

Ministério Jovem da Missão Sergipe Alagoas



Curso para a Formação de Capitães e Secretários

Coordenador Hudson C de S Ramalho

3ª Região dos Desbravadores



SUMÁRIO

Introdução

Curso para a Formação de Capitães e Secretários – Esquema Geral

1 - Filosofia e estrutura do Clube

2 - Sistema de Unidade

3 - As Qualidades do Capitão e Secretário

4 - O Capitão de Unidade

5 - O Secretário de Unidade

6 - Organograma e hierarquia

7 – Civismo

8 – Uniforme

9 – Classes e Especialidades

INTRODUÇÃO

O Curso para capitães e secretários(as) de unidades deve ser considerado específico para a área, não é a intenção do curso ensinar o que os desbravadores aprendem em suas atividades de matérias que são especialidades e classes que o desbravador aprende no decorrer do ano; mas proporcionar os elementos básicos de informação necessária para que qualquer membro da unidade possa cumprir adequadamente suas funções. É importante que todos os desbravadores recebam as informações e estejam uniformizados durante o curso.

1 - FILOSOFIA E ESTRUTURA DO CLUBE

CONCEITO

É uma Associação voluntária, formada da juventude, com adultos adestrados, em desfrute mútuo de Atividades. Desse conceito podemos então observar que quem trabalha com os Desbravadores não ganha dinheiro pelo que está fazendo; Está auxiliando aos juvenis no seu crescimento físico, mental, social e espiritual e desfruta também das atividades desenvolvidas com o Clube.

OBJETIVOS

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

ORGANIZAÇÃO

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

ATIVIDADES

Trilhas nos bosques, caminhadas nas montanhas, acampamentos, ordem unida, camporis,... afinal você já parou para pensar por que a igreja montou estes programas? Já imaginou quanto é gasto com todas estas atividades? Será que as pessoas que participam ou até dirigem estão sabendo por que estão fazendo tudo isto? Você acha inteligente sair por aí fazendo mil coisas sem saber por que? Só pelo entusiasmo, sem saber a verdadeira finalidade? Muitas coisas saem erradas porque as pessoas não têm a visão do porque estão fazendo as coisas.

Tudo com gosto de aventura, movimentação, alegria, comandos, apelos aos sentidos, situações que facilmente podem descambar para o lado emocional e perder de vista o objetivo que é: *"Salvar as crianças"*

2 - SISTEMA DE UNIDADE

Definição:

Agrupamento básico do Clube de Desbravadores com 6 a 8 membros liderados por um Conselheiro (maior de 16 anos).

Unidade: Um grupo de pessoas com o mesmo fim.

Objetivo: O principal objetivo do sistema de unidades é dar responsabilidade real a todos quanto seja possível. Isto faz com que cada juvenil sinta que tem, pessoalmente alguma função, pelo bem da unidade e a leva a ver sua participação definida para o bem do Clube. A simples indicação de um Capitão como dirigente responsável por uma unidade, é um passo para prepará-lo para substituir o Conselheiro.

VALOR DO SISTEMA DE UNIDADE

É de suma importância que o líder reconheça o extraordinário valor do sistema de unidade e saiba avaliar o que pode obter de sua utilização.

A unidade é a escola de caráter para cada um. Ao Conselheiro, ela proporciona exercício de responsabilidade e de liderança, aos Desbravadores concede a oportunidade de submeter seus próprios interesses aos do conjunto, representado pelo espírito do grupo, de cooperação e de boa camaradagem. Mas, para serem obtidos resultados de tal ordem, deste sistema, você tem que dar aos seus jovens Conselheiros, verdadeira liderança de ação, e integral responsabilidade. **Se você lhes der somente responsabilidade parcial, também só receberá resultados parciais.**

O líder, que deseja obter sucesso, deve, não somente ler e estudar o que se tem escrito sobre sistema de unidades, e seus métodos, mas, sobretudo "por em prática o que tiver lido". É a execução dessas coisas que tem importância e somente a constante e longa prática dará experiência aos seus conselheiros, e Desbravadores. Quanto mais oportunidades lhes derem e praticarem, mais experiências adquirirão, e mais fortificarão seu caráter.

