



**APOSTILA  
DO  
CAPITÃO**

# **SETA - SERVIÇO ESPECIAL DE TREINAMENTO AVANÇADO**

## **APOSTILA DO CAPITÃO E SECRETÁRIO**

### **1- CLUBE DE DESBRAVADORES**

#### **1.1- DEFINIÇÃO**

É uma Associação voluntária, formada da juventude, com adultos adestrados, em desfrute mútuo de atividades.

Desse conceito podemos então observar que quem trabalha com os Desbravadores não ganha dinheiro pelo que está fazendo; Está auxiliando aos juvenis no seu crescimento físico, mental, social e espiritual e desfruta também das atividades desenvolvidas com o Clube.

#### **1.2- OBJETIVOS**

- Levar os Desbravadores para perto de Cristo e conservá-lo lá.
- Desenvolver caráter e formar boas pessoas (cidadania)
- Estimular atitudes positivas
- Promover as atividades das classes e especialidades J.A
- Dar orientação quanto ao crescimento físico, mental, espiritual e social.

#### **1.3- ORGANIZAÇÃO**

Clube de Desbravadores é um programa mundial, organizado pela IASD. O Clube oferece para o juvenil e adolescente uma série de aprendizado em classes, especialidades e instruções das mais diversas. 10 a 15 anos é a faixa de idade para os Desbravadores. Depois disto eles podem ocupar posições mais altas.

#### **1.4- HIERARQUIA**

Nenhuma coisa vai para frente com bagunça. E por isso que os Desbravadores se organizaram pra valer. Como exemplo poderíamos citar que nós temos pessoas que se preocupam com os Desbravadores. Daí a gente vai descendo o tamanho da ocupação até chegarmos nos diretores que são responsáveis pelos seus Clubes.

Temos também pessoas encarregadas de ajudar o diretor a conduzir o clube, são os diretores associados. Eles são responsáveis por áreas específicas do clube: Capelania, ala masculina, ala feminina, equipamento, relações públicas, especialidades, classes, tesouraria, secretaria.

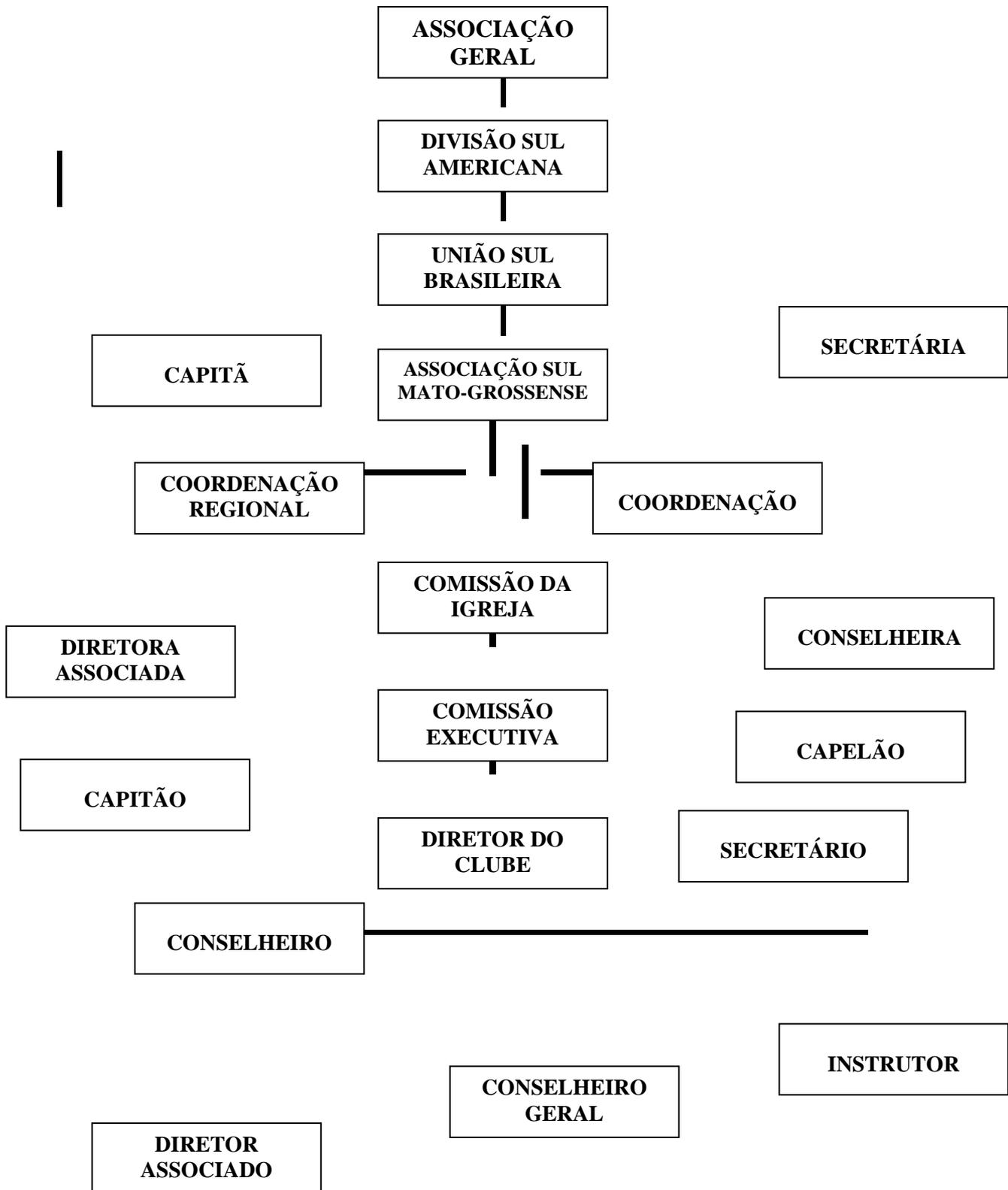
Os instrutores também fazem parte do movimento. Eles ministram as especialidades, coordenam classes J.A e instruções gerais. Os instrutores podem ser escolhidos dentre os membros do clube, mas a gente pode chamar um especialista para dar instrução sobre assuntos especiais. Chamar uma enfermeira para dar primeiros socorros é um exemplo disso.

