a mudança, porque nesta fase nada é permanente.
2. Os pré-adolescentes possuem uma combinação característica de relativa inocência com a formação do pensamento 'adulto', recentemente adquirida por situações que lhes são impostas por algum motivo.
3. É fácil desenvolver relacionamento com os pré-adolescentes e adolescentes.

4. Os pais destes jovens estão envolvidos em suas vidas, ainda se podem ver pais que querem acompanhar os filhos nesta fase de suas vidas.
5. Ainda que assombrosamente estressados, os pré-adolescentes são menos distraídos que os adolescentes. Não trabalham, por isso estão mais dispostos a envolverem-se em um ministério da Igreja.

O Conselheiro deverá trabalhar em conjunto com o Capelão e com a Diretoria do clube para alcançar resultados e cumprir objetivos. A Unidade deverá seguir a dinâmica do clube.

### O Clube e a Igreja

O grande segredo do sucesso de Clube de Desbravadores pode ser o trabalho em conjunto com a Igreja. Esta, por sua vez, talvez por interpretações distorcidas a respeito do clube, nem sempre oferece o apoio necessário. Aí vão algumas soluções para este tipo de problema:



- a) O clube deve assumir a responsabilidade pela manutenção de algum setor da Igreja, como o seu jardim, por exemplo, o mural, o estacionamento ou outro de maior necessidade.
- b) Alguns cultos e programações especiais deverão ser realizados pelo clube, a fim de 'fazer a diferença'
- c) A Igreja e o Clube de Desbravadores deverão unir-se em alguma campanha social, envolvendo seus departamentos.
- d) Poderão ser realizados programas especiais de louvor.

### O Clube e a Comunidade

Um aspecto que é marcante no Clube de Desbravadores é seu entrosamento com a comunidade local. Em prol desta comunidade, o clube realiza obras sociais, selando uma parceria que beneficiará

principalmente os adolescentes de maneira social e espiritual. É uma oportunidade ímpar para testemunhar, e excelentes resultados serão vistos se o clube tiver o apoio de seus 'vizinhos'. Estas são algumas sugestões de atividades comunitárias:



- ▶ Campanha de Combate a Dengue
- ▶▶▶ Campanhas de Vacinação
- ▶▶▶▶ Auxílio em Calamidades
- ▶▶▶▶▶ Semanas Especiais Trânsito, Meio Ambiente, Pátria, etc.

### Atividades Espirituais

Desenvolvem a fé e o hábito do crescimento no relacionamento vertical (com Deus) e horizontal (com o semelhante). Pode-se dizer que este é o 'carro-chefe' do clube, pois é toda a sua razão de existir. Todas as outras atividades atuam como suporte para o bom funcionamento desta parte do programa. O clube que é forte nas atividades gerais e deficiente nas atividades espirituais, perde seu objetivo. Na verdade, este não é um Clube de Desbravadores, mas um lugar de entretenimentos ou qualquer outra coisa. É importante ressaltar que as atividades espirituais no clube serão direcionadas aos adolescentes, portanto, a linguagem utilizada deverá ser completamente acessível a eles, o que reforça o aspecto didático da evangelização. Alguns recursos e métodos poderão ser eficazes, por isso, aí vão algumas 'dicas':



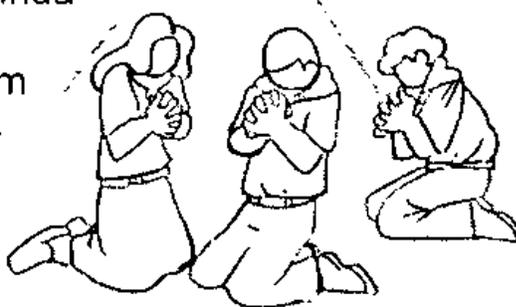
- ▶ A criatividade é de grande importância diante da curiosidade existente nesta faixa etária.
- ▶ As repetições tendem a virar rotina, o que é extremamente cansativo, principalmente para os adolescentes.
- ▶ Os recursos áudio-visuais são de grande utilidade, podendo ser de qualquer natureza, inclusive os que estiverem mais facilmente acessíveis.

---

Em se tratando de programa espiritual geral do clube é necessário usar equilíbrio e bom senso. Estas são sugestões para o Programa Anual do Clube de Desbravadores, que deve ser desenvolvido de maneira bem interessante.

a) **Classe Bíblica** Deve ser um dos momentos agradáveis do clube, com louvores e curiosidades, de maneira alegre e dinâmica. Existem recursos, tanto na Igreja como no próprio clube, para que esta classe aconteça com sucesso, e suas atividades deverão culminar no Batismo da Primavera e no Dia do Desbravador, com uma linda cerimônia batismal.

b) **História da Igreja** Este é um estudo dirigido aos desbravadores já batizados, onde serão aprendidos os fatos mais importantes na história do desenvolvimento da Igreja ao longo dos tempos. Pode-se promover concursos, dramatizações, trabalhos dirigidos, etc.



c) **Evangelismo** O clube é um forte meio de Evangelismo, realizado de duas maneiras, basicamente: interno, com classes bíblicas, semanas de oração, atividades espirituais das classes e Especialidades, e atividades espirituais nos acampamentos; externo, com Evangelismo público, estúdios bíblicos com as famílias dos desbravadores, auxílio no Evangelismo da Igreja, etc.

Entre várias atividades espirituais, o Conselheiro e o Capelão devem velar pelo crescimento dos adolescentes nas seguintes áreas:

- a) o trabalho conjunto da Unidade;
- b) o estilo de vida do adolescente;
- c) a vida devocional de cada adolescente.

# Capítulo VII

## O Conselheiro e Deus



A principal preocupação do Conselheiro deve ser com sua vida espiritual, na qual ele viva o testemunho de Cristo e os valores evangélicos.

**Vida Devocional** - O Conselheiro deverá ter sempre em mente seu relacionamento com Cristo. Para isso, deverá manter-se em constante leitura da Bíblia e estudo diário, seguido de constante oração. Assim, o contato com Deus será permanente. Uma vida devocional aplicada trará grandes benefícios para o Conselheiro e para os desbravadores. José do Egito era portador de bênçãos no que fazia porque estava sempre em comunhão com Deus.

**Vida Eclesial** - Estar constantemente na Igreja resultará em confiança congregacional, por parte dos pais dos desbravadores e de Deus, principalmente. Nossa assistência à Igreja deve ser um ato de louvor, adoração e companheirismo com Deus e Seus filhos. Na Igreja, aprendemos a amar nossos irmãos e ter respeito a autoridades. Quando os membros percebem a presença e a atuação do Conselheiro, passa a haver um sentimento de simpatia e oração intercessória em seu favor.

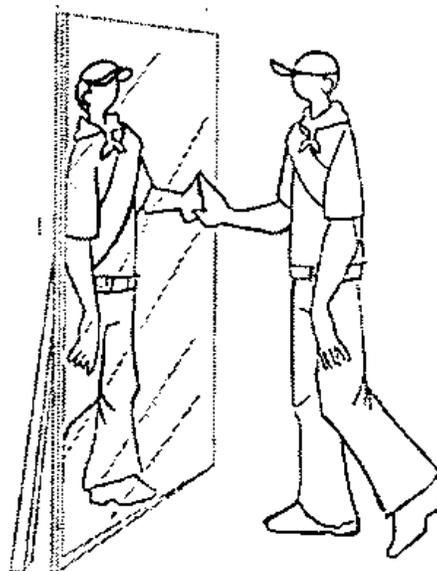
**Vida Missionária** - É impossível ter uma vida devocional sincera, uma vida eclesial ativa e não ter vida missionária. O Conselheiro buscará conhecer, capacitar-se e exercer seu papel em um dos métodos de Evangelismo na Igreja. Ele poderá exercer sua vida missionária na escola, na família ou na vizinhança. Sua fonte missionária mais fácil é a sua Unidade. Tenha em vista seus desbravadores e os familiares deles.

# Capítulo VIII

## O Conselheiro e o seu futuro

O maior desafio do Conselheiro não está em liderar apenas sua Unidade, mas seu crescimento na liderança, na vida profissional e pessoal.