COMO DIRIGIR SUA UNIDADE

Esta é uma tarefa para ser feita em conjunto com o Amigo Jesus, ore a Deus para que o ajude a ser um companheiro que ensine aos meninos qual o caminho a seguir, com consciência e responsabilidade. Em suma:

- a) Conheça seus desbravadores:** Um passo muito importante para o capitão, é o de conhecer os "meninos" com que vai trabalhar. Faça-lhes uma visita, veja a realidade e adquira a confiança deles.
- b) Crie e incentive o espírito de unidade:** (Ver o espírito de unidade).
- c) Ser amigo de todos os Desbravadores:** Para ser um capitão de êxito, você deve realmente ser um amigo dos meninos, mas lembre-se você não deve dar ou deixa-lo com liberdades abusivas.

d) Ser um bom Exemplo: Todos na unidade vão olha-lo como exemplo deles, isso quer dizer que tudo o que você fizer eles estarão atentos e muitos seguirão os seus passos. Observe como você age em certas situações, e com passar do tempo você verá que quem o substitui tem as mesmas atitudes. Ser um bom exemplo é fundamental, porque você está formando caracteres, lembra-se da história de Elias e Eliseu? Eliseu não deixou a Elias nem por um instante, até que a carruagem de fogo os separou e mesmo assim, Elias deixa para Eliseu o seu manto e a porção dobrada do seu espírito, eis uma amostra de um bom exemplo de discípulo. Ser um bom exemplo também nas atividades materiais, pois é você fazendo primeiro que eles se sentirão motivados a fazer o mesmo.

e) Ser um Instrutor: Após você ter aprendido qual a sua missão e onde adquirir conhecimento, deve instruí-los. Seja criativo no seu ensino.

f) Colabore com a direção do seu Clube: Não faça nada sem aprovação da direção do seu Clube. Evite atritos com a programação do QTA (Quadro de Trabalho Anual).

A UNIDADE E O CLUBE: A unidade é uma parte do Clube e não pode ser bem sucedida sem a fraternidade que deve existir nela. É muito importante a amizade das outras unidades, uma vez que o Clube não deve ser uma máquina de treinar unidades para os grandes jogos da associação, como Camporis, Olimpíadas e outros eventos.

A UNIDADE E AS ATIVIDADES DO CLUBE: Deve ser assegurada a participação de sua unidade em todas as atividades do Clube. A Unidade que se isola do clube acaba "morrendo".

O ESPIRITO DE UNIDADE: O Espírito de Unidade faz com que todos desejem o êxito, e como unicamente dependem de seus membros, esforçam-se por consegui-lo. Você capitão e conselheiro deve criar, desenvolver e conservar o Espírito de Unidade.

Vamos ver fatores que criam e fortalecem o espírito de unidade:

1. Personalidade exemplar (ver ser um bom exemplo).
2. As coisas próprias da unidade que continuam sua tradição e a distingue das demais unidades (ver tradição da unidade).
3. As coisas que são de sua propriedade, seus bens comuns, como por exemplo, o local do Recanto da Unidade, equipamento e materiais que são de todos e que todos utilizam juntos.
4. Por último, os cargos internos da Unidade, onde cada Desbravador cumpre com as suas responsabilidades (ver cargos da unidade).

Os objetivos são os mesmos e a realização envolve a todos. Eles precisam entender que um depende do outro para se alcançar um objetivo. Um jogador de vôlei jamais conseguirá a vitória sobre um time completo, são necessárias seis pessoas. O capitão (conselheiro) deve ser inteligente e criativo para desenvolver formas de incentivar o Espírito de Unidade.

- Passar um Espírito de Unidade sem rivalidade.
- Fazer ser a melhor unidade com esforço de cada um.

A UNIDADE E SUA ORGANIZAÇÃO: Evite colocar um Desbravador em uma unidade que ele não queira pertencer. Dentro do possível distribua as idades mais próximas, 10/11 – 12/13 – 14/15.

Funções na Unidade:

- 1- **Conselheiro** – Escolhido pela comissão executiva do clube. Membro batizado na IASD. Pessoa que entenda o juvenil.
- 2- **Capitão** – Deve ter magnetismo pessoal (que atrai seus companheiros para o trabalho e para os jogos) e tomar conta da Unidade na ausência do Conselheiro. Deve ser escolhido pelos colegas (eleição direta), a permanência deve ser entre 3 meses e 1 ano.
- 3- **Secretário** – Faz as anotações no livro da unidade, chamadas, relatórios. Coloca a documentação em dia.
- 4- **Tesoureiro** – Recolhe todas as cotas e dinheiro da Unidade.
- 5- **Almoxarife** – Controla todo o material da Unidade, com cadastro do patrimônio da unidade.
- 6- **Padioleiro** – Hábil nas habilidades de enfermagem, primeiros socorros, atendimento, curativos, etc.
- 7- **Esportes** – Atividades esportivas e sociais para os membros da Unidade.
- 8- **Capelão** – Momentos de meditação, oração, leitura do Clube do Livro, ano bíblico, concursos, etc.
- 9- **Bibliotecário** – Incentiva a leitura e guarda dos livros pertencentes à unidade, como por exemplo, os livros do curso de leitura do ano (caso a unidade venha comprá-los).

