



DESBRAVADORES



Curso de Diretoria

Julho 2010

CLUBE





A ARTE DE UM BOM PLANEJAMENTO

“Os líderes da Causa de Deus, como generais sábios, deverão estabelecer planos para o avanço em todas as frentes. No seu planejamento deverão dedicar especial estudo ao trabalho que pode ser feito pelos leigos em favor de seus amigos e vizinhos”. Ellen G. White, Testemunhos, vol. 9, p. 116-117.

“É essencial trabalhar com ordem, segundo um plano organizado e um objetivo definido”. Ellen G. White, Manuscrito 24, 1887.

“Planejar é escrever a história antes que ela aconteça” – Ted Engstron.

“A distância entre o sucesso e o fracasso pode ser medida com um passo” – Anônimo.

“Para realizar tarefas importantes, duas coisas são necessárias: um plano e falta de tempo”.

“Somos o que fazemos repetidamente” – Aristóteles

“A sorte favorece a mente preparada” – Louis Pasteur

“Os planos não são nada; o planejamento é tudo” – Dwight D. Eisenhower

“Se você quiser um ano de prosperidade, plante grãos. Se quiser 10 anos de prosperidade, plante árvores” – Provérbio Chinês.

“O mundo segue a quem sabe onde quer chegar.”

Autor desconhecido.

I – DEFINIÇÃO DE “PLANEJAMENTO”

- O planejamento é definido como o “processo de estabelecer objetivos, diretrizes e procedimentos para uma unidade de trabalho”.
- É o processo de “determinar alvos e designar meios pelos quais estes alvos possam ser alcançados”.

Porque alguns projetos fracassam?

- 1 - Não são feitas as devidas previsões dos acontecimentos.
- 2 - Pela falta de um plano reserva (o plano B).

II - BENEFÍCIOS DO PLANEJAMENTO

- 1 - “O PLANEJAMENTO AJUDA VOCÊ A FAZER MAIS COM MUITO MENOS”.
 - As pessoas mais bem sucedidas são aquelas que se adaptaram a esse clima de desafio e se planejaram para isso!
- 2 - “O PLANEJAMENTO AJUDA AS PESSOAS A SABEREM O QUE SE ESPERA DELAS”.
 - ✓ *A falta de responsabilidade e objetivos claros é frustrante, e coloca quem quer que seja em desvantagem.*
- 3 - “O BOM PLANEJAMENTO AJUDA A DAR PRIORIDADE ÀS ATIVIDADES”.
 - ✓ *Sem um bom planejamento você pode dar prioridade a quem grita mais alto.*
- 4 - “SE VOCÊ PLANEJAR BEM, SERÁ ADMIRADO E RESPEITADO PELOS SEUS SUBORDINADOS”.
- 5 - “UM BOM PLANEJAMENTO PODE FAZER VOCÊ ESTAR ACIMA DAS SITUAÇÕES”.

III – PRINCÍPIOS BÁSICOS DO PLANEJAMENTO

A) DEFINA SEU OBJETIVO

É a etapa mais importante. Alguns elementos principais de um objetivo bem definido são:

1. Em termos gerais, o resultado desejado.
2. Um cronograma do projeto.

Em termos de Clube de Desbravadores, os resultados desejados poder ser:

- ✓ 70% dos Desbravadores concluírem o ano bíblico.
- ✓ 80% dos Desbravadores lerem os livros do Clube de leitura juvenil
- ✓ 100% de freqüência nas reuniões semanais
- ✓ 90% dos Desbravadores participarem do camporí



- ✓ 100% dos Desbravadores se envolverem no programa de evangelismo integrado
- ✓ Batizar 10 Desbravadores na Primavera
- ✓ Distribuir 1.000 de folheto "Quem são os Desbravadores".
- ✓ Divulgar o Clube no bairro, ou em toda as escolas da cidade
- ✓ Etc.

B) CRONOGRAMA DE ATIVIDADES:

- 1- Estabeleça que atividades serão desenvolvidas
 - ✓ Reunião semanal
 - ✓ Dois acampamentos durante o ano
 - ✓ Três projetos missionários
 - ✓ Dia Mundial dos Desbravadores (Investidura, Culto, Exposição ao público, etc.)
 - ✓ Um curso para conselheiros e capitães
 - ✓ Realizar com o Clube um festival de música
 - ✓ Realizar a voz do juvenil
 - ✓ Realizar um Campori ou Olimpori
 - ✓ Participar do Campori oficial daquele ano (Associação, Missão, União, Divisão, etc.)
 - ✓ Atividades sociais aos primeiros sábados do mês, à noite.
 - ✓ Dois projetos comunitários durante o ano
 - ✓ Um curso de capacitação para novos Líderes
 - ✓ Etc.

- 2- Consulte os calendários oficiais:
 - ✓ Associação/Missão
 - ✓ Igreja local
 - ✓ Civil (prefeitura, estado, país)

C) REÚNA E AVALIE OS DADOS

Esta fase descreve os recursos que serão usados. Os recursos devem ser expressos em termos de pessoas, materiais, recursos financeiros, local, e outros fatores. Faça algumas perguntas, e coloque-as no papel. Por exemplo:

- O que será feito?
- Quando isso será feito?
- Quem ficará responsável?
- Onde será realizado?
- Quanto vamos precisar?
- Que materiais seriam necessários?
- Onde podemos buscar os recursos e os materiais?

D) DETERMINE AÇÕES

Esta é a etapa mais criativa do processo de planejamento.

Você definiu objetivos, avaliou e reuniu os dados, agora vai juntá-los e definir etapas e ações. Durante esta etapa do processo, as atividades são definidas de maneira muito detalhada.

- ✓ Comunique as tarefas e veja se todos entenderam bem o objetivo geral.
- ✓ Peça retorno dos envolvidos (*feedback*).
- ✓ Determine datas para entrega das tarefas.
- ✓ Comunique-se, comunique-se, comunique-se. **Os planos costumam fracassar devido à falta de comunicação.**

E) DESENVOLVA UM PLANO DE CONTINGÊNCIA

Será sempre necessário ter um plano B preparado para as emergências. Isso acontece porque sempre acontecerão imprevistos de última hora.

Com um plano B você pode minimizar os efeitos negativos que tais imprevistos podem trazer à sua programação.



Alguns conselhos úteis:

- ✓ Tente determinar as causas dos problemas, falando com diferentes pessoas.
- ✓ Não hesite em implantar seu plano B, se necessário for.

F) ACOMPANHAMENTO

- ✓ Desenvolva um *checklist* (confira todos os pontos).
- ✓ Acompanhe as atividades de perto. Delegue responsabilidades, mas não deixe de supervisionar discretamente todas as etapas.
- ✓ O bom líder sabe delegar, mas nunca deixa de supervisionar o andamento do processo. Isso evitará surpresas de última hora.

Planejando para Ensinar as Classes

Ensinar o programa tem que ver com técnicas criativas para ensinar as Classes.

1. O Programa precisa de acompanhamento constante.

- ✓ Reunião de oficiais.
- ✓ Os Conselheiros precisam estar por dentro do que está acontecendo.
- ✓ Lista de frequência, com incentivo.
- ✓ Avaliação periódica e eficaz.

2. Um bom Programa precisa de clareza acerca de seu propósito e público em potencial:

- ✓ Nosso alvo: Desbravadores (10-15 anos).
- ✓ Objetivo: Salvação e serviço.

3. O Programa precisa de uma fonte de idéias

- ✓ Cursos e reuniões de diretoria
- ✓ Variedade: jogos, eventos especiais, gincanas, acampamentos, debates importantes, cultos, atividades missionárias e de testemunho, etc.
- ✓ A Internet é uma ótima fonte de boas idéias

4. O Programa precisa ter força em si mesmo.

- ✓ Subsiste quando o Líder está ausente (“Sucesso sem sucessor é fracasso”).
- ✓ Delegar responsabilidades (Forme outros líderes)

5. Programa Anual

- ✓ Baseado num calendário padrão (9-10 meses).
- ✓ Reuniões regulares.
- ✓ Treinamento periódico para os novatos.
- ✓ Eventos especiais: aniversário do Clube, Dia Mundial, Voz Juvenil, Batismo, etc.
- ✓ Acampamentos: 1 ou 2 por ano
- ✓ Encontros gerais: Feira, Campori, Clubões, etc.
- ✓ Classes Regulares (a melhor fonte para o programa do Clube)

6. Passos para elaboração

- ✓ Convoque a diretoria. Consulte as Unidades. Veja as necessidades e opiniões dos Desbravadores;
- ✓ Analise as necessidades e objetivos com a Diretoria. Trabalhe em grupo;
- ✓ Analise o programa da Associação, Região, Igreja, Calendário Cívico, Férias Escolares e Estações do Ano;
- ✓ Distribua as atividades dentro de um cronograma, programa anual (com as datas principais), trimestral, mensal e semanal;
- ✓ Submeta o programa à comissão da Igreja;
- ✓ Enviar o Programa aos pais, à Coordenação Distrital, e fixar no mural do Clube e/ou Igreja.

1. Conteúdo do Programa

- Plano educacional das atividades contidas nos cartões das Classes;
- Especialidade extraclasse;
- Cursos da Associação e Região (Diretoria, Conselheiro, Capitão, etc...);



- Ano Bíblico, Classe Bíblica e Clube do Livro;
- Trabalhos Manuais
- Projetos Missionários;
- Acampamentos e Camporis;
- Feiras e etc.

Torna-se difícil fazer um programa anual detalhado. O que tem funcionado com menos problema é o seguinte:

1. Em consulta ao Calendário Denominacional (Associação e Região), Cívico e do Clube, estabeleça os Eventos maiores e os fixos como: Dia Mundial dos Desbravadores, Calvário, 7 de Setembro, Dia das Mães, Acampamentos, Eventos da Associação/Região, Investiduras, Batismo da Primavera, Aniversário do Clube, etc. Este é o Programa Geral e Anual padrão baseado num calendário (de 9 a 10 meses), que deve ser examinado e aprovado pela Comissão e Igreja.

2. Programa Trimestral: Calendário na mão, a diretoria detalha o que acontecerá em cada fim de semana de cada mês. Com antecedência e deve ser aprovado pela Igreja antes de começar o trimestre, que se escolhe um "TEMA" para o ano ou para o trimestre.

3. Programa Semanal: Depois de pronto os programas anual e trimestral, é simples a execução do programa semanal. O programa deve ser equilibrado e bem elaborado para não ficar cansativo. O Diretor não deve dirigir todo fim de semana, tem que revezar com os associados que pôr sua vez vão adquirindo experiência. Pode haver uma história em série, uma surpresa, jogos técnicos, uma visita importante, concurso bíblico, alguma coisa feita em etapas.

BASE DO PROGRAMA:

a) Domingo (Tempo: Máximo 03 horas)

- 1) Cerimônia de Abertura – 10'
 - ✓ formação das unidades;
 - ✓ Inspeção pelo Capitão;
 - ✓ apresentação (nesta ordem: capitão/conselheiro/Of Dia/Diretor);
 - ✓ Hasteamento, cantado o Hino;
 - ✓ Ideais (voto, lei, voto à bíblia, objetivo, alvo, lema, propósito e Legião de honra); e Oração
- 2) Devocional/Tema – 15'
- 3) Cantinho da Unidade – 60' (deve haver programa definido para tal)
 - ✓ classes regulares (acompanhamento);
 - ✓ relatórios;
 - ✓ ficha de Avaliação dos Desbravadores;
 - ✓ cobrança da mensalidade;
 - ✓ planejamento de atividades da unidade como: acampamentos, passeios, piqueniques, pernoites, etc...
 - ✓ trabalhos manuais;
 - ✓ parte espiritual, etc...
- 4) Especialidade / Classes / Instruções - 50'
- 5) Ordem Unida/Recreação – 30'
- 6) Cerimônia de Encerramento – 10'
 - ✓ formação das unidades;
 - ✓ relatórios dos capitães (presença);
 - ✓ anúncios/palavras do Diretor;
 - ✓ arreamento da bandeira; e
 - ✓ oração de despedida.

**b) Sábado (Tempo: 01 hora)**

- 1) Formatura (sem inspeção) com hasteamento da bandeira do desbravador
- 2) Ideais, Hino, Oração
- 3) Classe Bíblica/Concurso Ano Bíblico
- 4) Classe Regular (Parte Espiritual) – prioridade
- 5) Cânticos e Oração

OBS: todos os programas de sábado devem termina meia hora antes do programa J.A. (quando houver), para que possam participar do mesmo. Deve-se solicitar ao Dir JA da igreja local um espaço para os desbravadores. Ex: Concurso bíblico, jogral, demonstração de nós etc...

7. Propósito das Classes
 - ✓ Ajudar ao Desbravador a compreender que a Igreja o ama, o aprecia, preocupa-se com ele, e conta com ele.
 - ✓ Mostrar ao Desbravador o que Deus tem planejado para a sua vida.
 - ✓ Trabalhar pela salvação individual de cada Desbravador (70% dos meninos decidem pelo batismo antes dos 14 anos)
8. Especialidades:
 - ✓ Defina data para terminar (pelo menos em três meses), para que o Desbravador não perca o interesse.
 - ✓ Torne o ensino interessante
 - ✓ Requisitos só podem ser substituídos com autorização do Campo.
 - ✓ As especialidades estão divididas em 9 áreas:

Lucas de Andrade
Distrital do Novo Paraíso



INTRODUÇÃO À ADMINISTRAÇÃO

A REVOLUÇÃO DOS CAMPEÕES

A administração é um fator variável, sofre um processo de mutação constante, isso para se adaptar, enquadrar, à necessidade não só dos nossos dias, como também para os dias vindouros. Antigamente a administração se enquadrava perfeitamente a época, mas hoje seria totalmente inadequado, pois estamos em uma nova era, vivenciando outro quadro social, seria, pode-se assim dizer, um suicídio premeditado. O que é tido certo, hoje, daqui a um mês já pode estar errado. Essa nova era está repleta de trabalhadores esperando oportunidade de demonstrar as suas habilidades e quem não estiver preparado para essa competição será “pisoteado” pelos demais. A idéia de que vivemos em um clima de competição aborrece muita gente, o que é normal, mas quem não tiver mentalizado que a competição é um fator de sobrevivência será um perdedor e não um campeão. Então em vez de reclamar deve-se batalhar, melhorar produtos, aprimorar o atendimento e, principalmente, renovar. A empresa é o retrato de seu líder, ou seja, é o reflexo de suas ações. Se o líder for organizado, for criativa a empresa também assim o será. A empresa depende diretamente de seus líderes, para ela crescer seus líderes têm de crescer primeiro. E para uma empresa permanecer viva deve estar em crescimento permanente. O que normalmente impede as empresas de crescer são os hábitos e costumes de seus líderes, o que certamente ocasionará a “morte” da empresa. Esses hábitos e costumes devem ser reavaliados pelos líderes, para que possam administrar com maior convicção, mas o mais importante do que reavaliar os costume e hábitos é o desejo e comprometimento com a mudança. O administrador que anseia pelo sucesso, pela consideração de seu trabalho, é acima de tudo dedicado. Tem prazer em trabalhar ou fazer negócios, sempre pensa no que pode oferecer e não se o que ofereceu já está bom. Agrega valores e desenvolve o maior número possível de habilidades, torna-se um profissional polivalente. Uma das características do Administrador campeão é ter uma visão futura, é enxergar antes dos outros, o que lhe permite planejar e ter estratégias e principalmente colocá-las em prática, pois uma boa estratégia não é nada até que se realize. O campeão não tem vergonha do que fez até chegar ao nível que está muito pelo contrário, tem orgulho, pois tudo contribuiu para a sua formação profissional. Criar uma empresa campeã é um trabalho árduo, porém, gratificante. O empresário deve se dedicar ao máximo à empresa deve ter certeza dos Passos que está dando, deve ser confiante e ter fé em Deus e em si própria. Deve planificar os gastos e verificar se é viável economicamente: toda empresa tem de dar lucro. A empresa deve valorizar sua imagem, prezar pela qualidade de seus produtos, escutar e atender o que seus clientes têm a dizer e tratar seus colaboradores como uma família e não como meros empregados. A empresa deve ser capaz de atualizar seus conceitos e manter-se bem informada conquistar seus aliados e seus trabalhadores serem profissionais no trabalho. Ser veloz e manter a excelência no que faz ser ético e alerta às oportunidades. Não deve desperdiçar nada e deve estabelecer metas que sejam: Claras, objetivas e motivadoras, precisam acenar com perspectivas de desenvolvimento para a equipe e quanto mais audaciosa e sedutora melhor.

A empresa campeã é formada por todo um quadro de funcionários campeões, que exercem uma dependência mútua entre si. Onde cada parte contém o todo e o todo contém as partes. Ela trata o aspecto humano como o principal, criando um clima agradável e prazeroso para os funcionários. Fazendo com que todos tenham o mesmo sonho e os mesmos objetivos. Tendo na suas linhas de frente (funcionários que tem contato direto com os clientes) profissionais capacitados e com condições de trabalho. As vitórias são obtidas por seres humanos e não apenas por planos e estratégias. Basta dizer o que se espera deles e eles farão exatamente o que lhes foi pedido. A motivação em uma empresa campeã é ponto fundamental. Pessoas motivadas brilham. As pessoas são únicas e precisam ser tratadas assim, dispensando a atenção necessária a todos e não a um determinado grupo. Como citado anteriormente à empresa deve ter um sonho comum e seguir o trajeto para realizar este sonho. Não abandonar seus objetivos e estar ciente que a empresa precisa de você e de todos os outros trabalhadores unidos.

História

Desde os primórdios da humanidade, o homem associou-se a outros para conseguir, por meio do esforço conjunto, atingir determinados objetivos. Desse esforço conjunto surgiram as empresas rudimentares, que remontam à época dos assírios, babilônios, fenícios etc. Porém, a história da administração é relativamente recente, e surgiu com o aparecimento da grande empresa. O fenômeno que provocou o aparecimento da grande empresa e da moderna administração ocorreu no final do século XVIII e se estendeu ao longo do século XIX, chegando ao limiar do século XX. Esse fenômeno, que trouxe rápidas e profundas mudanças econômicas, sociais e políticas, chamou-se Revolução Industrial. A Revolução Industrial teve início na Inglaterra, com a invenção da máquina a vapor, por James Watt, em 1776. A aplicação da máquina a vapor no processo de produção provocou um enorme surto de industrialização, que se estendeu rapidamente a toda a Europa e Estados Unidos.

Administração e gestão de empresas

Dentro de uma organização, deve haver um fator chamado hierarquia. Ela é que vai disciplinar os atos entre pessoas. Quando definimos um cargo para uma pessoa, estamos definindo quais os seus limites dentro da



organização. Alguns não entendem esta hierarquia e colocam a estrutura da empresa em risco. Quando damos certos poderes para os gerentes de setores e retiramos estes poderes de forma repentina e brusca, estamos criando um paradigma, insatisfação, clima desconfortável, etc.

Cada empresa deve criar seu modelo próprio de gestão, onde se administra todos os recursos de forma profissional e direcionada a toda conjuntura em que a empresa está inserida, observando suas particularidades e efeitos estratégicos no mercado. Nenhuma empresa é igual à outra e modelos iguais não podem ser aplicados em empresas diferentes, por isso, recomendamos sempre estudos e avaliações individuais para se criar meios especiais de se administrar e de aplicar a contabilidade gerencial a cada empreendimento. Até mesmo com empresas do mesmo dono, ou do mesmo grupo, estudo especial deve definir o melhor modelo de gestão para cada uma delas. Os controles internos de uma empresa devem ser criteriosamente organizados para aperfeiçoar todos os trabalhos desenvolvidos internamente.

Não é recomendado se criar modelos individuais de controles, segregando-os pelos departamentos da empresa, pois os departamentos devem ter facilidade de se comunicar em si, ou seja, as informações devem ser passadas de forma natural, objetivas e ao mesmo tempo completas. Todos os controles devem ser criados visando racionalizar as atividades desenvolvidas em cada setor ou departamento, economizando tempo e evitando trabalhos em duplicidade.

A principal finalidade é criar caminhos que facilite todo o processo, tornando a administração muito eficiente e sendo uma ferramenta de gestão dentro da empresa.

Quando uma empresa não possui controles adequados pode vir a perder mercadorias, peças, dinheiro e até clientes em função de problemas gerados pelo descontrole e desorganização. É importante sempre manter controles eficazes, pois os prejuízos sem eles certamente são bem mais acentuados do que os dispêndios necessários para criá-los e mantê-los.

Gostar do que faz

Tenho visto com certa preocupação, pessoas que se sentem “desiludidas” com o trabalho, achando-se “injustiçadas” e “desmotivadas” e tendo uma atitude de fazer cada vez menos, dedicar-se cada vez menos economizar-se cada vez mais. Isso tem criado um círculo vicioso e muito perigoso. Quanto menos essas pessoas se dedicarem e se comprometerem, mais ficam à mercê de serem demitidas ou substituídas. É preciso repensar o trabalho. Trabalho não é castigo. Passamos no trabalho as oito melhores horas de cada dia e os 35 melhores anos de nossa vida, no mínimo. Temos que transformar as horas de trabalho em horas de crescimento, de desenvolvimento, de satisfação, de alegria. Uma atitude negativa em relação de trabalho é a própria morte em vida. Há pessoas que têm a ilusão de que elas devem fazer só o que gostam. Isso me perdoe, não existe. É preciso gostar do que se faz. Essa idéia ingênua de fazer só que se gosta é sonhadora e irreal. Temos que fazer tudo o que pudermos, com nossa inteligência e vontade para gostar do que fazemos. Muitas vezes, isso pode significar transformar o limão em limonada, como se diz popularmente. Na idéia ingênua de fazer só que se gosta, ficam eternamente buscando uma coisa que lhes de ânimo, alegria, satisfação e, é claro, nunca encontram, pois nunca se dedicam a gostar do que fazem, transformando o que fazem naquilo que lhes dá prazer, satisfação, crescimento, orgulho, etc. Ficar brigando com o trabalho o tempo todo é uma atitude insensata, insana, e só nos trará desilusões. É preciso repensar o trabalho como uma forma de realização pessoal e profissional e que no fundo são a mesma coisa, pois que somos reconhecidos na sociedade pelo que fazemos profissionalmente. Nesta semana, gostaria que você repensasse suas relações pessoais com o seu trabalho. Será que você não está procurando o impossível? Será que a solução não será dedicar-se mais, comprometer-se mais, procurando gostar do que faz ao invés de viver atrás do sonho de só fazer o que se gosta.

ADMINISTRAÇÃO PRÓPIA E IMPROPIA DA DISCIPLINA

A maneira ERRADA é pressionar ou quebrantar o espírito através do uso de força rigorosa. O espírito pressionado desenvolvera desconfiança, evasivas e violenta hostilidade para com a autoridade.

A maneira CORRETA de se administrar a disciplina é inspirar o que é reto e ordeiro através do amor, bondade, e exemplo consistente. Ganhe a confiança dos jovens. Demonstre que os ama através de bondade, demonstre que você espera a leal cooperação deles. Essa maneira correta desenvolvera a confiança, a condescendência, a cooperação, e principalmente o amor.

Sugestões para de prevenir dos problemas de disciplina

1. Planeje um programa extenso de atividades.
2. Nunca vá despreparado para uma reunião.
3. Seja amigável, carinhoso e acessível, em todas as horas.
4. Cultive o senso de humor.
5. Evite usar de sarcasmo, ou ridículo.
6. Não seja um “cavador de falhas”.
7. Seja justo e imparcial.



8. Demonstre autocontrole e seja paciente, mesmo sob pressão.
9. Vigie o emprego da sua voz. Fale com clareza e autoridade – mas sem gritar!
10. Ao falar com as pessoas olhe nos olhos delas.
11. Dê instruções e comandos claros e precisos.
12. Elimine maneirismos que possam conduzir ao ridículo. Evite o uso de gírias e expressões coloquiais.

Métodos de se aplicar a disciplina

FAÇA:

1. Empregue o aconselhamento pessoal: nesse aconselhamento seja o senhor da situação. Mostre com exatidão o que a criança está fazendo erradamente e peça que explique o próprio comportamento. Ela própria poderá sugerir uma solução. Conduza esses diálogos baseados na amizade. Que o desbravador saia desse encontro com esse clima, mas compreendendo que você está à frente, na ativa.
2. Use o método de julgamento de grupo: tente erguer os ideais de comportamento a um nível onde qualquer violação seja inaceitável aos padrões do grupo.
3. Leve em conta as diferenças individuais: ao planejar a disciplina, lembre-se que os desbravadores são diferentes entre si. Leve em consideração sua bagagem de conhecimentos, seu perfil físico e mental e a gravidade da falta. Insista para que o desbravador sugira soluções.
4. Expulse-o, se necessário: quando um desbravador continua se comportando indevidamente, insista para que ele ou ela integre-se aos padrões e regras do clube, ou saia.

NÃO FAÇA:

1. Puna com raiva.
2. Empregue punições e advertências que não podem ou não serão cumpridas.
3. Force desculpas em público. Algumas crianças poderiam mesmo se considerar culpadas de algo, quando não são.
4. Detenha a criança depois da reunião do Clube. Essa é a pior tática por que:
 - a) Faz com que o desbravador perca o interesse pelo Clube.
 - b) É um acréscimo desnecessário para o tempo do conselheiro.
 - c) Pode atrapalhar o horário dos pais e criar alarme desnecessário.
5. Dê tarefas extras: talvez a causa do problema seja justamente que o desbravador não está conseguindo realizar todas as tarefas que se lhe confiarem.
6. Aplique a brincadeira “mascara do bobo”. Isso era no passado. Esse tipo de punição somente causa rebelião ou motivo de chacotas. Às vezes, o juvenil até gosta de chamar atenção como alva dessa brincadeira.
7. Use castigo corporal. Devido às muitas complicações que esse método traz (leis dos pais etc.), é melhor deixar esse método a critério dos pais, somente.

Ofensas que devem ser punida

1. Casos de insubordinação clara e injustificável
2. Casos onde tendências e ações são consideradas ofensas graves, ou problemas de comportamento, tais como:
 - a) Imoralidade.
 - b) Desrespeito e insolência para com o conselheiro.
 - c) Linguagem ofensiva.
 - d) Machucar ou ferir outros.
 - e) Dano à propriedade.
 - f) Enganar e roubar.

Procedimentos disciplinares

1. Se um desbravador não for obediente o conselheiro deveria:
 - a) Falar com muito tato com o desbravador.
 - b) Explicar o que se espera dele como membro do Clube.
 - c) Fazer-lhe uma visita em particular e orar por ele.



2. Se o desbravador continuar a desobedecer e não cooperar, o conselheiro deveria solicitar a ajuda do diretor associado responsável pela disciplina do clube e juntos agirem para:
 - a) Aconselhar em particular o desbravador;
 - b) Energicamente solicitar a sua cooperação;
 - c) Orar com o desbravador

3. Se for necessário abordá-lo uma terceira vez, o conselheiro e o diretor associado deveriam encontrá-lo às sós para:
 - a) Aconselhá-lo e explicar quão importante é terem o espírito de união, cooperação e entendimento entre os membros do Clube
 - b) Tentar convencê-lo da seriedade do problema, quanto ao juvenil não “agir com honestidade”;
 - c) Orar juntos
 - d) Marcar uma visita à sua casa para uma reunião com o juvenil e os pais.

4. Se após todo esse procedimento e a visita a casa, o desbravador continuar a ser desobediente e não cooperar, o conselheiro poderia fazer-lhe uma nova visita para orarem juntos.

5. Se o mau comportamento continuar, o conselheiro, o diretor associado, o diretor e o desbravador deveriam ter outro encontro juntos para definir quais desses passos irão seguir:
 - a) Levar o caso a junta disciplinar para estudo posterior. A junta disciplinar é composto pelo diretor, diretores associados, o conselheiro do desbravador e outro garoto ou garota escolhidos pelo Clube.
 - b) Os pais do desbravador serão avisados desta reunião. Esse grupo poderá determinar se é apropriado dar ao juvenil um mês de férias do Clube
 - c) O conselheiro irá visitá-lo em seu lar durante esse “mês de férias”.

ADMINISTRAÇÃO DO TEMPO

DEFINIÇÃO:

É uma ferramenta gerencial, que tanto pode ser utilizada nas empresas quanto em nossas vidas, permitindo a organização de metas pessoais e profissionais com menor dispêndio de energia física e mental. A boa administração de tempo é provavelmente o fator mais importante na administração de si mesmo e do trabalho executado. Ela começa com a auto-descoberta, isto é, com a identificação de como utilizamos o nosso tempo, do que não nos satisfaz e do que desejamos mudar.

Um dos maiores problemas, para todos e que nunca há tempo suficiente para fazer tudo o que é necessário. Um Administrador que não consegue gerenciar seu próprio tempo não consegue gerenciar nada mais. Pois é de vital importância que o gerente domine o seu tempo, ao invés de ser por ele dominado.

ATIVIDADE INDIVIDUAL

Cite três Líderes que o influencia:

Que características positiva você identifica nesses líderes:

Nunca esqueça:

**Quem quiser ser Líder deve ser primeiro servidor. Se você quiser liderar, deve servir.
(O Monge e o Executivo)**



Atitudes de um Líder Ganhador / Perdedor

O GANHADOR	O PERDEDOR
O ganhador diz: Vamos fazer.	O perdedor diz: Ninguém sabe.
Quando o ganhador comete um erro, diz: Estou errado, enganei-me.	Quando o perdedor comete um erro, diz: Não foi por minha culpa.
O ganhador acredita na boa sorte.	O perdedor lamenta a sua má sorte.
Sabe como e quando sim e não.	Diz: Sim, talvez em tempo e razões erradas.
Trabalha mais do que o perdedor e tem sempre mais tempo.	Está sempre ocupado demais para fazer aquilo que é necessário.
Enfrenta o problema.	Contorna o problema.
Assume compromissos.	O perdedor faz promessas.
Luta e assume compromissos.	Comprometem-se quando não devia.
Diz: Estou bom, mas não bom como deveria.	Diz: Não estou tão ruim como muita gente.
Escuta.	Apenas aguarda a sua vez para falar.
Explica.	Procura justificar- se.
Sente- se responsável em realizar sempre mais.	Diz: Só trabalho aqui.
Diz: Deve haver uma maneira melhor de se fazer isso.	Diz: Sempre se fez assim.
Sabe controlar- se.	Fala demais.

DIFERENÇAS ENTRE O LÍDER E O CHEFE

O LÍDER	O CHEFE
ORIENTA	MANDA
ENTUSIASMA	AMEDRONTA
DIZ: VAMOS	DIZ: VÁ
TORNA O TRABALHO INTERESSANTE	TORNA O TRABALHO IRRITANTE
BASEIA- SE NA COOPERAÇÃO	BASEIA- SE NA AUTORIDADE
DIZ: NÓS	DIZ: EU
AJUDA	ATRAPALHA
ASSUME RESPONSABILIDADES	PROCURA CULPADOS
COMUNICA	FAZ MISTÉRIO
ACOMPANHA	FISCALIZA
CONFIA	DESCONFIA
MORALIZA	DESMORALIZA
NUNCA PROMETE O QUE NÃO PODE CUMPRIR	PROMETE E NUNCA CUMPRE

O Jovem Rapaz e as Estrelas do Mar

Um homem sábio fazia um passeio pela praia, ao alvorecer. Ao longe, avistou um jovem que parecia dançar ao longo das ondas. Ao se aproximar, percebeu que o rapaz pegava estrelas do mar da areia e as atirava suavemente de volta à água. E então o homem sábio perguntou:

- O que você está fazendo?

- O sol está subindo e a maré está baixando; Se eu não devolver ao mar, irão morrer, respondeu o rapaz.

- Mas, meu caro jovem, há quilômetros e quilômetros de praias cobertas de estrelas do mar... Você não vai conseguir fazer qualquer diferença.

O jovem se curvou, pegou mais uma estrela do mar e atirou- a carinhosamente de volta ao oceano, além da arrebenção das ondas. E retrucou:

- Faz diferença para esse aí.

Responda e Interaja com o Grupo.

Que reflexões são possíveis fazer com essa história?

**Dicas:**

- 1- Perceba as pessoas ao seu redor;
- 2- Assuma suas responsabilidades diante de Deus;
- 3- Antes de agir, ouça, respire e pense;
- 4- Trabalhe em equipe, saindo da armadilha do individualismo e
- 5- Faça sempre o melhor.

Mensagem:

Uma visão sem ação não passa de um sonho. Uma ação sem visão é só um passatempo. Mas uma visão com ação pode mudar o mundo.

ADMINISTRANDO EVENTOS DO CLUBE

Na sociedade competitiva do mundo moderno, tende a sobreviver com menos problemas, aqueles que conseguem administrar bem o seu negócio, a sua vida pessoal, os seus estudos, os seus conflitos pessoais, conflitos conjugais, problemas familiares, momentos de lazer, e num Clube de desbravadores não é diferente.

Por que vários clubes morrem no desenrolar de um ano eclesial enquanto outros vão de vento em popa? Será que aquela desculpa tradicional de um diretor derrotado é que o diabo não gosta de clube de desbravadores – serve para todos os clubes que morrem ou é porque falta planejamento, organização, comando, controle, motivação, programações de alto nível, qualidade e amor no tratamento com os desbravadores?

Não importa qual o tamanho do evento – desde um simples acampamento, passando por um DIA MUNDIAL DE DESBRAVADORES ou por um CAMPOREE SUL AMERICANO necessário se faça que a diretoria do Clube tome alguns passos básicos para gerenciar bem a atividade.

Vamos aos mesmos:

1. Definir qual o evento que será feito pelo Clube: Responde a uma pergunta básica: O que nós iremos fazer? Se você como diretoria de um departamento como o nosso, não sabe o que fazer, por favor, entre urgente num curso de liderança antes de tomar a decisão de dirigir um Clube.
2. Definir objetivos na elaboração do evento escolhido. Responde a uma pergunta básica: Porque nós vamos fazer? Quais os objetivos da liderança em realizar tal evento? Viver sem objetivos, sem metas a serem alcançadas, sem planos, sem motivação para conquistá-los é uma vida semelhante a dos irracionais. Muita gente não vive na verdadeira concepção do termo e assim vai vivendo, pois falta o fator objetivo. Já parou para pensar porque você veio aqui? Qual o seu real objetivo num evento como este? Porque você está aqui e não em qualquer outro lugar?
3. Definir planejamento passo a passo do evento. Responde a uma das mais importantes perguntas deste roteiro: COMO FAZER A COISA ACONTECER? O planejamento não é um cronograma de atividades e datas; é muito mais do que isto, pois prevê: atividades, responsabilidades, em que tudo deve estar em ponto de teste; quando poderemos fazer, qual o fator motivacional para o evento (Brindes? Medalhas? Distintivos? Novas amizades? Viagens para lugares desconhecidos? Jantares e almoços em restaurantes decentes no decorrer de uma excursão?) enfim, todo um rol de atividades que merecem um cuidado todo especial.
4. Depois de sabermos o que nós queremos, definir os objetivos para alcançá-los, planejarmos passo a passo as tarefas, esbarrou no maior obstáculo para a solução dos problemas administrativos: Quem será a pessoa com coragem suficiente para assumir ou em outras palavras QUEM FARÁ A COISA ACONTECER? Todos os três primeiros passos são relativamente fáceis de fazer, bastam algumas reuniões bem esquematizadas e tudo entra nos eixos. Entre estar no papel e acontecer na prática existe uma distância tão grande quanto o Ocidente está do Oriente. Uma boa parte de pessoas se compromete a ajudar, dá sua palavra de honra, alguns chegam a jurar, mas quando o dia chega às coisas não acontecem de modo algum e muito menos conforme o planejado, o que fazer? É importante que a liderança assuma cada um a sua parte na elaboração do evento, sem que sejam pressionados pelo diretor do clube, pois assim você (como diretor e líder) fica a fazer nada, você escolheu o que quis fazer e aí, dá pra acreditar em seu talento? Na sua capacidade de amar a causa de Deus sem ser pressionado a cumprir a sua parte? Bem, como vamos responder à pergunta anterior: que fazer quando as pessoas furam?
5. Neste processo de administração de um evento, uma pessoa deve ser responsável pela Coordenação do Evento e geralmente é assumida pelo Diretor do Clube, pelo Departamental da Associação, Departamental da União, Departamental da divisão, dependendo do porte do evento. Se o coordenador tiver que fazer, não sobrará tempo para ver o contexto, analisar as possibilidades de mudança de planos, de pessoas que não estão fazendo a sua parte, de materiais que não são úteis, de informações que não precisam mais ser analisadas. A todo esse processo chamamos de coordenação de atividades como ponto fundamental para o evento sair.



Caberá ao Coordenador do evento estar à frente de toda uma programação? Se movimentar de um lado para outro para resolver todos os problemas? Se cansar em demasia e no fim do evento estar tão sobrecarregado e estressado a ponto de querer ir embora o mais rápido? Não é necessário nada disso desde que ele deixe bem definido quem vai comandar as atividades na sua ausência, em determinadas horas e determinados lugares. A pessoa responsável pelo comando não passa por cima de horas e horas de trabalho de toda uma equipe. Ele se esforça para fazer cumprir tudo o que uma equipe às vezes levou meses para fazer. Vão colocando a programação nos eixos, os detalhes, os acertos, desde que devidamente lhe solicitado para fazer tais atribuições e sempre supervisionado de perto pelo coordenador do evento. Quem comanda não passa por cima de ordens, antes pelo contrário faz cumprir uma determinação tomada pelo grupo e não uma decisão unilateral e ditatorial. A posição do coordenador às vezes se confunde com a do elemento responsável pelo Comando, porém é preciso ficar claro para o grupo quais as funções de cada um.

Tarefa para esta aula: Montar toda uma rotina de planejamento para a realização de um Campori.

ORGANIZANDO O PATRIMÔNIO DO CLUBE

Todo o equipamento mais caro de um clube de Desbravadores, quer seja barracas, fanfarras, material de camping, carro e até ônibus, dificilmente tornam-se patrimônios do clube através de donativos generosos da igreja ou, de alguma empresa que seja simpatizante à idéia. Antes, vem por meio de muita luta muito suor, muita campanha de arrecadação de fundos e dificuldades totalmente imprevisíveis a quem não milita na área de desbravadores.

Não há erro nenhum em fazer campanhas e arrecadar fundos, mas o que a experiência tem demonstrado que o mesmo pique, garra e entusiasmo que o Clube tem para conseguir o que se propôs não se repetem quando se fala em CONSERVAÇÃO DO MATERIAL.

Como é muito difícil mudar a mentalidade das pessoas no que diz respeito à conservação e desperdício, princípios estes que devem vir de berço, então se torna necessário que o Clube escolha alguém para gerenciar este patrimônio.

Seguem abaixo alguns passos básicos para os Clubes se nortearem neste assunto.

1. Atribuições do Diretor de Patrimônio:
 - 1.1 Fazer um levantamento minucioso do Patrimônio do Clube na seguinte Ficha Sugestiva:

CONTROLE DO PATRIMÔNIO

Clube: _____

Material	Quantidade	Avaliação da utilidade

Levantamento feito em: ___/___/___

Assinatura do Diretor

- 1.2 Fazer um levantamento real da condição do Clube utilizando a Ficha acima periodicamente.
- 1.3 Fazer um levantamento das condições ideais do Clube e trazer as possíveis necessidades para uma reunião de planejamento de Diretoria.
- 1.4 Estabelecer metas e planos para ampliar o Patrimônio do Clube sempre lembrando que o Clube tem outras prioridades além de se pensar somente em coisas materiais.



- 1.5 Envolver os almoxarifes de unidade nas metas de crescimento do Patrimônio fará com que tal membro de Diretoria seja bem visto entre os seus liderados e será uma ótima oportunidade de ensiná-los a conservar os materiais do Clube.
- 1.6 A *conservação* do patrimônio deverá ser periódica feita por pessoas especializadas, quer sejam, o Diretor de Patrimônio auxiliado pelos almoxarifes. Materiais de conservação de boa qualidade nas mãos de todo e qualquer desbravador certamente redundarão em prejuízo para os poucos e minguados recursos da Caixa do Clube.
- 1.7 A *organização do material em local apropriado devidamente protegido é um item de suma importância* para uma boa gestão de material. Geralmente dos desbravadores não se preocupam em guardar os seus bens principalmente quando voltam de um acampamento. Portanto ter armários para guardar o material de cada unidade em separado é sinal de ordem e decência com os materiais do Clube.

Curiosidades que estimulam uma boa administração do material

1. Clubes bem administrados conseguem ter todo o material conservado e esta bendita norma quando bem seguida acaba quando bem seguida acaba dando bons resultados nas unidades. Consegui ver um Clube num Campori com pequenas sacolas devidamente identificadas com o nome da unidade, o nome do Desbravador e o seu número num grande painel de madeira caprichosamente construído para este fim. Dava gosto ver aquele Clube fazer refeições e fazer a limpeza de seu material – tudo na mais perfeita ordem e harmonia. Os espaços em branco no painel geralmente apontavam para os esquecidos e os relaxados.
 2. Um Clube tradicional do Rio de Janeiro – Botafogo, estabeleceu cores para cada uma de suas unidades e, por conseguinte os materiais individuais de cada desbravador (de camping) tinham a cor da sua unidade – pratos, copos, utensílios de plásticos, a sacola para guardar o material, os panos de prato foram tingidos com a cor padrão da unidade e o nome do clube (para evitar complicações também em Camporees). Uma das atividades mais fáceis de gerenciar neste Clube era a inspeção, pois cada material de unidade já estava devidamente lavado, limpo e nitidamente identificado e por outro lado ficava muito fácil de saber qual unidade tinha desbravadores e conselheiro relapsos.
 3. É na atividade fora da sede como acampamento e excursões que veremos na prática como anda funcionando o setor de material do Clube. Desde a forma como arrumamos o ônibus para um evento como acampamento, a maneira como o material é retirado do mesmo, e o lugar onde ficará demonstrará claramente e precisamente a qualidade de quem está ou não habilitado a mexer com o patrimônio do Clube. Eis algumas dicas úteis para a utilização do material em acampamentos:
 Todo material cortante (machadinhas, facas, facões, foices, enxadas e coisas do gênero) deveria ficar guardado em caixas de madeira devidamente fechadas e para a efetiva utilização por parte do desbravador, somente com a permissão do conselheiro, do diretor associado ou do diretor.
- ✓ Reservar uma barraca (mesmo que bem usada) somente para material que o Clube leva para um grande evento (desde que não pertença a nenhuma unidade e não sejam itens referentes à alimentação).
 - ✓ Reservar uma barraca (ou mesmo construí-la com lona e bambus no local do evento) somente para adicionar a alimentação do clube. A ordem dentro desta barraca é de suma importância devendo ser devidamente separados os itens perecíveis dos não perecíveis devendo agrupar os alimentos iguais e ter cuidado especial com alimentos que porventura venham para o evento e que utilizem embalagens de vidro.
 - ✓ É vital que estas barracas acima mencionadas sejam devidamente supervisionadas ou por um membro de diretoria ou por algum desbravador habilitado e de confiança da diretoria tais como almoxarife, secretário e/ou secretária do Clube (uma vez que em eventos como acampamentos suas tarefas – as dos secretários se restringem a uma chamada ou alguma necessidade mínima e é importante para o secretário se restringem a uma chamada ou alguma necessidade mínima e é importante para o secretário (a) ter uma ocupação digna e consciente no evento).
 - ✓ O material do clube e das respectivas unidades deverá ter uma marca que o identifique como tal, pois em grandes eventos a tendência de se misturar coisas de um clube com o outro é muito grande e a devida caracterização dá uma idéia clara da organização do clube.

Cuidados extras devem ser tomados com materiais não tão comuns aos clubes em geral como, por exemplo, fanfarras. A utilidade e boa desenvoltura de um instrumento musical estão diretamente ligadas à qualidade de conservação que os especialistas em música devem dar ao seu instrumento. Evitar umidade, exposição prolongada ao sol e outros cuidados são fundamentais para a manutenção de tão caro e precioso patrimônio.

Material de Primeiros socorros bem pode ficar na barraca do Patrimônio do clube, como podem ficar sempre à mão da pessoa habilitada para manuseá-lo. Deixar maleta de primeiros socorros sem lugar definido e sabido por todos pode trazer conseqüências não muito agradáveis para a diretoria, que são em primeira instância os principais responsáveis pelo bom andamento do clube.



ESTRUTURANDO AS FINANÇAS DE UM CLUBE

A parte financeira de um Clube de Desbravadores pode se tornar em uma grande dor de cabeça para a diretoria, dependendo de alguns fatores que devem ser considerados e que são de suma importância para o bom nome do clube. São eles:

1. Análise da performance do candidato à tesoureiro

Quem será o membro da Direção do clube que irá se responsabilizar por esta área? É pessoa confiável? Como é a vida financeira deste candidato a tesoureiro? Um elemento que não sabe nem controlar o seu dinheiro não têm habilitação para dirigir as finanças de um departamento da Igreja.

