

AVENTUREIRO

Manual do Director



Produzido pelo:
Departamento do Ministério Jovem da Conferência Geral
12501 Old Columbia Pike
Silver Spring, MD 20904

Director Departamental: Gary Blanchard
Director Associado da Juventude: Pako Mokgwane
Director Associado da Juventude: Andrés J. Peralta
Editor-Chefe: Andrés J. Peralta
Conselheiro Departamental: Abner De Los Santos
Assistente Editorial Sênior: Kenia Reyes-de León
Gestor do Projecto: Mark O'Ffill
Contribuintes de Conteúdo: Mark O'Ffill
Ted & Betsy Burgdorff
Editor de Cópias: Mark O'Ffill
Designer de Capas & Interiores: Jonatan Tejel
Adrian Gutierrez Perez
Wilbert Hilario (ClicArt)
Had Graphic Inc. / hadgraphic@gmail.com

Fotos por: © Shutterstock
Tradução: Café Sebastião

Correspondentes da Divisão:
Al Powell (IAD)
Alastair Agbaje (TED)
Armando Miranda (NAD)
Benoy Tirkey (SUD)

Busi Khumalo (SID)
Carlos Campitelli (SAD)
Gennady Kasap (ESD)
Ron Genebago (SSD)
Jonatan Tejel (EUD)
Magulilo Mwakalonge (ECD)
Nak Hyung Kim (NSD)
Nick Kross (SPD)
Peter Bo Bohsen (TED)
Tihomir Lazic (TED)
Tracy Wood (NAD)
Udolcy Zukowski (SAD)
Ugochukwu Elems (WAD)
Vandeon Griffin (NAD)
Zlatko Musija (TED)

Para informação
Email: youth@gc.adventist.org
Website: youth.adventist.org

Endereço de Correio:
Adventist Youth Ministries
General Conference of Seventh-day Adventist
12501 Old Columbia Pike,
Silver Spring, MD 20904-6600, USA

Tabela de Conteúdos

Visão Geral

Secção 1: O Básico, 7

Visão geral dos Ministérios de Clubes
Filosofia & Objetivos
Aprendizagem & Crescimento Espiritual
Programa de Aventureiros
Estilos de Liderança
Desenvolvimento do Crescimento Espiritual
A Filosofia da Aprendizagem
Processo de Aprendizagem
O Papel das Famílias
Política da Não-Discriminação

Secção 2: Normas, 17

Voto e Lei
Hino (com Partituras)
Uniforme
Classe "A"
Uniforme Para a Directoria
Uniforme de campo (Class "B")
Especialidades

Secção 3: Planejando o Ano, 27

Iniciando um Clube de Aventureiros
Clube de Aventureiros Existente
Directoria
Reuniões da Directoria
Outras Reuniões de Directoria
Formulário de Inscrição no Clube

Secção 4: Iniciando o Ano, 33

Agrupando Crianças

Secção 5: Directoria do Clube, 35

Cargos da Directoria
Verificação de Antecedentes

Directoria Retornada / Directoria Veterana
Nova Directoria
Descrições de Trabalho da Directoria
Diretor do Clube (ex-diretor)
As qualidades de liderança incluem
Vice-Diretores
Conselheiro
Instrutor
Secretário do Clube
Tesoureiro do Clube
Outras equipes de apoio
Aperfeiçoamento da Directoria
Normas de Segurança
Prevenindo o Abuso Infantil
Monitorar o Comportamento
Relatório Obrigatório
Treinamento da Directoria
Recursos de Treinamento on-line

Secção 6: Registro e Filiação, 49

Visão Geral
Afiliação ao Clube
Formulários

Secção 7: Conhecendo Seus Aventureiros e Suas Famílias, 51

Secção 8: As Reuniões, 53

Componentes do Programa
Exercícios de Encerramento
Visão Geral dos Níveis das Classes
Participação / Registros

Secção 9: Os Eventos Públicos, 57

Indução / Bênção familiar
Sábado dos Aventureiros
Revisão dos Aventureiros
Investidura

Secção 10: Eventos de Serviço, 61

Na Igreja
Na Comunidade

Secção 11: Acampamentos, 63

Declaração de Segurança
Princípios de Envolvimento

Secção 12: Encerramento do Ano, 65

Secção 13: O Papel da Igreja no Clube, 67

O Papel de Outras Entidades da Igreja
Eleição da Liderança
Relatório
Financiamentos
Recursos Humanos

Secção 14: O Papel da Missão no Clube, 69

Suporte
Actividades
Recursos
Todas as Especialidades com Guias do Professor
Encomenda de Material de Investidura

Créditos, 71

Visão Geral

O maior recurso que nossas igrejas e comunidades têm são as nossas crianças!

Bem-vindo ao emocionante mundo da liderança do Clube de Aventureiros! Todos os anos voluntários como você ajudam milhares de crianças dos 4 aos 9 anos de idade a experimentar o amor de Jesus enquanto exploram seu mundo através de atividades divertidas e apropriadas à idade.

O Clube de Aventureiros não é apenas para crianças! O Clube do Aventureiro é projetado para incluir pais e responsáveis em todos os aspectos do programa e você descobrirá que quanto mais pais e responsáveis estiverem envolvidos, mais bem sucedido será seu clube.

Quer você seja um diretor veterano ou apenas começando como diretor do Clube de Aventureiros, este guia o ajudará a organizar e administrar seu Clube de Aventureiros. Ao longo deste livro, você encontrará informações sobre a faixa etária das crianças aventureiras, organizando seu ano, dicas de segurança, e muito mais.

As reuniões dos aventureiros devem ser divertidas e centradas nas crianças. Lembre-se que as Crianças olham para os adultos para definir o ritmo das reuniões e modelar como eles devem agir. Talvez você tenha sido encorajado ou inspirado pelas palavras de Provérbios 22:6 -- "Instrua a criança segundo os objetivos que você tem para ela, e mesmo com o passar dos anos não se desviará deles." (Prov. 22:6, NVI). Independentemente de como você se sinta no momento, nós convidamos você a Bordo enquanto aprende e cresce. Seja bem-vindo!

A maioria dos clubes é formada por poucas pessoas atenciosas para ajudar as poucas crianças e suas famílias chegarem mais próximas de Jesus Cristo.

Realidade Mais Essencial

Você foi convidado a liderar um Clube de Aventureiros. Você pode ter um apoio significativo de sua igreja e comunidade. Você pode ter muitas pessoas se voluntariando para ser parte da directoria. Mas provavelmente não. A maioria dos



clubes é formada por poucas pessoas atenciosas para ajudar as poucas crianças e suas famílias chegarem mais próximas de Jesus Cristo.

Isso significa simplesmente que a realidade mais essencial é - você foi convidado por Jesus Cristo para ser um mentor, líder e influenciador. Você foi convidado a ser a pessoa que Deus precisa para fazer a diferença para seus filhos. Você crescerá muito, aprenderá muito e, através de tudo isso, provavelmente vai sofrer algumas tempestades de desânimo, escassez de dinheiro ou recursos e distrações para evitar que você traga sua melhor oferta para as crianças.

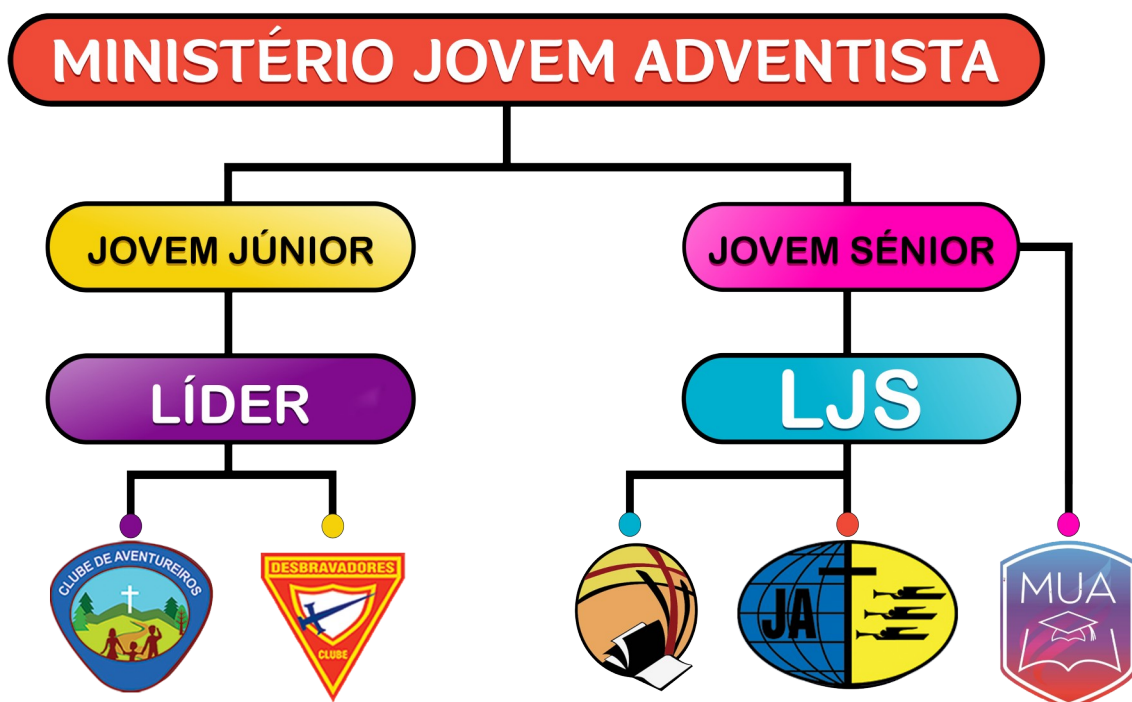
Não se esqueça de quem o convidou - Jesus Cristo. Você é as luvas nas mãos de um Tocante Cristo, Aquele que estará sempre com você, sim, com VOCÊ, sempre!

Secção 1: O Básico

Visão Geral dos Ministérios de Clubes

O ministério do Clube de Aventureiros é um dos quatro ministérios oferecidos pela Igreja Adventista do Sétimo Dia para jovens. Cada um atende às necessidades específicas de desenvolvimento e espirituais de uma determinada faixa etária. Cada um deles oferece oportunidades de aprendizado, crescimento, construção comunitária e serviço. O Clube de Aventureiros ministra o grupo mais jovem, aqueles de 4-9 anos de idade.

Nota: O clube de Desbravadores é um clube para idades entre 10 e 16 anos. É o mais antigo dos programas dos Ministérios da Juventude Adventistas. Assim, às vezes as pessoas pensam que os Aventureiros são apenas mais um clube do tipo Desbravadores para pessoas mais jovens. Não é. Ao ler este guia, você verá que os aventureiros são um ministério completo, maduro e vibrante, que tem um público e um propósito único. Os aventureiros nunca devem ser confundidos com, ou dirigidos como um clube Desbravadores!



Os aventureiros não são um ministério de jardim-de-infância, mas sim um ministério de construção de relações familiares.

Filosofia & Objetivos do Ministério de Aventureiros

Filosofia: O programa de Aventureiro foi criado para ajudar os pais em suas importantes responsabilidades como professores primários e evangelizadores de crianças. O programa visa fortalecer a relação pais/filhos e promover o desenvolvimento da criança nas áreas espiritual, física, mental e social. Através do

Programa de Aventureiro, a igreja, o lar e a escola podem trabalhar em conjunto com os pais para desenvolver uma criança madura e feliz.

O Ministério dos Aventureiros é um Ministério Familiar. Um dos elementos mais importantes da filosofia dos aventureiros é que os aventureiros não são um ministério de jardim de infância, mas um relacionamento de construção de família, é um ministério de envolvimento e apoio dos pais!

Então, por que ter um clube de Aventureiros? O programa de Aventureiros é projetado pela igreja para apoiar os pais na assistência aos filhos na desafiadora tarefa de se desenvolverem plenamente como seguidores de Cristo no mundo de hoje.

Objetivos

O Clube do Aventureiro oferece maneiras divertidas e criativas para as crianças...

1. para desenvolver um caráter semelhante ao de Cristo;
2. experimentar a alegria e a satisfação de fazer bem as coisas;
3. expressar seu amor por Jesus de uma forma natural;
4. para aprender o bom desportivismo e fortalecer sua capacidade de se dar bem com os outros;
5. descobrir suas habilidades dadas por Deus e aprender a usá-las em benefício próprio e para servir aos outros;
6. para descobrir o mundo de Deus;
7. para melhorar sua compreensão do que torna as famílias fortes;
8. para desenvolver o apoio dos pais para sua educação

Você já notou quantos desses objetivos são ATIVOS? As crianças aventureiras não devem ver os aventureiros como outra versão da escola, mas sim como uma forma interativa e prática de conhecer Jesus e aprender sobre seu mundo!