Os conselheiros são a alma do movimento. Eles são responsáveis pelas unidades. Desfrutam de perto a convivência dos meninos. Ele deve ser pai, mãe, professor, amigo e exemplo. O conselheiro deve ser respeitado. Devemos ser sinceros para com ele. Colaborar com os planos e sugestões apresentados por ele para a unidade. Só pode exercer a função de conselheiro, quem tenha mais de 16 anos, de preferência alguém que já seja adulto.

Vamos olhar melhor então a Hierarquia:

# ORGANOGRAMA ADMINISTRATIVO

## CLUBE DE DESBRAVADORES



## 1.5 EMBLEMAS

A Bandeira: O clube de Desbravadores tem uma bandeira que representa o mesmo. Ela deve estar desfraldada nos programas e atividades dos Desbravadores. A bandeira é retangular nas cores azul e branco, tendo ao centro o triângulo nas cores vermelho, amarelo, azul e branco. Cada um desses elementos representa algo:

a - Triângulo: A educação física, mental e espiritual.

b- Cores: Azul (lealdade), Branco (Pureza), Vermelho (Sacrifício) e Amarelo (Riqueza da Graça)

c - Espada: A palavra de Deus.

d - O escudo: A fé.

e - Globinho: Organização de âmbito universal.

**Ideais:** Voto, Lei do Desbravador, Alvo, Lema

## 1.6 - CLASSES REGULARES:

• Amigo	10 anos	Azul
• Companheiro	11 anos	Vermelho
• Pesquisador	12 anos	Verde
• Pioneiro	13 anos	Cinza
• Excursionista	14 anos	Vinho
• Guia	15 anos	Ouro

Ao completar os requerimentos da classe, o desbravador recebe uma distinção consistindo de um botão, uma fita colocada acima do bolso esquerdo e uma divisa na manga esquerda. Tudo isso só pode ser colocado quando houver uma investidura. O coordenador da Região deve estar informado de todas as investiduras.

Cada Classe J.A possui uma classe avançada que são:

Amigo da natureza, Companheiro de excursão, Pesquisador de campo e bosque, Pioneiro de fronteiras, Excursionista na mata e Guia de exploração.