NOME DA UNIDADE: Deve ser imponente o qual deve ser mantido pelo clube enquanto ele funcionar. Existem alguns nomes que são tradicionais e que já possuem seus emblemas.

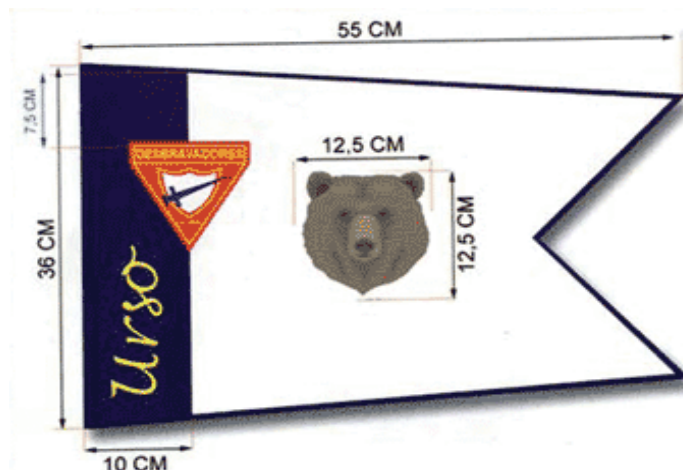
Fica a critério do conselheiro dar a unidade liberdade de escolher o nome, sendo que ao escolher o nome deve atender as seguintes orientações:

- Escolha o nome de um animal ou ave.
- O nome escolhido deve ter um significado, ou seja, o porque do animal ou ave.
- Ao escolher um animal, por exemplo, você deve saber tudo sobre o animal, seus hábitos, seu grito, forma de andar, etc.

O GRITO DE GUERRA: O grito de guerra deve ser uma das marcas registradas da unidade, vocês verão mais na frente que a primeira coisa a se fazer antes de se iniciar o programa da unidade é dar o grito de guerra, para que todos saibam que a unidade X vai começar sua reunião.

O LEMA DA UNIDADE: O lema deve ser criado se possível pelos próprios meninos, como por exemplo, a unidade Leões, seu lema pode ser "Paciência, força e velocidade acima de tudo" e vai por aí a fora, tudo dentro das normas cristãs.

O BANDERIM: Dentro das medidas padrão, o banderim deve ser o orgulho de cada unidade, sendo que o desenho ou símbolo escolhido fique na parte branca usando um espaço de 12,5 cm x 12,5 cm, e na parte azul o nome da sua unidade na posição vertical. Atentem-se para as medidas:



O EMBLEMA: Da mesma maneira que existe o emblema dos Desbravadores e o emblema do seu clube, existe o emblema criado pelos Desbravadores, podendo colocar estampado no banderim, em camisetas, nas capas dos cadernos, na capa do álbum, etc.

O ÁLBUM: Todos os eventos que a unidade realizou devem ficar registrados em um álbum com todos os dados do evento e suas respectivas fotos, e é claro, seu comentário. Esse álbum é parte da história da unidade e ao passar o tempo os Desbravadores do início do álbum, quando mais velhos terão boas recordações.

Existem dois bons momentos da Unidade:

A - Cantinho da Unidade

O Cantinho da Unidade é feito no Clube, no horário da reunião, tem um programa definido. No Cantinho de Unidade, são feitos a maioria dos relatórios do Conselheiro e do Secretário. A gente aproveita o momento para ver as classes e especialidades que a Unidade e/ou os membros dela estão trabalhando; pode-se ter ordem unida, instruções gerais, verificação das fichas de cada um, enfim, um monte de coisas podem ser feitas no Cantinho da Unidade, só que a maioria dessas coisas estão presas ao programa do Clube. Quem dirige o Cantinho da Unidade é o Conselheiro e o Capitão. A reunião da Unidade, é realizada fora do Clube, durante a semana. Pode ser na casa de qualquer membro, na biblioteca, ou em qualquer outro lugar. Atenção, muita atenção! A gente não pode fazer da reunião do Cantinho de Unidade, uma mini reunião do Clube. Deve haver respeito e colaboração. E principalmente muita descontração e alegria. Cada Unidade deve ter seu próprio material, e um lugar no Clube para guardá-lo e exibir seus trabalhos (quadros de nós, artes práticas, quadro de bandeiras de sinalização, etc..)

