



CURSO DE TREINAMENTO BÁSICO PARA FORMAÇÃO DE CONSELHEIRO(A) DE DESBRAVADORES

MINISTÉRIO JOVEM ASM





Querido Conselheiro,

Sua função dentro do Clube de Desbravadores é muito significativa, uma vez que a unidade é o coração do clube, o conselheiro é a válvula que impulsiona este coração, dando vida ao clube.

Este material que colocamos em suas mãos é fruto de muita pesquisa e horas trabalho; Há também material do Pr. Udolcy Zukowsky, Paulo Fernandes e nossa.

Conselheiro, lembre-se que especialidades, amarras, fogueiras, etc.. são muito úteis e importantes, mas, se perdermos de vista nossa **missão que é salvar do pecado e guiar no serviço o juvenil**, tudo isso vira mero “escotismo”.

Que este material possa Ter como único objetivo ajudá-lo a orientar seu pequeno rebanho no caminho de Deus. Um dia, na nova terra, reuniremos nossas unidades e teremos a JESUS como nosso Sublime Conselheiro.

Até lá!!!!!!!

Coordenador: Nedio Correia Tosta

INDICE

MODULO I	O CONSELHEIRO E SUAS FUNÇÕES
MODULO II	COMPREENDENDO OS DESBRAVADORES
MODULO III	DIVIDINDO EM UNIDADES
MODULO IV	AVALIAÇÃO DAS UNIDADES
MODULO V	NOSSOS IDEAIS
MODULO VI	NOSSAS CLASSES E ESPECIALIDADES
MODULO VII	COMO MOTIVAR O DESBRAVADOR
MODULO VIII	COMO GUIAR CRIANÇAS NO CAMPO
MODULO IX	COMO SER CRIATIVO
MODULO X	COMO IDENTIFICAR E TRATAR CONFLITOS
MODULO XI	COMO LIDERAR
MODULO XII	AUTO AVALIAÇÃO DO CONSELHEIRO
MODULO XIII	COMO CONHECER JESUS

MÓDULO I

O CONSELHEIRO E SUAS FUNÇÕES

Definição:

Membro da diretoria do clube, em torno do qual giram a maior parte dos planos. Orientador, pai, mãe e amigo dos meninos. Compete a este mostrar o caminho ideal no que se diz respeito a vida e relacionamento, pois está em contato direto com os desbravadores. E os mesmos esperam muito do conselheiro.

O conselheiro é uma das funções mais relevantes e significativas, no organograma de um clube de desbravadores. Uma vez que a unidade é o coração do clube, o conselheiro é a válvula que impulsiona este coração, dando vida ao clube.

Quem é o Conselheiro(a) :

É o líder de uma unidade de 04 a 08 meninos, sendo conselheiro para os meninos e conselheira para as meninas. Ocupam posição chave no clube.

Qual o perfil de um Conselheiro(a) :

Membro batizado, adulto ou jovem adulto e em dia com os princípios da IASD, pois tem profundo acesso a formação e influência dos membros de sua unidade. Dedicado, amigo dos desbravadores e disposto a crescer, conforme é detalhado abaixo.

O Conselheiro(a) na Igreja

Sendo ele um oficial da Igreja, devido ao cargo que ocupa, é necessário decidir e influir junto aos desígnios da mesma. Não deve jamais faltar ao conselheiro tato, bom relacionamento, respeito e reconhecimento à hierarquia natural da igreja, não trazendo problemas, sem contudo deixar de defender os interesses de nossos desbravadores, quando necessário.

Relacionamento com o Departamento JA:

O conselheiro deve ser ativo nos empreendimentos da diretoria J.A de sua igreja, bem como membro do clube de líderes (caso houver), o que inclusive contribui para seu desenvolvimento individual.

Participação nas atividades da Igreja

A atuação dos conselheiros nos departamentos da igreja tem contribuído com o trabalho prático nas unidades, no crescimento e fé dos desbravadores e na credibilidade do clube diante da igreja.

Frequência na Igreja

Espera-se ver na diretoria do clube, fiéis cooperados das atividades missionárias da igreja; além das do clube, cumprindo o alvo da “Mensagem do advento a todo o mundo nesta geração”. E no conselheiro, em especial, um exemplo desta empolgação missionária.

O Conselheiro(a) na Família:

A família do desbravador deve perceber no filho crescimento e melhora nos aspectos de comportamento e relacionamento no lar. Deve-se observar também o modelo que o desbravador tem na família, a fim de compreendê-lo melhor e buscar os melhores meios de trabalhar com ele.

Relacionamento com os Pais do Desbravador:

O clube deve contar com cooperação mútua entre o trabalho da unidade e da família de pais adventistas e não adventistas; para isto o conselheiro deve usar o expediente da visitação e outras atividades tais como: lembranças de datas e eventos importantes aos pais, como seu aniversário; atividades do filho no clube etc.

Visitação da Família do Desbravador:

O conselheiro é o pastor de sua unidade e tem sob sua responsabilidade importantes itens como: atividades missionárias, relacionamento sadio com os desbravadores, interesse religioso da vida do desbravador etc. Qual o a formula mágica para atender tantas responsabilidades ? VISITAÇÃO AO LAR DO DESBRAVADOR, ADEVENTISTA E NÃO ADVENTISTA, eis o grande segredo.

Uma vez que a unidade é formada com até 08 desbravadores, não é difícil ao conselheiro, traçar um eficaz programa de visita, onde se prontifica ajudar a família no que for possível, pedindo apoio a família ao programa de atividades do clube, e sonda o meio em que o desbravador vive, a fim de entendê-lo melhor, e melhor direcionar seu trabalho. O telefone é um valioso meio de encurtar distâncias, e ganhar tempo também.

Eis um exemplo de programas de visitação:

1. Cumprimentos e auto apresentação
2. Buscar conhecer os demais membros da família
3. Perguntar opiniões dos pais, quanto ao clube, e o testemunho que tem sido dado pelo filho, após sua participação no clube.
4. Expor uma ou outra atividade que vem sendo desempenhada pelo clube, bem como algum projeto importante;
5. Agradecimentos e oração de despedida;

OBS: (Tempo previsto da visita 15 min.) via de regra este não é o momento mais apropriado de relacionar os defeitos do desbravador.

O Conselheiro e sua própria Família:

Antes de ser chamados líder de Deus nas atividades de sua igreja, Ele já nos atribuiu o trabalho no lar desde que nascemos, e ou nos casamos. Por isto a benção de Deus para nossa atuação em qualquer atividade do clube, depende primeiro de nosso bom exemplo e atividades na família. Deve o conselheiro ser um membro amigo, responsável, cortês e cumpridor de seus deveres no lar. O descanso com tais atribuições no lar significa a incapacidade no desenvolvimento das atividades do clube e unidade. Nossa missão no lar é a primeira atribuição que Deus nos dá, e só estamos prontos a receber outras funções, quando cumprimos nossa obrigação no lar. Para aqueles que estendem a mão a Deus pedindo atividades na igreja, sem cumprirem sua missão na família, Deus lhes aponta o lar para que observem e cuidem primeiro. Estejamos certos que “os que estão negligenciando seu dever no lar, não estão preparados para trabalharem por outras almas.

O(A) Conselheiro (a) no Clube:

Preparo do Conselheiro:

Somente o jarro cheio de água pura pode mitigar a sede de quem lhe busca. É muito importante o preparo do conselheiro quanto ao funcionamento do clube, da unidade e conhecimento do desbravador e seu comportamento. Nenhum conselheiro deve ingressar em uma unidade sem que haja um cuidadoso treinamento ministrado pelo clube à ele. Mas isto não é tudo. É importante que este tenha interesse em continuar crescendo, e busque por si só, leitura e conhecimento aprimorando ainda mais seus conhecimentos, bem como participe metodicamente dos cursos de diretoria, e ou conselheiro, ministrado pelo campo local.

Relacionamento com a Diretoria do Clube:

O diretor e seus associados dirigem o clube, mas o conselheiro dirige a unidade. Deve-se observar três pontos importantes:

1. Há uma relação de dependência mútua, portanto há que se Ter união e respeito mútuo;
2. Deve-se observar a hierarquia e organograma do clube, tanto na subordinação, como no bom senso do relacionamento;
3. Todos são tripulantes de um único barco chamado clube de desbravadores, assim devem remar em conjunto, buscando um só objetivo, sob a orientação de Deus.

Funções do Conselheiro:

Cabe a ele o relacionamento direto com o desbravar, no treinamento individual e profundo dos membros de sua unidade, cultivar o desejo e gosto pelo clube, supervisionando classes e especialidades, primando assim pelo bom currículo de cada desbravador, incentivar o desenvolvimento religioso no desbravador e quaisquer itens que esteja ligados a um relacionamento mais pessoal e cuidadoso com o desbravador, conforme programação estudada junto a diretoria. Pode ainda através de prévios acertos com a diretoria programar acampamentos com sua unidade.