O Clube de Aventureiros também se esforça para promover um ambiente onde

1. As crianças, em seu próprio nível, entregarão seus corações e suas vidas a Jesus Cristo;
2. As crianças poderão ganhar uma atitude positiva em relação aos benefícios, alegrias e responsabilidades de viver uma vida cristã;
3. As famílias dos Aventureiros podem adquirir os hábitos, habilidades e conhecimentos necessários para viver para Jesus hoje;
4. Os pais e outros cuidadores primários se tornarão mais confiantes e eficazes em seu papel como cooperadores com Cristo para seus filhos;
5. A liderança da igreja aceitará sua responsabilidade em ajudar a cuidar de seus membros mais jovens.

Programa de Aventureiros - Curriculum de 6 anos

Deus é um Deus de ordem e equilíbrio. Assim como o universo tem muitas peças diversas mas bem organizadas e interligadas que funcionam melhor em conjunto, também o currículo de Aventureiros funciona não somente como parte do ministério global da juventude da CG, mas também como partes distintas dentro do clube de Aventureiros. Assim como o Cordeirinho seria ineficaz para ensinar crianças de 9 anos, o currículo do Mão Ajudadora não alcançaria os níveis de desenvolvimento dos Cordeirinhos. Cada peça é distinta, e devem funcionar juntos para que todo o clube funcione adequadamente.



Cada nível, de Cordeirinho à Mãos de Ajudadora, tem quatro categorias principais. Estas categorias enfatizam os quatro aspectos do crescimento do desenvolvimento. Eles são rotulados: Meu Deus, Meu Eu, Minha Família, Meu Mundo. Cada requisito foi avaliado - se encaixaria lógica e holisticamente em uma dessas categorias? Ainda mais, os requisitos -- em sua totalidade -- ajudariam a criança aventureira (e sua família) a crescer de uma forma semelhante à de Cristo? Cada criança aprenderia mais sobre Deus, eles mesmos como Seu povo especial, sobre o valor de sua família e do mundo e da comunidade Deus os chamou para servir?



Estilos de Liderança

Enquanto no mundo dos negócios, há pelo menos quatro estilos de liderança abordados, no Ministério dos Aventureiros há dois estilos comuns - focado na organização e focado na família.

Estilo de liderança focado na Organização Considera os sistemas e procedimentos muito importantes. A organização é muito importante. As comunicações com os

pais são muito claras e as informações dadas são muito completas. Este tipo de líder é muito consciente do que está acontecendo e gerencia todos os aspectos do clube de aventureiros com total conhecimento de detalhes. As exposições públicas são sempre afiadas e precisas. As crianças e os pais sempre sabem onde estar, quando estar lá e como se comportar em cada situação. São esperados horários precisos, expectativas exatas de comportamento e uma experiência formal. Programas totalmente programados, expectativas dos líderes de grupo e avaliações sobre se as expectativas foram atendidas são partes normais deste estilo de liderança. Atividades em nível de classe, prêmios e outras atividades serão todas mapeadas, programadas e totalmente desenvolvidas. Entretanto, a menos que este tipo de líder seja artístico ou naturalmente criativo, este tipo de líder precisará de ajuda para criar atividades interativas e divertidas que não sejam simplesmente lápis-para-papel. Eles também precisarão de ajuda para criar relações significativas com os pais e as crianças aventureiras. Eles também podem precisar de ajuda para perceber que os sentimentos positivos e as realizações são muitas vezes mais importante do que ter um projeto final com uma aparência precisamente correta.

Estilo de Liderança focado na família tem programas que são mais orgânicos. O líder frequentemente verifica com pais e filhos quais as necessidades que eles sentem que precisam ser atendidas. Os cronogramas podem mudar, às vezes rapidamente se o líder achar que isso irá beneficiar as famílias. Este líder tenderá a pedir ajuda a outros em diferentes aspectos da liderança, e confiar que essas pessoas façam bem o seu trabalho. Pais e filhos serão sempre o foco, mas onde estar e o que é esperado pode às vezes é uma questão que é resolvida no momento e não antes do tempo. Programas tenderão a ser interativos e menos livrescos. A criatividade provavelmente será mais prioritária para este tipo de líder, especialmente se as crianças tiverem desfrutado de programas ou atividades criativas anteriores. Os prêmios serão importantes, já que oferecem tantas experiências diferentes. O trabalho de classe pode parecer excessivamente organizado, e só pode acontecer regularmente se este líder tiver assistentes com mais habilidades organizacionais dominantes. Este tipo de líder precisará de ajuda para programar o ano de calendário, organizar os boletins do programa, acompanhar a arrecadação de fundos e comunicação das expectativas com os pais.

A maioria dos líderes não são inteiramente de um tipo ou de outro, mas estão em algum lugar em uma linha entre os dois, oferecendo mais dos pontos fortes de um tipo, mas também se destacando em algumas lideranças forças inerentes ao outro. Todos nós, como líderes, somos únicos.

Em ambos os estilos, um líder vai criar calendários e programas. O líder convocará reuniões e organizará eventos de arrecadação de fundos. O líder precisará de voluntários. O líder ama as crianças. O líder deseja ter um impacto duradouro na vida das crianças. No entanto, os estilos de

liderança serão diferentes e podem oferecer oportunidades para os assistentes que têm diferentes forças de liderança para ajudar o líder, de modo que naquilo em que ele(a) não é bom, eles pode providenciar para o clube.

Há também líderes que tendem a "improvisar" e tomar cada tarefa de liderança "como ela vem"? Sim, há, mas esses líderes muitas vezes se esgotam rapidamente ou seus clubes não funcionam com sucesso por muito tempo, portanto, não vamos nos concentrar nesse estilo de liderança.

Desenvolvimento do Crescimento Espiritual

James Fowler identificou sete estágios no desenvolvimento da fé; três deles estão intimamente associados e paralelos ao desenvolvimento cognitivo e psicológico na infância (dois em Aventureiros, um em Desbravadores Júnior).

Fé Primordial (0-2)

1. Fé Intuitivo-Protetora (3-5)
2. Fé Mítico-Literal (6-11)
3. Fé Sintético-Convencional (11-Adolescência)
4. *Fé Individuativo-Reflexiva
5. *Fé Conjuntiva
6. *Fé Universalizante

Para os Aventureiros, estamos mais interessados nas etapas que afetam o ministério para nossos grupos de 4 a 9 anos de idade.

Fé Intuitivo-Protetora (Cordeirinhos e Passarinhos)

(Idades 3-5)

RESUMO:

- Compartilhados
- Pais
- Amor e Segurança
- Significado Concreto

- Tradições Experimentadas
- Eles experimentam a fé através das experiências de seus pais
- Segurança e amor dos pais é traduzido ao amor e cuidado de Deus
- Imaginação e enredo!
- Incapazes de pensar abstratamente e geralmente são incapazes de ver o mundo da perspectiva de qualquer outra pessoa.
- A fé não é um conjunto de idéias pensadas, mas sim um conjunto de impressões vivenciadas COM os pais e influenciadores
- Hábitos e TRADIÇÕES (como a escola Sabatina e os Aventureiros) são experiências relevantes na primeira etapa!
- Experiência COM os pais

Fé Mítico-Literal (Abelhinha Laboriosa-Mão Ajudadora)

(Idades 6-10)

RESUMO:

- Comparado
- Círculo de Confiança
- Dever
- Significado Concreto
- Tradições Vivenciadas = Significado do Símbolo
- As crianças nesta idade são capazes de começar a perceber a diferença entre fatos verificados e coisas que podem ser mais fantasiosas ou especulativas.
- Fonte de autoridade religiosa começa a se expandir para além dos pais e adultos de confiança para outros em sua comunidade, como professores e amigos.
- Mais tarde, nesta etapa, as crianças começam a ter a capacidade de entender que outros podem ter crenças diferentes das deles.
- Forte interesse na religião
- O dever para com Deus é aceito

- A oração a Deus é importante e prevista
- O bom comportamento é recompensado, e o mau comportamento é punido. Se eu for bom para Deus, Deus será bom para mim.
- Os símbolos da Escritura são literais sem significado adicional
- As histórias bíblicas são poderosas e reais motivadores

A Filosofia da Aprendizagem: A Taxonomia Revisada de Bloom

Educadores e líderes do Ministério vêm analisando como as crianças aprendem há muitos anos. Uma das formas mais populares de definir como as crianças (e adultos) aprendem é com a Taxonomia de Bloom, utilizada por muitos anos, e revisada para os alunos modernos de hoje.

A Taxonomia de Bloom está incorporada em muitos dos livros Record e atividades de premiação. Reserve um tempo para ajudar seus meninos a Lembrar, Entender, Aplicar, Analisar, Avaliar e Criar enquanto eles estão ganhando seus pins e prêmios! Mesmo que os alunos mais jovens passem a maior parte do tempo aprendendo nos níveis inferiores da taxonomia de Bloom, é importante para todos os nossos Aventureiros experimentar múltiplos níveis de crescimento de aprendizado ao longo de sua experiência como Aventureiros. O objetivo não é atingir todos os níveis o tempo todo, mas sim estar ciente de como seus Aventureiros podem explorar e crescer em seu aprendizado!

Processo de aprendizagem em 6 etapas

Lembrando

Recuperar, recordar ou reconhecer conhecimentos relevantes da memória a longo prazo.

Ações a realizar - Escolher, Definir, Memorizar, Selecionar, Listar, Nomear, Rotular, Identificar, Localizar, Recitar, Mencionar, Reconhecer, Recordar, Combinar, Identificar, Mostrar, Dizer ou Informar.

Entendendo

Demonstrar compreensão através de uma ou mais formas de explicação.

Ações a realizar - Restabelecer, Discutir, Reescrever, Dar Exemplos, Expressar, Diagrama, Refrasear, Ilustrar, Explicar, Defender, Distinguir, Resumir, Interrelacionar, Interpretar ou Diagramar.

Aplicando

Usar informações ou uma habilidade em uma nova situação.

Ações a realizar - Organizar, Generalizar, Dramatizar, Preparar, Produzir, Escolher, Esboçar, Aplicar, Solucionar, Desenhar, Mostrar, Pintar, Prever, Inferir, Modificar ou Reorganizar.

Analisando

Separar o material em suas partes distintas e determinar como as partes se relacionam umas com as outras e/ou a uma estrutura geral ou a um propósito.

Ações a realizar - Comparar, Analisar, Classificar, Apontar, Distinguir, Categorizar, Diferenciar, Subdividir, Inferir, Pesquisar, Selecionar ou Priorizar.

Avaliando

Fazer julgamentos com base em critérios e normas.

Ações a realizar - Julgar, Relacionar, Criticar, Apoiar, Avaliar, Considerar, Criticar, Recomendar, Testar, Concluir, Convencer, Apreciar Ou Comparar.

Criando

Reunir elementos para formar uma nova entidade coerente ou funcional; reorganizar elementos em um novo padrão ou estrutura.

Ações a realizar – Compor, Originar, Hipotetizar, Desenvolver, Integrar, Projetar, Combinar, Construir, Produzir, Planejar, Criar, Inventar ou Organizar.

Nem todas as atividades utilizam todos os seis níveis de aprendizagem. Entretanto, se pudermos continuar a encorajar nossos aventureiros, mesmo os mais jovens, a alcançar os três níveis superiores de aprendizagem com a maior frequência possível, sua experiência nos Aventureiros será profunda, rica e memorável.

Oportunidades da Rede Familiar:

Trabalhar em conjunto como equipes de cuidadores familiares para ensinar especialidades ou requisitos para uma classe de Aventureiros

Reunir-se com outros cuidadores em um local pré-determinado ou via vídeo conferência para orar e estudar a bíblia. Vocês têm muito em comum!