2. Habilitação mínima para o exercício da função.

Qual o nível mínimo de conhecimento que é necessário para a função? O candidato sabe escriturar um livrinho Caixa? Sabe emitir um relatório financeiro? Sabe explicar a situação financeira para uma diretoria ou uma comissão de Igreja? Sabe emitir recibos e fazer um planejamento financeiro para as diversas áreas do clube? Cotação de preços de bens e serviços que o Clube necessita? Contratar e fechar preços para excursões e atividades extra-clube?

3. Tempo de experiência no cargo em algum clube

É muito fácil esta pergunta ser respondida afirmativamente, porém se o candidato tiver experiência, melhor, senão alguém deverá ensiná-lo e geralmente o diretor do Clube deverá ser o professor ou alguém que tenha boas noções de finanças. Depois desta triagem inicial caberão ao tesoureiro alguns tópicos no sentido de estruturar a vida financeira do Clube. São decisões a serem tomadas:

- a) Qual será o valor da cota sugestiva para o clube? Esta definição implica num levantamento da situação sócio-financeira dos desbravadores, pois propor uma cota ideal para o clube, porém se ninguém pagá-la não resolverá o problema.
- b) Para o que não puder pagar, qual será o valor da cota subsidiada?
- c) Definir data e forma de cobrança da cota (o ideal é carnê do clube para cada desbravador) e a emissão sempre em duas vias – uma para o desbravador e outra para o caixa do clube.
- d) Montar um mapa de controle de mensalidades para que a hora que o tesoureiro quiser ele tenha numa folha de papel a posição correta dos desbravadores que estão em dia ou não.

CONTROLE DE TESOURARIA DO CLUBE

NOME	J	F	M	A	M	J	J	A	S	O	N	D
	A	E	A	B	A	U	U	G	E	U	O	E
	N	V	R	R	I	N	L	O	T	T	V	Z

- e) Escriturar todas as entradas e saídas num modelo simplificado de livro Caixa e poder a qualquer momento dar uma real posição financeira do clube.

MODELO DE LIVRO CAIXA SIMPLIFICADO

DATA	HISTÓRICO	ENTRADAS	SAÍDAS	SALDO

- f) Arquivar toda a documentação em arquivos apropriados ou caixas - Box. O envolvimento de valores em dinheiro é motivo de muita desconfiança em qualquer empresa e até mesmo na igreja, portanto o controle eficiente e um bom arquivo de toda a documentação serão de grande valia na hora de se provar qualquer acusação fraudulenta.



- g) Em muitas igrejas cuja mentalidade da Comissão já está bem acima da média em relação às demais, os Departamentos têm percentuais em relação às entradas de ofertas e caberá ao tesoureiro, mês a mês, retirar a parte do clube e apresentar as respectivas notas fiscais para o tesoureiro da igreja. Geralmente o tesoureiro do clube assina um vale de adiantamento e quando da apresentação da nota este vale é rasgado na sua frente, eliminando desta forma a pendência que ficou em relação ao departamento e ao nome do Tesoureiro.
- h) Modelo de plano de contas para o clube de desbravadores

Entradas	Receita	de	Receita de Orçamento
	Mensalidades	de	da Igreja
	Receita	de	Receita
	Campanhas	de	de
Saídas	Receita	de	Acampamentos
	Donativos		Receitas Extras
	Material	de	Material
	Escritório		de
	Gêneros Alimentícios		Acampamento
	Combustível		Donativos a Desb.
	Vale-Transporte		Carentes
			Lanches-refeições

Antônio Carlos F. Silva
Distrital do Inácio Barbosa



CRIATIVIDADE

Antes de discorrer sobre este assunto gostaria de lhe desejar a paz do Senhor e parabenizá-lo pelo esforço e empenho em participar desse curso, essa já é uma atitude criativa.

Vivemos num mundo globalizado em que as informações são transmitidas quase que instantaneamente, nossa mente hoje não se conforma com a simples transmissão de uma idéia. A maneira como esta será passada faz o diferencial para o receptor.

*Por isso remetemos a **CRIATIVIDADE** tão grande relevância.*

Um olhar mais atento sobre a temática irá evidenciar a diversidade de conceitos. Vamos a alguns:

- ✓ A criatividade é a ferramenta mais adequada para encontrarmos maneiras de fazer mais com menos, de reduzir custos, de simplificar processos e sistemas, de aumentar lucratividade, de encontrar novos usos para produtos, de encontrar novos segmentos de mercado, de diferenciar o seu curriculum, de desenvolver novos produtos e muito mais.
- ✓ Processo de mudança, de desenvolvimento, de evolução na organização da vida subjetiva".
- ✓ Ocorre quando "manipulamos símbolos ou objetos externos para produzir um evento incomum para nós ou para nosso meio".
- ✓ É o processo que resulta em um produto novo, que é aceito como útil, e/ou satisfatório por um número significativo de pessoas em algum ponto no tempo"
- ✓ "criatividade representa a emergência de algo único e original".
É o processo de tornar-se sensível a problemas, deficiências, lacunas no conhecimento, desarmonia; identificar a dificuldade, buscar soluções, formulando hipóteses a respeito das deficiências; testar e retestar estas hipóteses; e, finalmente, comunicar os resultados"
- ✓ "um produto ou resposta serão julgados como criativos na extensão em que a) são novos e apropriados, úteis ou de valor para uma tarefa e b) a tarefa é heurística e não algorítmica".

Todo ser humano possui criatividade em diferentes habilidades. Acredita-se que a habilidade criativa das pessoas esteja de certa forma ligada a seus talentos. Pode-se classificá-la segundo o lugar de origem e a forma como se manifesta. Um exemplo de classificação por lugar de origem é a seguinte:

- ✓ Criatividade individual: é a forma criativa expressa por um indivíduo.
- ✓ Criatividade coletiva ou de grupo ou criatividade em equipe: forma criativa expressa por uma organização, equipe ou grupo. Surge geralmente da interação de um grupo com o seu exterior ou de interações dentro do próprio grupo e tem como objetivo principal otimizar ou criar produtos, serviços e processos.

Na organização moderna a "criatividade em equipe" é o caminho mais curto e mais rápido para modernização e atualização de seus diversos métodos de gestão e de produção. E com o Clube de Desbravadores não é diferente.

Potencial criativo

Acredita-se que o potencial criativo humano tenha início na infância. Quando as crianças têm suas iniciativas criativas elogiadas e incentivadas pelos pais, tendem a ser adultos ousados, propensos a agir de forma inovadora. O inverso também parece ser verdadeiro.

Quando as pessoas sabem que suas ações serão valorizadas, parecem tender a criar mais. O medo do novo, o apego aos paradigmas são formas de consolidar o *status quo*.

Quando sentem que não estão sob ameaça (de perder o emprego ou de cair no ridículo, por exemplo), as pessoas perdem o medo de inovar e revelam suas habilidades criativas.

Algumas pessoas acreditam que ver a criatividade como habilidade passível de desenvolvimento é um grande passo para o desenvolvimento humano, enquanto outras têm a visão de que a criatividade é uma habilidade inata, ligada a fatores genético/hereditários e, portanto, determinista.

Certas pessoas também admitem que a criatividade não tem necessariamente ligação com o quociente de inteligência (QI), que ela tem mais afinidade com motivação do que com inteligência.



Processo criativo

Durante o processo criativo, frequentemente distinguem-se os seguintes estágios:

- ✓ Percepção do problema. É o primeiro passo no processo criativo e envolve o "sentir" do problema ou desafio.
- ✓ Teorização do problema. Depois da observação do problema, o próximo passo é convertê-lo em um modelo teórico ou mental.
- ✓ Considerar/ver a solução. Este passo caracteriza-se geralmente pelo súbito *insight* da solução; é o impacto do tipo "eureka!". Muitos destes momentos surgem após o estudo exaustivo do problema.
- ✓ Produzir a solução. A última fase é converter a idéia mental em idéia prática. É considerada a parte mais difícil, no estilo "1% de inspiração e 99% de transpiração".
- ✓ Produzir a solução em equipe. Fase comum que ocorre nas empresas e organizações quando precisam, tanto diagnosticar ou superar um problema quanto otimizar ou inovar produtos, serviços e processos.

Como ampliar o potencial criativo

É plenamente possível fazer com que uma pessoa se torne mais criativa. Os principais resultados criativos não advêm de exercícios mentais que prometem aumentar o potencial de criação dos indivíduos de forma isolada, a exemplo de exercícios mentais com CDs ou fórmulas mirabolantes que apregoam sete ou oito lições para aprimorar a criatividade.

A criatividade humana se revela a partir de associações e combinações inovadoras de planos, modelos, sentimentos, experiências e fatos. O que realmente funciona é propiciar oportunidades e incentivar os indivíduos a buscar novas experiências, testar hipóteses e, principalmente, a estabelecer novas formas de diálogos, sobretudo, com pessoas de outras formações, tipos de experiências e cultura.

Alguns indivíduos altamente criativos já apresentam naturalmente esse padrão de comportamento curioso, investigativo, voltado à experimentação, à inovação e à busca persistente de pequenas e grandes nuances, seja em suas áreas de interesse ou em terrenos nem tão familiares, envolvendo outras culturas, tecnologias, idiomas, etc. São pessoas que intuitivamente fazem o melhor exercício possível para o cérebro ao investir, de maneira consistente, no aprendizado e no estímulo a diferentes capacidades cognitivas e sensoriais.

Em suma, embora seja impossível modificar algumas características essenciais das pessoas, podemos incentivar comportamentos, estilo de vida e formas de interação com o mundo que permitam o desenvolvimento de novos padrões cognitivos e facultem aos indivíduos oportunidades de geração de insights criativos. O mais importante, no entanto, está no fato de que, no contexto organizacional, o que vale mesmo é a capacidade criativa coletiva.

Queridos companheiros de luta (luta santa), esse material não teve o intuito de resumir o contexto da criatividade, nós apenas apontamos alguns elementos que serão o ponta pé inicial para que você aprofunde o seu entendimento e possa estar mais preparado para atender aos seus liderados.

***Encerramos esta reflexão na certeza e esperança de que nos vemos em breve,
ou em uma de nossas atividades ou na eternidade, até lá.***

Referência Bibliográfica:

Artigo "É possível se tornar uma pessoa mais criativa?", de TERRA, José Cláudio.

Géssica Nascimento
Tesoureira - 2ª Região

**ORDEM UNIDA****CAPÍTULO 1****INTRODUÇÃO****ARTIGO I****GENERALIDADES****1-1. FINALIDADE DO MANUAL**

A finalidade deste Manual é estabelecer normas que padronizem a execução dos exercícios de Ordem Unida, no Campo da MAS tendo em vista os objetivos deste ramo da instrução contidas no manual de Ordem Unida das Forças Armadas Brasileira.

1-2. HISTÓRICO

- a) Desde o início dos tempos, quando o homem se preparava para combater, ainda com armas rústicas e formações incipientes, já estava presente a Ordem Unida, padronizando procedimentos, movimentos e formas de combate, disciplinando homens, seja nas falanges, seja nas legiões.
- b) FREDERICO II, Rei da PRÚSSIA, governante do século XVIII, dava grande importância à Ordem Unida, e determinava que diariamente seus súditos executassem movimentos a pé firme e em marcha com a finalidade de desenvolver, principalmente, a disciplina e o espírito de corpo. Dizia FREDERICO II: "A prosperidade de um Estado tem por base a disciplina dos seus Exércitos".
- c) O Exército Brasileiro, historicamente, teve seus primeiros movimentos de Ordem Unida herdados do Exército Português. Além disso, sofreu também duas grandes influências, no início do século passado: a germânica, antes da 1ª Guerra Mundial, com a Missão Militar de Instrução de brasileiros na ALEMANHA; e a francesa, no início dos anos 20, com a participação de militares daquele País em missão no Brasil. Como exemplo, dessa influência, pode-se citar o apresentar armas com espada, que se identifica com o juramento feito pelos militares gauleses. O 1º tempo, com a espada na vertical e com o copo na altura da boca, significava o juramento pela própria HONRA, no 2º tempo, o juramento por DEUS, apontando para o céu, e no 3º tempo, o juramento pela PÁTRIA, apontando a espada para o solo.

1-3. CONCEITO BÁSICO DA ORDEM UNIDA

A Ordem Unida se caracteriza por uma disposição individual e consciente altamente motivada, para a obtenção de determinados padrões coletivos de uniformidade, sincronização e garbo militar. Deve ser considerada, por todos os participantes – instrutores e instruídos, Líderes e liderados – como um significativo esforço para demonstrar a própria disciplina, isto é, a situação de ordem e obediência que se estabelece voluntariamente entre desbravadores, em vista da necessidade de eficiência da ordem e da disciplina.

1-4. OBJETIVOS DA ORDEM UNIDA

- a) Proporcionar aos desbravadores e os clubes, os meios de se apresentarem e de se deslocarem em perfeita ordem, em todas as circunstâncias.
- b) Desenvolver o sentimento de coesão e os reflexos de obediência, como fatores preponderantes na formação do desbravadores.
- c) Constituir uma verdadeira escola de disciplina.
- d) Treinar diretoria do clube e oficiais de unidades no comando de grupo.
- e) Possibilitar, conseqüentemente, que o clube se apresente em público, quer nas paradas, quer nos simples deslocamentos de serviço, com aspecto enérgico e marcial.

1-5. DIVISÃO DA INSTRUÇÃO DE ORDEM UNIDA

- a) **Instrução individual** - na qual se ministra ao desbravador a prática dos movimentos individuais, preparando-o para tomar parte nos exercícios de instrução coletiva.
- b) **Instrução coletiva** - na qual é instruída ao clube, as unidade, segundo planejamento específico.





1-6. DISCIPLINA

- a) A disciplina é a força principal dos clubes. A disciplina, no sentido geral, é o predomínio da ordem e da obediência, resultante de uma educação apropriada.
- b) A disciplina apropriada é, pois, a obediência pronta, inteligente, espontânea e entusiástica às orientações do líder. Sua base é a subordinação voluntária do desbravador à missão do clube, do qual faz parte. A disciplina é o espírito da unidade.
- c) O objetivo único da instrução de ordem unida é a eficácia na liderança e disciplina. No mundo moderno, somente desbravadores bem disciplinados exercendo, um esforço coletivo e combinado, podem vencer. Sem disciplina, um grupo é incapaz de um esforço organizado e duradouro.
- d) Exercícios que exijam exatidão e coordenação mental e física ajudam a desenvolver a disciplina. Estes exercícios criam reflexos de obediência e estimulam os sentimentos de vigor da corporação de tal modo que todo o clube se impulsiona, conjuntamente, como se fosse um só desbravador.
- e) A Ordem Unida não tem somente por finalidade fazer com que o grupo se apresente em público com aspecto marcial e enérgico, despertando entusiasmo e civismo nos espectadores, mas, principalmente, a de constituir uma verdadeira escola de disciplina e coesão. A experiência tem revelado que, em circunstâncias críticas, os clubes que melhor se portaram foram os que sempre se destacaram na Ordem Unida. A Ordem Unida concorre, em resumo, para a formação moral do desbravador. Assim, deve ser ministrada com esmero e dedicação, sendo justo que se lhe atribua alta prioridade entre os demais assuntos de instrução.

1-7. ORDEM UNIDA E LIDERANÇA

- a) Os exercícios de Ordem Unida constituem um dos meios mais eficientes para se alcançar aquilo que, em suma, consubstancia o exercício da liderança: a interação necessária entre o líder e os seus liderados. Além do mais, a Ordem Unida é a forma mais elementar de iniciação do desbravador na prática da liderança. É comandando, na Ordem Unida, que se revelam e se desenvolvem as qualidades do líder. Ao experimentar a sensação de ter um clube de desbravadores deslocando-se ao seu comando, o principiante, na arte de liderança, desenvolve a sua autoconfiança, ao mesmo tempo em que adquire consciência de sua responsabilidade sobre aqueles que atendem aos seus comandos, observadores mais próximos das aptidões que demonstra. Os exercícios de Ordem Unida despertam no líder o apreço às ações bem executadas e ao exame dos pormenores. Propiciam-lhe, ainda, o desenvolvimento da sua capacidade de observar e de estimular a clube. Através da Ordem Unida, o clube evidencia, claramente, os quatro índices de eficiência:

(1) **moral** - pela superação das dificuldades e determinação em atender aos comandos, apesar da necessidade de esforço físico;

(2) **disciplina** - pela presteza e atenção com que obedece aos comandos;

(3) **espírito de corpo** - pela boa apresentação coletiva e pela uniformidade na prática de exercícios que exigem execução coletiva; e

(4) **proficiência** - pela manutenção da exatidão na execução.

- b) É, pois, a Ordem Unida uma atividade de instrução militar ligada, indissolúvelmente, à prática da liderança e à criação de reflexos de disciplina.

ARTIGO II

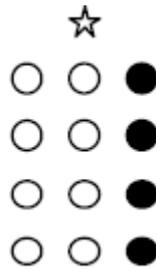
DEFINIÇÕES

1-8. TERMOS da Ordem Unida

Os termos da Ordem Unida têm um sentido preciso, em que são exclusivamente empregados, quer na linguagem corrente, quer nas ordens e partes escritas. Daí a necessidade das definições que se seguem:

**TERMO**

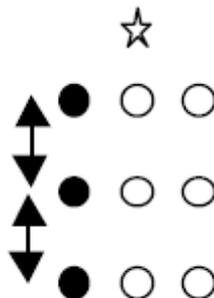
a) **Coluna** - É a formação de um clube, cujos desbravadores estão uns atrás dos outros.



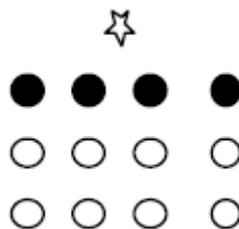
b) **Coluna por um** - É a formação de um clube, cujos desbravadores são colocados uns atrás do outros, seguidamente, guardando entre si uma distância regulamentar. Conforme o número dessas colunas, quando justapostas, têm-se as formações em coluna por 2 (dois), por 3 (três), etc.



c) **Distância** - É o espaço entre dois desbravadores colocados um atrás do outro e voltados para a mesma frente. Entre dois clubes, a distância se mede em passos (ou em metros) contados do último desbravador do clube da frente, ao primeiro do seguinte. Esta regra continua a aplicar-se, ainda que o clube da frente se escalone em frações sucessivas. Entre dois desbravadores a pé, a distância de 80 centímetros é o espaço compreendido entre ambos na posição de sentido, medido pelo braço esquerdo distendido, pontas dos dedos tocando o ombro (ou mochila) do companheiro da frente.

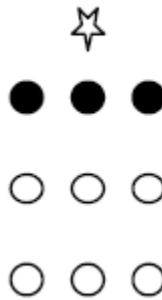


d) **Linha** - É a formação de um clube, cujos desbravadores estão colocados um ao lado do outro. Essa formação caracteriza-se por ter a frente maior que a profundidade.





- e) **Fileira** - É a formação de um clube, cujos desbravadores, estão colocados na mesma linha, um ao lado do outro, todos voltados para a mesma frente.

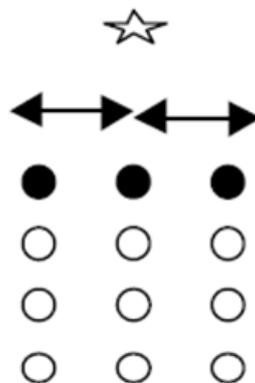


- f) **Intervalo** - É o espaço, contado em passos ou em metros, paralelamente à frente, entre dois desbravadores colocados na mesma fileira. Também se denomina intervalo ao espaço entre dois clubes. Entre dois clubes, mede-se o intervalo a partir do desbravador da esquerda, pertencente ao clube da direita, até o desbravador da direita, pertencente ao clube da esquerda. Entre dois desbravadores, o intervalo pode ser normal ou reduzido.

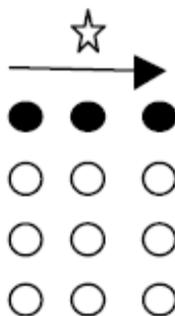
Para que um clube tome o intervalo normal, os desbravadores da testa distenderão o braço esquerdo, horizontal e lateralmente, no prolongamento da linha dos ombros, mão espalmada, palma voltada para baixo, tocando levemente o ombro direito do desbravador à sua esquerda. Os demais desbravadores procurarão o alinhamento e a cobertura conforme previsto no parágrafo 4-13.

Para que um clube tome o intervalo reduzido (o que é feito ao comando de "SEM INTERVALO, COBRIR!" ou "SEM INTERVALO, PELO CENTRO, PELA ESQUERDA ou PELA DIREITA, PERFILAR!") os desbravadores da testa colocarão a mão esquerda fechada na cintura, com o punho no prolongamento do antebraço, costas da mão voltada para a frente, cotovelo para esquerda, tocando levemente no braço direito do desbravador à sua esquerda. Os demais desbravadores procurarão o alinhamento e a cobertura conforme previsto no parágrafo 4-13.

O intervalo normal entre dois desbravadores é de 80 centímetros; o reduzido (sem intervalo) é de 25 centímetros. Entre dois clubes, o intervalo é o 160 centímetros; o reduzido (sem intervalo) é de 50.

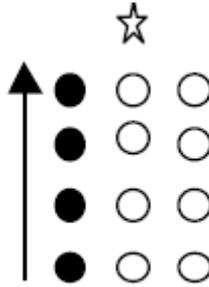


- g) **Alinhamento** - É a formação cujos desbravadores, ficam em linha reta, voltados para a mesma frente, de modo que um desbravador fique exatamente ao lado do outro.

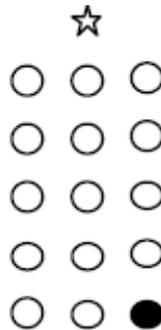




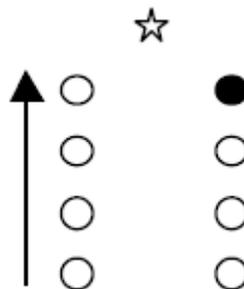
- h) **Cobertura** - É a formação cujos desbravadores, ficam voltados para a mesma frente, de modo que um elemento fique exatamente atrás do outro.



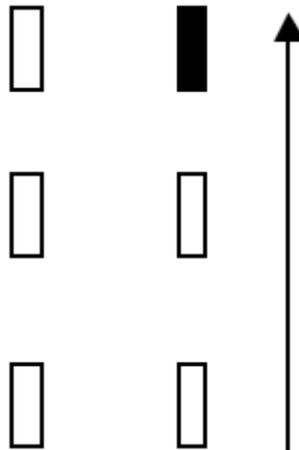
- i) **Cerra-Fila** - É o graduado (membro da diretoria, ou oficial de unidade) colocado à retaguarda de um clube, com a missão de cuidar da correção da marcha e dos movimentos, de exigir que todos se conservem nos respectivos lugares e de zelar pela disciplina.



- j) **Homem-Base** - É o desbravador pelo qual um clube regula sua marcha, cobertura e alinhamento. Em coluna, o homem-base é o da testa da coluna-base, que é designado segundo as necessidades. Quando não houver especificações, a coluna-base será a da direita. Em linha, o homem-base é o primeiro desbravador da fila-base, no centro, à esquerda ou à direita, conforme seja determinado.

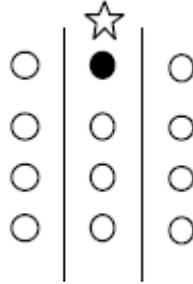


- l) **Unidade-Base** - É aquela pela qual as demais unidades (clubes) regulam a marcha ou o alinhamento, por intermédio de seus comandantes ou de seus homens-base.

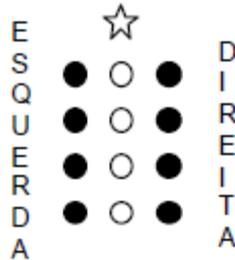




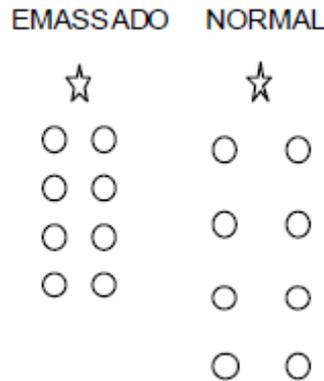
m) **Centro** - É o lugar representado pelo desbravador ou pela coluna, situado(a) na parte média da frente de uma das formações de Ordem Unida.



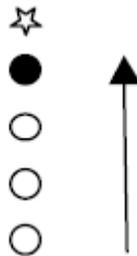
n) **Direita - (ou Esquerda)** - É a extremidade direita (esquerda) de uma tropa.



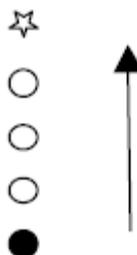
o) **Formação** - É a disposição regular dos desbravadores de um clube em linha ou em coluna. A formação pode ser normal ou emassada. Normal, quando o clube está formada conservando as distâncias e os intervalos normais entre os desbravadores, e clubes. Formação emassada é aquela em que um grupo de valor unidade ou superior dispõe seus desbravadores em várias colunas independentemente das distâncias normais entre os clubes.



p) **Testa** - É o primeiro desbravador de uma coluna.

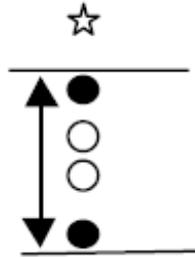


q) **Cauda** - É o último desbravador de uma coluna.

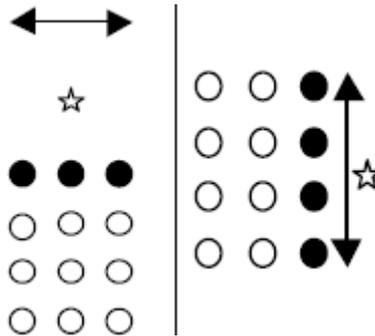




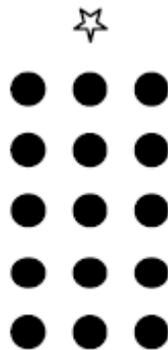
r) **Profundidade** - É o espaço compreendido entre o primeiro e o último desbravador de uma coluna em qualquer formação.



s) **Frente** - É o espaço, em largura, ocupado por um grupo em linha. Em Ordem Unida, avalia-se a frente aproximada de um grupo, atribuindo-se 1,10 m a cada desbravador, caso estejam em intervalo normal, e 0,75 m, se estiverem em intervalo reduzido (sem intervalo).



t) **Escola** - É um clube de desbravadores constituído para melhor aproveitamento da instrução. Seu efetivo, extremamente variável. Normalmente, em Ordem Unida, emprega-se o termo "Escola" para designar o conjunto de todos os assuntos de instrução que interessam a um clube. Exemplo: Pelotão de elite.



1-9. COMANDOS E MEIOS DE COMANDO

Na Ordem Unida, para transmitir sua vontade ao clube, o comandante poderá empregar a voz, o gesto, a corneta (clarim) e/ou apito.

a) **Vozes de comando** - são formas padronizadas, pelas quais o comandante de um clube exprime verbalmente a sua vontade. A voz constitui o meio de comando mais empregado na Ordem Unida. Deverá ser usada, sempre que possível, pois permite execução simultânea e imediata.

(1) **As vozes de comando constam geralmente de:**

(a) **Voz de advertência** - é um alerta que se dá ao clube, prevenindo-o para o comando que será enunciado. Exemplos: "DESBRAVADORES!" ou "UNIDADE GAVIÕES" ou "CAMPORI!".

1) A voz de advertência pode ser omitida, quando se enuncia uma seqüência de comandos. Exemplo: "DESBRAVADORES! - SENTIDO! - COBRIR! - FIRME! - OLHAR A DIREITA! - OLHAR FRENTE!".



2) Não há, portanto, necessidade de repetir a voz de advertência antes de cada comando.

(b) Comando propriamente dito - tem por finalidade indicar o movimento a ser realizado pelos executantes. Exemplos: "DIREITA!", "ORDINÁRIO!", "PELA ESQUERDA!", "ACELERADO!", "CINCO PASSOS EM FRENTE!".

1) Às vezes, o comando propriamente dito, impõe a realização de certos movimentos, que devem ser executados pelos DESBRAVADORES antes da voz de execução. Exemplo: (clube, na posição de "descansar") "CLUBE! DIREITA (os desbravadores terão de fazer o movimento de "sentido"), VOLVER!".

2) A palavra "DIREITA" é um comando propriamente dito e comporta-se, neste caso, como uma voz de execução, para o movimento de "sentido".

3) Torna-se, então, necessário que o comandante enuncie estes comandos de maneira enérgica, definindo com exatidão o momento do movimento preparatório e dando aos desbravadores o tempo suficiente para realizarem este movimento, ficando em condições de receberem a voz de execução.

4) É igualmente necessário que haja um intervalo entre o comando propriamente dito e a voz de execução, quando os comandantes subordinados tiverem que emitir vozes complementares.

5) O comando propriamente dito, em princípio, deve ser longo. O Comandante deve esforçar-se para pronunciar correta e integralmente todas as palavras que compõem o comando. Tal esforço, porém, não deve ser enunciado, porque isto comprometerá a uniformidade de execução pela tropa. Este cuidado é particularmente importante em comandos propriamente ditos que correspondem à execução de movimentos preparatórios, como foi mostrado acima.

(c) Voz de execução - tem por finalidade determinar o exato momento em que o movimento deve começar ou cessar.

1) A voz de execução deve ser curta, viva, enérgica e segura. Tem que ser mais breve que o comando propriamente dito e mais incisivo.

2) Quando a voz de execução for constituída por uma palavra oxítone (que tem a tônica na última sílaba), é aconselhável um certo alongamento na enunciação da(s) sílaba(s) inicial(ais), seguido de uma enérgica emissão da sílaba final. Exemplos: "PER-FI-LAR!" - "CO-BRIR!" - "VOL-VER!" "DESCAN- SAR!".

3) Quando, porém, a tônica da voz de execução cair na penúltima sílaba, é imprescindível destacar esta tonicidade com precisão. Nestes casos, a(s) sílaba(s) final(ais) praticamente não se pronuncia(m). Exemplos: "MAR-CHE!", "AL-TO!", "EM FREN-TE!", "OR-DI-NÁ-RIO", "PAS-SO!".

As vozes de comando devem ser claras, enérgicas e de intensidade proporcional ao efetivo dos executantes. Uma voz de comando emitida com indiferença só poderá ter como resultado uma execução displicente.

O comandante deverá emitir as vozes de comando na posição de "Sentido", com a frente voltada para a tropa, de um local em que possa ser ouvido e visto por todos os desbravadores. Nos desfiles, o comandante dará as vozes de comando com a face voltada para o lado oposto àquele em que estiver a autoridade (ou o símbolo) a quem será prestada a continência.

As vozes de comando devem ser rigorosamente padronizadas, para que a execução seja sempre uniforme. Para isto, é necessário que os instrutores de Ordem Unida as pratiquem individualmente, antes de comandarem um clube, seguindo as instruções constantes do CI 22-5/1 - ORDEM UNIDA - CONSELHO AOS INSTRUTORES.

b) Comandos por gestos - Os comandos por gestos substituirão as vozes de comando quando a distância, o ruído ou qualquer outra circunstância não permitir que o comandante se faça ouvir.

Para tropa a pé, são os seguintes:

(1) atenção - levantar o braço direito na vertical, mão espalmada, dedos unidos e palma da mão voltada para a frente. Todos os gestos de comando devem ser precedidos por este. Após o desbravador a quem se destina a ordem acusar estar atento, levantando também o braço direito até a vertical, também com a mão espalmada, dedos unidos e voltada para frente, o comandante do clube abaixa o braço e inicia a transmissão da ordem; (Fig 1-3)

(2) alto - colocar a mão direita espalmada, dedos unidos, à altura do ombro com a palma para frente; em seguida, estender o braço vivamente na vertical; (Fig 1-4)



(Fig 1-3) Atenção



(Fig 1-4) Alto

(3) diminuir o passo - da posição de atenção, abaixar lateralmente o braço direito estendido (dedos unidos e palma da mão voltada para o solo) até o prolongamento da linha dos ombros e aí oscilá-lo para cima e para baixo; (Fig 1- 5)

(4) apressar o passo (acelerado) - com o punho cerrado, polegar à frente dos dedos, as costas da mão para retaguarda, à altura do ombro, erguer e abaixar o braço direito várias vezes, verticalmente; (Fig 1-6)

(5) direção à esquerda (direita) - em seguida ao gesto de atenção, abaixar o braço direito à frente do corpo até à altura do ombro e fazê-lo girar lentamente para a esquerda (direita), acompanhando o próprio movimento do corpo na conversão. Quando já estiver na direção desejada, elevar então vivamente o braço e estendê-lo na direção definitiva; (Fig 1-7 e 1-8)

(6) em forma - da posição de "Atenção", com o braço direito, descrever círculos horizontais acima da cabeça; em seguida, abaixar este braço distendido na direção da marcha ou do ponto para o qual deverá ficar voltada a frente da tropa; (Fig 1-9)

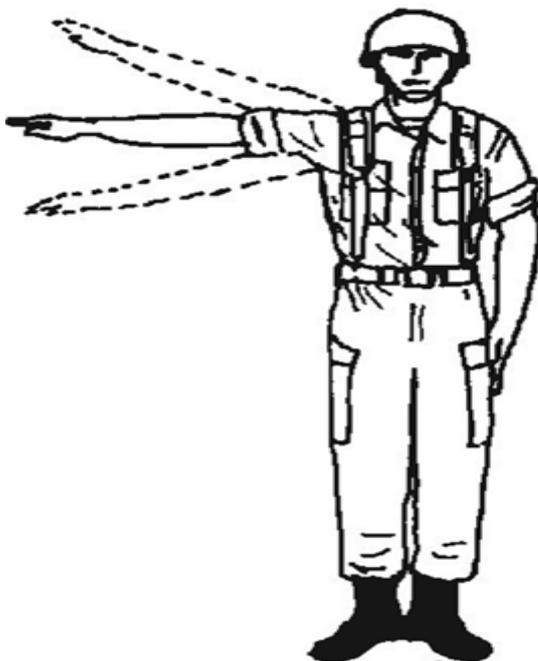


Fig 1-5. Diminuir o passo



Fig 1-6. Apressar o passo ou acelerado



Fig 1-7. Direção à direita (esquerda)
- início do gesto

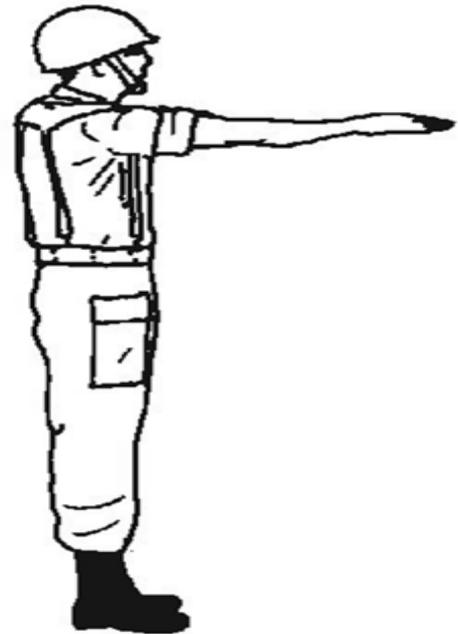


Fig 1-8. Direção à direita (esquerda)
- final do gesto

(7) coluna por um (ou por dois) - na posição de atenção, fechar a mão, conservando o indicador estendido para o alto (ou o indicador e o médio, formando um ângulo aberto, no caso de coluna por dois); ou, ainda, o indicador, o médio e o anular, formando ângulos abertos, no caso de coluna por três; (8) comandante de grupo ou seção - estender o braço direito horizontalmente à frente do corpo, palma da mão para o solo; flexionar a mão para cima (dedos unidos e distendidos) várias vezes; (Fig 1-10) (9) comandante de pelotão - com os braços estendidos à frente do corpo, palmas das mãos para o solo (dedos unidos), descrever círculos verticais. (Fig 1-11)



Fig 1-9. Em forma



Fig 1-10. Cmt de Gp ou Sec



Fig 1-11. Cmt de Pel

c) Emprego da corneta (ou clarim) - os toques de corneta (clarim) serão empregados de acordo com o C 20-5 - MANUAL DE TOQUES DO EXÉRCITO. Quando uma clube atingir um certo progresso na instrução individual, deverão ser realizadas sessões curtas e freqüentes de Ordem Unida, com os comandos executados por meio de toques de corneta (clarim). Conseguem-se, assim, familiarizar os desbravadores com os toques mais simples, de emprego usual. O desbravador deve conhecer os toques correspondentes às diversas posições, aos movimentos das armas e os necessários aos deslocamentos.



d) Emprego do apito

(1) Os comandos por meio de apitos serão dados mediante o emprego de silvos longos e curtos. Os silvos longos serão dados como advertência e os curtos, como execução. Precedendo os comandos, os desbravadores deverão ser alertados sobre quais os movimentos e posições que serão executados; para cada movimento ou posição, deverá ser dado um silvo longo, como advertência, e um ou mais silvos breves, conforme seja a execução a comando ou por tempos. Exemplo: Ombro - arma - para a execução desse movimento, o instrutor dará um silvo longo, como advertência e, um silvo breve, para a execução a comando ou, quatro silvos breves para a execução por tempos.

(2) Atenção - estando o clube fora de forma, a um silvo longo, todos voltar-se-ão para o comandante a espera de seu gesto, voz de comando, ordem ou outro sinal. Estando em forma, à vontade, a um silvo longo, os desbravadores retomarão a posição de descansar.

(3) Apressar o passo (acelerado) - silvos curtos repetidos, utilizados durante os exercícios de vivacidade, entrada em forma e outras situações em que o desbravador deva atender a um chamado com presteza.

(4) Sem cadência e Passo de estrada - para a execução desses movimentos, durante a realização de marchas a pé utilizando comandos por apitos, deverá ser observado o que prescreve o Manual C 21-18 - MARCHAS A PÉ.

1-10. EXECUÇÃO POR TEMPOS

Para fim de treinamento, todos os movimentos poderão ser subdivididos e executados por tempos. Após a voz de execução, os diversos tempos dos movimentos serão executados aos comandos intercalados: "TEMPO 1!", "TEMPO 2!" " TEMPO 3!", etc. Para a realização de movimento por tempos, a voz de comando deverá ser precedida da advertência "POR TEMPOS!". Após esta voz, todos os comandos continuarão a ser executados por tempos, até que seja dado um comando precedido pela advertência "A COMANDO!".

ARTIGO III

MÉTODOS E PROCESSOS DE INSTRUÇÃO

1-11. GENERALIDADES

a) Os exercícios de Ordem Unida deverão ser executados de modo uniforme. O objetivo deles é a obtenção da habilidade, do automatismo e de padrões individuais e coletivos na execução de determinados movimentos de emprego freqüente e, bem assim, o desenvolvimento e a manutenção da disciplina e da atitude moral. Cada desbravador deverá exercer, continuamente, durante os exercícios, a autocrítica e a avaliação crítica do desempenho do grupo.

b) Assim sendo, a instrução de Ordem Unida deverá ser orientada pelas diretrizes contidas nos manuais T 21-250 - INSTRUÇÃO MILITAR e C 21-5 - MANUAL DO INSTRUTOR, 3ª Edição 97, bem como pelas que se seguem:

(1) o ensino da Ordem Unida para o desbravador deverá ser, inicialmente, individual. O desbravador, tendo compreendido o fim a atingir em cada movimento, procurará espontaneamente alcançá-lo, sempre auxiliado pelo instrutor ou monitor, que deverão conhecer o temperamento e o grau de inteligência de cada desbravador e atender a tais fatores;

(2) a instrução coletiva só deverá ser iniciada após o desbravador ter conseguido desembaraço na execução individual dos movimentos;

(3) é interessante que as sessões coletivas sejam encerradas com exercícios no âmbito das unidades, para obtenção de uniformidade e padronização;

(4) a instrução deverá ter um desenvolvimento gradual, isto é, começar pelas partes mais simples, atingindo, progressivamente, as mais difíceis;

(5) os exercícios deverão ser metódicos, precisos, freqüentes e ministrados em sessões de curta duração. Assim conduzidos, tornar-se-ão de grande valor para o desenvolvimento do autocontrole e do espírito de coesão. Constitui grande erro realizar sessões de Ordem Unida de longa duração.

c) O rendimento de uma instrução de Ordem Unida está diretamente ligado à motivação dos participantes. O instrutor deve estar consciente de que uma Ordem Unida bem ministrada fará desaparecer a insegurança, a timidez e a falta de desenvoltura no desbravador, conseguindo deste, reflexos de obediência e espírito de corpo. Irá criar no comandante qualidades de liderança e, se houver presença de público, a marcialidade e a energia irão despertar entusiasmo e civismo nos espectadores.

1-12. PROCESSOS DE INSTRUÇÃO

A instrução de Ordem Unida deverá ser ministrada segundo os processos descritos abaixo:

a) Escolha do local - Na escolha do local para instrução de ordem unida, o instrutor deverá evitar lugares em que há exposição a ruídos, os quais, além de distrair a atenção do desbravador, dificultam o entendimento dos comandos à voz. Encontram-se neste caso as proximidades de estacionamentos, estandes de tiro, banda de música e quadra de desportos.

b) Reunir para a instrução:

(1) Os homens serão reunidos para a instrução em turmas pequenas. Estas turmas, sempre que possível, deverão corresponder às frações orgânicas da subunidade, de modo que os mesmos homens sejam sempre confiados aos mesmos instrutores e monitores.

(2) Os desbravadores serão dispostos em fileiras, conforme o efetivo, a natureza do exercício e os espaços disponíveis. As fileiras ficarão a quatro passos de distância uma das outras e, dentro de cada fileira, os desbravadores a quatro passos de intervalo, de forma que não perturbem uns aos outros e não haja qualquer preocupação de conjunto. O instrutor colocará-se à frente da turma, à distância suficiente para que todos os desbravadores o vejam, possam ouvir facilmente as suas explicações e sejam por ele vistos. Os monitores ficarão nas proximidades dos desbravadores de cuja observação estejam encarregados. (Fig 1-12)



Fig 1-12. Formação em linha com duas fileiras voltadas para o interior

(3) Quando os desbravadores tiverem adquirido algum desembaraço, a formação para a instrução, acima indicada, poderá ser tomada mediante comando à voz. O instrutor designará o homem-base pelo nome e comandará: "A TANTOS PASSOS, ABRIR INTERVALOS ENTRE OS DESBRAVADORES, MARCHE!" e "A TANTOS PASSOS, ABRIR DISTÂNCIA ENTRE OS HOMENS, MARCHE!". Os intervalos e as distâncias normais serão retomados ao comando de "COLUNA POR UM (DOIS, TRÊS...) MARCHE!".

(4) Para permitir que os instrutores tenham ampla observação sobre os instruendos e possam controlar melhor a execução dos diversos movimentos deverá ser adotado o dispositivo em forma de "U". (Fig 1-13)



(5) Quando os desbravadores tiverem adquirido algum desembaraço, deverá ser adotado a formação em linha, com duas fileiras voltadas para o interior, permitindo uma maior fixação dos padrões e também para que cada homem possa corrigir o companheiro da frente, enquanto este executa os movimentos.

c) Instrução individual sem comando

(1) Lentamente, o instrutor deverá mostrar o movimento que será executado, decompondo-o, sempre que possível, em tempos sucessivos; acompanhará a execução com breves explicações e chamará a atenção para certos pormenores.

(2) Fará com que os desbravadores o acompanhem na execução de cada tempo (comandar: "FAÇAM COMO EU!") e, assim, certificar-se-á de que compreenderam corretamente o movimento a ser executado.

(3) Em seguida, orientará que continuem a exercitar-se individualmente (sem comando), à vontade. Cada desbravador deverá esforçar-se para executar o movimento com rapidez e energia crescentes. Enquanto os desbravadores se exercitam, o instrutor e os monitores farão as correções necessárias. Essas correções deverão ser feitas em tom firme, mas sem aspereza, só se tocando nos desbravadores em caso de absoluta necessidade.

(4) A fim de não fatigar a atenção dos desbravadores, o instrutor regulará a sucessão dos movimentos ou dos tempos, sem se demorar muito em cada um deles. Exigirá, porém, que durante todo o tempo da instrução, os desbravadores trabalhem sem interrupção, até que seja comandado "À VONTADE!"

(5) Só mediante uma instrução de dificuldade progressiva se conseguirá obter precisão e vivacidade. Por isso, de cada vez, exigir-se-á um pouco mais de rapidez e de precisão e, sempre, a mesma energia na execução dos movimentos e a mesma correção de atitudes.