MÓDULO II

COMPREENDENDO OS DESBRAVADORES

Características do desenvolvimento dos desbravadores

Pré adolescência – (9 – 12 anos)

Início da adolescência – (13 – 15 anos)

Pré Adolescência – (9 –12 anos)

Características Mentais

- 1) Idade dourada da memória
- 2) Ávidos para investigar e aprender
- 3) Gostam de Histórias (leitura)
- 4) Hábito de colecionar

Características Físicas

- 1) Fase mais saudável
- 2) Boa Coordenação (jogos, marchas, etc)
- 3) Muita energia (barulho)
- 4) Quando estão parados, os pais pensam que estão doentes.

Características Sociais

- 1) Gostam de códigos e aventuras
- 2) Gostam de trabalhar em equipe
- 3) Idade da investigação e exploração
- 4) Culto ao heroísmo
- 5) O interesse pelas meninas(os) é mínimo

Características Espirituais

- 1) Interesse pelas coisas da igreja
- 2) Melhor idade para batismo (11 anos)
- 3) Gostam de testemunhar, usar emblemas, faixas, etc.
- 4) Grande credulidade.

Início da Adolescência (13 – 15 anos)

Características mentais

- 1) Fase sujeita a devaneios – Sonha acordado
- 2) Aprendem com rapidez
- 3) Meninos = dados científicos
- 4) Meninas = afazeres domésticos

Características Físicas

- 1) Saúde excelente
- 2) Crescimento Físico muito rápido meninas mais altas.
- 3) “Apetite de Leão”
- 4) Estilo desajeitado – mais estrutura óssea
- 5) Início do desenvolvimento dos órgãos sexuais

Características Sociais

- 1) Lealdade à turma
- 2) Tem grandes ambições e planos
- 3) Vontade de largar os estudos para ganhar dinheiro
- 4) Frequentes mudanças de humor
- 5) Alimentos favoritos usados em excesso
- 6) Paixão por atletismo
- 7) Atraídos pelo sexo oposto

Características Espirituais

- 1) É influenciado pelas atitudes do grupo
- 2) Treze anos, segundo maior número de batismo
- 3) Fase de começar a definir sua “Missão Futura”
- 4) Geralmente enfrentam conflitos com consciência

MÓDULO III

DIVIDINDO EM UNIDADES

O CONSELHEIRO NA UNIDADE

Atividades de Unidade:

Do tempo de reunião do clube (em média 3 h.) a maior parte (1:00 h..) é gasto dentro da unidade e não na reunião geral do clube. Isto deve ocorrer em conformidade com a programação geral. Para preencher tão precioso tempo eis aqui algumas sugestões valiosas:

- Cantinho da Unidade – devocional , recados e programações da unidade, com relatórios do secretário, momentos do capitão, acerto de taxas, etc.
- Momentos de recreação – recreação dirigida como incentivo, dinâmica e desenvolvimento de alguma habilidade.
- Desenvolvimento das especialidades – contribuir com os requisitos de especialidades que a unidade esteja envolvida.
- Cumprimento de requisitos de classes progressivas, o conselheiro é responsável pela cobrança das tarefas e atividades descritas nos cartões das classes.

01 - TEMOS UM CLUBE CUJO NOME É : _____

02 - O sistema de nosso curso será dividir a turma em unidades. Cada unidade terá seus oficiais.

- Número máximo de integrantes será de **8 pessoas**, e o mínimo 4.
- As funções escolhidas serão as seguintes: **Conselheiro, Capitão e secretário.**

03- Iremos proceder a divisão em Unidades:

Vamos separar em unidades masculinas e femininas.

04 - Agora é o momento de escolherem os capitães e secretários.

. Quais os critérios?

Para o Capitão:

Maior experiência
Boa vida Cristã
Boas notas no colégio
Amizade com todo mundo
Uma pessoa alegre
Responsabilidade
Exercer Liderança

Para o Secretário.

Boa vida Cristã
Boas notas no colégio
Amizade com as pessoas
Alegria
Gostar de fazer apontamentos
Ser organizado
Responsabilidade

05 - Agora escolham o nome da Unidade:

- . Regras:
 - . O nome de algo que tenha a ver com o nome do Clube
 - . Fácil memorizar
 - . De acordo com os princípios da Igreja

06 – Todos irão preencher a página com os dados da unidade:

- . Nome do(a) conselheiro(a) -
- . Nome da unidade
- . Clube:
- . Nome completo dos membros da unidade
- . E demais dados

07 – Mais tradições devem ser escolhidas pela Unidade

- . Brado da Unidade(Grito de Guerra)
- . Lema da Unidade
- . Cor da Unidade
- . Se colocarmos a cabeça para funcionar muito mais idéias irão aparecer

08 - Cada Capitão virá apresentar a sua Unidade, e mostrar o Brado, o lema e a cor.(Quando solicitado)

MODULO IV

AVALIAÇÃO DA UNIDADE

Semanalmente todo bom conselheiro deve avaliar sua unidade. Quando realizada com responsabilidade a avaliação estimula o aprendizado e motiva os desbravadores. O segredo é sempre avaliar a todos igualmente, atitudes iguais devem igualmente avaliadas. Abaixo relacionamos os itens que são avaliados no relatório da unidade.

1.FREQUÊNCIA	2.UNIFORME	3.CLASSE/ESPECIALIDADE	4.DEVOÇÃO
A- Presente a tempo - 10 B- Atrasado - 05 C- Ausente - 0	A- Em ordem - 10 B- Incompleto - 05 C- Sem uniforme - 0	A- Completo - 10 B- Incompleto - 05 C- Não fez - 0	A – Todos os Dias - 10 B – As vezes - 05 C – Nunca - 0
5. TAXA	6. COMPORTAMENTO	7 APARÊNCIA PESSOAL	8 EXTRAS
A- Em dia - 10 B- Não contribuiu - 0 (Atribuir pontos mensalmente)	A- Exemplar - 10 B- Bom - 08 C- Regular - 06 D- Deficiente - 02	A – Bom - 10 B – Regular - 05 C – Deficiente - 0	A- Ano Bíblico - 05 B- Desempenho escola - 05 C- Presença cultos - 05

AUTO AVALIAÇÃO

Deve-se fazer uma auto avaliação pelo menos uma vez por mês, e determinar quais ações serão necessárias para melhorar.

Cada membro da diretoria deve fazê-lo sobretudo os conselheiros. O formulário de auto avaliação é um local ideal para o conselheiro fazer uma reflexão real e buscar alternativas para melhorar seu desempenho junto ao Clube.

PROGRAMA DE UNIDADE

Elaborado em função do programa do Clube, detalha as atividades desenvolvidas pela unidade passo a passo. Nunca é de mais lembrar cantinho de unidade é o programa desenvolvido pela unidade no clube, e, reunião de unidade é qualquer outro encontro realizado por eles.

Nele é anotado o tempo para a tarefa/atividade, a atividade e o responsável pela mesma. O controle efetivo no dia do programa da unidade deve ser realizado pelo secretário.

OUTROS FORMULÁRIOS

Podem ser desenvolvidos quaisquer outros formulários pelo conselheiro, com o objetivo de auxiliá-lo, coloque sua cabeça para funcionar e você verá quanta coisa boa pode ser feita. Na próxima seção uma sugestão de formulário para acompanhar o desempenho dos meninos da sua unidade.

10. AVALIAÇÃO INDIVIDUAL DE COMPORTAMENTO -

Cada conselheiro pode desenvolver seus próprios formulários para melhor conhecer sua unidade e seus desbravadores. Abaixo temos um modelo que pontua de 0 a 5 pontos cada item. Quanto maior a soma de pontos, melhor será o comportamento do Desbravador.

AVALIAÇÃO DE COMPORTAMENTO	5	4	3	2	1	0
01- Observar a devoção matinal						
02- Faz honestamente a sua parte						
03- Cuida de seu corpo						
04- Mantém a consciência limpa						
05- É cortês e obediente						
06- Anda com reverência na casa de Deus						
07- Conservar um cântico no coração						
08- Dá os recados de Deus						
09- Aceita os conselhos e a crítica						
10- É alegre, mesmo quando as coisa vão mal						
11- Não usa desculpas quando erra						
12- Aceita elegantemente a vitória e a derrota						
13- É prestativo para os outros desbravadores						
14- Alegra-se por estar num Clube de Desbravadores						
15- Trabalha ou brinca em cooperação com os demais						
16- Obedece as regras necessárias à segurança, saúde e êxito						
17- É amável para com os outros desbravadores						
18- É ordeiro e atento nas reuniões da igreja						
19- Participa, alegremente das reuniões do clube						
20- Fica atento durante as reuniões da unidade						
21- Demonstra interesse e apreciação pela vida ao ar livre						
22- Chega a tempo para as várias atividades						
23- Termina o que começou						
24- Usa linguagem limpa						
25- Aproveita as oportunidades de desenvolver a liderança						

Legenda: 5 Sempre; 4 Com freqüência; 3 Quase sempre; 2 As vezes; 1 Raramente; 0 Nunca

O momento de avaliação é sobretudo um momento de reflexão do conselheiro, faça esse exercício com o seu desbravador. Conversem sinceramente sobre os pontos fortes e fracos, e, ouça atentamente.