Troca de nomes e promessa de oração para os filhos um do outro

Compartilhar responsabilidades de babá ou cuidar dos filhos uns dos outros quando necessário

Organizar ou participar de datas de jogo, piqueniques ao sábado à tarde e outras atividades de companheirismo intergeracional

Papel das famílias e dos cuidadores

As famílias e/ou cuidadores envolvidos são essenciais para o sucesso do programa do Clube de Aventureiros. De fato, os aventureiros encorajam os pais e tutores a se voluntariarem para servir como diretores de clube, conselheiros de unidade, instrutores ou em outras funções de apoio. Independentemente do nível de voluntariado do cuidador do aventureiro, todos fazem parte da Rede Familiar. A Rede Familiar é uma forma intencional do Clube de Aventureiros e da família da igreja fornecerem apoio e treinamento sobre temas de paternidade para os cuidadores de aventureiros. No século 21, os cuidadores podem ser um pai e uma mãe, um pai solitário, um avô ou um conjunto de avós, pais adotivos, dois pais ou duas mães cuidadoras. Independente da idade ou sexo dos cuidadores, cada um deles valoriza seus jovens o suficiente para confiar no Ministério dos Aventureiros para fornecer treinamento espiritual e apoio familiar. Uma parte importante do ministério de Rede Familiar é conhecer cada indivíduo envolvido em nossa comunidade de aventureiros!

Uma parte importante do ministério do Clube de Aventureiros é fornecer aos cuidadores de aventureiros de sua igreja, bem como de sua comunidade, uma rede de apoio. A Rede Familiar é uma forma intencional para que o Clube de Aventureiros e a família da igreja forneçam apoio e treinamento em tópicos de crescimento familiar.

Política de Não-Discriminação

É política da Igreja Adventista do Sétimo Dia admitir crianças a todos os direitos, privilégios, programas e atividades disponibilizadas pela igreja, independentemente da raça, sexo, deficiência ou religião.

Secção 2: Normas

Voto e Lei

VOTO

Por amor a Jesus, farei sempre o meu melhor.

LEI

Jesus me ajuda a ser:

- Obediente
- Puro
- Leal
- Bondoso
- Respeitoso
- Atento
- Colaborador
- Alegre
- Cortês
- Reverente

Hino (com partitura)

A Hino dos Aventureiros foi adotada pela primeira vez em 2006, mas agora foi traduzida para centenas de idiomas. O website do Ministério Jovem da Conferência Geral tem uma variedade de formatos disponíveis.

<https://youth.adventist.org/Ministries/Adventurers/Adventurer-Song>



Hino Dos Aventureiros

Arranjo: Samuel Krähenbühl

Wanderson Paiva

♩=104

1 F7 B \flat B \flat $^{\circ}$ B \flat Fm7 B \flat 7

2 3 4

5 E \flat E \flat C/E E $^{\circ}$ B \flat /F Gm7 Cm7 F7 F $^{\#}$ B \flat D \flat $^{\circ}$

6 7 8 9

10 Cm7 F7 B \flat B \flat $^{\circ}$ B \flat F7/C

11 12

13 B \flat /D D \flat $^{\circ}$ Cm7 G/B Cm7 Cm7/B \flat

14 15

16 F $^{\#}$ F Cm7 F $^{\#}$ F \flat Dm7 Gm7 Cm7 F7

17 18

19 B \flat B \flat $^{\circ}$ B \flat Fm7 B \flat 7 E \flat

20 21 22

So - mos A - VEN - TU - REI - ROS a - le - gre - s, Que con -
 fi - am no - a - mi - go Je - sus. A - pren - de - mos que sem - pre de -
 ve - mos Ser pra to - dos um bri - lho da luz. Des - co -
 bri - mos em tu - doa be - le - za, Eo a - mor de um Deus Cri - a - dor E a -

E^b $\frac{C}{E}$ E° $\frac{B^b}{F}$ $Gm7$ $Cm7$ $F7$ $Fsus$ B^b $\frac{B^b}{D}$
 23 24 25 26
 man-do a Cris-to fa-re-mos Ma-ra-vi-lhas ao nos-so re-dor.

E^b $\frac{C}{E}$ E° $\frac{B^b}{F}$ $G7$ $G7$ $C7$ $C7$ $Fsus$ $F7$ B^b $Fsus$ $F7$
 27 28 29 30
 So-mos

B^b B^b° B^b $\frac{F7}{C}$ $\frac{B^b}{D}$ D^b°
 31 32 33
 A-VEN-TU-REI-ROS a-le-gres, Que con-fi-am noa-mi-go Je-

$Cm7$ $\frac{G}{B}$ $Cm7$ $\frac{Cm7}{B^b}$ $Fsus$ F
 34 35 36
 sus. A-pren-de-mos que sem-pre de-ve-mos Ser pra

$Cm7$ $Fsus$ $\frac{F}{E^b}$ $Dm7$ $Gm7$ $Cm7$ $F7$ B^b B^b°
 37 38 39
 to-dos um bri-lho da luz. Des-co-bri-mos em tu-doa be-

B^b $Fm7$ B^b7 E^b E^b $\frac{C}{E}$ E°
 40 41 42 43
 le-za, Eo a-mor de um Deus Cri-a-dor E a-man-do a Cris-to fa-

$\frac{B^b}{F}$ $Gm7$ $Cm7$ $F7$ $Fsus$ B^b $E^b m$ $E^b m6$ B^b
 44 45 46 47
 re-mos Ma-ra-vi-lhas ao nos-so re-dor.

48

We are Adventurers!

Copyright 2006 - Jomah Music and Publications

Music and Words by Joann M. Herrington

Voice
Piano
Pno.
Pno.

F
Bb
F
C7

We are Ad-ven-tur-ers; at home, at school, at play; We are Ad-ven-tur-

F
F7
Bb
C7
F
A7

ers, We're learn-ing ev'ry day to be hon-est, kind, and true, to be like Je-sus through and

Dmin
Gmin
F
C7
F

through - - - We are Ad-ven-tur-ers!

Copyright 2006 - Jomah Music and Publishing

Uniforme

O uniforme proporciona uma maneira fácil para as pessoas de nossa igreja e comunidade identificarem imediatamente as crianças como Aventureiros. O uniforme faz com que os Aventureiros pareça real para as crianças e seus adultos. Ele também ajuda a promover a unidade e a identidade. Ajuda os aventureiros a ver que eles são parte de uma comunidade global.

Em muitos contextos, há dois uniformes, "Classe 'A'" e "Classe 'B'".

Uniforme Completo (Classe 'A')

O Uniforme Classe 'A' é formal "parecido com o traje da igreja".

Este uniforme deve ser usado em:

1. Cerimônia especial para aventureiros, tais como:
 - a. Indução
 - b. Bênção familiar
 - c. Sábado dos Aventureiros
 - d. Investidura
2. Reuniões públicas quando atuando como:
 - a. Auxiliar
 - b. Mensageiros
 - c. Guardas de Honra
 - d. Pelotão
3. Eventos de serviços comunitários
4. Outros eventos, conforme decidido pela Directoria dos Aventureiros



Uniforme de classe "A" para o Aventureiro menino e menina

MENINAS

- Avental ou saia azul-marinho
- Blusa branca (blusa tipo camisa com colarinho e mangas curtas)

MENINOS

- Calças azul-marinho
- Camisa de colarinho branco com mangas curtas e colarinho normal.

MENINOS/ MENINAS

- Sapatos: uniforme dentro do clube;
- Meias azuis marinho ou brancas: uniforme dentro do clube
- Lenço: o lenço borgonha de Aventureiro faz parte do uniforme usado com um Arganel de Aventureiro
- Faixa de Especialidades: A faixa é azul-marinho e faz parte do uniforme Classe "A".
- Emblemas: a camisa do uniforme tem vários emblemas nos ombros Emblema de campo e Globinho em um ombro, Emblema do clube de Aventureiro no outro. Favor consultar sua Divisão ou Missão/Conferência para emblemas adicionais ou substituídos.
- Pins: O distintivo de nível de classe é fixado no bolso sobre o lado esquerdo do peito. O distintivo é normalmente recebido durante a investidura no final do ano do Aventureiro.

Uniforme Para a Directoria

POR FAVOR DESCUBRA um gráfico para a colocação de mangas para adultos. Por ser diferente potencialmente do que as mangas das crianças.

SENHORAS

- Saia azul-marinho
- Blusa branca com colarinho (blusa tipo camisa com mangas curtas)

HOMENS

- Calças azul-marinho
- Camisa branca (com mangas curtas e colarinho normal)

HOMENS/SENHORAS

- Sapatos: uniforme dentro do clube
- Cinto: Cinto de aventureiro (geralmente preto), uniforme dentro do clube
- Gravata: Gravata azul-marinho (opcional para homens)
- Lenço: O lenço o lenço borgonha de Aventureiro faz parte do uniforme e é usado com com um Arganel de Aventureiro. Os membros da Directoria que são Líderes podem usar seus lenços de Líder
- A faixa: A faixa é azul-marinho e usada em momentos apropriados.
- Especialidade (Especialidades dos Desbravadores) NÃO devem ser usadas na faixa de Aventureiro; apenas as Especialidades de aventureiro devem ser usados na faixas.
- Emblemas: Emblema do clube de Adventureiro, colocado na manga direita, Globinho do Clube, colocado na manga esquerda, Tira com nome do Clube, colocado na manga direita acima do Emblema do clube de Adventureiro, Especialidades usados na faixa, Pins das Classes, usado no bolso da camisa ou blusa

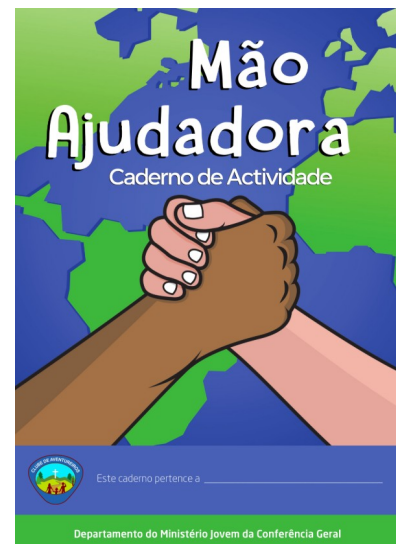
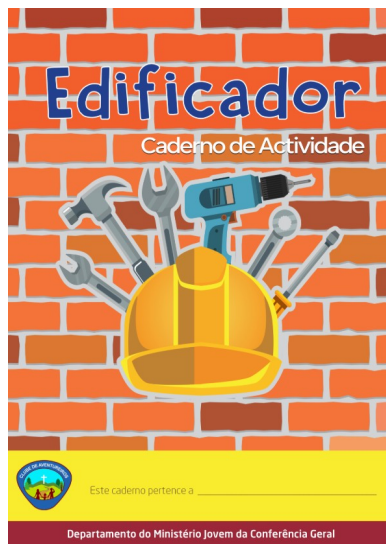
Uniforme de campo (Class "B")

O uniforme de classe 'B' é frequentemente um uniforme simplificado que se adapta melhor ao jogo e ao aprendizado ativo. Pode ser composto de uma camiseta com o logotipo dos Aventureiros ou outras marcas de identificação do clube. Muitos clubes pedem a seus aventureiros que usem esta camiseta com um par de calções ou calças jeans às reuniões do clube e outros eventos ativos.

Níveis de classe: Visão geral deste manual e sua relação com os outros manuais

Este manual é um dos sete manuais disponíveis para o Ministério dos Aventureiros. Os outros seis manual são cada um para uma faixa etária específica. Este manual é destinado especificamente ao diretor do clube para ser lido e usado como guia do clube. Os outros livros são para cada Aventureiro, líder de classe, ou para pais instrutores. Se você estiver baixando os manuais, você deve baixar este

manual, assim como os manuais relacionados a Cordeirinho, Passarinho, Abelhinha Laboriosa, Luminar, Edificador, e Mão Ajudadora. Estes manuais estão disponíveis online no site da CG Adventurer Ministries em inglês. Outros idiomas estão disponíveis nos departamentos do Ministério da Jovem da Divisão.



Especialidades

As especialidade são adesivos triangulares que são ganhos além dos distintivos concedidos para completar os níveis de classe. Os especialidades são maneiras divertidas dos aventureiros explorarem seu mundo, aprenderem habilidades e serem criativos. Quando os requisitos são completados, o Aventureiro recebe um adesivo que é usado orgulhosamente em sua faixa. Cada nível de classe exige que a criança ganhe 9-12 especialidades. Há opções adicionais de especialidade disponíveis. Cada especialidade é

apropriada para o desenvolvimento das crianças nessa faixa etária específica. Os requisitos das especialidades para aventureiros são impressos nos guias das classes. Novas especialidades estão sendo criadas, e estarão disponíveis no site da CG youth.adventist.org

Secção 3: Planejando o Ano

Iniciando um Clube de Aventureiros



VOTO

Por onde começar?