B – Reunião da Unidade (extra-clube)

As reuniões da unidade devem ser bem divertidas. Se não o forem, mais cedo ou mais tarde, algum juvenil mais lúcido, que não suporta situações cansativas e aborrecidas, há de querer animá-la introduzindo uma brincadeira ou uma piada por sua própria conta e é assim que principia a confusão.

Um bom conselheiro é o primeiro a por na reunião, por iniciativa própria, uma porção de divertimentos.

Supondo-se que as reuniões devem dar aos Desbravadores uma oportunidade de se divertirem juntos, segue-se daí que a maior parte das reuniões será realizada ao ar livre. Por que? Por ser mais fácil divertir-se ao ar livre do que num interior de uma sala. Muitas vezes você poderá verificar que uma só atividade torna a unidade feliz durante todo o tempo numa reunião ao ar livre, enquanto que, dentro de casa, serão necessárias mudanças freqüentes do programa para conservar vivo o interesse dos Juvenis.

Modelo da Reunião da Unidade

Deve ser baseada no programa do clube e cumprimento dos requisitos exigidos pelo clube. Abaixo segue sugestão para uma reunião de unidade:

- Grito de guerra (antes de entrar na sala)
- Cânticos (se houver) e oração
- Meditação (com historia especial)
- Palavras do conselheiro
- Um jogo calmo (pelo social)
- Adestramento (classe ou especialidade)
- Estudo da bíblia e outro texto que os eleve espiritualmente.
- Oração de encerramento.

3 - AS QUALIDADES PARA SER O CAPITÃO E SECRETÁRIO

A - Espiritualidade

No duelo de Golias e Davi venceu o mais _____? José é um dos 11 filhos de Jacó, e era o mais cristão. Os outros eram mais velhos, mais experientes, mais fortes, mais astuto, mas Deus escolheu a José para comandar o Egito. Não precisa ser muito inteligente para descobrir que em todas as histórias da Bíblia, a vitória era daqueles que estavam nas fileiras de Jeová. Vence o melhor e o melhor é o que está do lado certo, do lado de Jesus.

Acima de tudo, o capitão precisa ser um líder espiritual, precisa experimentar o poder de Deus em sua vida, precisa viver os princípios da Fé em seus atos. Para ensinar alguma coisa, primeiro deve praticar. O comandante da unidade deve ser o exemplo da _____ unidade.

- Para ensinar a honestidade, precisa ser _____
- Para defender a verdade, precisa só dizer a _____
- Para falar do amor de Jesus, deve conhecer e viver o _____

O comandante de um grupo geralmente determina o rumo da caminhada. Como capitão e comandante da unidade em que rumo está levando o seu grupo? Entre tantas influências e sinais de pista errados, só indo com um experiente guia que conheça bem o caminho. Esse guia é _____ Deus que deve estar presente, deve ser sempre solicitado. Este foi o segredo de Davi, segredo que Golias não conhecia. E você já conhece a Jesus?

B - Organização

É fácil conhecer uma pessoa e saber se é organizada ou não. Pense em alguns detalhes da pessoa: sua roupa, sua mochila, seu caderno, seus cabelos, seu sapato, etc.

Agora pense em você:

Quando usa um objeto você o coloca novamente no lugar certo?

Consegue arrumar sua mochila de forma que encontre as coisas sem demorar?

Você tem um lugar certo para guardar as suas coisas em casa?

Já aprendeu a distribuir o tempo para diversas atividades, como: estudo, tarefas, recreação, etc.

Você costuma anotar as coisas como recados, telefones, datas, números?

É capaz de controlar o dinheiro, não gastando tudo de uma vez?

Consegue fazer as compras para sua mãe com vários itens e depois fechar as contas e acertar o troco?

Ao sair com a sua unidade, você a organiza em fila indiana?

Então, o que achou de si mesmo? Pense bem: é melhor ser organizado ou enrolado?

A organização simplifica as coisas, facilita a vida e aumenta a capacidade de realização de qualquer pessoa. Em que ponto você precisa se organizar?

C - Liderança e comando

O grupo é o espelho do capitão

- Capitão firme, unidade _____
- Capitão fraco, unidade _____
- Capitão amigo, unidade _____
- Capitão chato, unidade _____
- Capitão alegre, unidade _____
- Capitão pessimista, unidade _____
- Capitão corajoso, unidade _____
- Capitão medroso, unidade _____
- Capitão honesto, unidade _____

Tem gente que pensa que para exercer o comando precisa ser aquele durão e para se destacar como líder precisa ter ares superiores. Outros pensam que para ganhar o grupo deve concordar com tudo e procura a agradar a todos. Uns são durões e superiores, outros bonzinhos demais, qual o mais errado? Pense um pouco....qual você parece ser mais? Seja honesto.