MÓDULO V

NOSSOS IDEAIS

O VOTO

“Pela graça de Deus,
Serei puro, bondoso e Leal,
Guardarei a lei dos Desbravadores,
Serei servo de Deus,
E amigo de todos” .

A LEI

A Lei do Desbravador ordena-me:

1. Observar a devoção matinal;
2. Cumprir fielmente a parte que me corresponde ;
3. Cuidar de meu corpo;
4. Ser cortês e obediente;
5. Andar com reverência na casa de Deus;
6. Ter sempre um cântico no coração;
7. Ir aonde Deus mandar.

LEMA

A mensagem do advento a todo mundo na minha geração

ALVO

O amor de Cristo me motiva

OBJETIVO

Salvar do pecado e guiar no serviço.

VOTO À BÍBLIA

“Prometo fidelidade a Bíblia, a um Salvador crucificado, ressurreto e prestes a vir; doador de vida e liberdade as que Nele crêm.”

NOSSOS EMBLEMAS

O Triângulo

È uma lembrança e uma demonstração de respeito à trindade: Deus Pai, Filho e Espírito Santo.

È também, uma apresentação do objetivo principal do clube dos Desbravadores: o crescimento físico, mental e espiritual (Lucas 2:52)

As cores e Símbolos do Triângulo

Branco: Significa a pureza que deve ser vista na vida do Desbravador. Pureza de motivos, propósitos, pensamentos, olhares, palavras, etc. (Apocalipse 3:5).

Azul: Significa Lealdade. O Desbravador deve ser Leal à Deus, à família, à igreja e à pátria.

Amarelo: Significa excelência dos ideais. O desbravador deve buscar grandes e nobres ideais.

Vermelho: Significa sacrifício e redenção no sangue de Cristo. É a cor do sangue, da vida, do trabalho e esforço.

Escudo: Significa fé e proteção. Representa a defesa, a coragem, a confiança em Deus para enfrentar lutas e tentações.

Espada: Significa a Bíblia. A espada é usada na guerra. Estamos numa batalha contra o fracasso, desânimo e pecado, e a nossa arma é a palavra de Deus. (Efésios 6:17)

O Globinho:

Símbolo da organização mundial dos Desbravadores.

NOSSA BANDEIRA

Como brasileiros, respeitamos a bandeira nacional. Ela é a representação de nosso patriotismo.

Como membro do Clube de Desbravadores, você também deve manifestar respeito, satisfação e orgulho pela bandeira dos Desbravadores. Ela contém nossa identidade, e motivos de inspiração e lealdade para com os ideais cristãos.

Ela foi projetada em 1948 por Henry Berg e mantém até hoje as mesmas características. Mede 90 cm de altura e 135 cm de largura. O triângulo está no centro da bandeira e mede 30 cm de largura e altura. Divide-se em quatro partes com duas cores predominantes, sendo a superior esquerda e a inferior direita são azuis, e a superior direita e a inferior esquerda brancas. Seus dois lados são iguais. O nome do clube deve aparecer em letras destacadas na parte inferior direita. (azul)

Sempre que for transportada, deve ser posta em um mastro de 2,30 m de altura.

A BANDEIRINHA DE UNIDADE

Cada unidade deve ter uma que a identifique, e o capitão deve levá-la sempre que a unidade estiver em atividade .

A insígnia deve ser colocada (pintada ou bordada) no centro da parte branca, usando um espaço máximo de 12,5 cm por 12,5 cm. Esta insígnia representará graficamente a unidade. Já o nome da unidade deve ser colocado na parte azul, no sentido vertical.

A bandeirinha deve ser igual dos dois lados, isto é, o nome e o desenho devem aparecer em ambos os lados.

O mastro regulamentado para portar a bandeirinha deve ser de 2m de altura, com uma polegada de espessura.

Todas as insígnias e bandeiras podem ser adquiridas na sede da Associação/Missão.

Nosso Campo ASM tem uma seqüência para apresentação dos ideais que são:

- Voto
- Lei
- Lema
- Alvo
- Objetivo
- Voto a bíblia

MÓDULO VI

NOSSAS CLASSES E ESPECIALIDADES

O clube de Desbravadores oferece um programa bem organizado e planejado para o seu crescimento, com o objetivo de tornar você útil a Deus, à pátria e aos semelhantes. Este programa está construído em cima de duas colunas: as classes, que cada Desbravador deve realizar de acordo com a idade, e as especialidades, que existem em número de 259.

Para você compreender melhor, a seguir oferecemos uma visão das classes regulares, classes avançadas, classes agrupadas e seus pré-requisitos e um resumo das áreas de especialidades.

O que elas desenvolvem no Desbravador? Basicamente 03 aspectos:

- Mental - que desenvolve o intelecto
- Físico - desenvolvimento físico e motor
- Espiritual - que desenvolve a comunhão com Cristo.

As Classes

IDADE	1º GRUPO CLASSES REGULARES	2º GRUPO CLASSES AVANÇADAS
10 anos	Amigo	Amigo da Natureza
11 anos	Companheiro	Companheiro de Excursão
12 anos	Pesquisador	Pesquisador de Campos e Bosques
13 anos	Pioneiro	Pioneiro de novas fronteiras
14 anos	Excursionista	Excursionista na Mata
15 anos	Guia	Guia de exploração

OBJETIVO DAS CLASSES NOS DESBRAVADORES

DOCTRINAS

<u>Amigo</u>	- Jesus no V.T.
<u>Companheiro</u>	- Jesus no N.T.
<u>Pesquisador</u>	- Jesus nos Evang.
<u>Pioneiro</u>	- Relacionam. c/ Jesus (criacionismo)
<u>Excursionista</u>	- 3 doutrinas: E.S., Volta de Jesus e o Sábado
<u>Guia</u>	- Dons, Santuário, Mordomia e ser discípulo.

ÁREA DE SAÚDE -

<u>Amigo</u>	- Princípios de Saúde
<u>Companheiro</u>	- Males de cigarro
<u>Pesquisador</u>	- Álcool e drogas
<u>Pioneiro</u>	- Mente e corpo de Deus
<u>Excursionista</u>	- Voto abstinência (cigarro, álcool, drogas) pelo resto da vida.
<u>Guia</u>	- Ser temperante, um estilo de vida saudável.

ÁREA ESPIRITUAL -

<u>Amigo, Companheiro, Pesquisador</u>	- Testificação, o que podem fazer para Deus.
<u>Pioneiro Excursionista Guia</u>	- Cada um tem dons, talentos e habilidades dados por Deus.

Como trabalhá-las no clube? (ou unidades)

Seguindo o plano da direção para o trimestre os conselheiros verificam o programa e conduzem o programa da unidade de acordo com o desenvolvimento do programa do clube em relação às classes.

A unidade poderá trabalhar uma especialidade de forma conjunta. Basta apenas que haja consenso e a participação de todos em todas as atividades programadas.

Cada desbravador poderá desenvolver uma classe sozinho. Mas os conselheiros devem acompanhar o desenvolvimento de cada desbravador, bem como auxiliá-los na busca de material para estudo.

Como os Conselheiros deverão controlar estes 03 níveis de trabalho?

Cada conselheiro deverá ter um caderno onde anotará o desenvolvimento de cada desbravador, tomando como base os três níveis de desenvolvimento (o clube, a unidade e o indivíduo).

Em seu caderno ele anotará:

- Os requisitos de cada classe e os membros que estão fazendo às mesmas.
- Os itens que foram para cada membro da unidade.
- programa do curso para desenvolver a classe.
- Tudo que for interesse a informativo. Posteriormente informar ao diretor os resultados.

3º grupo: De Liderança (líder, líder Master e líder Avançado).

16 anos Líder

18 anos Líder Master

20 anos Master Avançado

Pré Requisitos

Classe Regular

Ter a idade correspondente

Classe Avançada

Ter completado a classe regular

Líder

Ter 16 anos e ser membro batizado da igreja Adventista

Classes Agrupadas

Ter 18 anos

Nenhum líder pode ser investido se não completar todas as classes regulares e mais o cartão de líder. Caso o desbravador. Ou mesmo você, tenha se tornado membro do clube já com idade superior a 18 anos, não possui nenhuma ou alguma classe, poderá fazer todas as classes de uma só vez. Através do cartão de classes agrupadas. Após cumprir todos os requisitos terá direito de receber todas as classes regulares, inclusive a de líder.