(6) Uma vez conhecidos todos os tempos de um mesmo movimento, o instrutor mandará executá-lo sem o decompor em tempos e sem exigir precisão e correção máximas.

(7) Se o instrutor notar que a liberdade concedida aos desbravadores, para se exercitarem individualmente, conduz à displicência, mandará executar alguns movimentos já conhecidos, mediante comandos, segundo as condições que serão indicadas adiante.

(8) A correção de atitude, observada desde o início dos exercícios, garantirá o equilíbrio de todas as partes do corpo, favorecerá o desenvolvimento físico do desbravador, proporcionando-lhe o andar desembaraçado e marcial, que caracteriza todo desbravador.

d) Instrução individual mediante comando

(1) Desde que o mecanismo dos movimentos já esteja suficientemente conhecido, será iniciada a instrução mediante comando, que permitirá ao instrutor exercitar os desbravadores na obediência aos comandos, tanto à voz como por gestos.

(2) O principal objetivo da instrução individual mediante comando é conduzir progressivamente os instruendos a uma execução automática e de absoluta precisão, por meio da repetição sistemática de movimentos corretos e enérgicos. O fim é obrigar os desbravadores a trabalhar pela repetição de movimentos comandados com energia e executados com vigor e precisão, disciplinar-lhes a vontade e enrijecer-lhes os músculos.



- (3) Desenvolver-se-ão, assim, nos desbravadores, os hábitos que garantirão obediência absoluta aos comandos em combate.
- (4) Embora os movimentos sejam executados mediante comandos, devem ser inicialmente decompostos em tempos; somente após os desbravadores se desembaraçarem, deverão ser executados sem decomposição.
- (5) A cadência dos movimentos, lenta no início, será progressivamente aumentada, até a do passo ordinário, tendo-se sempre o cuidado de não prejudicar a precisão.
- (6) Nos movimentos feitos por decomposição, após a voz de execução, os diversos tempos serão executados aos comandos: "TEMPO UM!", "TEMPO DOIS!"... etc. Os movimentos se sucederão sem outras interrupções, além das impostas pela necessidade de descansos curtos e freqüentes.
- (7) Será uma boa prática fazer com que os desbravadores contem, em voz alta, os tempos que vão executando, de modo que adquiram o ritmo normal dos movimentos.
- (8) Para despertar a motivação será conveniente deixar à vontade os desbravadores que, antes de seus companheiros, conseguirem executar corretamente os movimentos exercitados.
- (9) Em cada turma, os monitores observarão a execução dos movimentos e, em poucas palavras, corrigirão os desbravadores, durante as pausas eventuais.
- (10) Os movimentos mal compreendidos, ou executados incorretamente, serão repetidos pelo processo de instrução individual sem comando. Quando qualquer comando não tiver sido bem executado, o instrutor poderá julgar conveniente repeti-lo. Para voltar à situação imediatamente anterior, comandará "ÚLTIMA FORMA!". A este comando, o movimento correspondente será executado com rapidez e energia.

e) Comandos em conjunto

- (1) Um dos processos auxiliares de instrução individual é o dos comandos em conjunto.
- (2) Os comandos em conjunto auxiliarão a dominar a insegurança, a timidez e a falta de desenvoltura dos desbravadores, concorrendo para o desenvolvimento da confiança e do entusiasmo; exigirão do indivíduo maior desembaraço, pois o desbravador deverá, não só dar a voz de comando corretamente, como, também, executá-la com precisão; desenvolverão no desbravador qualidades que farão dele o seu próprio instrutor. Por este processo, obter-se-á o aperfeiçoamento da instrução individual em escolas de grande efetivo.
- (3) Cada desbravador deverá pronunciar a voz de comando como se somente ele estivesse no comando de toda a grupo. O volume sonoro, obtido pela combinação das vozes, incentivará os executantes no sentido da energia e precisão dos movimentos. Os comandos dados em uníssono desenvolverão, desde logo, o senso de coordenação e o ritmo.
- (4) Todos os movimentos deverão ser explicados e ensinados em detalhes, antes dos comandos em conjunto. As vozes de comando, inicialmente, deverão ser ensaiadas sem execução; em seguida, o movimento deverá ser executado mediante o comando em conjunto.
- (5) O intervalo, entre o comando propriamente dito e a voz de execução, dependerá do efetivo da tropa e do seu grau de instrução. Será necessário, entretanto, que este intervalo não seja muito curto,
- (6) O instrutor deverá dar o comando propriamente dito, numa entonação tal, que entusiasme os desbravadores.
- (7) Os comandos em conjunto deverão limitar-se a movimentos simples, com vozes de comando bastante curtas e de execução simultânea por toda a tropa. O instrutor irá indicando os comandos a serem feitos pelos instruendos, que os repetirão e os executarão.

a) Exemplos:

- **Instrutor:** "PELOTÃO, SENTIDO! COMANDAR!"
- **Instruendos:** "PELOTÃO, SENTIDO!"
- **Instrutor:** "DIREITA, VOLVER! COMANDAR!"
- **Instruendos:** "DIREITA, VOLVER!"
- **Instrutor:** "ORDINÁRIO, MARCHE! COMANDAR!"
- **Instruendos:** "ORDINÁRIO, MARCHE!"
- **Instrutor:** "PELOTÃO, ALTO! COMANDAR!"
- **Instruendos:** "PELOTÃO, ALTO!"

b) Para cessar os comandos em conjunto, o instrutor dará a voz de: "AO MEU COMANDO!"

- (8) Nos cursos de formação de oficiais e graduados, a prática de comandos em conjunto deverá ser obrigatória, a fim de desenvolver, desde o início, as qualidades de instrutor e monitor de Ordem Unida.



1-13. DEVERES E QUALIDADES DO INSTRUTOR E DO MONITOR

a) Para que os exercícios de Ordem Unida atinjam as suas finalidades, o instrutor deverá:

- (1) explicar em minúcias cada posição ou movimento, executando-o ao mesmo tempo. Em seguida, determinar a execução pelos desbravadores, sem ajudá-los, somente corrigindo aqueles que sejam incapazes de fazê-lo por si mesmos;
- (2) evitar conservar os desbravadores, por muito tempo, em uma posição ou na execução de movimentos;
- (3) fazer com que aprendam cada movimento, antes de passar para o seguinte;
- (4) imprimir gradualmente a devida precisão e uniformidade;
- (5) à medida que a instrução avançar, agrupar os desbravadores segundo o grau de adiantamento. Os que mostrarem pouca aptidão ou retardo na execução deverão ficar sob a direção dos melhores instrutores (ou monitores); e
- (6) não ridicularizar nem tratar com aspereza os que se mostrarem deficientes ou revelarem pouca habilidade. O instrutor deverá fiscalizar cuidadosamente a instrução, a fim de assegurar-se de que os monitores tratam os desbravadores com a devida consideração e carinho.

b) É essencial que os instrutores possuam ou desenvolvam as seguintes qualidades:

(1) Pessoais - o instrutor deverá ter:

- a) experiência no trato com os desbravadores;
- b) personalidade que inspire confiança e estimule o interesse pela instrução;
- c) maneiras agradáveis, mas firmes, no trato com os instruídos, evitando familiaridade;
- d) decoro militar, dignidade e dedicação especiais pela sua tarefa;
- e) paciência e interesse para com os problemas dos instruídos e capacidade de colocar-se, mental e profissionalmente, na posição deles.

(2) Profissionais - o instrutor deverá:

- a) conhecer a fundo o assunto a ser ministrado;
- b) ser capaz de organizar e dirigir eficazmente a instrução;
- c) ser capaz de demonstrar, com correção, o assunto que vai ensinar;
- d) conhecer os processos de instrução mais adequados e, para isso, considerar sempre a mentalidade e as condições físicas dos instruídos;
- e) empregar linguagem que o desbravador compreenda com facilidade;
- f) estar com uniforme idêntico ao previsto para o grupo e constituir um exemplo de apresentação pessoal; e
- g) preparar previamente os monitores sobre o assunto que irá ministrar.

c) O monitor deverá:

- (1) conhecer o assunto a ser ministrado;
- (2) ser executante perfeito;
- (3) ter paciência, habilidade e respeito no trato com os instruídos, evitando termos humilhantes e não regulamentares; e
- (4) estar com o mesmo uniforme previsto para a tropa e constituir sempre um exemplo de apresentação.

CAPÍTULO 2

INSTRUÇÃO INDIVIDUAL SEM BANDEIRIN

ARTIGO I

GENERALIDADES

2-1. CONDIÇÕES DE EXECUÇÃO

- a) A instrução individual de Ordem Unida deverá ser ministrada desde os primeiros dias de incorporação dos desbravadores.
- b) Para evitar vícios de origem, prejudiciais à instrução e difíceis de serem corrigidos, este ramo da instrução deverá merecer especial atenção dos instrutores.





- c) Os desbravadores menos hábeis deverão ser grupados em um pelotão separado, que merecerá maior atenção dos instrutores e/ou monitores.
- d) A execução correta das posições e dos movimentos deverá ser o fim principal da instrução individual.
- e) Deverá ser inculcada nos oficiais a obrigação de corrigir os desbravadores em qualquer situação, mesmo fora da instrução. Assim, na apresentação a um superior, no cumprimento de ordens, nas formaturas diárias etc., deverão ser exigidas correção, postura, energia e vivacidade nas posições e deslocamentos.

ARTIGO II

INSTRUÇÃO SEM BANDEIRIN

2-2. POSIÇÕES

a) Sentido - nesta posição, o desbravador ficará imóvel e com a frente voltada para o ponto indicado. Os calcanhares unidos, pontas dos pés voltadas para fora, de modo que formem um ângulo de aproximadamente 60 graus. O corpo levemente inclinado para a frente com o peso distribuído igualmente sobre os calcanhares e as plantas dos pés, e os joelhos naturalmente distendidos. O busto apumado, com o peito saliente, ombros na mesma altura e um pouco para trás, sem esforço. Os braços caídos e ligeiramente curvos, com os cotovelos um pouco projetados para a frente e na mesma altura. As mãos espalmadas, coladas na parte exterior das coxas, dedos unidos e distendidos, sendo que, o médio deverá coincidir com a costura lateral da calça. Cabeça erguida e o olhar fixo à frente. (Fig 2-1 e 2-2).

Para tomar a posição de "Sentido", o desbravador unirá os calcanhares com energia e vivacidade, de modo a se ouvir esse contato; ao mesmo tempo, trará as mãos diretamente para os lados do corpo, batendo-as com energia ao colar as mãos às coxas. Durante a execução deste movimento, o desbravador afastará os braços cerca de 20 cm do corpo, antes de colar as mãos às coxas. O calcanhar esquerdo deverá ser ligeiramente levantado para que o pé não arraste no solo. O desbravador tomará a posição de "Sentido" ao comando de "SENTIDO!".

b) Descansar - estando na posição de "Sentido", ao comando de "DESCANSAR!", o desbravador deslocará o pé esquerdo, a uma distância aproximadamente igual a largura de seus ombros, para a esquerda, elevando ligeiramente o corpo sobre a ponta do pé direito, para não arrastar o pé esquerdo. Simultaneamente, a mão esquerda segurará o braço direito pelo pulso, a mão direita fechada colocada às costas, pouco abaixo da cintura. Nesta posição, as pernas ficarão naturalmente distendidas e o peso do corpo igualmente distribuído sobre os pés, que permanecerão num mesmo alinhamento. Esta é a posição do militar ao entrar em forma, onde permanecerá em silêncio e imóvel. (Fig 2-3 e 2-4)

c) À Vontade - o comando de "À VONTADE" deverá ser dado quando os desbravadores estiverem na posição de "Descansar". Estando os homens na posição de "Sentido", deverá ser dado primeiro o comando de "DESCANSAR!" e, em seguida, o de "À VONTADE!". A este comando, o desbravador manterá o seu lugar em forma, de modo a conservar o alinhamento e a cobertura. Poderá mover o corpo e falar. Para cessar a situação de "À Vontade", o comandante ou instrutor dará uma voz ou sinal de advertência: "ATENÇÃO!". Os desbravadores, então, individualmente, tomarão a posição de "DESCANSAR". O Comandante (ou instrutor) poderá, de acordo com a situação, introduzir restrições que julgue necessárias ou convenientes, antes de comandar "À VONTADE!". Tais restrições, porém, não devem fazer parte da voz de comando.

d) Em Forma - ao comando de "CLUBE (GRUPO, PELOTÃO etc.) – BASE TAL DESBRAVADOR - FRENTE PARA TAL PONTO - COLUNA POR UM (DOIS, TRÊS, etc.), ou LINHA EM UMA FILEIRA (DUAS ou TRÊS)" seguido da voz de execução "EM FORMA!", cada desbravador deslocar-se-á rapidamente para o seu lugar e, com o braço esquerdo distendido para a frente, tomará a distância regulamentar. Se posicionado na testa da fração, tomará o intervalo regulamentar conforme descrito no **Capítulo 4, parágrafo 4-13**. Depois de verificar se está corretamente coberto e alinhado, tomará a posição de "Descansar".

e) Cobrir - Para que um grupo retifique a cobertura, ser-lhe-á dado o comando de "COBRIR!".

(1) A este comando, que é dado com o grupo na posição de "Sentido", o desbravador estenderá o braço esquerdo para a frente, com a palma da mão para baixo e os dedos unidos, até tocar levemente com a ponta do dedo médio, a retaguarda do ombro (ou mochila) do companheiro da frente; colocar-se-á, então, exatamente atrás deste, de forma a cobri-lo e, em seguida, posicionar-se-á na mesma linha em que se encontrem os companheiros à sua direita, alinhando-se por eles (Fig 4-7). A mão direita permanece colada à coxa. Os desbravadores da testa, com exceção do da esquerda (que permanecerá na posição de "Sentido"), estenderão os braços esquerdos para o lado, palmas das mãos para baixo, dedos unidos, tocando levemente o lado do ombro direito do companheiro à sua esquerda. A mão direita permanece colada à coxa. (Fig 4-8).



(2) Se o comandante desejar reduzir o intervalo entre os desbravadores, logo após enunciar a grupo, comandará “SEM INTERVALO, COBRIR!”. Neste caso, os desbravadores procederão como descrito anteriormente, com exceção dos desbravadores da testa, que colocarão as mãos esquerdas fechadas nas cinturas, punhos no prolongamento dos antebraços, costas das mãos para a frente, cotovelos para a esquerda, tocando levemente o braço direito do companheiro à sua esquerda. (Fig 4-11 e 4-12)

(3) A cobertura estará correta quando o homem, olhando para a frente, ver somente a cabeça do companheiro que o precede (a distância deverá ser de um braço).

(4) O alinhamento estará correto quando o desbravador, conservando a cabeça imóvel, olha para a direita e verificar se ele encontra-se no mesmo alinhamento que os demais companheiros de sua fileira. O intervalo será de um braço (braço dobrado, no caso de “Sem intervalo”).

(5) Verificada a cobertura e o alinhamento, o comandante da tropa comandará “FIRME!”. A este comando, os desbravadores descerão energicamente o braço esquerdo, colando a mão à coxa com uma batida.

f) Perfilar - Estando o grupo em linha, para retificar o seu alinhamento, será dado o comando de “BASE TÁL DESBRAVADOR (FRAÇÃO), PELA DIREITA (ESQUERDA OU CENTRO)! PERFILAR!”. Após enunciar “BASE TAL DESBRAVADOR!”, o comandante aguardará que o homem-base se identifique e prosseguirá comandando: “PELA DIREITA (ESQUERDA! ou PELO CENTRO!)”. Fará nova pausa, esperando que os homens tomem a posição de “Sentido”, Em seguida, comandará “PERFILAR!”.

(1) À voz de execução “PERFILAR!”, os desbravadores da testa e os da coluna do homem-base procederão como no movimento de “Cobrir”. Ao mesmo tempo, todos os homens voltarão vivamente o rosto para a coluna do homem-base. Em seguida, tomarão os intervalos e distâncias, sem erguer o braço esquerdo.

(2) Se o comandante desejar reduzir os intervalos, comandará “BASE TAL DESBRAVADOR! (FRAÇÃO!) SEM INTERVALO! PELA DIREITA! PELA ESQUERDA! ou PELO CENTRO! PERFILAR!”. Os desbravadores da testa, com exceção do da esquerda (que permanecerá na posição de “Sentido”), colocarão a mão esquerda fechada na cintura, punho no prolongamento do antebraço, costas da mão para a frente, cotovelo para a esquerda, até tocar levemente o braço direito do companheiro à sua esquerda. Os desbravadores da coluna do homem-base estenderão o braço esquerdo à frente, até tocarem levemente à retaguarda do ombro direito do companheiro da frente. Todos os desbravadores voltarão vivamente o rosto para a coluna do homem-base. (Fig 4-14)

(3) Os desbravadores estarão no alinhamento quando, tendo a cabeça voltada para a direita (esquerda), puderem ver com o olho direito (esquerdo), somente o companheiro imediatamente ao lado e, com o olho esquerdo (direito), divisar o resto da fileira do mesmo lado.

(4) Quando o comandante da tropa verificar que o alinhamento e a cobertura estão corretos, comandará “FIRME!”. A esta voz, os desbravadores abaixarão o braço com energia, colando a mão à coxa, com uma batida, ao mesmo tempo em que voltarão a cabeça, com energia, para a frente.

g) Fora de Forma - ao comando de “FORA DE FORMA, MARCHE!”, os desbravadores romperão a marcha com o pé esquerdo e sairão de forma com rapidez. Quando necessário, o comando será precedido da informação “NAS PROXIMIDADES”, a qual não fará parte da voz de comando. Neste caso, os desbravadores deverão manter a atenção no seu comandante, permanecendo nas imediações.

h) Olhar à Direita (Esquerda) - Grupo a pé firme - na saudação a pé firme, ao comando de “OLHAR À DIREITA (ESQUERDA)!”, cada desbravador girará a cabeça para o lado indicado, olhará francamente a autoridade que se aproxima e, à proporção que esta se deslocar, acompanhará com a vista, voltando naturalmente a cabeça, até que ela tenha atingido o último desbravador da esquerda (direita). Ao comando de “OLHAR, FRENTE!”, volverá a cabeça, energicamente, para a frente.

i) Olhar à Direita (Esquerda) - Grupo em deslocamento - Quando no passo ordinário, a última sílaba do comando de “SENTIDO! OLHAR À DIREITA!” deverá coincidir com a batida do pé esquerdo no solo; quando o pé esquerdo voltar a tocar o solo, com uma batida mais forte, deverá ser executado o giro de cabeça para o lado indicado, de forma enérgica e sem desviar a linha dos ombros. Para voltar a cabeça à posição normal, será dado o comando de “OLHAR, FRENTE!” nas mesmas condições do “OLHAR À DIREITA (ESQUERDA)”.

j) Olhar à Direita (Esquerda) - Grupo em desfile - na altura da primeira baliza vermelha, será dado o comando de “SENTIDO ! OLHAR À DIREITA!”, que deverá coincidir com a batida do pé esquerdo no solo; quando o pé esquerdo voltar a tocar o solo, com uma batida mais forte, deverá ser executado o giro de cabeça para o lado indicado, de forma enérgica e sem desviar a linha dos ombros. Ao comando de “OLHAR, FRENTE!”, que será dado quando a retaguarda do grupamento ultrapassar a segunda baliza vermelha, a tropa girará a cabeça no pé esquerdo seguinte ao comando.



l) Apresentar arma - O comando de "APRESENTAR ARMA!" deverá ser dado quando os homens estiverem na posição de "Sentido". Estando os homens na posição de "Descansar", deverá ser dado primeiro o comando de "SENTIDO!" e, em seguida, o de "APRESENTAR ARMA!". A este comando o homem irá prestar a continência. (1) Sem cobertura - em movimento enérgico, leva a mão direita, tocando com a falangeta do dedo médio o lado direito da frente, procedendo similarmente ao descrito acima. (Fig 2-5) (2) Com cobertura - em movimento enérgico, leva a mão direita ao lado da cobertura, tocando com a falangeta do indicador a borda da pala, um pouco adiante do botão da jugular, ou lugar correspondente, se a cobertura não tiver pala ou jugular; a mão no prolongamento do antebraço, com a palma voltada para o rosto e com os dedos unidos e distendidos; o braço sensivelmente horizontal, formando um ângulo de 45° com a linha dos ombros; olhar franco e naturalmente voltado para o superior. Para desfazer a continência, abaixa a mão em movimento enérgico, voltando à posição de sentido. (Fig 2-6)

m) Sentado (Ao solo) - Partindo da posição de descansar, ao comando de "SENTADO UM-DOIS!" o desbravador dará um salto, em seguida, sentará com as pernas cruzadas (perna direita à frente da esquerda), envolvendo os joelhos com os braços, e com a mão esquerda deverá segurar o braço direito pelo pulso mantendo a mão direita fechada. Para retornar a posição de descansar, partindo da posição sentado, deve-se comandar "DE PÉ UM-DOIS!". (Fig 2-7)

2-4. PASSOS

a) Generalidades

(1) Cadência - é o número de passos executados por minuto, nas marchas em passo ordinário e acelerado. (2) Os deslocamentos poderão ser feitos nos passos: ordinário, sem cadência, de estrada e acelerado.

b) Passo Ordinário - é o passo com aproximadamente 75 centímetros de extensão, calculado de um calcanhar a outro e numa cadência de 116 passos por minuto. Neste passo, o desbravador conservará a atitude marcial (ver parágrafo 2-5, letra "b").

c) Passo sem Cadência - é o passo executado na amplitude que convém ao desbravador, de acordo com a sua conformação física e com o terreno. No passo sem cadência, o desbravador é obrigado a conservar a atitude correta, a distância e o alinhamento.

d) Passo de estrada - é o passo sem cadência em que não há a obrigação de conservar a mesma atitude do passo sem cadência, propriamente dito, embora o desbravador tenha que manter seu lugar em forma e a regularidade da marcha (ver C 21-18 - MARCHAS A PÉ).

e) Passo Acelerado - é o passo executado com a extensão de 75 a 80 centímetros, conforme o terreno e numa cadência de 180 passos por minuto. 2-5. MARCHAS

2-5. MARCHAS

a) Generalidades

(1) O rompimento das marchas é feito sempre com o pé esquerdo partindo da posição de "Sentido" e ao comando de, "ORDINÁRIO (SEM CADÊNCIA, PASSO DE ESTRADA ou ACELERADO) MARCHE!". Estando a tropa na posição de "Descansar", ao comando de "ORDINÁRIO (SEM CADÊNCIA, PASSO DE ESTRADA ou ACELERADO)!", os desbravadores tomarão a posição de "Sentido" e romperão a marcha, à voz de "MARCHE!".

(2) Para fim de instrução, o instrutor poderá marcar a cadência. Para isso, contará "UM!", "DOIS!", conforme o pé que tocar no solo: "UM!", o pé esquerdo; "DOIS!", o pé direito.

(3) As marchas serão executadas em passo ordinário, passo sem cadência, passo de estrada e passo acelerado.

b) Marcha em "Passo Ordinário"

(1) Rompimento - ao comando de "ORDINÁRIO, MARCHE!", o desbravador levará o pé esquerdo à frente, com a perna naturalmente distendida, batendo no solo com o calcanhar esquerdo, de modo natural e sem exageros ou excessos; levará também à frente o braço direito, flexionando-o para cima, até a altura da fivela do cinto, com a mão espalmada (dedos unidos) e no prolongamento do antebraço. Simultaneamente, elevará o calcanhar direito, fazendo o peso do corpo recair sobre o pé esquerdo e projetará para trás o braço esquerdo, distendido, com a mão espalmada e no prolongamento do antebraço, até 30 centímetros do corpo. Levará, em seguida, o pé direito à frente, com a perna distendida naturalmente, batendo com o calcanhar no solo, ao mesmo tempo em que inverterá a posição dos braços.

(2) Deslocamento - o desbravador prossegue, avançando em linha reta, perpendicularmente à linha dos ombros. A cabeça permanece levantada e imóvel; os braços oscilam, conforme descrito anteriormente, transversalmente ao sentido do deslocamento. A amplitude dos passos é aproximadamente 40 centímetros para o primeiro e de 75 centímetros para os demais. A cadência é de 116 passos por minuto, marcada pela batida do calcanhar no solo.



(3) Alto - o comando de "ALTO!" deve ser dado quando o desbravador assentar o pé esquerdo no solo; ele dará, então, mais dois passos, um com o pé direito e outro com o pé esquerdo, unindo, com energia, o pé direito ao esquerdo, batendo fortemente os calcanhares, ao mesmo tempo em que, cessando o movimento dos braços, irá colar as mãos às coxas, com uma batida, conforme prescrito para a tomada da posição de "Sentido".

(4) Marcar Passo - o comando de "MARCAR PASSO!" deverá ser dado nas mesmas condições que o comando de "ALTO!". O desbravador executará o alto e, em seguida, continuará marchando no mesmo lugar, elevando os joelhos até que os pés fiquem à altura de 20 centímetros do solo, mantendo a cadência do passo ordinário. Os braços não deverão oscilar. As mãos ficam espalmadas (dedos unidos), como durante o deslocamento. O movimento de "Marcar Passo" deve ser de curta duração. Será empregado com finalidades variadas, tais como: manter a distância regulamentar entre duas unidades (frações) consecutivas de uma coluna; retificar o alinhamento e a cobertura de uma fração, antes de se lhe dar o comando de "ALTO!", entre outras.

(5) Em Frente - o comando de "EM FRENTE!" deverá ser dado quando o pé esquerdo assentar no solo; o desbravador dará, ainda, um passo com o pé direito, rompendo, em seguida, com o pé esquerdo, a marcha no passo ordinário.

(6) Trocar Passo - ao comando de "TROCAR PASSO!", o desbravador levará o pé, que está atrás, para a retaguarda do que acabar de tocar o solo e, dando logo em seguida um pequeno passo com o que estava à frente, prosseguirá naturalmente a marcha. Este movimento deverá ser feito com vivacidade e executado independentemente de ordem e sempre que for necessário acertar o passo com os demais desbravadores. Este comando será dado somente a título de aprendizagem.

c) Marcha em "Passo sem Cadência"

(1) Rompimento da marcha - ao comando de "SEM CADÊNCIA, MARCHE!", o desbravador romperá a marcha em passo sem cadência, devendo conservar-se em silêncio durante o deslocamento.

(2) Passagem do "Passo Ordinário" para o "Passo sem Cadência" - estando o desbravador em marcha no passo ordinário, ao comando de "SEM CADÊNCIA, MARCHE!", iniciará a marcha em passo sem cadência. A voz de execução deverá ser dada quando o pé esquerdo tocar o solo, de tal forma que a batida seguinte do calcanhar esquerdo no solo seja mais acentuada, quando então, o desbravador iniciará o passo sem cadência. Para voltar ao passo ordinário, bastará comandar "ORDINÁRIO, MARCHE!". Ao comando de "ORDINÁRIO!", o homem-base iniciará a marcha no passo ordinário e os demais homens irão acertando o passo por este. Após um pequeno intervalo de tempo, será dada a voz de "MARCHE!", quando o pé esquerdo tocar o solo.

(3) Alto - estando em passo sem cadência, ao comando de "ALTO!" (com a voz alongada), o homem dará mais dois passos e unirá o pé que está atrás ao da frente, voltando à posição de "Sentido".

d) Marcha em "Passo de estrada"

(1) Nos deslocamentos em estradas e fora das localidades, para proporcionar maior comodidade ao desbravador, ser-lhe-á permitido marchar em passo de estrada. Ao comando de "PASSO DE ESTRADA, MARCHE!", o desbravador marchará no passo sem cadência podendo, no deslocamento, falar, cantar, beber e comer. Para fazer com que o grupo retome o passo ordinário, ser-lhe-á dado, primeiro, o comando de "SEM CADÊNCIA, MARCHE!" e, somente então, se comandará "ORDINÁRIO, MARCHE!".

(2) Os passos sem cadência ou de estrada não têm amplitude e cadência regulares, devendo-se, porém, evitar o passo muito rápido e curto, que é por demais fatigante. O aumento da velocidade deverá ser conseguido com o aumento da amplitude do passo e não com a aceleração da cadência. Um grupo, no passo sem cadência, ou no passo de estrada, deverá percorrer 80 metros por minuto ou seja, cerca de 106 passos de 75 centímetros.

(3) Alto - estando o clube em "Passo de estrada", comandar-se-á "SEM CADÊNCIA, MARCHE!", antes de se comandar "ALTO!". A este último comando, o grupo procederá conforme a letra "c." item (3) anterior.

e) Marcha em "Passo Acelerado"

(1) No rompimento da marcha, partindo da posição de "sentido" – ao comando de "ACELERADO!", o desbravador levantará os antebraços, encostando os cotovelos com energia ao corpo e formando com os braços ângulos aproximadamente retos; as mãos fechadas, sem esforço e naturalmente voltadas para dentro, com polegar para cima, apoiado sobre o indicador. À voz de "MARCHE", levará o pé esquerdo com a perna ligeiramente curva para frente, o corpo no prolongamento da perna direita e correrá cadenciadamente, movendo os braços naturalmente para frente e para trás sem afastá-los do corpo. A cadência é de 180 passos por minuto. Em "ACELERADO", as pernas se dobram, como na corrida curta.

(2) Passagem do "passo ordinário" para o "passo acelerado"- estando o desbravador marchando no passo ordinário, ao comando de "ACELERADO!" ,levantará os antebraços, conforme descrito no item (1) acima, no momento em que o próximo pé esquerdo tocar ao solo; a voz de "MARCHE!" deverá ser dada ao assentar o pé esquerdo ao solo; o desbravador dará mais três passos, iniciando, então, o acelerado com o pé esquerdo de acordo com o que está escrito para o início do "acelerado", partindo da posição de "sentido".

(3) Passagem do "passo sem cadência" para o "passo acelerado" – se o desbravador estiver marchando no passo sem cadência, antes do comando de "ACELERADO, MARCHE!", comandar-se-á "ORDINÁRIO, MARCHE!".



(4) Alto - o comando deverá ser dado quando o desbravador assentar o pé esquerdo no solo; ele dará mais quatro passos em acelerado e fará alto, unindo o pé direito ao esquerdo e, abaixando os antebraços, colocará as mãos nas coxas, com uma batida. A união dos pés e a batida das mãos nas coxas, deverão ser executadas simultaneamente.

(5) Passagem do “passo acelerado” para o “passo ordinário” – estando em acelerado, a voz de execução deverá ser dada quando o pé esquerdo assentar no solo; o desbravador dará mais três passos em acelerado, iniciando, então, o passo ordinário com a perna esquerda.

f) Deslocamentos curtos - poderão ser executados ao comando de “TANTOS PASSOS EM FRENTE! MARCHE!”. O número de passos será sempre ímpar. À voz de “MARCHE!”, o desbravador romperá a marcha no passo ordinário, dando tantos passos quantos tenham sido determinados e fará alto, sem que para isso seja necessário novo comando.

2-6. VOLTAS

a) A pé firme - todos os movimentos serão executados na posição de “Sentido”, mediante os comandos abaixo:

(1) “DIREITA(ESQUERDA), VOLVER!” - à voz de execução “VOLVER!”, o desbravador voltar-se-á para o lado indicado, de um quarto de círculo, sobre o calcanhar do pé direito (esquerdo) e a planta do pé esquerdo (direito), e, terminada a volta, assentará a planta do pé direito (esquerdo) no solo; unirá depois o pé esquerdo (direito) ao direito (esquerdo), batendo energicamente os calcanhares.

(2) “MEIA VOLTA, VOLVER!”- será executada como “Esquerda Volver”, sendo a volta de 180 graus.

(3) “OITAVO À DIREITA(ESQUERDA), VOLVER!”. Será executado do mesmo modo que “DIREITA (ESQUERDA) VOLVER”, mas, a volta é de apenas 45 graus.

(4) Em campanha e nas situações em que seja difícil ao desbravador executar voltas a pé firme (Ex.: desbravador portando material ou equipamento pesado), deverá ser comandado “FRENTE PARA A DIREITA (ESQUERDA, RETAGUARDA)!”, para que seja mudada a frente e uma fração. A este comando, o desbravador volverá, por meio de um salto, para o lado indicado com energia e vivacidade. Tal comando deverá ser dado com o grupo na posição de “Descansar”. Após executá-lo, permanecerá nesta posição.

b) Em marcha - as voltas em marcha só serão executadas nos deslocamentos no passo ordinário.

(1) “DIREITA, VOLVER!” - A voz de execução “VOLVER!” deverá ser dada no momento em que o pé direito assentar no solo; com o pé esquerdo, ele dará um passo mais curto e volverá à direita, marcará um passo no mesmo lugar com o pé direito e romperá a marcha com o pé esquerdo.

(2) “ESQUERDA, VOLVER!” - A voz de execução “VOLVER” deverá ser dada no momento em que o pé esquerdo assentar no solo; com o pé direito, ele dará um passo mais curto e volverá à esquerda, marcará um passo no mesmo lugar com o pé esquerdo e romperá a marcha com o pé direito.

(3) “OITAVO À DIREITA (ESQUERDA), VOLVER!” - será executado do mesmo modo que “Direita (Esquerda), Volver”, porém, a rotação será apenas de 45 graus.

(4) “MEIA VOLTA, VOLVER!” - a voz de execução “VOLVER!” deverá ser dada ao assentar o pé esquerdo no solo; o pé direito irá um pouco à frente do esquerdo, girando o desbravador vivamente pela esquerda sobre as plantas dos pés, até mudar a frente para a retaguarda, rompendo a marcha com o pé direito e prosseguindo na nova direção.

(5) Estando o grupo em passos sem cadência e sendo necessário mudar a sua frente, o comandante do grupo poderá comandar “FRENTE PARA A DIREITA (ESQUERDA, RETAGUARDA)!”. A este comando, os desbravadores se voltarão rapidamente para a frente indicada, por meio de um salto, prosseguindo no passo sem cadência.

CAPÍTULO 4

INSTRUÇÃO COLETIVA

ARTIGO I

GENERALIDADES

4-1. FINALIDADES

a) Este capítulo tem por finalidades:

(1) regular a execução dos exercícios de ordem unida que foram prescritos nos capítulos 2 e 3 deste manual, por grupos de desbravadores que tenham sido considerados aptos na instrução individual;

(2) estabelecer procedimentos de ordem unida aplicáveis unicamente na prática coletiva.

b) Todos os assuntos referentes a inspeções, revistas e desfiles constam do manual C 22-6 - INSPEÇÕES, REVISTAS E DESFILES, não sendo portanto objetos deste capítulo.



ARTIGO II

FORMAÇÕES

4-3. GENERALIDADES

- a) As formações adotadas por um clube serão, principalmente, em função de seu efetivo e de sua organização. Deverão ser variadas a fim de assegurar ao desbravador flexibilidade suficiente para se adaptar à diversidade de espaços disponíveis para a execução dos exercícios.
- b) **Existem duas formações fundamentais** - Em coluna e em linha. O número de colunas ou de fileiras dependerá dos fatores enumerados no item anterior. Em princípio, as formações tanto em linha como em coluna serão por 1, 2, 3, 4, 6, 8, 9, 12, 15, 16 e 18.
- c) As formações específicas das frações, subunidades e unidades das diversas Armas, Quadro e Serviços irão se basear no que está prescrito neste e nos respectivos manuais.

4-4. FORMAÇÕES EM COLUNA

- a) **Coluna por Um** - Os desbravadores ficarão dispostos um atrás do outro, à distância de um braço, com a frente voltada para o mesmo ponto afastado. (Fig 4-1)
- b) **Coluna por 2, 3, 4, 6, 8, 9, 12, 15, 16 e 18** - Os desbravadores ficarão dispostos em tantas colunas quanto as prescritas, uma ao lado da outra, separadas por intervalos de um braço. (Fig 4-2)
- c) **Coluna de frações** - As frações (clubes) ficarão em coluna uma atrás da outra, na ordem numérica crescente (Fig 4-3).
- d) **Coluna dupla de frações** - As frações (clubes) em coluna formarão duas a duas, uma ao lado da outra. A fração-base (clube) será a da testa e da direita; recebendo o número um; a fração (clube) à sua esquerda será a número dois; a da retaguarda da fração-base será a número três e assim sucessivamente (Fig 4-4).

4-5. FORMAÇÕES EM LINHA

- a) **Em uma fileira** - É a formação em que os desbravadores são colocados na mesma linha, um ao lado do outro, todos com a frente voltada para o mesmo ponto afastado (Fig 4-5).
- b) **Em duas ou mais fileiras** - É a formação de um clube em que seus desbravadores formam tantas fileiras sucessivas, quantas as prescritas, separadas por distâncias de um braço (Fig 4-6).
- c) **Linha de frações** - Nesta formação, as frações, (clubes) em coluna, ficarão um ao lado do outro a dois passos de intervalo (entre Pel, Sec, etc.), ou quatro passos de intervalo (entre subunidades), na ordem crescente da direita para a esquerda. Tal formação só se aplicará para tropa de valor Subunidade ou maior.

4-6. FORMAÇÕES POR ALTURA

As formações, tanto em coluna como em linha, em princípio, deverão ser por altura. Normalmente nas formações em coluna, os mais altos ficarão à frente (e à direita se a formação for em duas ou mais colunas), à exceção da(s) fileira(s) dos graduados.

4-7. FORMAÇÃO EM COLUNA DE ESTRADA

4-8. FORMAÇÃO NORMAL

É aquela em que as frações, em todos os níveis, guardam as distâncias e intervalos regulamentares.

4-9. DISTÂNCIAS E INTERVALOS NORMAIS

a) Quando em Coluna

- (1) Distância entre os homens - um braço esticado.
- (2) Distância entre frações elementares (Gp, Pç, etc.) - um braço esticado.
- (3) Distância entre frações (Pel, Sec, etc) - 2 (dois) passos.
- (4) Distância entre subunidades - 10 passos.



**b) Quando em Linha**

- (1) Intervalo normal entre os homens - um braço esticado.
- (2) Intervalo reduzido ("Sem intervalo") entre os homens - braço dobra-do, mãos fechadas na cintura.
- (3) Intervalo entre frações elementares (Gp, Pç, etc) - um braço esticado.
- (4) Intervalo entre frações (Pel, Sec, etc) - 2 (dois) passos.
- (5) Intervalo entre subunidades - 4 (quatro) passos.

OBSERVAÇÕES:

- 1 (um) passo corresponde a, aproximadamente, 70 cm.
- 1 (um) braço esticado corresponde a, aproximadamente, 80 cm.
- 1 (um) braço dobrado corresponde a, aproximadamente, 25 cm.

4-10. FORMAÇÃO EM ASSADA

É aquela em que os homens de uma unidade ou subunidade entram em forma, independentemente das distâncias e intervalos normais entre suas frações. Os homens deverão entrar em forma por altura, os mais altos à frente e à direita.

ARTIGO III**FORMATURA****4-11. ENTRADA EM FORMA**

a) Para se colocar em forma um clube ou vários clubes qualquer, é necessário dar-lhe um comando contendo a voz de advertência (designação do clube, da base e da frente), o comando propriamente dito (a formação que se deseje) e a voz de execução (Em forma!). Exemplo: "CLUBE! BASE TAL HOMEM! FRENTE PARA TAL PONTO! COLUNA POR TRÊS! EM FORMA!".

b) O homem-base terá de ser sempre um DESBRAVDOR da testa do Clube. Ao ser enunciado seu nome (ou seu número), o homem-base tomará a posição de "Sentido", levantará vivamente o braço esquerdo, mão espalmada, dedos unidos, palma voltada para a frente e se identifica gritando seu número (se tiver sido enunciado pelo nome) ou seu nome (se tiver sido enunciado pelo número). Em seguida, abaixará o braço e procederá de acordo com o comando que for dado.

c) A seqüência dos comandos é sempre a seguinte: designação do clube, determinação do homem-base (ou clube-base), frente, formação e voz de execução de "EM FORMA!".

4-12. SAÍDA DE FORMA

Para um grupo sair de forma, será dado o comando de "FORA DE FORMA! MARCHE!".

a) Caso o grupo esteja na Posição de "Descansar" ao comando de "FORA DE FORMA!", os desbravadores tomarão a posição de "Sentido". À voz de "MARCHE!", os desbravadores romperão a marcha e sairão de forma com vivacidade e energia, tomando os seus destinos.

b) Caso o grupo esteja em marcha, ao comando de "FORA DE FORMA! MARCHE!", os desbravadores farão "Alto e, em seguida, romperão a marcha e sairão de forma com vivacidade e energia, tomando os seus destinos.



ARTIGO IV

DESLOCAMENTOS**4-15. GENERALIDADES**

- a) Os comandos e os processos empregados na instrução coletiva, serão os mesmos da instrução individual de Ordem Unida.
- b) Os deslocamentos de um grupo poderão ser feitos nas formações em coluna, em linha ou emassada, nos passos ordinário, sem cadência, de estrada ou acelerado.
- c) Nas formaturas das unidades, as colunas de cada subunidade ou fração cobrirão a subunidade ou fração da frente.
- d) Nas formações em linha ou coluna dupla, o alinhamento será dado pelo desbravador da direita; eventualmente, pela fração ou subunidade da esquerda (centro), por indicação do Comandante da unidade.
- e) Quando, na instrução, o Comandante de uma tropa desejar que os oficiais não executem os movimentos de armas e as voltas, comandará "OFICIAIS, FORA DE FORMA!".
- f) Quando o Comandante de um clube desejar que seus desbravadores se desloquem para o interior de uma sala de instrução, um auditório, rancho, reserva de material etc, poderá comandar "BASE A COLUNA (FILA, FILEIRA) TAL! DIREÇÃO A TAL LOCAL! COLUNA POR (DOIS, TRÊS, etc)! DE ARMA NA MÃO (se for o caso)! SEM CADÊNCIA! MARCHE!". Tal comando deverá ser precedido, obrigatoriamente, de ordens complementares que indiquem ao desbravador qual a conduta a adotar no local de destino. Iniciado o deslocamento, poderá ser dado o comando de "DESCANSAR!" para os demais desbravadores em forma.

4-16. MUDANÇAS DE DIREÇÃO

- a) Durante um deslocamento, para se tomar uma nova direção, determinada por um ponto de referência, facilmente visível, comandar-se-á "DIREÇÃO A TAL PONTO! MARCHE!".
- b) Faltando o ponto de referência acima mencionado, para se efetuar uma mudança de direção, dar-se-á o comando "DIREÇÃO À DIREITA (ESQUERDA)! MARCHE!",
- c) O guia (quando em coluna por um) ou a testa da tropa descreverá um arco de circunferência para a direita ou para a esquerda, até volver a frente para o ponto indicado, ou até receber o comando de "EM FRENTE!", seguindo, então em linha reta, tendo o cuidado de diminuir a amplitude do passo, para evitar o alongamento da(s) coluna(s); os outros desbravadores acompanharão o movimento e mudarão de direção, no mesmo ponto em que o guia (ou a testa) fez a mudança.
- d) Logo que a tropa tenha se deslocado o suficiente na nova direção, o guia (ou a testa) retomará a amplitude normal do passo ordinário, independente de comando.