Será que as pessoas gostam de tipos sem personalidade, "Maria vai com as outras"? Por outro lado as pessoas se sentem bem dirigidas por alguém sabichão ou "Coronel Duresa"? Capitão, a palavra certa é "equilíbrio", porque ninguém gosta de "molengas" e nem de "metidos". Tem que ser legal mas firme, ser amigo e saber dizer não, ser camarada sem dar geitinhos, brincar na hora de brincar, cobrar na hora de cobrar, alegria sem algazarra, firmeza sem chatices. Nunca volte atrás, sua palavra deve ser uma ordem. Nunca permita que sua ordem seja negligenciada, mas não de ordens absurdas. Sabe, logo a unidade vai sentir firmeza, vai perceber que escolheram a pessoa certa, um líder legal e comandante. Quando a unidade precisa de um amigo, quando quiserem saber o certo, quando buscarem verdade, sabem a quem procurarão? *A você, o Capitão!*

D – Disciplina

Ao falar em disciplina, é necessário deixar de lado todos os preconceitos e ver esta questão como Cristo viu algo que deve partir de dentro para fora, usando o método que primeiro tocava o

coração, e esse toque fazia a diferença no comportamento exterior. "O objetivo da disciplina é ensinar."

"Sem disciplina não se chega a lugar algum."

Não precisa ser muito inteligente para descobrir que tudo funciona melhor com disciplina.

EX: Conta-se que em um resgate de pessoas atingidas por um forte enchente. A equipe de socorro usava um barco a motor, e quando todas as pessoas acabaram de se acomodar no barco, o líder repetia as instruções que deviam ser seguidas a risca: ninguém deve se levantar, todos devem se segurar bem ao barco, pois lá no meio a correnteza é forte e vai balançar mais. Mas o motor é potente e o barco é novo. Tudo entendido? Alguma pergunta? Não. Vamos lá! Disse o líder. Todos se seguravam firmemente, todos permaneciam sentados, até que, no meio da correnteza um velho gordo resolve desobedecer as instruções e tentou levantar. Conseguimos controlá-lo, mas ele se arriscou e colocou a vida dos outros em risco.

- Disciplina é fazer as coisas certas de modo certo na hora certa.
- Disciplina é sabermos cumprir ordens mesmo que não nos agradem muito ou não entendamos de ponto.
- Disciplina é trabalharmos pelo grupo, mas não para nós mesmos.
- Disciplina é sacrificar-se pelo sucesso da missão.

E - Honestidade

- A verdade e os direitos acima dos interesses pessoais.
 - Compromisso com o que é certo.
 - Honestidades nas coisas grandes e nas pequenas, nos detalhes que pessoas humanas não veem.
- "Sobre o pouco foste fiel, sobre o muito te colocarei."
- Falar a verdade ou ouvir a verdade nem sempre agrada, mas devemos nos acostumar à verdade para nós e para os outros.

F - Lealdade

"Um por todos e todos por um." Diante da unidade você é um representante e defensor da diretoria, diante da diretoria você representa e defende sua unidade.

Nunca aceite acusação contra alguém que não está presente e não pode se defender. Deixe bem claro que ainda resta ouvir o outro lado para tirar conclusões.

4 - O CAPITÃO DE UNIDADE

O capitão de unidade é um membro do clube escolhido pela unidade para animar a seu grupo e cumprir com o sucesso o programa, através do próprio exemplo e da influência pessoal, inspirando cada membro a fazer o seu melhor. O período de sua atuação varia de três meses a um ano, dependendo do tempo aprovado pela diretoria. Durante todas as atividades do clube, o capitão usa uma insígnia indicando sua função.

A posição do capitão é importante, e deveria não somente revelar habilidade para dirigir e liderar mas também demonstrar verdadeiro espírito cristão de compreensão e respeito.

Os deveres do capitão são:

1. Auxiliar os conselheiros e cuidar de unidade quando requisitado.

- Portar e seguir a bandeira da unidade de maneira correta.
- Cuidar para que a bandeira da unidade esteja colocada de maneira apropriada em frente da unidade, nos acampamentos.
- Carregar a bandeira nacional ou dos desbravadores, durante a cerimônia da bandeira do clube, quando a unidade for escolhida para isso.
- Ser responsável para presença da unidade a tempo no momento convocado.
- Treinar a unidade nos exercícios de ordem unida, quando designado pelo conselheiro.