**Crescimento de Liderança** - É fundamentado na auto-percepção (como o líder se vê e como é visto pela equipe). Ele deve visar a criação de um plano de ação para seu desenvolvimento, o que envolve o controle dos seguintes aspectos:



- **O papel do Conselheiro e as habilidades requeridas** - analisa as expectativas do ministério com desbravadores quanto à atuação do Conselheiro junto a sua equipe e o conjunto de habilidades necessárias para o desempenho da liderança.
- **Filosofias de liderança** - avalia suas convicções pessoais e pressuposições a respeito do ser humano, percebendo a relação delas com sua forma de gestão e de relacionar-se com sua Unidade.
- **Inteligência emocional nas relações de liderança** - procura desenvolver as habilidades emocionais básicas para otimizar os relacionamentos interpessoais.
- **O relacionamento interpessoal e a percepção** - identifica como as relações interpessoais são influenciadas pela maneira como as pessoas percebem a si próprias, aos outros e como interpretam suas percepções. Busca conhecer o próprio estilo de relacionamento interpessoal e avalia sua eficácia no papel de líder da equipe.

- 
- **A importância do 'feedback' no relacionamento** - é de grande utilidade usar o 'feedback' como ferramenta eficaz para promover mudanças comportamentais e desenvolvimento pessoal e profissional.

O Conselheiro em crescimento dará sinais de liderança efetiva, que é o completo resultado de uma diversidade de fatores. É possível também identificar algumas características que acompanham cada líder de adolescentes que consegue fazer um trabalho de êxito. São elas:

- ◇ **Ter o Espírito Santo** - esta característica não é exclusiva da liderança juvenil, mas de todo cristão verdadeiro. Se o líder de adolescentes não tiver em seu coração a presença do Espírito Santo, ele será um mero 'manejador' de recursos humanos, o que foge à necessidade dos adolescentes e suas vidas em conflito.
- ◇ **Ter senso de chamado** - se aquele que se dispõe a participar do ministério com adolescentes não tem um chamado claro e específico a trabalhar com eles, ocorrerá uma das duas coisas: ele se sentirá um miserável ou fará os adolescentes se sentirem assim. Ter a convicção de que Deus o convocou a fazer o que você faz é a única fonte de afirmação onde deve-se depositar total confiança.
- ◇ **Ser apto para a tarefa de aconselhar** - a adolescência é uma fase de muitos questionamentos. A pós-modernidade tem tornado complexa a dinâmica adolescente, pois as mudanças são exageradas e as mensagens surgem de maneira contraditória. O Conselheiro efetivo está preparado para a tarefa de dar conselhos comprometidos com princípios e valores cristãos de maneira sábia.
- ◇ **Estar atualizado com a cultura adolescente** - os adolescentes possuem gostos peculiares na música, roupas,

literatura, linguagem e outros aspectos que estão sempre em transformação. Uma boa maneira que o líder de adolescentes tem de atualizar-se é observando-os em seus ambientes ou perguntar-lhes sobre suas preferências. Isso diminui a distância entre a realidade deles e a dos adultos.

- ◇ **Trabalhar em equipe** - o Conselheiro efetivo sabe que não pode conseguir tudo sozinho. Entende que Deus capacitou seu corpo com distintos papéis e dons (I Cor 12:4-30), e que é tarefa do líder equipar a outros para o dever da sua função também. A missão é mais importante que a função, que está a serviço da missão. Por isso, reconhece as habilidades de outros e lhes facilita tarefa somando-se ao trabalho.
- ◇ **Incluir os pais no processo** - o Conselheiro não deve tentar trabalhar com o adolescente sem que esteja em sintonia com seus pais. Jamais entrar em 'competição' com eles.
- ◇ **Especializar-se** - é necessário a cada dia buscar mais e mais conhecimento, através de seminários, treinamentos e materiais diversos para atualizar seu ministério com os juvenis. No programa do clube, o Conselheiro deve aprimorar-se através das classes de liderança: Líder, Líder Máster e Líder Máster Avançado. Os adolescentes necessitam de Conselheiros preparados e competentes.

Com o passar do tempo, o Conselheiro encontrará jovens que o agradecerão por fazer a diferença na vida deles quando adolescentes. O tempo passa rapidamente, e é confortante para o Conselheiro conhecer seus resultados e ter a esperança de resultados eternos. Mas, também, deve o conselheiro pensar, que seus desbravadores esperam vê-lo no futuro com crescimento profissional, familiar e cristão.



# CONCLUSÃO

## Recomendações Finais

1. É importante ter um caderno com os dados pessoais de todos os membros da Unidade, como nome, endereço, telefone, idade (data de aniversário), nome dos pais, alergias, medicamentos contra-indicados e outras informações necessárias em situações diversas.
2. Demonstre interesse por sua Unidade, ajudando os membros não apenas nos seus problemas, aflições, inquietudes, mas também compartilhando de momentos felizes e brincadeiras.
3. Anote todas as idéias que surgirem para a Unidade e para o clube. Pergunte aos desbravadores sobre suas preferências e o que gostariam de fazer no clube.
4. Siga a programação elaborada, considerando a participação do Capitão. Se, por acaso, caírem na 'mesmice', troque de atividade imediatamente e depois volte à atividade anterior.
5. Não toque nos desbravadores quando der uma ordem, não os ameace, não dê castigos físicos ou trabalhos forçados.
6. Não tenha ou revele preferência por um ou outro membro da Unidade.
7. Demonstre habilidade técnica nas atividades do clube.
8. Quando errar, reconheça e peça desculpas.
9. Quando, na Unidade, houver algum membro problemático, fale com o grupo à parte e tenha um trato de amor especial com este desbravador.
10. Os membros de sua Unidade não deverão ir embora de uma reunião ou atividade sem que tenham aprendido algo novo.
11. Não reclame diretamente, usando expressões como "Sempre chegando tarde" ou "Você é um desastre". "Como pode ser tão desastrado?" É melhor dizer "Você se veria melhor se estivesse penteado" ou "Arrume a sua camisa, ficará mais bonito!"
12. Quando você sentir que não pode controlar a inquietude das crianças, é melhor dizer para eles: "É muito difícil ser

---

Conselheiro”.

13. Não faça comparações negativas, do tipo “Por que você não se parece com o Capitão?” ou “Atue de acordo com a sua idade!”
14. Não faça elogios exagerados.
15. Quando um membro da Unidade fizer algo errado ou ruim, não critique a pessoa, mas o comportamento.
16. Viva o que você ensina e cumpra o que prometer.

---

## APÊNDICES

**Histórias para contar, músicas para cantar, dinâmicas para fazer, perguntas para fazer e desafios para provar,**

### ADIVINHAÇÕES

**Perguntas A:**

1. Quem é filho da minha mãe e do meu pai, e não é meu irmão?
2. Quantos ovos você pode comer em uma manhã para desjejuar?
3. Qual é a primeira letra do alfabeto?
4. Qual é o animal que come com o rabo?
5. Uma vez eu vi um gato com um olho só. (Por quê?)

**Respostas:**

1. Eu.
2. Apenas 1.
3. A (ao abrir a boca, Chiquinha joga confete na boca do Chaves)
4. Todos. Porque não podem tirar o rabo para comer.
5. Porque tapei o outro

**Perguntas B**

1. O que o fósforo falou para o cigarro? Resposta: Por sua causa, perdi a cabeça.
2. Qual é o fim da picada? Resposta: Quando o mosquito vai embora...
3. O que o pára-quedas disse para o pára-quedista? Resposta: To contigo e NÃO ABRO...

4. Qual a cor mais barulhenta? Resposta: A corneta...
5. O que a minhoca falou pro minhoco? Resposta: Você minhoquece!
6. O que o tijolo falou pro outro? Resposta: Há um ciumento entre nos.
7. Qual é o bicho que anda com as patas? Resposta: O pato.

