

É um grande desafio trabalhar com a liderança de Desbravadores. Trata-se de uma faixa etária carente de orientações adequadas, muitas vezes proveniente de lares sem estrutura familiar estabelecida, nos quais os pais não buscam uma direção divina na educação dos seus filhos.

Como Líderes neste ministério de Desbravadores, somos pessoas especiais. Ao nos colocarmos inteiramente nas mãos do nosso “Líder Máximo” teremos cada vez mais forças, sabedoria, tato, paciência e amor para lidar com estes meninos e meninas que tanto necessitam de nosso apoio e amizade.

Você que está ingressando nesta “Escola de Profetas”, onde aprenderá como melhor desempenhar as atividades de liderança de Desbravadores, prepare-se para muitas horas de aventura, aprendizagem, companheirismo e desafios. Não é fácil... mas vale a pena!

Parabéns pela decisão. Você Já é um vencedor.

Que o Senhor te abençoe e te guarde.

Pr. Gilson Medeiros
gilson_iaene@yahoo.com.br
Distrital de Guarabira/PB
Líder Máster Avançado de Desbravadores
Julho/2005

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	3
DESENVOLVENDO UMA LIDERANÇA COMPETENTE	4
I - CARACTERÍSTICAS DE UM LÍDER COMPETENTE	4
II - LÍDER EFICIENTE x LÍDER EFICAZ	4
III - O LÍDER E SUA COMPETÊNCIA EMOCIONAL.....	5
IV - O LÍDER E SUA COMPETÊNCIA ESPIRITUAL	5
V - O QUE UM LÍDER COMPETENTE NECESSITA:.....	6
COMEÇANDO UM NOVO CLUBE	6
A ARTE DE UM BOM PLANEJAMENTO.....	8
I – DEFINIÇÃO DE “PLANEJAMENTO”	8
II - BENEFÍCIOS DO PLANEJAMENTO	8
III – PRINCÍPIOS BÁSICOS DO PLANEJAMENTO	9
COMO MOTIVAR UM CLUBE DE DESBRAVADORES?.....	14
PROJETO MISSIONÁRIO : “A VOZ DOS JUVENIS”	16
ACAMPAMENTO.....	17
ATITUDES POSITIVAS E NEGATIVAS NO CLUBE.....	24
MODELO BÁSICO DE CAMPORI	25
NECESSIDADES DO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES.....	33
RECREAÇÃO CRISTÃ.....	35
I-DEFINIÇÃO	35
II- DIFERENÇA ENTRE “RECREAÇÃO” E “DIVERSÃO”	35
III. DE OLHO NOS DETALHES.....	35
IV. ELABORANDO UM PROGRAMA RECREATIVO.....	37
COMO APRESENTAR UMA ATIVIDADE?.....	38
DISCIPLINA E ORDEM.....	39
15 SEGREDOS PARA SE TRABALHAR BEM EM EQUIPE.....	39
OS 7 PECADOS CAPITAIS DO LÍDER DE DESBRAVADORES.....	40
ADOLESCÊNCIA: A BUSCA PELA IDENTIDADE.....	42
COMO O ADOLESCENTE BUSCA A IDENTIDADE?	42



INTRODUÇÃO

O missionário levou um velho indígena convertido a uma cidade canadense. Era a primeira vez que aquele índio visitava uma cidade. Para ele, todas as coisas eram maravilhosas. Foi ali que ele viu pela primeira vez a luz elétrica, e deslumbrado com o que via perguntou ao missionário:

- O que a faz arder?

O missionário respondeu:

- O fogo que está dentro!

Alguns momentos depois subiram até o décimo andar do hotel num elevador e mais uma vez o índio pergunta:

- O que faz isto subir?

O missionário respondeu:

- O fogo que está dentro!

No quarto do hotel o missionário pegou o telefone e, para o espanto do índio, manteve uma conversa com um amigo invisível. Imediatamente o índio pergunta:

- O que faz isso falar?

O missionário mais uma vez responde:

- O fogo que está dentro!

Dois dias mais tarde a cidade ficou toda apagada pela falta de energia elétrica, os ônibus elétricos e os elevadores pararam, e o índio desalentado, descreveu aquela situação de uma forma pitoresca:

“A luz desapareceu da fonte – não há fogo dentro. O que sobe e desce no hotel (o elevador) parou – não há fogo dentro”.

O índio estava certo. Tudo pára quando não há fogo dentro.

Para dirigir um Clube, uma Região, um acampamento, um campori, um congresso, etc., é preciso ter entusiasmo, alegria, motivação, desprendimento; porém é indispensável ter dentro de si o fogo do Espírito Santo.

Pr. Elias Brenha
União Sul Brasileira

DESENVOLVENDO UMA LIDERANÇA COMPETENTE

I - CARACTERÍSTICAS DE UM LÍDER COMPETENTE

1 - CONHECIMENTO

Quem tem mais conhecimento possui um potencial maior de realização e se torna mais competente. Mas se tornar efetivamente competente implica colocar todo o conhecimento em prática, de forma a alcançar objetivos e obter resultados.

2 - QUALIFICAÇÃO

É o domínio de conhecimentos especializados resultantes de experiência, formação e treinamento, requeridos para a execução do cargo. Quanto mais bem qualificados para a execução de trabalhos especializados, mais probabilidades as pessoas têm de serem competentes.

3 - APTIDÃO

Diz respeito principalmente às características ou atributos físicos, mentais ou intelectuais, espirituais de personalidade, temperamento ou caráter.

4 - HABILIDADE

Está relacionado com a maneira de executar tarefas, aplicar conhecimentos, de agir, de pensar. Ter a condição de raciocinar é aptidão; agilidade de raciocínio é habilidade. Ter a condição de falar é uma aptidão; falar com clareza é uma habilidade.

II - LÍDER EFICIENTE x LÍDER EFICAZ

“EFICÁCIA NÃO DEPENDE DO QUANTO DE ESFORÇO APLICAMOS, MAS SE O APLICAMOS NA COISA CERTA” – Stephen R. Covey.

Muitos fazem coisas bem feitas, mas que não precisam ser feitas, desperdiçando tempo, energia e dinheiro. São eficientes, mas não eficazes.

O conceito de eficácia não desprestigia ou desvaloriza o conceito de eficiência. **A diferença está nos resultados.**

Os Clubes precisam dispor de pessoas eficientes e eficazes, dependendo da natureza do trabalho.

“Saber e não fazer, ainda é não saber”.
Provérbio popular

III - O LÍDER E SUA COMPETÊNCIA EMOCIONAL

“Qualquer pessoa pode zangar-se – isso é fácil. Mas zangar-se com a pessoa certa, na hora certa, na medida certa, pelo motivo certo e da maneira certa – não é fácil” – Aristóteles.

Daniel Goleman, no livro Inteligência Emocional, tornou esse conceito de maior importância e destaque.

A ação ou influência da inteligência (ou da razão) sobre a emoção é que principalmente determina a competência emocional.