1. Ore. Ore para que Deus conduza sua igreja e seus líderes a encontrar valor em ter um clube de aventureiros.
2. Fale com seu pastor e com o conselho da igreja. Você pode querer trazer os cuidadores interessados que têm filhos na faixa etária dos aventureiros para apoio e mostrar ao seu pastor e à diretoria que os aventureiros são desejados por sua comunidade! Cada clube precisa ser patrocinado por uma igreja local Normalmente, iniciar um clube começa com um simples voto da diretoria da igreja.
3. Eleger formalmente a liderança dos aventureiros. A direção geralmente elegerá um diretor do clube, e também normalmente um associado/vice-diretor. Em casos incomuns, a direção da igreja ou um comitê de nomeação criará uma equipe inteira.
4. Informe sua Missão/Conferência local sobre o novo clube e a nova liderança, para que seu clube local possa ser notificado dos recursos, apoios e atividades fornecidas pela liderança a nível da Missão/Conferência. Muitas vezes eles solicitarão suas informações de contato e também o alertarão sobre os eventos do calendário que estão chegando para seus jovens. Eles também podem ter um coordenador de área ou outro líder que pode orientá-lo em seu novo papel.
5. Formar um Comitê Executivo dos Aventureiros. Se você estiver em uma igreja grande, um comitê executivo do Clube de Aventureiros pode ser útil. Neste grupo podem estar incluídos a liderança do Clube de Aventureiros, um pastor, líderes da escola sabatina infantil e do jardim de infância, e professor(es) da(s) escola(s) de crianças na idade dos aventureiros, e pais de aventureiros. O Líder da Equipe de Aventureiros é o presidente. Este grupo estabelece as principais políticas para o Diretor do clube, metas e objetivos, e coordena o calendário do clube com o

calendário da igreja. Este comitê também pode dar orientações sobre a seleção de pessoal adicional. Em outras igrejas, um comitê de ministérios da criança pode funcionar para este papel.

6. Obtenha o apoio de cuidadores. Todo clube precisa de crianças. Todas as crianças têm cuidadores. Se você puder entusiasamá-los com o clube e pedir-lhes que se envolvam de forma significativa, você não só tem funcionários voluntários do clube, mas também crianças para o clube de aventureiros! Como os Aventureiros são um ministério familiar, envolvendo os cuidadores com suas crianças não é uma sugestão, é uma exigência!
7. Convocar uma reunião organizacional. Convide qualquer pessoa interessada em saber mais sobre Aventureiros para se juntar a você para uma reunião informativa. Convide diretamente líderes que sejam especialmente influentes, já que provavelmente trarão outros e também torcerão por seus esforços. Convide pessoalmente os cuidadores. Não se limite aos cuidadores cujos filhos frequentam a escola sabatina e a igreja. Convide também as crianças da área e seus cuidadores para se juntarem a você durante esta reunião. Muitos de nossos clubes mais fortes são formados com muitas crianças que vivem perto da igreja, mas que não faziam parte da irmandade da igreja quando se juntaram ao clube! Durante a reunião informativa, explique os objetivos das reuniões dos Aventureiros. Peça a ajuda de voluntários. Se possível, encontre horários e datas que a maioria das pessoas interessadas poderiam comparecer!
8. Informar a Congregação. Certifique-se de que sua congregação de origem saiba de seu novo ministério de aventureiros. Não se esqueça de continuar a informá-los dos eventos e êxitos dos aventureiros no próximo mês!
9. Recrutar pessoal. Primeiro, peça a vários dos cuidadores das crianças que você prevê frequentar o clube que o ajudem a liderar o clube. A maioria do pessoal do ministério de Aventureiros são cuidadores. Segundo, peça a seu grupo de amigos que o ajudem em seu ministério. O ministério é mais divertido com os amigos. É provável que vocês passem um tempo extra juntos - portanto, novas amizades são muito possíveis! Muitos estarão liderando no ministério do clube pela primeira vez, e sairão quando seus filhos se formarem para os Desbravadores. Isto significa que seu pessoal pode se sentir em alta a cada ano, mas você está encorajando e treinando líderes tanto para o ministério de seu clube como para Desbravadores!
10. Participar do treinamento da directoria do ministério de aventureiros. Muitas Missões/Conferências oferecem treinamento anual para directoria. Outros ministérios de aventureiros viajarão para sua igreja e ajudarão seu grupo de pessoal local a ser treinado. Ligue, envie um e-mail ou uma mensagem de texto para o diretor do ministério jovem da sua Missão/conferência local ou para o diretor do ministério infantil para ver quais opções de treinamento estão disponíveis para você!
11. Continue orando!

Clube de Aventureiros Existente

A entrada no papel de liderança de um clube já existente tem suas vantagens:

1. É provável que os uniformes e outros suprimentos já tenham sido adquiridos
2. As crianças e suas famílias já estão comprometidas e esperam certas coisas do programa dos Aventureiros.
3. O conselho da igreja / liderança já demonstrou apoio (talvez até financeiro apoio) para o Ministério do Clube de Aventureiros.

No entanto, também tem seus potenciais desafios.

1. Estilos de liderança anteriores ou maus hábitos podem causar estresse para um novo diretor de clube e sua nova equipe
2. As expectativas da comunidade podem não estar escritas e portanto, não ser fácil para os novos líder a descobrir ou implementar.
3. Pode haver elementos disfuncionais na Directoria, crianças ou outros relacionamentos que são difíceis de administrar. Independentemente disso, Deus lhe dará a força para descobrir isso e ter sucesso se você continuamente pedir Sua orientação. Ele o chamou para esta orientação específica trabalhar para "um tempo como este".

Aqui estão algumas sugestões para a transição de um clube já existente:

1. Ore
2. Entreviste os membros actuais da Directoria e as unidades da família dos Aventureiros. Pergunte-lhes o que eles mais gostaram, acharam mais desafiador, e o papel que desempenharam no clube.
3. Não faça promessas até que você tenha o quadro geral e tenha desenvolvido uma grande idéia
4. Fazer mudanças apenas tão rapidamente quanto a equipe estiver disposta a seguir. As mudança é difícil para muitas pessoas.
5. Peça orientação como um líder. Muitos líderes veteranos podem lhe dar conselhos sobre como liderar esta estrutura existente da maneira mais eficaz, com base nos princípios que aprenderam e seus conhecimentos sobre as pessoas com quem ambos trabalham!
6. Ore mais um pouco!

Directoria

A Directoria é essencial para o sucesso de um clube. Dedicamos a seção 5 às informações sobre a directoria. Lembre-se de que, ao contrário dos Desbravadores, directoria e cuidadores são frequentemente sinônimos ou quase sinônimos.

Reuniões da Directoria

Reuniões regulares da directoria são essenciais para o sucesso. Novos clubes ou clubes com novos diretores de clube exigem níveis muito mais frequentes de interação de pessoal. A directoria de longa data com líderes estáveis e transição mínima muitas vezes precisa de menos reuniões de directoria porque todos estão familiarizados com os procedimentos, desafios, grupos familiares, horários e outras características do clube. Os diretores do clube lideram as reuniões da directoria, a menos que esta tarefa seja designada a um assistente.

Coisas a serem abordadas na reunião da directoria no início do ano:

1. Calendário, programas, visitas de campo
2. Expectativas curriculares (são necessários planos de aula? Quando e a quem os planos de aula são entregues? Como podemos garantir que cada criança possa completar com sucesso seu nível de classe até o final do ano dos aventureiros?)
3. Descrições de trabalho (incluídas nesta seção)
4. Tempo de envolvimento e expectativas de participação (quando o pessoal deve chegar antes de uma reunião? Quando o pessoal pode sair? Que preparação ou limpeza das instalações é necessária para a directoria? Quem supervisiona as crianças que chegam cedo ou ficam até tarde? Se um membro da directoria não puder liderar ou assistir a uma reunião, qual é o procedimento para conseguir um substituto ou ter o currículo coberto? Que diretrizes de segurança ou certificações são necessárias para cada líder do clube?)
5. Fluxo do programa (ver sugestões neste manual)
6. Procedimentos e diretrizes de segurança (detalhes neste manual)

Outras Reuniões de Directoria

1. Lembretes das próximas visitas de campo, do clube inteiro ou de eventos especiais que virão em breve

2. Avaliar os eventos, reuniões e situações anteriores
3. Avaliar / atualizar procedimentos e outras ferramentas de gestão
4. Atribuir tarefas conforme necessário para futuras reuniões e eventos
5. Fazer qualquer mudança de calendário necessária (muitas vezes mudanças de calendário ou de local requerem aprovação formal da direção da igreja)
6. Outras discussões ou eventos diretivos, conforme necessário

Planejando para o Sucesso

Se você não planejar, você planeja falhar. Ao invés disso, trabalhe para ter sucesso. Planos bem pensados e bem comunicados que tenham seguimento beneficiarão as famílias dos aventureiros de uma forma que nenhum outro ministério pode!

Formulário de Inscrição no Clube

Consulte sua missão/conferencia local e/ou união para obter os formulários apropriados para sua área.

Secção 4: Iniciando o Ano

Agrupando Crianças

Dentro de cada clube, meninos e meninas são organizados em grupos com um conselheiro de unidade de grupo como seu líder. Toda a atividade dos aventureiros gira em torno do grupo (unidade). O grupo de aventureiros tem frequentes períodos de companheirismo que são planejados pelo e para o grupo baseado na idade do aventureiro, guiado pelo diretor do clube e frequentemente inclui outros membros da família do aventureiro. Cada grupo é composto por crianças da mesma faixa etária que estão trabalhando juntas para cumprir os requisitos e atividades em seu Livro de Atividades designado. A idade da criança no início do ano do Aventureiro deve determinar qual livro de atividades eles deverão realizar. Elas não devem ser transferidas para um novo livro de atividades ou grupo se seu aniversário acontecer no meio do ano curricular dos Aventureiros.

Em ambientes ideais, os cuidadores participam e apóiam seus filhos durante cada reunião. Entretanto, em muitos casos, um cuidador é responsável por dois ou mais Aventureiros. Nesses casos, o cuidador deve estar mais envolvido com a criança mais nova. Se possível, outros cuidadores devem comparecer para construir comunidade e criar laços de relacionamento com seu Aventureiro! Avós, padrinhos e outros mentores-adultos podem achar uma bênção aprender e vivenciar os Aventureiros com seus mais novos!



Secção 5: Directoria do Clube

Cargos da Directoria

Para a directoria de um Clube de Aventureiros, é necessário ter um diretor, um ou mais vice-diretores, conselheiros de unidade, tesoureiro, secretário, grupos de apoio e outros pais voluntários. As vezes os diretores ou vice-diretores do clube também são conselheiros de unidade, especialmente em clubes menores. Muitos funcionários são pais envolvidos. Outras posições podem incluir coordenador de lanches, coordenador de eventos, coordenador de serviços, e coordenador de recursos. Cada posição da directoria tem uma explicação detalhada nesta seção que delinea as responsabilidades típicas desse papel.

Verificações de Antecedentes

Em muitos países, são exigidos verificações de antecedentes para qualquer pessoa que trabalhe com crianças menores de 18 anos. Este programa foi instituído para proteger nossas crianças e fornecer uma zona de proteção entre molestadores e pedófilos e nossas valiosas crianças. Favor entrar em contato com a sua missão/conferência para obter mais detalhes. Fontes de financiamento para completar estes testes variam muito por missão/conferência, união e divisão.

Directoria Retornada / Directoria Veterana

Muitos clubes têm os cuidadores envolvidos durante os mesmos anos em que seus filhos estão envolvidos no clube. O pessoal que retorna traz talentos e dons e os benefícios adicionais de conhecer as práticas e tradições do clube local. Os clubes estáveis terão um bom número de pessoal qualificado e envolvido.

Nova Directoria

A nova directoria é uma parte refrescante de cada novo ano do clube de Aventureiros. Na maioria dos casos, o pessoal novo são os cuidadores dos novos aventureiros, e desejam



estar envolvidos no desenvolvimento espiritual, social, físico e moral de seus filhos no clube. Não deixe de dar as boas-vindas a cada um. Certifique-se de que cada um encontre um papel significativo onde seus talentos e dons possam ser melhor usados para a glória de Deus e onde possam estar envolvidos de alguma forma com o crescimento de seus filhos. Muitos anos, 20-50% do pessoal será novo, já que muitos pais "viajam" para outros ministérios quando seus filhos concluem o programa de Aventureiros. O pessoal deve apoiar a missão e o propósito da Igreja Adventista - isto pode dar ao clube uma chance para compartilhar sua fé com os cuidadores que amam o clube e estão começando a se apaixonar por Jesus!