## O QUE É O QUE É?

1. Tico-tirico-tico. Não tem perna, não tem bico. Depois tico-tirico-tico já tem pernas, já tem bico.
2. Uma casinha branca, sem porta, nem tranca.
3. À meia hora se levanta o francês. Conta as horas, não conta o mês. Traz esporas, não é cavaleiro. Tem serra não é carpinteiro. Tem picão, não é pedreiro. Cava a terra, não ganha dinheiro.
4. Sou filho de corso raso. Corro pouco, logo paro. Da terra faço amparo.
5. Quem vai pra lá, está com a barriga pra cá. Quando vem pra cá, está com a barriga pra lá.
6. O que é que é meu e os outros é que tratam?
7. Entre tábuas e tabuletas, existe uma dama fechada, faça sol ou chuva, ela está sempre molhada?
8. A primeira, Deus dá, a segunda, tem que comprar.
9. O que é que nasce esforçado e morre degolado?
10. Qual a mãe que antes de ser mãe, os filhos já tinham nascido?
11. Qual é o pai que nunca teve filhos?
12. Qual é a coisa que morre de pé?
13. Qual é a luz que nunca se apaga?
14. Qual é o carteiro que leva carta para a sua própria casa?
15. Qual a casa que temos e não podemos morar nela?
16. Qual é o animal que depois de morto muda de sexo?
17. Qual é a coisa mais veloz do mundo?
18. Quais as pessoas que pregam sem ferramentas?

## Respostas:

- |                           |                          |                        |
|---------------------------|--------------------------|------------------------|
| 01. O ovo e o pinto       | 02. O ovo                | 03. Galo               |
| 04. Tatuira               | 05. Pernas               | 06. Nome               |
| 07. Língua                | 08. Dentição             | 09. Cacho de banana    |
| 10. Bananeira             | 11. O que só teve filhas | 12. A vela             |
| 13. O sol                 | 14. O pombo-correio      | 15. A casa do botão    |
| 16. O boi (carne de vaca) | 17. O pensamento         | 18. O padre e o pastor |

---

# HISTÓRIAS

---

## 1. João 3:16 - É Show!

Na cidade de São Paulo, numa noite fria e escura de inverno, próximo a uma esquina por onde passavam várias pessoas, um garotinho vendia balas a fim de conseguir alguns trocados.

Mas o frio estava intenso e as pessoas já não paravam mais quando ele as chamava. Sem conseguir vender mais nenhuma bala, ele sentou na escada em frente a uma loja e ficou observando o movimento das pessoas.

Sem que ele percebesse, um policial se aproximou.

- Está perdido, filho?

O garoto meneou a cabeça.

- Só estou pensando onde vou passar a noite e... normalmente durmo em minha caixa de papelão, perto do correio, mas hoje o frio está terrível... O senhor sabe me dizer se há algum lugar onde eu possa passar esta noite?

O policial mirou-o por uns instantes e coçou cabeça, pensativo.

- Se você descer por esta rua, - disse ele apontando o polegar na direção de uma rua à esquerda - lá embaixo vai encontrar um casarão branco; chegando lá, bata na porta e quando atenderem apenas diga "João 3: 16".

Assim fez o garoto. Desceu a rua estreita e quando chegou em frente ao casarão branco, subiu os degraus da escada e bateu na porta. Quem atendeu foi uma mulher idosa, de feição bondosa.

- João 3:16. - disse ele, sem entender direito.

- Entre, meu filho. - A voz era meiga e agradável.

Assim que ele entrou, foi conduzido por ela até a cozinha onde havia uma cadeira de balanço antiga, bem ao lado de um velho fogão de lenha aceso.

- Sente-se, filho, e espere um instantinho, tá?

O garoto se sentou e, enquanto observava a velha e bondosa mulher se afastar, pensou consigo mesmo: "João 3:16... Eu não entendo o que isso significa, mas sei que aquece a um garoto com frio".

Pouco tempo depois a mulher voltou.

- Você está com fome? - perguntou ela.

- Estou um pouquinho, sim... há dois dias não como nada e meu estômago já começa a roncar...

A mulher então o levou até a sala de jantar, onde havia uma mesa repleta de comida. Rapidamente o garoto sentou-se à mesa e começou a comer; comeu de tudo, até não agüentar mais. Então ele pensou consigo mesmo: "João 3:16... Eu não entendo o que isso significa, mas sei que mata a fome

---

de um garoto faminto".

Depois a bondosa senhora o levou ao andar superior, onde se encontrava um quartinho com uma banheira cheia de água quente. O garoto só esperou que a mulher se afastasse e então rapidamente se despiu e tomou um belo banho, como há muito tempo não fazia.

Enquanto esfregava a bucha pelo corpo pensou consigo mesmo: "João 3:16"...Eu não entendo o que isso significa, mas sei que torna limpo um garoto que há muito tempo estava sujo.

Cerca de meia hora depois a velha e bondosa mulher voltou e levou o garoto até um quarto onde havia uma cama de madeira, antiga, mas grande e confortável.

Ela o abraçou, deu-lhe um beijo na testa e, após deitá-lo na cama, desligou a luz e saiu. Ele se virou para o canto e ficou imóvel, observando a garoa que caía do outro lado do vidro da janela. E ali, confortável como nunca, ele pensou consigo mesmo: "João 3:16"... Eu não entendo o que isso significa, mas sei que dá repouso a um garoto cansado".

No outro dia, de manhã, a bondosa senhora preparou uma bela e farta mesa e o convidou para o café da manhã.

Quando o garoto terminou de comer, ela o levou até a cadeira de balanço, próximo ao fogão de lenha.

Depois seguiu até uma prateleira e apanhou um livro grande, de capa escura.

Era uma Bíblia. Ela voltou, sentou-se numa outra cadeira, próximo ao garoto e olhou dentro dos olhos dele, de maneira doce e amigável.

- Você entende João 3:16, filho?

- Não, senhora... eu não entendo... A primeira vez que ouvi isso foi ontem à noite... um policial que falou...

Ela concordou com a cabeça, abriu a Bíblia em João 3:16 começou a explicar sobre Jesus. E ali, aquecido junto ao velho fogão de lenha, o garoto entregou o coração e a vida a Jesus.

E enquanto lágrimas de felicidade deixavam seus olhos e rolavam face abaixo, ele pensou consigo mesmo: "João 3:16"... ainda não entendo muito bem o que isso significa, mas agora sei que isso faz um garoto perdido se sentir realmente seguro".

Eu não entendo esse imenso amor que Jesus teve por nós, a ponto de ser crucificado na cruz. Eu não entendo muito bem, mas estou certo que isso faz a vida valer a pena!!!

"Porque Deus amou o mundo de tal maneira, que deu seu filho para que todo aquele que nele crê, não pereça, mas tenha a vida eterna (João 3:16)".

---

## 2. A Moça e a Bolacha

---

Uma moça estava à espera de seu voo na sala de embarque de um grande aeroporto. Como ela deveria esperar por muitas horas pelo seu voo, resolveu comprar um livro para matar o tempo. Comprou também um pacote de bolachas. Sentou-se numa poltrona na sala VIP do aeroporto, para descansar e ler em paz. Ao seu lado sentou-se um homem. Quando ela pegou a primeira bolacha o homem também pegou uma. Ela se sentiu indignada, mas não disse nada. Apenas pensou: "Mas que cara de pau"! Se estivesse mais disposta, lhe daria um soco no olho para que nunca mais esquecesse!"

A cada bolacha que ela pegava o homem também pegava uma. Aquilo a deixava tão indignada que não conseguia nem reagir. Quando restava apenas uma bolacha, ela pensou: "O que será que este abusado vai fazer agora?" Então, o homem dividiu a última bolacha ao meio, deixando a outra metade para ela.

Ah, aquilo era demais! Ela estava bufando de raiva! Então pegou o seu livro e suas coisas e dirigiu-se ao local de embarque. Quando se sentou, confortavelmente, numa poltrona já no interior do avião, olhou dentro de sua bolsa para pegar uma bala e, pra sua surpresa, o pacote de bolachas estava lá, ainda intacto, fechadinho!

Ela sentiu tanta vergonha!... Só então percebeu que a errada era ela, sempre tão distraída! Havia se esquecido que suas bolachas estavam guardadas dentro da bolsa. O homem havia dividido as bolachas dele sem se sentir indignado, nervoso ou revoltado, enquanto ela tinha ficado muito transtornada, pensando estar dividindo as dela com ele. Não havia mais tempo para se explicar, nem para pedir desculpas.