4-17. MUDANÇAS DE FORMAÇÃO

- a) Para realizar uma mudança de formação, o Comandante de uma tropa indicará a direção (se for o caso), a fração-base (se for o caso), a formação a tomar e, se forem necessários, outros elementos complementares.
- b) A fração-base será, normalmente, a da direita (formação em "Linha de Frações") ou a da testa (formação em "Coluna de Frações").
- c) As mudanças de formação poderão ser realizadas quando uma tropa já estiver em marcha ou na oportunidade do rompimento da marcha.
- d) De uma maneira geral, as mudanças de formação normalmente utilizadas por um grupo são:

(1) mudança da formação "Coluna de Frações" para "Linha de Frações";

(a) No rompimento da marcha - ao comando de "LINHA DE PELOTÕES (Cia, Esqd, etc)! ORDINÁRIO! MARCHE!", toda a tropa romperá a marcha. A 1ª fração (base) marcará passo. A 2ª fração marchará oblíquo à esquerda, até que sua testa fique alinhada com a da fração-base, quando então, marcará passo. As demais frações procederão de forma idêntica à da 2ª fração, até que todas tenham atingido a altura da testa da 1ª fração. Neste momento, será dado o comando de "EM FRENTE!". (Fig 4-15)

(b) Em marcha - estando a tropa deslocando-se em "Coluna de Frações", ao comando de "LINHA DE PELOTÕES (Cia, Esqd)! MARCHE!", a 1ª fração marcará passo, enquanto as demais procederão conforme o descrito na letra "a." deste parágrafo. Quando todas as frações estiverem alinhadas pela 1ª, será dada o comando de "EM FRENTE!". (Fig 4-15)





(2) mudança da formação “Linha de Frações” para “Coluna de Frações”;

(a) No rompimento da marcha - ao comando de “COLUNA DE PELOTÕES (Cia, Esqd etc)! ORDINÁRIO! MARCHE!”, toda a tropa romperá a marcha e marcará passo, à exceção da fração-base (da direita) que seguirá, normalmente, em frente. Logo que a 1ª fração escoar, a 2ª seguirá à sua retaguarda. As demais frações procederão de forma idêntica à da 2ª, seguindo uma à retaguarda da outra, na ordem numérica crescente. (Fig 4-16)

(b) Em marcha - estando a tropa deslocando-se em “Linha de Frações”, ao comando de “COLUNA DE PELOTÕES (Cia, Esqd etc)! MARCHE!”, todas as frações marcarão passo, exceto a 1ª, que seguirá normalmente em frente. Quando a 1ª fração tiver escoado, as demais frações seguirão à sua retaguarda, na ordem numérica crescente. (Fig 4-16)

(3) mudança de formação “Coluna Dupla de Frações” para “Linha de Frações”;

(a) No rompimento da marcha - ao comando de “LINHA DE PELOTÕES (Cia, Esqd etc)! ORDINÁRIO! MARCHE!”, toda a tropa romperá a marcha. As 1ª e 2ª frações marcarão passo. As 3ª e 4ª frações, simultaneamente, marcharão oblíquo à esquerda, até que suas testas fiquem alinhadas pelas das 1ª e 2ª frações, quando então, marcarão passo. Nesse momento, será dado o comando de “EM FRENTE!”. (Fig 4 17)

(b) Em marcha - estando a tropa deslocando-se em “Coluna Dupla de Frações”, ao comando de “LINHA DE PELOTÕES (Cia, Esqd etc)! MARCHE!”, as 1ª e 2ª frações marcarão passo, enquanto as demais procederão conforme o descrito na letra “a.” deste parágrafo. Quando todas as frações estiverem alinhadas será dado o comando de “EM FRENTE!”. (Fig 4-17)

(4) mudança da formação “Linha de Frações” para “Coluna Dupla de Frações”;

(a) No rompimento da marcha - ao comando de “COLUNA DUPLA DE PELOTÕES (Cia, Esqd etc)! ORDINÁRIO! MARCHE!” toda a tropa romperá a marcha. As 1ª e 2ª frações seguirão em frente normalmente, enquanto as 3ª e 4ª marcarão passo. Logo que as 1ª e 2ª frações escoarem, as 3ª e 4ª seguirão à sua retaguarda. As demais frações (se for o caso) procederão de forma idêntica a das 3ª e 4ª frações. (Fig 4-18)

(b) Em marcha - estando a tropa deslocando-se em “Linha de Frações”, ao comando de “COLUNA DUPLA DE PELOTÕES (Cia, Esqd etc)! MARCHE!”, as 1ª e 2ª frações seguirão em frente normalmente. As demais frações marcarão passo. Quando as 1ª e 2ª frações tiverem escoado, as 3ª e 4ª seguirão à sua retaguarda. As demais frações (se for o caso) procederão de forma idêntica à das 3ª e 4ª frações (Fig 4-18).

(5) mudança da formação “Coluna de Frações” para “Coluna Dupla de Frações”;

(a) No rompimento da marcha - ao comando de “COLUNA DUPLA DE PELOTÕES (Cia, Esqd etc)! ORDINÁRIO! MARCHE!”, toda a tropa romperá a marcha. A 1ª fração (base) marcará passo. A 2ª fração marchará oblíquo à esquerda, até que sua testa fique alinhada com a da fração-base, quando então, marcará passo. A 3ª fração cerrará à frente, marcando passo à retaguarda da 1ª fração, enquanto, simultaneamente, a 4ª fração procederá de forma idêntica à da 2ª, até atingir o mesmo alinhamento da testa da 3ª fração. Neste momento será comandado “EM FRENTE!” (Fig 4-19).

(b) Em marcha - estando a tropa deslocando-se em “Coluna de Frações”, ao comando de “COLUNA DUPLA DE PELOTÕES (Cia, Esqd etc)! MARCHE!”, a 1ª fração marcará passo. As demais frações procederão conforme o descrito na letra “a.” deste parágrafo. Quando a nova formação tiver sido adotada, será comandado “EM FRENTE!” (Fig 4-19).

(6) mudança da formação “Coluna Dupla de Frações” para “Coluna de Frações”.

(a) No rompimento da marcha - ao comando de “COLUNA DE PELOTÕES (Cia, Esqd etc)! ORDINÁRIO! MARCHE!”, toda a tropa romperá a marcha e marcará passo, à exceção da 1ª fração, que seguirá em frente normalmente. Após ter escoado a 1ª fração, a 2ª seguirá à sua retaguarda. A 3ª fração seguirá à retaguarda da 2ª. As demais frações, procederão de forma idêntica à das 2ª e 3ª frações. (Fig 4-20).

(b) Em marcha - estando a tropa deslocando-se em “Coluna Dupla de Frações”, ao comando de “COLUNA DE PELOTÕES (Cia, Esqd etc)! MARCHE!”, toda a tropa marcará passo, à exceção da 1ª Fração, que seguirá em frente normalmente. As demais frações procederão conforme o descrito na letra “a.” deste parágrafo. (Fig 4-20).

e) As mudanças de formação poderão ser feitas também no passo “Sem Cadência”. Neste caso, ao invés de marcar passo, as frações diminuirão o passo, quando for o caso, e, uma vez tomadas as novas formações, a tropa seguirá em frente normalmente, independente do comando.



4-18. CONTINÊNCIA EM MARCHA

a) A tropa em marcha presta continência:

- (1) pela continência individual de seu comandante;
- (2) executando o movimento correspondente ao comando de “OLHAR À DIREITA (ESQUERDA)!”.

b) A continência individual do comandante de um clube em marcha será prestada de acordo com o estabelecido no R 2 - REGULAMENTO DE CONTINÊNCIA, HONRAS E SINAIS DE RESPEITO DAS FORÇAS ARMADAS e no C 22-6 - INSPEÇÕES, REVISTAS E DESFILES.

c) A execução, pela tropa, do comando de “OLHAR À DIREITA (ESQUERDA)!”, além de obedecer ao prescrito nos dispositivos citados na letra “b.” deste parágrafo, seguirá os seguintes procedimentos:

- (1) o comando de “OLHAR À DIREITA (ESQUERDA)!” será dado quando o clube assentar o pé esquerdo no solo;
- (2) a tropa dará um passo com a perna direita e, em seguida, outro com a perna esquerda, mais enérgico, batendo com a planta do pé no solo, para produzir um ruído mais forte. Simultaneamente com esta batida, a tropa volverá a cabeça com energia, olhando francamente para o lado indicado e continuará o deslocamento no passo ordinário;
- (3) os homens da primeira fileira, assim como os da coluna do lado para o qual a tropa estiver olhando não realizarão o movimento com a cabeça.
- (4) para que a tropa volte à posição anterior, será comandado “OLHAR FRENTE!”. O comando será executado de forma semelhante ao prescrito na letra

“c.”, itens **(1) e (2)**, deste parágrafo, e a clube volverá a cabeça para a frente, continuando o deslocamento;

- (5) nos desfiles, o comandante dará as vozes de comando com a face voltada para o lado oposto àquele em que estiver a autoridade a quem será prestada a continência.

Marcos Cunha
Distrital do João Alves



O CAPELÃO DO CLUBE

O capelão desempenha um papel muito importante no clube, dirigindo e oferecendo oportunidades para o desenvolvimento espiritual e cooperação entre os desbravadores e diretoria. O capelão deve ser um membro batizado da Igreja Adventista do Sétimo Dia, em situação regular com a igreja onde o clube estiver organizado. Ele poderá ser um dos diretores associados, ou outro membro da diretoria, ou ainda o pastor da igreja, ou um ancião. Deverá ter a capacidade de organizar bem como de liderar efetivamente as atividades espirituais do clube.

1 - OS DEVERES DO CAPELÃO SÃO:

1. Aconselhar e trabalhar em conjunto com o diretor do clube no preparo das atividades espirituais.
2. Organizar períodos devocionais e oradores, bem como periódicos grupos de oração.
3. Organizar e liderar atividades missionárias em cooperação com o diretor.
4. Selecionar pessoas para orar nas reuniões e atividades do clube.
5. Preparar os momentos devocionais, as atividades da Escola Sabatina, do culto do sábado, e os programas da tarde para os acampamentos e outras atividades externas.
6. Atuar em conjunto com o diretor e o pastor na elaboração e realização do programa do Dia Anual do Desbravador e programa do culto de Investidura.
7. Atuar como um conselheiro espiritual especial, em conjunto com os conselheiros de unidade.
8. Conhecer pessoalmente cada desbravador e membro da diretoria, e animá-los em seu relacionamento com o Senhor.
9. Demonstrar equilibrada experiência, cristã, participando das atividades seculares do clube.
10. Ser um exemplo de participação do clube, usando uniforme completo.

2 - QUALIDADES DE UM CAPELÃO DE CLUBE

INTRODUÇÃO

O verdadeiro capelão goza de certas qualidades que o habilitam para desempenhar as suas funções. Sem algumas delas será difícil atingir o seu alvo de conservar e encaminhar almas aos pés de Cristo.

1. DEVE CONHECER A CRISTO.

a) "... Cristo vive em mim..." Gal. 2:20

b) "Estai em mim, e eu em vós ... porque. sem mim nada podeis fazer" João 15:4 e 5.

2. CONHECER A BIBLIA E SUA MENSAGEM.

O conhecimento da Bíblia é nossa fonte de autoridade. II Tim. 2:15.

3. TER UMA VIDA CONSAGRADA.

"Cristo requer a entrega sem reservas, o serviço não dividido. Exige o coração, a mente, a alma e as forças: o eu não deve ser acariciado" Par. Jesus, 48, 49.

4. FÉ

"O obreiro de Deus precisa de uma fé robusta ... As forças daqueles que com fé amam e servem a Deus serão renovadas dia a dia". SC,234.

5. FERVOR

a) Veementes apelos devem ser feitos, fervorosas orações dirigidas

"Nossas súplicas fracas e sem vida, precisam transformar-se em petições de intenso fervor". OEV, 144

b) "Então eles hão de orar fervorosamente, e seus pedidos serão ouvidos e satisfeitos. Então a Palavra será proclamada com poder" OE, 178.

6. PUREZA DE VIDA

O desígnio de Deus que em sua vida doméstica, o Mestre da Bíblia seja um exemplo das verdades que ensina. O que um homem é, exerce maior influência do que o que diz".

7. PERSEVERANCA

"Não nos cansemos de fazer o bem. Porque se não desanimarmos, colhe remos quando chegar o tempo". Gal. 6:9



8. HUMILDADE

"Ao escolher homens e mulheres para Seu serviço, Deus não indaga se possuem saber, eloquência ou riqueza mundanas. Pergunta: "andam eles com tanta humildade, que Eu lhes possa ensinar os meus caminhos? Posso por-lhes nos lábios, as minhas palavras? SC, 246.

9. AMOR

"Habilidade apenas, somente os mais escolhidos talentos não podem tomar o lugar do amor... Amor por Deus e por aqueles por quem Cris to morreu, fará um trabalho que dificilmente podemos entender".

10. TATO

a) Esta é uma das qualidades fundamentais para o êxito do capelão. Saber como agir, como proceder, como tomar decisões corretas no devido momento.

b) "Grande tato e sabedoria são necessários no trabalho de ganhar almas. O Salvador nunca suprimiu a verdade, mas disse-a sempre com amor. Em Suas relações com outros, exercia o máximo tato, era sempre bondoso e cheio de cuidado". OE, 113.

11. PACIÊNCIA - Tiago 5: 7 e 8

"Não manifesteis impaciência. Não profirais uma palavra indelicada. Que o amor de Cristo habite em vosso coração, a lei da bondade em vossos lábios". SC, 230.

12. NÃO DESANIMAR

a) "O desanimo no serviço do Senhor é pecaminoso-" TS-3, 221.

b) " ... mas tende bom ânimo. João 16: 33

CONCLUSÃO

Várias outras qualidades poderiam ser mencionadas, mas as aqui considera das são suficientes.

3. TRÊS PASSOS IMPORTANTES NA OBRA DO CAPELÃO

O ESTUDO OBJETIVO

Observação dos juvenis: crescendo brincando trabalhando na igreja no lar acampamentos

- ✓ excursões
- ✓ reuniões várias
- ✓ visitas ocasionais nos lares

Assim é possível descobrir traços e características naturais e as leis que os governam e controlam.

O ESTUDO SUBJETIVO

Inclui a introspecção. Introspecção e a capacidade que tem o professor de colocar-se em lugar da criança.

Ex: Você trabalha com uma criança de 10 anos, lembre-se de você mesmo aos 10 anos de idade do que gostava; Quais eram as suas reações em face da disciplina, da determinação paterna, das aulas, da religião, dos cultos domésticos.

Alguns adultos esquecem suas reações da meninice: "jamais fiz tal coisa quando menino".

GANHAR A CONFIANÇA

"Unicamente os métodos de Cristo trarão verdadeiro êxito no aproximar-se do povo. O Salvador de misturava com os homens como uma pessoa que lhes desejava o bem. Manifestava simpatia por eles, ministrava-lhes às necessidades e granjeava-lhes a confiança. Ordenava então "segue-Me".*CBV, 143 COMO CONQUISTAR A CONFIANÇA:

- a) Procurar saber os nomes dos membros da família e pronunciá-los corretamente.
- b) Nunca lhes falar com o semblante fechado. Um sorriso não custa nada e produz muito.

4 - ESTUDO BÍBLICO

"Ensinando-as a guardar todas as coisas que eu vos tenho mandado; e eis que eu estou convosco todos os dias, ate a consumação dos séculos". **Mat. 28:20**



O QUE É UM ESTUDO BÍBLICO?

É um estudo específico sobre um assunto, a luz da palavra de Deus, seguindo-se o método de diálogo com perguntas e respostas.

HISTÓRICO DO ESTUDO BÍBLICO

No movimento Adventista foi primeiramente praticado pelo Pastor S. N. Haskell por volta do ano de 1882.

O Pastor Haskell pregava um sermão num congresso na Califórnia. Levantou-se um grande temporal de tal forma que o povo que estava na tenda não conseguia ouvir a pregação, O Pastor Haskell, reuniu e.n tão um grupo de pessoas em torno de si, no centro da tenda e deu a cada um textos diferentes para ler, começando então a formular perguntas sobre as verdades contidas nesses textos. (Portadores de luz, págs, 12, 13).

"No dia seguinte o Pastor Haskell e outros pastores foram convocados pela irmã White, que lhes disse que aquela iniciativa esta vã em harmonia com a luz que ela havia recebido do céu. Declarou-lhes que havia contemplado em visão, centenas e milhares de Adventistas do Sétimo Dia, indo de casa em casa com a Bíblia debaixo do braço, ensinando a verdade dessa maneira". (Manual Para Obreiros Voluntários, pág. 11).

Animado com as declarações da serva do Senhor, o Pastor Haskell iniciou o preparo de uma serie de estudos bíblicos, sendo os dois primeiros sobre a "Vinda de Jesus" e o "Sábado".

"O Plano de se darem estudos bíblicos foi uma idéia de origem celeste". (Serviço Cristão, pág, 141),

Por este meio, a palavra de Deus tem sido proporcionada a milhares e os obreiros são postos em contato pessoal com o povo de todas as línguas e nações. A Bíblia e introduzida nas famílias, e suas sagradas verdades encontram guarida na consciência ". (Obreiros Evangélicos pág. 192)".

"Que não há de permitir que essa preciosa obra em Seu favor fique sem recompensa. Coroará de êxito todo o esforço humilde feito em Seu nome". (Obreiros Evangélicos página 192).

ESTRUTURA DE UM ESTUDO BÍBLICO

A. Introdução (duas passagens bíblicas)

- ⇒ Mente positiva, rosto alegre
- ⇒ Oração
- ⇒ Despertar interesse
- ⇒ Introduzir o assunto

B. Corpo ou Tema (6 passagens bíblicas)

De 25 a 30 minutos para crianças é um bom tamanho. Utilize sempre linguagem clara, se possível utilizar de recursos variados isto vai atrair mais ainda a atenção do grupo.

Use lógica progressiva,

- a) Problema Exemplos
- b) Solução
- c) Aceitação (é necessário que o juvenil aceite as doutrinas progressivamente)
- d) Faça com que o aluno participe,
- e) Use ilustrações que venham a esclarecer o assunto,

C. Conclusão (No máximo duas passagens bíblicas)

Recapitule os pontos altos do estudo e no momento exato faça o apelo, anuncie o próximo estudo, ore e faça suas despedidas e vá embora.

COMO APRESENTAR O ESTUDO

- ⇒ Nosso lema deve ser: Sentido de urgência , concisão e clareza.
- ⇒ Cristo o centro de cada estudo.
- ⇒ Que todas as pessoas tenham Bíblias.
- ⇒ Dê participação a todos.
- ⇒ Esclareça os pontos difíceis.
- ⇒ Leve alguém para atender as crianças
- ⇒ Fazer fervorosos apelos,
- ⇒ Conduza seu aluno à Cristo,
- ⇒ Apresente todas as doutrinas,
- ⇒ Apresentar a verdade como sendo verdade; com convicção e segurança.



O QUE SE ESPERA DE UM INSTRUTOR BIBLICO

A. Características

1. Experiência pessoal com Cristo.
 - a) "Cristo vive em mim", Gal.2:20.
 - b) "Estai em mim, e eu em vós..., porque sem mim nada podeis fazer", João 15:4,6,
2. Conhecimento Doutrinário.
3. Conhecimento de personalidade humana.
 - a) A natureza humana,
 - b) Funcionamento da mente,
 - c) Leis do aprendizado.
4. Consagração
5. Educação
6. Eficiência
7. Perseverança
 - a) "Se fracassardes noventa e nove vezes em cada cem, mas se fordes bem sucedido em salvar da ruína uma única alma, realizastes um nobre efeito pela Causado Mestre". (S C, pág. 101).
 8. Humildade, Cortesia e Bondade.
 - b) "Se nos humilhássemos diante de Deus e fossemos corteses, bondosos, tenros e piedosos, haveria cem conversões para a verdade onde agora há somente uma", (Testemonies Vol. IV, pág. 189),
8. Pontualidade
9. Tato
10. Fé
11. Frutos. Abundantes.

FERRAMENTAS UTEIS AO INSTRUTOR BIBLICO

Além da preparação espiritual diária e a direção do Espírito Santo as seguintes ferramentas serão de grande valor.

1. Uma Bíblia Pessoal.
 - a) Marcada com corrente bíblica.
 - b) Anotações nas margens.
 - c) Colorir com lápis de cor.
2. Concordância bíblica completa.
3. Livros do Espírito de Profecia.
 - a) Serviço Cristão
 - b) Evangelismo
 - c) Caminho Para Cristo
 - d) Parábolas de Jesus
 - e) Atos dos Apóstolos
4. Dicionário Bíblico,
5. Consultoria Doutrinaria
6. Livro de Estudos bíblicos ou equivalente.
7. Comentário bíblico adventista.
8. Testemunhando Por Cristo.
9. Livros que falem da história da nossa igreja.



QUE FAZER COM OS INTERESSADOS?

- Faça uma lista de oração dos nomes que deseja atingir com o evangelho.
- Cultive uma grande amizade,
- Testifique de Cristo.
- Coloque-se a disposição para resolver alguma dificuldade,
- Seja um vivo exemplo do Cristianismo.
- Estudar a Bíblia.
- Convide-os para a igreja.

APELOS E AS DECISÕES

Em cada auditório há pessoas no vale da decisão, Alguns podem estar prontos para fazer a decisão final, enquanto que outros podem estar recebendo suas primeiras impressões daquilo que e' ser um cristão, A reunião existe para ajudar todos a se aproximarem de Deus, Nenhuma reunião deveria ser realizada sem que fosse dada a oportunidade para que as almas aceitem a salvação. Esse é o verdadeiro propósito do apelo.

A mensageira do Senhor nos alerta: "Alguns talvez estejam escutando o último sermão que lhes será dado ouvir; e perdida a oportunidade áurea está perdida para sempre". Evangelismo, pág. 193

O INSTRUTOR DEVE LEVAR EM CONTA QUE EXISTE QUATRO CLASSES DE PESSOAS:

- Aqueles que nunca deram seu coração a Cristo, porque não conheciam a verdade.
- Aqueles que afastaram-se de Jesus eda igreja. Aqueles que ia conhecem em parte a Verdade
- desejam se aproximar mais de Jesus.
- Aqueles que são indiferentes.

O INSTRUTOR POSSUI QUATRO ÁREAS NAS QUAIS PODE FAZER APELOS EFICAZES:

1- CHAMADO A ORAÇÃO:

- A fé e confiança na oração.
- A necessidade da oração pessoal.
- O chamado divino à oração.

2 - CHAMADO A ACEITAR A CRISTO:

- Como Criador.
- Como Salvador pessoal.
- Como Sumo-Sacerdote e Rei de um reino vindouro.

3 - ACEITAR A MENSAGEM DO ADVENTO:

- A volta pessoal e visível de Cristo
- A esperança da ressurreição e natureza do homem
- A verdade do santuário
- A Lei de Deus e o Sábado
- A Nova Terra como lar dos salvos

4 - CHAMADO AOS PRIVILÉGIOS E RESPONSABILIDADES DO CRISTÃO:

- Mordomia ~ dizimo
- Santificação - reforma de saúde e vestuário
- Dons espirituais - Espírito de Profecia
- Batismo
- Testemunho cristão

OS MÉTODOS DE CRISTO

(Extraído do livro os métodos de administração de Cristo)

ENSINE, ENSINE, ENSINE

Um anúncio público tem os seguintes dizeres: "Seja um professor. Seja um herói". Também diríamos a cada executivo empresarial: "Seja um professor. Seja um sucesso". Muitos dos grandes empresários, de Henry Ford a Tom Watson e Ross Perot, foram professores persistentes e incentivadores. Provavelmente recebeu inspiração de Jesus Cristo o maior de todos os professores.



Jesus freqüentemente era chamado de rabi, que significa mestre, pois Ele estava sempre ensinando. O brilho de seu ensino revela-se nos evangelhos de Mateus, Marcos, Lucas e João, os quais estão cheios de suas notáveis revelações. Sua habilidade como professor também é demonstrada pelo sucesso de seus alunos, de seus discípulos, a medida que eles executavam seus programas e planos de trabalho.

Os grandes líderes empresariais não se escondem em luxuosos conjuntos residenciais, planejando secretamente suas estratégias. Eles descobrem meios de ensinar, de inculcar naqueles que estão a seu redor suas aspirações e sua visão empresarial. Seja como Jesus. Seja um professor. Seja um sucesso.

7.5 - QUANDO A CRIANÇA ESTA PREPARADA PARA ACEITAR A JESUS COMO SEU SALVADOR?

"Deus quer que toda criança de tenra idade seja Seu filho, adotado em Sua família. Ainda que de pouca idade, podem os jovens ser membros da família da fé, e ter experiência preciosíssima". - Conselhos aos Professores, Pais e Estudantes, pág. 269.

Seria impossível determinar uma idade específica em resposta à questão:

"Quando estará a criança preparada para aceitar a Jesus como seu Salvador? Pode ser que uma criança já esteja preparada aos 5 ou 6 anos de idade enquanto que outra só se encontre preparada lá pelos 10 ou 12 anos, ou até bem mais tarde. Existem muitos aspectos que fazem a diferença.

1. A maturidade mental da criança. Algumas crianças muito inteligentes estão bem à frente de sua idade cronológica. Pensam em coisas sobre as quais outras crianças ainda nem sonharam pensar. Compreendem coisas que os menos maduros não querem nem escutar. E com freqüência estão preparadas para aceitar a Jesus como seu Salvador pessoal em idade bem precoce. Estas crianças devem ser estimuladas a responder ao chamado do Espírito Santo.

2. A formação religiosa das crianças. Se a formação religiosa da criança foi sólida ela estará preparada para aceitar a Jesus em idade mais precoce. A criança possui conhecimento de Deus e amor por Ele? Compreende o que significam o mal e o pecado? Sente que é pecadora e que o Pecado merece castigo? - Ele tomou para Si o castigo? Percebe que existem duas forças oponentes em ação no mundo e em sua vida pessoal - Deus e Satanás? A criança educada com uma instrução religiosa sistemática no lar e na igreja compreenderá estas coisas mais cedo que as crianças que não foram expostas ao ensino cristão.

3. A habilidade da criança de amar e confiar. O amor é a força motriz na salvação. O amor enviou o Salvador. A criança responde através do amor. O amor que a professora ou o professor dedica a Jesus e a Deus orientando a criança. Ela responde ao amor confiante em seu Salvador. Em seu *All the Children of the Bible* (Todas as Crianças da Bíblia), Herbert Lockyer salienta a importância do amor: "A linguagem do amor é a que a criança aprende com mais facilidade, e é pelo fato de seu coração ser susceptível ao amor que ela pode ser ganha antes de dar uma razão para sua esperança". - pág. 61.

A criança responde em amor ao amor do Salvador. Algumas crianças que vêm de lares destituídos de amor não sabem como amar e não conseguem confiar em ninguém. Estas demorarão mais em responder ao amor de Deus por meio do professor, do que a criança que cresceu com afeto e confiança.

4. O conhecimento que a criança tem das Escrituras. A criança que aprendeu a conhecer a Bíblia, crer na Bíblia e amar a Bíblia também responderá obedecendo ao que a Bíblia diz. Este tipo de confiança nas Escrituras é o fundamento para a salvação. Ela é aprendida passo a passo por meio da influência do Espírito Santo. As crianças diferem grandemente em sua relação com as Escrituras.

5. O lar da criança. A criança que vem de um lar rico em vida espiritual sentirá a necessidade de um Salvador mais cedo que a que nunca foi cercada por, influências religiosas. Contudo, a criança que vive num lar onde as atitudes negam a instrução será muito difícil de ser alcançada. Conviveu com a hipocrisia e, em certo sentido, "desligou-se" da religião e da salvação. Pode ser mais difícil alcançar estas crianças que a que vem de uma formação completamente não-cristã, por que ela endureceu seu coração contra o Salvador.

É perigoso ser criado sob uma religião formal, mas nunca é perigoso assumir um compromisso de coração com Cristo.

"As crianças de oito, dez, ou doze anos, já têm idade suficiente para serem dirigidas ao tema da religião individual. Não ensineis vossos filhos com referência há um tempo futuro em que eles terão idade bastante para se arrependem e crerem na verdade. Caso sejam devidamente instruídas, crianças bem tenras podem ter idéias corretas quanto 'ao seu estado de pecadores, e ao caminho da salvação por meio de Cristo". - Orientação da Criança, págs. 490 e 491.



Algumas crianças poderão estar preparadas em idade ainda mais tenra.

Numa recente reunião de aproximadamente cem obreiros da igreja, a autora realizou uma pesquisa informal. Respondendo à pergunta: "Quando você aceitou a Jesus como seu Salvador pela primeira vez?", cerca de um terço do grupo indicou que tinham menos de oito anos de idade. A maioria aceitou a Jesus como seu Salvador antes da adolescência. Muito, mui to poucos indicaram aceitação da salvação entre os 13 e 17 anos. Menos de um quarto do grupo aceitou a salvação depois dos 18 anos de idade. A maioria destes indivíduos não foram criados em lares adventistas e é interessante notar que aqueles criados em lares adventistas a menor parte aceitou a Cristo antes dos anos da adolescência.

Compreenda seus problemas e sua maneira de falar e se vestir, mas não seja igual a eles Os adolescentes precisam de alguém a quem possam respeitar. Você nunca deve fazer parte da sua turma, e nem deve tentar entrar. Os adolescentes não respeitam um adulto que tenta agir como se fosse adolescente. Os juvenis e adolescentes são tremendamente sensíveis à crítica. Tenha muito cuidado com o modo como se aproxima deles. Respeite seus sentimentos. Jamais corrija um deles de maneira humilhante. Se houver algum motivo para corrigir-los, faça-o em particular.

Você será testado pelos juvenis e adolescentes. Eles precisam saber que você é do tipo que pode ser respeitado (a). Não desista. Assim que você conseguir o seu respeito, eles lhe serão intensamente leais. Tente não ficar chocado (a) com o que quer que seus juvenis ou adolescentes lhe digam ou façam, olhe para além do efeito do choque, para a verdadeira razão. Quando o Beto disser: "Eu não gosto de vir à Classe Bíblica", talvez ele esteja apenas tentando chamar a sua atenção para o fato de que ele está ali. Não responda com um sermão sobre não gostar de vir a Classe Bíblica. Você poderia dizer: "Às vezes eu também gostaria que tivéssemos alguma coisa diferente ao nosso programa, Beto. Você já pensou em alguma idéia nova que pudéssemos encaixar em nosso programa da Capelania? Este é um elogio sutil que reconhece que uma pessoa jovem p2 de, freqüentemente, ter uma criatividade singular escondida sob a superfície. Outra reação poderia ser: "Às vezes o sábado de manhã parece mesmo meio comprido quando a gente tem que ficar sentado desde a Escola Sabatina até o culto. Você não gostaria de ajudar a colocar as carteiras no lugar antes de sairmos para o culto?" Envolver Beto numa atividade fará com que ele se sinta parte do grupo.

Seja calmo (a). Nunca retruque zanga com zanga. Até que você reveja o respeito, terão se passado muitas semanas. Você pode nunca mais ter uma oportunidade de ajudar aquela criança, a menos que confesse seu erro e peça perdão. Os juvenis e adolescentes carecem da segurança decorrente de conhecerem adultos com os quais podem contar sempre. A mente e o coração precisam responder ao convite do Salvador. Tenham cuidado antes de decidir se a criança é jovem demais para responder as crianças variam grandemente em seu discernimento espiritual e em sua habilidade de entender a salvação.

Não devemos encarar as emoções dramáticas como sinal da conversão das crianças. Isto não demonstra, necessariamente, ser evidência de convicção do pecado. Tampouco é necessário saber o tempo exato da conversão da criança. (O Desejado de Todas as Nações, pág, 515) Mas é importante estender o convite, dar uma oportunidade para o Espírito Santo de operar na vida da criança. Para a criança criada numa atmosfera cristã, a conversão é um dos muitos passos rumo ao objetivo - ser semelhante a Deus.

"A criança de lar não-cristão provavelmente responderá de maneira mais dramática ou precisa. Salvação é novidade para ela, o convite para aceitar a oferta de Cristo evocará uma resposta definida porque ela está aceitando uma mudança de vida, algo que é completamente diferente do passado. Ao passarem-se os anos, é provável que diminua a sensibilidade pelas coisas divinas e seja menor a susceptibilidade às influências religiosas. Diariamente Satanás trabalha para prendê-los nos hábitos de desobediência e no espírito de impenitência, havendo menos-probabilidade de que se tornem cristãos." - Conselho Sobre Escola Sabatina, pág. 80.

Temos uma importante responsabilidade: Levar a criança a Cristo antes, que os anos consigam endurecer seu coração.

6 - A CONVERSÃO DA CRIANÇA É DIFERENTE DA DO ADULTO?

A resposta a esta pergunta tanto pode ser sim como não.

Não, porque tanto a criança como o adulto precisam reconhecer seus pecados e sua necessidade de um Salvador. Ambos precisam aceitar o dom da salvação oferecido por Jesus. Ambos precisam entregar a vida a Deus. Ambos precisam mostrar evidências de uma nova vida em Cristo - uma vida transformada.

Sim, porque a criança vem na relativa inocência da infância, apenas com pecados e hábitos infantis para serem deixados para trás. Ela não foi envolvida em profundo pecado e não leva as marcas de uma vida pecaminosa.



LEVANDO AS CRIANÇAS A ACEITAREM A SALVAÇÃO

A Associação de Evangelismo Infantil, uma organização dedicada a Levar as boas novas da salvação às crianças, sugere os seguintes passos para ajudar uma criança a aceitar a oferta da salvação.

1. Mostrar à criança que ela é um pecador e que precisa da salvação. Certifique-se de que ela reconhece sua necessidade (Rom. 3:23).
2. Explique os meios da salvação - Cristo morreu e ressuscitou por todo pecador (I Cor. 15:3 e 4) . Ao receber a Jesus Cristo o pecador será salvo e seus pecados serão todos perdoados (S. João 3:16)
3. Cada criança precisa receber a salvação pedindo pessoalmente a Jesus que venha ser seu Salvador (S. João 1:12).
4. Levar a criança a ter certeza da salvação (S. João 3:36; Heb. 13:5) Mostrar-lhe o que deve fazer agora, se voltar a pecar (I S. João 1: 9) Jesus perdoará seus pecados.
5. Mostrar à criança de que maneira ela pode crescer numa nova vida por meio da oração, pedindo a Jesus para ajudá-la a vencer o pecado, falando de Jesus para outros e lendo as Escrituras.

Estes passos podem ser seguidos ao ajudar crianças de formação cristã ou não. Estas coisas podem ser explicadas usando-se gravuras ou desenhos. Ajude a criança a encontrar os textos bíblicos e sublinhá-los. A conversão operará uma mudança no estilo de vida. Isto será notório até mesmo na vida das crianças. Afinal, "Até a criança se dar a conhecer pelas suas ações" (Prov. 20:11) .

A consagração a Deus ajudará a criança a estudar melhor e fazer um trabalho mais fiel, ser mais obediente aos pais; e mais altruísta, útil e bondosa para com os que a cercam. Ao passo que espera uma mudança na vida da criança, não espere perfeição.

Explique para a criança a questão das duas naturezas (a velha e a nova que lutam dentro dela. Deus é mais forte que Satanás, por isso, a nova pode ser mais forte que a velha. É muito importante explicar o que a criança deve fazer se pecar: confessar, crer que Deus perdoa e pedir ajuda.

7 - AJUDANDO AS CRIANÇAS A SE DECIDIREM POR CRISTO

1. Ore muito pela direção do Espírito Santo.
2. Não tema falar sobre a salvação para uma criança e pedir que tome uma decisão. O Espírito Santo é responsável pelos resultados.
3. Evite fazer pressão sobre a criança para levá-la a tomar uma decisão(Ela pode responder apenas para agradar o adulto, ou por causa da pressão do grupo, ou porque quer um prêmio, ou, por ser irrequieta, querer apenas andar pela sala e fazer alguma coisa diferente durante a reunião. (Por falar nisso, não há-sabedoria, alguma em se oferecer um prêmio para as crianças que tomarem uma decisão).
4. Use situações naturais para. decisões, sobre a salvação. Esteja atento para descobrir qual a criança que está sendo tocada pelo Espírito Santo. Isto pode acontecer durante uma reunião de Classe Bíblica, enquanto você está contando uma história, andando de carro, ou simplesmente conversando com ela.
5. Ajude as crianças a tomarem decisões menores à medida que crescem entendimento, já antes de aceitarem a Jesus: decisões de serem obedientes a seus pais e professores, a falarem a verdade todo o tempo, a ajudarem alguém todos os dias, etc. Elas se acostumarão a escolher positivamente, e será mais fácil para elas tomarem a decisão de aceitar a salvação.
6. Você pode pedir que as crianças tomem uma decisão interior (aquela que mais ninguém conhece) antes de pedir uma decisão pública mais tarde. A criança que tomou sua decisão "interior" pode querer conversar com você sobre o assunto depois. Desta maneira, ela é uma decisão pessoal. E Não há pressão do grupo ali envolvida. A criança que estiver profundamente impressionada muito provavelmente virá e falará com você sobre o assunto.
7. Pode ser útil planejar uma oportunidade fixa para decisões (uma vez por trimestre.na Classe Bíblica, por exemplo), mas você deve ter cuidado para não passar por alto as crianças que queiram tomar suas decisões em outro tempo. Em tempo algum é correto adiar a oportunidade de tomar uma decisão até o "dia da decisão". O Espírito Santo fala continuamente ao coração das crianças. Procure perceber sua atuação. Algumas das seguintes decisões podem ser usadas para uma oportunidade de decisão:

a) Prepare pequenos cartões com versos bíblicos apropriados. Cada criança pode assinar um cartão e mantê-lo em sua Bíblia.

b) Conte uma história apropriada sobre salvação, como "O Barquinho Comprado Duas Vezes" ou "Jaime e o Ateu". Prepare bem a história e conte-a de maneira convincente, mas não jogue demais com as emoções, porque os sentimentos das crianças são facilmente movidos para além do que se pode esperar que façam. Seus sentimentos também são muito efêmeros.

c) Muitos são os cânticos que podem reforçar uma oportunidade de decisão, use-os.

d) Ajude as crianças a encontrarem em sua Bíblia textos que falem sobre a salvação e a marcarem a seqüência apropriada.



8. A criança deve partilhar sua decisão com alguém. É um passo importante em sua vida. Anime-as a partilhar essa experiência com seus pais, se forem cristãos. Não sendo que partilhem com o pastor, o diretor do clube ou o conselheiro de unidade, ou algum outro adulto que demonstre interesse. Também é importante para as crianças partilharem sua decisão com outras crianças. Isto reforça a decisão.

9. Um convite para aceitar a Cristo e entregar-se a Ele não deve ser tão superficial que leve a aceitação a não ser genuína. Por outro lado, não deve ser tão complicado que leve a criança a não querer aceitá-lo. Algumas crianças não responderão a um convite generalizado. Precisam de um adulto que demonstre interesse e faça um convite amorável e pessoal. Você pode ser este adulto. Esteja atento às crianças que precisam de um convite pessoal. Alguns adolescentes continuam na espera de um toque pessoal.

10. Não julgue a autenticidade de uma entrega Pelas emoções da criança. As emoções das crianças são efêmeras e as vezes fora de proporção quanto ao que poderão realizar mais tarde. Nem todas as pessoas reagem com as mesmas emoções. Algumas crianças podem dar a impressão de estar caçoando. Isto pode ser nervosismo. Por outro lado, pode ser alegria. Conheça sua criança. Caso a criança chore em resposta a um convite, ofereça-lhe um lenço e espere silenciosamente. Talvez você queira colocar seu braço em volta do ombro da criança. Lembre-se, algumas crianças não demonstram emoções violentas, mas isso não significa que não estão convertidas.

11. Uma criança não é um grande pecador com um tremendo fardo de culpa para entregar ao Senhor, mas algumas crianças podem estar preocupadas com pecados passados. Podem estar convencidas que devem fazer restituição, mas não sabem como. Você pode ajudar. Seja muito bondoso e gentil. Ajude a criança a encontrar instruções e promessas bíblicas para perdão. Talvez você queira acompanhar a criança até a pessoa a quem ela pretende confessar seu erro. Uma criança de mais idade pode precisar ser encorajada a fazer um telefonema a longa distância, ou a escrever uma carta para um ex-professor. Seja o que for faça tudo com muito amor. Nunca, nunca ralhe, ou expresse choque. Lembre-se, Deus aceite todos os pecadores arrependidos, com amor. Mas você é o meio pelo qual Ele mostra este amor.

8 - QUANDO ESTARÁ A CRIANÇA PREPARADA PARA O BATISMO?

Muitas crianças aceitarão a Cristo como seu Salvador quando ainda bem jovens. Talvez a igreja queira adiar o batismo até que a criança esteja um pouco mais velha. Por outro lado, quando a criança ouve repetidas vezes que deve adiar seu batismo, pode perder o interesse e achar que a igreja não precisa dela ou não a quer. Isto já aconteceu. O fato de ser membro da igreja pode firmar a criança através dos turbulentos anos da adolescência; pode proporcionar-lhe um propósito, um alvo na vida.

As seguintes orientações para o batismo foram dadas na Revista Ministry (dezembro, 1972)

A pessoa deve:

- 1) Saber o significado do batismo.
- 2) Estar entregue a Cristo, aceitando Seu sacrifício por ela.
- 3) Entender os princípios de nossa fé.
- 4) Entender o que significa ser membro da igreja.
- 5) Dar evidências na vida de uma entrega a Deus (Orientação da Criança, pág. 490).

A Criança deve aceitar a Jesus como seu Salvador pessoal. Deve estudar as doutrinas, e as responsabilidades envolvidas no fato de ser membro da igreja. Isto pode ser feito na Classe Batismal, ou individualmente, com o pastor da igreja.

O Capelão deve:

1. Prover instrução e exemplo no viver cristão.
2. Desenvolver um relacionamento pessoal com a criança de modo que ela se sinta livre para discutir interesses espirituais.
3. Evitar discussões públicas sobre experiências cristãs individuais que assumam a forma de pressão de grupo ou embaraço.
4. Instruir a criança sobre a importância do batismo. Expressar interesse no batismo da criança.
5. Conversar particularmente com a criança, sobre o batismo. Expressar a disposição de conversar com os pais e com o pastor da igreja, se a criança assim desejar.
6. Cooperar com o pastor e os pais na preparação da criança para o batismo e no adestramento do novo cristão depois do batismo.

"Nunca deixeis que vossos filhos suponham que não são filhos de Deus enquanto não tiverem idade bastante para serem batizados. O Batismo não torna cristãs as crianças, tampouco as converte; é apenas um sinal exterior que demonstra sentirem dever ser filhos de Deus, reconhecendo que crêem em Jesus Cristo como seu Salvador, e que daí por diante viverão para Ele". - orientação da Criança, pág. 499..



A presença ou ausência de pais cristãos para adestrar e alimentar o novo cristão seria um fator determinante na idade para o batismo de uma criança. Com freqüência os membros adultos da igreja assumem a posição de que o batismo deve ser reservado para os adolescentes mais velhos, os quase adultos. Geralmente, isto já é tarde demais. Afinal de contas, o batismo não é o encerramento da vida cristã - é seu início. Ele não representa a aceitação do sacrifício de Cristo, a entrega, e um desejo de seguir a direção de Jesus em todos os aspectos da vida. Antes o batismo servira, muitas vezes, como uma âncora para a criança que atravessa as dúvidas da adolescência. o desejo decresce a cada ano que passa. É trágico adiar o batismo até que seja tarde demais e a criança já não tenha o desejo de servir ao Senhor. Quando devem as crianças ser batizadas? A resposta mais simples é: Quando estão em condições de reconhecer a Cristo como seu Salvador e aceitar Seu sacrifício por elas, quando possuem alguma compreensão básica do que significa unir-se à igreja. A conversão de uma criança criada numa atmosfera cristã é, geralmente, um processo gradual, culminando em sua aceitação de Cristo e o desejo de ser membro da igreja. O crescimento continua através de sua vida.

7.9 - ALIMENTANDO O NOVO CRISTÃO

Os professores, conselheiros e pais têm a solene responsabilidade de alimentar o jovem cristão. O batismo é o início de um novo relacionamento com Cristo. As seguintes declarações reforçam nossa responsabilidade:

"Consentindo no batismo dos filhos, contraem em relação a eles a responsabilidade sagrada de despenseiros para guiá-los na formação do caráter. Comprometem-se a guardar com especial interesse os cordeiros do rebanho, para que não desonrem a fé que professam". - Orientação da Criança, pags 499 e 500.

"Cooperai com Deus, trabalhando diligentemente pela sua salvação. Se errarem, não os critiqueis. Nunca os censureis de serem batizados e ainda estarem cometendo erros. Lembrai-vos de que eles ainda têm muito a aprender quanto aos deveres do filho de Deus". - Idem, págs. 500 e 501.

Sugestões para ajudar a criança a crescer na vida espiritual:

1. Encoraje-a a partilhar sua decisão com alguma outra pessoa, a fazer uma anotação em sua Bíblia para uma lembrança permanente desta importante decisão.
2. Quando a criança aceita a Cristo encoraje-a no serviço – falando para os outros e ajudando os outros. "Quando o jovem se converte, não o deixeis ocioso; dai-lhe alguma coisa para fazer na vinha do Mestre. - Conselhos Sobre a Escola Sabatina, pág. 82.
3. Certifique-se se a criança entende como entregar sua vontade a Deus, como pedir ajuda na tentação, como pedir perdão quando pecar. Certifique-se, também, que ela saiba que Deus sempre a ama - não importa quanto tenha pecado - e está sempre disposto a perdoar e esquecer.
4. Quando a criança tiver tomado sua decisão por Cristo, encoraje-a a participar da Classe Batismal. Comunique-se com seus pais sobre sua decisão. Vá com ela falar com o pastor sobre sua decisão de assistir a Classe Batismal.
5. Sejam suas instruções sobre o viver cristão, bem práticas. Inclua ilustrações a partir da vida da criança - incidentes no parquinho, enganar, obedecer, bondade, ser útil.
6. Anime a criança a ter sua devoção pessoal cada dia. Mostre-lhe como ler a Bíblia e aplicá-la a sua vida, e como orar. Explique que a devoção pessoal inclui oração, leitura da Bíblia e pensar no que Deus disse - deixar que Deus fale com você quando você está muito quieto e ouvi-Lo.
7. Ajude a criança a determinar alvos realistas na vida cristã. Ela precisa sentir-se bem sucedida e aceita por Deus. Reforce constantemente este pensamento. Dirija-a gradualmente a alvos mais elevados no viver cristão, à medida que Deus vai guiando.
8. A motivação para o viver cristão vem do interior quando o que a criança aprende está relacionado com a vida diária. Vem, também, do freqüente encorajamento por parte dos adultos que são importantes para a criança.
9. Seu próprio exemplo é extremamente importante. Se você notar que uma criança está desanimada, talvez você possa relacionar uma experiência pessoal sobre a ajuda de Deus em sua própria vida. É importante que a criança saiba que falhar não significa fracasso.
10. Anime-a a usar a Inspiração Juvenil para o culto familiar.
11. Anime as famílias a partilharem suas experiências pessoais com o Senhor. Alguns adultos não permitem que as crianças mantenham um relacionamento com o Senhor.