Competência emocional é:

- Saber controlar irritação, nervosismo e agressividade. É saber manter-se calmo numa discussão.
- É saber dosar entusiasmo e euforia. É saber manter o bom humor em situações complicadas.
- É saber administrar expectativas exageradas e ambição.
- É saber fazer concessões em relação a seus interesses e privilégios.
- É saber “engolir sapos” para preservar as relações.

Competência emocional é fazer com que:

- O otimismo supere o pessimismo.
- A persistência supere o desânimo.
- A automotivação predomine sobre a frustração.
- A alta-estima vença a baixa auto-estima.

IV - O LÍDER E SUA COMPETÊNCIA ESPIRITUAL

Um dos problemas modernos é a ênfase exagerada nos projetos e atividades em detrimento dos valores espirituais. Esse desequilíbrio está provocando perigosas consequências de enfraquecimento espiritual individual e coletivo.

Um Líder cristão jamais deve perder de vista os valores espirituais do seu Clube. Um Clube de Desbravadores é mais do que um Clube social. Os seus objetivos vão muito mais além do que ensinar nós, fazer acampamentos, desfiles, participar de camporís, etc. O seu principal objetivo é **salvar crianças do pecado e guiá-los no serviço.**

Competência espiritual é:

- Manter diariamente sua vida devocional.
- Ser um exemplo de integridade.
- Ser um exemplo de serviço à Igreja e a comunidade.
- Viver os princípios morais da Palavra de Deus.
- Nunca abrir mão dos valores espirituais em qualquer situação - favorável ou desfavorável.

“Quem se sai bem neste mundo são as pessoas que saem à procura das circunstâncias que desejam e, se não as encontram, criam-nas”. G. Bernard Shaw.

V - O QUE UM LÍDER COMPETENTE NECESSITA:

1. Administrar sua vida, conciliando a dedicação ao trabalho, à família, ao lazer e ao auto-desenvolvimento.
2. Ser uma pessoa com espírito de cidadania, procurando integrar suas buscas e metas pessoais com o interesse e contribuição para uma sociedade melhor.
3. Conhecer e respeitar seu jeito de ser, sabendo tirar proveito dos seus pontos fortes e não deixar de reconhecer suas limitações e dificuldades, mas sem sofrer por causa delas.
4. Entender que é necessário aprender a conviver com dificuldades e imperfeições, e que a perfeição é apenas um objetivo a ser buscado.
5. Soltar-se nos momentos de descontração e buscar o equilíbrio nas situações sérias da vida.
6. Conquistar seus espaços e sucessos pelo seu valor, sem prejudicar os outros.
7. Desenvolver e seguir valores e princípios de vida.
8. Ter consciência da necessidade de respeitar seu corpo e de ter persistência para cuidar da saúde, condições básicas para uma melhor qualidade de vida.
9. Entender que felicidade é algo que não se compra, mas que se conquista diariamente em pequenas coisas e realizações.
10. Saber agradecer diariamente a Deus pelo ar que respira, o alimento que se come, pela saúde que se tem, pela oportunidade do trabalho, pela capacidade de pensar e criar e pelo privilégio de poder fazer amizades e amar pessoas.

COMEÇANDO UM NOVO CLUBE

Para se começar um Clube, alguns passos necessitam ser dados para que a organização seja completa, e conseqüentemente esse Clube não tenha que parar suas atividades por falta de organização.

1. Primeiramente, conversar com o Pastor do Distrito;
2. Fazer um contato com o Regional de Desbravadores daquela área;
3. Procure os líderes da Igreja. Fale a eles sobre o plano, e busque o apoio para a divulgação. Levar o assunto para ser votado na comissão da Igreja. Nesta oportunidade, deve-se votar os cargos de Diretor(a) e Diretores Associados (um masculino e uma feminina). O Manual do Clube dos Desbravadores da DSA orienta da seguinte maneira:

“A Comissão de Nomeações da Igreja local elege o diretor do Clube de Desbravadores e, se necessário, o diretor administrativo. Devem ser membros batizados em situação normal na Igreja, de preferência que tenham a Classe de Líder, cujos interesses e habilidades os qualifiquem para esse ministério. A sugestão é de que a pessoa nomeada seja convidada a fazer parte da comissão de nomeações para a escolha dos diretores associados. O número de diretores associados dependerá do número de Desbravadores no Clube. Cada Clube necessitará de um diretor para os meninos e de uma diretora para as meninas” (p. 43).

4. Recrutar pessoas interessadas para trabalhar no Clube;
5. Fazer uma reunião com a diretoria eleita para escolher pessoas para as demais funções: tesouraria, secretaria, capelão, conselheiros e instrutores para as diferentes atividades, etc;
6. Realizar com o regional ou pastor um treinamento de um dia ou um final de semana com toda essa equipe;
7. Fazer uma forte propaganda. Convide um Clube bem estruturado para fazer em sua Igreja uma programação especial durante um sábado inteiro. Convide neste dia para ser o pregador o Pastor distrital ou o Regional. Realize também uma exposição de fotos e atividades manuais preparadas pelos Desbravadores. Prepare cartazes, convites aos pais e faça uma forte propaganda nos departamentos infantis da Igreja. Se puder, faça uma visita aos vizinhos da Igreja e as escolas públicas do bairro apresentando o trabalho dos Desbravadores e convidando as crianças para serem Desbravadores;
8. Definir a data da abertura das inscrições, o número máximo de inscrições que serão aceitas, o valor que vai ser cobrado e o local onde serão feitas as inscrições. Ao recebê-las, verificar se a idade das crianças é compatível. Crianças com menos de 10 anos devem ser encaminhadas ao Clube de Aventureiros, e adolescentes com **mais de 15** anos devem ser aceitos no Clube, somente se forem batizados. Na idade de 10 a 15 anos podem participar qualquer criança, Adventista ou não. No dia das inscrições a diretoria deverá estar uniformizada. Após o preenchimento de todas as inscrições, novas vagas deverão ser abertas somente após um período de pelo menos três meses. Os pais deverão no dia da inscrição tomar conhecimento a respeito do uniforme, taxas ou mensalidades – veja no final deste Manual (na parte dos anexos) um modelo apropriado de ficha de inscrição;
9. Marque o dia e a hora da primeira reunião. Nesta reunião a presença dos pais é fundamental para ser apresentado a eles e aos novos Desbravadores o planejamento do Clube, que JA deve ter sido votado na Comissão da Igreja.

O que fazer na primeira reunião?

- Dividir os Desbravadores em unidades;
- O conselheiro apresenta os planos e programas do ano;
- Os membros da unidade escolhem o capitão, secretário. O nome das unidades deverão ser escolhidos após a escolha do nome do Clube, mantendo relação entre eles;
- Apresenta-se o currículo dos Desbravadores e começa-se a trabalhar nele. Inicie pelo Básico (UBN), visando a investidura de Lenço. É só seguir o cartão/roteiro;
- Lançar um concurso para o nome do Clube. Os três melhores deverão ser enviados ao Campo (Associação/Missão) para que se escolha o melhor entre os três enviados;
- Entregar para os Desbravadores, **por escrito**, os ideais e o hino dos Desbravadores, para que sejam decorados durante a semana;

A ARTE DE UM BOM PLANEJAMENTO

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

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

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

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

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

“Somos o que fazemos repetidamente” – Aristóteles

“A sorte favorece a mente preparada” – Louis Pasteur

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

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

I – DEFINIÇÃO DE “PLANEJAMENTO”

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

Porque alguns projetos fracassam?