Reflexão: Quantas vezes, em nossa vida, nós é que estamos comendo as bolachas dos outros e não temos consciência disto! Antes de concluir, observemos melhor! Talvez, as coisas não sejam exatamente como pensamos!

Há quatro coisas na vida que não se recuperam:  
- a pedra, depois de atirada; - a palavra, depois de proferida; - a ocasião, depois de perdida; - e o tempo, depois de passado.

---

### 3. Os cinco macacos

Um grupo de cientistas colocou cinco macacos numa jaula. No meio, uma escada e sobre ela um cacho de bananas.

Quando um macaco subia na escada para pegar as bananas, os cientistas jogavam um jato de água fria nos que estavam no chão. Depois de certo tempo, quando um macaco ia subir a escada, os outros o pegavam e enchiam de pancadas. Com mais algum tempo, nenhum macaco subia mais a escada, apesar da tentação das bananas.

Então, os cientistas substituíram um dos macacos por um novo. A primeira coisa que ele fez foi subir a escada, dela sendo retirado pelos outros, que o surraram. Depois de algumas surras, o novo integrante do grupo não subia mais a escada.

Um segundo macaco foi substituído e o mesmo ocorreu, tendo o primeiro substituto participado com entusiasmo na surra ao novato.

Um terceiro foi trocado e o mesmo ocorreu. Um quarto, e afinal, o último dos veteranos foi substituído.

Os cientistas então ficaram com um grupo de cinco macacos que, mesmo nunca tendo tomado um banho frio, continuavam batendo naquele que tentasse pegar as bananas.

Se fosse possível perguntar a algum deles porque eles batiam em quem tentasse subir a escada, com certeza a resposta seria: "Não sei, mas as coisas sempre foram assim por aqui".

**MORAL DA HISTÓRIA:** Assim é na vida. Muitas vezes fazemos alguma coisa errada por achar que isso é normal, ou porque outras pessoas também o fazem. Mas nem sempre paramos para refletir sobre as conseqüências daquilo que fazemos. (Autor desconhecido)

---

# DINÂMICAS

## 1. CASO MIGUEL

---

Miguel é um artista, solteiro, de boa aparência, 33 anos de idade. Eis a seguir, como foi percebido por diversas pessoas no dia "x".

*RELATO DA MÃE - "Miguel levantou correndo, não quis tomar café, não ligou para o bolo que eu havia feito especialmente pra ele. Só apanhou cigarros e fósforos. Não quis botar o cachecol que eu dei. Disse que estava com pressa e reagiu com impaciência a meus pedidos para se alimentar e se abrigar. Ele continua sendo uma criança que precisa de atendimento, pois não reconhece o que é bom para si próprio".*

**RELATO DO TAXISTA** - "Hoje de manhã apanhei um sujeito que eu não fui muito com a cara dele. Estava de cara amarrada, seco, não queria saber de conversa. Tentei falar sobre o futebol, sobre política, sobre o tráfego e sempre me mandou calar a boca dizendo eu tinha de se concentrar. Desconfio que ele é um cara subversivo, desses que a polícia anda procurando ou um desses sujeitos que assaltam taxistas para roubar. Aposto que andava armado. Fiquei louco pra me livrar dele".

**RELATO DO GARÇOM DA BOATE** - "*Ontem à noite ele chegou acompanhado de uma morena, bem bonita por sinal, mas não deu a mínima bola para ela. Passou o tempo todo olhando para tudo quanto era mulher que chegava. Quando entrou uma loira de vestido colante, me chamou e queria saber quem era. Como eu não conhecia, não teve dúvidas: foi na mesa dela falar com ela. Eu disfarcei e passei por perto e só pude ouvir que ele marcava encontro às 9:00h da manhã, bem nas barbas do acompanhante dela! Sujeito ousado! Eu também dou as minhas voltinhas, mas essa foi demais...".*

**RELATO DO ZELADOR DO EDIFÍCIO** - "Ele não é muito certo da bola, não. Às vezes cumprimenta, às vezes finge que não vê ninguém. As conversas dele a gente não entende. É parecido com um parente meu que enlouqueceu. No dia "x" de manhã, chegou até falando sozinho. Eu dei bom dia e ele me olhou com um olhar estranho e disse que tudo no mundo é relativo, que as palavras não eram iguais para todos e nem as pessoas. Me deu um puxão na gola e apontou para uma senhora que passava e disse que cada um que olhava para ela via uma coisa diferente. Disse também que, quando ele pintava um quadro, aquilo é que era a realidade. Dava risadas.

---

Está na cara que ele é lunático”.

RELATO DA FAXINEIRA - *“Ele anda sempre com um ar misterioso. Os quadros que ele pinta a gente não entende. Quando ele chegou, na manhã do dia “x”, ele me olhou meio enviesado e eu tive um pressentimento de que ia acontecer alguma coisa ruim. Pouco depois chegou a moça loira. Ela me perguntou onde ele se encontrava e eu disse. Daí a pouco eu a ouvi gritar e corri para acudi-la imediatamente. Abri a porta de supetão e ele estava com uma cara furiosa olhando para ela, cheio de ódio. Ela estava jogada no divã e no chão tinha uma faca: Eu sai gritando: Assassino! Assassino!”*

Divida a unidade em 2 grupos e peça para conversarem sobre Miguel. Seu caráter, seu dia... Depois leia para eles o relato de Miguel que está a seguir.

## RESPOSTA DE MIGUEL

Eis a seguir, como o próprio Miguel relata o que ocorreu no dia “x”:

“Eu me dedico à pintura de corpo e alma. O resto não tem importância. Há meses eu quero pintar uma Maddona do século XX, mas não encontro uma modelo adequada, que encare a beleza, a pureza e o sofrimento que eu quero retratar.

Na véspera do dia “x”, uma amiga me telefonou dizendo que tinha encontrado a modelo que eu procurava e propôs nos encontrarmos na boate que ela freqüentava. Eu estava ansioso para vê-la. Quando ela chegou, fiquei fascinado! Era exatamente o que eu queria! Não tive dúvidas: Fui até a mesa dela, me apresentei e pedi para ela pousar pra mim. Ela aceitou e marcamos um encontro no atelier às 9:00h da manhã. Eu nem dormi direito àquela noite. Levantei-me ansioso, louco para começar o trabalho, o quadro. Nem podia tomar café de tão ansioso. No táxi, comecei a fazer o esboço, pensando nos ângulos da figura, no jogo de luz e sombra, na textura, nos matizes, ...

Quando entrei no edifício, eu estava cantando baixinho. O zelador falou comigo e eu nem prestei atenção. Ai eu perguntei: “O que foi?” E ele disse: “Bom dia”. Nada mais do que bom dia. Ele não sabia o que aquele dia representava para mim! Sonhos, fantasias, aspiração, tudo iria se tornar realidade, enfim, com a execução daquele quadro! Eu tentei explicar a ele.

---

Eu disse que a verdade era relativa, que cada pessoa vê a mesma coisa de forma diferente.

Quando eu pinto um quadro, aquilo é a minha realidade. Ele me chamou de lunático. Eu dei uma risada e disse: "Está aqui a prova do que eu disse: "o lunático que você vê não existe".

Quando eu subia a escada, a faxineira veio me expiar. Não gosto daquela velha mexeriqueira.

Entrei no atelier e comecei a preparar a tela de tintas. Quando eu estava limpando a paleta com a faca, tocou a campainha. Abri a porta e a moça entrou. Ela estava com o mesmo vestido da véspera e explicou que passara a noite em claro, numa festa.

Eu pedi que sentasse no lugar indicado e que olhasse para o alto, que imaginasse inocente sofrimento ... que...

Aí ela me enlaçou o pescoço com os braços e disse que eu era simpático. Eu afastei os seus braços e perguntei se tinha bebido. Ela disse que sim, que a festa esteve ótima, que foi pena eu não ter estado lá, que ela sentiu a minha falta, que gostava de mim. Quando me enlaçou de novo, eu a empurrei e ela caiu no divã e gritou.

Neste instante a faxineira entrou e saiu berrando: "Assassino! Assassino!"

A loira levantou-se e foi embora me chamando de idiota.