DIRIJA-SE A CADA UM EM PARTICULAR

Jesus ensinou em todas as situações. Ele falou a grandes multidões, aos presentes em jantares festivos e a grupos eclesiais (das sinagogas). Entretanto, o seu ensino mais importante e significativo foi reservado a pequenos grupos, particularmente àqueles amigos mais chegados e que conviviam com ele em maior intimidade: Pedro, Tiago e João. Quando queria certificar-se de que tinha sido bem entendido Jesus dirigia-se a cada um, individualmente.



O irmão de Jesus, Tiago (não o discípulo), tinha uma grande e compreensível dificuldade para aceitar a divindade de Jesus, até que os dois passaram algum tempo juntos. Depois disso, Tiago tornou-se líder e dirigiu as atividades da organização de Jesus em Jerusalém. Possivelmente Tiago acabou sendo sentenciado à morte por crer em Jesus. Isso é que é um ensino eficaz!

É importante que os líderes empresariais dediquem qualidade de tempo e de ensino a seus colaboradores diretos. Isso renderá grandes dividendos aos que assim procedem.

PSICOLOGIA DO ADOLESCENTE

1.1 – COMPREENDENDO DESBRAVADORES E DIRIGENTES: É necessário para o capelão conhecer um pouco das características dos membros de seu clube. Não queremos que ninguém seja um excelente psicólogo, mas apenas aprenda a compreender um pouco melhor as pessoas que os cerca.

✓ **Pré adolescência (10 a 12 anos):**

A idade de juvenis é barulhenta e de contínua atividade, pouco crescimento e ilimitada saúde. As meninas tendem a se desenvolver mais física, mental e mesmo emocionalmente do que os meninos.

Com a idade de 12 anos elas podem ter uma vantagem de dois anos, porém depois disto os meninos começam a alcançá-las, desenvolvendo-se até os 18 ou 19 anos. Há uma tendência de grupo para independência e afirmação própria. Na escola as crianças são rápidas para aprender e têm extraordinário poder de guardar o que elas ouvem e estudam.

Têm admiração pelas pessoas que sabem fazer as coisas, gostam de histórias com herói. É justamente neste período que as crianças tem interesse vivo por religião. Achem natural tornar-se para Cristo e entregando-se a ele e à sua maneira de vida.

✓ **Primeira Adolescência (13-15 anos):**

Há agora um crescimento rápido que freqüentemente trás consigo uma inaptidão, devido a falta de coordenação de mente e corpo. Isso também causa embaraço ao jovem, por que certos órgãos se desenvolvem mais rapidamente do que o resto do corpo, fazendo dele um “patinho feio” trazendo um medo encoberto de que ele será sempre desta maneira.

A turma começa agora a alcançar o seu clímax e então retrocede, sendo substituído pelo interesse em sexo, companhia de timidez, neste estágio. Desenvolvimento mental apresenta ganhos definidos, levando o jovem a ser crítico em vez de crédulo como tem sido no passado.

Gasta mais tempo em devaneio e pensamento acerca do que irá ser e fazer mais tarde. Ele é definitivamente altruísta e é desafiado a fazer algo valioso no mundo. O interesse religioso continua e coisas espirituais começam a se tornar uma matéria de experiência, em vez de aceitação de um pacote de fatos.

Aprendem com facilidade, o desenvolvimento muscular ou coordenação falham em acompanhar o crescimento da estrutura óssea, causando uma tendência para inabilidade e desajeitamento, o desenvolvimento dos órgãos sexuais se acentuam com rápidas modificações biológicas. Os novos hormônios que desenvolvem o instinto sexual influenciam a conduta, as meninas são geralmente mais altas dos que os meninos aos 12 e 13 anos, pouco maiores aos 14, menores aos 15 e menores aos 16.

1.2 NECESSIDADES DOS JUVENIS E ADOLESCENTES

IDADE : 10 a 12 anos

<u>Intelectual</u>	Pensamento concreto. Para eles, lições objetivas devem utilizar objetos não simbólicos. Pensam em termos de fatos, não de sentimentos. Estão na “idade áurea” do poder de memorização.
<u>Emocional</u>	Não gostam de sentimentalismo. Apreciam o humor óbvio, concreto.
<u>Físico</u>	São energéticos e ativos. Expressam consciência da sexualidade com piadas impróprias.
<u>Social</u>	São ávidos por agradar quem está com eles. Não possuem um forte sentimento interior do certo e do errado. Gostam de competições, jogos em equipe, clubes e “atividades misteriosas”. Expressam afeição através de atenção negativa e positiva.
<u>Espiritual</u>	Tomam decisões espirituais baseadas apenas em fatos. Querem heróis cristãos para serem admirados.



IDADE : 13 a 15 anos

<u>Intelectual</u>	Gostam de expressão criativa não verbal. Suas habilidades verbais ainda não estão totalmente desenvolvidas. Precisam de estrutura e limites. Não podem administrar muitas escolhas.
<u>Emocional</u>	Têm muitas alterações de humor. Precisam de experiências e realizações bem sucedidas. Hibernam em autopreocupação.
<u>Físico</u>	Experimentam crescimento rápido, irregular. São autoconscientes de sua aparência. Expressam confusão acerca da sexualidade contando vantagens e conversando sobre sexo.
<u>Social</u>	Ficam testando a autoridade, mas mesmo assim a desejam. Precisam pertencer a um grupo para ajuda-los a definir quem são.
<u>Espiritual</u>	Estão preparados para uma fé mais pessoal. Procuram significado em histórias bíblicas e podem se identificar com personagens bíblicos.

1.3 - DICAS PARA VOCÊ ENTENDER SEUS ADOLESCENTES

Transforme seu "aborrecente" em "abençolente"

Quem é o Adolescente?

Você já parou para pensar quem é seu adolescente? Que ele pode ser igual a você em temperamento, e que por isso você terá uma grande dificuldade em aceita-lo justamente porque ele carrega suas fraquezas! Pense e responda para você mesmo:

Quem é meu adolescente?

*** Problema da idade física, mental e espiritual**

O adolescente geralmente tem uma idade física e outra mental ou psicológica, sem falar da maturidade espiritual. Sem uma experiência pessoal com Deus não adianta querer exigir dele um comportamento cristão.

1.3.1 - AS NECESSIDADES DO ADOLESCENTE

Como os pais ou líderes nós precisamos suprir os adolescentes em suas necessidades básicas como:

1. Amor incondicional e segurança emocional.
2. Encorajamento, reconhecimento e aprovação.
3. Espaço para ação e liberdade controlada. (roupas, costumes)
4. Orientação e ajuda na sexualidade.
5. Amigos e grupo de aceitação. (muito cuidado com as amizades)
6. Criatividade, sonhos e alvos para o futuro.
7. Atividades físicas e desgastante.
8. Exemplos e modelos autênticos.

1.3.2. - LÍDER DE ADOLESCENTES

Se você é, ou quer ser um líder de adolescente, terá de se esforçar para seguir estas simples orientações.

1. Seja um deles. Aceite o adolescente sem preconceitos.
2. Seja aberto e adaptado as novidades e ao choque de geração.
3. Seja um treinador. Encorajador que acredita no futuro deles.
4. Seja criativo e não apegado a tradição.
5. Seja alegre, bem humorado, que goste de piadas e aprontações.
6. Seja planejador e improvisador.
7. Seja um modelo de cristão: equilibrado, paciente, saudável emocionalmente e espiritualmente.

Procurando seguir estas orientações, trabalhe tranquilo pois o resto Deus fará, sabendo que o resto é a parte principal, ou seja: o milagre de transformar o "aborrecente" em um "abençolente".

- O LÍDER

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.

3.1 - 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.

3.2 - 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
- ✓ Aterroriza
- ✓ Diz: façam!
- ✓ Mostra o que fazer

LÍDER HUMANO

- ✓ Pedir
- ✓ Sorri
- ✓ Fala
- ✓ Entusiasma
- ✓ Diz: façamos
- ✓ Mostra como fazer

3.3 TIPOS QUE 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.



3.4 - ESTILOS DE LIDERANÇA

- a) **Autocrática** - aquela que é imposta. Sá a voz do líder é obedecida. Excesso de controle.
- b) **Liberal** - todos mandam menos o líder. Não há controle. O grupo decide o que fazer.
- c) **Democrático 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

05 – REQUISITOS ESPIRITUAIS DAS CLASSES

05.1 - CLASSE DE AMIGO

DESCOBERTA ESPIRITUAL

1. Saber de cor os livros do Antigo Testamento, e conhecer as cinco áreas nas quais estão agrupados. Demonstrar habilidade em encontrar qualquer um dos livros.

- ✓ Pentateuco- Gênesis, Êxodo, Levítico, Números e Deuteronômio
- ✓ Livros Históricos- Josué, Juizes, Rute, I e II Samuel, I e II Reis, I e II Crônicas, Esdras, Neemias e Ester
- ✓ Poéticos- Jó, Salmo, Provérbios, Eclesiastes e Cantares
- ✓ Profetas Maiores-Isaías, Jeremias, Lamentações, Ezequiel e Daniel
- ✓ Profetas Menores-Oséias, Joel, Amós, Obadias, Jonas, Miquéias, Naum, Habacuque, Sofonias, Ageu, Zacarias e Malaquias.

2. Conseguir um certificado de Gemas Bíblicas: Memorize um texto da Bíblia em cada uma das 7 categorias a seguir (o número 4 pode ser um texto de sua própria escolha).

Categorias	1	2	3	4
Doutrina	Jó 10:10	II timóteo 3:15	I Tessalonicenses 4:16	Livre
Textos Importantes	Êxodo 20:13-17	Mateus 5:3-12	Salmos 8:5-9	Livre
Salvação	Eclesiastes 12:1	Jó 3:16	Ezequiel 33:11	Livre
Oração	Mateus 6:9-13	Marcos 1:35	I Samuel 12:23	Livre
Relacionamentos	Lucas 2:52	Lucas 4:16	Efésios 6:1	Livre
Conduta	Provérbios 17:22	Provérbios 12:22	Filipenses 4:4	Livre
Promessas	Salmos 107:1	Salmos 103:13	Filipenses 4:19	Livre

3. Saber de cor e explicar o Salmo 23 ou Salmo 46.

A - Em consulta com seu líder, escolher um dos seguintes personagens do Antigo Testamento: José, Jonas, Ester ou Rute, e discutir com o grupo o amor e o cuidado de Deus e o livramento demonstrado na história de cada um. Conhecer a história do surgimento da igreja no seu país.



CLASSE DE COMPANHEIRO

5.2 - Descoberta Espiritual

1. Saber de cor os livros do Novo Testamento e conhecer as quatro áreas em que estão divididos. Demonstrar habilidade em encontrar qualquer livro que seja pedido.

Evangélicos: Mateus; Marcos; Lucas; João; Judas.

História: S. Tiago; Atos; I e II Pedro; I, II e III João.

Cartas: I e II Coríntios; Romanos; Gálatas; Efésios; Tito; Filipenses; Colossenses; I e II Tessalonicenses; I e II Timóteo; Filemom; Hebreus.

Profecias: Apocalipse.

2. Conseguir um certificado de Gemas Bíblicas: Memorize um texto da Bíblia em cada uma das 7 categorias a seguir (o número 4 pode ser um texto de sua própria escolha).

Categorias	1	2	3	4
Grandes Passagens	Salmos 119:11	Isaías 43:12	Mateus 28:19,20	Livre
Salvação	João 1:1-3,14	Lucas 19:10	Salmos 103:10-12	Livre
Doutrina	Isaías 1:18	João 1:12-13,3	I Timóteo 6:6-8	Livre
Oração	I Samuel 15:22	Romanos 12:1-2,3	I Tessalonicenses 5:15	Livre
Relacionamentos	Efésios 1:8-10	Deuteronômio 6:5	Atos 2:38	Livre
Comportamento	Salmos 34:3-4	Mateus 6:6	I Pedro 1:3	Livre
Promessa/Louvor	Salmos 56; 35:7	Salmos 37:3	Isaías 35:10	Livre

3. Em consulta com seu conselheiro, escolher um dos seguintes temas:

- Uma das parábolas de Jesus.
- Um dos milagres de Jesus.
- O Sermão da Montanha.
- Um Sermão sobre a Segunda Vinda de Cristo.

Demonstrar seu conhecimento sobre os ensinamentos de Jesus em uma das seguintes formas:

- Intercâmbio de idéias com o seu conselheiro.
- Atividade que integre todo grupo.
- Dissertação.

4. Ler o evangelho de Mateus ou Marcos em qualquer tradução. Memorizar duas das seguintes passagens:

- As bem-aventuranças - Mateus 5:3-12
- Oração do Senhor - Mateus 6: 9-13
- Volta de Cristo - Mateus 24: 4-7
- Comissão Evangélica - Mateus 28: 18-20

A - Ler a primeira visão de Ellen White e discutir como Deus usa os profetas para apresentar Sua mensagem para a igreja.

5.3 - CLASSE DE PESQUISADOR

DESCOBERTA ESPIRITUAL

1. Familiarizar-se com o uso de uma concordância Bíblica.

2. Conseguir um certificado de Gemas Bíblicas: Memorize um texto da Bíblia em cada uma das 7 categorias a seguir (o número 4 pode ser um texto de sua própria escolha).

Categorias	1	2	3	4
Grandes Passagens	I Pedro 1:24-25	I Reis 18:21	Mateus 24:37-39	Livre
Salvação	Mateus 16:24-27	Lucas 14:28,33	Provérbios 28:13	Livre
Doutrina	Atos 19:1	Eclesiastes 12:13,14	I Coríntios 6:19-20	Livre
Oração	Salmos 5:3	Salmos 51:3	Livre	Livre
Relacionamentos	João 13:34-35	Provérbios 19:19	João 15:13	Livre
Comportamento	Colossenses 3:23	Provérbios 22:29	Filipenses 4:8	Livre
Promessa/Louvor	Provérbios 3:5,6	Salmos 91	I Coríntios 2:14	Livre



3. Ler os evangelhos de Lucas e de João em qualquer tradução. Discutir no seu grupo três dos seguintes:

- Lucas 4:19-26 - Leitura das Escrituras
- Lucas 11:9-13 - Pedir, buscar, bater
- Lucas 21:25-28 - Sinais da Segunda Vinda
- João 13: 12-17 – Humildade
- João 14:1-3 - A Promessa do Senhor
- João 15:5-8 - A Videira e os Ramos

4. Escolher em consulta com seu líder uma das seguintes passagens:

- João 3 - Nicodemos
- João 4 - A mulher samaritana
- Lucas 15 - O filho pródigo
- Lucas 10 - O bom samaritano
- Lucas 19 - Zaqueu

Utilizando estes personagens, mostrar sua compreensão de com o Jesus salva os indivíduos usando um dos seguintes métodos:

- Discussão em grupo com seu Líder
- Falar na sociedade dos Juvenis
- Fazer uma série de cartazes ou maquete
- Escrever um poema ou hino

A - Ler algo sobre J.N. Andrews ou um pioneiro de seu país. Discutir a importância do trabalho nas missões para a igreja e porque Cristo deu a Grande Comissão (Mateus 28:18-20)

5.4 - CLASSE DE PIONEIRO

DESCOBERTA ESPIRITUAL

1. Descobrir numa discussão em grupo:

- O que é o cristianismo.
- Quais são as características de um verdadeiro discípulo.
- As forças comprometidas em tornar-se cristão.

2. Participar num programa de marcação/estudo da Bíblia sobre a inspiração da Bíblia.

3. Matricular pelo menos três pessoas num Curso Bíblico por correspondência.

4. Conseguir um certificado de Gemas Bíblicas: Memorize um texto da Bíblia em cada uma das 7 categorias a seguir (o número 4 pode ser um texto de sua própria escolha).

Categorias	1	2	3	4
Grandes Passagens	Salmos 119:105	Colossenses 3:16	Livre	Livre
Salvação	João 3:17	Gálatas 6:14	I João 3:1-3	Livre
Doutrina	João 14:1-3	Marcos 1:27,28	Livre	Livre
Oração	Hebreus 11:6	Tiago 1:5,6	Livre	Livre
Relacionamentos	Provérbios 18:24	Efésios 4:32	I Timóteo 4:12	Livre
Comportamento	Gálatas 6:7	Mateus 7:12	I João 2:15-17	Livre
Promessa/Louvor	Salmos 145:18	Salmos 27:1	Tiago 1:7	Livre

A - Completar a especialidade de Cidadania Cristã se não foi feita ainda.



5.5 - CLASSE DE EXCURSIONISTA

DESCOBERTA ESPIRITUAL

1. Estudar o trabalho do Espírito Santo, como Ele se relaciona com a humanidade, e discutir seu envolvimento no crescimento espiritual.
2. Através de discussão e estudo em grupo, aumentar seu conhecimento sobre os eventos dos últimos dias que culminarão como o Segundo Advento.
3. Através do estudo da evidência bíblica, descobrir o verdadeiro significado da observância do Sábado.
4. Conseguir um certificado de Gemas Bíblicas: Memorize um texto da Bíblia em cada uma das 7 categorias a seguir (o número 4 pode ser um texto de sua própria escolha).

Categorias	1	2	3	4
Grandes Passagens	Jeremias 15:16	I Timóteo 2:15	Gênesis 2:2,3	Livre
Salvação	Mateus 11:28-30	João 17:3	João 15:5,7	Livre
Doutrina	Hebreus 11:3	João 6:40	Apocalipse 21:1-4	Livre
Oração	Marcos 11:25	I João 5:14,15	Mateus 21:22	Livre
Relacionamentos	I Coríntios 13	Hebreus 20:24,25	Gálatas 6:1,2	Livre
Comportamento	Gálatas 5:22,23	Miquéias 6:8	Isaías 58:13	Livre
Promessa/Louvor	Romanos 8:28	Salmos 15:1,2	Mateus 24:44	Livre

A - Ler na Bíblia os livros de: Provérbios, Habacuque, Isaías, Malaquias, Jeremias; ou completar o ano bíblico.

5.5 - CLASSE DE GUIA

DESCOBERTA ESPIRITUAL

1. Descobrir como o cristão pode ter dons espirituais descritos por Paulo na sua epístola aos Coríntios.
2. Estudar e discutir como o serviço do santuário no Antigo Testamento apontava para a cruz e para o ministério pessoal de Jesus.
3. Ler e esboçar 3 histórias de pioneiros adventistas. Contar estas histórias na reunião do clube, ou no Programa J.A., ou na Escola Sabatina.
4. Conseguir um certificado de Gemas Bíblicas: Memorize um texto da Bíblia em cada uma das 7 categorias a seguir (o número 4 pode ser um texto de sua própria escolha).

Categorias	1	2	3	4
Grandes Passagens	II Timóteo 3:15, 16	Romanos 10:17	Daniel 8:14	Livre
Salvação	Filipenses 3:7-9	I Coríntios 5:7, 8	I Coríntios 6:19, 20	Livre
Doutrina	Mateus 24:24-27	Eclesiastes 9:5-6-10	Hebreus 4:14-16	Livre
Oração	Filipenses 4:6-7	Efésios 3:20-21	Mateus 5:44	Livre
Relacionamentos	Atos 17:26-27	I Pedro 4:10	I Pedro 3:15	Livre
Comportamento	Lucas 12:15	I Coríntios 10:31	Tiago 4:7,8	Livre
Promessa/Louvor	Salmos 46	Salmos 55:22	I Coríntios 10:13	Livre

A - Ler o livro Caminho a Cristo e escrever uma página sobre o efeito da leitura em sua vida.

6 - INSTRUÇÃO GERAL - CLASSES E ESPECIALIDADES

6.1 - CLASSES DOS DESBRAVADORES:

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.

- ✓ **Como estão divididas? Estão divididas em 03 grupos.**

1º grupo: Regulares (amigo, companheiro, pesquisador, pioneiro, excursionista, guia). Trabalhadas no clube, 10 a 15 anos, normalmente no primeiro semestre.



2º 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 15 anos, normalmente no segundo semestre.

3º grupo: De liderança (líder, líder máster e líder máster avançado) e classes agrupadas. Para maiores de 16 anos.

✓ **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.

✓ **Como trabalha-las no clube? (ou unidades)**

Seguindo o plano da direção os conselheiros verificam o planejamento e conduzem o programa da unidade de acordo com o desenvolvimento das atividades do clube em relação às classes dos desbravadores.

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 anotar o desenvolvimento de cada desbravador, tomando como base os três níveis de desenvolvimento (físico, mental, e espiritual).

Em conjunto com os instrutores de Classes ele deverá acompanhar:

- 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.

6.2 - ESPECIALIDADES

São estudos específicos relacionados com as áreas de trabalhos ou sistemas de normas sociais ou didáticas. Ao completar sete especialidades designadas no manual de especialidades os desbravadores receberão do Campo o mestrado relativo ao seu grupo de estudos conforme relação abaixo:

- ✓ Aquáticas
- ✓ Atividades manuais
- ✓ Artes domésticas
- ✓ Artes práticas
- ✓ Conservação
- ✓ Esportes
- ✓ Atividades agrícolas
- ✓ Natureza
- ✓ Testemunho
- ✓ Saúde
- ✓ Recreação
- ✓ Vida Campestre

Quais são as 09 Áreas de conhecimento em que se subdividem as especialidades?:

- ✓ Habilidades domésticas
- ✓ Arte e habilidades manuais
- ✓ Atividades agrícolas
- ✓ Atividades missionárias
- ✓ Ciência e saúde
- ✓ Estudos da natureza
- ✓ Atividades profissionais
- ✓ Atividades recreativas
- ✓ Atividades Regionais
- ✓ 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 alvitre 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.

08 - ATIVIDADES PARA AS TARDES DE SÁBADO –

NO ACAMPAMENTO E NO CLUBE

*** FILOSOFIA DO SISTEMA**

As atividades do sábado à tarde, sofrem entre vários objetivos contraditórios entre si:

- 1 - O excesso de energia dos juvenis e adolescentes, e o seu desejo de novidades.
- 2 - A necessidade de manter os ativos (e interessados), sem deixá-los correrem risco, (no acampamento), ou sem deixar que perturbem outras atividades da igreja, (quando na cidade).
- 3 - A combatividade dos juvenis gera espírito de competição e dissensão entre eles.

Assim alguns dos objetivos são :

1 - EVITAR ESPÍRITO DE COMPETIÇÃO.

2 - EVITAR EXCESSO DE MOVIMENTAÇÃO.

No acampamento produz desbravadores sujos, levando a banhos extras, o que em lugares com rios ou lagos pode evoluir para atividades impróprias para o sábado. No clube produz desbravadores sujos para o J.A.

3 - APROVEITAR - SE DAS ATIVIDADES, DE FORMA QUE DIRETA OU INDIRETAMENTE, OS JUVENIS E LÍDERES SEJAM LEVADOS A REFLETIR NO AMOR DE DEUS, E A PESQUISAR A BÍBLIA.

* SEMPRE QUE POSSÍVEL FAZER ATIVIDADES JUNTO À NATUREZA.

CITAÇÕES SOBRE O ASSUNTO :

BÍBLICAS

- 1 - Vá ter com a formiga ... e considere os seus caminhos (Prov. 6 : 6).
- 2 - Olhai os pássaros do céu... os lírios do campo... (Mat. 6 : 26 e 28).
- 3 - Pois as suas obras invisíveis ... são claramente vistas, sendo conhecidas pelas obras criadas... (Rom. 1 : 20).
- 4 - Os céus manifestam a glória de DEUS e o firmamento anuncia a obra das suas mãos... (Sal 19 :1).
- 5 - ...toda a criação geme e está juntamente com dores ...(Rom. 8 :22).
- 6 - (Salomão) ... discorria sobre as árvores... sobre as feras, os pássaros, as serpentes e os peixes (I Reis 4 : 34).

*** ESPÍRITO DE PROFECIA**

- ✓ Através da natureza nos familiarizamos com o Criador. O livro da Natureza é um majestoso compêndio de lições ... que me conexão com as Sagradas Escrituras, devemos usar para ensinar aos outros sobre Seu caráter, e guiar as ovelhas perdidas de volta ao redil do Senhor ...(PJ 24).
- ✓ É desígnio de Deus que o sábado possa dirigir as mentes dos homens à contemplação de Suas obras criadas ... O Sábado sempre apontando para Aquele que os criou, leva os homens a abrirem o majestoso livro da Natureza ... (PP 48).
- ✓ ... a mente não pode ser refrigerada, vivificada e elevada se confinada quase todo o sábado entre paredes, ouvindo longos sermões, e orações formais. O sábado está sendo usado erradamente se for assim celebrado ... Para santificar o sábado, não é necessário que nos enclausuremos em salas fechadas, sendo privados das maravilhosas cenas da Natureza e da revigorante atmosfera celestial ... Durante uma parte do dia todos deveriam ter a oportunidade de estar ao ar livre permitam que suas mentes jovens se associem a Deus, no maravilhoso cenário da Natureza, deixe que sua atenção seja dirigida aos símbolos do Seu Amor pela humanidade através da sua criação... (TS2 582e 583).



- ✓ As lições objetivas de Deus não são obliteradas, corretamente compreendida a Natureza fala de Seu Criador...Jesus colhia o belíssimo lírio, e o colocava nas mãos de crianças e jovens, e ao contemplarem Sua própria face jovem, límpida com o brilho da comunhão com o Pai, Ele lhes ensinava : Olhem os lírios do campo ... Ao se estudar as obras de Deus, o Espírito Santo lança convicção ao pensamento...um profundo sentimento é arraigado, e as verdades sublimes e espirituais da palavra escrita são impressas no coração ... (PJ 18, 19 e 24).

8.1 - OBJETIVOS DO ESTUDO DA NATUREZA

- 1 - Interessar verdadeiramente os Desbravadores pela Natureza (o seu estudo nos ocupará pela eternidade).
- 2 - Ajuda - los a desenvolver mentes inquiridoras, aumentar a sua capacidade de observação e de tirar conclusões do que vêem, obtendo prazer tanto da pesquisa como das descobertas resultantes.
- 3 - Enquanto a Bíblia deve ocupar o primeiro lugar na educação das crianças e jovens, o Livro da Natureza é o próximo em importância . (CPPE 185).
- 4 - Ajudar os desbravadores a se relacionar com o Criador através da criação (PJ 24).
- 5 - Desenvolvimento do caráter. Eles precisam ser colocados em íntimo contato com a Natureza ... Desta maneira a capacidade mental será fortalecida, o caráter desenvolvido, e toda a vida enobrecida ... (PJ 25).
- 6 - Estimular o senso de preservação e conservação, ao invés de destruição.
- 7 - Ajudar os desbravadores a adquirir uma compreensão real da guarda do sábado, como um tempo separado para lembrar do poder criador de Deus (PJ 25).
- 8 - Ajudar os desbravadores a apreciar a bondade e consideração de Deus em providenciar todas as maravilhas da Natureza ao nosso redor. (Deus criou o homem depois que todas as coisas estavam preparadas para recebe - lo).
- 9 - Ajudar - los a compreender o que significa " Temei a Deus e dai - lhe glória... adorai Aquele que fez o céu, a terra, o mar e as fontes das águas (Apoc 14 : 7), me meio a uma geração que nega a existência de Deus.

Importante Ressaltar Que Estas Considerações, Não Devem Servir De Desculpa Para A Transgressão Deliberada Das Horas Sabáticas, Nem Para Uso Indevido Das Mesmas. Todas As Atividades Devem Ter O Objetivo Principal De Conduzir O Pensamento À Deus, Ressaltando O Seu Amor, E À Bíblia, Ajudando Líderes E Desbravadores A Crescerem Espiritualmente. Todas As Atividades Que Puderem Ser Postergadas Para Após O Por - Do - Sol, Em Benefício De Atividades De Cunho Espiritual, Devem Sê - Lo. Se A Atividade Em Questão Não Nos Leva A Cristo, E Puder Ser Feita Após O Sábado, Provavelmente Ao Executa - La Estamos Transgredindo O Espírito Ou A Letra Do Mandamento (Ou Ambos).

8.2 - ATIVIDADES BÍBLICAS

(Adequadas para pausas de descanso nas caminhadas, ou para dias de chuva)

DOMINÓ BÍBLICO 1

- 1 - O primeiro participante diz um nome da bíblia (pode se convencionar só nomes de pessoas, cidades, etc).
- 2 - O próximo participante deverá dizer um nome começado com a última letra do nome mencionado pelo anterior. Por exemplo: 1) Moisés - 2) Samuel - 3) Lameque - 4) Esaú - 5) Urias, etc.
- 3 - Em caso de dúvida quanto a grafia ou existência do nome, o participante deve mostrar a passagem onde este nome é citado ou ter um tempo (30 segundos ? , 1 minuto ?) para achar - lo em sua bíblia. Caso não o encontre, está fora, mesmo que durante este tempo lembre de outro nome (p/ evitar alegações de que o achou enquanto procurava o nome discutido).
- 4 - Único nome bíblico fora da brincadeira : Félix (não existem nomes na bíblia começados com x).
- 5 - A medida que os participantes ou não lembram, ou esgotam o tempo concedidos a eles, vão sendo eliminados. O último a dizer um nome é o vencedor desde que se lembre de mais um nome começado com a letra da seqüência. Por exemplo : Restando apenas 2 participantes 1 deles diz o nome Onésimo. Caso o outro participante não se lembre de nenhum nome começado com a letra "O", o participante que disse Onésimo deverá dizer outro nome começado com "O", como Orfa, Onã, Onri, etc, para ser o vencedor. Caso nenhum dos dois se lembre, haverá empate.
- 6 - A medida que os desbravadores vão descobrindo as genealogias, para mante - los no verdadeiro objetivo do jogo que é estímulo ao estudo da Bíblia, pode - se dificultar o uso deste recurso através da obrigatoriedade de dizer alguma coisa a respeito do personagem em questão, o que no caso das genealogias força - los - á a decorarem no mínimo o nome do pai do sujeito em questão (por exemplo : Orem filho de Jerameel - I Cron. 2 : 25).
- 7 - Também é eliminado da brincadeira quem repetir algum nome já dito anteriormente, por isso é útil que cada participante vá fazendo uma lista dos nomes ditos, ou em caso de estar em sala, ser feita esta anotação no quadro.
- 8 - Outra opção é a de se fazer o jogo em pequenos grupos (2 ou 3) no máximo, onde cada grupo sugere um nome, em vez de individualmente, especialmente se houver muitos juvenis não adventistas no clube. (problema : devido a necessitar de mais tempo para as confabulações, desta forma é mais demorado).
- 9 - Para que se possa fazer várias rodadas, e premiar vários participantes, recomenda - se o uso de prêmios de valor baixo, como bombons, adesivos, canetas, revistas, etc. Em caso de empate, premiar a ambos. Não se esquecer de dar algum prêmio de consolação aos demais participantes, como um "bis", bala, etc.



DOMINÓ BÍBLICO 2

Este jogo é assim denominado mais por ter evoluído a partir do anterior, do que por parecer - se com um dominó. A idéia nos ocorreu após termos visto alguns desbravadores fazendo listas de nomes começados com letras difíceis, notadamente a letra "O". Para driblá-los procedemos da mesma forma que eles, mudamos a competição para listas de nomes, conforme se segue:

- 1 - Convenciona - se uma seqüência de letras (em ordem alfabética, somente vogais, somente consoantes, etc).
- 2 - Convencionando-se a ordem alfabética (por ex.), o primeiro participante diz um nome começado com a letra A.
- 3 - Sucedem - se os participantes, dizendo nomes começados com A, sendo eliminados os que não se lembrarem de novos nomes, sendo declarado vencedor da etapa A, o último a se lembrar de um nome começado com a referida letra. (Assim existe um pequeno componente de sorte).
- 4 - A seguir repete - se o procedimento com a letra seguinte convencionada (no caso "B").
- 5 - Podem ser feitas quantas letras o tempo permitir naquela reunião, continuando - se a seqüência nas próximas reuniões. (Isto também estimula os desbravadores a não faltarem).
- 6 - Da mesma forma que o anterior, assim há possibilidade de termos vários "vencedores" na mesma reunião, o que atenua a possibilidade de hostilidade e exacerbação do espírito de competição entre eles.

FORÇA BÍBLICA

O nome já deixa claro o que é o jogo, uma adaptação do conhecido jogo da força com o uso de nomes bíblicos. Para evitar dissensões vão aqui algumas sugestões, que podem ser adaptáveis a várias formas de jogar :

- 1 - Para lembrar a seqüência do jogo: É escolhido um nome por cada grupo que participa (entre 2 a 5 pessoas), sendo fornecidas uma dica a respeito do nome, e todas as ocorrências de uma determinada letra.
Por exemplo : _ _ _ _ A _ A _ , e a seguinte dica : REI, e a partir de então o grupo que está tentando adivinhar vai propondo letras. Torna - se mais interessante se dois ou três grupos tentam adivinhar simultaneamente, propondo nomes entre si: 1º X 2º, 2º X 3º, 3º X 1º.
- 2 - Para evitar desequilíbrios, as palavras e dicas podem ser escolhidas por quem está organizando a brincadeira.
Um exemplo claro de desequilíbrio seria para concorrer com a palavra anterior, se fosse sugerida pelo outro grupo o seguinte: _ _ _ I , MELHOR REI DE ISRAEL, (palavra com menos letras, dica muito explícita - muito fácil).
Naturalmente há casos em que a palavra é difícil, como por exemplo: _ _ _ _ I _ , MATOU UM LEÃO NO INVERNO. Para casos assim difíceis, deve - se dar uma segunda dica faltando dois traços para o enforcamento total, e a segunda dica seria: UM DOS 30 VALENTES DE DAVI. Não ajudou muito, né? (ou seja, querendo complicar é possível).
- 3 - Prosseguindo o jogo, a cada letra errada sugerida faz - se um traço do bonequinho na força, e que pode ter vários níveis de detalhamento, desde os mais simples (5 itens - cabeça corpo e membros, como ao lado, faltando uma perna), ou de complexidade até "n" itens desenhando nariz, boca, sobrancelhas, chapéu, bigode, etc.
- 4 - Dentro desta idéia geral podem ser feitas adaptações de acordo com os desejos de cada grupo.
- 5 - Para jogos com vários grupos, cada grupo sugere uma letra para a sua palavra alternadamente.
- 6 - Também a pontuação pode ser feita de várias formas, se as palavras têm o mesmo número de letras, é mais fácil, dando um ponto por letra que ficar faltando, ou pode ser feita a pontuação por palavras acertada.

STOP BÍBLICO

Também é uma adaptação deste conhecido jogo, para uso com nomes bíblicos. Da mesma forma comporta adaptações a gosto do grupo.

- 1 - Pode ser feita com os itens : Nomes de pessoa, cidades, frutas, animais, instrumentos musicais ou de trabalho, profetas e reis, rios, discípulos ou evangelistas, hinos, livros da bíblia, etc.
- 2 - Depois de definidos os itens, sorteia - se uma letra.
- 3 - Os coordenadores da brincadeira dão o tempo máximo da brincadeira (por exemplo 1 minuto). Se alguém termina antes deste tempo grita stop, e os demais devem parar imediatamente, (mesmo se estiver no meio da palavra). Caso ninguém termine antes do prazo estipulado, o coordenador é quem fala stop, ao terminar o tempo.
- 4 - Contam - se então os pontos da seguinte forma :
Palavra original (que ninguém mais tenha escrito) : 10 pontos.
Palavra que mais uma pessoa tenha escrito : 5 pontos.
- 5 - Após um número de rodadas (definido previamente para evitar chorumelas), totalizam - se os pontos.

Letra	Cidade	Fruta	Animal	Rios
--------------	---------------	--------------	---------------	-------------



OUTRAS BRINCADEIRAS INTERESSANTES MAS QUE REQUEREM MAIS TEMPO

- 01 - Representar ou encenar uma passagem Bíblica - CENA VIVA. Dar pontos pela melhor apresentação e pelo grau de facilidade para entender a cena, (uma variante desta brincadeira é tentar representar um provérbio, outra variante é tentar de duplas, um deles tira um versículo da "caixinha de promessas" e tenta interpretar com gestos para que o outro adivinhe. Em todos os casos premiar a boa apresentação e inventividade e não somente por descobrir o verso. Também é necessário que em caso de dúvida, o verso seja inteligível (ou não seja entendido), por outras pessoas do grupo, porque talvez a pessoa não esteja adivinhando por conhecer poucos versos).
- 02 - Citar uma palavra e os participantes devem cantar um hino que contenha a mesma.
- 03 - Concurso de memorização com versos ou salmos.
- 04 - Memória bíblica : Montar uma mesa com objetos que lembrem histórias bíblicas, o grupo tem um tempo determinado para olhar, depois devem dizer ou desenhar a ordem em que os objetos estavam e identificar a história com que se relacionam os objetos. Outra variante é relacionar os objetos com versículos e em vez de identificar a história, os participantes devem falar um versículo que se relacione com cada objeto mostrado.
- 05 - Sons da natureza : Durante um passeio os participantes devem ir tentando identificar o maior número possível de sons diferentes, repetindo - os ou citando - os no final do mesmo.
- 06 - Combinações na Natureza : O líder deve ir previamente a área onde o grupo passará, e ir coletando em um saco opaco materiais da natureza, (folhas, pedras, sementes, galhos, flores, etc). A medida que o passeio prossegue nos locais adequados, as amostras são retiradas do saco e exibidas ao grupo, que então tenta combinar o material mostrado com alguma outra coisa da área de visão imediata, continua - se a brincadeira até o término do passeio ou dos objetos, dando pontos aos que acertarem ou que demonstrarem criatividade.
- 07 - Caminhada Musical : Dividir o grupo em frações suficientes para 4 subgrupos, encaminhando - os para os 4 pontos cardeais. Definir um tempo de exploração. Ao caminhar o grupo vai anotando itens que lembrem hinos ou cânticos. Não se deve levar o hinário juntos. Ao retornarem ao ponto de partida na hora marcada (premiar a pontualidade), cada grupo diz que hinos relacionou com que objetos da Natureza. Ao final fazer uma "festa musical" com as músicas mencionadas.
- 08 - Caminhada Bíblica : Variante da anterior, usando passagens ou histórias bíblicas como ponto de relação.

PONTOS IMPORTANTES A CONSIDERAR AO REALIZAR UMA CAMINHADA NA NATUREZA

- 01 - Defina uma área e assunto para estudo.
- 02 - Analise o melhor horário, traje, tamanho do grupo, cuidados a tomar, autorizações a conseguir, tudo previamente para o bom desenvolvimento da caminhada.
- 03 - Visite a área a ser utilizada com antecedência. Verifique a possibilidade de inundações, problemas de acesso devido a chuvas, etc. Em caso de chuva na época do passeio, visite novamente o local um dia antes.
- 04 - Ao caminhar, concentre - se principalmente na área do estudo, mas esteja preparado para eventos paralelos, pois a apreciação da natureza sempre traz algo inesperado (só tome cuidado para não perder o objetivo principal).
- 05 - Certifique - se que fez a melhor preparação possível, prepare - se para perguntas, saiba onde encontrar as respostas. Motive - os o necessário para manter o interesse, mas permitindo que cada um faça suas descobertas individuais por si.
- 06 - Procure fazer com que todos (em especial os menores) saibam dos objetivos do passeio. Estimule - os no cumprimento dos objetivos usando jogos, gincanas, questionários, coleções, etc.
- 07 - Faça um roteiro da caminhada, para que todos possam fazer sugestões.
- 08 - Quando um item estiver sendo discutido, verifique se o grupo todo pode ver e apreciar o que está sendo falado.
- 09 - Estimule o uso da observação, fotos, notas e resumos.
- 10 - Cuide para que ao recolher amostras o grupo não deprede a natureza, não agrida a ecologia, e não desperdice amostras, (existem áreas de preservação onde é proibido tirar algo além de fotos, como as cavernas).
- 11 - Complete a caminhada com uma palestra, filme, ou slides para resumir os pontos principais.
- 12 - Mantenha um plano para possíveis emergências médicas ou climáticas, com material de Primeiros Socorros junto com o grupo, e um veículo de apoio dependendo do tempo que a mesma durar.

OUTROS JOGOS E SUGESTÕES ESTÃO DISPONÍVEIS (INCLUSIVE COM ALGUMA REPETIÇÃO ENTRE OS MESMOS), NAS OBRAS MENCIONADAS ABAIXO :

- 1 - Curso de Treinamento básico para diretoria - Seção 7.
- 2 - Manual de Atividades dos Desbravadores (tem bandeira do clube na capa) - Seção Tardes de Sábado.
- 3 - Manual de Liderança dos Desbravadores (capa vinho - edição de 1970) - pags. 23 a 30, e 85 a 111.

José Joaquim Silva dos Santos e Dimitri Alexandre Silva Santos
Coord. Adjunto – 1ª Região Capelão – 1ª Região





CERIMONIAL

O QUE É E QUANDO UTILIZAR

Toda solenidade segue uma programação constituída por um conjunto de formalidades, que é o cerimonial. Assim, **cerimonial é a seqüência de acontecimentos que resultam em um evento.**

Com o objetivo de estabelecer uma ordem nos eventos, evitando disputas estéreis e inúteis, surgiu **o protocolo que codifica as regras que regem o cerimonial e seu objeto é dar a cada um dos participantes as prerrogativas, privilégios e imunidades a que têm direito.**

O protocolo foi criado para ser utilizado nos eventos, estabelecendo-se **leis, normas e regras** para que seus itens fossem sempre obedecidos.

Cerimonial, protocolo e etiquetas estão enraizados no evento dando-lhe corpo, mente, otimizando seus resultados finais.

Torna-se impossível a implantação de um evento, sem o conhecimento das normas de cerimonial e das leis do protocolo e das regras de etiqueta.

O PORQUÊ E O COMO DAS CERIMÔNIAS

As cerimônias provêm maneiras de reconhecer, com dignidade e seriedade, o desenvolvimento dos indivíduos.

Provêm modos formais de abertura e término das reuniões e atividades.

As cerimônias devem ser variadas, para que sejam interessantes.

Envolvem de certa maneira todos os membros, e permitem que os próprios desbravadores tomem a direção, tanto quanto possível.

CONVITE

A importância do convite não pode ser esquecida no contexto de um evento sendo o seu **“cartão de visita”**. Lembrar que formato, papel e cor do convite já mostram as linhas básicas do tipo da organização, do status de sua diretoria e do seu glamour.

O corpo do convite deve conter as informações básicas:

- ✓ Quem convida;
- ✓ Motivo do convite;
- ✓ Data e horário;
- ✓ Local - endereço completo;
- ✓ Informações complementares.

Termos utilizados no convite:

Honra: utilizado quando os convidados são de hierarquia igual ou superior à de quem convida.

Prazer ou Satisfação: quando os convidados são de hierarquia inferior à de quem convida.

TRAJE

Observar a modalidade do traje, Gala para cerimônias especiais e de atividades pode variar entre clube e missão.

ORNAMENTAÇÃO

A decoração de um evento mostra o gosto e o status de quem o organizou. Junto com o convite, é o cartão de visita do evento. É a hora de caprichar “fazer para aparecer”.



PÚLPITO

Local onde o Mestre de Cerimônias apresenta o evento e os palestrantes fazem o seu pronunciamento.

Devem estar presente em todos os eventos, auxilia quem fala em público, dá apoio para os papéis, água, e esconde, também, trajes e pernas, realçando o que deve aparecer no momento: **a fala**.

BANNERS, FAIXAS, CARTAZES.

Transmitem a mensagem institucional e promocional do evento e devem ser colocadas em locais de fácil visualização e que não desviem a atenção dos participantes no decorrer dos trabalhos.

RECEPÇÃO

Anfitrião deve receber somente o convidado especial na porta do local do evento e acompanhá-lo ao local da recepção.

Os demais convidados serão recepcionados por pessoas designada para tal fim.

APOIO DE PESSOAL

O cerimonial determina que todas as pessoas que trabalham em um evento devem estar aptas a fazê-lo, para que nunca o protocolo seja quebrado, por ignorância ou por conduta inadequada.