Especialidades

Para realizar a especialidade, é só pesquisar no “Manual de Especialidades” a área e a especialidade desejada e cumprir todos os requisitos e depois de aprovado, receber em uma cerimônia de investidura o certificado da especialidade e a insígnia para ser colocada na faixa.

As 259 especialidades podem ser desenvolvidas nas seguintes áreas:

1. Habilidades domésticas – Insígnias com fundo amarelo - 15
2. Arte e habilidades manuais – Insígnias com fundo azul claro - 47
3. Atividades agrícolas e afins – Insígnias com fundo marrom - 13
4. Atividades missionárias - Insígnias com fundo azul escuro - 16
5. Ciência e saúde - Insígnias com fundo lilás - 11
6. Estudo da natureza – Insígnias com fundo branco - 52
7. Atividades Profissionais - Insígnias com fundo salmon - 31
8. Atividades Recreativas – Insígnias com fundo verde - 50
9. Especialidades regionais – Insígnias com fundo – cinza claro - 24

Mestrado em especialidades

Artesanato

Aquática

Atividades agrícolas

Artes domésticas

Natureza

Atividades recreativas

Vida campestre

Testificação

Saúde

Como trabalhar especialidades na Unidade?

Da mesma forma como as classes, as especialidades trabalhadas pelo clube devem receber por parte dos conselheiros um tratamento importante. Cada instrução dada deverá ser acompanhada por todos os conselheiros, para que estejam aptos a avaliar o desenvolvimento de seus desbravadores nesta ou naquela especialidade. O programa fornece informações para os conselheiros saberem o que e como cobrar.

Cada unidade deverá também trabalhar uma especialidade com os seus membros? Sim. É bom que cada unidade tenha uma especialidade com a qual se envolver durante o cantinho.

O conselheiro distribuirá o assunto para que cada um pesquise e traga o resumo, ou poderá ainda optar por qualquer outro processo didático. As melhores especialidades são aquelas que envolvem todos os membros com muito entusiasmo.

Cada desbravador também é responsável pelo seu desenvolvimento, auxiliado pelo seu conselheiro. Os conselheiros devem constantemente promover meios para que seus desbravadores estejam informados à cerca de todos os requisitos de especialidades, bem como auxiliá-los em seu desenvolvimento.

Como os conselheiros deverão trabalhar as especialidades no que tange ao controle? Mais uma vez entram em cena as anotações. Cada conselheiro deve ter em seu “caderninho” a notado o nome de cada desbravador e de cada especialidade que ele esteja trabalhando, bem como os requisitos pormenorizados de cada especialidades para que possa efetuar o melhor acompanhamento possível do desenvolvimento de cada um.

MÓDULO VII

COMO MOTIVAR OS DESBRAVADORES

Uma das principais falhas em qualquer grupo é a inatividade de certos membros do grupo. Inatividade de qualquer membro cria problemas para o grupo e o líder. Um dos problemas óbvios é a perda dos recursos do membro inativo, o que diminui a afetividade do grupo como uma unidade.

Mas provavelmente é mais crítico o efeito desmoralizador que cada membro inativo tem sobre os outros membros, por razão da falta de participação nas responsabilidades do clube. Isto diminui o entusiasmo e pode repercutir em efeitos negativos ao grupo.

Uma das causas da inatividade de certos membros é a falta de compreensão da tarefa a ser realizada, é o papel deles. Muitas vezes há suficiente motivação aplicado para colocar-lhes em ação. A falha não encontra-se com os membros. Eles geralmente respondem a motivação recebida, o que freqüentemente é zero ou aplicado sem preocupação para os interesses ou a necessidades individuais.

Como Motivar o Grupo?

Deve-se reconhecer que motivação é a fonte de toda ação. Inatividade é resultante da falta de motivação, ou falha da motivação. As vezes os efeitos variáveis de motivação resulta na confusão ou indiferença do grupo. Dizem que o líder não dirige grupos, mas dirige pessoas que fazem parte deste grupo.

“Não existe tal coisa a que um membro do grupo não possa ser motivada!”. Todos são motivados diariamente a fazer algo. O fato de ser membro do grupo é a razão de alguma motivação. Assim pode ser motivação a fazer muita coisa para ele e para o grupo. Quando se consegue isso vai receber alta satisfação na auto-estima.

São cinco as motivações para providenciar satisfação às necessidades do indivíduo:

1. **Realização**
 - Um senso de realização pessoal no trabalho sendo feito e concluído com êxito;
 - Senso de estar fazendo uma contribuição válida aos objetivos do grupo;
 - Senso de realização encontra-se em proporção ao tamanho do desafio.
2. **Reconhecimento**
 - Reconhecer a contribuição do indivíduo;
 - Apreciação pelo trabalho que está sendo feito;
 - Receber reconhecimento adequado.
3. **Interesse**
 - O senso de que o trabalho é desafiante e requer o melhor do indivíduo;
4. **Responsabilidade**
 - Ser permitido controle do trabalho sendo realizado;
 - Ser demonstrado confiança;
 - Tendo autoridade ao fazer decisões e dar contas do trabalho realizado.
5. **Crescimento**
 - Um senso de que a pessoa está desenvolvendo, progredindo na habilidade e experiência;
 - A possibilidade de promoção a objetivos maiores.

Providenciar o clima certo e as oportunidades para preencher as necessidades, e estar com cada membro da unidade, é possivelmente a mais difícil, mas também é o mais desafiante e mais compensador das tarefas de um líder.

COMO FAZER RECREAÇÕES INSTRUTIVAS

1 - JOGO DE FAZER NÓS

Coloque os participantes em duas fileiras paralelas. O 1º de cada fila começa fazendo o nó pedido pelo dirigente, o 2º desata o nó. O 3º ata o nó e o 4º o desata e assim por diante até terminar a fila. O grupo que terminar primeiro é o vencedor.

2 – CONCURSO DE DAR NÓS

Os participantes irão competir com a velocidade. Poucos segundos serão dados para se atar cada nó pedido. A corda é segurada acima da cabeça. Ao sinal cada participante ata o nó e joga-o no chão antes de terminar a contagem do tempo. O time (ou o desbravador) que tiver a maioria dos nós feitos corretamente e em tempo, vence.

3 – DAR O LAÇO UM PASSO À FRENTE

Os participantes se alinham ao longo de uma parede, cada um segura uma cordinha de um metro, acima da cabeça. O dirigente diz um nó que o grupo deve fazer e o tempo em que deve terminar. Ao terminarem o nó e no tempo certo os participantes devem jogar a cordinha no chão. O dirigente verifica se os nós estão certos se foram feitos no tempo certo. Se estiverem, aqueles que acertaram dão um passo à frente. Ganha quem chegar ao outro lado primeiro. Deve-se dar mais tempo para os primeiros e menos para os últimos.

4 – TROCA DE PONTOS CARDEAIS

Escreva no chão as 4 letras que indicam os 4 pontos cardeais: N, S, L, O na direção certa. Faça um círculo com os participantes e um deles fica no meio, e chama por dois dos pontos. Os que estão nos dois pontos chamados trocam de lugar e o que está no meio tenta tomar o lugar de um deles. O que sobrar fica no meio, e assim continuam o jogo.

5 – COMPETIÇÃO DE ATADURAS

Divida os participantes em grupos de 6 ou 8. Cada grupo fica separado de outro em diferentes lugares. Dê a cada grupo um cartão de instruções sobre quantas e quais ataduras devem fazer. Os grupos no final se reúnem e examinam cada trabalho, selecione o melhor.

6 – CONCURSO DE SINAIS

Cada time consistirá de 4 participantes – 2 que enviarão a mensagem e 2 que receberão os sinais. Ao 2 que enviarão os sinais estarão em pé, os que receberão, estarão sentados ou em pé. Dos que recebem, um anotarà a mensagem e outro a lerá. Se for correta ganharão os pontos.

7 – ANTÔNIMOS

Coloque os participantes sentados juntos num grupo compacto. O dirigente sinaliza uma palavra e o jogador que disser o antônimo da palavra sinalizada marca o ponto. Por exemplo: Dirigente analisa “magro” e quem disser primeiro “gordo” marca o ponto.

8 – BRIGA DE GALO

Coloca-se o desenho de qualquer sinal de pista nas costas de dois participantes e estes tentarão descobrir qual é o sinal que está nas costas do companheiro. Não poderão utilizar para tanto as mãos, que deverão estar atadas às costas. Aquele que primeiro descobrir qual o sinal do adversário marca o ponto. Só vale se souber o significado do sinal. O movimento de dois procurando ver o sinal é semelhante a briga de galos.

MÓDULO VIII

COMO GUIAR CRIANÇAS NO CAMPO

Jamais sair sem ter autorização dos pais, fazer o seguro e ser autorizado pela comissão da igreja.

EQUIPAMENTOS:

O material a ser preparado pode ser classificado em grupos:

Ex. Material geral de acampamento, Individual, pessoal dos líderes, para adestramento...