Depois que se completa 16 anos, pode-se receber então a classe de Líder, cujas especializações podem ser líder jovem ou juvenil, Líder Master, Líder Master Avançado.

## 1.7 - Quais são as áreas em que se subdividem as especialidades?

- 01) Aquáticas
- 02) Atividades Manuais
- 03) Artes Domésticas
- 04) Artes Práticas
- 05) Conservação
- 06) Esportes
- 07) Atividades Agrícolas
- 08) Natureza
- 09) Testemunho
- 10) Saúde
- 11) Recreação
- 12) Vida campestre

Existe também mestrado em cada uma das áreas em que se subdividem as especialidades. Um Desbravador poderá obter o distintivo de mestrado em especialidades, completando 7 especialidades em determinada área.

## **2.0 - A UNIDADE**

### **2.1 - O VALOR DA UNIDADE**

Falemos um pouco sobre a unidade. Chamamos de Unidade, o agrupamento de Desbravadores. As unidades tem de 4 a 8 pessoas. O segredo do sucesso do Clube está nas unidades. São as unidades que animam, reúnem os meninos e meninas. Cada grupo possui um Conselheiro que como vimos é o responsável pelo mesmo. A gente pode passar sem muita coisa no Clube de Desbravadores, mas sem a unidade fica quase impossível trabalhar.

Quando a gente tem um grupo do qual fazemos parte, até a nossa vontade às vezes, nós deixamos de fazer. Também por isso que a Unidade é o ponto de apoio de todo o programa dos desbravadores. Repetindo: o programa do Clube de Desbravadores está montado em cima das unidades.

O principal objetivo nas unidades não é deixar o Diretor de folga, sem muito trabalho, o bom da Unidade é que todos ganham responsabilidade para cumprir. A Unidade deve permanecer junta a qualquer custo, e deve-se fazer todo o esforço para que todos se desenvolvam juntos. Os espíritos de Corpo, deve-se fazer presente e não espírito de porco.

### **2.2 - REUNIÕES E CANTINHO DA UNIDADE**

Existem dois bons momentos da Unidade:

A - Cantinho da Unidade

B - Reunião da Unidade

O Cantinho da Unidade é feito no Clube, no horário da reunião, tem um programa definido. No Cantinho de Unidade, são feitos a maioria dos relatórios do Conselheiro e do Secretário. A gente aproveita o momento para ver as classes e especialidades que a Unidade e/ou os membros dela estão trabalhando; pode-se ter ordem unida, instruções gerais, verificação das fichas de cada um, enfim, um monte de coisas podem ser feitas no Cantinho da Unidade, só que a maioria dessas coisas estão presas ao programa do Clube. Quem dirige o Cantinho da Unidade é o Conselheiro e o Capitão.

A reunião da Unidade, é realizada fora do Clube, durante a semana. Pode ser na casa de qualquer membro, na biblioteca, ou em qualquer outro lugar. Atenção, muita atenção! A gente não pode fazer da reunião do Cantinho de Unidade, uma mini reunião do Clube. Deve haver respeito e colaboração. E principalmente muita descontração e alegria.

Cada Unidade deve ter seu próprio material, e um lugar no Clube para guardá-lo e exibir seus trabalhos (quadros de nós, artes práticas, quadro de bandeiras de sinalização, etc..)

## **3.0 - QUEM É O CAPITÃO DA UNIDADE?**

### **3.1 - Definição**

O capitão da unidade é um membro escolhido pela Unidade para encorajar o seu grupo a alcançar as realizações e êxitos, dando exemplo e usando sua influência para inspirar a todos os membros a fazerem o “seu “ melhor.

O capitão fica no posto de 3 meses a 1 ano. É o primeiro chefe da unidade. A posição do capitão é importante e ele não somente deveria revelar habilidade em liderar, mas demonstrar também um verdadeiro espírito cristão de compreensão e respeito.

O capitão deve ser respeitado, e para isso deve respeitar. Sua palavra deverá ser acatada. Ele não deve disciplinar (dar punição), isso só deve ser feito em momentos muito especiais e em acordo com o Conselheiro.