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

II - BENEFÍCIOS DO PLANEJAMENTO

1 - “O PLANEJAMENTO AJUDA VOCÊ A FAZER MAIS COM MUITO MENOS”.

As pessoas mais bem sucedidas são aquelas que se adaptaram a esse clima de desafio e se planejam para isso!

2 - “O PLANEJAMENTO AJUDA AS PESSOAS A SABEREM O QUE SE ESPERA DELAS”.

- A falta de responsabilidade e objetivos claros é frustrante, e coloca quem quer que seja em desvantagem.

3 - “O BOM PLANEJAMENTO AJUDA A DAR PRIORIDADE ÀS ATIVIDADES”.

- Sem um bom planejamento você pode dar prioridade a quem grita mais alto.

4 - “SE VOCÊ PLANEJAR BEM, SERÁ ADMIRADO E RESPEITADO PELOS SEUS SUBORDINADOS”.

5 - “UM BOM PLANEJAMENTO PODE FAZER VOCÊ ESTAR ACIMA DAS SITUAÇÕES”.

III – PRINCÍPIOS BÁSICOS DO PLANEJAMENTO

A. DEFINA SEU OBJETIVO

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

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

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

- 70% dos Desbravadores concluírem o ano bíblico.
- 80% dos Desbravadores lerem os livros do Clube de leitura juvenil
- 100% de freqüência nas reuniões semanais
- 90% dos Desbravadores participarem do camporí
- 100% dos Desbravadores se envolverem no programa de evangelismo integrado
- Batizar 10 Desbravadores na Primavera
- Distribuir 1.000 de folheto “Quem são os Desbravadores”.
- Divulgar o Clube no bairro, ou em toda as escolas da cidade
- Etc.

B. CRONOGRAMA DE ATIVIDADES:

1- Estabeleça que atividades serão desenvolvidas

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



2- *Consulte os calendários oficiais:*

- Associação/Missão
- Igreja local
- Civil (prefeitura, estado, país)

C. REÚNA E AVALIE OS DADOS

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

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

D. DETERMINE AÇÕES

Esta é a etapa mais criativa do processo de planejamento.

Você definiu objetivos, avaliou e reuniu os dados, agora vai juntá-los e definir etapas e ações.

Durante esta etapa do processo, as atividades são definidas de maneira muito detalhada.

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

E. DESENVOLVA UM PLANO DE CONTINGÊNCIA

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

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

Alguns conselhos úteis:

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

F. ACOMPANHAMENTO

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

Planejando para Ensinar as Classes

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

1. O Programa precisa de acompanhamento constante.
 - Reunião de oficiais.
 - Os Conselheiros precisam estar por dentro do que está acontecendo.
 - Lista de frequência, com incentivo.
 - Avaliação periódica e eficaz.
2. Um bom Programa precisa de clareza acerca de seu propósito e público em potencial:
 - Nosso alvo: Desbravadores (10-15 anos).
 - Objetivo: Salvação e serviço.
3. O Programa precisa de uma fonte de idéias
 - Cursos e reuniões de diretoria
 - Variedade: jogos, eventos especiais, gincanas, acampamentos, debates importantes, cultos, atividades missionárias e de testemunho, etc.
 - A Internet é uma ótima fonte de boas idéias
4. O Programa precisa ter força em si mesmo.
 - Subsiste quando o Líder está ausente (“Sucesso sem sucessor é fracasso”).
 - Delegar responsabilidades (Forme outros líderes)
5. Programa Anual
 - Baseado num calendário padrão (9-10 meses).
 - Reuniões regulares.
 - Treinamento periódico para os novatos.
 - Eventos especiais: aniversário do Clube, Dia Mundial, Voz Juvenil, Batismo, etc.
 - Acampamentos: 1 ou 2 por ano
 - Encontros gerais: Feira, Campori, Clubões, etc.
 - Classes Regulares (a melhor fonte para o programa do Clube)

Sugestão de Reunião Semanal (MÁXIMO: 2 HORAS)

ATIVIDADES	TEMPO
Cerimônia Abertura	15'
Hasteamento bandeiras	
Ideais e Hino Oficial	
Devocional e Oração	

Cantinho da Unidade	20'
Classes Regulares	30'
Especialidades	30'
Ordem Unida/Recreação	20'
Encerramento	05'

6. Propósito das Classes

- Ajudar ao Desbravador a compreender que a Igreja o ama, o aprecia, preocupa-se com ele, e conta com ele.
- Mostrar ao Desbravador o que Deus tem planejado para a sua vida.
- Trabalhar pela salvação individual de cada Desbravador (70% dos meninos decidem pelo batismo antes dos 14 anos)

7. Especialidades:

- Defina data para terminar (pelo menos em três meses), para que o Desbravador não perca o interesse.
- Torne o ensino interessante
- Requisitos só podem ser substituídos com autorização do Campo.
- As especialidades estão divididas em 9 áreas:

Publicidade do Clube

Uma boa maneira de trabalhar a PUBLICIDADE do Clube é aproveitar as datas comemorativas fixas, e encaixá-las no PROGRAMA ANUAL.

DATAS COMEMORATIVAS

JANEIRO

01	Dia Mundial da Paz
21	Dia Mundial da Religião
25	Dia do Carteiro
30	Dia da Não-Violência

FEVEREIRO

16	Dia do Repórter
23	Dia do Rotaryano
27	Dia dos Idosos

MARÇO

07	Dia dos Fuzileiros Navais
08	Dia Internacional da Mulher
14	Dia Nacional da Poesia
21	Dia Internacional contra a discriminação racial

ABRIL

- 07 Dia do Jornalismo
- 07 Dia Mundial da Saúde
- 08 Dia Mundial do Combate ao Câncer
- 10 Dia do Exército Brasileiro*
- 21 Dia da Polícia Civil
- 22 Dia da Força Aérea Brasileira
- 23 Dia Mundial do Escoteiro
- 27 Dia do Sacerdote
- 30 Dia Nacional da Mulher

MAIO

- 02 Dia Nacional do Ex-combatente
- 08 Dia Internacional da Cruz Vermelha
- 16 Dia do Gari
- 20 Dia do Comissário de Menores

JUNHO

- 01 Semana Mundial do Meio-Ambiente
- 05 Dia da Ecologia
- 05 Dia Mundial do Meio-Ambiente
- 11 Dia da Marinha Brasileira
- 12 Dia dos Namorados
- 13 Dia do Turista

JULHO

- 02 Dia do Bombeiro Brasileiro
- 20 Dia Internacional da Amizade
- 23 Dia do Guarda Rodoviário
- 25 Dia do Motorista
- 26 Dia da Vovó