Não se deve deixar que isto seja visto na última hora. Aproveite os períodos de pouca atividade para começar juntar ou renovar seu equipamento. Os artigos mais caros, como barracas, provavelmente no início você vai tomar emprestado, mas tenha o objetivo de comprar ou fazer suas próprias barracas. Cada unidade deve ter seu próprio equipamento.

INDIVIDUAL :

- | | | |
|--|---|---|
| 1. Mochila de bom tamanho (de preferência com armação de alumínio) | penete toalhas, sabonete, shampoo | 11. Uniforme completo. |
| 2. Colchonete ou similar | 6. cantil | 12. Estojo de costura (Aguilha, linha, botões, alfinetes, etc.) |
| 3. Cobertor, lençol (conforme o local) | 7. Uniforme de atividades | 13. Lanternas, pilhas e lâmpadas reservas |
| 4. Geral :Talheres, prato, caneca (de preferência de plástico) | 8. Bota ou similar | 14. Boné ou chapéu |
| 5. Higiene: Escova, pasta de dentes, papel higiênico, | 9. Meias | 15. Sacos plásticos para proteger objetos |
| | 10. Roupas: Para esporte, natação, caminhadas e competições; calça, saia, agasalho, etc. boné, tênis e sapatos. | |

DIDÁTICO :

1. Manuais do desbravador
2. Bloco de anotações, caderno
3. Lápis, caneta e borracha
4. Apostilas, textos
5. Material para aulas

MÉDICO :

1. Barra de manteiga de cacau para os lábios
2. Protetor solar para a pele
3. Repelente de mosquitos
4. Medicamentos/ se estiver usando Termômetro

ESPIRITUAL :

1. Bíblia, Hinário
2. Lição da Escola Sabatina
3. Meditação Matinal

EM CASO DE ESTAR PERDIDO

O manual de sobrevivência do exército sugere cinco atitudes básicas, que podem ser decoradas pela sigla

E - S - A - O - N .

E - Estacione - Fique parado, não ande à toa

S - Sente para descansar e pensar

A - Alimente-se saciando a fome e sede, qualquer um terá condições para raciocinar melhor.

O - Oriente-se . Procure saber onde está, de onde veio, por onde veio, ou para onde quer ir.

N - Navegue . Agora sim desloque-se na direção selecionada

COMPORTAMENTO

O CÓDIGO DE ACAMPAR :

1. Acamparei somente onde for permitido
2. Mantereí o acampamento sempre limpo, deixando-o mais limpo do que quando cheguei
3. Não deixarei fogueira sem estar atento, e quando sair, verificarei se ela está apagada.
4. Nunca usarei faca ou machadinha para destruir as árvores
5. Nunca irei poluir rios e lagos
6. Respeitarei a privacidade de outros acampantes
7. Sempre mostrarei respeito e cortesia
8. Respeitarei os sinais, autoridades e regras de propriedades privadas
9. Sempre me conduzirei com bom desbravador e cristão
10. Sempre sairei do acampamento sabendo que serei bem vindo ao retornar
11. Nunca sairei da área do acampamento sem a permissão do oficial do dia.
12. Nunca passarei por debaixo da cerca do acampamento e usarei os portais.
13. Não andarei descalço. Sempre estarei com sapato fechado.
14. Não guardarei e nem comerei alimentos na barraca.
15. Usarei devidamente o setor X
16. Usarei e obedecerei atentamente ao apito (segundo os regulamentos)
17. Respeitarei o horário de silêncio.
18. Não entrarei nas barracas do sexo oposto.
19. Não fazer surpresas ou serenatas sem a permissão da diretoria.

ÁGUA -

Sendo a água a principal bebida que os desbravadores usam, é necessário que haja muito cuidado na escolha pois, os mesmo poderão correr risco de contrair moléstias, caso a escolha não seja bem feita.

A água deve estar próxima e abundante. Toda água cuja procedência não se conhece deve ser evitada. Recomendações:

Rios e riachos - Geralmente muito contaminadas por toda a sorte de detritos e imundícies que vai recebendo nos lugares onde atravessa (esgotos, despejos, etc.).

Água da chuva - Pura quando recolhido diretamente e depois de cinco minuto de chuva. A primeira água recebe as partículas de poeira que estão em suspensão na atmosfera.

Caraterísticas -

Sem cor

Sem cheiro

Ser fresca

Não pesar no estômago

Cozinhar bem os legumes

Dissolver bem o sabão

MÓDULO IX

COMO SER CRIATIVO

O PENSAMENTO CRIATIVO -

Segundo “ O criativo é aquele que quer saber de tudo, de história antiga, a matemática do século XIX, técnicas modernas de produção, a arranjos florais, preço da soja no mercado futuro, por que ele nunca sabe quando as informações vão se juntar e formar uma nova idéia”

Gutemberg, usou a prensa de vinho e o cunho de imprimir moedas da época e criou não só a prensa tipográfica, mas o tipo móvel.

Em 1971, Nolan Bushell, olhou a TV e quis jogar com ela, logo ele criou o “PONG”, o tênis de mesa interativo, pai de todos os vídeos games de hoje.

Picasso, olhou uma bicicleta, tirou o selim e o guidão e criou a figura da cabeça de touro.

Devido a fatos como os acima citados, Albert Szent Gyögi, ganhador do prêmio Nobel de Medicina, diz: “**Descobrir, consiste em olhar para o que todo mundo está olhando e pensar uma coisa diferente**”.

Eis aí o Processo Criativo. A criação nem sempre parte do nada, mas de algo que já existe. Criar é acima de tudo possuir a capacidade de olhar de uma forma diferente para o que todos vêem da mesma forma.

BLOQUEIOS MENTAIS -

Por que não pensamos diferente a maior parte do nosso tempo?

Resposta: Porque não é preciso pensar:

Na verdade não precisamos pensar para fazer a maioria das coisas que fazemos:

- | | |
|--|-----------------------------------|
| ⇒ Quando dirigimos | - Automaticamente |
| ⇒ Quando vamos ao Supermercado exposto | - Quase sempre compramos o melhor |
| ⇒ Quando estamos no elevador | - É automático |
| ⇒ Quando caminhamos imediatos. | - Pensamos em nossos problemas |

Para os assuntos corriqueiros desenvolvemos rotinas, que resolvem quase tudo, desde amarrar sapatos, até despachar vendedores chatos.

As rotinas são indispensáveis para o nosso dia a dia. Porém, em certas ocasiões, precisamos gerar novos meios para atingir os nossos objetivos.

NÓS MESMOS BLOQUEAMOS A NOSSA CRIATIVIDADE.

A nossa reação à vida e aos outros, é talvez o maior bloqueador de nossa capacidade de criar.

Esta postura gera os 10 principais bloqueios mentais:

- A. Procurar sempre a resposta certa
- B. Procurar a lógica em tudo o que faz
- C. Seguir rigorosamente as normas
- D. Procurar ser sempre prático em tudo o que faz
- E. Evitar ambiguidade
- F. Ter na cabeça que é proibido errar
- G. Achar que brincar com esta idade é falta de seriedade
- H. Pensar que algo não é de sua área.
- I. Achar que não pode mais ser bobo
- J. Achar que você não é criativo

ROMPENDO OS BLOQUEIOS MENTAIS

⇒ Gutemberg esqueceu que as prensas de vinhos só espremiavam uvas.

⇒ Bushell, esqueceu que jogar com a TV era uma idéia louca.

⇒ Picasso, violou a norma de que selins de bicicletas servem para sentar e guidões para dirigir.

Para romper bloqueios é necessário que sejamos capazes de desaprender o que sabemos e ficarmos abertos para o novo aprendizado.

Parece simples, mas é difícil aplicar, **pois nós cumprimos a rotina sem nunca pensar nela.**

Para nos livrarmos dos padrões rotineiros é necessário as vezes, sermos estimulados a fazer novas perguntas, que levem a novas respostas.

São fatos que nos fazem pensar de modo diferente:

* as vezes uma brincadeira

* as vezes um erro

* as vezes devido a um problema

* as vezes devido a uma situação inesperada

COMO SER CRIATIVO?

Todos nós nascemos com a capacidade de pensar de forma original, mas a medida que crescemos, assumimos atitudes que minam a criatividade.

A marca registrada das pessoas criativas é a flexibilidade mental. As pessoas inovadoras tem a capacidade de trocar de papéis, recorrendo a diferentes tipos de pensamento criativo, conforme as exigências da situação.

⇒ As vezes são receptivas e curiosas

⇒ As vezes são brincalhonas e excêntricas.