RECEPCIONISTAS (os)

O serviço das recepcionistas, somado ao do Mestre de Cerimônias irá determinar os passos de um evento.

Qualidades básicas para recepcionistas:

- ✓ Uniformizadas;
- ✓ Cordiais, simpáticas;
- ✓ Treinadas – atenta para;
- ✓ Não abandonar seu posto. Caso seja necessário, solicitar substituição;
- ✓ Evitar conversas paralelas;
- ✓ Evitar conversas com os participantes do evento;
- ✓ Não mascar chicletes;
- ✓ Não comer, nem beber nada em público;
- ✓ Conhecedora do Programa, ou das fases do evento;
- ✓ A educação, competência diferenciarão a boa recepção;

MESTRE DE CERIMÔNIAS

É um profissional habilitado a falar em público e a comandar cerimônias.

Lembrar que sua função é a de Mestre e não de orador.

- Atente para o tom de voz;
- Atente para o tempo de fala;
- Não ser subjetivo demais – colocando adjetivos, opiniões pessoais em seu pronunciamento.

DISCURSOS

Falar em publico é um dos grandes problemas para várias pessoas.

Alguns tópicos para quem vai fazer um discurso:

- ✓ Saber o que vai falar;
- ✓ Ter um roteiro das principais idéias do discurso;
- ✓ Conhecer o público;
- ✓ Conhecer o evento;
- ✓ Ser breve;
- ✓ Aprender a se relacionar com o público – criar um ambiente leve;
- ✓ Ser natural;
- ✓ Treinar, treinar, treinar – “a qualidade de seu discurso será proporcional à quantidade de tempo que você gastou se preparando”.

**Verificar, ainda:**

- ✓ Postura;
- ✓ Tiques nervosos;
- ✓ Impostação de voz;
- ✓ Domínio do microfone.

OS ELEMENTOS DAS CERIMÔNIAS**A FIM DE SEREM EFICAZES, TÊM DE:**

Ser **SIMPLES** – Visto como a dignidade da cerimônia pode ser prejudicada por qualquer falha que o povo note, convém que sejam simples.

Ter **DIGNIDADE** – O ambiente de uma cerimônia bem depressa é destruída por qualquer falta de dignidade. Procure disciplinar seus desbravadores quanto a essa idéia.

Ser **BREVE** – A cerimônia demasiada longa pode perder seu sentido. Faça a cerimônia breve, indo direto ao seu objetivo.

ALGUNS ITENS ADICIONAIS:

- ✓ Busque o inspirador, em vez de o exageradamente dramático.
- ✓ Ensaie as partes da cerimônia, se preciso.
- ✓ Não apresse a cerimônia, mas cuide que ela se desenvolva fluentemente, sem demoras.
- ✓ Para aumentar o estímulo e o colorido, usem-se as bandeiras: nacional e a dos desbravadores.

TIPOS DE CERIMÔNIAS**HÁ BASICAMENTE DOIS TIPOS:**

Apresentação especial – (de membros, unidades, diretoria)

Apresentação regular – (realizações em todas as reuniões)

1. Cerimônias de Alistamento ou Aceitação:

Tem como finalidade inspirar os ideais dos desbravadores e ajuda-los a compreender os aspectos sérios, do que significa ser um desbravador.

2. Cerimônia de Honra

Esta cerimônia reconhece as realizações dos membros individuais, bem como das unidades e mesmo dos membros da diretoria. Centraliza-se em torno da apresentação dos prêmios e condecorações.

As áreas de reconhecimento podem ser:

- ✓ Realizações em classe
- ✓ Apresentação de especialidades
- ✓ Insígnia de Excelência
- ✓ Desbravadores e Unidades do Trimestre
- ✓ Serviços notáveis
- ✓ Competições interclubes.

Temas diversos podem ser usados nas cerimônias (regulares):

Fogueira (Se a cerimônia puder ser realizada ao ar livre).

Especialidades (exibem vários equipamentos e projetos feitos).

Espiritual (é alguma forma de adoração que tanto pode ser informal como formal).

Patriótico (esta é a Cerimônia da Bandeira).

CERIMÔNIA DE ENCERRAMENTO

Como nos exercícios de abertura, deve a reunião terminar com um exercício que pode ou não conter uma cerimônia formal.



Algumas indicações gerais:

- ✓ É em geral calma e um pouco mais reverente.
- ✓ Canto de um hino suave.
- ✓ Um breve pensamento devocional do Diretor.
- ✓ Oração.
- ✓ O clube em geral fica em formação.
- ✓ Se houve um guarda da bandeira na cerimônia inicial, ele pode arriar a bandeira no final.

Algumas idéias específicas:

- ✓ Cantos acompanhados de gestos.
- ✓ Formar um círculo. Os desbravadores cruzam os braços e pegam na mão do membro de cada lado, formando um círculo contínuo de mãos cruzadas e unidas.
- ✓ Se no início se usou a cerimônia de bandeira, no fim os desbravadores podem assobiar o Hino Nacional.
- ✓ O clube todo forma um círculo, cada qual levanta a mão direita como num juramento e podem recitar um verso bíblico ou compromisso da Bíblia. Nessa posição pode-se fazer a oração final.

Deve ser um dos programas mais esperados e preparados do clube. Alguns aspectos devem ser destacados em qualquer cerimônia de investidura:

- a) Destacar nossos ideais, bem como o momento cívico.
- b) Envolver o máximo possível de desbravadores. Além dos que serão investidos envolver também os demais;
- c) Deve ser cerimoniosa. Deve ser desenvolvida como um ritual. Bem organizada, sem falatórios excessivos, sem gracejos e sem improvisações.
- d) Deve envolver apenas aqueles que realmente cumpriram todos os requisitos devidos. Estamos educando vidas, que não podem ser ensinadas a fazer as coisas de qualquer modo ou ser infiéis. Trabalhamos com salvação;
- e) A presença do coordenador regional para validar a cerimônia é necessária;
- f) Os desbravadores, tanto os que participarão, como os demais, devem sempre estar uniformizados;

A seguir, uma sugestão de programa, que contém as partes básicas de uma cerimônia.

Sugestão Para Programa de Investidura		
Tempo	Atividade	Detalhes
05 min	Entrada dos participantes	Música especial para a entrada Bandeiras Desbravadores que serão investidos
03 min	Boas –vindas	Diretor
02 min	Leitura da Bíblia	Líder
07 min	Ideais do desbravador	Voto Lei Hino dos desbravadores
02 min	Oração	Candidato
05 min	Música especial	Pelos candidatos
07 min	Explicações sobre os requisitos da investidura	Regional
10 min	Demonstrações práticas	Alguns requisitos cumpridos
10 min	Entrega das insígnias	Líderes
03 min	Conjuração	Regional
05 min	Consagração e oração de dedicação	Pastor
05 min	Palavras finais	Diretor
03 min	Oração	Investido
05 min	Retirada das bandeiras	
Duração: 1:12h		



ATIVIDADES E CERIMÔNIAS

Toda e qualquer atividade que for realizada por todos os níveis de liderança dos desbravadores deve Ter alguns propósitos básicos destacados e realizados:

- a) Promover os ideais dos desbravadores;
- b) Conduzir pessoas a Cristo;
- c) Integrar os desbravadores;
- d) Proporcionar crescimento físico, mental e espiritual;
- e) Desenvolver equilíbrio pessoal.

Nossas atividades ou cerimônias nunca devem ser realizadas unicamente para cumprir tarefas, ganhar pontos ou buscar destaque, elas necessitam alcançar seu propósito final para que o clube cumpra seu verdadeiro papel, preparar cidadãos para esta vida e para a vida eterna.

Reuniões de Domingo

Tem quatro propósitos básicos:

- a) Crescimento espiritual;
- b) Desenvolvimento das unidades;
- c) Integração dos desbravadores;
- d) Desenvolvimento das classes e especialidades.

Muitas atividades podem ser desenvolvidas, mas estes princípios devem estar imbutidos em todas elas. Alguns exemplos daquilo que você pode realizar aos domingos no clube, inclusive envolvendo classes e especialidades, é a seguinte:

- a) Classes (ver cartões);
- b) Especialidades (ver Manual);
- c) Ordem unida: Sem exageros, militarismo e rispidez;
- d) Primeiros socorros;
- e) Campismo;
- f) Nós e amarras;
- g) Cozinha campestre;
- h) Atletismo;
- i) Artes manuais;
- j) Ciclismo;
- k) Montanhismo;
- l) Mecânica;
- m) Saúde e alimentação, etc.

Procure irmãos ou profissionais com bom conhecimento nestas áreas para que dêem as instruções aos desbravadores. Se eles não puderem tornar-se membros do clube, use-os como instrutores ocasionais. Nos momentos de instrução, sempre deverá haver o equilíbrio entre teoria e prática. Os juvenis têm muitas energias para gastar e não suportam longos discursos.

A seguir duas idéias que podem lhe ajudar no desenvolvimento da programação dominical do clube:

Sugestão 1		
Ênfase em atividades que envolvem todo o clube – total: 2:15h		
Tempo	Atividade	Detalhes
10 min	Abertura e momento cívico	Hasteamento de bandeiras Voto/Lei Hino do desbravador/oração
15 min	Meditação	
15 min	Ordem unida	
30 min	Instruções para todo clube	
30 min	Atividades com a unidade	Registros/Classes e especialidades
20 min	Atividades práticas com todo o clube	
15 min	Encerramento	Palavras finais Voto/Lei Hino do desbravador/bandeiras Oração



Sugestão 2		
Ênfase em atividades que envolvem em especial as unidades – total: 2:20h		
Tempo	Atividade	Detalhes
05 min	Abertura	Palavras iniciais
10 min	Momento cívico	Hasteamento de bandeiras Voto/Lei Hino do desbravador/oração
30 min	Cantinho da unidade	Meditação Registros Ordem unida
30 min	Instruções para todo clube	
30 min	Cantinho da unidade	Classes Especialidades
20 min	Atividades práticas com todo o clube	
15 min	Encerramento	Palavras finais Voto/Lei Hino do desbravador/bandeiras Oração

Maria Gonçalves do Nascimento
Distrital da Central

Mairon Hothon do Nascimento
Assessor de comunicação – 2ª Região



COMUNICAÇÃO

1. O QUE É COMUNICAÇÃO ?

- * Comunicar - Tornar comum, informar, participar, unir, etc.
 - No latim "Comunicare" que significa "por em comum".
- * Comunicação - Ato ou efeito de emitir e receber mensagens...
 - "O mundo é comunicação: cada atitude, cada comportamento, nossa personalidade, os hábitos, o sucesso ou fracasso no trabalho, tudo é comunicação ou esforço para atingi-la."

F.E.

2. A COMUNICAÇÃO PERFEITA

- * "Haja luz." Deus (Gên. 1:3)
- * Primeiras palavras ditas ao homem: "De toda árvore do jardim comerás livremente, mas da árvore do conhecimento do bem e do mal não comerás, porque ..." Deus (Gên. 2:16,17) - Ordem explícita.
- * A comunicação para Deus:
 - O céu azul e o verde das árvores.
 - "Escreve isto para memória num livro." Êx. 17:14
 - Interferiu Deus... Gên. 11:7-9

3. EOR DA COMUNICAÇÃO

- * "De nada adianta sermos simpáticos, educados, possuímos um excelente vocabulário, se o conteúdo de nossa comunicação não for convincente."
- * "O conteúdo é a base do processo da comunicação para ser eficaz. Se ele não estiver adequado, dificilmente se completará. É preciso consistência do conteúdo, conhecimento e habilidade para correlacionar informações, bem como sintonia de interesse entre as partes.
- * II Sam. 18:19-33
- "As palavras possuem significações diferentes para indivíduos diversos. A significação não compartilhada pode gerar problemas no processo de comunicação."*

4. INCOMUNICAÇÃO

"A incomunicação é tida como um dos grandes males desse nosso tempo."

Os bloqueadores da comunicação podem ser:

- * Competição
- * Sarcasmo
- * Desconsideração
- * Distração
- * Conselhos
- * Sonho

"A verdadeira comunicação transcende as palavras. Está exatamente na maneira como é vivenciada a relação de importância que cada componente recebe da outra parte. O ouvinte percebe se é especial ou não e, a partir desta percepção, manterá ou não o relacionamento."

F.E.

5. OS SETE "Cs" DA COMUNICAÇÃO

- 1 - Clara
- 2 - Correta
- 3 - Coerente
- 4 - Confiável
- 5 - Criativa
- 6 - Convincente
- 7 - Comunicativa

"A essência da verdadeira polidez é a consideração para com os outros." E.G.W.



COMUNICANDO-SE DE MANEIRA EFICAZ

I. HABILIDADES DE COMUNICAÇÃO

1. Escolha o momento certo para falar;
2. Use um tom agradável de voz;
3. Seja claro e específico;
4. Seja positivo;
5. Respeite opiniões;
6. Fale um assunto de cada vez;
7. Evite recados. Fale pessoalmente;
8. Verifique se foi compreendido fazendo perguntas.

II. BARREIRAS NA COMUNICAÇÃO

1. Egocentrismo
2. Preconceitos
3. Competição
4. Silêncio
5. Correções
6. Autoritarismo
7. Projeção
8. Desatenção

III. COMUNICAÇÃO NÃO VERBAL

1. Mímica
2. Olhar
3. Postura

IV. PASSOS PARA SOLUCIONAR CONFLITOS

1. Buscar apoio na liderança mais próxima;
2. Confiar no Espírito Santo;
3. Descobrir a verdadeira causa;
4. Agir sem demora;
5. Promover comunicação;
6. Objetivar as questões;
7. Concordar sobre os pontos essenciais;
8. Evitar envolver outras pessoas.

DEZ DICAS PARA FALAR COM PRECISÃO

Os administradores são pessoas que fazem as coisas acontecer. Conseguem que os funcionários exerçam o esforço necessário para o sucesso. Modificam suas atitudes e comportamentos. Para obter esses resultados, você não precisa ter o dom da fala ou do carisma de um pregador. Mas certamente vai querer seguir alguns princípios básicos de persuasão.

1. Mantenha sua credibilidade.

Se as pessoas não acreditarem em você, nenhuma dica ou técnica o tornará persuasivo. Guarde sua credibilidade para quando precisar, desenvolvendo uma reputação como uma pessoa que se preocupa com os outros, que faz pedidos razoáveis e em quem se pode confiar. Nunca despreze propositadamente seus clientes, fornecedores, obreiros ou funcionários. Quando cometer um erro, reconheça-o. Quando estiver errado, admita.

2. Defina sua meta de comunicação.

Qual é a sua motivação para falar? Que resultados você deseja? Como espera que seja seu público, o que espera que ele sinta e faça depois que você se expressar? Em outras palavras, como espera mudar a pessoa? Visualize o encontro na sua própria mente. Veja o ouvinte, ouça sua voz, experimente a interação antes que ela realmente aconteça. Alguém disse certa vez que falar sem pensar é como atirar sem almejar o alvo.



3. Fale com convicção.

Quando você fala com convicção, usa tanto o coração quanto a voz. Se não acreditar no que está dizendo, não espere que os outros acreditem em você. Nas palavras de Alan Cimberg, motivador de vendas, " seu cliente nunca ficará mais entusiasmado com seu produto do que você".

4. Fale sobre eles, não sobre você.

As pessoas querem saber o que vão ganhar com isso. Sua mensagem deve apelar para as preocupações, necessidades e problemas deles. Não espere persuadi-los sem que eles vejam que o que você está lhe pedindo para fazer só irá beneficiá-los. Construa sua mensagem em torno dessa lei simples da natureza humana.

5. Coloque-se no lugar deles.

O que os ouvintes estão sentindo? Quais os modelos deles? Quais são os sentimentos deles a seu respeito? Que circunstância extenuantes os estão afetando? Que expectativas eles têm com relação a você e ao assunto? Comece a pensar mais sobre as preocupações deles e menos sobre as suas. Isso aumentará imediatamente sua empatia e, portanto, sua capacidade de persuasão.

6. Envolve seus ouvintes.

Faça perguntas que exijam respostas. Faça perguntas retóricas que os levem a pensar. Crie situações hipotéticas e peça aos seus ouvintes para se imaginarem naquela situação. Chame-os pelo nome.

7. Use dados hard ou soft, conforme o necessário.

Dados hard (estatísticas, números, resultados mensuráveis) apelam para a lógica.

Dados soft (sentimentos, opiniões, percepções) apelam para as emoções. Os seres humanos são movidos pelos dois.

Enfatize os dados mais adequados à situação e ao ouvinte.

8. Preveja e supere as objeções.

Por mais persuasivos que possam ser seus argumentos, muitas vezes existem contra-argumentos razoáveis e plausíveis. Mesmo que não haja uma objeção lógica à sua idéia, a maioria das pessoas pode fabricá-la. Se você conseguir prever uma objeção, expresse-a para si mesmo como uma preocupação válida. Em seguida, com o objeto como espectador da objeção - e não seu proprietário - mostre como sua proposta a elimina como problema.

9. Prepare-se para objeções inesperadas.

Ao se deparar com uma objeção inesperada, siga estes cinco passos:

- * Ouça a objeção até o fim, sem ficar na defensiva.
- * Repita-a para Ter certeza de que compreendeu e para enfraquecê-la.
- * Valide-a como uma preocupação adequada.
- * Teste-a, para ver se não é apenas uma objeção superficial, dizendo: "

Se eu provar que isso não é um problema, você apoiará a minha proposta?"

- * Por fim, mostre como sua posição aborda essa preocupação.

10. Vá direto à questão.

Não fique dando voltas nem espere que as pessoas adivinhem o que você quer. Peça!

Antes de começar, você tinha uma imagem do que seu público faria depois de ouvi-lo.

Diga-lhes qual é essa imagem.

Técnicas de Comunicação

a) O que é Comunicação.

Sempre entendemos que se os lábios estiverem se movendo está ocorrendo a comunicação. Mas a via de mão dupla da conversação implica em dar e receber informação. Com muita freqüência, ela envolve mais do que falar. É também o processo de receber ou ouvir. A esse duplo processo devemos acrescentar uma terceira dimensão – compreensão.

Freqüentemente pensamos e compreendemos o que está dizendo ao outro, mas o que ouvimos não é o que se queria dizer. Queremos que a outra pessoa não apenas ouça o que temos a dizer, mas que também compreenda.

b) Cinco Níveis da Comunicação.

John Powell, em seu livro "Why Am I Afraid to Tell You Who I Am? (Por que tenho medo de lhe dizer quem sou?), descreve cinco níveis nos quais podemos nos comunicar.

É essencial a compreensão desses níveis.



Nível 5 – Conversa Comum.

Nesse nível ocorre uma conversa fiada como, “ Como vai você?” “O que anda fazendo?” “Como vão as coisas?” Tal conversação quase não tem sentido, mas às vezes pode ser melhor do que um silêncio embaraçoso. Quando a comunicação permanece nesse nível, é maçante e conduz à frustração e ressentimentos nos relacionamentos.

Nível 4 – Conversação Efetiva. Nesse nível, a informação é compartilhada, mais não há comentários pessoais. Fala-se do que ocorreu mas não é revelado os sentimentos sobre isso. Os homens se comunicam mais nesse nível do que as mulheres, pois são menos capazes de expressar seus sentimentos.

Nível 3 – Idéias e Opiniões.

A verdadeira intimidade começa aqui, pois nesse nível a pessoa arrisca expor seus próprios pensamentos, sentimentos e opiniões. Sendo que se sente livre para se expressar e verbalizar suas idéias pessoais, a outra pessoa tem melhor oportunidade de conhecê-la intimamente.

Nível 2 – Sentimentos e emoções.

A comunidade neste nível descreve o que está ocorrendo no interior – como a pessoa se sente sobre alguém ou sobre uma situação. Verbalizar-se os sentimentos de frustração, ira, ressentimento ou felicidade. Se a pessoa honestamente partilha com outra de uma forma recíproca, demonstrando interesse por seus sentimentos como também expressando os próprios, isso enriquecerá e ampliará o sentimento. A pessoa se sente valorizada, notada, amada, apreciada.

Haverá uma exposição do caráter de seus amigos que dará uma verdadeira compreensão daquilo que sentem e pesam. Uma boa comunicação é uma alteração entre os níveis de idéias / emoções.

Nível 1 – Percepção Profunda.

Momentos raros de percepção ocorrerão quando se está em perfeita sintonização com a outra pessoa em atendimento, sentimento e satisfação emocional.

Normalmente é relatada uma experiência máxima ou algo profundamente pessoal. A comunicação sobre tais experiências muitas vezes causa uma profunda impressão em ambas partes e enriquece o relacionamento. O compartilhar mútuo das idéias e sentimentos pessoais é alvo final na comunicação, especialmente nos relacionamentos mentais.

No presente, que nível de comunicação está ocorrendo em seu relacionamento? Você deseja e necessita compartilhar de forma mais íntima e profunda?

O Ângulo de Transformação da Comunicação

Gastamos, aproximadamente, 70% do período em estamos acordados em comunicação – falando ou ouvindo, lendo ou escrevendo. 33% desse tempo é devotado a falar. Esse elemento de nosso tempo torna-se muito importante, pois conversar leva as pessoas a um relacionamento.

A via de linguagem vai além de simplesmente trocar palavras ou informações. Através da conversação podemos expressar nossos sentimentos, transmitir nossa emoção, esclarecer nosso pensamento, reafirmar nossas idéias, e fazer contato com os outros. É uma forma agradável de passar o tempo, de conhecermos-nos uns aos outros, de aliviar a tensão, e expressar opiniões. Assim, a função mais fundamental da fala não é transmitir informações, mas estabelecer um relacionamento com os outros. A qualidade desse relacionamento dependerá, em grande medida, da capacidade da pessoa de se expressar verbalmente.

c) Barreiras à Conversação Eficaz

Muitas barreiras impedem a conversação eficaz.

O “transmissor de soluções” carrega sua fala com ordens, diretrizes e comandos. “Venha aqui”. “Apreste-se”.

“Se você fizer isso novamente, eu... Outra é “o moralizante”. Você não sabe o suficiente para...” A maioria de nós ficamos ressentidos quando nos dizem que devemos, deveríamos ou é melhor fazer algo.

Muitos de nós procuramos “rebaixar” a despeito do fato de conhecermos como é se sentir humilhado. “Essa não é uma má idéia, considerando que você pensou nela”. Por nomes, ridicularizar e envergonhar. “Você é um palerma.

“Eles interpretam, diagnosticam e psicanalisam: “Você apenas diz isso porque...” Tentam ensinar e instruir.

Então há o que “corrige”. Por exemplo, enquanto o desbravador conta uma história a um amigo, seu líder o ajuda mantendo a precisão dos fatos.

“ Saímos no domingo à noite.”

“Ah, creio que saímos na quinta-feira, à noite, no dia anterior ao feriado.”

“Ok, saímos na terça-feira, logo após a aula.”

“Não, já era tarde da noite quando saímos.”

“Bem, de qualquer forma, saímos e fomos direto para Foz do Iguaçu, e...”

Aquele que corrige tem uma compulsão por se concentrar no relatório correto. Tais intromissões são muitas vezes uma tentativa de atrair a atenção para si, e mostram falta de sensibilidade ao permitir que outra pessoa conte uma história da forma que a compreendeu e lembra.



O que faz “monólogo” tem uma necessidade compulsiva de falar e freqüentemente insiste em ter a última palavra. Ele não tolera ser corrigido e assim mantém uma atitude de sabe tudo. Muitas vezes esse tipo de pessoa tem uma necessidade desesperadora de ser popular, mas quando mais monopoliza a conversação mais entedia os outros e dificulta a si mesmo o formar ligações íntimas.

O que “emprega o silêncio” usa esse recurso como uma arma de controle. Quando um homem fica quieto, emoções fortes tais como medo ou ira estão se desenvolvendo em seu íntimo. Uma mulher normalmente usa o silêncio como vingança quando se sente injustiçada ou quando atinge um estado de total desesperação. A ameaça com o silêncio pode ser feita porque a pessoa se recusa ouvir ou porque esteja sofrendo de uma profunda dor. Alguns cristãos sentem que não é correto dizer aquilo que pensam. Mas esse refrecedor de emoções cobra o seu tributo físico, mental e espiritualmente.

d) Regras Para Eficácia na Conversação

1) Escolha o momento certo para se comunicar com seus amigos. Seu assunto pode ser bem recebido, mas o momento pode ser errado. Se você tiver algo pessoal, nos níveis um ou dois para partilhar, não descarregue tudo assim que seu amigo cruzar seu caminho. Se desejar falar com seu amigo de uma forma íntima, escolha um momento quando seu amigo possa responder de bom grado.

2) Desenvolva um tom agradável de voz. Nem sempre é o que você diz, mas como diz que conta. É agradável estar com uma pessoa com voz suave, calma. Isso assegura que a pessoa será ouvida.

3) Seja claro e específico. Muito dos mal-entendimentos surgem de conversas confusas. Tente pensar enquanto fala, e afirme claramente o que deseja dizer. Pode-se resolver o problema de confusão na comunicação ao fazer “uma declaração de intenções”. Por exemplo, “gostaria de convidar is Oliveiras para o jantas, no domingo. Você concorda?”

4) Seja positivo. Em muitos lares 80% da comunicação é negativa. Essas famílias se acostumaram tanto a ouvir críticas, censuras, xingamentos e outros elementos negativos que tal comportamento tornou-se normal. Seja menos negativo e mais positivo e apreciativo.

5) Seja cortês e respeite a opinião de seus amigos. Você pode fazer isso mesmo quando discorda, cuide do bem-estar deles assim como cuida do seu. Esteja disposto a ouvir. Não mais que 50% de sua comunicação deveria ser gasta em falar.

6) Seja sensível às necessidades e sentimentos de seu amigo. Desenvolva a paciência e a sensibilidade na resposta àquilo que seu amigo diz. Se ele está magoado, você pode entender esse seu sentimento e mesmo sentir-se magoado também. Tenha empatia por suas necessidades e sentimentos de temor, ira, desespero, ansiedade. De igual forma, se ele estiver feliz por alguma nova realização, partilhe com ele dessa felicidade.

7) Desenvolva a arte da conversação. A conversação é uma Arte, e deve-se encorajar as oportunidades para desenvolv-la. A discussão sobre tópicos interessantes enriquece um relacionamento.

2. Ouvir Ativamente

a) Ângulo de ouvir da comunicação

“Deixar de ouvir”, diz um psicanalista, “está normalmente à raiz da maioria dos problemas da comunicação.

Algumas vezes isso meramente causa incômodo ou irritação. Mas, quando uma pessoa está falando sobre algo importante, tentando resolver um problema, ou buscando apoio emocional, o deixar de ouvir pode ter resultados desastrosos”.

Contudo, a maioria de nós prefere falar a ouvir. Gostamos de expressar nossas idéias e falar daquilo que sabemos e como nos sentimos sobre determinados assuntos. Gastamos mais energia expressando nossos próprios pensamentos do que prestando atenção total quando os outros estão expressando os seus. Ouvir parece ser uma coisa simples, porém a maioria de nós somos ouvintes deficientes porque ouvir é uma árdua tarefa.

b) Barreiras no ouvir Eficaz

O “**ouvir entediado**” já ouviu tudo antes. Quando alguém novamente reclama sobre o trabalho, você pode dizer para i mesmo: “Aqui estamos novamente”, e desligar o seu cérebro. Mesmo quando dizem algo novo e procuram seu apoio e encorajamento provavelmente não estão com vontade.

Um “**ouvinte seletivo**” pega aqui e ali trechos da conversa que lhe interessa e descarta os outros. Por exemplo, você pode estar fazendo algo enquanto seu amigo está falando. A maior parte do que é dito entra por um ouvido e sai pelo outro, mas quando ele menciona que seja desagradável, triste ou diferente.



Métodos Eficazes de Ouvir

A ênfase sobre o ouvir eficaz é nova, mas até recentemente mais ênfase era dada na capacidade e disposição de falar livremente do que no ouvir eficazmente. Hoje, contudo, algumas escolas ensinam técnicas para escutar.

Corporações estão animando seus funcionários a fazerem cursos para melhorar sua capacidade de ouvir. Os conselheiros da família estão enfatizando a importância de como ouvir no círculo familiar.

Estar atento à linguagem corporal – Comunicamo-nos através da linguagem falada mas também por aquilo que não dizemos. 55 % do que comunicamos é expressado através das expressões faciais - beicinho, gesto, um trejeito, ou um piscar dos olhos. Tais linguagens corporais falam mais alto do que as palavras. Outras mensagens não-verbais são captadas através das posturas ou gestos corporais – um tamborilar nervoso dos dedos, falar entre os dentes, um gesto de irritação.

O abridor de portas. Uma boa técnica do ouvir encontra-se em responder com uma “ porta aberta’ ou um convite para dizer mais. Essa respostas não comunicam suas próprias idéias ou sentimentos, mas convidam a outra pessoa a partilhar seus próprios pensamentos. Alguns dos mais simples “abridores de portas” são: “Sei.” “não diga.” ‘ Conte-me a história toda.” Dessa forma você encoraja a outra pessoa a falar e não dá a idéia de que não vê o momento de desviar a conversa. Elas transmitem respeito ao inferior: “Posso aprender algo de você. Suas idéias são importantes para mim. Estou interessado naquilo que você tem a dizer”.

Ouvir atento. “Ouvir deliberadamente” ´r capacidade de processar a informação, analisa-la, relembra-la mais tarde e extrair conclusões, mas o “ ouvir atento” ouve primeiro os sentimentos do que fala e processa a informação depois. Ambas habilidades do ouvinte atento e deliberativo são necessárias na comunicação eficaz, mas o ouvir com sentimento é muito mais importante nos relacionamentos. No ouvir atento você capta o que está sendo dito e então traduz o que você crê que sejam os sentimentos, não os fatos daquilo que está sendo dito.

Regras para ouvir eficaz

Você deve disciplinar e tomar um firme propósito de melhorar sua habilidades. Aqui estão seis formas:

- 1) **Mantenha um bom contato** - Centralize atenção total em seu amigo.
- 2) **Sente-se de forma atenta** - Por alguns minutos aja como se nada mais no mundo importasse, exceto ouvir seu amigo. Elimine toda e qualquer distração de sua mente. Incline-se para frente em sua cadeira.
- 3) **Demonstre interesse por aquilo que irá ouvir** – Erga as sobrancelhas, acene com sua cabeça, sorria ou ria no momento certo.
- 4) **Mescle seu ouvir atento com frases apropriadas que demonstre que você concorda** - se interessa e compreende. Seu amigo deseja certificar-se de que você compreende as idéias que estão apresentadas. Tente racionar sobre o que ele está dizendo e enquadre isso na sua própria experiência.
- 5) **Faça perguntas formuladas** - Dê encorajamento fazendo perguntas que demonstre seu interesse.
- 6) **Ouçã um pouco mais.** No momento em que você crê haver terminado, ouça por mais trinta segundos. Você tem problemas de Comunicação?

Resolução de conflitos

Os conflitos nos relacionamentos são inevitáveis. Muitas vezes os conflitos são vistos como horror, crendo que eles ameaçam nosso relacionamento. Essa má compreensão faz com que alguns evitem o conflito recusando reconhecer sua presença, fujam dele e ocultem os sentimentos. Mas ignorar os conflitos não os soluciona. Na verdade, algumas vezes problemas graves se desenvolvem quando os problemas são reprimidos. Algumas regras simples podem conduzir a uma resolução construtiva do problema:

- 1) **Escolha o melhor tempo e lugar.** É melhor resolver os conflitos na hora, mas se um dos dois estiver zangado ou descontrolado, então é melhor postergar a discussão. Contudo, não retarde por muito tempo. Se seu amigo não volta à questão, então tome a iniciativa para resolver o problema. Evite as interrupções desnecessárias ao discutir as questões principais.
- 2) **Fale francamente.** Mencione aberta e respeitosamente seus sentimentos através do uso eficaz de mensagens iniciadas pelo pronome “eu”. Fale de forma direta, clara, sucinta e sem ira. Inclua os motivos que o levam a manter sua opinião.

Exponha como você crê que o problema pode ser resolvido e o que está em jogo. Fale da forma mais clara e controlada possível, diminuindo o volume de sua voz em vez de aumentá-la.

- 3) **Fique no tema.** Atenha-se a um problema por vez. Quanto mais problemas forem trazidos à tona, menos probabilidades haverá de que um deles seja resolvido. Estabeleça uma regra de que nenhum problema adicional poderá ser apresentado até que o primeiro tenha sido tratado. Evite desenterrar problemas e brigas antigas.

Concordem que se as acusações tiveram mais de seis meses, é uma evidência inadmissível.



4) Demonstre respeito. Você pode não concordar com o posicionamento de seus amigos. Você pode opor-se violentamente. Mas pode ainda respeitar o direito de terem sua opinião. Aqui estão alguns não: - não profira palavras ofensivas, não ameace com selvageria, não desdenhe da aparência ou da inteligência, não use de violência física, não acuse e não interrompa.

5) Relacione as soluções. Após os sentimentos terem sido, aberta ou construtivamente, descritos, você verá as questões em jogo e se empenhará por alternativas racionais. Apresente todas as soluções possíveis, independentemente de quão ridículas possam parecer, mas não as avalie nesse momento.

6) Avalie as soluções. Uma vez que toda a informação tenha sido transmitida, os dois poderão fazer escolhas inteligentes quanto à solução que pode ter mais sucesso. Verifiquem novamente a lista e discutam as conseqüências à medida em que avaliam cada solução.

7) Escolham a solução mais aceitável. Comprometam-se a escolher a solução que vá mais ao encontro das necessidades da pessoa mais magoada. Essa escolha poderá exigir uma grande medida de negociação e transigência. Vencer não é o alvo, porque onde houver um ganhador deverá também haver um perdedor, e ninguém gosta de perder.

Podem ser alcançadas pela concessão de uma pessoa, pelo acordo de ambas, ou por um ceder ao outro em vez de apenas largar de mão. Deve-se ter o cuidado que não seja sempre a mesma pessoa que faz a concessão. Faz-se necessário duas pessoas para gerar um conflito e duas para resolve-lo. Ceder ao outro em meio a um conflito exige uma verdadeira maturidade, porque, na prática, você está admitindo que sua análise da situação estava errada e que agora está pronto a mudar de idéia.

8) Implemente a decisão. Decida quem fará o quê, onde e quando. Uma vez que chegaram a uma decisão, lembre que duas pessoas muitas vezes compreendem os acordos de forma diferente.

Alguns conflitos somente podem ser resolvidos através de uma negociação amigável. Muitas vezes, se um cede, o outro fica ressentido e pode ficar de mau humor pelo restante do dia, recusando-se a falar. A outra pessoa pode ser igualmente obstinada. Cada um se sente justificado para manter sua própria decisão. Mas realmente importa quem está certo ou errado? Os amigos que se importam uns com os outros deveriam ser capazes de lidar com as coisas de acordo com a importância que cada um dá às suas necessidades em dado momento. Pode-se chegar mais facilmente a uma solução quando cada pessoa está disposta a ver o problema sob o ponto de vista do outro.

Quando Seu Amigo Quebra as Regras

Por mais que alguém se esforce para evitar discussões, às vezes é atraído para elas. Quando vê que uma delas está se aproximando, você pode se prevenir ao seguir uma fórmula simples. Em vez de responder com palavras que o lançam no meio da batalha, optar por não argumentar.

Se seu amigo lê algo hostil em pedido que é perfeitamente legítimo, opte por não discutir e, calma e racionalmente diga: "Perdoe-me se pareceu assim, mas o que eu quis dizer foi..."

Se seu amigo tem um talento especial para o sarcasmo diga-lhe francamente: "Magoa-me ouvir palavras como essas sobre a minha pessoa. Sei que também faço coisas que o magoam, mas, por favor, procure evitar tais palavras no futuro."

Se seu amigo gosta de procurar falhas, não se defenda. Antes, anote seus "pecados". Quando ele tiver terminado de falar, diga algo parecido com isto: "Muito bem, voltemos à primeira coisa que você mencionou. Se eu realmente falhei aqui, gostaria de falar sobre isso com você. Farei o mesmo com você também."

Quando um amigo faz um exagero ridículo, em vez de corrigir a declaração, tente: "Sei que isto não lhe agrada e que você sente que isso ocorre com muita freqüência. Tentarei não deixar isso acontecer novamente."

Técnicas injustas de disputa podem destruir um relacionamento, mas quando seu amigo se esquece e quebra uma regra, você pode aprender a manter a calma. Opte por não discutir e, calma e tranqüilamente, confronte seu amigo com a realidade da situação. De forma controlada, relembre seus pensamentos, sentimentos e convicções.

Você pode evitar muitas discussões em potencial ao optar por não discutir e ao responder de forma racional, considerada e com tato.

A Estrutura e os Critérios da notícia na mídia impressa

Passarei uma técnica de elaborar uma notícia, simples, mais objetiva que possa ser colocado num jornal local ou da igreja. Por isso, é importante conhecer uma técnica usada pelo jornalista e que será muito útil para os desbravadores. Tradicionalmente o lead (que tem seus derivados, o lidão e o sublead) palavra de origem inglesa, significa cabeça, guia, abertura. Sua função primordial no contexto jornalístico é abrir a matéria com informações mais importantes da notícia. Seus elementos fundamentais são seis:

O quê? Acontecimento

Quem? Atores

Quando.....? Tempo

Onde? Cenário

Como e por quê....? Relação de forças.



Acontecimento – Fato com repercussão na igreja e na comunidade. É hierarquizado; valorizado de acordo com interesse do clube em publicar a notícia, não indo de encontro aos princípios da igreja.

Cenário - É o espaço físico onde se desenvolve a ação. Não só é o local onde se desenvolve o fato em si, mas toda sua área de abrangência e pode alterar a relação de forças, a trama e atuação dos atores.

Tempo – é o espaço cronológico da ação e corresponde ao momento em que ocorre o acontecimento.

Atores - São as pessoas, os personagens envolvidos no acontecimento. Podem também ser instituições, representadas ou não determinadas pessoas,. Por exemplo: o pastor, igreja,; atividades sociais, instituições públicas.

Relações de forças – Constitui a representação do comportamento dos atores diante da trama em si. Responde a questão do tipo: quem está ganhando, quem está perdendo? Quem está certo, quem está errado?

No entanto, os atores podem não só estabelecer uma relação de disputa, mas também de complementaridade. Não é imutável, pode variar de acordo com o cenário, o tempo e outros.

Relação acontecimento versus estrutura- Responde á questão: com o acontecimento se reflete no todo, na estrutura social? Envolve os acontecedentes e as conseqüências do acontecimento.

Ponto de vista da análise – sob que ângulo o acontecimento é mostrado: a. sob a perspectiva dos atores e b. Imparcial, que é a tendência teórica do jornalismo.

Essas informações são importantes para quem no clube rediga, ajudando a divulgar as atividades para sociedade e para igreja. Claro que nem sempre você pode divulgar na imprensa ou na igreja, depende da relevância da notícia. Tem notícia que só interessa aos membros dos clubes, não deve ser divulgado para igreja ou para sociedade, exemplo, a data do acampamento, cumprimentos de especialidades e outros. Esse tipo deve ser elaborado com a mesma técnica, que estamos demonstrando, e divulgado no mural do clube. Lembrando, que todo clube deve ter um mural móvel para divulgar todas as atividades para os desbravadores.

Esses elementos estão bem relacionados aos conceitos de conjuntura vistos anteriormente. A reportagem na mídia impressa apreze, classicamente, em formado de pirâmide tomado com base a localização do lead no texto. Ao todo são três possibilidades que caracterizam tipos de estruturar a informação.

A Pirâmide invertida - é o tipo de texto jornalístico mais freqüente nos veículos impressos, sobretudo em jornais.

Teoricamente, seu uso constante na mídia justificar-se pela praticidade em passar ao leitor os elementos mais importantes da informação. Sua formação segue a seguinte estrutura: fatos mais importantes na abertura – o lead- ; desdobramento desses fatos e, finalmente, detalhes secundários da matéria, ou seja o desenvolvimento do texto.

Dicas importantes:

Mantenha o conteúdo e coloque em forma de notícia.

As idéias têm que ser claras – nunca subentendidas.,

Olhe a forma da matéria.

O verbo no título e nas primeiras linhas deve estar sempre no **tempo presente**, mesmo o que o fato já tenha ocorrido ou esteja para acontecer.

Quando tiver que usar o tempo futuro, usar sempre o **futuro composto**.

Exemplo: promoverá = vai promover.

Evitar o uso do gerúndio.

Exemplo: andando, caminhando, falando...

O sujeito e o predicado devem estar sempre com o substantivo; evite pronomes.

Evite o uso do pronome oblíquo (me, te, se, o, a, lhe, nos, vos, os as, lhes).

Uso de Siglas: explicar o significado na primeira vez em que aparecerem no texto. Não usar siglas referindo-se ao local de origem da notícia. Colocar por extenso no início da frase. A sigla vem no final. Siglas com mais de três letras, só a primeira letra deve ser maiúscula.

A notícia não deve ter itens, deve ser corrida.

Cargos e profissões devem vir sempre **antes do nome** e em letra minúscula.

Exemplo: **presidente** da Igreja Adventista no Rio Grande do Sul.

O **médico** Natanael Costa. Usar a mesma regra para pastor e professor e outros, sempre por extenso e com letra minúscula.

Usar as palavras "**médico**" e "**advogado**". Não usar a palavra "doutor".

Não usar IASD, SELS, USB entre outros.

Exemplo: ao invés de usar **IASD**, descreva seu significado (Igreja Adventista do Sétimo Dia).

Evitar palavras denominacionais, como Campo, União, Missão, Serva do Senhor, Pena Inspirada, etc.

Não usar "adventistas" no título ou início da notícia.

Evitar a palavra "irmãos" e "membros", usar "fiéis", "seguidores".

Dentro do vocabulário coloquial, usar sempre a palavra **menor** e a **mais conhecida**.

Exemplo: Entre "tem" e "possui", usar o "tem"

Entre "depois" e "após" – prefira "depois".

NÃO USAR palavras rebuscadas nem adjetivos qualificativos.



Twitter

Twitter (pronuncia-se "tuíteer") é uma rede social e servidor para microblogging que permite aos usuários enviar e receber atualizações pessoais de outros contatos (em textos de até 140 caracteres, conhecidos como "tweets"), por meio do website do serviço, por SMS e por softwares específicos de gerenciamento.

As atualizações são exibidas no perfil de um usuário em tempo real e também enviadas a outros usuários seguidores que tenham assinado para recebê-las. As atualizações de um perfil ocorrem através por meio de site do Twitter, por RSS, por SMS ou programa especializado para gerenciamento. O serviço é gratuito pela internet, entretanto, usando o recurso de SMS pode ocorrer a cobrança pela operadora telefônica.

Desde sua criação em 2006 por Jack Dorsey, o Twitter ganhou extensa notabilidade e popularidade por todo mundo. Algumas vezes é descrito como o "SMS da Internet".

A estimativa do número de usuários é baseada em pesquisas independentes já que a empresa não informa oficialmente número de contas ativas. Em novembro de 2008, Jeremiah Owyang estimou que o Twitter possuía entre 4 a 5 milhões de usuários. Já em maio de 2009, outro estudo analisou mais de 11 milhões e meio de contas de usuários.

Em Fevereiro de 2009 o blog "Compete.com" elegeu o Twitter em terceiro lugar como rede social mais usada (Facebook em primeiro lugar, seguido do MySpace).

Devido ao sucesso do Twitter, um grande número de serviços semelhantes foram lançados. Alguns são disponibilizados em países específicos, outros unem outras funções, como a partilha de arquivos que era oferecido pelo Pownce.

Um estudo da Universidade de Harvard concluiu que apenas 10% dos usuários produzem 90% do conteúdo.

Em janeiro de 2010 foi realizada a primeira conexão e acesso pessoal à Internet de origem espacial, utilizando o Twitter.^[6] O astronauta Timothy Creamer, escreveu "Hello Twitterverse" no serviço de microblogging,^[6] através do endereço do Twitter http://twitter.com/astro_tj.

Segundo o grupo de pesquisa norte-americano Web Ecology, a língua portuguesa é a segunda mais utilizada pelo Twitter.^[8] Enquanto o estudo da Semicast mostra que a Língua portuguesa é a terceira mais utilizada, atrás do Inglês e do Japonês.

Retweet

O retweet é uma função do Twitter que consiste em replicar uma determinada mensagem de um usuário para a lista de seguidores, dando crédito a seu autor original.^{[11][12]} Na página de início do site existe um botão chamado retweetar, que faz o envio automático da mensagem para todos seguidores da pessoa. Antigamente, os usuários realizavam isto de forma manual, acrescentando um RT ao lado do @nick de quem escreveu.