AGOSTO

- 05 Dia Nacional da Saúde
- 11 Dia da Televisão
- 11 Dia do Advogado
- 11 Dia do Estudante
- 25 Dia do Exército Brasileiro*
- 28 Dia dos Bancários
- 29 Dia Nacional do Combate ao Fumo

SETEMBRO

- 07 Independência do Brasil
- 10 Dia da Imprensa
- 20 Dia da Polícia Civil
- 21 Dia da Árvore
- 25 Dia Nacional do Trânsito

OUTUBRO

- 01 Dia Internacional da Terceira Idade
- 01 Dia Nacional do Vereador
- 03 Dia Mundial do Dentista
- 10 Dia Mundial do Lions Clube
- 12 Dia da Criança
- 15 Dia do Professor
- 18 Dia do Médico
- 23 Dia da Aviação e do Aviador
- 29 Dia Nacional do Livro

NOVEMBRO

- 02 Finados
- 08 Dia do Aposentado
- 15 Dia Nacional da Alfabetização
- 19 Dia da Bandeira
- 20 Dia Nacional da Consciência Negra
- 23 Dia Internacional do Livro
- 25 Dia Nacional do Doador de Sangue
- 27 Nacional de Combate ao Câncer
- 28 Dia Mundial de Ação de Graças

DEZEMBRO

- 01 Internacional da luta contra a AIDS
- 02 Dia da Astronomia
- 08 Dia da Família
- 09 Dia do Alcoólico Recuperado
- 10 Declaração Universal dos Direitos Humanos
- 10 Dia Universal do Palhaço
- 13 Dia do Marinheiro
- 23 Dia do Vizinho
- 28 Dia do Salva-vidas

COMO MOTIVAR UM CLUBE DE DESBRAVADORES?

É de esperar que, se você sabe quais as suas metas, e lidera dando o exemplo, irá persuadir os Desbravadores a seguirem-no e a trabalharem, a fim de alcançarem as metas, sejam pessoais ou do Clube. No entanto, há muito mais que você mesmo pode fazer a fim de motivar seus Desbravadores.

1 - Seja um bom Líder

Talvez as maiores influências sobre a motivação sejam as pessoas e os relacionamentos entre elas, tanto para melhor quanto para pior. É quase certo que se pode ter um imenso impacto positivo

aqui, simplesmente sendo um bom Líder. Se você ainda não o é, isso pode ser corrigido, mediante uma melhor compreensão das metas pessoais, de sua função e do Clube de Desbravadores, liderando como alguém que serve de exemplo e, em seguida, motivando outros a seguirem sua liderança, mantendo-os envolvidos em tudo o que você fizer.

2 - Trabalhe em equipe

Da mesma forma, um trabalho em equipe tem um papel de importância vital na motivação das pessoas. Como Líder de uma equipe que você acredita que irá dar certo, você deve saber identificar as características que levarão essa equipe ao sucesso, de modo que todos tenham um grande objetivo a perseguir. É necessário também, que você saiba reconhecer os membros de sua equipe como indivíduos com desejos e necessidades diferentes – e tratá-los como tais! Sabendo disso, você precisará empregar diversas táticas para moldar a equipe a fim de manter, como resultado, um grupo eficiente e coeso.

3 – Desenvolva as pessoas

Dentro das atividades do Clube, todos querem se sentir realizados, todos querem mostrar que estão dando o melhor de si e que, na medida do possível, fazem avanços. A fim de obter isso, você deve incentivar o aprimoramento de cada membro da equipe, ajudando cada qual a definir seus próprios padrões e metas pessoais e futuras. As equipes precisam também de treinamento para que possam ter as habilidades e conhecimentos necessários para a execução das tarefas atuais e futuras de modo apropriado. Mantenha com a sua equipe um acompanhamento a fim de promovê-los e projetá-los sempre que for possível.

4 - Dê incentivos

Coloque nas metas do Clube premiar no final do ano o Desbravador que menos faltou; o Desbravador que completou o maior número de especialidades; o Desbravador que concluir a classe progressiva do ano; etc...

Esses benefícios, e outros que podem ser criados pelo Clube, criam uma grande motivação e coloca a todos num patamar de igualdade. Ninguém será mais privilegiado do que o outro, JA que todos tiveram as mesmas oportunidades.

5 - Reconheça o valor e esforço de cada um

Isso é muito importante. Elogios sinceros e provas de apreço – até algo simples, como um sorriso e um sinal de positivo com o polegar – dão aos Desbravadores um senso de vitória, fazendo com que eles sintam que deram uma contribuição de valor. Apóie-os, mesmo quando errarem, apontando-lhes porque e onde cometeram o erro, mostrando-lhes como melhorar, sem culpá-los ou humilhá-los. Ao reconhecer neles os pontos fortes, fazendo críticas honestas e construtivas sobre seus pontos fracos, você fará com que eles se empenhem em melhorar na próxima vez.

PROJETO MISSIONÁRIO : “A VOZ DOS JUVENIS”

Essa é uma atividade importante para o desenvolvimento do Desbravador, porque possibilita descobrir talentos que poderão ser desenvolvidos e usados na Igreja. Cada Clube deveria ter no seu planejamento anual a realização de uma série “A VOZ DOS JUVENIS”.

1 - Planejando uma boa programação:

- Verifique com o Pastor a melhor data para a realização de “A voz dos Juvenis”.
- O Diretor do Clube deve ser o coordenador do programa.
- Deve ser escolhida imediatamente as diferentes comissões (recepcionistas, arranjos e decoração, audiovisual, música, visitação, etc).
- Os juvenis devem ser instruídos quanto às responsabilidades na comissão à qual irão pertencer.
- O local para a apresentação deve ser definido com antecedência: Igreja, escola, salão, etc.
- Definir a data da programação. A voz dos Juvenis poderá ser apresentada em qualquer época do ano. Tudo deverá ser combinado com o Pastor da Igreja.
- A duração da programação deverá ser de oito reuniões, aproximadamente.
- Nas programações, todos os Desbravadores deverão estar presentes e deverão convidar os pais e amigos para assistirem. Muitos não-Adventistas virão, e esses deverão ser visitados por uma equipe especial.
- Mantenha na programação o pregador juvenil como ponto central, e prepare algumas outras participações que podem ser apresentadas antes por outros Desbravadores ou por adultos, mantendo assim a expectativa de ouvir o pregador juvenil. Exemplos de algumas coisas que poderão ser apresentadas:
 - 1- Música ambiente, enquanto o público está chegando;
 - 2- Um filme interessante;
 - 3- Uma parte especial (Uma história ilustrada, entrevistas, apresentação de algum profissional com habilidades diferentes, etc);
 - 4- Um bom louvor congregacional. Ter coletâneas ou hinário para todos;
 - 5- Momentos de oração;
 - 6- Música especial;
 - 7- Poesia ou jogral apresentado pelos Desbravadores;
 - 8- Demonstração de especialidades;
 - 9- Apresentação de ordem-unida;
 - 10- Sorteios, brindes, etc.