⇒ As vezes são críticas e perigosas

⇒ Sempre são firmes e obstinadas na luta por atingir seus objetivos

Para sermos criativos é necessário desempenharmos quatro papéis diferentes, funções estas que vamos passar a analisar a seguir:

A. Explorador (**Aquele que procura, pesquisa, experimenta.**)

B. Artista (**Aquele que transforma informações em idéias**)

C. Juiz (**O que avalia e decide sobre os destinos de uma idéia**)

D. Guerreiro (**Aquele que coloca a idéia no mundo real**)

DESENVOLVENDO CARACTERÍSTICAS

A. EXPLORADOR -

Como pessoa criativa você precisa para começar da matéria prima de que são feitas as novas idéias :

- fatos
- conhecimentos
- sentimentos
- conceitos

Como fazer Para ser um explorador?

- Seja curioso
- Crie um mapa para se orientar
- Saia do seu quintal

- Bastante não basta
- Não tema se perder
- Quebre a rotina
- Mude de sintonia
- Dispense lentes de aumento

B. ARTISTA

Após ter encontrado idéias novas, precisamos agora:

- Experimentar Novas Abordagens
- Seguir Nossas Intuições
- Reorganizar
- Virar E Revirar As Coisas
- Estabelecer Novas Regras
- É Aí Que Você Muda De Papel E Libera Seu Lado Artista

Como ser um artista?

Faça adaptações

Use a imaginação

Inverta a sua idéia

Elimine normas obsoletas

Brinque com a idéia

Deixe as idéias descansarem um pouco

C. JUIZ

Depois você pergunta:

Esta idéia vale a pena?

Ela é boa mesmo?

Vale a pena insistir nela?

Trará o retorno que eu espero?

Será que disponho de meios para fazer o que pretendo?

Para decidir você adotará a postura de Juiz. Enquanto avalia, pesa criticamente os prós e os contras. Procura falhas na idéia e imaginam se o momento é propício. Faz análise dos riscos e toma uma decisão.

Para ser Juiz é necessário:

- Ser objetivo
- Analisar os prós
- Analisar os contras
- Ver as possibilidades
- Preparar para o revertério
- Ter maturidade na escolha
- Determinar prazos
- Dar o veredicto final

D. GUERREIRO

Depois chega a hora de por sua idéia em prática. Para que sua idéia dê certo, é preciso ir ao ataque. Aí entra em campo o guerreiro e leva sua idéia para a realização.

Tratar de atingir o objetivo

ter disciplina

força para enfrentar os obstáculos e demolidores de idéias

efetuar recuos estratégicos devido a contratempos

Enfim é fundamental ter coragem de fazer o que necessita para transformar sua idéia em realidade.

Para ser um bom guerreiro é preciso que:

Seja ousado

Trace um plano

Atice sua chama interior

Arme-se com coração de leão

Vá em frente

Saiba o que está vendendo

Reforce seu escudo

Force a passagem

Levante-se quando for derrubado

Saboreie as vitórias e aprenda com as derrotas.

MÓDULO X

COMO IDENTIFICAR E TRATAR CONFLITOS

Fatores da personalidade que destroem a natureza coesiva do grupo.

- a. Bloqueador
 - Resistência, freia a possibilidade do grupo de trabalhar;
 - desvio do tema;
 - reage negativamente a todas sugestões.
- b. Não Participante
 - age indiferentemente ou passivamente;
 - sonhador;
 - retira-se do grupo para cochichar com outro. Tem temor do fracasso.
- c. Lutador
 - agressivo ou invejoso;
 - trabalha para status, acusa outros, leva rancor, mostra hostilidade contra o grupo ou algum indivíduo.
- d. Palhaço
 - faz piadas;
 - faz músicas;
 - interrompe o trabalho de outros;
 - destrói objetivos.
- e. Dominador
 - rígido, dogmático;
 - interrompe outros
 - age como superior
 - ajuda autoridades
- f. Parcial
 - um grupo menor junta-se contra outros no grupo;
 - tagarela/fofoqueiro.
- g. Desatencioso
 - não concentra ou não escuta bem;
 - período de atenção curta.
- h. Hiper ativo
- i. Falta de entusiasmo.
- j. Desorganizado/liderança .

Atividade Para o Grupo

Discutir maneiras de como tratar com algumas ou todas as distrações que criam conflitos dentro da unidade dos Desbravadores. Pode aumentar a lista de fatores adicionais que afetam a presente função da sua unidade.

OS SETE PASSOS PARA SE RESOLVER UM PROBLEMA.

- 1. DEFINA CLARAMENTE O PROBLEMA.**
- 2. OBSERVAÇÃO:** IDENTIFICAR, DE NUMEROSOS E DIFERENTES PONTOS DE VISTA, OS ASPECTOS ESPECÍFICOS DO PROBLEMA.
- 3. ANÁLISE:** IDENTIFICAR AS CAUSAS FUNDAMENTAIS DO PROBLEMA.
- 4. AÇÃO:** PROVIDENCIAR NO SENTIDO DA ELIMINAÇÃO DAS CAUSAS FUNDAMENTAIS DO PROBLEMA.
- 5. VERIFICAÇÃO:** VERIFICAR SE EXISTE POSSIBILIDADE DE O PROBLEMA OCORRER NOVAMENTE.
- 6. NORMALIZAÇÃO:** ELABORAR NORMA VISANDO ELIMINAR, EM TERMOS DEFINITIVOS, A CAUSA DO PROBLEMA.
- 7. CONCLUSÃO:** PREVER TODA A SEQUÊNCIA DE PASSOS UTILIZADA NA SOLUÇÃO DO PROBLEMA E PLANEJAR ATIVIDADES FUTURAS.

MÓDULO XI

COMO LÍDERAR

1. O dicionário define líder como aquele que:
 - comanda uma organização
 - conduz um homem
2. Liderar é exercer influência que inspire e leve os homens à ação, conseguindo:
 - o máximo de cooperação
 - o mínimo de oposição
3. A liderança de Jesus foi assim. Uma influência que transformou um grupo de 11 pescadores em pilares do cristianismo. Mas mesmo sendo Jesus, ele conseguiu:
 - o máximo de cooperação - 11 discípulos
 - o mínimo de oposição - Judas.
4. Assim não se preocupe se nem todos do seu grupo aceitam colaborar com você. Fique contente se conseguir a maioria. Toda grande liderança, por mais eficiente que esteja sendo, encontra o mínimo de oposição.

AS PALAVRAS MAIS IMPORTANTES

1. As 06 palavras mais importantes: ADMITO QUE O ERRO FOI MEU.
2. As 05 palavras mais importantes: VOCÊ FEZ UM BOM TRABALHO.
3. As 04 palavras mais importantes: QUAL A SUA OPINIÃO
4. As 03 palavras mais importantes: FAÇA O FAVOR.
5. As 02 palavras mais importantes: MUITO OBRIGADO.
6. A palavra **mais** importante: N Ó S.
7. A palavra **menos** importante: EU.

PENSAMENTOS DE LIDERANÇA

1. **O líder sempre tentará:**
 - a) Caminhar, enquanto os outros correm.
 - b) Falar, suavemente enquanto os outros gritam.
 - c) Dormir, enquanto os outros se agitarem e desesperarem.
 - d) Sorrir, quando os outros estiverem irados.
 - e) Trabalhar, enquanto os outros estiverem ociosos.
 - f) Fazer, uma pausa quando os outros se apressarem.
 - g) Orar, quando os outros duvidarem.
 - h) Pensar, enquanto os outros se confundirem.

2. LÍDER DESUMANO

- . Ordena
- . Se enfurece
- . Grita
- . Atemoriza
- . Diz: façam!
- . Mostra o que fazer

LÍDER HUMANO

- . Pede
- . Sorri
- . Fala
- . Entusiasma
- . Diz: façamos
- . Mostra como fazer

3. TIPOS QUE POR FORÇA DE SUA INDIVIDUALIDADE, DESTACAM-SE E INFLUENCIAM OS GRUPOS.

- O PATRIARCA: Tem o prestígio da idade
- O MODELO : Todos querem imitá-lo
- O TIRANO : Domina
- O OBJETO DE AMOR : Todos lhe querem bem
- O OBJETO DE AGRESSÃO : Centraliza as frustrações do Grupo
- O ORGANIZADOR : Impõe-se pela ordem
- O SEDUTOR : Ninguém lhe resiste
- O HERÓI: Vivem em função da glória
- O INFLUÊNCIA MÁ: Domina através da corrupção
- O INFLUÊNCIA BOA . Domina através da bondade.

ESTILOS DE LIDERANÇA

- . **Autocrática** - aquela que é imposta. Sá a voz do líder é obedecida. Excesso de controle.
- . **Liberal** - todos mandam menos o líder. Não há controle. O grupo decide o que fazer.
- . **Democrática participativa** - O líder e o grupo decidem o que fazer.

A liderança autoritária:

- . Toda determinação de procedimento parte do líder.
- . O líder escolhe os companheiros de trabalho para cada membro do grupo.
- . O líder é estritamente pessoal nos elogios e nas críticas a cada membro do grupo.