A minha Maddona! ... "

---

## 2. FORÇA DA UNIÃO

---

Formar um círculo entre os participantes e dar um rolo de barbante ( grosso ) para um deles. Pedir para que jogue o rolo para qualquer outro dos participantes, segurando a ponta do barbante. O que recebeu o rolo, segura o barbante, ficando ligado ao antecessor, e joga o rolo para outro participante e assim por diante, até que o último participante esteja interligado.

Neste momento, o coordenador coloca a importância de estarmos todos unidos durante o curso, palestra, evento, etc., e que por algum motivo nos identificamos com as pessoas para quem jogamos o rolo de barbante.

Portanto a pessoa que jogou o rolo será o amigo conhecido ( e não secreto ) da pessoa quem jogou o rolo, e procurará durante o período do evento conhece-lo melhor e ajudá-lo em todas necessidades. Esse por sua vez, cuidará de outro, e assim sucessivamente todos cuidarão de uma pessoa e serão cuidados por outras pessoas.

Esta dinâmica pode ser realizada no inicio do ano para ser válida durante todas as atividades do capítulo durante aquele ano.

OBS.: Quando participante for jogar o rolo de barbante, terá que pronunciar seu nome (alto e claro) para que os outros o conheça.

## 3. GALO DE BRIGA

---

Arrumar 02 (dois) voluntários, colocar uma folha nas costas de cada voluntário escrito "GALO DE BRIGA". Coloque os dois de frente com as mãos presas para trás, e eles têm que ler o que está escrito no papel que está nas costas dos outro participante, sem usar as mãos.

LÓGICA: É que vão ficar um tempão e não vão conseguir ler nem um nem outro.

---

## 4. ESTÓRIA DO JOGO DOS ABRAÇOS

### OBJETIVO:

- Promover a integração dos indivíduos no grupo.
- Promover a confraternização entre o grupo.

### INSTRUÇÕES:

- O Facilitador deve solicitar que todas as cadeiras sejam encostadas na parede, de forma a desocupar o espaço da sala. O jogo também pode ser realizado em espaço aberto, fora da sala de treinamento.
- Solicitar aos participantes que fiquem todos de pé, próximos uns dos outros.
- Deve ser dada as instruções:
  1. Vou ler uma estória para vocês. Durante a leitura vocês deverão andar descontraidamente pela sala e dramatizar a estória que estou lendo. Trabalhem no completo improvisado;
  2. Todas as vezes que eu disser um número, vocês formem subgrupos com o número de pessoas igual àquele que eu enunciar;
  3. Esses subgrupos, logo após se desfazem e todos os elementos voltam a caminhar descontraidamente até o próximo número ser enunciado. Isso até o final da estória.
- O Facilitador deve ler a estória pausadamente e fora do grupo. No final, o próprio texto sinaliza quando o Facilitador deve começar a participar do grupo.
- Ao final, o Facilitador abre para comentários gerais.
- Neste Jogo, não há propriamente uma discussão do conteúdo da estória, mas sobre a vivência em si, nesta medida o Facilitador pode jogar questões como:
  - Como cada um se sentiu no jogo?

- 
- A vivência foi boa, gostosa? Por quê?

## **ESTÓRIA**

É Domingo! O sol invade a cidade! Dia propício para um passeio junto à natureza. Mas, aonde ir?

Resolvemos ir ao Zoológico, onde estaríamos bem próximo à ela.

O primeiro local que visitamos foi a jaula dos leões. 3 leões estavam famintos e agitados, debatendo-se contra as grades.

Continuamos o passeio e chegamos ao lago, onde 5 rinocerontes banhavam-se gostosamente. No lago maior, encontramos 7 patos, mais adiante 4 marrecos e a um canto do lago 9 cisnes deslizavam nas águas limpas e claras. 3 crianças passaram por nós chorando, com medo dos berros de 5 elefantes, que estavam inquietos com o burburinho que os visitantes causavam. De repente, todas as crianças choravam sem saber por que. Começou a trovejar e 4 relâmpagos se seguiram. Todos correram para o meio do zoológico para se proteger da chuva (o Facilitador deve entrar agora no jogo). Todos ficaram bem juntinhos, até que a chuva passasse. O céu ficou azul e o sol apareceu. Todos se abraçaram e se despediram depois daquele gostoso passeio de domingo.

## **5. BALÕES COLORIDOS**

---

### **OBJETIVO:**

- Propiciar um primeiro contato e entrosamento das pessoas que fazem parte do grupo com o qual irá se trabalhar.

### **INSTRUÇÕES:**

- Distribua um balão vazio e um pedaço pequeno de papel em branco (mais ou menos do tamanho de um cartão).
- Solicite que as pessoas escrevam três características pessoais no papel, que acham que a partir delas o grupo possa identificá-las. Em seguida todos deverão dobrar o papel e colocá-lo no balão.

- Cada um deve encher seu balão e quando todos estiverem cheios, os participantes devem jogar os balões um ao outro, aleatoriamente, durante cinco minutos.
- Após, o instrutor deve dar o sinal de parada, a neste momento, cada um deve pegar uma "bexiga" (a que estiver em sua frente) e estourar.
- Cada participante deve ler o papel que estava no balão, procurar a pessoa que o escreveu e se apresentar a ela;

#### DISCUSSÃO:

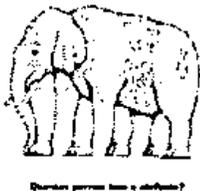
- Quais as dificuldades encontradas para localizar a outra pessoa?
- Que tipo de características pessoais são mais fáceis de identificar?

#### CUIDADOS / DICAS:

- Neste jogo o coordenador pode atuar como participante para ampliar este primeiro contato.
- Caso alguém do grupo não consiga identificar a pessoa indicada no papel, as demais pessoas do grupo deverão ajudá-la no momento da discussão da técnica.

## DESAFIOS

- Adivinhações
- Buscando curiosidades
- Entregando folhetos em lugares difíceis
- Ilusão de ótica



## MÚSICAS

Musicas para acampamento,  
caminhadas, fogueiras e sociais  
**FRASES MUSICADAS REPETIDAS  
EM CAMINHADA:**

Conselheiro, conselheiro (meninos  
repetem)  
O capitão quer falar (repetem)  
A unidade estar pronta (repetem)  
Todos querem acampar

Quem estar à frente,  
Cuidado deve ter  
Mamãe gosta de mim  
E papai quer me rever.

Diretor, diretor  
As meninas não agüentam não!  
Que fazer com as molengas  
Que tem o coração na mão?

Diretor, diretor  
Somos charmosas, Somos valentes,  
Os meninos que reclamam  
Estão cansados e são doentes.

Ô, ô. Ô, ê

Ô, ô. Ô, ê.  
Quem chegar por último  
O almoço vai perder.

### SOMOS ACAMPANTES

Somos acampantes, acampantes  
Que amam ao Senhor, pan-ram-pan-  
pan  
Sim, acampantes, acampantes  
Que amam ao Senhor.

Usamos a Bíblia todo dia e oração com  
alegria  
Vamos parar, vamos negar? Nunca!

Com a certeza e a firmeza  
Vamos sem temor, pan-ram-pan-pan  
Sim, acampantes, acampantes  
Que amam ao Senhor.  
**QUE AMAMAO SENHOR.... REII**

### SOU ACAMPANTE

Sou acampante (sou acampante) de  
coração (de coração)  
E acamparei (e acamparei) com  
emoção (emoção)

Todos  
Sou acampante de coração  
E acamparei com emoção

Ao monte irei, (ao monte irei) o escalarei  
(o escalarei)  
É nós darei, (e nós darei) com precisão  
(com precisão).  
Ao monte irei, o escalarei É nós darei,  
com precisão

Ao lago irei, (ao lago irei) me banharei  
(me banharei)  
E nadarei (e nadarei) como um salmão  
(como um salmão)

Todos:  
Ao lago irei, me banharei.  
E nadarei como um salmão.

Eu orarei, (eu orarei), E louvarei (e  
louvarei)  
A Deus darei (a Deus darei) meu  
coração (meu coração)  
Eu orarei, E louvarei A Deus darei meu  
coração.