2 - Fazendo uma boa propaganda:

- Faça planos para apresentar o plano “A voz dos Juvenis” no horário nobre da programação da Igreja.
- Prepare previamente alguns folhetos de propaganda para dar a cada membro da Igreja e para que os Desbravadores levem para convidar outras pessoas.

- Envie uma carta aos pais dos juvenis da Igreja explicando a organização e o propósito da programação, e que participação se espera dos Desbravadores. Isso vai divulgar o evento, eliminar posteriores desentendimentos e assegurar completa cooperação.
- Uma semana antes do começo da programação, incentive mais a oração no Clube, dando a cada juvenil a oportunidade de orar por seus familiares e amigos.

ACAMPAMENTO

1 - Data

É importante ter muito cuidado com a definição da data. Na medida do possível deve unir um fim de semana a algum feriado prolongado.

A data deve ser cuidadosamente avaliada junto com os demais Líderes do Clube e da Igreja, para que outras importantes programações especiais não venham fazer concorrência, e desta forma prejudicar a participação dos Desbravadores.

Deve ter a aprovação da Comissão da Igreja, pois com tal apoio ficará muito mais fácil promover o acampamento, conseguir mais recursos e também obter o apoio dos pais.

O ideal é que no calendário anual do Clube JA conste as datas dos acampamentos.

2 - Local

Antes de defini-lo, é necessário determinar que tipo de acampamento será feito (instrução, lazer, competição, etc.). O local está intimamente relacionado àquilo que se pretende alcançar no acampamento.

Após definir o objetivo do acampamento, deve-se então sair em procura de um local apropriado. Deve ser de fácil acesso e bem sinalizado.

Considere alguns detalhes antes de definir o local do seu acampamento:

Distância:

Ela poderá influenciar grandemente no custo final do acampamento. Em final de semana curto sem nenhum feriado o acampamento deveria ser feito em local próximo, para facilitar o acesso daqueles que porventura tenham que chegar um pouco mais tarde em função do trabalho, escola, etc. Quando é possível unir um final de semana a um feriado pode-se então realizar acampamento em lugares mais distantes.

O ideal é que sempre seja alugado um ônibus para que os jovens possam sair e chegar juntos ao local do acampamento. Ao viajarem juntos, JA se começa a criar um ambiente de fraternidade, companheirismo, o que facilitará muito a integração deles no período em que permanecerem juntos no acampamento.

Deve-se também fazer um mapa de como chegar no local, com orientações bem claras para quem vai de carro próprio. Deixe uma cópia deste mapa com a liderança da Igreja, para servir em eventuais problemas.

Estrutura física do local:

É muito importante alguém da equipe fotografar o local e expor as fotos em lugar visível para que o grupo saiba exatamente o lugar para onde está indo.

Fica muito complicado apenas criar uma expectativa na mente dos Desbravadores sem contudo mostrar-lhes o local. Para tranqüilidade do coordenador do acampamento, seria importante tornar o local conhecido em todos os seus ângulos a fim de que todos saibam o que vão encontrar quando chegarem lá.

Cuide dos seguintes detalhes:

- Ter um bom terreno para fixação das barracas. Se o local for gramado melhor. Fuja sempre de:
 - Touceiras de capim - cobras;
 - Capim alto - cobras e aranhas;
 - Próximo a banhados - mosquitos;
 - Encosta de morro - em caso de chuva, poderá ocorrer deslizamento;
 - Debaixo de arvores - perigo de raios e quedas de galhos;
 - Próximos de apiários - perigo com as abelhas;
 - Próximos a rios e lagos quando sujeitos a enchentes e inundações;
- O terreno do acampamento deve ser muito bem considerado. Solos impermeáveis, como saibros, por exemplo, se forem planos, produzem em caso de chuva um tremendo lodaçal. Procure montar as barracas em terrenos ligeiramente elevados ou mais no topo das inclinações. Deve-se evitar também:
 - Terrenos de terra batida - produzem barro e pó;
 - Terreno pedregoso - incômodos;
 - Solo arenoso - não firma a barraca.
- Verifique se existem banheiros e chuveiros JA construídos ou se haverá necessidade de construí-los. Se JA existe, verifique o número, para ver se são suficientes. Nunca permita que meninos e meninas usem os mesmos banheiros e chuveiros, mesmo que seja em horários diferentes. Eles devem estar separados por uma boa distância.
- Cuidado com o vento. É sempre bom montar sua barraca para o lado do vento e para o lado do “chovedor” (como dizem os mateiros), lado do horizonte de onde vem a chuva.
- Providencie local coberto para reuniões. É perigoso confiar apenas no bom tempo. Mesmo com um bom tempo corremos o perigo e o incômodo do sol quente e do sereno da noite, que pode prejudicar a saúde das crianças e a programação.
- Tenha um bom local para desenvolvimento das atividades propostas para o acampamento, sejam elas atividades recreativas, de instrução, de sobrevivência, etc.
- Providencie um local para instalação do Posto médico, que pode ser uma barraca separada.
- Não se esqueça de um bom local para instalação da cozinha. Ela deve estar bem protegida e preferencialmente embaixo de uma árvore isolada ou na beira de mato.
- Verifique a rede elétrica, caso exista.
- Analise cuidadosamente se a água do local é boa para se beber e cozinhar.

3. Coisas que NÃO podem ser esquecidas:

- Cadeiras, bancos ou banquetas.

É muito desconfortável ter que sentar no chão, às vezes na grama molhada pelo orvalho ou no chão frio. Deveria se ter o cuidado de providenciar algo em que os Desbravadores possam sentar e assistir às programações. Esse também é um fator importantíssimo que contribui para a reverência nas programações espirituais. Se não existe bancos ou cadeiras no local, os participantes devem ser orientados para levarem seus banquinhos individualmente. O próprio Clube pode fazer uma campanha para confecção dos banquinhos padronizados de cada Desbravador.

- Som

Um bom sistema de som facilita o desenvolvimento da boa programação. A falta de som prejudica o orador ou instrutor, os cantores etc.

- Coletâneas

Nenhum acampamento deveria funcionar sem que cada acampante tivesse uma coletânea com todas as orientações, músicas, programação, etc. A coletânea é fundamental para manter a ordem do acampamento. Muitos Desbravadores, após o acampamento, guardam suas coletâneas com autógrafos, recados, telefones de amigos que conheceram, de pastores, etc.

- Pannel

Um pannel faz uma grande diferença no visual de um acampamento. Pode ser produzido em papel, tecido, pintado em madeira, lona etc. Ele ajuda a fixar na mente dos participantes o lema principal do acampamento.