A liderança liberal:

- . Completa liberdade às decisões individuais e/ou do grupo, sem qualquer participação do líder.
- . Total omissão do líder no desenvolvimento das tarefas.
- . Raros comentários do líder sobre as atividades dos membros do grupo, salvo se diretamente interrogado.
- . O material de trabalho é fornecido pelo líder, o qual esclarece que dará informações a quem pedir, embora não tome parte nas discussões sobre o trabalho.

A liderança democrática:

- . Todo procedimento é objeto de discussões do grupo, ao qual compete decidir, agindo sob estímulo e assistência do líder.
- . O líder entrega a cada subordinado a escolha dos companheiros de trabalho e mesmo a divisão de tarefas é entregue ao grupo.

MÓDULO XII

AUTO-AVALIAÇÃO DO CONSELHEIRO

- 1) Dirija seus desbravadores sugerindo: vamos fazer isto, em lugar de mandar?
- 2) Anime-os quanto a limpeza pessoal e do uniforme?
- 3) Sou imparcial no meu tratamento com os desbravadores?
- 4) Promovo o interesse dos desbravadores em todas as atividades do clube?
- 5) Considero todos os problemas cuidadosamente procurando solucioná-los?
- 6) Mostro pronta voluntariedade para ajudar, mesmo em tarefas não programadas?
- 7) Cumpro todos os deveres prontamente e dou relatório em tempo?
- 8) Sou consciente na liderança de minha unidade?
- 9) Tomo tempo para ajudar o capitão a liderar e elaborar planos para a unidade?
- 10) Relevo interesse em manter o moral do clube, e não partilho as críticas ao Diretor?
- 11) Demonstro que realmente aprecio ser um conselheiro dos desbravadores?
- 12) Os desbravadores gostam de estar em minha unidade?
- 13) Providencio substituto quando não posso estar presente?
- 14) Não me torno irado ou assustado quando sob tensão?
- 15) Tenho um senso de humor?
- 16) Tenho confiança e modéstia quando converso com os pais (se é que converso)?
- 17) Sou respeitado pelos outros conselheiros? Me dou o respeito?
- 18) Sou cuidadoso com minha aparência pessoal e com o meu uniforme?
- 19) Vivo os princípios da lei do Desbravador ?
- 20) Sou cuidadoso quanto aos hábitos de eficiência?
- 21) Mostro interesse em aprender algumas técnicas, trabalhos manuais e coisas da natureza?
- 22) Leio a literatura que será de ajuda para mim?
- 23) Promovo o clube do livro, ano bíblico, estudo diário em minha unidade?
- 24) Demonstro genuíno interesse pelo outros, ou só penso em mim?
- 25) Gosto de trocar minhas experiências?
- 26) Partilho das brincadeiras de bom gosto, evitando conversar ou perturbar a reunião do clube?
- 27) Tenho marcado reuniões extras com a minha unidade?
- 28) Tenho planejado a reunião de minha unidade(cantinho da unidade)?

29) Procuo ampliar meus conhecimentos desenvolvendo minhas classes e especialidades?

30) Tenho feito um acompanhamento individual de minha unidade?

QUANTIDADES : _____ SIM _____ NÃO

AUTO ANÁLISE

Você possui as qualidades de um bom conselheiro? Ainda que um clube tenha uma boa sede de reuniões, todo equipamento necessário para o trabalho com os desbravadores. Se não tiver uma boa liderança será um fracasso. O sucesso de qualquer empreendimento depende das pessoas que estão na direção:

- 1- Você tem qualidades pessoais que o fazem idôneo para dirigir com autoridade?
- 2- Quais os pontos fracos e fortes da sua personalidade?
- 3- Tem espírito de iniciativa, entusiasmo, senso de responsabilidade e pontualidade?
- 4- Sabe terminar o que começa?
- 5- Tem você uma experiência com Cristo?
- 6- Sente um desejo sincero de ser como Cristo?
- 7- Aceitou o cargo de conselheiro com o sentido de consagração?
- 8- Sabe como eles crescem e se desenvolvem?
- 9- Conhece sua necessidade e as coisas que lhe interessam?

Faça neste momento um exame introspectivo de si mesmo, respondendo a mais perguntas e meditando sobre este conselho que consideramos vitais a um conselheiro de desbravador.

VOCÊ SABE ORAR?

Há momentos de grande alegria no trabalho com os desbravadores, mas também há lutas e contra tempos surgem problemas que só podem ser resolvidos através da oração. Aproveite o privilégio de orar e Deus o transformará em um vaso de bênçãos.

VOCÊ TEM TIRADO DA SUA VIDA, PELO AUXÍLIO DE DEUS, TUDO QUE TE POSSA PREJUDICAR NO SEU TRABALHO COM OS DESBRAVADORES?

Seu modo de falar ou dizer, jamais deve servir de tropeço para o que quer que seja. Um defeito seu, aparente insignificante, pode produzir resultado fatais e drásticos conseqüência na vida de um desbravador.

VOCÊ CONHECE A ORGANIZAÇÃO DE TAL MANEIRA QUE POSSA DIRIGIR OS DESBRAVADORES NUMA VERDADEIRA AVENTURA?

Não pode ensinar a outros aquilo que não sabe. Conheça bem a organização do clube dos desbravadores; sua lei, seu propósito, seu objetivo, seu lema, seu voto e seus planos. Não procure enganar os meninos e meninas com falsos conhecimentos, pois estará enganando a si próprio.

VOCÊ CRÊ IMPORTÂNCIA NESTE TRABALHO? PODE FALAR DO CLUBE DOS DESBRAVADORES COM ENTUSIASMO?

Os desbravadores não serão influenciados se o conselheiro não crer de corpo e alma na importância da sua tarefa.

VOCÊ GOSTA DE TRABALHAR COM OS DESBRAVADORES?

É impossível fazer com perfeição aquilo de que não se gosta. É preciso gostar dos desbravadores para trabalhar com eles. Antes de ganhar um desbravador para Cristo, é necessário conquistar sua amizade, amando realmente os desbravadores, você terá a confiança deles e ser-lhe-á uma benção.

VOCÊ SABE SER ENÉRGICO SEM SER GROSSEIRO?

A gentileza é a chave de muitos sucessos. É muito mais fácil conseguir alguma coisa pelo amor do que pela força. Muitas vezes você terá que ser firme em suas ações, mas lembre-se que firmeza não é sinônimo de grosseria. O bom líder sabe agir com firmeza e também com gentileza.

VOCÊ SABE TER PACIÊNCIA SEM SER MOLE?

Moleza não é qualidade própria para um conselheiro de desbravador. Calma, tolerância e espírito de resignação são virtudes apreciáveis; mas quando em excesso demonstram falta de personalidade.

VOCÊ SABE CUMPRIR SUA PALAVRA?

O conselheiro não deve fazer promessa que não possa cumprir. Uma ou duas vezes deixando de realizar aquilo que prometeu, perderá por completo a confiança dos desbravadores. Mantenha a sua palavra, mesmo a custo de sacrifício, nunca volte atrás em sua idealização, uma vez já sendo esta do conhecimento dos desbravadores.

VOCÊ SABE CONTROLAR SEUS NERVOS?

O gênio é uma coisa que se educa, que se molda à vontade. Um conselheiro que uma vez por outra estoura com os desbravadores, destrói, muitas vezes o resultado de muitos dias de trabalho.

VOCÊ GOSTA DE PARTICIPAR NA ATIVIDADE DE QUE OS DESBRAVADORES GOSTAM?

É essencial a um bom conselheiro amoldar-se aos desbravadores, sentir prazer naquilo de que eles gostam, acompanhá-los em quaisquer empreendimentos. Tem muito mais valor. Para um desbravador a palavra de um homem que tem manifestado interesse em sua vida diária do que a de um que ele conhece só na igreja.

VOCÊ SABE SORRIR?

Com uma carranca você pode conseguir algum respeito pelo medo, mas nunca pela confiança. O sorriso deve ter o seu lugar na vida do conselheiro; muitas vezes ele servirá de bálsamo para o triste coração de um desbravador. O simples ato de colocar a mão sobre a cabeça do desbravador, acompanhado de um sorriso franco e sincero, é capaz de produzir efeitos incensuráveis.

TEM A SUA VIDA COMO EXEMPLO PARA OS DESBRAVADORES SEGUIREM?

Os desbravadores gostam de seguir o Líder. Se você é de fato um líder e conselheiro a vida dos desbravadores irá se tornando cada vez mais semelhante à sua.

MÓDULO XIII

COMO CONHECER JESUS

RESPONDENDO SIMÃO PEDRO, DISSE: TU ÉS O CRISTO, O FILHO DO DEUS VIVO. S. MATEUS 16:16.