Descrições de Trabalho da Directoria

As seguintes descrições de trabalho incluem todos os aspectos relevantes necessários para um clube para funcionar sem problemas. Porque os Adventistas do Sétimo Dia acreditam na dádiva espiritual de todos os seus membros, acreditamos que todas as funções necessárias para administrar um clube de sucesso podem existir em uma equipe do clube de Aventureiros, mas pode não estar exatamente nas mesmas pessoas que as descritas abaixo. Para exemplo, um tesoureiro do clube também pode ser ótimo em calendários e programação, enquanto um assistente diretor do clube pode ser muito mais extrovertido e atencioso com grupos de crianças, enquanto o vice-diretor diretor pode trabalhar de uma maneira mais detalhada, porém nos bastidores. Se a equipe for criada de forma que todas as funções necessárias do clube de Aventureiros estejam sendo conduzidas e administradas pela pessoa responsável, estamos cumprindo nossos padrões bíblicos!

As descrições de trabalho esboçadas podem parecer exageradas ou irrealistas para novos ou clubes pequenos. Estas descrições de trabalho foram escritas para clubes médios ou grandes, e precisarão ser modificadas para clubes pequenos. Os clubes pequenos têm um formato muito menos complicado, e o diretor do clube e os conselheiros de unidade preenchem a maioria ou todas as outras descrições de cargo simultaneamente. Saiba que mesmo que seu clube tenha poucos Aventureiros, Deus proverá os líderes adultos para cumprir as funções necessárias para a liderança dos Aventureiros. Muitos clubes têm 2-4 pessoas, fundindo grupos de nível de classe e até mesmo oferecendo conclusão alternada de nível de classe. Pegue este guia, leia-o e compreenda-o completamente, peça orientação, depois guie o grupo com o qual Deus lhe presenteou!

Diretor do Clube (ex-diretor)

Em pequenos clubes, o diretor do clube de aventureiros é responsável por fornecer um programa para o clube que alcance os objetivos com sucesso. O diretor do clube lidera as reuniões da directoria/conselho e também desempenha um grande papel na administração e função de cada reunião do clube. Ele ou ela mantém contato com o diretor dos Aventureiros da Missão/conferência e envia relatórios

conforme necessário. O diretor do clube deve ser uma pessoa que entende crianças pequenas, trabalha bem com uma equipe, tem responsabilidade, possui uma ânsia de reconhecer novas idéias e mostra iniciativa na implementação dessas idéias. Em clubes maiores, uma equipe administrativa que inclua diretores assistentes pode compartilhar estas responsabilidades.

O diretor do clube é um cristão Adventista do sétimo dia envolvido e que dá apoio, cuja vida demonstra um caráter semelhante ao de Cristo. O diretor do clube de aventureiros é uma pessoa madura que é um membro em situação regular, da Igreja Adventista do Sétimo Dia. Ela/ele é encorajado a ser um Líder ou começar a trabalhar no treinamento de liderança do Líder, como previsto em sua missão/conferência ou união local. Mesmo que o treinamento de Líder não esteja disponível, o diretor do clube deve liderar pelo exemplo, descobrindo oportunidades de aprendizado para si mesmo e para outros membros da equipe.

Alguns perguntam: "o que faz um grande diretor de clube"? Embora não exista uma lista única de qualificados, um líder com muitas das seguintes características (ou um que possa criar um grupo de pessoas que, em combinação, exibam estas características), se encaixará bem neste papel de ministério.

As qualidades de liderança incluem:

1. Um compromisso espiritual pessoal com Deus e Sua igreja.
2. Organização e asseio
3. Altos níveis de comunicação
4. Ser confiável e adaptável
5. Ser auto-controlado e paciente
6. Demonstrando que eles são amigáveis, atenciosos e um bom ouvinte
7. Oportuno
8. Disposto a assumir a responsabilidade
9. Trabalhando com uma variedade de colegas de equipe de cuidadores
10. Demonstrar entusiasmo
11. Prever e produzir o "quadro geral" do programa do clube de aventureiros

As funções do Diretor do Clube são as seguintes:

1. Conselho da Igreja - Seja um membro do conselho da igreja.
2. Pastor - Manter contato com o pastor da igreja, pastor de jovens e ancião patrocinador e convidá-los a participar de programas e eventos. Qualquer um deles pode estar disposto a contar uma história para o culto do clube ou participar ocasionalmente como orador convidado em atividades de grupo (unidade).
3. Missão/Conferência - Fique em contato com o líder aventureiro da missão/conferência e apresentar relatórios, conforme necessário.
4. Reuniões da Directoria - Liderar na reunião da directoria do clube, a menos que um assistente tenha sido designado para assumir o comando.
5. Calendário - Em colaboração, liderar o planejamento do programa total para o ano e a produção de um calendário (ver detalhes na seção 3), incluindo eventos da missão/conferência e eventos especiais (programas públicos).
6. Planificação do quadro grande - Individualmente ou com uma equipe de liderança, fornece um quadro geral para o clube através das seguintes atividades:
 - a. Horários e locais de reuniões
 - b. Saídas extras, viagens de campo e projectos de evangelização
 - c. Eventos especiais como a Indução, Bênção Familiar, Sábado do Aventureiro, e Investidura
 - d. Finanças/orçamento/taxas de adesão
 - e. Expectativas disciplinares
 - f. Anúncios e outras comunicações formais e informais impressas e digitais
7. Reuniões - Ser responsável através das reuniões da directoria para o planeamento das reuniões regulares do clube, incluindo as seguintes actividades, e assegurar que várias comissões e pessoas são responsáveis pela implementação:
 - a. Cerimónias de abertura e encerramento
 - b. Adorações
 - c. Jogos
 - d. Actividades de nível de classe ou especialidades
 - e. Organização de unidades/conselheiros e professores, e suas funções

8. Responsabilidade Estrutural (Pessoal) - todo o pessoal reporta directamente ao director do clube, a menos que seja designado para prestar contas ao director adjunto (administração) - todo o transporte, planeamento de eventos, verificações de classe, encomendas de Fornecimentos, responsabilidade financeira, viagens de campo, planeamento e implementação de eventos de serviço/interesse, e comunicações recaem sobre os ombros do director do clube, a menos que este tenha encontrado alguém para cumprir esse papel.

Directores adjuntos

Os Directores Adjuntos aceitam tarefas do Director do Clube e partilham as responsabilidades de liderança do clube. Na maioria dos casos, o director adjunto faz quaisquer funções que o director do clube não possa ou não esteja disposto a fazer. Assim, o director-adjunto deve ter uma mistura diversificada de dons do seu director do clube para que juntos possam cumprir todas as funções necessárias dentro do papel administrativo.

Os directores adjuntos aceitam tarefas do director do clube e partilham as responsabilidades de liderança do clube. Pode haver dois ou mais directores adjuntos, dependendo das necessidades do clube local. Em alguns clubes, os directores adjuntos podem também servir como conselheiros de unidade, pessoal de apoio, ou em outras funções da directoria. Noutros clubes, eles desempenharão o papel de tesoureiro, secretário, ou mesmo conselheiro de unidade ou apoio. Em clubes maiores, o vice-director pode ser um coordenador de eventos - planeando actividades de campismo e viagens de campo ou outros eventos especiais.

Na maioria das vezes, o vice-director encarrega-se das reuniões do clube na ausência do director do clube. Ele ou ela pode também, por vezes, ser convidado pelo líder da equipa a dirigir as reuniões do pessoal.

Lembre-se, o vice-director deve possuir capacidades de liderança que se coadunem bem com as capacidades encontradas no director do clube. Juntos, Deus dotou este grupo para preencher todos os papéis de liderança "à frente" para manter o clube em movimento numa direcção significativa e centrada no motivo.

Se os seguintes elementos não se reportarem ao director do clube, reportar-se-ão ao director adjunto:

- Conselheiros de Unidade
- Instrutores
- Tesoureiro

- Secretário
- Pessoal de apoio

Conselheiro

O conselheiro da unidade é o líder de um grupo de aventureiros que começaram o ano com a mesma idade (no mesmo nível de classe). Eles continuam a ser o conselheiro da unidade durante todo um nível de classe (geralmente um ano escolar ou um ano civil). Os Conselheiros de Unidade ocupam uma posição chave no Clube de Aventureiros, pois têm o contacto mais próximo com os Aventureiros e as suas famílias e lares.

Os Conselheiros da Unidade de Aventureiros são um membro chave da Directoria. Ele(a) fornece o planeamento de aulas, preparação de actividades, e o grande plano para completar todos os requisitos de nível de classe durante o ano dos Aventureiros (em coordenação com a administração) e também fornece a voz e a personalidade principal em qualquer tempo de actividade de grupo (anteriormente reuniões da unidade). Os grupos são designados por idade (ou nível de escolaridade), mas a dimensão do grupo pode variar muito. Alguns grupos são tão pequenos como uma criança (ou mesmo dois níveis de escolaridade são agrupados para fazer um grupo de 3-4). Outros grupos são de 20 ou mais crianças, e assim têm muitos voluntários de apoio de grupo para criar experiências significativas para grupos mais pequenos dentro do grupo grande.

Os conselheiros da unidade são responsáveis pelo planeamento e gestão do tempo de actividade do grupo. No início do ano, o conselheiro da unidade cria uma folha de cálculo ou um plano escrito sobre como irá cumprir todos os requisitos de nível de classe e especialidades necessárias, juntamente com as viagens de campo necessárias para cumprir os requisitos de nível de classe. Depois, o conselheiro da unidade cria planos de aulas (planos de como cada requisito será feito de forma activa e criativa). Em alguns clubes, este nível de planeamento é feito pelo vice-director, e o conselheiro da unidade é apenas responsável pela criação de planos de aulas. A Conferência Geral forneceu manuais para cada nível de aula com extensos Teacher Helps no verso de cada guia, a fim de tornar este planeamento mais fácil para conselheiros da unidade.

O conselheiro da unidade tem normalmente a oportunidade de se familiarizar com cada membro do grupo, juntamente com os seus cuidadores. O conselheiro da unidade conhece os pais e as condições de casa de cada membro do grupo e fala com eles sobre problemas sociais, emocionais e espirituais. A amizade do conselheiro da unidade pode significar muito para os aventureiros durante este período das suas vidas. O conselheiro da unidade trabalha para incluir o maior número possível de cuidadores nas

actividades do grupo - convidando-os a serem voluntários de apoio de grupo para cada reunião. Uma vez que os Aventureiros são um ministério centrado na família, quanto mais actividades puderem ser realizadas de forma inclusiva com as unidades familiares, melhor!

O guia do grupo está presente em cada reunião e actividade do clube e planeia quaisquer eventos de grupo que a directoria autoriza. O conselheiro principal da unidade é responsável pelas actividades de planeamento da unidade, aprovisionamento de fornecimentos para cada actividade da unidade, e planeamento que os adultos irão realizar ou ajudar em cada actividade.

Os Conselheiros de Unidade devem ser membros batizados da Igreja Adventista do Sétimo Dia onde o clube está organizado. Devem estar dispostos a aprender e crescer, e devem alargar os seus conhecimentos de artes, ofícios e natureza para que possam ajudar a expandir os conhecimentos dos membros do seu grupo. Devem dar um bom exemplo em atitude e comportamento. Os conselheiros de unidade devem estar sempre com os seus aventureiros quando estão a funcionar como um grupo de aventureiros.

Os conselheiros da unidade defendem as normas e princípios do clube em todas as ocasiões. Trabalham em conjunto com os administradores/directores do clube e estão dispostos a ajudar quando solicitados.

Os deveres de um conselheiro de unidade muitas vezes incluem:

1. Tomar a cargo e liderar/ensinar o seu grupo, trabalhar e ficar com o Aventureiros durante todos os programas.
2. Encorajar, ensinar e, se necessário, testar os níveis de classe necessários para a investidura bem sucedida dos membros. O conselheiro da Unidade percebe que os Aventureiros são um programa de aprendizagem prática e experimental e nunca acredita que o teste papel-caneta é a forma ideal para "classificar" os aventureiros.
3. Ser um bom exemplo em limpeza, atendimento, pontualidade e uniformização. Ser um modelo a seguir no comportamento cristão.
4. Comunicar o material do plano de aula e os requisitos de conclusão aos prestadores de cuidados (via e-mail ou equivalente) se um Aventureiro faltar ao tempo de instrução de nível de classe.
5. Desenvolver a compreensão e a amizade dentro da unidade.
6. Ajudar os membros com quaisquer problemas e manter os líderes informados (respeitar a confidencialidade).
7. Encorajar os membros a participar em todas as actividades.