Conselhos úteis:

- Nunca coloque no local mais pessoas do que a capacidade deste. Isso poderá gerar insatisfação dos participantes.
- Procure mudar as atividades de um acampamento para o outro. A repetição das mesmas atividades e dos mesmos preletores podem gerar desmotivação.
- Não tente fazer em três dias o que só poderia ser feito em cinco. Para que isso não aconteça é necessário uma programação equilibrada, aproveitando bem os espaços, mas não sobrecarregando demais.
- Nunca saia com o grupo, por menor que seja, sem um seguro de vida. O diretor deve procurar agências de seguro (UNIBRÁS) e dar aos Desbravadores no período do acampamento um seguro de vida para despesas hospitalares, acidentes ou até morte. A prevenção é sabedoria.
- Cuidado com competições parciais do tipo: melhor acampante, garota(o) mais bonita(o).
- Cuidado com atividades que discriminem as pessoas e reforcem preconceitos. Todas as atividades do acampamento devem estar abertas à participação de todos, sem nenhuma discriminação.
- Não faça do programa uma camisa de força. Seja flexível, aberto(a) para mudanças e sábio(a) para lidar com imprevistos. Se for necessário mudar alguma coisa em relação ao que foi planejado antecipadamente, para o melhor da programação, não hesite em alterar. Promova reuniões diárias de avaliação com o seu grupo de apoio.
- Cuidado com os programas humorísticos. Não tente imitar a TV, usando palavras, músicas, trejeitos ou gestos que desonram o nome de Deus.

- Tenha uma boa secretaria do evento, funcionando com todas as informações necessárias para quem quiser saber qualquer coisa. Não detenha as informações somente com os coordenadores. Deixe os pais e líderes da Igreja informados de tudo.
- Se possível, tenha rádios para comunicação interna entre os coordenadores. Isso facilitará muito a localização das pessoas, e as informações e determinações chegarão bem mais rápido. Os rádios evitam caminhadas desnecessárias. Há lojas especializadas que alugam este tipo de equipamento.
- Ao final do acampamento, não se esqueça de fazer com todos os acampantes uma avaliação final. Isso poderá ajudá-lo(a) a melhorar muito o próximo evento.

4. Formando equipes e dividindo responsabilidades

Para que o Diretor do Clube não chegue ao final do acampamento com estafa ou desanimado pela falta de apoio e cooperação, é preciso com muita antecedência preparar sua equipe de trabalho e delegar responsabilidades.

É muito difícil conseguir qualquer apoio na última hora. As pessoas não gostam de serem colocadas na fogueira. Para se ter um bom acampamento é necessário um bom planejamento antecipado da parte de todos os colaboradores. Fique atento às principais atividades e suas responsabilidades.

- **COORDENAÇÃO GERAL**

É aquele que precisa estar constantemente checando o andamento dos preparativos, bem como é o responsável maior pelo evento. Deve convocar e coordenar a comissão de apoio tantas vezes quanto se fizer necessário. Deve estar informado de todos os detalhes, e supervisionar o bom andamento da programação.

- **CAPELÃO/INSTRUTOR**

É aquele que realiza todos os devocionais, ministra as aulas e fica à disposição da coordenação para aconselhamentos especiais. Ao ser convidado deve ser considerado suas características pessoais como: estilo de pregação, envolvimento com os Desbravadores, etc.

- **DIRETOR(A) DE PROGRAMAÇÃO**

É o responsável por sugerir um modelo de programação que satisfaça as necessidades dos Desbravadores naquele acampamento. Você deve recrutar pessoas capacitadas para ajudá-lo nesta desafiadora tarefa. A programação deve ser preparada com bastante antecedência. Nada daquilo que é feito de última hora ou de improviso funciona bem. Quando a programação não é consistente, interessante e espiritual, os Desbravadores perdem o interesse, o que pode desencadear problemas de ordem disciplinar. Dentro da programação, os horários devem ser muito bem estabelecidos, inclusive para dormir e levantar. Nenhum Desbravador deve se sentir no direito de fazer o que bem entender. E para ajudá-lo, é preciso ter uma programação que lhe seja interessante e atrativa.

Equilibre a programação com:

Atividades espirituais/instrução:

Palestras; Dinâmica de grupo; Painéis de debate; Musical; Representação bíblica; Estudo dirigido; Momentos de oração; Momentos de louvor; Sermões; Filmes cristãos; Caminhadas bíblicas; Fogo do conselho; Cerimônias especiais (Batismo, Santa Ceia, Investidura de novos Líderes); Etc.

Atividades recreativas:

Gincanas; Esportes dirigidos (Vôlei, futebol, basquete, futebol feminino, queimada, etc...); Jogos de mesa; Concursos para Unidades; Hora social com atividades de roda; Etc.

Atividades sociais:

Hora da amizade (Tempo para fazer novos amigos); Programa social do Acampamento à noite; Programa humorístico (Deve ser divertido mas não apelativo); Filmes culturais; Passeios ecológicos, culturais, etc; Brincadeiras dirigidas; Programa dos meninos para as meninas; Programa das meninas para os meninos; Concursos variados (paródias, trovas, poesias); Etc.

- **COORDENADOR(A) DE MATERIAIS**

Deve saber, com antecedência, toda a programação, para preparar todos os materiais necessários. É responsável pelas coletâneas, retroprojektor, vídeo projetor, microfones, som, materiais esportivos, e tudo mais que for necessário às atividades planejadas para o acampamento, etc.

- **COORDENADOR(A) DA MÚSICA**

Ele(a) é responsável pela seleção das músicas que serão cantadas no acampamento. Precisa também saber sobre a programação para estabelecer os convites aos cantores solistas e grupos musicais. Fica também responsável pela regência congregacional.

- **DIRETOR(A) DE ATIVIDADES SOCIAIS**

É responsável pelas atividades sociais do acampamento, tornando a sociabilização do grupo uma realidade. Essas atividades poderão ser desenvolvidas desde o momento que os jovens chegarem no acampamento. Poderá escolher uma boa equipe para assessorá-lo(a), e deverá trabalhar sintonizado(a) com a equipe de esportes.

- **DIRETOR(A) DE ESPORTES**

Deverá coordenar todas as atividades recreativas e esportivas do acampamento. As atividades deverão envolver o maior número de participantes possível. Deve-se evitar atividades em que poucos participem e muitos apenas assistam.

- **EQUIPE DE BEM ESTAR AMBIENTAL**

Talvez esse seja um nome chique para **equipe de limpeza**. É responsabilidade desta equipe, manter os sanitários, chuveiros, área externa, auditório e refeitório muito bem limpos. Deve providenciar também os locais para serem depositados os lixos.

- **EQUIPE DE COZINHA**

Essa equipe deve ser cuidadosamente escolhida. Não deve chefiar a cozinha alguém que não tenha experiência. Uma boa comida é fundamental para o sucesso e a satisfação dos acampantes. A comida é uma daquelas coisas que ninguém esquece num acampamento. Havendo disponibilidade, deve-se contratar alguém que tenha muita experiência em restaurantes, o que facilitará a escolha do cardápio e a elaboração dos alimentos. **Não deve ser usado alimento com carne** em acampamentos Adventistas. Deve-se estabelecer um cardápio balanceado. Você pode usar:

Jantar: Sopa de legumes; pão; torradas; cevada com leite; frutas; sanduíche natural; suco; sopa doce; bolo; bolacha; leite com chocolate; pizza; iogurte natural; salada de frutas; torta salgada; biscoitos; pastel; vitamina; cachorro quente; pão de queijo.