Publicidade

O Twitter também tem sido constantemente utilizado por grandes empresas para a divulgação de suas marcas, através de constantes atualizações, sempre ligando o "consumidor" a uma página onde possa encontrar mais informações sobre o serviço ou produto oferecido. Além disso, o Twitter tem se mostrado um ótimo instrumento para o fortalecimento das marcas no ambiente virtual, pois agrega seguidores que recebem as atualizações enviadas pelas empresas, porém ainda é uma ferramenta que deve ser melhor explorada para esse fim.

Twitter List

Twitter List é um recurso disponível no Twitter que permite ao usuário criar listas compartilháveis de usuários. O que dinamiza a leitura dos tweets já que se torna possível ler o conteúdo postado por grupos de seguidores.

Blog

Um **blog** (contração do termo "**Web log**"), também chamado de **blogue** em Portugal, é um site cuja estrutura permite a atualização rápida a partir de acréscimos dos chamados artigos, ou "posts". Estes são, em geral, organizados de forma cronológica inversa, tendo como foco a temática proposta do blog, podendo ser escritos por um número variável de pessoas, de acordo com a política do blog.

Muitos blogs fornecem comentários ou notícias sobre um assunto em particular; outros funcionam mais como diários online. Um blog típico combina texto, imagens e links para outros blogs, páginas da web e mídias relacionadas a seu tema. A capacidade de leitores deixarem comentários de forma a interagir com o autor e outros leitores é uma parte importante de muitos blogs.

Alguns sistemas de criação e edição de blogs são muito atrativos pelas facilidades que oferecem, disponibilizando ferramentas próprias que dispensam o conhecimento de HTML. A maioria dos blogs são primariamente textuais, embora uma parte seja focada em temas exclusivos como arte, fotografia, vídeos, música ou áudio, formando uma ampla rede de mídias sociais. Outro formato é o microblogging, que consiste em blogs com textos curtos.



Em dezembro de 2007, o motor de busca de blogs Technorati rastreou a existência de mais de 112 milhões de blogs.^[1] Com o advento do videoblog, a palavra "blog" assumiu um significado ainda mais amplo, implicando qualquer tipo de mídia onde um indivíduo expresse sua opinião ou simplesmente discorra sobre um assunto qualquer.

Os blogs começaram como um diário online e, hoje, são ferramentas indispensáveis como fonte de informação e entretenimento. O que era visto com certa desconfiança pelos meios de comunicação virou até referência para sugestões de reportagem.

A linguagem utilizada pelos blogueiros foge da rigidez da praticada nos meios de comunicação deixa o leitor mais próximo do assunto, além da possibilidade do diálogo entre comunicador e audiência. Grandes portais de notícias veiculam com frequência informações de blog e dão crédito ao jornalista

Muitos sites oferecem gratuitamente serviço de hospedagem de blog com ferramentas que ajudam na configuração da página na web.

Origens.

Antes do formato blog se tornar amplamente conhecido, havia vários formatos de comunidades digitais como o Usenet, serviços comerciais online como o GENie, BiX e Compuserve, além das listas de discussão e do Bulletim Board System (BBS). Em 1990, softwares de fóruns de discussão como o WebEx criaram os diálogos via "threads".

O blog atual é uma evolução dos diários online, onde pessoas mantinham informações constantes sobre suas vidas pessoais. Estes primeiros blogs eram simplesmente componentes de sites, atualizados manualmente no próprio código da página. A evolução das ferramentas que facilitavam a produção e manutenção de artigos postados em ordem cronológica facilitaram o processo de publicação, ajudando em muito na popularização do formato. Isso levou ao aperfeiçoamento de ferramentas e hospedagem próprios para blogs.

Blogueiro¹ ou bloguista¹ ou ainda **blogger** são palavras utilizadas para designar aquele que escreve em blogues. O universo dos blogueiros (a soma de tudo o que está relacionado a este grupo e este grupo em si) é conhecido como blogosfera.

No dia 31 de agosto, comemora-se o Dia do Blog (devido a semelhança da data 31.08 com a palavra blog), que se propõe a promover a descoberta de novos blogues e de novos blogueiros.

Página na web atualizada por 1 ou mais editores; todo blog é um Site, mas nem todo Site é um blog. O principal diferencial do blog é a interação através de comentários entre o internauta e o editor, como também a opinião pessoal do editor nos artigos.

Site

Site, sítio, website, websítio, sítio na Internet, sítio web, sítio na web, sítio electrónico ^(português europeu) ou **sítio eletrônico** ^(português brasileiro) é um conjunto de páginas web, isto é, de hipertextos acessíveis geralmente pelo protocolo HTTP na Internet. O conjunto de todos os sites públicos existentes compõe a World Wide Web. As páginas num site são organizadas a partir de um URL básico, ou sítio onde fica a página principal, e geralmente residem no mesmo diretório de um servidor. As páginas são organizadas dentro do site numa hierarquia observável no URL, embora as hiperligações entre elas controlem o modo como o leitor se apercebe da estrutura global, modo esse que pode ter pouco a ver com a estrutura hierárquica dos arquivos do site.

Alguns sites, ou partes de sites, exigem uma subscrição, com o pagamento de uma taxa, por exemplo, mensal, ou então apenas um registo gratuito. Os exemplos incluem muitos sites pornográficos, partes dos sites de notícias, sites que fornecem dados do mercado financeiro em tempo real e a Enciclopédia Britânica.

Quando a World Wide Web foi criada, ela recebeu esse nome de seu criador Tim Berners-Lee.^[1] Ele comparou a sua criação com uma teia, "web" em inglês. Cada nó dessa teia é um local (virtual) onde há hipertextos. Como a palavra inglesa para local é site (também derivada do latim *situs*: "lugar, local"), quando as pessoas queriam se referir a um local da teia, elas falavam, *web site*. Assim um novo nome surgiu para designar esse novo conceito de nó onde há um conjunto de hipertextos: *Web site*.

Batizada desta forma, a *Web* e seus *Web sites* tornaram-se mundialmente famosos e seus nomes empregados em diversas línguas. Em inglês foi necessário usar o qualificativo *Web* antes de *site*, para diferenciar de outros usos que a palavra *site* tem nesta língua, onde significa local. Mas quando o contexto deixava claro que se estava falando da *Web*, dizia-se apenas "site". Já na língua portuguesa, esse qualificativo não é necessário em momento algum, pois a palavra *site* é um anglicismo novo em nosso vocabulário e tem o único e mesmo significado de *Web site*.

[editar] Nome em português

A palavra *site* em inglês tem exatamente o mesmo significado de *sítio* em português, pois ambas derivam do latim *situs* ("lugar demarcado, local, posição") e, primariamente, designa qualquer lugar ou local delimitado (sítio arquitetônico, sítio paisagístico, sítio histórico, entre outros). No português do Brasil, a palavra *sítio* designa, com maior frequência, uma propriedade rural de área modesta, frequentemente usada para lazer ou lavoura.

Porém, em inglês, surgiu o termo *website* (às vezes *web site*) para designar um sítio virtual, um conjunto de páginas virtualmente localizado em algum ponto da Web. Acontece que, com poucos anos de uso, o termo *website* ganhou a forma abreviada *site*, que passou a ser uma segunda acepção do termo original. *Site*, portanto, em inglês, passou a designar alternativamente um lugar real (no campo) ou virtual (na Web).



Em português, surgiram duas vertentes para a tradução do conceito. A mais difundida em Portugal respeita a dualidade do termo original, e traduz *site* por *sítio* - ou, se o contexto não for suficiente para o entendimento, por *sítio na Internet*, *sítio electrónico*, *sítio na Web*, *sítio web* ou, ainda, *websítio* (exatamente como no inglês). A segunda vertente, mais comum no Brasil, adotou simplesmente o estrangeirismo *site*, sem alterações, para se referir aos sítios virtuais, mantendo *sítio* para os reais. Uma terceira opção que começa a ser sugerida, utilizada pelo escritor brasileiro Millôr Fernandes, é *saíte*.

A **pronúncia** de *site*, tanto em inglês quanto em português, é /salt/ pelo sistema SAMPA

Propósitos dos Sites

Os sites da Internet, em geral, podem ter os seguintes propósitos:

- ✓ **Institucional:** muitas empresas usam seus sites como ponto de contato entre uma instituição e seus stakeholders (clientes, fornecedores etc.). No caso de instituições comerciais, usam-se sites também para comércio eletrônico, recrutamento de funcionários etc. Instituições sem fins lucrativos também usam seus sites para divulgarem seus trabalhos, informarem a respeito de eventos etc. Há também o caso dos sites mantidos por profissionais liberais, para publicarem seus trabalhos.
- ✓ **Informações:** veículos de comunicação como jornais, revistas e agências de notícias utilizam a Internet para veicular notícias, por meio de seus sites. Jornalistas freelancer e indivíduos comuns também publicam informações na Internet, por meio de blogs e podcasts.
- ✓ **Aplicações:** existem sites cujo conteúdo consiste de ferramentas de automatização, produtividade e compartilhamento, substituindo aplicações de desktop. Podem ser processadores de texto, planilhas eletrônicas, editores de imagem, softwares de correio eletrônico, agendas, etc.
- ✓ **Armazenagem de informações:** alguns sites funcionam como bancos de dados, que catalogam registros e permitem efetuar buscas, podendo incluir áudio, vídeo, imagens, softwares, mercadorias, ou mesmo outros sites. Alguns exemplos são os sites de busca, os catálogos na Internet, e os wikis, que aceitam tanto leitura quanto escrita.
- ✓ **Comunitário:** são os sites que servem para a comunicação de usuários com outros usuários da rede. Nesta categoria se encontram os chats, fóruns e sites de relacionamento.
- ✓ **Portais:** são chamados de "portais" os sites que congregam conteúdos de diversos tipos entre os demais tipos, geralmente fornecidos por uma mesma empresa. Recebem esse nome por congregarem a grande maioria dos serviços da Internet num mesmo local.

E-mail

E-mail, correio-e (em Portugal, **correio electrónico**), ou ainda **email** é um método que permite compor, enviar e receber mensagens através de sistemas eletrônicos de comunicação. O termo *e-mail* é aplicado tanto aos sistemas que utilizam a Internet e são baseados no protocolo SMTP, como aqueles sistemas conhecidos como intranets, que permitem a troca de mensagens dentro de uma empresa ou organização e são, normalmente, baseados em protocolos proprietários.

O envio e recebimento de uma mensagem de *e-mail* é realizada através de um sistema de correio eletrônico. Um sistema de correio eletrônico é composto de programas de computador que suportam a funcionalidade de cliente de e-mail e de um ou mais servidores de e-mail que, através de um endereço de correio eletrônico, conseguem transferir uma mensagem de um usuário para outro. Estes sistemas utilizam protocolos de Internet que permitem o tráfego de mensagens de um remetente para um ou mais destinatários que possuem computadores conectados à Internet.

E-mails gratuitos e WebMail

Com a popularização da Internet através dos provedores gratuitos (cujos usuários ganhavam também uma caixa de correio eletrônico grátis), muitos sítios começaram a oferecer endereços de *e-mail* gratuitos desvinculados de qualquer outro serviço. Essas mensagens de *e-mail* podem ser lidas com o uso do próprio navegador, sem a necessidade de um programa específico, sendo por isso também chamados webmail.

SMS

SMS é a sigla em inglês para "serviço de mensagens curtas". Através deste serviço você pode receber em seu telefone celular diversos tipos de informação através de uma mensagem de texto.

Basta você escolher o que deseja e efetuar o cadastro para receber o conteúdo SMS produzido pela equipe de redação do portal Terra. Entre as opções estão notícias gerais do Brasil e do Mundo, informações financeiras, previsão do tempo, horóscopo, resultados das loterias e, claro, o melhor em informação esportiva, com tênis, fórmula-1 e tudo sobre o futebol brasileiro e mundial.



MSN

MSN Messenger é um programa de mensagens instantâneas criado pela Microsoft Corporation. O serviço nasceu a 22 de Julho de 1999, anunciando-se como um serviço que permitia falar com uma pessoa através de conversas instantâneas pela Internet.

O programa permite que um usuário da Internet se relacione com outro que tenha o mesmo programa em tempo real, podendo ter uma lista de amigos "virtuais" e acompanhar quando eles entram e saem da rede. Ele foi fundido com o Windows Messenger e originou o Windows Live Messenger.

O pioneiro nesse tipo de aplicação foi o ICQ que em 1996 revolucionou o conceito de mensagens instantâneas online. Porém nos últimos anos o MSN tem conquistado cada vez mais adeptos em Portugal (embora na Europa o mensageiro mais utilizado continue a ser o ICQ) e se tornou líder do segmento no Brasil, onde é consistentemente um dos programas mais baixados nos sites de downloads locais.

O sucesso do MSN Messenger pode ser explicado por ele ser integrado ao serviço de e-mail Hotmail, por ser incluso com o Windows XP e por ter uma intensa publicidade junto ao público jovem. Também tem como concorrente o Yahoo! Messenger, outro serviço igualmente

Gil Marcos dos Santos Carvalho
Coordenador – 1ª Região



O BOM SECRETÁRIO

“Tudo o que te vier à mão para fazer, faze-o conforme as tuas forças, porque para a sepultura para onde tu vais, não há obra, nem projeto, nem conhecimento, nem sabedoria alguma”. (Ecl.9:10).

Essa é a principal missão do secretário: estar sempre disposto a cuidar de tudo aquilo que Deus o confiou para fazer e com muito zelo, paciência e dedicação cumprir a parte que te corresponde; afinal de contas, do seu trabalho depende o bom andamento da obra do Senhor.

Para ser um (a) bom (boa) secretário (a) é necessário:

1. **Ter fé e estar em comunhão com Deus:** “A fé é a certeza das coisas que se esperam”. Você enfrentará vários obstáculos na secretária que talvez te façam desistir de tudo, mas se confiar verdadeiramente em Deus e andar com “Ele” saberá que Deus proverá tudo!
2. **Ser Organizado (a):** sem isso, é impossível ser um bom secretário. O secretario excelente é o **secretario 5S**: Ele sabe exatamente aonde esta cada coisa, sabe aproveitar cada espaço, não desperdiça nada, não guarda nada que não tem necessidade e gosta de tudo bem limpinho e cheirosos!
3. **Tem disciplina:** Sempre dá o exemplo! Tem compromisso, faz tudo o que lhe cabe e mais um pouco e não admite remendos.
4. **É criativo (a):** Já dizia Lawosie: “Na natureza nada se perde, tudo se transforma”.
5. **É curioso (a):** Sabe de tudo um pouco, busca novos conceitos, troca idéias, descobre melhores maneiras de fazer as coisas.
6. **É prático:** Trabalha com simplicidade e praticidade! Todos sabem trabalhar com sua secretaria, pois tudo é muito claro e preciso
7. **Persistente:** Não se abate com críticas, pelo contrário: cresce com elas. Nada derruba sua motivação, pois sabe que o seu trabalho não passa longe dos “Olhos do Criador”!
8. **É Comunicativo:** Sabe se expressar faz amizades, reclama quando seu sapato aperta, reconhece seus erros e pede ajuda.
9. **Tem alvo!** : Ele (a) sabe aonde quer chegar, têm metas, objetivos e não descansa enquanto não cumpri-las.
10. **Planeja:** “Quem falha em planejar, planeja falhar”. É muito mais do que ter vontade de chegar ao topo de uma montanha: é conhecer a montanha e o tamanho do desafio, planejar cada detalhe da subida, saber exatamente o que levar , que ferramenta utilizar, encontrar a melhor trilha , calcular os riscos e começar a caminhada .

RESPONSABILIDADES DO SECRETÁRIO (A)

O secretario (a) é responsável por toda papelada do clube ou que o clube se envolva: relatórios, atas, atos, pré-requisitos para um campori, correspondências e muito mais.

O secretário (a) também é responsável por:

1. **Em um evangelismo** ele (a) é responsável por todas as inscrições de estudos bíblicos, recepcionarem as visitas e colher informações para possíveis contatos.
2. **Em uma arrecadação** de alimentos, é responsável por cadastrar as famílias beneficiadas para que o clube possa acompanhar essas pessoas e fazer contatos missionários.
3. **No clube**, além da secretaria, é responsável pelas datas de aniversário de cada membro inclusive aniversários de casamentos se houver; deve criar cartinhas ou mensagens para homenagear essas pessoas.
4. Deve estar atento (a) também a cada desbravador que se afastou ou está se afastando e organizar visitas a eles inclusive um programa de reencontro, o “**VOLTA PARA CASA FILHO**”, trazendo todos aqueles que se afastaram para participar de um programa realizado pelo clube e orar por essas pessoas.
5. É também responsabilidade do (a) secretario (a) auxiliar os secretários e secretarias de unidades para que aprendam a organizar suas pequenas secretarias e colocá-los sempre que puder para auxiliar a secretaria do clube para que os mesmos possam aprender a trabalhar com ela.
6. **No campori**, é responsável por todos os relatórios e entrega dos mesmos, não deixando nada para ultima hora e estar atento (a) a cada requisito cumprido anotando a pontuação e acompanhando se esta tudo correto.
7. **É responsável pela Biblioteca do clube:** Organizar a biblioteca contendo o livro do ano, materiais para serem usados em especialidades e controlar a saída e data de entrega de cada material emprestado.



5S O QUE É?

O nome desse programa vem de cinco palavras japonesas que indicam os cinco passos necessários para nos ajudar a organizar nosso trabalho, nosso ambiente, nossas informações, enfim, nossa vida. São elas:

1. **SEIRI** – Senso de utilidade: Fazer uma checagem completa e ver tudo o que realmente precisamos e o que está nos atrapalhando inclusive o que levar para um evento começando pela nossa mochila.
2. **SEITON** – Senso de arrumação: Determinar o local certo para cada coisa onde qualquer pessoa possa achar com facilidade; padronizar materiais do clube, saber usar e ter um local fácil e definido para guardar, etiquetado aproveitando cada espaço.
3. **SEISOH** – Senso de limpeza: Amar ambientes limpos e cheirosos, zelar pelos materiais do clube: os papéis da secretaria, as barracas do clube, painéis, etc.
4. **SEIKETSU**- Senso de asseio: Cuidar da saúde física e mental de cada um do clube principalmente a própria, manter o uniforme sempre limpo e bem passado, é cumprir a lei: “manter a consciência limpa e cuidar do meu corpo”
5. **SHITSUKE** – Senso de autodisciplina: É dar o exemplo, cumprir cada meta, não gostar de falhas, estar sempre no horário e viver a “ordem e o progresso”

PLANEJAMENTO

Planejar é simplesmente calcular o tempo e onde se quer chegar, criando estratégias, métodos e colocando no papel todo o roteiro. Um bom planejamento trás os seguintes benefícios:

1. Dá rumo e coordena
2. Fornece padrões;
3. Esclarece;
4. Prepara;
5. Revela;
6. Estimula
7. Ganha tempo evitando o estresse.

Para se fazer um bom planejamento é necessário ouvir os juvenis, saber o que eles pensam e esperam do clube, reunir a direção, definir os alvos e metas do clube e analisar as datas da igreja, M S A, distrito e região para que não haja choque de programas. É necessário fazer o QUADRO DE TRABALHO ANUAL e entregar a M S A, a região, distrito e igreja local. Também é fundamental deixar um no mural do clube para que os juvenis acompanhem todas as programações do clube. Ele deve estar assinado pela secretária, diretor do clube 1º ancião e Pr. Distrital.

Exemplos de QTA E QTS:

CALENDÁRIO DO CLUBE OCEANO DE 2008: (QTA)

DATA Quando?	LOCAL Onde?	ATIVIDADE O Que?	RESPONSÁVEL Quem?	OBS Por quê?
03/02/08	Sede do clube	R. Regular	Direção	
10/02/08	Um lugar ao sol	Curso de capacitação para Diretores	Região	
17/02/08	Sede	Curso para Secretários e capitães de unidades	Direção	
24/02/08	Faz. do irmão José	R. Regular	Direção	

QTS

DATA	HORÁRIO	ATIVIDADE	RESPONSÁVEL	OBS
09/02/08	14h30min 15h00min 15h10min 15h30min 16h00min 16h30min 16h40min 17h00min	Reunião administrativa Abertura Meditação Recanto de unidade Instrução: Classe de amigo Recreação Reunião geral Encerramento	Diretor Oficial de dia Capelão Conselheiros Instrutor Instrutor Diretor Diretor	



CORRESPONDÊNCIAS:

Existem três tipos de correspondências que é necessário o (a) secretario (a) saber:

1. **Carta de agradecimento:** Usada para agradecer a um determinado órgão ou pessoa pela participação do clube em eventos ou pelo benefício que o clube tenha recebido.
2. **Ofício:** Usado na maioria das vezes por nós Adventistas para solicitar autorizações. O ofício deve ser claro e objetivo.
3. **Requerimento:** Usado para fazer petições, coisas e objetos. Segue abaixo alguns exemplos dessas correspondências lembrando que todas devem seguir a estética para uma boa correspondência:

1- CARTA DE AGRADECIMENTO



Aracaju (SE), 16 de agosto de 2008.

À
PMA
At. Sr^o Secretário de Educação

Assunto: Agradecimento.

Nós, que fazemos parte do clube Oceano viemos por meio desta agradecer ao convite feito por esta secretaria para a participação no desfile de sete de setembro e a oportunidade que nos foi dada para ajudar no programa do combate a Dengue.

Desde já, nos colocamos a disposição para todo evento que tenha como finalidade o bem da nossa comunidade.

Jane Viana A. de Carvalho
Secretaria do CDO

2- OFÍCIO



OFÍCIO Nº 10/2008

Aracaju (SE), 17 de agosto de 2008.

Ao
Sr^o Flavio Cerqueira
Diretor do Colégio Tancredo Neves

Assunto: Autorização para uso do estabelecimento.

Vimos por meio desta, solicitar autorização para usarmos este estabelecimento no período de 15 a 17 de fevereiro, com pernoite, onde na oportunidade estaremos realizando um curso de primeiros socorros visando o melhor preparo da nossa liderança de Desbravadores.

Certos de sua colaboração desde já agradeceram.

Jane Viana A. de Carvalho
Secretaria do CDO

Recebido por:



3- REQUERIMENTO

Ilmo Sr^o Secretário da Educação
Da Prefeitura Municipal de Aracaju

O Clube de Desbravadores Oceano, departamento da Igreja adventista do 7º dia, que trabalha com meninos e meninas de 10 a 15 anos com atividades de escoteirismo, visando o crescimento físico, mental e espiritual dos mesmos, vem requerer ajuda para doação dos materiais abaixo relacionados:

Panelas para cozinha industrial
Livros de ciências e biologia
Copos e pratos de plásticos

Nestes termos, pede deferimento.

Aracaju (SE), 17 de agosto de 2008.

CLUBE DE DESBRAVADORES OCEANO
Jane Viana A. de Carvalho
Secretária

ATA, ATOS E PASTA DE PRÉ REQUISITOS

Existe uma grande diferença entre esse três materiais que iremos aprender agora:

ATA: Registra reuniões e tem um valor documental.

ATOS: Registra eventos e acontecimentos em que o clube participa

PASTA OU CADERNO DE PRÉ REQUISITOS: Usado somente em campori, Congressos e contem apenas os relatórios das tarefas que foram pedidas.

OBS: Tudo que esta na pasta de pré requisitos estará também em atos, mas nem tudo que esta no livro de atos vai estar na pasta de pré requisitos

ATA: Existem algumas regras básicas na ata:

- ✓ “Não se admite jamais rasuras, apagar erros com borrachas ou corretivos: usa se a palavra “digo” ou então” ou melhor” .
- ✓ Trabalhamos no clube com a ata corrida. Chama-se corrida porque ela não tem espaços grandes entres as palavras e frases, nem mesmo parágrafo.
- ✓ Todos assinam (não rubricada) a ata por causa da presença na reunião
- ✓ O livro de atas deve conter termo de abertura e quando encerrado o livro, termo de encerramento.
- ✓ Os votos da ata podem ser usados números ou letras.
- ✓ Cada ata deve começar no lado esquerdo na folha, aonde temos a numeração.

Conheça agora a formula da ata:

1. Data, hora e local,
2. Quem lidera ou preside a reunião,
3. Membros presentes,
4. Oração inicial
5. Assuntos e votos
6. Oração final
7. Termo de encerramento e assinaturas .



Exemplos de Ata

1

2ª ATA DA REUNIÃO ADMINISTRATIVA DO CLUBE DE DESBRAVADORES OCEANO.

Aos 17 dias do mês de agosto de 2009, as 19:30, na sede do Clube Oceano situada na Igreja adventista do bairro São José , esteve reunida sob a liderança do diretor Marcelo a direção do clube com a presença dos seguintes membros: Ana Machado- Diretora Associada, Paulo- Tesoureiro, Carla Maria- Capelã, e os seguintes conselheiros: Carlos, Alan, Sara e Luiza Raquel tendo também como convidado especial o Pr. Jonathas. A reunião teve seu inicio logo após uma oração e meditação feita pelo Pr. Jonathas. Em seguida foram abordados e discutidos os seguintes assuntos: **1/08** – Solicitado pelo diretor que todos se dedicassem aos preparos para o campori Sul americano , fazendo muito bem suas funções . **2/08** – Votado com a aprovação de todos, exceto a aprovação da capela Carla Maria que toda a direção pagará uma taxa de R\$ 5,00 mensais ate o final do ano para ajudar nas despesas com os preparos para o camporie. **3/08** – O Pr. Jonathas solicitou que toda a direção trabalhasse esse ano com muita garra para melhorar a espiritualidade do clube, de cada juvenil e resgatassem aqueles que se afastaram do clube e da igreja. Não havendo mais nada a tratar a reunião foi encerrada com uma oração feita por mim secretária. Eu, Jane Viana A. de Carvalho, após ter comprovado a veracidade deste fato lavro esta ata sendo assinada por mim e demais membros presentes.

Lsfjldalld fd klalda
 Dlaladfka kldjfld la
 Dlafadjald aldl alllmmmcnndi
 Lkdldl jldjdjjd kkdkd
 Yyyyy lo pokmnm,dld
 Akkdi kmnl dkdkkkdkd

2 Exemplos

1

3ª Ata da Comissão administrativa do Clube de Desbravadores Oceano

Aos 17 dias do mês de agosto de 2008 às 18hs na sede do clube Oceano situada na Igreja Adventista do Sétimo dia do bairro São José esteve reunida, sob a liderança do diretor Marcelo Prata os membros da direção do clube, cujas presenças estão comprovadas por suas assinaturas no final da presente ata. A reunião teve seu início as 18:30, logo após uma oração e meditação feita pela Capelã Carla Maria. Em seguida foram abordados e discutidos os seguintes assuntos:

A) Votado com a aprovação de todos que o clube, apesar das dificuldades participara do campori.
B) O programa Volta para Casa Filho será realizado na Igreja no dia 28 de setembro e terá a presença especial do grupo Órion.
C) Solicitado pelo diretor que todos façam uma corrente de oração em prol da espiritualidade do nosso clube.
D) Votado por todos o afastamento do Conselheiro Alan de seu cargo conforme orientação da comissão da igreja onde também todos da direção se comprometeram em fazer a ele varias visitas .

Não havendo mais nada a tratar a reunião foi encerrada com uma oração proferida pelo Conselheiro Carlos. Eu, Jane Viana A. de Carvalho, redatora desta ata, após ter comprovado a veracidade deste fato, dou fé sendo assinada por mim e demais membros presentes

Lsfjldalld fd klalda
 Dlaladfka kldjfld la
 Dlafadjald aldl alllmmmcnndi
 Lkdldl jldjdjjd kkdkd
 Yyyyy lo pokmnm,dld
 Akkdi kmnl dkdkkkdkd



3 Exemplos

Ata de Fundação do Clube Oceano

1

Clube Oceano fundado em 17 de agosto de 2008 pelo irmão Marcelo Prata que vendo a necessidade dos juvenis da Igreja de São Jose e após ter participado do Campori Sul Americano na equipe de apoio veio motivado a fundar esse clube. A comissão da igreja foi reunida e nomeou oficialmente o irmão Marcelo Prata em 20 de maio de 2008, com a presença do Pr. Jonathas, onde também foram votados e aprovados os conselheiros: Carlos, Alan, Sara e Luiza Raquel, eu, Jane Viana, como secretária e diretora associada e a capela Marta. Depois de toda a direção participar de um treinamento realizado pela 1ª região, foi marcado a data para começar a fazer as inscrições dos desbravadores e com o clube já funcionando após 2 semanas, foi escolhido o nome do clube entre Guerreiros do Agreste e Oceano, todos optaram por oceano devido a facilidade para escolha das unidades que também na oportunidade foram escolhidas: Masculinas- Tubarões e golfinhos , Femininas: Algas e Perolas . Foi feito no dia 17 de agosto de 2008 uma grande programação igreja para a inauguração do clube que começou pela escola sabatina onde foi feita a investidura de lenço da direção pelo coordenador Marcos e a tarde um belíssimo J A explicando como funciona o clube de Desbravadores, seus objetivos e a sua maneira de trazer os juvenis aos pés de Cristo. Eu, Jane Viana A. de Carvalho, após relatar e comprovar a veracidade destes fatos juntamente com demais citados, lavro a presente ata que vai assinada e por todos os demais.

Lsfjldalld fd klalda
 Dlaladfka kldjfld la
 Dlafadjald aldl allllmmmcnndi
 Lkdldl jldjdjjd kkdkd
 Yyyyy lo poknm,dld
 Akkdi kmnl dkdkkdkd
 Ammpvk KD çaça

Termo de abertura de Ata:

Termo de Abertura

Este livro contém folhas enumeradas de 1 a 50 onde serão registradas todas as reuniões administrativas do clube de desbravadores Oceano.

Aracaju(SE), 17 de agosto de 2008

Jane Viana A. de Carvalho
 Secretaria



Termo de Encerramento da Ata:

Termo de Encerramento

Este livro que contém folhas enumeradas de 1 a 50 serviu para o registro das reuniões administrativas do clube de desbravadores Oceano. Nestes termos, dou por encerradas os registros aqui contidos.

Aracaju(SE), 30 de julho de 2009

Jane Viana A. de Carvalho
Secretaria

ATOS: É toda a história do clube, boa ou ruim, todos os eventos que o clube participa.

Funciona como uma espécie de jornal lembrando que ele deverá ser redigido de uma maneira e linguagem geral, após uma minuciosa coleta de informações e opinião de todos sobre aquele evento e não uma visão e opinião de quem esta redigindo. O livro de atos deve também conter termo de abertura e encerramento e um título em cada redação.

EXEMPLO:

CAMINHADA PARA A SERRA DE ITABAIANA

O Clube oceano realizou nos dias 17 e 18 de setembro de 2008 uma caminhada a serra de Itabaiana contando com a equipe do corpo de bombeiros. A caminhada começou por volta das 15hs da sexta, subindo pelo rio das pedras e todos chegaram as 8hs do sábado ao topo. Foi uma longa aventura noite á dentro: o conselheiro Carlos escorregou em uma pedra derrubando parte da sua unidade, alguns deixaram seu excesso de peso pelo caminho devido as dificuldades da subida e outros apressadinhos querendo se destacar, avançaram na subida desobedecendo a ordem do diretor que , ao chegar ao topo, fez todos pagarem apoio pelo mal exemplo dado.

Todos sentiram uma grande paz e um contato muito especial com Deus estando em meio a natureza e tudo o que Ele criou, fazendo uma trilha escura como as dificuldades da vida e confiando que Deus estará sempre guiando como fez com todos nesta caminhada. Após um belíssimo culto e escola sabatina no topo da serra, onde todos se emocionaram e entregaram mais uma vez suas vidas no altar do Senhor, o clube retornou as 15hs renovado e confiante que Deus estará sempre no comando guiando os passos de seus filhos, rumo as montanhas celestes.

Aracaju(SE) 20 de setembro de 2008

Jane Viana A. de Carvalho
Secretaria

PRÉ REQUISITOS: Os pré requisitos são todas as tarefas dadas ao clube para que ele possa participar de um determinado evento. Pode ser organizado em uma pasta fichário ou em folhas encadernadas, lembrando que **tudo o que está nele estará também no livro de atos** porque são eventos, historias que o clube participou, mas **nem tudo o que esta no livro de atos estará nele**, porque ele é apenas uma pasta de relatórios de todas as tarefas cumpridas

Exemplo: Considere as seguinte tarefas para a participação de um campori:

- ✓ Sábado total;
- ✓ Voz juvenil
- ✓ Visita ao asilo



Todos estes itens deverão conter foto e relatório para comprovar que o clube realmente executou estas tarefas e por serem fatos histórias que o clube participou eles também entraram no livro de atos. Mas suponha que neste meio tempo o clube participou de um belíssimo desfile de sete de setembro: isso não está relacionado nas tarefas acima para serem cumpridas não é mesmo? Então, a ordem da sequência entre atos e pré requisitos seria a seguinte:

Atos:

SÁBADO TOTAL	VOZ DOS JUVENIS	DESFILE DE SETE DE SETEMBRO
VISITA AO ASILO		

Pré Requisitos

SÁBADO TOTAL	VOZ DOS JUVENIS	VISITA AO ASILO
---------------------	------------------------	------------------------

A forma de arrumar os relatórios da pasta de pré requisitos deve estar na mesma sequência dos requisitos recebidos pelo clube contendo nome do requisito cumprido, foto e um relatório. Alguns são exigidos assinaturas de pessoas que comprovem que o clube realmente cumpriu determinada tarefa.

Exemplo:

- ✓ Voz Juvenil
- ✓ Sábado total
- ✓ Visita do Pr. ao clube.

1. SÁBADO TOTAL Foto Relatório	2. VOZ DOS JUVENIS Foto Relatório	3. VISITA DO PASTOR AO CLUBE Relatório com assinatura do Pastor
---	--	---

“Por fim amiga ou amigo secretário, que Deus te Abençoe e te guarde”, que você ame cada dia esta grande obra e execute com perfeição tudo aquilo que o grande Deus designou a você !

Um abraço!

Jane Viana Almeida de Carvalho
Secretária – 1ª Região





DISCIPLINA NO CLUBE DE DESBRAVADORES

- I. Regras básicas
- II. Como minimizar os problemas de disciplina
- III. O que deve ser feito na aplicação da disciplina
- IV. O que não pode ser feito
- V. Quando aplicar a disciplina?
- VI. Procedimentos disciplinares

I. Regras básicas

1. Tenha normas e regulamentos. Que sejam racionais.
2. Cada desbravador tem que conhecer bem os regulamentos.
3. Não exagere nas restrições e exigências:

“Regras deveriam ser poucas e bem estudadas, e, quando estabelecidas, devem ser cumpridas. Tudo aquilo que não puder ser mudado, a mente aprenderá a reconhecer e se adaptará a isso.”

(Educação, 290)

4. Lembre e relembre o conteúdo do Voto e da Lei.
5. Seja consistente na disciplina do clube.
6. Aconselhe o culpado antes da punição. Ore com ele.
7. Obtenha a cooperação dos pais.

II. Como minimizar os problemas de disciplina

1. Programe muitas atividades para o seu clube
2. Nunca vá despreparado para uma reunião.
3. Seja amigável e acessível todas as horas.
4. Cultive senso de humor.
5. Evite usar de sarcasmo ou ridículo.
6. Não seja um “cavador de falhas”.
7. Seja justo e imparcial. Evite favoritismos.
8. Demonstre auto controle e paciência mesmo sob pressão.
9. Fale com clareza e autoridade, mas NUNCA GRITE!
10. Dê instruções e comandos claros e precisos.



III. O que deve ser feito na aplicação da disciplina

1. Aconselhamento pessoal. Pondere com o desbravador.
2. Considere as diferenças individuais. Busque soluções do próprio desbravador.
3. Em casos irrecuperáveis, depois de todas as tentativas de solução, exclua-o do Clube (*casos extremíssimos*).

IV. O que não pode ser feito

1. Punir com raiva
2. Empregar punições que não podem ser cumpridas
3. Exigir desculpas e explicações em público
4. Deter o desbravador após a reunião
5. Dar tarefas extras em excesso
6. Aplicar punições em público que levem ao ridículo
7. Castigo corporal

V. Quando aplicar a disciplina?

1. Casos de insubordinação clara e injustificável.
2. Casos de ofensas graves ou mal comportamento:
 - a) Imoralidade
 - b) Desrespeito e insolência para com o conselheiro
 - c) Agressão verbal
 - d) Agressão física
 - e) Dano à propriedade
 - f) Roubo

VI. Procedimentos disciplinares

- 1º PASSO - O conselheiro:
 - Conversa, faz uma visita e ora com o desbravador.
- 2º PASSO - O conselheiro e o diretor associado:
 - Aconselham, pedem cooperação energicamente e oram com ele.
- 3º PASSO - Conselheiro e diretor associado:
 - Conversam seriamente com desbravador, oram com ele e marcam uma visita aos pais.
- 4º PASSO - Conselheiro faz mais uma visita.
- 5º PASSO - Conselheiro, dir. associado, diretor do clube e o desbravador decidem:
 - a) Levar o caso à junta disciplinar (diretores, conselheiro, um desbravador convidado)
 - b) Avisar os pais da reunião
 - c) Dar "férias" ao desbravador (pelo menos 1 mês)



COMPREENENDO O DESBRAVADOR

Desbravadores e Adolescência

Pré-Adolescência (9 - 12 anos)

- ✓ Barulhentos e com atividades ininterruptas
- ✓ Crescimento lento, saúde a 1000
- ✓ As meninas se desenvolvem rapidamente (físico, mental e emocional)
- ✓ Querem independência e auto afirmação
- ✓ Sentem grande admiração por pessoas hábeis
- ✓ Gostam de histórias de heróis
- ✓ Período que se interessam por religião

Características Mentais

- ✓ Memorizam tudo
- ✓ São espertos e ansiosos para investigar e aprender
- ✓ Gostam de histórias e bons livros
- ✓ Tem interesse real em colecionar



Características Físicas

- ✓ Período mais saudável da vida
- ✓ Corpo e mente bem equilibrados para coordenação
- ✓ Período sem descanso. Não conseguem sentar e ficar quietos



Características Sociais

- ✓ Gosta de código secreto e aventuras
- ✓ Aprende a trabalhar em equipe, mas conserva espírito independente
- ✓ Gosta de bater perna
- ✓ Culto ao heroísmo
- ✓ Pouco interesse pelo sexo oposto



Características Espirituais

- ✓ Grande interesse pelas coisas espirituais.
- ✓ Gostam de testemunhar usar emblemas e faixas.
- ✓ Crêem facilmente. É mais fácil ensinar a religião.





Início da Adolescência (13 – 15 anos)

- ✓ Crescimento rápido, que acarreta falta de coordenação da mente e do corpo
- ✓ A importância de pertencer a um grupo alcança a parte mais alta e começa a retroceder
- ✓ Começam a se interessar pelo sexo oposto, e ficam tímidos
- ✓ Gastam muito tempo pensando sobre o que vão ser ou o que fazer no futuro



Características Mentais

- ✓ “Sonham acordados” – alerta aos líderes
- ✓ Aprendem com rapidez
- ✓ Meninos se interessam por dados científicos
- ✓ Meninas por afazeres domésticos



Características Físicas

- ✓ Saúde excelente
- ✓ Crescimento físico rápido (apetite de leão)
- ✓ Desenvolvimento muscular e de coordenação não acompanham o mesmo ritmo de crescimento.
- ✓ Órgãos sexuais se desenvolvem ocasionando grandes mudanças biológicas.



Características Sociais

- ✓ Lealdade ao grupo
- ✓ Alterações rápidas de humor
- ✓ Paixão forte ao atletismo com tendência forte ao exagero
- ✓ Forte senso de humor (ataques de risos)
- ✓ Sentem atração pelo sexo oposto
- ✓ Atividades de grupo devem ser acompanhados pela presença de adultos



Características Espirituais

- ✓ Envolvimento espiritual tende a diminuir, mas a influência do grupo pode fortalecê-lo
- ✓ Enfrentam conflitos de consciência



Maria Aparecida Melo
Coord. Adjunta de Projetos e Eventos – 1ª Região



ESPECIALIDADE DE NÓS E AMARRAS

DEFINIÇÕES:

O conhecimento dos nós e amarras é o primeiro passo nos trabalhos de pioneiria. Os nós também são necessários para dar conforto e segurança nos acampamentos e são de grande uso na Marinha, são imprescindíveis nos salvamentos. Muitas vezes, uma vida pode depender de um nó "bem feito".

CARACTERÍSTICAS:

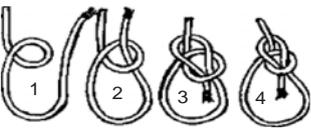
Para ser considerado bom um nó deve apresentar as seguintes características:

- ✓ Ser simples de fazer.
- ✓ Apresentar o Máximo de segurança.
- ✓ Apertar a proporção que aumentar a pressão sobre o mesmo.
- ✓ Ser fácil de desatar.
- ✓ Que nunca se desfaz sozinho.

NÓS E SEUS USOS

	Nó Simples - Utilizado para começar outros nós e prender o desfiamento da corda.
	Nó Direito - Utiliza-se para unir duas cordas da mesma espessura.
	Nó Direito Alceado - Como o Nó Direito simples é utilizado para unir dois cabos da mesma espessura, porém possui uma alça que desata o nó quando puxada. Geralmente é usado quando o nó direito não é permanente e precisará ser desfeito mais tarde.
	Nó de Escota - Utiliza-se para unir duas cordas de diferente espessura.
	Nó de Escota Alceado - Mesma utilidade do escota, só que mais fácil de desatar. é muito utilizado para prender bandeiras na adriça.
	Nó em Oito - Utiliza-se para evitar o desfiamento da ponta de uma corda. Utilizado também por montanhistas para unir duas cordas (nó em oito duplo).
	Nó Corrediço - Serve para fazer uma alça corrediça em uma corda.
	Volta do Fiel - Nó inicial ou final de amarras. Não corre lateralmente e suporta bem a tensão. Permite amarrar a corda a um ponto fixo.
	Volta da Ribeira - Utilizado para prender uma corda a um bastão (tronco, galhos, etc.) depois mantê-la sob tensão.
	Catau - Utiliza-se para reduzir o comprimento de uma corda sem cortá-la. Serve também para isolar alguma parte danificada da corda, sem deixá-la sob tensão.



	Nó Aselha - é utilizado para fazer uma alça fixa no meio de um cabo.
	Nó de Arnez - é utilizado para fazer uma alça fixa no meio de uma corda (sem utilizar as pontas).
	Balso pelo Seio - Serve para fazer duas alças fixas do mesmo tamanho em uma corda.
	Fateixa - Serve para prender um cabo a uma argola.
	Laís de Guia - Utilizado para fazer uma alça fixa (e bastante segura) tendo em mãos apenas uma ponta da corda.
	Nó de Pescador - Utilizado para unir linhas de pesca, cordas corredeiras, delgadas, rígidas, cabos metálicos e até cabos de couro.
	Volta do Salteador - Utilizado para prender uma corda a um bastão, com uma ponta fixa e outra que quando puxada desata o nó.
	Cirurgião - Utilizado para fazer suturas e emendar cabos partidos

AMARRAS

DEFINIÇÕES:

O conhecimento das amarras é o primeiro passo nos trabalhos de pioneiria. As amarras são necessárias para montar móveis e apetrechos de acampamento e são de grande uso nas forças armadas de todo o mundo, nos cursos de sobrevivência na selva e, no meio escoteiro. Muitas vezes, uma acampamento confortável pode depender de uma amarra "bem feita".

CARACTERÍSTICAS:

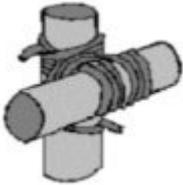
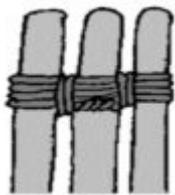
Para ser considerado boa uma amarra deve apresentar as seguintes características:

- ✓ Ser simples de fazer.
- ✓ Apresentar o Máximo de segurança.
- ✓ Manter as hastes firmes e unidas durante todo o acampamento.
- ✓ Que nunca se desfaz sozinho.