## **5.2 - CARACTERÍSTICAS MENTAIS**

- Aprende com rapidez e memoriza com muita facilidade
- Gostam de ver como as coisas são feitas e de construir modelos
- São amantes de histórias e de bons livros
- Interessam em colecionar. Estima-se que 90% das crianças nessa idade colecionam uma coisa ou outra. São feras nas especialidades.

## **5.3 - CARACTERÍSTICAS FÍSICAS**

- Na saúde são os Super-homens, imbatíveis
- Tem boa coordenação motora
- Aprendem jogos e marchas rapidamente
- São incansáveis. Tiram o fôlego de qualquer diretor gordinho.

## **5.4 - CARACTERÍSTICAS SOCIAIS**

- É a idade de lealdade ao grupo, temendo ser diferente do mesmo
- Quer ser mais livre, faz planos para o futuro
- Quer ganhar dinheiro, muitos até abandonam a escola para isso.
- Pode mudar de comportamento ativo, gente boa de manhã e à tarde “sorumbático” e mão fechada.
- Excêntrico
- Gosta muito de uma comida e detesta outras
- É apaixonado por atletismo e esportes
- Senso de humor grosseiro, as meninas tendem a risadinhas
- Atração pelo sexo oposto. Idade perigosa para as tentações sexuais e sociais, quando a juventude ainda não está preparada para o namoro.

## **5.5 - CARACTERÍSTICAS ESPIRITUAIS**

- O interesse pelas coisas espirituais diminui um pouco, mas são influenciadas pela atitude do grupo onde se encontram.
- É mais ou menos nessa idade que a nossa escolha para a vida é feita, devemos trabalhar para que tomem consciência da participação deles no evangelho.
- Não gostam muito de demonstrar seus sentimentos espirituais.
- Há conflitos de consciências, tipo certo ou errado.

## **5.6 - NOSSA ATITUDE PARA COM OS AMIGOS DA UNIDADE**

Nós acabamos de ver algumas características dos membros da nossa unidade. Quase todos são assim. Por isso a gente precisa saber aceitar as pessoas como elas são, a gente deve gostar até daqueles diferentes. Cada um tem problemas em casa, no trabalho ou na escola e por isso devem ser tratados com carinho e respeito. Você enquanto Capitão e Secretário, tem uma missão muito importante, seja amigo de todos. Converse muito com seus amigos. Isso é muito bom.

### **3.2 - DEVERES**

- Auxiliar os conselheiros e responsabilizar-se pela Unidade quando faltarem.
- Carregar e manusear o bandeirín da Unidade
- Dar treinamento à unidade quando solicitado
- Nunca chegar atrasado, imagine faltar!!!!
- Ter sempre só uma palavra
- Ser um exemplo
- Manter unida a unidade
- Chamar os membros da unidade pelo nome e não pelo apelido
- Respeitar a Hierarquia
- Ser o responsável em qualquer situação por sua unidade.
- Deve saber mais que todos de sua unidade
- Zelar pelo equipamento da unidade
- Manter bom relacionamento com todos da unidade e do clube
- Visitar os ausentes

## **4.0 - SECRETÁRIA DA UNIDADE**

### **4.1 - DEFINIÇÃO**

O secretário de unidade é um membro escolhido pela unidade para preencher uma variedade de deveres especiais. O seu turno de serviço varia de 3 meses a 1 ano, dependendo do Clube. Durante todas as atividades do Clube, o Secretário está presente, ajudando o Conselheiro e o Capitão.

### **4.2 - DEVERES**

- Substituir o capitão quando ausente
- Verificar todo o equipamento da unidade após um acampamento.
- Trabalhar com o capitão e o conselheiro e anotar quando há necessidade de conserto.
- Servir de mensageiro entre sua unidade e o diretor, quando requisitada pelo conselheiro.
- Ser responsável por todos os relatórios e apontamentos da unidade
- Guardar todos os registros da unidade
- Se convocada, auxiliar o secretário do Clube com o relatório

## **5.0 - COMO SÃO MEUS AMIGOS?**

## **5.1- OS PRÉ-ADOLESCENTES (10 A 12 ANOS)**

Os seus amigos e você que tem essa idade, são barulhentos e de muita atividade, o seu crescimento é pequeno, mas, a saúde é de ferro. Se você é garota sabe que está mais desenvolvida que os meninos, ou seja, você é maior, tão esperta ou mais, e sua emoção é grande. Mas, lá perto dos 18 vocês emparelham de novo.