Desjejum: Cevada com leite; pão com margarina; fruta; mingau de aveia; leite com chocolate; pão com molho salgado; mingau de fubá com coco; chá; leite; biscoito; pão integral; suco de laranja, abacaxi, caju, maracujá, acerola, goiaba, uva; bolo de cenoura, chocolate; patê de ricota, berinjela; sucrilhos; granola; doce de leite; coalhada; ricota temperada.

Almoço: Arroz; feijão; assado de trigoilho; salada de pepino, tomate com cebola, cenoura cozida, beterraba cozida, repolho, vagem, rabanete, maionese de batata, mista, soja, escarola, acelga, grão de bico, tabule; Hambúrguer de PTS (PVT); farofa; arroz a grega; refogado de glúten; macarronada; kibe vegetariano; Strogonof de glúten; brócolis refogado; lasanha; assado de legumes; lentilha; macarronada alho e óleo e bolonhesa; arroz integral.

Sobremesa: Flan; sagu; Arroz doce; Gelatina com creme; Pêssego em calda; Goiabada.

- **EQUIPE DE MONITORES**

Esta equipe deve ser formada por pessoas que são aceitas e ouvidas pelo grupo. Suas principais funções são manter a ordem nos horários das programações; estimular a participação dos acampantes, não os deixando ficar em atividades paralelas; manter o silêncio após o horário para dormir e manter os namorados dentro dos princípios cristãos.

- **EQUIPE DE SEGURANÇA**

Forme uma boa equipe de segurança. Ela deverá manter a segurança do local, evitando assim que o acampamento fique desprotegido durante o dia e durante a noite. A segurança deve ser feito em forma de rodízio. O ideal é a cada 2 ou 3 horas haver um revezamento. Se houver mulher na segurança, ela deve ser escalada para atividades diurnas, e nunca deve ser colocada para fazer ronda noturna com rapazes. Essa equipe deve ser chefiada por alguém que tenha experiência em segurança.

- **EQUIPE MÉDICA**

Um bom acampamento não deve funcionar sem a presença de uma barraca para atendimento médico. É muito perigoso realizar algum acampamento sem a presença de um médico devidamente equipado com medicamentos para primeiros socorros. Também a disposição do posto médico sempre deverá ter um carro ou dependendo do tamanho do acampamento uma ambulância. Também é importante se fazer um contato prévio com o hospital mais próximo para casos de emergência. Se não houver nenhum médico do grupo, é importante que seja contratado e pago o seu honorário. Isso dará mais segurança a todos. Quanto aos medicamentos segue abaixo uma lista sugestiva básica que não deveria faltar:

- Caladryl (creme);
- Hidrafix (soro);
- Novalgina (gotas);
- AAS – adulto e infantil;
- Dôrico (gotas);
- Cataflan – 50mg (comprimidos);
- Buscopan (gotas, comprimidos e injetável);
- Voltaren (comprimidos e injetável);
- Adrenalina (injetável);
- Lasix (injetável);
- EQUIPE DE INFRA-ESTRUTURA
- Plasil (injetável e gotas);
- Imosec (comprimidos);
- Colestase (comprimidos);
- Isordil (comprimidos);
- Colírio – Lerin (ocular);
- Oncilom A.M.;
- Glicose à 50% (ampolas);
- KC1 (ampolas)
- Otoxyladose (ouvido);
- Fenegan (gotas, solução e injetável).

É de responsabilidade desta equipe: Dividir as áreas do acampamento; construir chuveiros e sanitários se for necessário; providenciar água no acampamento; verificar a rede elétrica e disponibilizar tomadas para serem usadas; montar o palco e fixar o painel. É necessário manter durante o acampamento pessoas a disposição em caso de necessidade.

- **EQUIPE DE TRANSPORTE**

É responsável pelo transporte de todos os materiais para o acampamento, bem como, providenciar o aluguel do ônibus para que todos os Desbravadores cheguem juntos no local.

- **EQUIPE DE SECRETARIA**

Esta equipe desenvolve uma importante atividade na preparação e desenvolvimento do acampamento. Ela prepara todos os formulários para as atividades espirituais, instrutivas, sociais e recreativas; mantém o registro das pontuações das equipes em dia; prepara a ficha de inscrição do acampamento com todas as informações e é responsável pelo recebimento e controle das mesmas; prepara os crachás de identificação de cada acampante; na chegada, todas as coletâneas e materiais informativos são distribuídas por essa equipe.

- **EQUIPE DE FINANÇAS**

Prepara com antecedência um orçamento detalhado de todas as despesas do acampamento. Controla com o(a) tesoureiro(a) da Igreja todas as entradas e saídas para o acampamento. Ao final do acampamento presta um relatório à comissão organizadora e a Igreja.

5. Orçamento

Planeje bem tudo o que vai gastar, e nunca gaste mais do que arrecadou.

RECEITAS

- Inscrições R\$ _____
- Patrocínios R\$ _____
- Doação da Igreja R\$ _____
- Outros _____ R\$ _____
- **TOTAL DE ENTRADAS** R\$ _____

DESPESAS

- Aluguel da área R\$ _____
- Transporte de materiais R\$ _____
- Infra-estrutura no local R\$ _____
- Convidados R\$ _____
- Aluguel de rádios R\$ _____
- Serviços gráficos R\$ _____
- Pannel R\$ _____
- Mão de obra R\$ _____
- Aluguel de som R\$ _____
- Aluguel de equipamentos R\$ _____
- Materiais esportivos R\$ _____
- Alimentação R\$ _____
- Cozinheiras R\$ _____
- Brindes R\$ _____
- Posto médico R\$ _____
- Emergências R\$ _____
- Outros R\$ _____
- **TOTAL DE DESPESAS** R\$ _____

6. Procedimentos Administrativos

- Nunca promover acampamentos ou saídas sem a aprovação da Comissão da Igreja.
- Antes de um acampamento ou qualquer saída, o Clube deve:
 - 1- Ter nas mãos a autorização dos pais ou responsável, devidamente assinada.
 - 2- Realizar um seguro de vida para o Clube.
 - 3- Ter alguém maior de 18 anos (se for homem) e 21 anos (se for mulher), como responsável pelo Clube durante o evento.