8. Participar em reuniões da Directoria.
9. Notificar previamente o director do clube caso ele/ela não puder comparecer a uma reunião.

Instrutor

Os instrutores voluntários do Grupo oferecem apoio a grupos individuais ou à administração para o cumprimento de tarefas específicas. Assim, os instrutores trabalham com o mesmo grupo durante todo o ano (muitas vezes com os seus filhos) e apoiam o conselheiro da unidade com artesanato, preparação de actividades ou limpeza, fornecimento ou preparação, ou ensino de competências específicas, conforme delineado pelo conselheiro da unidade. Outros instrutores só desempenham funções para uma reunião ou evento específico. Outros começaram como instrutores à medida que trabalhavam para encontrar papéis mais responsáveis e envolvidos nos quais ministrar. Muitos conselheiros da unidade pedem aos pais das crianças do seu grupo que se tornem instrutores voluntários do grupo, uma vez que isso apoia os objectivos da Rede Familiar e também proporciona ligações comunitárias com os seus pares. Fidelidade a um conselheiro de unidade que envolve e valoriza consistentemente equipas líderes de apoio de grupo de instrutores voluntários para coligir e apoiar anualmente o conselheiro de unidade. Os conselheiros de unidade sábios estabelecem relações com os seus conselheiros de grupo (grupo de instrutores voluntários)!

Nota para os Directores do Clube - As seguintes funções provavelmente não existem na maioria dos clubes, pelo que as responsabilidades podem ser delegadas a um conselheiro de unidade ou aos directores ou vice-directores do clube. Os bons líderes certificar-se-ão de que todas as responsabilidades são cumpridas por alguém, uma vez que independentemente da dimensão do clube, todas as responsabilidades são provavelmente necessárias para um clube de sucesso.

Secretário do Clube

O secretário do clube mantém um registo permanente de todos os eventos do clube, filiação, trabalho de classe completado, e outras informações vitais.

O secretário é geralmente responsável por manter todos os registos do clube, excepto os mantidos por o tesoureiro.

Em pequenos clubes o trabalho do secretário e do tesoureiro pode ser cuidado por uma pessoa ou pelos directores ou vice-directores do clube.

As funções do secretário normalmente incluem:

1. Verifique os registos da unidade e transfira-os para as folhas de registo individuais dos Aventureiros OU mantenha a folha de cálculo centralizada / folha de trabalho partilhada que lista todos os registos individuais de desempenho dos Aventureiros (prémios, requisitos de classe, etc.) e quaisquer pontos ganhos se for utilizado um sistema de pontos no seu clube (não aconselhado, uma vez que os Aventureiros são uma actividade centrada na família e não orientada para o desempenho)
2. Manter qualquer formulário escrito ou digital preenchido pelos pais para cada aventureiro registado
3. Alertar os conselheiros da unidade e outros prestadores de cuidados relevantes de quaisquer alergias listadas no formulários médicos
4. Preencher o relatório da missão/conferência e enviá-lo para o escritório até à(s) sua(s) data(s) de vencimento.
5. Manter o director do clube informado sobre os êxitos do clube no plano de pontuação missão/conferência (se aplicável).
6. Notificar o director do clube se um Aventureiro estiver habitualmente ausente (especialmente sem desculpa), ou se for negligente ao usar o uniforme que lhe foi atribuído (se aplicável). O objectivo é ter os Aventureiros e os seus cuidadores presentes e felizmente envolvidos. A ausência deve ser notada de modo a abordar quaisquer questões que estejam presentes.
7. Ser responsável pela manutenção de um quadro de anúncios atraente, que deve ser alterado frequentemente (se aplicável).
8. Encomendar materiais e todos os formulários de registo do clube da missão/conferência, conforme necessário.
9. Cuidar de toda a correspondência e enviar cartas/emails/notificações para o director do clube como necessário.
10. Ser responsável pela biblioteca do clube e manter um registo de todos os livros ou revistas emprestados por membros da directoria e aventureiros.
11. Ser responsável pela organização de quaisquer espaços de armazenamento e do seu conteúdo, uma vez que os fornecimentos de um clube de aventureiros estão geralmente directamente relacionados com os currículos de nível de classe.

É essencial que o secretário do clube descubra junto da liderança da conferência ou do coordenador de área quais os registos necessários e quais os pontos, relatórios e uniformes do clube local necessários para manter a participação no programa da missão/conferência. Algumas conferências/

missões têm requisitos extensos e detalhados, enquanto outras têm princípios gerais, deixando o clube local a organizar detalhes para melhor satisfazer as necessidades da sua comunidade.

Tesoureiro do Clube

O tesoureiro do clube recolhe e distribui com precisão o fundo relacionado com o clube de aventureiros. O tesoureiro do clube comunica frequentemente com o director do clube e certifica-se de que os conselheiros da unidade estão cientes do dinheiro disponível para gastar em material de nível de classe. O tesoureiro do clube calcula os custos significativos do clube inteiro, tais como itens de investidura, uniformes e eventos da missão/conferência do clube, certificando-se de que as doações e taxas são suficientes para equilibrar o orçamento. O ideal é que o tesoureiro do clube tenha alguma experiência em contabilidade.

Um tesoureiro consciencioso e de confiança pode ajudar o Clube de Aventureiros a utilizar os seus fundos com sabedoria. Ele(a) pode manter a direcção da igreja e a liderança do clube bem informados sobre as receitas e despesas e também sobre as necessidades do Clube de Aventureiros. Isto, por sua vez, garantirá uma resposta mais favorável por parte da igreja em tempo de necessidade.

Os deveres do tesoureiro normalmente incluem:

1. Recolher e registar todas as receitas, tais como taxas de adesão, fundos orçamentados, doações, ofertas, receitas de angariação de fundos, taxas de acampamento, taxas de viagem de campo, etc. Emitir recibos por política de conferência/missão.
2. Transferir dinheiro para o tesoureiro da igreja para ser mantido em reserva.
3. Conservar uma folha de diário de despesas de rendimento preciso (quer digital quer fisicamente), listando todos os fundos de receitas e despesas, descrevendo cada um brevemente e registando o datas.
4. Conservar todos os recibos, contas e facturas associados às despesas e arquivá-los por meses em envelopes ou pastas.
5. Ter os livros de registo (impressos ou digitais) e todos os recibos, contas e facturas prontas para inspecção e apresentação ao director do clube, tesoureiro da igreja, comissão executiva dos aventureiros, e direcção da igreja, a pedido.
6. Comunicar claramente com o director do clube sobre o processo de cobrança de taxas e recibos se ele/ela estiver ausente de um evento financeiramente relevante.
7. Desembolsar os fundos de acordo com as instruções do líder da equipa ou de quem quer que seja designado dar autorização e certificar-se de que todas as contas são prontamente cuidadas.

8. Levantar dinheiro que estará prontamente disponível para o fundo de caixa do Clube de Aventureiro guardado pelo tesoureiro igreja.
9. Estar à disposição para recolher fundos em projectos de angariação de fundos e manter um registo exacto de fundos recebidos.
10. Manter um registo dos itens de angariação de fundos dados aos Aventureiros e manter um registo dos itens e/ou fundos devolvidos.
11. Recolher fundos para uniformes e equipamento e pagar facturas, ou solicitar à igreja tesoureiro para os pagar.
12. Certifique-se de que todos os que pedem fundos têm uma factura ou recibo pago que pode ser arquivado e mantido em registo.

Outras equipas de apoio

Dependendo da dimensão do clube, outros papéis podem precisar de ser preenchidos, incluindo capelão/coordenador de adoração, coordenador de eventos, coordenador de serviços/fornecimento, coordenador de pessoal de apoio, coordenador de lanches, e muito mais. Se o seu clube tem essas necessidades, certifique-se de que os voluntários que são responsáveis por esses papéis sabem claramente quais são as suas responsabilidades e quem são o responsável.

Aperfeiçoamento da Directoria

Os membros da directoria dos Aventureiros devem planear a sua melhoria com um estudo contínuo para melhorar a sua compreensão da criança da idade de Aventureiro e dos métodos da programação dos Aventureiros. Aprender é divertido!

Exemplos: Leitura de livros sobre crianças e programação; participação em cursos e retiros de aconselhamento de directoria de aventureiros; participação em convenções patrocinadas pela conferência missão/união; e participação em reuniões conduzidas pelo director de aventureiros da missão/conferência.

Responsabilização da directoria

Toda a directoria é, em última análise, responsável perante Jesus Cristo. Portanto, a directoria deve sempre agir de forma a reflectir o carácter de Cristo. O director do clube é responsável perante a direcção da igreja, enquanto os outros membros da directoria são directamente responsáveis perante o director do clube.

Normas de Segurança

Visão geral:

É da sua responsabilidade essencial manter o seu grupo de aventureiros em segurança. A segurança inclui três áreas:

- Instalações Seguras - O local onde se reúne para as reuniões do Clube de Aventureiros deve ser seguro para as crianças pequenas. Certifique-se de que as coisas que possam prejudicar as crianças estão fora do alcance ou afastadas de mãos jovens.
- Pessoas seguras - Os adultos que trabalham com crianças devem ser pessoas seguras. Em muitos países, existem métodos para verificar o histórico criminal de todos os potenciais e actuais membros da directoria. Não queremos que os nossos filhos sejam abusados quando estão sob os nossos cuidados. Verifique com a sua missão/conferência ou união se existem protocolos de controlo do pessoal ou métodos à disposição do seu clube.
- Actividades Seguras:- Os aventureiros devem divertir-se ao ar livre. Devem servir a sua comunidade. No entanto, algumas actividades nestes locais são seguras para crianças mais velhas, mas não para crianças mais novas. Planeie cuidadosamente para que os seus aventureiros possam divertir-se e estar seguros quando estiverem envolvidos nestas actividades.

Prevenindo o Abuso Infantil

Fazer verificações de antecedentes

Mesmo antes do início do ano, ajudamos as nossas crianças a ter uma infância segura e bem sucedida, seguindo os mandatos da nossa missão/conferência de verificação de antecedentes. Ver Secção 5.

Estabelecer directrizes para as interacções entre indivíduos

- Limitar as interacções um-a-um entre adultos e crianças, tendo pelo menos dois adultos presentes em todos os momentos.
- Designar quem é responsável perante os Aventureiros antes e depois das reuniões do clube.
- Nunca deixe crianças desacompanhadas sem supervisão de adultos

Monitorar o Comportamento

- Dar a cada voluntário adulto uma descrição de trabalho que diga claramente a cada um que é responsáveis pela monitorização dos Aventureiros.

- Devem existir directrizes sobre os métodos de comunicação se quaisquer interacções suscitarem dúvidas ou preocupações.

Garantia de um ambiente seguro

- Encontrem-se num espaço aberto visível a várias pessoas.
- Ter portas e múltiplas janelas em áreas de salas de aula onde decorrem actividades de Aventureiro.
- Fechar áreas do edifício não utilizadas para evitar que os Aventureiros fiquem isolados.
- Ter uma política de não tolerância contra comportamentos agressivos.

Resposta a comportamentos inadequados, violações de políticas e alegações de crianças abuso e negligência

- Verifique com a sua liderança da missão/conferência para se informar sobre as políticas de denúncia de abusos para o seu clube, igreja, e missão/conferência
- Estabelecer directrizes claras sobre o que reportar, quando reportar e quem deve receber o relatório.

Relatório Obrigatório

É essencial que a liderança da igreja faça todo o possível para proteger as crianças sob os seus cuidados. Em muitos países, o pessoal é considerado "repórteres obrigatórios", o que significa que, se suspeitarem de abuso ou negligência de crianças, devem denunciá-lo às autoridades. Em muitos países, a não denúncia de suspeita de abuso pode resultar em multas, pena de prisão, ou responsabilidade por danos causados à criança. Por favor, consulte a sua missão/conferência local e as autoridades municipais para ver quais as regras que regem os líderes do ministério da criança.

A REGRA DOS DOIS ADULTOS

requer dois adultos em todos os momentos em funções de supervisão. A directoria deve sempre evitar situações em que esteja sozinho com uma criança. Isto minimiza o potencial de alegações de conduta imprópria. Esta regra é uma salvaguarda para todos os envolvidos -- Aventureiro, pais, pessoal!