Outras coisas, na escola são muito rápidos para aprender e têm uma memória fantástica. Por isso cuidado no que ouvem e vêem. Gostam de pessoas que sabem fazer as coisas. Tem os seus heróis. Amam religião. Mantém bom relacionamento com Cristo.

## **6.0 - ENTUSIASMO**

O entusiasmo é uma característica sempre bem vinda. Todos precisam dele. Quando o entusiasmo entra por uma porta, o desânimo foge por outra. Ele neutraliza a ira, o ódio e o egoísmo.

Devemos nós ser entusiastas, respirar entusiasmo, transpirar entusiasmo, comer entusiasmo, beber entusiasmo, dormir com entusiasmo, acordar com entusiasmo, enfim, viver com entusiasmo.

### **6.1 - COMO DESENVOLVER ENTUSIASMO?**

- Ter fé em Deus, em si e nos outros
- Pensamento positivo
- Sorria sempre. “As rugas devem indicar o lugar do sorriso”.
- Entregar-se à tarefa. Ajude aos outros.
- Mostre sempre as vantagens
- Não deixe o desânimo nem se aproximar de você
- Junte-se com amigos, anime-os
- Colorir o que diz ou faz
- Elogiar os outros
- Não seja opinador. Aprenda a ouvir mais e falar menos
- Buscar as coisas boas em cada pessoa
- Cuidar da saúde
- Não fique preocupado
- Seja um pouco divertido
- Faça os outros se sentirem importantes
- Dê atenção a todos

**BOA SORTE,**  
É o que nós lhe desejamos.

# CONTROLE DE UNIDADE

Nome do Clube: \_\_\_\_\_

Nome da Unidade: \_\_\_\_\_

Nome do Diretor do Clube: \_\_\_\_\_

Nome do Conselheiro(a) da Unidade: \_\_\_\_\_

Mês: \_\_\_\_\_ Ano: \_\_\_\_\_

<b>Desbravadores</b>		Frequência	Ano Bíblico	Devoção Pessoal	Uniforme	Higiene Pessoal	Boa Ação	Possui Uniforme	Taxa		<b>TOTAL</b>

- 1) **Frequência:** Presente a tempo - 30 pontos; tardança - 15 pontos; ausente - zero; presente -P-; tardança -T-; ausente -A-.
- 2) **Ano Bíblico:** em dia - 25 pontos; atrasado cinco capítulos - 10 pontos; não está fazendo - zero
- 3) **Devoção Pessoal:** leitura ou participação no culto que foi lido o texto de Inspiração Juvenil ou Meditação Matinal - 35 pontos; somente estudo da bíblia ou da lição - 15 pontos; nada - zero.
- 4) **Uniforme:** em ordem - 25 pontos; amarrotado - 15 pontos; desfalcado de peças - zero. O uso do fardamento só se faz necessário mediante a solicitação do Diretor.
- 5) **Higiene Pessoal:** roupa, sapato e aparência pessoal em ordem - 25 pontos; cabelo comprido (meninos) e roupa em desalinho - 10 pontos para baixo (meninas) cabelo normal, sem pintura e sem jóias. Traje conforme a solicitação do clube e em harmonia com os princípios da Igreja.
- 6) **Boa Ação:** a prática de uma boa ação vale 50 pontos, exemplos de boa ação. 1. Auxiliar uma Sra. ou Sr. a carregar sacolas e pacotes, etc.. 2. Ajudar crianças, pessoas idosas ou com defeito físico a atravessar a rua. 3. Prestar auxílio quanto à endereços e orientar pessoas analfabetas ou com deficiência visual a tomarem condução, etc... Lembre-se bem: Se de lugar no ônibus é cortesia e não boa ação; fazer um mandado para a mão é um dever e não uma boa ação.
- 7) **Possui uniforme:** se o Desbravador possui o uniforme completo, recebe 20 pontos; mesmo que não esteja usando.
- 8) **Taxa:** se trouxe a taxa, ganha - 40 pontos; não trouxe - zero

**TOTAL DE PONTOS: 250**

## **SETA - SERVIÇO ESPECIAL DE TREINAMENTO AVANÇADO** **SISTEMA DE UNIDADE**

O principal objetivo dos sistemas de unidades é dar responsabilidade a tantos desbravadores quanto seja possível. Isto faz com que cada rapaz sinta que tem pessoalmente alguma responsabilidade pelo bem de sua unidade. Aprender que tem uma considerável participação em tudo o que faz. De 6 a 8 desbravadores separados por idade e sexo.