AMARRAS E SEUS USOS

	Amarra Diagonal (ou em X) - Serve para aproximar e unir duas varas que se encontram formando um ângulo agudo. é menos usada que a Amarra Quadrada, mas é muito utilizada na construção de cavaletes de ponte, pórticos etc. Para começar usa-se a Volta da Ribeira apertando fortemente as duas peças, dão-se três voltas redondas em torno das varas no sentido dos ângulos, e em seguida, mais três voltas no sentido dos ângulos suplementares, arrematando-se com um anel de duas ou três voltas entre as peças (enforcamento) e uma Volta de Fiel para encerrar. Pode-se também encerrar unido a ponta final a inicial com um nó direito.
---	---



	<p>Amarra Circular - Serve para unir duas varas colocadas paralelamente. Pode ser usada para apoiar ou até sustentar o outro bambu. Faz-se uma argola e dá-se voltas sobre ela e as duas varas como se estivesse falçando, terminando, também como uma falça, passando a ponta do cabo pela argola e puxando a outra extremidade para apertar. Finaliza-se com um nó direito unindo as duas extremidades.</p>
	<p>Amarra Quadrada (ou plana) - é usada para unir dois troncos ou varas mais ou menos em ângulo reto. O cabo deve medir aproximadamente setenta vezes o diâmetro da peça mais grossa. Começa-se com uma Volta de Fiel bem firme ou uma Volta da Ribeira. A ponta que sobra desse nó, deve ser torcida com o cabo para maior segurança ou utilizada para terminar a amarra unindose a ponta final com um nó direito. As toras ou varas são rodeadas por três voltas completas redondas entre as peças (enforcamento) concluindo-se com a Volta do Fiel na vara oposta ao que se deu o nó de início ou com o nó direito na extremidade inicial.</p>
	<p>Amarra de Tripé (ou tripode) - Esta amarra é usada para a construção de Tripés em acampamentos, afim de segurar lampiões ou servir como suporte para qualquer outro fim. A amarra de tripé é feita iniciando com uma volta da ribeira e passando alternadamente por cima e por baixo de cada uma das três varas, que devem estar colocadas lado a lado com uma pequena distância entre elas. A vara do meio deve estar colocada bem acima, afim de amarrar a sua extremidade inferior à extremidade superior das outras duas ao lado. Não é necessário o enforcamento nesta amarra, pois ao ajustar o tripé girando a vara do meio a amarra já sofre o "enforcamento" sendo suficientemente presa.</p> <p>Entretanto, em alguns casos o enforcamento pode ser feito, passando voltas entre as varas e finalizando com uma volta do fiel ou nó direito preso a extremidade inicial.</p>
	<p>Amarra Paralela - Esta amarra é usada para a construção de estrados em acampamentos, afim de montar mesas, bancos, jangadas ou outros fins.</p>

Agripino Alves
Diretor do C. D. Fauna e Flora



DISCIPLINA PARA DESBRAVADORES

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

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

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

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

Disciplina Equilibrada

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

Formas Apropriadas e Desapropriadas de Ministrar a Disciplina

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

Como Prevenir os Problemas de Disciplina

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

Métodos de Disciplina - O Que Fazer

- ✓ **Conselho Pessoal**
Neste aconselhamento, seja o dono da situação. Aponte exatamente o que o Desbravador estava fazendo errado, e peça-lhe para explicar seu comportamento. O Desbravador pode até sugerir uma solução. Conduzir essas reuniões de conselho de forma amigável, mas fazer com que o membro saia dali com a compreensão de que você fala sério.
- ✓ **Crítério de Grupo**
Faça um esforço para desenvolver ideais de comportamento, até chegar a ponto de que qualquer violação seja considerada inaceitável pelo grupo.



✓ **Cuidado com as Diferenças Pessoais**

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

✓ **Se Necessário, Retire do Clube**

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

O Que NÃO Fazer

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

Delitos que Devem ser Punidos

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

Procedimentos Para Disciplinar

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

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

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

- ✓ Farão uma reunião particular com o Desbravador.
- ✓ Devem solicitar, veementemente, a cooperação do mesmo.
- ✓ Devem orar com ele.

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

- ✓ Conversar com o Desbravador e explicar quão importante é a unidade, cooperação e espírito de compreensão entre os membros do clube.
- ✓ Tentar demonstrar a seriedade da questão, demonstrando que ele não está fazendo "sua parte."
- ✓ Orar com ele.
- ✓ Marcar uma data para visitar a família e conversar com os pais e o Desbravador, juntos.

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

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

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

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

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

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



PSICOLOGIA PARA DESBRAVADORES

O trabalho com crianças é muito gratificante, mas é muito complicado, pois é difícil entender as crianças. O Clube de Desbravadores trabalha com crianças de 10 a 15 anos e cada uma delas tem suas próprias características e anseios.

Em nossas aulas de psicologia para desbravadores, teremos como ponto focal a compreensão da mente juvenil e adolescente, visando um aprimoramento dos líderes de desbravadores, com o intuito de melhor compreendermos os desbravadores.

Para facilitar o nosso estudo, dividiremos os desbravadores em 3 grupos:

- ✓ Pré-adolescência = 10 a 12 anos
- ✓ 1ª Adolescência = 13 a 15 anos
- ✓ 2ª Adolescência = 16 a 17 anos

Pré-Adolescência

- ✓ Não gostam de ser chamados de crianças.
- ✓ Gostam de ser lideradas, por pessoas firmes e competentes.
- ✓ Adoram atividades físicas.
- ✓ Reconhecem com facilidade suas limitações.
- ✓ Gostam de fazer trabalhos em grupos (testando o que podem fazer, gostam de serem os primeiros).
- ✓ Procuram amigos da própria idade.
- ✓ Fazem muitas perguntas.
- ✓ Aceitam mais facilmente sugestões.
- ✓ Gostam de desafios e de colecionarem coisas.
- ✓ Não há um despertamento muito grande para o sexo oposto.
- ✓ Meninas com meninas e meninos com meninos.
- ✓ Tem prazer em demonstrar a sua fé e tomam suas decisões e querem mostrá-las.

1ª Adolescência

- ✓ Não gostam de ser chamados de crianças.
- ✓ Querem ser iguais a nós (seus líderes) e independentes.
- ✓ Tem problema de ajustamento social, querem uma identificação.
- ✓ Tem vergonha de se apresentarem diante do grupo.
- ✓ Fazem muitas objeções nas sugestões de adultos, e quando aceitam as sugestões, aceitam com sinceridade.
- ✓ Tem vergonha de fazer perguntas.
- ✓ Não fazem questão do desafio, querem saber o porque (questionadores).
- ✓ Tem curiosidade pelo sexo oposto, não porque não sabem, mas porque gostam de ouvir sobre o assunto.
- ✓ Gostam de coisas mais reais e próximas, querem heróis pessoais.
- ✓ Sentem vergonha de suas atitudes; mas querem que os adultos a pratiquem com perfeição.

2ª Adolescência

- ✓ Não admitem serem chamadas e tratadas como crianças e adolescentes, se consideram adultos.
- ✓ Gostam de questionar tudo e quer provas antes de aceitar.
- ✓ Desenvolvimento sexual muito rápido.
- ✓ Tem 85% de sua vida adulta em altura e peso, mas ainda pensa como uma criança (sobretudo os meninos).
- ✓ Gostam de formar grupos exclusivos, "as panelinhas", e ser rodeado por amigos especiais.
- ✓ São extremamente críticos e freqüentemente francos demais ao expressar sua opinião.
- ✓ Apreciam programas físicos, pois os seus músculos se tornam muito desenvolvidos (meninos).
- ✓ É muito sensível e sempre guiado pela opinião pública (da maioria).
- ✓ Tenta se achar; buscar a sua própria identificação.
- ✓ Te desafiam como líderes, pois não aceitam ser liderados, até que prove que você é capaz.



NECESSIDADES DE DESENVOLVIMENTO DOS JUVENIS E ADOLESCENTES

Utilize esse quadro para melhorar sua compreensão sobre as necessidades dos juvenis e adolescentes com os quais você está trabalhando, durante o planejamento e execução de atividades.

10 a 12 anos

<u>Intelectual</u>	Pensamento concreto. Para eles, lições objetivas devem utilizar objetos não simbólicos. Pensam em termos de fatos, não de sentimentos. Estão na “idade áurea” do poder de memorização.
<u>Emocional</u>	Não gostam de sentimentalismo. Apreciam o humor óbvio, concreto.
<u>Físico</u>	São energéticos e ativos. Expressam consciência da sexualidade com piadas impróprias.
<u>Social</u>	São ávidos por agradar quem está com eles. Não possuem um forte sentimento interior do certo e do errado. Gostam de competições, jogos em equipe, clubes e “atividades misteriosas”. Expressam afeição através de atenção negativa e positiva.
<u>Espiritual</u>	Tomam decisões espirituais baseadas apenas em fatos. Querem heróis cristãos para serem admirados.

13 a 15 anos

<u>Intelectual</u>	Gostam de expressão criativa não verbal. Suas habilidades verbais ainda não estão totalmente desenvolvidas. Precisam de estrutura e limites. Não podem administrar muitas escolhas.
<u>Emocional</u>	Têm muitas alterações de humor. Precisam de experiências e realizações bem sucedidas. Hibernam em autopreocupação.
<u>Físico</u>	Experimentam crescimento rápido, irregular. São autoconscientes de sua aparência. Expressam confusão acerca da sexualidade contando vantagens e conversando sobre sexo.
<u>Social</u>	Ficam testando a autoridade, mas mesmo assim a desejam. Precisam pertencer a um grupo para ajuda-los a definir quem são.
<u>Espiritual</u>	Estão preparados para uma fé mais pessoal. Procuram significado em histórias bíblicas e podem se identificar com personagens bíblicos.

16 a 18 anos

<u>Intelectual</u>	Podem organizar, avaliar e fazer escolhas. Possuem habilidades verbais e podem se expressar bem em pequenos grupos. Querem usar seus talentos, criatividade e imaginação. São curiosos. Querem saber o porquê. Buscam reconhecimento.
<u>Emocional</u>	São independentes e nem sempre querem obedecer às instruções. Podem ser intensos com explosões emocionais. Buscam aceitação através de conformidade exterior. Estão formando identidades pessoais e podem tentar novas identidades ou valores para ver como se sentem.
<u>Físico</u>	São curiosos acerca de sexo, especialmente pornografia e masturbação. Nessa fase o crescimento físico é rápido.
<u>Social</u>	São mais independentes. Querem mais liberdade. Desejam partilhar de si e desenvolver amizades. São leais. Precisam praticar os princípios cristãos numa atmosfera não ameaçadora.
<u>Espiritual</u>	Podem dar muito de si. Podem aplicar técnicas aprendidas no estudo da Bíblia. Estão nesse período definindo suas convicções e crenças.

Sete Pistas Para Entender a Misteriosa Mente dos Juvenis

1º PISTA – Tenha uma Visão Geral

Qualquer um que já tenha tentado conduzir um programa com juvenis conhece as armadilhas em potencial: o balbuciar incessante de vozes adolescentes, os momentos relâmpago de interesse, as risadinhas que aparecem nos momentos mais inoportunos. É possível entender os adolescentes e dirigir um programa que valha a pena para eles?

Seus juvenis formam uma classe marcada por toda sorte de mudanças emocionais e de desenvolvimento. Eles estão lidando com mudanças do corpo, de relacionamentos, um novo e inexplicável interesse pelo sexo oposto, e um sufocante sentimento de inutilidade. Eles estão reavaliando os padrões e valores de seus pais, e tentando ver se e onde Deus se encaixa em suas vidas, tudo sem revelar que alguma coisa está errada.

Antes que você possa começar a ensinar-lhes verdades espirituais mais profundas, você terá que encontrar as suas necessidades mais imediatas. Primeiro incuta neles sentimentos de **auto-estima**. Eles precisam se sentir confortáveis, aceitos e amados por você antes mesmo que comecem a se abrir.



- ✓ Pela afirmação de seus pontos positivos e evitando constrangimento como forma de punição, você pode ajudá-los a se sentir importantes para o grupo.
- ✓ Pela referência a Deus como alguém em quem se pode confiar como um amigo, você pode ajudá-los a se sentir aceitos, mesmo com os pés grandões ou as roupas esquisitas.

Construir uma atmosfera de confiança e respeito leva tempo. As seguintes idéias podem ajudar-lhe a começar:

ENTENDENDO OS JUVENIS

Você pode entender melhor seus juvenis se você tomar tempo para:

- ✓ Ouvi-los quando eles falam.
- ✓ Lembrar de suas próprias experiências de adolescente.
- ✓ Manter o senso de humor.
- ✓ Não reagir.
- ✓ Ser paciente.
- ✓ Verdadeiramente se preocupar com eles.

SENDO ENTENDIDO PELOS JUVENIS

Seus juvenis poderão lhe entender melhor, e gostar de você, se você:

- ✓ Simplificar sua linguagem.
- ✓ Falar pouco.
- ✓ Usar uma tradução atualizada da Bíblia.
- ✓ Viver o que prega.
- ✓ Ser criativo.
- ✓ Contar histórias.

2ª Pista – Comunique-se Com os Juvenis

Você quer se conectar aos juvenis, mas se pergunta como. Lembrar-se de como os juvenis são e o que eles estão vivendo já vai lhe ajudar muito.

Juvenis pensam em termos concretos.

Crianças com idade entre 8 e 12 anos pensam que tudo ou é certo ou é errado, ou é preto ou é branco. Eles tendem a organizar as coisas em caixas herméticas. O pensamento abstrato dificilmente surge antes da 8ª série. Então evite usar jargões cristãos que eles não entendam como “evangelho” (as boas novas de que Jesus morreu por nossos pecados), “salvação” (o ato salvador de Deus), e “cânon” (os 66 livros da Bíblia).

Juvenis têm curtos lapsos de atenção.

Se você quer prender sua atenção, mantenha o programa ativo e variado. Atividades valendo pontos com jogos de ação, encenações e música. Quando for falar sobre Deus e a Bíblia, faça menção a coisas que ocupam as mentes dos juvenis – uma música das 10 Mais, marcas de roupas ou brinquedos que os interessem, e coisas populares da cultura deles que os arqueólogos vão encontrar em nossas pilhas de lixo!

Juvenis estão mudando fisicamente.

Eles podem se tornar retraídos devido às mudanças físicas e emocionais pelas quais estão passando. Eles devaneiam sobre sua aparência e o que o sexo oposto pensa sobre eles. Então eles mudam seu foco, e se concentram em atividades de diversão! Ann Cannon diz: “Acima de tudo, os juvenis esperam ter um aprendizado divertido. Deixe-os ser barulhentos. Aceite seus comentários sem julgamentos. Deleite-se com suas idéias únicas.”

Juvenis lutam para se comunicar.

Eles não têm habilidades de comunicação para expressar seus pensamentos e descrever seus sentimentos. Eles têm dificuldade em dizer o que sentem ou pensam. Então ajude-os; pergunte para que respondam com palavras-chave em vez de uma explanação. Pergunte como eles se sentem sobre o tópico estudado; responda perguntando porque eles se sentem desta ou daquela maneira. Ou seja realmente não-ameaçador: pergunte como juvenis da mesma idade deles se sentiriam a respeito da questão em foco.



3ª Pista – Use o Estilo Favorito de Aprendizado de Seus Juvenis.

Os pesquisadores afirmam que nem todos aprendem do mesmo modo. Cada um prefere algum dos 4 estilos básicos de aprendizagem. Mas a maioria das pessoas usa todos os 4 estilos em algum momento.

Aprendizes Inovadores são conscientes de sentimentos e relacionamentos. Eles são criativos, artísticos, sensitivos, bondosos. Eles são os profetas da igreja – a consciência da sociedade. Eles freqüentemente dizem: “eu sinto”.

Aprendizes Analíticos gostam de pensar, pesquisar e analisar as informações. Eles têm a tendência de pensar e ler sobre uma tarefa antes de realizá-la. Eles gostariam do livro de Romanos. Eles freqüentemente dizem: “eu penso”.

Aprendizes do Senso Comum gostam de reorganizar idéias e informações para resolver problemas e tomar decisões. Eles às vezes dizem: “vamos fazer”. Eles são os primeiros a imaginar o final da história.

Aprendizes Dinâmicos preferem aprender fazendo. Eles começarão a trabalhar em um projeto antes mesmo de ler as instruções ou analisar a tarefa. Aprendizes Dinâmicos se tornam grandes organizadores, vendedores e patrocinadores. Eles freqüentemente dizem: “eu fiz”.

Os juvenis aprendem melhor quando seus professores os envolvem em seu estilo favorito. Muitos líderes hoje oferecem pelo menos uma atividade que envolva cada estilo de aprendizagem em um programa especial.

Para atender a cada estilo de aprendizagem, os líderes precisam providenciar tarefas relacionadas ao estudo para os aprendizes analíticos, solução de problemas e encenações para os aprendizes do senso comum, experiências práticas para os aprendizes dinâmicos e atividades escritas criativas ou projetos de arte para os inovadores. E as crianças sempre gostam mais dessas atividades quando lhes dão o direito de escolha.

4ª Pista – Envolve os Sentidos

Além de determinados estilos de aprendizagem, os juvenis também apreciam outros modos de aprender baseados no uso de sentidos específicos, tais como audição, visão, tato ou todos os três.

O Modo Auditivo favorece o aprendizado que envolve o ato de escutar. Os aprendizes auditivos dizem: “Advinha o que eu ouvi!” Algumas atividades típicas são: discussões, debates, canto, concursos orais, leituras em coro, etc. Eles aprendem e se lembram melhor quando ouvem as informações.

O Modo Visual envolve o aprendiz em ver o conteúdo do material estudado. O aprendiz visual relata: “Eu vi uma coisa muito boa!” Suas atividades típicas são: acrósticos, histórias ilustradas, diagramas, mapas, lições com objetos, cartazes. Eles precisam “ver” a informação que você está compartilhando.

O Modo Tátil envolve o aprendiz em coisas concretas: cartas, cartões, artesanato, colagens, esculturas. Quem aprende com o tato diz: “Olha o que eu fiz!” lembre-se de incluir muitas atividades manuais para este grupo.

O Modo Experiencial faz com que o juvenil se envolva com seu corpo todo no uso de todos os sentidos para experimentar novas situações. As atividades deste modo incluem: solução de problemas, dramatização, visita a hospitais, caminhadas. Afirmiação típica: “Adivinhe o que eu fiz (ou onde eu fui)!”

Um educador sábio fez a seguinte observação: “O que eu ouço, eu entendo; o que eu vejo e faço, eu me lembro”. O aprendizado de verdades espirituais merece o melhor método: o envolvimento de todos os sentidos.

5ª Pista – Compreenda a Batalha por Auto-afirmação

“Cerca de 98% de todos os adolescentes se acham feios, desajeitados, sem amigos e totalmente inúteis pelo menos em alguma parte do tempo”, diz Nancy Van Pelt, especialista em relações familiares e autora de “O Adolescente Completo”.

Os juvenis freqüentemente lutam com sentimentos de inutilidade e insatisfação com suas características físicas. Como um líder de juvenis, você pode buscar por pistas que lhe alertem para a batalha que está acontecendo por trás das máscaras criadas pelos adolescentes.

Taís Tímida. Ela é tão tímida que ninguém lhe dá a menor atenção. E ela provavelmente não se sente bem em relação a si mesma.

Vinícius Valentão. Ele empurra os outros ao seu redor porque está tentando ser alguém e precisa ser notado.

Carla Convencida. Ela age assim para disfarçar uma auto-estima fraca.



Bruno Barulhento. Seu jeito agitado esconde a insegurança e sentimento de inutilidade que sente em seu interior.

“Para as crianças felizes esses tempos vêm e vão”, diz Van Pelt. “Mas outras crianças se ferem a cada dia de suas vidas. Alguns chegam a se suicidar”. Reconhecer como os juvenis se sentem a respeito de si mesmos é vital para alcançar uma liderança de sucesso entre eles.

6ª Pista – Compreenda o Que Eles Valorizam e Por Que Valorizam

Os adultos algumas vezes se perguntam sobre o que atrai os juvenis à música, a pessoas e a produtos que aparentemente têm pouca importância para eles. A resposta é: energia! As crianças a partir dos 9 anos são atraídas pela alta energia. Elas gostam de música enérgica, entretenimentos enérgicos, shows que prometam uma alta dose de energia e sons estridentes.

O aumento do nível de energia de seu ministério com os Juvenis (Escola Sabatina, Desbravadores, etc.) pode lhe ajudar a motivá-los. Esteja tão bem preparado quanto puder para aumentar a velocidade e intensidade do seu discurso, o passo da música, e o nível de seu entusiasmo com os juvenis. Orar freqüentemente pode aumentar grandemente sua energia espiritual também. De fato, todos os esforços para energizar seu ministério irão falhar sem o poder do Espírito Santo.

Quando as crianças chegam aos difíceis anos da pré-adolescência, eles parecem perder a memória. Eles se esquecem do que costumam fazer e do que gostam; agora eles se preocupam somente sobre o que os seus amigos – seus pares, a maioria, os “caras legais” – estão fazendo. Como Wayne Rice, um veterano líder de jovens, diz: “eles não são tão interessados sobre o que fazer, mas sobre quem está fazendo.”

Então quando você for falar sobre viver saudável ou sobre como ser um cristão, dê mais que apenas informação e passagens bíblicas. Fale aos juvenis sobre pessoas de sucesso que têm vivido os conceitos apresentados.

Quando for planejar um programa especial, escolha um grupo central de juvenis para ajudar-lhe a planejar. Eles não somente sabem o que os outros juvenis de sua idade gostam, mas irão irradiar entusiasmo a respeito do programa feito por eles próprios.

Se energia e influência são tão importantes para os juvenis, que chance você tem em sua igreja pequena de competir por sua atenção? Muitas, de acordo com os especialistas. Porque os juvenis não esperam que você seja como os heróis deles. Eles não querem que você mude... muito. Eles valorizam adultos que os amam pelo que eles são. Eles só querem que você se lembre como você era quando também era um adolescente.

Rice sugere que você faça um quadro mental de você mesmo na 8ª série (ou algum outro ponto anterior em sua vida) e então você não se esquecerá daqueles mais dolorosos anos de sua vida. Quando os juvenis chegam e perguntam: “Quem é esse ‘nerd’?”, você pode responder: “É um cara legal”. Eles lhe verão sob uma luz diferente – como um amigo. E a amizade pode ser uma das mais poderosas motivações para todos.

7ª Pista – Descubra o Que Interessa aos Seus Juvenis

A prevenção é o melhor remédio para prevenir o tédio entre os juvenis. Descobrir o que os motiva é o ponto de partida. Faça uma pesquisa informal. Peça a eles para abrir seu mundo para você.

Para realizar a pesquisa, copie a *Lista de Favoritos* abaixo. Dê aos juvenis um bom tempo para marcar suas respostas. Depois recolha suas folhas, tabule os resultados com as respostas mais freqüentes. Discuta os resultados da pesquisa com eles e lhes peça para dizer quais são as duas principais respostas para cada categoria. Deixe que eles lhe ajudem a entender o que eles gostam nessas pessoas ou coisas – você não pode ralhar, pregar ou mesmo aprovar, mas apenas entendê-los e motivá-los.

Os juvenis mudam de interesse freqüentemente, e você deve procurar atualizar sua lista de interesses. Isso pode ser muito útil para mudar periodicamente a maneira pela qual você extrai as informações. Por enquanto, faça uma ou duas das seguintes questões:

- Quem você convidaria para sua festa se você pudesse chamar qualquer pessoa no mundo?*
- O que você compraria se você tivesse um cheque em branco para preencher?*
- O que você mudaria se pudesse mudar qualquer coisa no mundo?*
- O que você mais quer fazer quando se tornar um adulto?*

Maísa Kelly, Joilson de Melo e Antônio Carlos
Distritais: Augusto Franco, Santos Dumont e Inácio Barbosa



GUIA PARA CONSELHARIA

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 para um conselheiro deve ser considerada pela maturidade e responsabilidade da pessoa.

HÁ TRÊS TAREFAS ESSENCIAIS AO CONSELHEIRO:

1. **Formar homesn de carater nobre;**
2. **Formar futuros bons cidadãos, leais à Pátria;**
3. **Conduzir estes individuos formados a Jesus.**

O Conselheiro é um líder que simplesmente conquista a confiança dos seus desbravadores, sem opsições. Eles desenvolvem por este orientador um grande sentimento de apreciação, devido a influência comprtamental naturalmente criada com a convivência. É fundamental atentar para a importância do modelo espiritual. A vida crsitã do conselheiro deverá ser nitidamente uma vida de comunhão profunda com Cristo, o rande 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 , 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 conelheiro, 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 dealgo, pode recomendar, procura convencer da necessidade ou conveniência de algo e procura induzir ou persuadir.

HÁ VÁRIOS ASPECTOS LIGADOS DIRETAMENTE AO CONSELHEIRO:

1. **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 mebros batizados na igreja local.sua relação com os juvenis deve ser fundamentada no amor e na compreensão. Nas unidades masculinas e femininas do clube, composta 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 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.
2. **Seu alvo:** cabe ao conselheiro fortalecer os vinculos da familia em todas as atividades em que os desbravadores tome parte . utilizar os principios biblicos é fundamental.
3. **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. Líderar é mostrar o caminho. É pedir aos liderados que dêem o melhor de sim 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 as nossa próprias forças a obra que nos confia. Ele tem reservada ajuda divina para todas as necessidades urgentes, frente as 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 cm 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 Jesus faz 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 de um 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 amplos.
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 como progresso dos companheiros e dos desbravadores. Havendo idéias divergentes, deve-se considerar a questão pessoalmente como superior. A ética de grande importância para a boa convivência, e pensamentos inferiores como inveja, por exemplo, devem ser excluídos da mente sadia.
10. **Presença forte e influente** – A personalidade do Conselheiro deve ser forte, de comando. É desastroso ter bondade sem firmeza. É completamente fora de lugar ter firmeza sem bondade.
11. **Senso de humor** - O Conselheiro deve ter um aguçado senso de humor. É preciso prudência diante de uma situação difícil, que possa contrariar o bom humor e o bom senso. O líder amadurecido não dá atenção a críticas e malendicências, comuns aos juvenis.
12. **Criatividade** – O Conselheiro deve ser capaz de alcançar seus objetivos mesmo que haja obstáculos e dificuldades no caminho. É criativo e hábil a ponto de pensar com lógica e agir com firmeza e bom senso. É um líder que acha ou abre caminho.



CONSELHEIRO E SUAS ATRIBUIÇÕES

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

COMO FAZER UM BOM PROGRAMA:

-  Fazer por amor;
-  Ser otimista e entusiasta;
-  Dominar as emoções negativas;
-  Tirar lições da natureza;
-  Conhecer as características que trabalha - adequar à mensagem;
-  Fazer surpresas para os liderados;
-  Ser organizado;
-  Ser firme, mas com ternura;
-  Manter senso de humor;
-  Ser criativo, pesquisar;
-  Estabeleça planejamentos no papel.

COMO OBTER A COOPERAÇÃO.

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

UNIDADE



SISTEMAS DE UNIDADES:

O QUE SÃO UNIDADES:

São agrupamentos de 04 a 08 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 a peça fundamental na execução dos planos do clube e no êxito dos desbravadores de sua Unidade.

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 a Unidade “Os Astronautas”, os membros deverão auxiliar-se mutuamente, até o cumprimento da tarefa. Cada oportunidade deve ser aproveitada pelo Diretor para inculcar nos desbravadores o senso de trabalho em grupo, a importância de cada um na equipe. É esta a grande função da Unidade.

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 Unidade 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.

CARGOS E FUNÇÕES DOS COMPONENTES DA UNIDADE

Da mesma forma que você tem um cargo no clube (conselheiro) e tem suas funções (suas atribuições), caberá você sentar com seus desbravadores e definir entre eles e seus respectivos cargos e funções. Como dissemos anteriormente, treinar para cumprir suas atribuições é a mola mestra de um bom Clube. Quando cada um sabe o que tem que fazer realmente, tudo funciona mil maravilhas. É fundamental que o conselheiro saiba o que cada um tem que fazer para saber cobrar certo. Vamos, portanto as missões de cada um:

DEVERES DO CAPITÃO

-  Auxiliar o Conselheiro e Cida da unidade quando requisitado ou em sua ausência;
-  Portar e segurar o banderim da unidade de maneira correta e dignamente;
-  Zelar da bandeira da unidade nos acampamentos, apresentações e reuniões;
-  Ser responsável pela presença da unidade nas reuniões e fazer apresentações ao oficial de dia;



- ✿ Treinar a unidade nos exercícios de ordem unida;
- ✿ Preparar-se para ser um substituto natural do conselheiro quando chegar o momento ideal e necessário;
- ✿ Encaminhar ao conselheiro os casos de disciplina;
- ✿ Ser um especialista em: Ordem Unida, Civismo, Arte de Acampar, Orientação, nós, Primeiros Socorros, Pioneria.
- ✿ Ser pontual, dinâmico, otimista, vibrante, integrar os membros da unidade;
- ✿ Ser Desbravador exemplar, disciplinado, atencioso,, calmo e justo;;
- ✿ Auxiliar a unidade a zelar, desenvolver e construir: tradições da unidade (grito de guerra, datas comemorativas, festas tradicionais da unidade, histórico da unidade, emblemas, tema, banderim, bandeira, site da unidade, hino da unidade e etc.), caixa de equipamentos da unidade, caixa de primeiro socorros, machadinha, etc.

DEVERES DA SECRETARIA DA UNIDADE

- ✿ Cumprir as funções do Capitão em sua ausência;
- ✿ Verifica se todos os equipamentos da Unidade retornaram depois do acampamento;
- ✿ Servir como mensageiro entre a unidade e a diretoria na falta do conselheiro;
- ✿ Fazer formulário de justificativa para Desbravadores faltantes;
- ✿ Guardar todos os registros dos desbravadores junto com o Secretário Geral do Clube e a seu convite;
- ✿ Fazer relatórios específicos dos projetos e eventos realizados pela Unidade;
- ✿ Fazer históricos e registrar tradições;
- ✿ Fazer chamadas nas reuniões semanais e lançar a pontuação dos Desbravadores;
- ✿ Fazer a lista de aniversariantes do mês;
- ✿ Manter cadastro atualizado da Unidade junto a Diretoria e efetuar o Plano – Contato Emergencial quando solicitado pelo Capitão, Conselheiro e Diretoria;
- ✿ Auxiliar na sistemática de produção, apuração e honra ao mérito e boa Conduta;
- ✿ Conferir os uniformes dos Desbravadores nas reuniões;
- ✿ Fazer urso de secretaria e atender os chamados da Secretaria Geral do Clube.

DEVERES DO TESOUREIRO DA UNIDADE

- ✿ Supervisionar compra de cartões, manuais, materiais diversos, e equipamentos com verbas da Unidade;
- ✿ Trabalhar em prol do crescimento, organização e fortalecimento do clube;
- ✿ Fazer relatório financeiro bimestral para aprovação do conselheiro;
- ✿ Participar dos cursos de capacitação e treinamento;
- ✿ Fazer balanço anual com extratos mensais discriminados;
- ✿ Assinar recibos de taxas, contribuições diversas e donativos;
- ✿ Visitar Desbravadores inadimplentes, orientando aos pais sobre as atividades do clube e uso as taxas de mensalidades.
- ✿ Fazer recebimentos e cobranças, organizando o Livro de Caixa;
- ✿ Participar das reuniões de avaliação da Unidade;
- ✿ Observar a hierarquia da Organização: ABC, Pastor, Regional, Comissão IASD, Clube, Diretor Geral, Diretores Associados, Diretor de Eventos, Diretor Segurança e Estrutura, Diretoria Alimentação,



Diretor de Patrimônio, Tesoureiro, Secretária Geral, Bibliotecário, Enfermeiro, Instrutores, Conselheiros, Capitão (ã), Secretários, Desbravadores.

DEVERES DO ALMOXARIFE

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

SISTEMA DE MOTIVAÇÃO

A excelência da unidade estar 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 Banderim – 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 12,5cmX12,5cm e, na parte azul, o nome da Unidade na posição vertical.

CANTINHO DA UNIDADE

Ocorre na reunião semanal do clube, aos domingos, e também pode ser 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, ilustrações 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
-  O problema dos membros faltosos;
-  Acampamentos de unidades;
-  Visitas ilustres;
-  Debates;
-  Todas as atividades da Unidade, Especialidade, Classes Regulares e Avançadas;
-  Tempo destinado para aquisição do conhecimento técnico para prestar auxílio a quem quer que seja;
-  Jogos ativos e passivos e cantos alegres;

CADERNINHO DA UNIDADE

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



-  Cargos e atribuições de cada membro em uma pagina especial;
-  Inventario dos equipamentos da Unidade;
-  Lista dos livros da Biblioteca da Unidade;
-  Ata das reuniões, excursões, acampamentos, Conselho da 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 historia 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.

SIMBLO OU EMBLEMA

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

TRADIÇÕES DA UNIDADE

São as coisas boas que a unidade costuma fazer. O peso das tradições não deve saturar a vitalidade ou desenvolvimento de uma Unidade, matando a iniciativa ou a inovação. Nem todas as tradições são boas. Vamos ver alguns exemplos da tradições nas unidades:

1. Os Gaviões sempre tiram a especialidade de sinalização;
2. Na unidade é sempre bom uma tradição todos os membros serem bons cozinheiros.
3. A cada acampamento realizado, penduram-se um espreque branco 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 mãos.

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 BIBLICO 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.

MATERIAS DA UNIDADE

O conselheiro deve escolher na Unidade um responsável por todos os matérias pertencentes a este grupo.

ESPIRITO DE UNIDADE

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

ATIVIDADE DA UNIDADE

O Conselheiro deve fazer seu planejamento e apresentar a diretoria do clube. O ideal é o que o clube se reúna uma vez por semana no mínimo – e que a Unidade tenha sua reunião semanal separada do Conselheiro.

UMA UNIDADE VIVA E ATIVA FAZ:

Atividades Gerais

1. Recreações ao ar livre;
2. Cerimônias e solenidades cívicas;
3. Artes manuais e Especialidades;
4. Estudos da Natureza;
5. Atividades culturais (passeios a museus, exposições, mostra de vídeos, etc.)
6. Feira de Desbravadores;
7. Camporis de clubes ou de Unidades da Missão/Associação;
8. Planos e matérias para serviços a comunidade;
9. Acampamentos de Unidade com 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
-  Pequenos grupos debates
-  Semana de oração infanto-juvenil;
-  Batismo dos Desbravadores (uniformizados);
-  Distribuição de folhetos;



-  Gincana bíblica (maquetes, mímicas, teatro, oratória).

ATIVIDADES SOCIO-CULTURAIS

-  Visitas ao zoológico, museus, etc;
-  Palestras e exposições;
-  Visita em uma usina hidroelétrica;
-  Visita a uma fábrica de alimentos;
-  Oferecer uma recepção para os pais;
-  Fazer uma festinha para os membros da Unidade uma vez no mês, acertar com os pais dos desbravadores para ser na casa de cada membro a cada mês.

PROJETOS DE ACAMPAMENTOS E ATIVIDADES AO AR LIVRE

1. Prática de subir em árvores usando cordas;
2. Construir uma jangada;
3. Explorar uma caverna (com ajuda de conhecedor);
4. Caminhada em dia chuvoso;
5. Armar e ascender um fogo sobre uma jangada flutuando sobre a água;
6. Construir um forno de acampamento;
7. Praticar técnicas de salvamento;
8. Seguimento de pistas;
9. Estudar pegadas de animais, tipo de árvores, de solos, penas de aves, etc.;
10. Fazer acampamento dedicado a boas maneiras;

DINAMISMO

As músicas são importantes para desenvolver o dinamismo da equipe, porém, tudo deve ser dentro dos padrões cristãos, pois o cristianismo é a essência do desbravador, podem ser criadas, adaptadas.

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 história 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 ver quem melhor conta 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.
-  Conta a história com suas próprias palavras. Nada 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 10 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 uma expectativa. Faça os ouvintes concentrarem as atenções em você.
- ✿ Na introdução, devem ficar as pistas do que vão acontecer como aventuras, mistérios e coisas excitantes, mas estas coisas devem ser administradas durante toda a história.
- ✿ Para contar a uma história você precisa ser verdadeiro, ou seja não tente ser triste ou alegre. É importante ser você mesmo.
- ✿ Terminando a história, não fique divagando e corrigindo. Deixe os pensamentos na mesma central dela;
- ✿ Pratique várias técnicas, seja criativo. Não se preocupe com que os outros vão dizer... Humildade, oração e amor são importantes, juntamente com criatividade e oração;
- ✿ Seu exemplo é fundamental;

CARACTERÍSTICAS DE UMA BOA HISTÓRIA:

- a) Tema único e bem definido;
- b) Enredo bem desenvolvido;
- c) Estilo imagens vividas, sons e ritmos agradáveis;
- d) Caracterização;
- e) Coerente com a fonte;
- f) Apelo dramático, apropriado, adequado aos ouvintes.

ESTATUTO DA CRIANÇA E DO ADOLESCENTE Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990 ECA

Art. 1º Esta Lei dispõe sobre a proteção integral à criança e ao adolescente.

Art. 2º Considera-se criança, para os efeitos desta Lei, a pessoa até doze anos de idade incompletos, e adolescentes aquela entre doze e dezoito anos de idade.

Parágrafo único. Nos casos expressos em lei, aplica-se excepcionalmente este Estatuto às pessoas entre dezoito e vinte e um anos de idade.

Art. 3º A criança e o adolescente gozam de todos os direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sem prejuízo da proteção integral de que trata esta Lei, assegurando-se-lhes, por lei ou por outros meios, todas as oportunidades e facilidades, a fim de lhes facultar o desenvolvimento físico, mental, moral, espiritual e social, em condições de liberdade e de dignidade.

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 da 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, AO RESPEITO E À DIGNIDADE.



Art. 15. A criança e o adolescente têm direito à liberdade, ao respeito e à dignidade como pessoas humanas em processo de desenvolvimento e como sujeitos de direitos civis, humanos e sociais garantidos na Constituição e nas leis.

Art. 16. O direito à liberdade compreende os seguintes aspectos:

- I - ir, vir e estar nos logradouros públicos e espaços comunitários ressalvados as restrições legais;
- II - opinião e expressão;
- III - crença e culto religioso;
- IV - brincar, praticar esportes e divertir-se;
- V - participar da vida familiar e comunitária, sem discriminação;
- VI - participar da vida política, na forma da lei;
- VII - buscar refúgio, auxílio e orientação.

Art. 17. O direito ao respeito consiste na inviolabilidade da integridade física, psíquica e moral da criança e do adolescente, abrangendo a preservação da imagem, da identidade, da autonomia, dos valores, 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 da comarca onde reside, desacompanhada dos pais ou responsável, sem expressa autorização judicial.

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.

2º A autoridade judiciária poderá, a pedido dos pais ou responsável, conceder autorização válida por dois anos.

Art. 84. Quando se tratar de viagem ao exterior, a autorização é dispensável, se a criança ou adolescente:

- I - estiver acompanhado de ambos os pais ou responsável;
- II - viajar na companhia de um dos pais, autorizado expressamente pelo outro através de documento com firma reconhecida.

Art. 85. Sem prévia e expressa autorização judicial, nenhuma criança ou adolescente nascido em território nacional poderá sair do País em companhia de estrangeiro residente ou domiciliado no exterior.

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 AA 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 de 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 e 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 dispostos a situações de risco que podem afetar-lhes a saúde física e mental. São eles:

- Condutas 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) 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 voluntariado.

As diversas atividades desenvolvidas nas Unidades poderão estimular os adolescentes a práticas saudáveis para a mente e para o físico. O Conselheiro deverá incentivar os adolescentes através de disciplinas, gratidão, religiosidade, ética, cidadania. Estes valores são básicos para a construção do caráter equilibrado.

PSICOLOGIA DA ADOLESCENCIA

Fases: Geralmente identificadas por alguns estudiosos da seguinte maneira:



1. Meninice (5 a 10 anos);
2. Pré-adolescência (11 a 13 anos);
3. Adolescência (14 a 17 anos).

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

MENINICE

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

COMPORTAMENTO

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, esta ligada ao consumo de oxigênio e a respiração. O hipertireoidismo apresenta duas formas básicas de reações;

- Pouca atividade glandular, o que provoca preguiça, cansaço excessivo e atraso mental;
- 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 a eficiência da tireóide. Nesta fase, o adolescente inicia o período 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 a AIDS, doenças venéreas, aborto, gravidez indesejada e outro tema ligado a preservação e a dignidade humana. 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, que seja 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 e leituras.

CARCTERÍSTICAS SOCIAIS



Os grupos agora são mistos, surgindo até mesmo os casais. O conselheiro não deve promover namoro em seu grupo. Deve evitar contato físico e 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, 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 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

DISCIPLINA DA UNIDADE

EXITEM DOIS TIPOS DE DISCIPLINA:

1. **EXTERNA** – é a 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, cita-se os fariseus.

“A continua censura confunde, mais não reforma”.

“Uma criança freqüentemente censurada por alguma falta especial vem a considerar aquela falta como uma peculiaridade sua ou alguma coisa 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”

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 autodisciplina 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 mais 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 mesmo”.

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 melhores como juvenis, e para serem os melhores como Unidade, são necessários algumas boas regras.



Exemplos de Situações Práticas.

O Conselheiro pergunta “Quais seriam as sugestões de você?”. “Chegar pontualmente às reuniões”, eles respondem. O Conselheiro pode motivá-los com grupos de regras necessárias, tais como presença, desafios, programações, 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 segundo caso, não havendo 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 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 foram exercidos.

“Regras não foram feitas para serem quebradas”.

- 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) **Comunicações aos Pais** – os pais deverão ser comunicados, por escrito, da punição de seu filho, bem como o motivo que levou a isto acontecer. Se houver uma excursão, por exemplo, o desbravador deverá ficar em cãs. 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 a sua ficha individual, seu progresso, seus problemas... Depois vá até a 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 e 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.

Disciplina no uso do Uniforme – o Conselheiro da Unidade deverá estabelecer padrões, a partir do comportamento, quanto ao uso do uniforme. O bom desbravador é conhecido pelo seu uniforme bem apresentado, pois o contrario mostra alguém desorganizado e indisciplinado. Apresentar 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 5^a.** - Não é permitido alterar as características dos uniformes, nem sobrepor-lhes peça, artigo, insígnia ou distintivos de qualquer natureza, particularmente os que caracterizam origem militar, turístico e/ou desportivo, estanhos a este regulamento.
- b) **Artigo 9^a** – Nenhum acampamento ou excursão deverá ser levado a efeito em que o clube esteja identificado visualmente.
- c) Estática, medidas e distancias 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, designado sua função. Letras e emblemas D2 na cor branca, sobre um 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** – Será colocada na faixa as insígnias das Especialidades alcançadas, agrupada conforme a cor do fundo, encabeçadas pela insígnia de Mestrado (conforme o regulamento 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 da Unidade, na altura do bolso. Tira com o nome do desbravador na altura do bolso.
- f) **Lenço** – pode ser usado com uniforme de atividades e como identificação visual em 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 com o uniforme de atividades do clube. Opcionais: em tecido bordado, para desbravadores com emblema D4 e para Líderes com o emblema L1. Todo o clube deverá fazer a opção de usar o mesmo prendedor de lenço.

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 sempre dedicado em prol do amor espontâneo aos desbravadores; por ultimo, 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 entender e conviver com adolescentes 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, ‘esta fora’. A televisão não tem ditado apenas ‘moda’, mas todo um estilo de ‘vida’, incluindo o 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 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 os 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 CRITÃOS 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 por que 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.

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 celestial 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 vizinhança. Sua fonte missionária mais fácil é a sua Unidade. Tenha fé em vista seus desbravadores e os familiares deles.



EQUIPES

1ª Região

Gil Marcos dos Santos Carvalho
Coordenador Regional

José Joaquim Silva dos Santos
Coordenador Adjunto

Jane Viana A. de Carvalho
Secretária

Ellen de Almeida
Tesoureira

Dimitri Alexandre Silva Santos
Capelão

Maria Aparecida Melo
Coord. Adjunta de Projetos e Eventos

Maria José M. S. Marques (Bia)
Distrital de Aquidabã

Maísa Kelly da Gama Melo
Distrital do Augusto Franco

Nilton César Santana Santos
Distrital de Barra dos Coqueiros

Maria G. do Nascimento
Distrital da Central

Joilson de Melo Andrade
Distrital do Santos Dumont

Antônio Carlos F. da Silva
Distrital do Inácio Barbosa

2ª Região

Luís Antônio Júnior (Magão)
Coordenador Regional

Daniel Santana
Coordenador Adjunto

Hélio Vinhas
Coordenador Adjunto

Enny Kwan
Secretária

Géssica Nascimento
Tesoureira

Pastores Distritais
Capelania (Muito obrigado)

Mairon Hothon do Nascimento
Assessor de comunicação

Everton Alves
Distrital do Siqueira Campos

Marcos Cunha
Distrital do João Alves

Domingos Batista
Distrital do Marcos Freire II

Lucas de Andrade
Distrital do Novo Paraíso

Carlos Augusto
Distrital de São Cristóvão

Manoel Messias (Guga)
Diagramação

Diego Silva
Capa

@sessoria Impressa
Impressão

4ª Região

Edmilson L. do Nascimento
Coordenador Regional

Itana dos Santos Santana
Secretária

Miguel Júnior
Distrital de Itabaiana