Outras estrofes podem ser criadas com  
rimas

### PEIXE VIVO

Como pode o peixe vivo  
Viver fora da água fria

Como pode o peixe vivo  
Viver fora da água fria

Como poderei viver  
Como poderei viver  
Sem a tua, sem a tua  
Sem a tua companhia  
Sem a tua, sem a tua  
Sem a tua companhia

Os pastores desta aldeia  
Ja me fazem zombaria  
Os pastores desta aldeia  
Ja me fazem zombaria

Por me verem assim chorando  
Por me verem assim chorando  
Sem a tua, sem a tua  
Sem a tua companhia  
Sem a tua, sem a tua  
Sem a tua companhia

### **FUI NO TORORÓ**

Eu Fui no Tororó beber água não  
achei  
Achei linda Morena  
Que no Tororó deixei  
Aproveita minha gente  
Que uma noite não é nada  
Se não dormir agora  
Dormirá de madrugada

Oh ! Dona Maria,  
Oh ! Mariazinha, entra nesta roda  
Ou ficarás sozinha !

Sozinha eu não fico  
Nem hei de ficar !  
Por que eu tenho o Pedro  
Para ser o meu par !

### **MEU LIMÃO, MEU LIMOEIRO**

Meu limão, meu limoeiro  
Meu pé de jacarandá  
Uma vez, tindolelê  
Outra vez, tindolalá

### **ESCRAVOS DE JÓ**

Escravos de Jó jogavam caxangá  
Tira, bota deixa o Zé Pereira ficar  
Guerreiros com guerreiros fazem  
zigue zigue za (bis)

### **A BARATA DIZ QUE TEM**

A Barata diz que tem sete saias  
de filó  
É mentira da barata, ela tem é  
uma só  
Ah ra ra, iá ro ró, ela tem é uma  
só !

A Barata diz que tem um sapato  
de veludo  
É mentira da barata, o pé dela é  
peludo  
Ah ra ra, lu ru ru, o pé dela é  
peludo !

A Barata diz que tem uma cama  
de marfim  
É mentira da barata, ela tem é de  
capim  
Ah ra ra, rim rim rim, ela tem é de  
capim

A Barata diz que tem um anel de  
formatura  
É mentira da barata, ela tem é  
casca dura  
Ah ra ra, iu ru ru, ela tem é casca  
dura

A Barata diz que tem o cabelo  
cacheado  
É mentira da barata, ela tem coco  
raspado  
Ah ra ra, ia ro ró, ela tem coco  
raspado

### **PAI FRANCISCO**

Pai Francisco entrou na roda  
Tocando o seu violão  
Birim-bão bão bão, Birim-bão bão  
bão!  
Vem de lá Seu Delegado  
E Pai Franciso foi pra prisão.  
Como ele vem todo requebrado  
Parece um boneco desengonçado

### **A CANOA VIROU**

A canoa virou  
Por deixar ela virar  
Foi por causa do Zé  
Que não soube remar

Tiriri pra lá  
Tiriri pra cá  
O Zé é velho  
E não quer casar

### **O SAPO NÃO LAVA O PÉ**

O sapo não lava o pé  
Não lava porque não quer  
Ele mora lá na lagoa  
Não lava o pé  
Porque não quer

Mas que chulé

### **POR QUE PERDER A ESPERANÇA DE NOS TORNAR A VER?**

*Por que perder a esperança de nos  
tornar a ver?  
Por que perder a esperança se há  
tanto querer?  
Não é mais que um até logo, não é  
mais que um breve adeus.*

*Bem cedo, junto ao fogo, tornaremos  
a nos ver  
Com nossas mãos entrelaçadas ao  
redor do calor,  
Formemos nesta noite mais um círculo  
de amor.  
Não é mais que um até logo, não é  
mais que um breve adeus.  
Bem cedo, junto ao fogo, tornaremos  
a nos ver  
Pois o Senhor que nos protege e nos  
vai abençoar,  
um dia, certamente, vai de novo nos  
juntar*

### **ELE TUDO FEZ**

*(Cancioneiro Escotismo)  
Franklin José Heilbuth*

*Ele tudo fez - Ele tudo fez  
Fez com grande amor - fez com  
grande amor  
Quem Ele é - quem Ele é  
Nosso Pai do céu - nosso Pai do céu  
Ele fez o sol - Ele fez o sol  
o céu e o mar - o céu e o mar  
me fez também - me fez também  
Nosso Pai do Céu - nosso Pai do céu  
Por isso cabe a nós - por isso cabe a  
nós  
Sempre Alerta estar - Sempre Alerta  
estar  
Para conservar - para conservar  
A natureza em paz - a natureza em  
paz*

### **O MANÁ DO O O**

*(Cancioneiro Escotismo)  
O maná do o o - O maná do o o  
O iepe no no iê - O iepe no no iê  
O iepe pe pe no no iê - O iepe pe pe  
no no iê  
Ikidá apodilela - Ikidá apodilela  
Gramanú - Gramanú  
Apo a pá a po di pô - Apo a pá a po*

di pó

## FALABUM

*Falabum Tchicabum*

*Falabum tchicabum*

*Falabum tchicauáca tchicauáca tchicabum*

*Falabum tchicauáca tchicauáca tchicabum*

*Ah! Há Ah! Há - Ô yes! Ô yes!*

*Mais uma vez Mais uma vez*

*Bem alto\* Bem alto\* (\*Bem devagar, bem baixinho, etc...)*

*Não tem melodia, é só falado. Alguém comanda e os outros respondem.*

## JUAN PACO PEDRO DE LA MAR

*(Canta-se, diminuindo cada vez mais o volume da voz na estrofe e aumentando o volume da risada.)*

*Juan Paco Pedro de la Mar - És mi nombre asi*

*Y quando yo mi voi - me dizem al passar*

*Adios, Juan Paco Pedro de la Mar!*

*Ha ha ha ha ha ha ha ha*

## CAMINHADA DESBRAVADORA

Versão: Antonio Brito

*Desbravadores vamos caminhar  
(Conselheiro)  
Contente vamos até acampar  
(unidade)*

*Mochila às costas, sei o meu lugar.  
Contente vamos até acampar*

*Caminhar, caminhar, cantar para não cansar*

*Contente vamos até acampar Trá lá - trá lá - trá lá*

*Curiosidades no caminhar*

*Contente vamos até acampar Trá lá - trá lá - trá lá*

*Serei esperto, não vou me cansar.  
Contente vamos até acampar Trá lá - trá lá - trá lá*

*Armar barraca para descansar  
Contente vamos até acampar Trá lá - trá lá - trá lá*

*Fazer comida para alimentar  
Contente vamos até acampar Trá lá - trá lá - trá lá*

*Ler a biblia, cantar e orar  
Contente vamos até acampar Trá lá - trá lá - trá lá*

*Correr brincar sem vacilar  
Contente vamos até acampar Trá lá - trá lá - trá lá*

## La Bella Polenta

*Quando se planta  
la bella polenta  
la bella polenta  
se pianta co si (bis)  
oh, oh, oh, bella polenta co si,  
Tatabum, tatabum, tatabum.*

*Quando se crece  
la bella polenta  
la bella polenta  
se crece co si, (bis)  
oh, oh, oh, bella polenta co si,  
tatabun, tatabun, tatabun.  
(Se le agregan las palabras: flora tala, cose, gusta, lava y plancha).*

## OS ESQUELETOS

*Desde as ruínas de um velho mosteiro  
se vêem as tumbas de um cemitério  
tumbas por aqui ri ri tumbas por lá rá rá*

tumbas tumbas ri, ri ri, ua rá rá

Desde as doze até a uma  
os esqueletos se vão em ruma  
tumbas tumbas ri, ri ri, ua rá rá

Desde a uma até as duas  
os esqueletos comem comidas cruas  
tumbas tumbas uajajaja

Desde as duas até as três  
os esqueletos jogam xadrez  
tumbas tumbas ri, ri ri, ua rá rá

Desde as três até as quatro  
os esqueletos trocam sapatos  
tumbas tumbas ri, ri ri, ua rá rá

Desde quatro até as cinco  
os esqueletos usam brincos  
tumbas tumbas ri, ri ri, ua rá rá

Desde as cinco até as seis  
os esqueletos lavam os pés outra vez  
tumbas tumbas ri, ri ri, ua rá rá