UM AUTOR DESCONHECIDO ESCREVEU AS LINHAS QUE SE SEGUEM: “FEZ DEZENOVE SÉCULOS, QUE CRISTO NASCEU, CONTRÁRIO ÀS LEIS NATURAIS, VIAJOU SÓ UMA VEZ FORA DE SEU PAÍS. ERA POBRE, SEUS PAIS ERAM SIMPLES SEM INFLUÊNCIA E SEM ESCOLARIDADE.

NA INFÂNCIA DEIXOU PREOCUPADO O REI. NA MENINICE CONFUNDIU OS DOUTORES. NA MATURIDADE DIRIGIU A NATUREZA: CAMINHOU SOBRE O MAR, QUE OBEDECEU A SUA VOZ.

“CUROU A MULTIDÃO SEM REMÉDIO E SEM DINHEIRO. NUNCA ESCREVEU UM LIVRO, MAS TODAS AS BIBLIOTECAS DO MUNDO NÃO PODEM CONTER OS LIVROS ESCRITOS SOBRE ELE.

“NUNCA ESCREVEU UM HINO, MAS FORNECEU TEMAS PARA MAIS HINOS QUE TODOS OS ESCRITORES DE CANTO JUNTOS.

“NUNCA FUNDOU UM COLÉGIO, MAS TODOS OS COLÉGIOS JUNTOS, NÃO TÊM TODOS OS ESTUDANTES COMO ELE TINHA.

“NUNCA ESTUDOU MEDICINA, MAS CUROU MAIS CORAÇÕES QUEBRANTADOS QUE TODOS OS MÉDICOS.

“NUNCA COMANDOU EXÉRCITOS, NEM CONVOCOU SOLDADOS, NEM DISPAROU ARMAS, CONTUDO NENHUM LÍDER TEVE TANTOS VOLUNTÁRIOS QUE SOB AS SUAS ORDENS LEVARAM OS REBELDES A DEPOR ARMAS E SE ENTREGAR, SEM DISPARAR UM ÚNICO TIRO.

“DOMINOU A MORTE, PORQUE É O DONO DA VIDA, CADA SETE DIAS O COMÉRCIO PARA EM SUA HONRA, ADORANDO-O EM REUNIÕES RELIGIOSAS.

“OS NOMES DOS ESTADISTAS ROMANOS E GREGOS, DESAPARECERAM NA NÉVOA DO TEMPO, MAS O SEU NOME É CADA VEZ MAIS CONHECIDO. PASSARAM-SE DEZENOVE SÉCULOS DESDE SUA MORTE, MAS AINDA VIVE! HERODES NÃO PODIA MATÁ-LO. SATANÁS NÃO PODIA SEDUZÍ-LO. A MORTE NÃO O PODIA DESTRUIR, NEM A TUMBA RETÊ-LO”.

ELE SE SOBRESSAI SOBRE O PINÁCULO MAIS ALTO DA GLÓRIA CELESTE, PROCLAMANDO POR DEUS, RECONHECIDO E ADORADO PELOS ANJOS, TEMIDO PELOS DEMÔNIOS, COMO CRISTO VIVO E PESSOAL, NOSSO SENHOR E SALVADOR.

PEDRO RECONHECEU NĒLE O CRISTO, O FILHO DO DEUS VIVO. E VOCÊ, O QUE DIZ DELE?

COMBUSTÍVEIS ESPIRITUAIS

- ✓ **ESPÍRITO SANTO**
 - ✓ **ORAÇÃO**
 - ✓ **LEITURA DA BÍBLIA**
 - ✓ **ALTAR DA FAMÍLIA**
 - ✓ **PRIVILÉGIO DE CONGREGAR**

AS ESCOLHAS DE JESUS DE PESSOAL NÃO RECOMENDADO

Para: Jesus, filho de José
Carpintaria de Nazaré, 25.922

De: Gerência Jordão
Consultores
Jerusalém, 20.544

Prezado Senhor,

Gratos por submeter os curriculum vitae dos doze homens que o Senhor escolheu para posições de gerência para sua nova organização. Todos eles passaram agora por nossa bateria de testes, e nós não só traspassamos os resultados em nosso computador, como também marcamos entrevistas pessoais para cada um deles cuidadosamente.

Como parte de nosso serviço e para sua orientação, tecemos alguns comentários gerais, assim como um auditor incluirá algumas declarações gerais. Isto é dado como resultado do “staff” de consultores e não sofre nenhuma taxa adicional.

É a opinião do “staff” que a maioria do seus nomeados carecem de experiência anterior, educação e aptidão vocacional para o tipo de negócio que o senhor está empreendendo. Eles não têm espírito de equipe. Gostaríamos de recomendar que o senhor continue sua procura de pessoas de experiência em habilidade administrativa e capacidade comprovada.

Simão Pedro é emocionalmente instável e constantemente dominado pelo seu temperamento. André, não tem absolutamente nenhuma qualidade de liderança. Os filhos de Zebedeu, Tiago e João, colocaram os interesses pessoais acima da lealdade à companhia. Tomé demonstra uma atitude de interrogação, de ceticismo, que tenderia a minar o moral (estado de ânimo) do grupo. Sentimos ser nosso dever informá-lo de Mateus tem sido mal visto pelos melhores escritórios de negócio de Jerusalém. Tiago, filho de Alfeu, e Tadeu têm tendência radicais e ambos demonstram ser altamente depressivos e maníacos.

Um dos candidatos, todavia, mostra grande potencial. Ele é um homem de habilidades e recursos, relaciona-se bem com as pessoas, possui aguçado entendimento comercial e tem contato com pessoas de influência. Ele é grandemente motivado, ambicioso e responsável. Nós recomendamos Judas Iscariotes como seu superintendente e seu braço direito. Todos os outros perfis são em si mesmos explicativos.

Nós lhe desejamos todo sucesso em seu novo empreendimento.

Sinceramente,
Os Consultores da Gerência Jordão

BEM-AVENTURANÇAS DE UM CONSELHEIRO

Bem-aventurado é o CONSELHEIRO que não tem em vista altos postos , mas que se dedica ao serviço por causa de suas habilidades e desejo de servir.

Bem-aventurado é o CONSELHEIRO que sabe onde está indo, porque esta indo e como atingir esse alvo.

Bem-aventurado é o CONSELHEIRO que busca o melhor para aqueles a quem serve.

Bem-aventurado é o CONSELHEIRO que não conhece o desânimo.

Bem-aventurado é o CONSELHEIRO conduz para o bem de todos e não pensa na recompensa ou gratificação de suas próprias idéias.

Bem-aventurado é o CONSELHEIRO que desenvolve outros líderes enquanto está dirigindo

Bem-aventurado é o CONSELHEIRO que marcha com o grupo e interpreta corretamente os sinais na vereda que conduz ao sucesso.

Bem-aventurado é o CONSELHEIRO que tem a cabeça nas nuvens e o pé na terra.

Bem-aventurado é o CONSELHEIRO que considera a liderança uma oportunidade para servir.

Ninguém possui toda estas qualidades; mas como conselheiro, você deve meditar nestes itens se quiser servir com eficiência no trabalho com os desbravadores. É bom lembrar também que qualquer um pode melhorar e desenvolver-se e, com auxílio de Deus, tornar-se uma bênção na causa de Cristo.

PLANILHA SUGESTIVA PARA AULAS DO CURSO DE CONSELHEIRO(A)

DOMINGO	EVENTO	AULA
8:00	Abertura	Prática
8:20	Módulo I - O conselheiro e suas funções	Teórica
9:00	Módulo II – Compreendendo os Desbravadores	Teórica
9:30	Módulo III – Dividindo em unidades	Prática
10:00	Intervalo	-
10:15	Módulo IV – Avaliação das unidades	Prática
10:45	Módulo V – Nossos ideais	Prática
11:15	Módulo VI – Nossas Classes e Especialidades	Teórica
11:45	Almoço	
13:30	Módulo VII – Como motivar os Desbravadores	Prática
14:00	Módulo VIII – Como guiar crianças no campo	Teórica
14:30	Módulo IX – Como ser criativo	Teórica
15:10	Intervalo	-
15:20	Módulo X – Como identificar e tratar conflitos	Teórica
15:50	Módulo XI – Como Liderar	Teórica
16:20	Módulo XII – Auto Avaliação do Conselheiro	Prática
16:50	Módulo XIII – Como Conhecer Jesus	Teórica
17:30	Encerramento	

QUERIDOS CONSELHEIROS(AS), ESPERO QUE AO UTILIZAREM ESSA APOSTILA POSSAM COLOCAR EM PRÁTICA AS INSTRUÇÕES AQUI APRESENTADAS.

DESEJO QUE ENRIQUEÇAM MAIS OS SEUS CONHECIMENTOS, PESQUISANDO E BUSCANDO SEMPRE NOVOS MATERIAIS.

JESUS CRISTO O NOSSO SALVADOR SEJA SEMPRE O CENTRO DAS NOSSAS VIDAS.

NEDIO CORREIA TOSTA
Coordenador

10/02/2006