### **FUNÇÃO DA UNIDADE:**

- 1- Conselheiro: escolhido pela comissão executiva do clube. Pessoa que entenda os juvenis e os ame.
- 2- Capitão: Mandato de 3 meses, escolhido pela unidade. Deve entrar em ação para o adestramento da unidade.
- 3- Secretário: faz anotações do livro da unidade, relatórios, etc.
- 4- Tesoureiro: Recolhe todas as cotas e dinheiro da unidade.
- 5- Almojarife: Controla todo o material da unidade com cadastro e cuida deles.
- 6- Padioleiro: Adestrado em primeiros socorros, atendimento, curativos, etc.
- 7- Esportes: Atividades e programas sociais.
- 8- Capelão: Meditação, momentos de oração, etc.

### **REUNIÃO DE UNIDADE**

- 1- Cantinho da unidade na reunião do clube
- 2- Reunião de unidade- Encontros extras- Casa do capitão, conselheiro ou outro membro da unidade.
- 3- Reuniões informais- Encontro de amigos (patota), discussões de programas da unidade.
- 4- O que fazer ?
  - a) Preparo do lema da unidade
  - b) Grito de guerra
  - c) Cor preferível da unidade (camisetas, pastas)
  - d) Símbolo
  - e) Bastão, banderim
  - f) Código de honra (lei, regra da unidade)
  - g) A principal função do diretor do clube é fazer com que seus conselheiros sejam capazes de dirigir suas unidades.

### **ATIVIDADES**

- 1- Especialidades :** Como fazer? Veja qual especialidade fazer, divida os requisitos em etapas.
  - a) Aula teórica
  - b) Aula prática
  - c) Trabalhos teóricos
  - d) Trabalhos práticos
  - e) Exame ou prova final

## **2-Acampamentos**

**3- Trabalhos missionários:** Visitar os idosos da igreja, líderes do clube, ancião pastor, asilos, recepções da igreja- Rodízio da unidade.

**4- Encontros sociais:** Mantém a unidade unida

- a) Festinha para tomar um suco
- b) Visita a um parque, zoológico, jardim, museu
- c) Jogos em casa de colegas
- d) Festa dos aniversariantes do mês

**5-Visitação:** Ajuda na frequência do desbravador à unidade, ele se considera importante.

- a) Casa dos meninos (as)
- b) Sistema de avaliação- nota.
- c) Visitas nos sábados e domingos à tarde.

# INSTRUÇÃO GERAL

## CLASSES E ESPECIALIDADES

### **1.0 - CLASSES DOS DESBRAVADORES:**

#### ***1.1 O que são?***

Conjunto de tarefas a serem executadas que são utilizadas para avaliar o progresso individual do juvenil nas atividades do Clube, da igreja e da sociedade.

#### ***1.2 Como estão divididas?***

Estão divididas em 4 grupos

**1º grupo:** Preliminares (abelhinhas laboriosas, luminares, edificadores, mãos ajudadoras). Devem ser trabalhadas nas escolas e classes infantis da igreja. 6 a 9 anos, para o clube de aventureiros.

**2º grupo:** Regulares (amigo, companheiro, pesquisador, pioneiro, excursionista, guia). Trabalhadas no clube, 10 a 16 anos.

**3º grupo:** Avançadas (amigo da natureza, companheiro de excursão, pesquisador de campos e bosques, pioneiro de novas fronteiras, excursionistas na mata, guia de exploração. Trabalhadas no clube, 10 a 16 anos. Existem ainda medalha de prata e de ouro.

**4º grupo:** De Liderança (líder, líder master e líder master avançado) .

#### ***1.3 O que elas desenvolvem no Desbravador ?***

Basicamente 3 aspectos:

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

#### ***1.4 Como trabalha-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.

#### ***1.5 Como os Conselheiros deverão controlar estes 3 níveis de trabalho ?***

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

Em seu caderno ele anotar:

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