Desde as seis até as sete  
os esqueletos mascam chiclete  
tumbas tumbas ri, ri ri, ua rá rá

Desde as sete até as oito  
os esqueletos comem biscoito  
tumbas tumbas ri, ri ri, ua rá rá

Desde das oito até as nove  
os esqueletos vivem o "love"  
tumbas tumbas ri, ri ri, ua rá rá

Desde as nove até as dez  
os esqueletos não têm vez  
tumbas tumbas ri, ri ri, ua rá rá

Desde as dez até as onze  
os esqueletos vão para longe  
tumbas tumbas ri, ri ri, ua rá rá

Desde as onze até as doze  
os esqueletos para a foto tomam pose  
tumbas tumbas ri, ri ri, ua rá rá

## RELIGIOSAS:

### SEU ESCUDO SOBRE MIM É O AMOR

Meu salvador é meu amigo,  
Seu escudo sobre mim é o amor.  
Seu escudo sobre mim é o amor.  
(3x)

Morreu na crus para me salvar,  
Seu escudo sobre mim é o amor.  
Seu escudo sobre mim é o amor.  
(3x)

Subiu ao céu pra construir mansões,  
Seu escudo sobre mim é o amor.  
Seu escudo sobre mim é o amor.  
(3x)

Ele voltará para nos levar,  
Seu escudo sobre mim é o amor.  
(3x)  
Seu escudo sobre mim é o amor.  
Seu escudo sobre mim é o amor.

### CANÇÃO DA VIDA

Pai querido, obrigado pelos planos;  
Grandes sonhos, especiais pra mim.  
Tu me guias nos caminhos desta vida.  
Ao teu lado, nada faltará.

Eu Te amo mais que tudo;  
Quando forte, quando fraco,  
Ao meu lado estás.  
Agradeço Pai querido,  
Por ligar a nossa vida  
Num só coração.

Eu Te amo mais que tudo;  
quando fraco, Tua força  
Nunca falhará.  
Por tua graça, Pai imploro  
Transformar a minha vida  
Em uma canção. (fim)

### **AVANÇAI JUVENIS**

Avançai juvenis afrontando a estrada  
ao pó  
Sempre avante, garbosos gentis  
Pois assim juvenil sede JA reais  
Corajoso e bravo, leais

Juvenis, He! He!  
Isto é que é viver  
Cante ao levantar  
Cante ao deitar  
Eia que prazer venham todos ver  
Como marcham os bons juvenis

Como marcham os bons juvenis

### **MEDLEY - QUÃO BOM, SATISFAÇÃO, O AMOR SEM DEUS**

Quão bom e quão maravilhoso é  
Que os irmãos vivam em união

Aperte a mão do seu irmão  
E dê um sorriso pra ele  
Aperte a mão do seu irmão  
E cante esta canção

Satisfação é Ter a Cristo  
Não há melhor prazer já visto  
Sou de Jesus e agora eu sinto  
satisfação sem fim  
Sim paz real, sim gozo na aflição  
Achei o segredo é Cristo no coração

O amor sem Deus tão passageiro é  
Mas o doce amor de meu mestre  
É algo que jamais morrerá  
Não morrerá, não morrerá

É algo que jamais morrerá  
Sim o doce amor de meu mestre  
É algo que jamais morrerá

Aperte a mão do seu irmão  
E dê um sorriso pra ele  
Aperte a mão do seu irmão  
E cante esta canção

Satisfação é não Ter medo  
Pois meu Jesus virá bem cedo  
Logo em glória eu hei de vê-lo  
Satisfação sem fim

Sim o doce amor de meu Mestre  
É algo que jamais morrerá

Quão bom e quão maravilhoso é  
Que os irmãos vivam em união

### **O CAMINHO DO CÉU**

Vou caminhando, sempre contente,  
Pela estrada rumo ao céu.  
Não tenho medo, vou confiante,  
Pois Jesus comigo está.  
Quando fraco estou, Cristo dá-me sua  
mão.  
Juntos vamos assim, seu amor  
cantando.  
Vou caminhando, sempre contente,  
Pela estrada rumo ao céu.  
Não tenho medo, vou confiante,  
Pois Jesus comigo está.

Quando fraco estou, Cristo dá-me sua  
mão.  
Juntos vamos assim, seu amor  
cantando.  
Vou caminhando, sempre contente,  
Pela estrada rumo ao céu.  
Não tenho medo, vou confiante,  
Pois Jesus comigo está.

### **ESTOU SEGUINDO**

Estou seguindo a Jesus Cristo.  
Deste caminho eu não desisto.

---

Estou seguindo a Jesus Cristo  
Atrás não volto nunca mais.  
Se me deixarem os pais e amigos.  
Se me cercarem muitos perigos.  
Se me deixarem os pais e amigos.  
Atrás não volto nunca mais!

Atrás o mundo, Jesus na frente.  
Atrás não volto nunca mais.

Atrás o mundo, Jesus na frente.  
Jesus o guia Onipotente.

---

## **DECLARAÇÃO UNIVERSAL DOS DIREITOS DOS ANIMAIS**

(Proclamado pela UNESCO em sessão realizada em Bruxelas em 27/01/1978)

Preâmbulo: Considerando que cada animal tem direitos; Considerando que o desconhecimento e o desprezo destes direitos levaram e continuam a levar o homem a cometer crimes contra a natureza e contra os animais; Considerando que o reconhecimento por parte da espécie humana do direito à existência das outras espécies no mundo; Considerando que genocídios são perpetrados pelo homem e que outros ainda podem ocorrer; Considerando que o respeito pelos animais por parte do homem está ligado ao respeito dos homens entre si; considerando que a educação deve ensinar desde a infância a observar, compreender e respeitar os animais;

### **PROCLAMA-SE:**

**Art. 1º** Todos os animais nascem iguais diante da vida e têm o mesmo direito a existência.

### **Art. 2º**

- (a) Cada animal tem o direito ao respeito.
- (b) O homem, enquanto espécie animal, não pode atribuir-se o direito de exterminar os outros animais ou explorá-los, violando este direito. Ele tem o dever de colocar a sua consciência a serviço dos outros animais.
- (c) Cada animal tem o direito à consideração, à cura e à proteção do homem.

### **Art. 3º**

- (a) Nenhum animal deverá ser submetido a maltrato e a atos cruéis.
- (b) Se a morte de um animal é necessária, deve ser instantânea, sem dor nem angústia.

**Art. 4º**

- (a) Cada animal que pertença a uma espécie selvagem tem o direito de viver livre no seu ambiente natural terrestre, aéreo ou aquático e tem o direito de reproduzir-se.
- (b) A privação da liberdade, ainda que para fins educativos, é contrário a este direito.

**Art. 5º**

- (a) Cada animal pertencente a uma espécie que vive habitualmente no ambiente do homem tem o direito de viver e crescer segundo o ritmo e as condições de vida e de liberdade que são próprias de sua espécie.
- (b) Toda modificação deste ritmo e dessas condições impostas pelo homem para fins mercantis é contrária a esse direito.

**Art. 6º**

- (a) Cada animal que o homem escolher para companheiro tem o direito a uma duração de vida conforme a sua natural longevidade.
- (b) O abandono de uma animal é um ato cruel e degradante.

**Art. 7º**

Cada animal que trabalha tem o direito a uma razoável limitação do tempo e da intensidade do trabalho, a uma alimentação adequada e ao repouso.

**Art. 8º**

- (a) A experimentação animal que implica um sofrimento físico e psíquico é incompatível com os direitos dos animais, quer seja uma experiência médica, científica, comercial ou qualquer outra.
- (b) As técnicas substitutivas devem ser utilizadas e desenvolvidas.

**Art. 9º**

No caso de o animal ser criado para servir de alimentação, deve ser nutrido, alojado, transportado e morto sem que para ele resulte ansiedade ou dor.

**Art. 10º**

- (a) Nenhum animal deve ser usado para o divertimento do homem.
- (b) A exibição dos animais e os espetáculos que utilizam animais são incompatíveis com a dignidade do animal.

**Art. 11º**

O ato que leva à morte de um animal sem necessidade é um biocídio, ou seja, um delito contra a vida.