Treinamento da Directoria

A Directoria pode melhorar as suas competências de muitas maneiras.

- Muitas Missões/Conferências e Uniões oferecem oportunidades de formação, retiros e certificações de aventureiros a nível regional ou de conferência. Por favor contacte o seu Director ou Coordenador de Aventureiros da missão/conferência para informações sobre as próximas acções de formação.
- A directoria deve trabalhar para se tornar Líderes, especializado em aplicações de liderança de aventureiros sempre que possível.
- Os Coordenadores Aventureiros podem oferecer oportunidades de formação
- A directoria também pode receber formação através de cursos de leitura e cursos de vídeo aulas.

Recursos de Treinamento on-line

A partir de 2021, a Conferência Geral fornecerá recursos de vídeo online para os directores e directoria do clube. Embora muitos aspectos da liderança sejam os mesmos independentemente da geração, há também muitas técnicas e ferramentas que mudaram drasticamente. As crianças aprendem de forma diferente, os adultos estão envolvidos de forma diferente. A tecnologia tem afectado as interacções e os padrões de pensamento. Assim, a Conferência Geral deseja oferecer recursos que satisfaçam a geração moderna de Aventureiros e os seus líderes. Nunca esquecer que alguns tipos de formação não podem ser ministrados a partir da Conferência Geral. O Clube de Aventureiros trabalha de forma diferente na sua conferência/missão do que em outras partes do mundo. Assim, a formação e os recursos específicos só podem ser recebidos dos líderes da sua conferência/missão/região local. Diga-lhes que deseja ser treinado! Eles ajudá-lo-ão a garantir que a liderança do seu clube é o melhor que pode ser.

Mantenha-se actualizado com a nossa página web: <https://youth.adventist.org>

Secção 6: Registro e Filiação

Visão Geral

A inscrição é normalmente um evento anual, embora muitos clubes convidem as crianças que se mudam para a área a aderir depois de chegarem. O registo inclui sempre uma inscrição formulário com a informação biográfica necessária. O registo é a "inscrição" para actividades do clube.

Afiliação ao Clube

1. As crianças dos 4 aos 9 anos de idade são elegíveis para inscrição como aventureiros. As crianças não têm de ser Adventistas do Sétimo Dia para poderem ser Aventureiros. Os Aventureiros estão abertos a todas as crianças desta faixa etária, independentemente da sua educação religiosa.
2. As actividades do clube incluem especialidades de aventureiros, viagens de campo, e reuniões regulares do clube. Antes de se juntar ao clube, o Aventureiro deve concordar em participar e cooperar nestas actividades.
3. Os membros devem ser fiéis na presença. Muitos clubes estabelecem limites de ausências e atrasos, e os aventureiros que não podem comparecer regularmente são solicitado a retirar-se do clube.
4. Os cuidadores dos Aventureiros devem estar dispostos a concordar e cooperar com os regulamentos e actividades do clube, tal como acordado nos formulários de candidatura a aventureiro.
5. Os cuidadores são encorajados a envolverem-se como voluntários de apoio em um dos muitos papéis disponíveis.
6. O Clube dos Aventureiros custa dinheiro. Há normalmente taxas associadas com afiliação, mas podem estar disponíveis algumas bolsas de estudo.
7. Os aventureiros devem assistir às reuniões do clube usando o uniforme (Classe 'A' ou classe 'B'), conforme comunicado pela liderança do clube.



8. Os Aventureiros devem obedecer a todos os regulamentos e instruções da directoria dos Aventureiros.
9. Projectos de serviço e viagens de campo são oportunidades adicionais que os membros do clube devem planear participar.
10. Os aventureiros planeiam aprender e viver de acordo com os princípios do voto do Aventureiro e a Lei.

Formulários

Cada missão/conferência tem o seu próprio conjunto especializado de formulários necessários para cada família de aventureiros, para cada aventureiro registado.

O formulário geralmente inclui:

1. Formulário de registo (informações pessoais tais como morada, data de nascimento, nome completo, informações dos pais, informações de contacto, e afins)
2. Formulário médico (incluindo alergias, vacinas, informação sobre seguros de saúde, necessidades especiais ou adaptações, e um direito de renúncia ao tratamento)
3. Formulário para a compensação dos meios de comunicação que permite tirar fotografias durante as actividades do clube utilizados nos meios de comunicação social da igreja (tais como slideshows).

Secção 7: Conhecendo Seus Aventureiros e Suas Famílias



O director do clube e os conselheiros de unidade devem todos planear conhecer todas as unidades familiares sob a sua zona de influência. Isto pode significar visitas pessoais antes ou depois de uma reunião, uma visita ao domicílio no início do ano, ou uma visita rápida ao seu local de trabalho - o objectivo de todos os métodos é conhecer as crianças aventureiras e as suas famílias com base no primeiro nome, tipo "conhecemo-nos uns aos outros". Parte de os conhecer é a sua capacidade madura de "serem conhecidos". Partilhar quem somos e quais são os nossos dons e desafios pode reunir-nos de uma forma refrescante e profunda. A construção de comunidades é essencial para o sucesso do ministério de aventureiros na sua igreja!

Em muitos clubes, o director do clube poderá comunicar directamente e frequentemente face a face com cada família do clube ao longo de todo o ano. Contudo, haverá alturas em que serão necessários boletins informativos, anúncios, e boletins formais (quer digitais ou impressos) para comunicar plenamente. Certifique-se de utilizar os melhores métodos para as famílias com as quais e para as quais está a trabalhar no ministério. Em algumas áreas, as aplicações do Lembrete em dispositivos permitem ao director do clube afixar anúncios para que todos possam receber e responder. Noutras áreas, as impressões, anúncios de boletins, ou outro material impresso funcionam melhor. Na maior parte das situações, uma variedade de impressões e digitais simultâneas recursos é a melhor forma de satisfazer as necessidades de todas as famílias.

Secção 8: As Reuniões

Componentes do Programa

A maioria das reuniões do clube tem os seguintes componentes:

Exercícios de abertura (director do clube ou director-adjunto e aventureiros)

Orações

Músicas

Hino dos aventureiros

Voto & Lei

Meditação (liderada por um pastor ou por um grupo a nível de classe)

Anúncios

Sempre que podemos envolver os jovens para ajudar, os exercícios de abertura são mais interessante, e mais baseado no ministério!

Programação da unidade (conselheiros e instrutores da unidade)

Cada faixa etária separa-se para um espaço diferente para realizar actividades a nível de classe para investidura ou para ganhar especialidades. Os planos de aulas a nível de classe são organizados em 15 sessões, com sessões adicionais disponíveis para a obtenção de especialidades extra. Há cadernos de actividades separados para cada nível etário. O conselheiro da unidade planeou estas actividades e solicitará a ajuda de voluntários de apoio (prestadores de cuidados).

Exercícios de Encerramento (director do clube ou director-adjunto e Aventureiros)

- Lembretes de calendário
- Interacções dos pais
- Oração



Outras opções incluem:

- Oração dos pais ou reuniões de estudo bíblico organizadas numa altura conveniente para os pais de aventureiros. Uma vez que muitos dos pais estão envolvidos como directores de clube, conselheiros de unidade, guias de grupo, ou instrutores, o tempo escolhido é muitas vezes num dia, mas de cada vez com cuidados infantis providenciados
- Oportunidades de networking / formação para os pais (em coordenação com o Ministério da Família em a sua igreja)
- Uma reunião por mês com oportunidades de ganhar especialidades (certifique-se de que são adequados ao desenvolvimento de cada nível a ser ensinado)
- Reuniões da directoria antes ou depois de uma reunião.

Visão Geral dos Níveis das Classes

Existem seis níveis de classe. Cada nível é para um grupo etário específico. Cada manual (disponível online) tem três partes: 1. instruções para ajudar os pais-professores a compreender o grupo etário com que estão a trabalhar 2. guia ilustrado para os estudantes 3. Ajuda aos pais-professores para cada actividade do manual. Quinze reuniões estão completamente planeadas, com especialidades extra também disponíveis para serem ganho para cada nível etário!

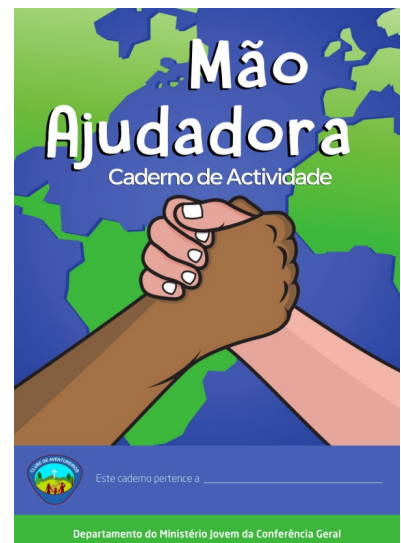
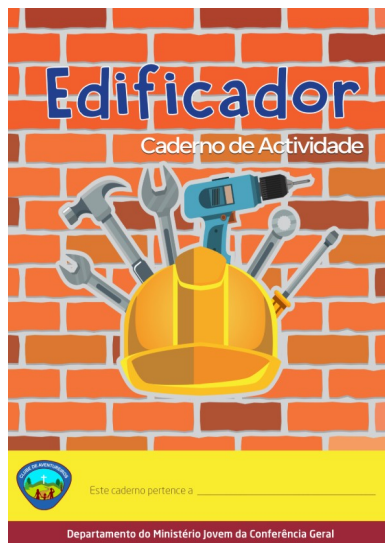
Os níveis de classe são atribuídos aos aventureiros com base na sua idade no início da época do calendário dos aventureiros. As crianças não mudam para um novo nível só porque têm um aniversário! O Aventureiro deve permanecer no mesmo nível com os seus colegas de classe até que a época dos Aventureiros esteja terminada. A época de Aventureiro tem normalmente 9-12 meses de duração. Por vezes a época dos Aventureiros é a mesma que um ano escolar, e outras vezes é a mesma que um ano civil de 12 meses.

Participação / Registros

É importante que o conselheiro da unidade, secretário do clube ou director do clube mantenha um registo de quais especialidades e requisitos de nível de classe que foram ganhos por cada membro do clube.

Embora os registos em papel sejam óptimos durante uma reunião do clube, os conselheiros de unidade e os directores do clube acham frequentemente mais coeso e lógico que haja registos online. A

colaboração e a manutenção de registos duplos ajudam a evitar que as coisas se percam. As folhas de cálculo "partilhadas" online permitem que tanto os conselheiros do clube como os directores de unidade estejam a par de como cada criança está a progredir e permitem que a liderança se ligue rapidamente aos pais/responsáveis se uma criança faltar ao trabalho exigido ou se se tornarem aparentes tendências de comportamento preocupantes ou de falta de assiduidade a partir dos registos mantidos. Veja as descrições de funções e fale com os seus colegas de trabalho sobre quem é responsável por isso em o seu clube.



Secção 9: Os Eventos Públicos

Indução / Bênção familiar

O Serviço de Indução e Bênção Familiar é um serviço autónomo que pode ser feito à noite para as vésperas ou incorporado num formato abreviado como parte do serviço religioso do Sábado.

O programa destina-se a:

- Explicar o que são os Aventureiros
- Explicar os papéis de cada um dos níveis de classe
- Explicar o voto & Lei dos Aventureiros
- Afirmar o papel da criança no seio da sua família
- Orar por cada criança do clube de aventureiros
- Desafiar os aventureiros e suas famílias a serem "sacrifícios vivos" por Jesus Cristo.

Os Serviços de Indução/ Bênção Familiar estão incluídos no final do presente manual ou no website do Aventureiro.

Alguns clubes fazem-nos como dois eventos separados. Isso é ótimo! Aqueles que os fazem separadamente usam frequentemente a Bênção da Família como um evento de introdução com Inscrição disponível após o serviço.

Sábado dos Aventureiros

O Sábado do aventureiro é frequentemente realizado pouco depois do Natal ou das férias de fim de ano, uma vez retomadas as aulas. É melhor se acontecer a meio do ano do clube de aventureiros. É uma ótima maneira de lembrar à igreja a existência vibrante do clube. Alguns clubes até fizeram o Sábado dos Aventureiros num formato modificado no final do Verão como forma de recrutar novos membros e aventureiros para o clube!