5 - SERETÁRIO DE UNIDADE

O Secretário de unidade é membro escolhido pelos outros membros de unidade para desempenhar uma variedade de tarefas especiais. O período de atuação varia de três meses (rotativos) a um ano, dependendo do padrão adotado pela comissão de diretoria. Durante todas as atividades do clube, o secretário usa uma insígnia indicando sua função.

Os deveres do secretário de unidade são:

- Cumprir as funções do capitão em sua ausência.
- Verificar se todos os equipamentos da unidade retornaram depois de um acampamento (trabalhar em conjunto com capitão de unidade/conselheiro/diretor associado). Verificar se precisam de algum reparo ou conserto.
- Servir como mensageiro entre a unidade e o diretor, quando solicitado pelo conselheiro da unidade.
- Dar um formulário de justificativa ao desbravador da unidade que faltou, checar com o mesmo na próxima reunião para ver se a justificativa foi recebida, e corrigir os registros, conforme instruções.
- Guardar todos os registros e, a convite do secretário do clube, ajudar a preparar o relatório mensal para o campo local.

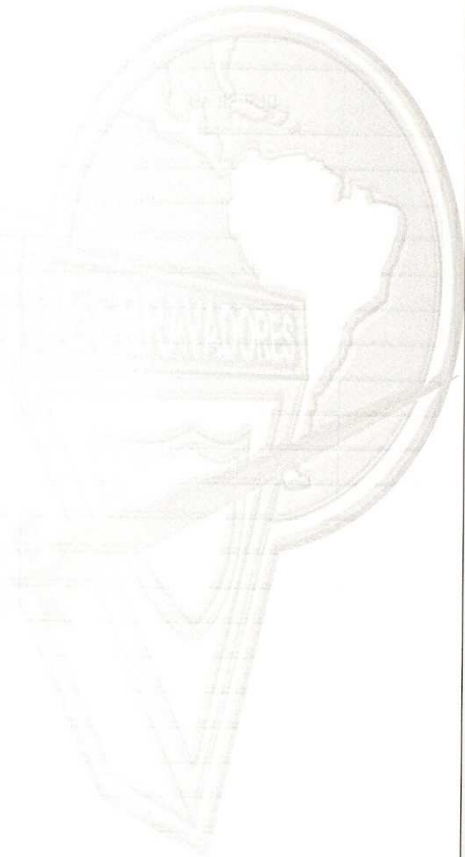
Relatórios do Caderno de Secretaria da Unidade

| | | RELATÓRIO DE PRESENÇA | | | | | | | | | | | | | | |
|--|-----------|------------------------------|-----|------------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
| Nome: _____ | | Unidade: _____ | | Ano: _____ | | | | | | | | | | | | |
| SEM | | MESES | | | | | | | | | | | | | | |
| | | JAN | FEV | MAR | ABR | MAI | JUN | JUL | AGO | SET | OUT | NOV | DEZ | | | |
| 1ª | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 2ª | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 3ª | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 4ª | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 5ª | | | | | | | | | | | | | | | | |
| OUTRAS REUNIÕES DA UNIDADE OU DO CLUBE | | | | | | | | | | | | | | | | |
| DATA | ATIVIDADE | P | A | F | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| / | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Média de pontos de cada mês | | | | | JAN | FEV | MAR | ABR | MAI | JUN | JUL | AGO | SET | OUT | NOV | DEZ |
| | | | | | | | | | | | | | | | | |

Secretário (a): _____

| | | AValiação INDIVIDUAL | | | | | | | | | | | | | |
|-------------|----------------------|-----------------------------|--|------------|---|---|---|---|---|---|---|---|----|----|----|
| Nome: _____ | | Unidade: _____ | | Ano: _____ | | | | | | | | | | | |
| AValiação | | SEM | | MESES | | | | | | | | | | | |
| | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| FREQUÊNCIA | 1ª | | | | | | | | | | | | | | |
| | 2ª | | | | | | | | | | | | | | |
| | Presente: 40 | | | | | | | | | | | | | | |
| | Atrasado: 10 | | | | | | | | | | | | | | |
| | Faltou: 00 | | | | | | | | | | | | | | |
| DEVOÇÃO | 1ª | | | | | | | | | | | | | | |
| | 2ª | | | | | | | | | | | | | | |
| | Toda a Semana: 40 | | | | | | | | | | | | | | |
| | Incompleto: 20 | | | | | | | | | | | | | | |
| | Não fez: 00 | | | | | | | | | | | | | | |
| TAXA | 1ª | | | | | | | | | | | | | | |
| | 2ª | | | | | | | | | | | | | | |
| | Em dia: 40 | | | | | | | | | | | | | | |
| | Atrasado: 20 | | | | | | | | | | | | | | |
| | Não pagou: 00 | | | | | | | | | | | | | | |
| DISCIPLINA | 1ª | | | | | | | | | | | | | | |
| | 2ª | | | | | | | | | | | | | | |
| | Disciplinado: 40 | | | | | | | | | | | | | | |
| | Indisciplinado: 00 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |
| ANO BÍBLICO | 1ª | | | | | | | | | | | | | | |
| | 2ª | | | | | | | | | | | | | | |
| | Em dia: 40 | | | | | | | | | | | | | | |
| | Atrasado: 20 | | | | | | | | | | | | | | |
| | Não fez: 00 | | | | | | | | | | | | | | |
| CLASSES | 1ª | | | | | | | | | | | | | | |
| | 2ª | | | | | | | | | | | | | | |
| | Fazendo Classes: 40 | | | | | | | | | | | | | | |
| | Não está fazendo: 00 | | | | | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | | | | | | |

PROGRAMA DA UNIDADE



LIVRO DE ATOS DA UNIDADE

a) Atividade nº _____

b) Atividade nº _____

c) Atividade nº _____

d) Atividade nº _____

e) Atividade nº _____

f) Atividade nº _____

6 - ORNOGRAMA E HIERARQUIA

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

Temos também pessoas encarregadas de ajudar o diretor a conduzir o clube, são os diretores associados. Eles são responsáveis por áreas específicas do clube: Capelania, ala masculina, ala feminina, equipamento, relações públicas, especialidades, classes, tesouraria, secretaria. Os instrutores também fazem parte do movimento. Eles ministram as especialidades, coordenam classes e instruções gerais. Os instrutores podem ser escolhidos dentre os membros do clube, mas a gente pode chamar um especialista para dar instrução sobre assuntos especiais. Chamar uma enfermeira para dar primeiros socorros é um exemplo disso. Os conselheiros são a alma do movimento. Eles são responsáveis pelas unidades. Desfrutem de perto a convivência dos meninos. Ele deve ser pai, mãe, professor, amigo e exemplo. O conselheiro deve ser respeitado. Devemos ser sinceros para com ele. Colaborar com os planos e sugestões apresentados por ele para a unidade. Só pode exercer a função de conselheiro, quem tenha mais de 16

anos, de preferência alguém que já seja adulto. Vamos olhar melhor então a Hierarquia:

Conferência Geral

Divisão Sul Americana

União Nordeste Brasileira

Missão Sergipe Alagoas

Coordenador Geral M.S.A

Sub Coordenador

Pr. Distrital

Coordenador Regional

Coordenador Distrital

Diretor do Clube

Diretor Associado

Conselheiro

Capitão

Secretário

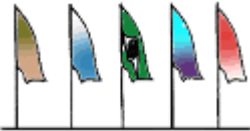
Desbravador

7 - CIVISMO



EM RECINTO FECHADO

Quando está desfraldada usa-se no centro e acima da cabeça



NÚMERO IMPAR

Quando for número ímpar de bandeiras coloca-se a Bandeira do Brasil no meio e mais alta



NÚMERO PAR

Quando for número par coloca-se na seguinte ordem Bandeira do Estado, Bandeira do Brasil, Bandeira dos Desbravadores e a Bandeira do seu Clube ou Visitante.



EM DESFILE

Em desfile carrega a Bandeira Nacional com duas pessoas segurando-a em ambas as extremidades da bandeira.



POSIÇÃO EM DESFILE

Ou também carregue com porta - bandeiras nas seguintes posições: junto ao corpo ou sobre o ombro



EM SAUDAÇÕES CIVIS

Em saudações civis deve ficar na posição de sentido e alinhado.

***Nota: BANDEIRAS E BANDEIRINS**

Ao se dizer o voto, o capitão deverá manter o bandeirim em sua mão direita (posição de sentido). Enquanto os demais desbravadores fazem a saudação maranata. Durante a execução do Hino Nacional e do Hino do Desbravador, o capitão deverá manter o bandeirim levantado em

frente ao seu corpo (posição de apresentar armas).

8 - UNIFORME

O uniforme deve ser guiado pelo regulamento de uniformes, mas queremos mostrar para o capitão e secretário a importância do líder da unidade saber utilizar a sua função no uniforme além de ajudar a tornar o programa dos Desbravadores mais real e visível. É representativo dos ideais e padrões do Clube em todo mundo. Cada membro, individualmente, se torna um representante muito importante da organização, e o uso do uniforme ajudará a alimentar essa consciência de pertencer a um Clube que representa corretamente o jovem adventista hoje. Se o uniforme for usado de maneira como outra roupa qualquer, falhará em seu propósito.