**Art. 12º**

- (a) Cada ato que leve à morte de um grande número de animais selvagens é um genocídio, ou seja, um delito contra a espécie.
- (b) O aniquilamento e a destruição do ambiente natural levam a genocídio.

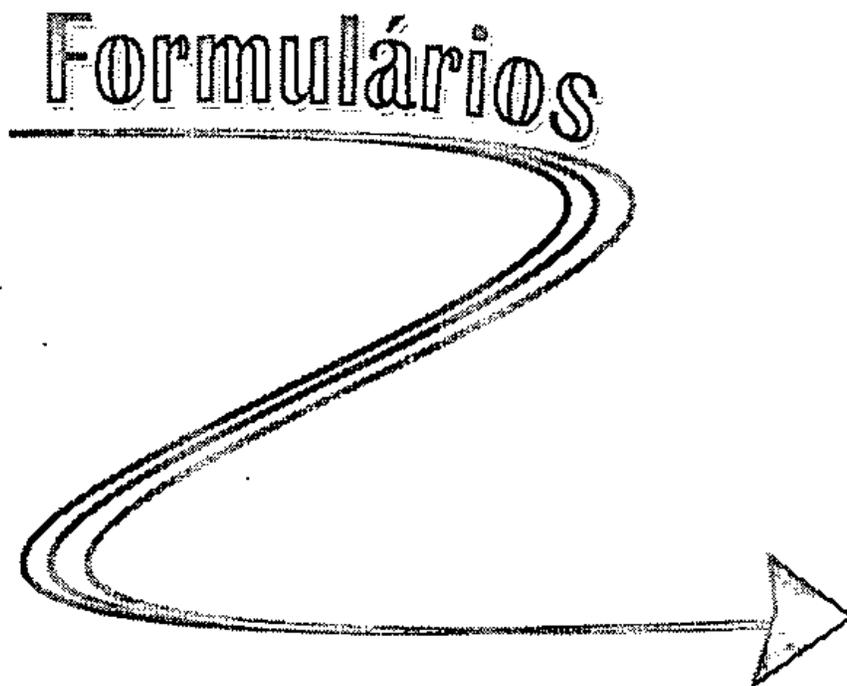
---

**Art. 13º**

- (a) O animal morto deve ser tratado com respeito.
- (b) As cenas de violência de que os animais são vítimas devem ser proibidas no cinema e na televisão, a menos que tenham como fim mostrar um atentado aos direitos do animal.

**Art. 14**

- (a) As associações de proteção e de salvaguarda dos animais devem ser representadas em nível de governo.
  - (b) Os direitos dos animais devem ser defendidos por leis, como os direitos do homem.
- Tradução divulgada pela União Internacional Protetora dos Animais, com sede em São Paulo, SP



Recomenda-se utilizar esse sistema de qualificação por um período de tempo determinado. O mesmo será útil para estimular os



Recomenda-se utilizar esse sistema de qualificação por um período de tempo determinado. O mesmo será útil para estimular os membros do clube a prestar sua maior colaboração a favor de sua respectiva unidade.

Os membros estarão unidos, se esforçando para alcançar a pontuação mais alta. Apresentamos um sistema de qualificação para as Unidades.

## AVALIAÇÃO DE UNIDADE

<b>Cotas</b>	<b>PONTOS</b>	<b>ALCANÇADOS</b>
Em dia	20	
Atrasadas	00	
<b>Uniforme</b>		
Completo incluindo cobertura	20	
Falta da cobertura ou cinto	15	
Só camisa	05	
Sem uniforme	00	
<b>Trabalhos Manuais/Especialidades</b>		
Aproveita o Máximo seu tempo	20	
Aproveita o tempo	15	
Aproveita pela metade seu tempo	10	
Gasta mal seu tempo.....	05	
Nunca trabalha.....	00	
<b>Classes Regulares/ Projetos</b>		
Trabalho excelente	20	
Trabalha com afinco para completar todos os requisitos	15	
Marcado progresso	10	
Realiza um trabalho mediocre	05	
Pouco interesse	00	
<b>Conduta e cooperação</b>		
Alegre, cooperador, organizado e obediente	20	
Boa cooperação, geralmente organizado, alegre e obediente	15	
Lento para cooperar e obedecer, geralmente descontente.	10	
Não coopera, má disposição.	05	
Baixa observação	00	
<b>Devoção Matinal</b>		
Observa a Devoção Matinal:		
Lê o verso áureo e ora		
Pode recitar vários dos versos da semana com respectiva passagem	20	
Observa a Devoção Matinal:		
Pode recitar um verso da semana, com respectiva passagem	15	
Observa a Devoção Matinal:		
Sabe a passagem e o pensamento central do verso	10	
Lê o verso bíblico da Meditação.	05	
Nunca observa a devoção matinal	00	

Critérios	1 TRIM	2 TRIM	3 TRIM	4 TRIM
Presença no trimestre				
Participação na cota				
Uniforme: cuidado e uso correto emblemas e insígnias				
Disciplina: respeito, obediência				
Motivação: disposto, colaborador, responsável				
Ideais: conhece e vibra				
Liderança: participativo na unidade e no clube				
Relacionamento positivo				
Classe: cumpriu requisitos da classe no ano.				
Espiritual: lê a bíblia e ora.				

Avaliação:  Aprovado  Não aprovado

Data da entrega da insígnia \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_

Obs: (Falar com o desbravador) \_\_\_\_\_



# CLASSE DE COMPANHEIRO - CHECANDO OS REQUISITOS

Unidade: \_\_\_\_\_ Conselhoheiro: \_\_\_\_\_

REQUISITOS	DESBRAVADOR					CATEGORIA
Decorar o Voto e ilustrá-lo de forma interessante						
Ler o livro Pela Graça de Deus						
Ter o certificado do clube de leitura						
Saber de cor o livro do N.T. e saber as 4 áreas em que estão agrupados						
Ter o certificado de gernas bíblicas						
Escolher um tema e demonstrar seu conhecimento						
Ler Mateus e Marcos e memorizar duas passagens						
Trabalhar duas horas na comunidade						
Participar meio dia em um projeto comunitário						
Como respeitar pessoas de diferentes culturas e sexo						
Saber de cor e explicar I Coríntios 9:24-27						
Exercícios físicos e viver saudável						
Saber os efeitos nocivos do fumo						
Especialidade de natação avançada						
Dirigir um culto devocional						
Ajudar sua unidade a planejar uma atividade especial						
Jogos da natureza ou caminhada						
Uma especialidade da natureza						
Recapitular o estudo da criação						
Oito pontos cardiais						
Acampamento						
Recapitular nós classe de amigo						
Especialidade de Primeiros Socorros básicos						
Especialidade em Artes Manuais ou Domésticas						

# CLASSE DE PESQUISADOR - CHECANDO OS REQUISITOS

Unidade: \_\_\_\_\_ Conselho: \_\_\_\_\_

REQUISITOS	DESBRAVADOR						CATEGORIA
Revisar a Lei dos Desbravadores							
Ler o livro Pela Graça de Deus							
Certificado do clube do livro							
Composição da Bandeira e Bandeirim							
Saber usar uma concordância							
Certificado de gemas bíblicas							
Ler Lucas e João e discutir 3 personagens							
Escolher um capítulo de Lucas e João							
Memorizar Provérbios 20:1; 23:29-32							
J.N. Andrews							
Serviços comunitários na vizinhança							
Participar de três projetos na igreja							
Matricular uma pessoa num curso, escola sabatina ou clube							
Pressão de grupo e tomada de decisão							
Visitar escritórios administração municipal							
Asseio e cortesia cristã ou Vida Familiar							
Completar uma atividade e criar um cartão de compromisso							
Caminhada de 16Km							
Liderar abertura de clube ou escola sabatina							
Atividade evangelísticas							
Participar de um evento especial do clube							
Identificar estrelas							
Completar uma especialidade da natureza							
Identificar pegadas de animais e molde em gesso							
Acampamento							
Primeiros socorros							
Mapa topográfico							
Amarres básicos e móvel de acampamento							
Planejar cardápio							
Semáforos							
Artes domésticas ou artes manuais							
Completar uma especialidade							







IGREJA  
ADVENTISTA  
DO SÉTIMO DIA

---

[www.uneb.org.br](http://www.uneb.org.br)