O Sábado do Aventureiro é normalmente um serviço matinal de Sábado completamente feito por aventureiros, suas famílias e a directoria do Aventureiro. Muitas vezes, os aventureiros marcham com os seus grupos ou unidades familiares, com o seu aventureiro, país, e bandeiras cristãs para um cântico ou hino animado. Uma vez no lugar dentro da igreja, um grupo (unidade) de Aventureiros terá a oração de abertura, outro grupo liderará no serviço de canto/tempo de louvor, outros orarão, actuarão como diáconos ofertantes, e servirão de outras formas que são normalmente executadas por líderes adultos. Na maioria dos casos, ter um pai e uma criança a trabalhar em conjunto para realizar as tarefas funciona bem e comunica uma mensagem de ministério centrado na família. Normalmente, um Aventureiro mais velho ou aventureiros pregam o sermão (ou pregam sermões mais curtos) sobre um tema central de Aventureiro, tal como "Porque Jesus me ama...", uma parte da lei do Aventureiro, ou um dos temas da canção do Aventureiro. O(s) pastor(es) ou os pais ajudarão o Aventureiro a preparar as suas notas e os seus pensamentos de sermão.

O Sábado dos Aventureiros envolve o maior número possível de crianças aventureiras, pelo que é essencial arranjar tempo para praticar, e escrever guiões para todas as diferentes partes. Muitas vezes, uma reunião inteira da directoria é gasta para garantir que todos estão melhor preparados para ajudar os aventureiros do seu grupo com as suas partes específicas do serviço. É importante que os aventureiros pratiquem qualquer parte falada antes do serviço da igreja, para que possam oferecer o seu melhor a Deus!

A amostra da cerimónia do Sábado do Aventureiro está incluída no final deste manual ou no website do Aventureiro.

Revisão dos Aventureiros

Alguns clubes e missões/conferências têm considerado, ou mesmo praticado testes ou exames de fim de ano para todos os Aventureiros. Os riscos são geralmente elevados - os aventureiros não recebem as suas especialidades e distintivos, a menos que satisfaçam os requisitos dos examinadores.

Estas revisões intensivas e não-Cristã nunca foram sancionadas pelo departamento do Ministério

jovem da Conferência Geral e, de facto, trabalham contra todos os ideais de aprendizagem experimental que apoiamos. Os cadernos de actividades, artesanato, jogos, eventos da natureza, e outras experiências familiares que acontecem ao longo do ano devem ser o único exame. O clube de aventureiros nunca foi escolar e, portanto, nunca precisou de um exame final.

O clube de aventureiros nunca foi escola e, portanto, nunca precisou de um exame final.

Investidura

A investidura é o momento do ano em que os Aventureiros recebem o seu distintivo de nível de classe, e as especialidades. Este evento tem por vezes lugar durante um serviço religioso, por vezes como parte de um programa da tarde para jovens, ou como um programa de vésperas da noite. A maioria dos programas abre com a oração, bem como o penhor e a lei dos aventureiros, e o hino dos aventureiros. Um pastor ou outro dirigente da igreja frequentemente dá um pensamento relevante de adoração amiga das crianças, depois o director do clube, os vice-directores, os conselheiros de unidade, e outros membros da directoria atribuem os distintivos e as especialidades aos Aventureiros. Muitas vezes, o director do clube convida o líder que está presente na audiência para ajudar na parte da cerimónia de entrega dos prémios. As mulheres devem investir (pin) raparigas, e os homens devem investir (pin) rapazes sempre que possível. Em muitas culturas, os líderes adultos que tocam na camisa de alguém do sexo oposto são considerados inapropriados.

Para mais informações sobre como encomendar especialidades e distintivos de nível de classe, ver secção 14.

A atribuição de distintivos e especialidades aos aventureiros é chamada investir, daí o título do serviço " Investidura" ou "a cerimónia de atribuição de distintivos e especialidades aos aventureiros".

Secção 10: Eventos de Serviço

Os eventos de serviço para aventureiros são eventos familiares. Devem ser suficientemente seguros para as crianças e utilizar as capacidades de desenvolvimento que as crianças de 4-9 anos podem oferecer.

Na Igreja

Há muitas maneiras de os aventureiros prestarem serviço à sua igreja local. Plantando flores, actuando como recepcionistas, ajudando os pais nas tarefas da igreja, e liderando em adoração são todas as formas em que os aventureiros fazem actos de serviço.

Na Comunidade

Os eventos de serviço comunitário fazem a diferença para aqueles que estão fora da irmandade da igreja. Às vezes isso envolve visitar pessoas idosas, cantar nos bairros no Natal; partilhar brinquedos com aqueles que não os têm; recolher sapatos, artigos de higiene pessoal, alimentos não perecíveis, ou casacos para instituições de caridade; escrever notas, e-mails, textos, ou cartões para aqueles que não podem assistir a eventos públicos, partilhar livros de Jesus com os vizinhos, ou angariar dinheiro para missões distantes. Como líder, deve ter em mente as necessidades de desenvolvimento e as capacidades financeiras do seu grupo. Escolha um projecto tangível que as crianças possam tocar e sentir. Passe tempo regularmente a falar sobre o evento e a preparar-se para ele. O clube de aventureiros faz projectos de serviço uma ou mais vezes por ano, mas cada vez é para dar aos aventureiros e às suas famílias a alegria de dar!



Secção 11: Acampamentos

Os acampamentos são uma ótima maneira dos seus aventureiros experimentarem o segundo livro de Deus, a natureza. No entanto, ao contrário dos clubes de Desbravadores, os clubes de Aventureiros acampam por famílias e não por unidades. Isto permite que famílias inteiras participem em experiências partilhadas e aprendam competências ao ar livre. Planear um acampamento pode ser uma missão de um ano!

Declaração de Segurança

As crianças com idade de aventureiros estão na idade em que acampar com os pais é a melhor opção e a recomendada pela Conferência Geral. Muitas das actividades diárias de cuidados pessoais que as crianças precisam da assistência de adultos para realizar, não devem ser confiadas a um membro da directoria não relacionado ou a outro membro não familiar. Por favor, planeie com antecedência para que as famílias ou encarregados de educação possam estar disponíveis para este fim-de-semana ao ar livre.

Por favor, verifique com a sua missão/conferência local, união, ou divisão para ver se Os acampamentos de aventureiros são permitidos dentro da sua região.

Princípios de Envolvimento

O acampamento para aventureiros é mais básico do que com os Desbravadores. Muitos clubes acampam apenas por uma única noite, e por vezes até montam tendas no campo de um vizinho ou no pátio de uma igreja, para que os banheiros e os estacionamento estejam nas proximidades! Outros aventuram-se em parques urbanos ou estaduais onde parques de campismo de grupo oferecem opções de campismo rústico e áreas abertas para actividades de grupo maiores. Seja sensível às necessidades e níveis de experiência das famílias e planeie em conformidade.



Secção 12: Encerramento do Ano

A investidura é a cerimónia que normalmente termina o calendário da época dos aventureiros. Ver secção 9 para mais informações. Convidar os aventureiros e as suas famílias a envolverem-se em outros ministérios da igreja durante o Verão pode criar uma missão oportunidades de ponte para a sua igreja.



Secção 13: O Papel da Igreja no Clube

O Papel de Outras Entidades da Igreja

Eleição da Liderança

A direcção da igreja ou a Comissão de Nomeação elege o Director do Clube e o Director Adjunto. Em alguns casos, elegem também a directoria, embora muitas vezes deixam estas decisões ao Director do Clube e à sua equipa.

Relatório

O Director do Clube de Aventureiros faz frequentemente parte do conselho da igreja. O Director do Clube deve ter um relatório curto mas significativo sobre o que está a acontecer na Reunião de Aventureiros, disponível em versão impressa todos os meses. As datas dos próximos eventos do calendário também devem ser reportadas e aprovadas pelo conselho da igreja.

Financiamentos

A igreja pode fornecer financiamento para o clube de aventureiros. Se o fizerem, será provavelmente semelhante ao financiamento previsto para as classes da escola Sabatina infantil. Doações podem sempre ser feitas para o clube através do envelope do dízimo sob a Igreja Local com a linha escrita "Aventureiros". Uma oferta da igreja também pode ser designada para beneficiar o clube. (ver também "Finanças" na Secção 8)

Recursos Humanos & Verificações de Antecedentes

Uma vez escolhido a sua directoria, deverá trazer uma lista do pessoal e dos voluntários ao Comité de Nomeação/Conselho da Igreja ou ao ramo de Recursos Humanos equivalente da sua igreja. Em muitos casos é realizado um processo formal de rastreio de segurança para verificar a confiança dos seus voluntários. Por favor contacte o



seu gabinete da missão/conferência para ver quais as etapas do processo de verificação dos voluntários na sua região. (ver também informação sobre Directoria na secção 8)

Secção 14: O Papel da Missão/ Conferência no Clube



Suporte

A Departamento da Juventude da missão/conferência ou Departamento de Ministérios de Clubes está lá para auxiliar o clube de Aventureiros local. Por favor, certifique-se de que eles sabem que o seu clube existe para que não só lhe possam fornecer a informação mais actualizada sobre os apoios da missão/conferência ao seu dispor, mas também para que saiba que formas, práticas administrativas, eventos da missão/conferência, e expectativas que a missão/conferência tem para si e para o seu clube. Mais importante ainda, será adicionado a qualquer lista de correio electrónico e estará ligado a pessoas dispostas a ajudá-lo a ter êxito e a florescer no seu novo papel.

Em muitas missões/conferências, e divisões, a responsabilidade pelo seguro só está disponível se o clube estiver registado na sua conferência/missão local.

Actividades

Muitas missões/conferências oferecem a toda a região uma ampla investidura, um dia divertido, ou eventos de acampamento/retiro para as suas famílias e membros do clube de aventureiros. Porque os aventureiros NÃO são simplesmente uma versão mais jovem dos Desbravadores, estas actividades estão centradas em torno de actividades que incluem a família. As famílias são convidadas a participar, aprender, e crescer com os seus Aventureiros.

Recursos

Indução / Bênção familiar

Sábado do Aventureiro

Investidura

Níveis de classe & Planilha de Especialidades

Tabela de Presenças

Gráfico Financeiro

Planilha de lista de contactos de membros / gestão software

Outros Recursos Disponíveis

Cadernos de Actividades Individual / Guias de Pais e Professores

Todos os Guias de Pais e Professores para os seis níveis de classe estão disponíveis no website do Aventureiro da Conferência Geral. Os ficheiros InDesign estão disponíveis, para modificação nas línguas e contextos locais, apenas para Directores de Divisão e de União. Estes Directores de Clube podem contactar o Departamento de Aventureiros da Conferência Geral para mais informações.

Todas as Especialidades com Guias do Professores

Todos os requisitos de especialidades e ideias de ensino estão disponíveis no website do Aventureiro da Conferência Geral. Os recursos dos meios de comunicação Wiki estão também disponíveis em algumas Divisões para fornecer recursos alargados de professores para estas especialidades.

Encomenda de Material de Investidura

Todos os materiais de investidura estão disponíveis no Escritório do Ministério Jovem da Conferência Geral. Devido aos custos de transporte e ao tempo envolvido no transporte marítimo internacional, os directores da juventude da União e Divisão encomendam frequentemente material para toda a sua região. O Director da Juventude da sua Divisão viaja para os escritórios da Conferência Geral e pode trazer de volta materiais para a sua união, missões/conferências, e clubes. Por favor, verifique primeiro com o seu director da juventude da missão/conferência para procedimento de encomenda na sua missão/conferência.

Créditos:

"Manual Administrativo do Aventureiro". Youth.adventist.org, Ministério Jovem da Conferência Geral, 2004, youth.adventist.org/Ministries/Adventurers/Download-Resource-Manuals.

Anderson, Lorin W., e David R. Krathwohl, eds. 2001. A Taxonomia para a Aprendizagem, Ensino e Avaliação: Uma Revisão da Taxonomia de Objectivos Educativos da Bloom. Nova Iorque: Addison Wesley Longman, Inc. citado em coloradocollege.edu.

Gooch, Kimberly A. Guia do Director do Clube de Aventureiros. Corporação da Divisão Norte-Americana dos Adventistas do Sétimo Dia. 4ª edição, 2015.

O'Ffill, Mark. Director do clube de aventureiros durante muitos anos em múltiplas conferências na América do Norte, juntamente com a sua rede de líderes aventureiros que forneceram conselhos específicos, modelos, exemplos, e recomendações sobre informações que ele incluiu neste manual.

Tejel, Jonatan. Consultoria em Iniciativas de Jovem Júnior. Apresentação. 2016.