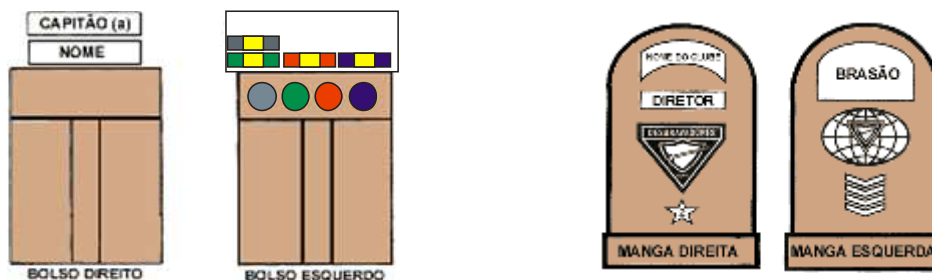
O uniforme deve ser usado nas seguintes ocasiões:

- Em todas as reuniões dos Desbravadores.
- Em qualquer atividade pública onde ajam como mensageiro, recepcionista, guarda de honra, porta-bandeiras, etc.
- Em ocasiões especificadas pela diretoria do Clube.
- Durante os serviços especiais dos Desbravadores.
- Quando engajados em atividades missionárias, ou serviços à comunidade, como distribuição de alimentos, flores, literatura, etc.

O uniforme não deve ser usado:

- Por quem não é membro do Clube.
- Quando engajados em venda ou pedidos de doação para benefício pessoal, ou propósitos comerciais ou políticos.
- Em qualquer tempo ou lugar onde seu uso deturpa a organização e rebaixa sua dignidade e valor, tornando-o ordinário.

"Os membros usam uniforme dos Desbravadores, com suas insígnias para todas as funções do Clube, inclusive a reunião semanal, as férias e os acampamentos dos Desbravadores e a ida à igreja, aos sábados de manhã, no Dia Mundial dos Desbravadores." *Manual da Igreja - pág. 130.*



* Existe também o uniforme de atividades da Missão como também pode ser feito um uniforme de atividades da Unidade. O que vai fazer desse uniforme interessante é a sua criatividade, não esquecendo de identificar com o símbolo D3. Os desenhos e cor do uniforme devem representar o nome da unidade.

9 - CLASSES E ESPECIALIDADES

As Classes Desbravadoras e as Especialidades são atividades pelas quais é alcançado o crescimento físico, mental, social e espiritual dos juvenis. Nos cartões está às atividades básicas que o Clube deve fazer cada semana.

Elas estão direcionadas para faixas etárias diferentes, visando satisfazer suas necessidades.

Classes - estão divididas da seguinte maneira:

| CLASSES REGULARES | COR | CLASSES AVANÇADAS | IDADE | COR |
|-------------------|----------|---------------------------------|---------|----------|
| Amigo | Azul | Amigo da Natureza | 10 ANOS | AZUL |
| Companheiro | vermelho | Companheiro de Excursão | 11 ANOS | VERMELHO |
| Pesquisador | Verde | Pesquisador de Campos e Bosques | 12 ANOS | VERDE |
| Pioneiro | Cinza | Pioneiro de Novas Fronteiras | 13 ANOS | CINZA |
| Excursionista | Vinho | Excursionista na Mata | 14 ANOS | VINHO |
| Guia | Amarelo | Guia de Exploração | 15 ANOS | AMARELO |

Classes especiais

| | |
|-----------------------|-------------------------|
| Líder | <i>Acima de 16 anos</i> |
| Líder Máster | <i>Acima de 18 anos</i> |
| Líder Máster Avançado | <i>Acima de 20 anos</i> |

PADRÕES DE CAPACIDADE FÍSICA

| | |
|--------------------------------|--------------------------------|
| Medalha de <i>Prata</i> | Acima de <i>18</i> anos |
| Medalha de <i>Ouro</i> | Acima de <i>18</i> anos |

Especialidades : No Brasil temos mais de 250 especialidades traduzidas. As especialidades são divididas nas seguintes áreas:

| | |
|-------------------------|---------------------------------|
| Artes Domésticas | Fundo <i>Amarelo</i> |
| Habilidades Manuais | Fundo <i>Azul Claro</i> |
| Artes Práticas | Fundo <i>Vermelho</i> |
| Atividades Missionárias | Fundo <i>Azul Escuro</i> |
| Estudos da Natureza | Fundo <i>Branco</i> |
| Atividades Agrícolas | Fundo <i>Marrom</i> |
| Atividades Recreativas | Fundo <i>Verde</i> |