ATITUDES POSITIVAS E NEGATIVAS NO CLUBE

Seja franco consigo mesmo e vá assinalando a sua conduta no Clube. No final, verifique quantos são os seus pontos negativos e quantos os positivos:

ATITUDE POSITIVA	ATITUDE NEGATIVA
1. Mostro interesse, compreensão e simpatia com os Desbravadores.	1. Não tomo conhecimento do Desbravador. Ele não merece a nossa compreensão. São todos uns antipáticos.
2. Procuro ser humano e razoável com os Desbravadores. Afinal, são seres humanos e merecem a nossa estima.	2. Esses Desbravadores são uns desalmados. É preciso ser duro com eles.
3. Não gosto de falar da minha vida particular com os Desbravadores.	3. É sempre interessante comentar problemas pessoais com os Desbravadores, assim eles aprendem com a minha experiência.
4. Sou exigente com os meus Desbravadores, porém explico-lhes a razão disso.	4. Sou exigente e acho que não devo esclarecer a razão dessas exigências.
5. Poupo minha autoridade não expondo-a ao desgaste com problemas de pouca importância.	5. A autoridade do líder precisa ser mostrada a todo instante ao Desbravador para que ele saiba que com líder não se brinca.
6. O respeito se impõe, sem necessidade de humilhar o Desbravador.	6. É preciso intimidar o Desbravador. Ele precisa sentir o peso da autoridade do líder.
7. Corto de início qualquer problema de indisciplina.	7.guardo um momento mais oportuno para coibir um movimento de indisciplina da classe.
8. Não faço ameaças sem necessidade e quando as faço, cumpro.	8. É bom ameaçar o Desbravador, pois assim ele permanece disciplinado e é isso o que eu faço sempre.

9. Quando o Desbravador erra, aplico de imediato as sanções.	9. Quando o Desbravador erra, espero alguns dias e assim posso pensar nas penas que devo aplicar.
10. Faço advertência uma só vez, depois não tolero reincidência.	10. Faço diversas advertências ao Desbravador antes de agir.
11. Quando termino o incidente com o Desbravador, não tomo conhecimento mais do caso, procurando não guardar ressentimentos.	11. O incidente com o Desbravador não termina. Ele precisa pagar pelo que fez. Ele vai pagar nas atividades recreativas e acampamentos.
12. Eu interpreto a indisciplina como uma conduta inconveniente e anti-social que depõe os indivíduos que a praticam.	12. A indisciplina é um desacato, uma afronta à autoridade do líder, e como tal deve ser punida.
13. Quando um Desbravador erra, ele deve sofrer as punições e não o clube inteiro.	13. O clube todo deve pagar pelas faltas cometidas por alguns Desbravadores
14. Procuo isolar os Desbravadores indisciplinados, trazendo-os às primeiras carteiras.	14. Nunca procurei isolar os Desbravadores indisciplinados, mudando-os de carteiras.
15. Evito tratar os Desbravadores pelos seus apelidos.	15. Acho interessante tratar os Desbravadores pelos apelidos. Isso revela familiaridade e os predispõe ao estudo.

MODELO BÁSICO DE CAMPORI

* Adaptado do Campori da Missão Iaenense 2004

Projeto: Camporí de Desbravadores para o ano de 2004.

Tema: “**Essa Missão é Sua**”

Data: 12 a 15 de Novembro de 2004.

Local: Feira de Santana – Parque.

Inscrição: R\$ 15,00 (até 30 de setembro)
R\$ 18,00 (após esta data)

Participantes: Clubes dentro da área geográfica da Missão Iaenense pertencentes a:

- Associação Bahia.
- Missão Bahia Central.

Classificação:

Clube 5 estrelas 1901 – 2004

Clube 4 estrelas 1801 – 1900

Clube 3 estrelas 1701 – 1800
Participação 0 – 1700

Objetivos:

O Camporí de Desbravadores tem como um dos seus objetivos a **Integração** dos clubes e dos desbravadores membros destes clubes, promovendo um ambiente saudável e cristão, onde amizade e o companheirismo possam ser livremente desenvolvidos.

O evento do Camporí servirá para objetivo de **Comemoração** dos resultados dos trabalhos desenvolvidos pelos clubes durante todo o ano de 2004 culminando com uma premiação ao final do mesmo.

Por fim, o Camporí cumprirá o seu propósito ao **Divulgar a Igreja Adventista do Sétimo dia** dentro da cidade de Feira de Santana, e **Divulgar a Missão Iaenense** dentro de nossa igreja.

Inscrições:

O número mínimo de inscrições para que o clube participe do Camporí é de 12 desbravadores de 10 a 15 anos (sem contar a diretoria), compondo duas unidades.

- O número de participantes que fazem parte da diretoria e equipe de apoio (16 anos ou +) não poderá ser superior a 40 % do número de inscrições dos desbravadores (10-15 anos).
- O clube deverá levar para o Camporí um profissional da área de saúde ou outra pessoa habilitada para prestar, se necessários, os primeiros socorros em alguma eventualidade.
- Cada clube inscrito poderá levar uma cozinheira e um segurança para atuar dentro da área de acampamento do clube, com desconto de 50% da taxa de inscrição para estes.
- O Pastor Distrital, que acompanhar os clubes de seu distrito, deverá ser inscrito com desconto de 50% da taxa de inscrição.
- Em caso de desistência, de qualquer clube ou participante inscrito, não serão devolvidas as taxas já pagas.
- O Camporí é exclusivo para desbravadores, membros da diretoria e auxiliares diretos (pastor, capelão ou ancião, segurança e cozinheiras). Outras pessoas não devem acompanhar o clube. Existirão momentos especiais para o acesso dos visitantes. Nestes momentos, quaisquer convidados dos clubes poderão ter acesso ao local do Camporí.
- A inscrição envolve os seguintes benefícios aos clubes e participantes:
 - Benfeitorias no local do Camporí.
 - Equipe de apoio.
 - Coletânea.
 - Troféu.
 - Trunfo.

PRÉ-REQUISITOS (1204 pontos)

Missão: Organização do Clube (301 pontos)

Requisitos apresentados a secretaria do Camporí:

Inscrição

As inscrições deverão ser feitas diretamente com o Departamento de Desbravadores da Missão Iaenense até dia 10/08/2004 com o mínimo de 75% das inscrições finais, as inscrições se encerrarão no dia 10/09/2004.

Planejamento

a) O clube deverá entregar o planejamento anual de 2004.

Tesouraria

a) O clube deverá apresentar um Livro Caixa contendo toda a movimentação financeira do mesmo no período de Janeiro de 2004 até Outubro de 2004.

b) O clube deverá manter um controle de seu patrimônio.

Relatórios

a) Deverá ser enviados pontualmente os relatórios trimestrais.

Secretaria

a) O Livro de Secretaria do clube deverá estar atualizado.

b) O Livro de Atas deverá conter todas as atas de reuniões da Comissão Executiva ou outras reuniões administrativas efetuadas entre Janeiro de 2004 à Outubro de 2004.

c) O clube deverá possuir também o Livro de Atos onde será registrado os programas, passeios, acampamentos, batismos e demais eventos do clube referentes ao período de Janeiro de 2004 à Outubro de 2004.

d) Pasta de Documentos contendo informações de cada desbravador: xerox da identidade, atestado médico, autorização dos pais.

e) O clube deverá realizar pelo menos duas reuniões com os Pais no ano de 2004. Deverá ser entregue um relatório com a assinatura do Pastor distrital.

Missão: Crescimento Espiritual do Clube (301 pontos)

Requisitos apresentados a secretaria do Camporí:

Visitação

a) O clube deverá realizar uma visita, previamente agendada, a uma autoridade da cidade ou município, podendo ser autoridade civil, militar, jurídica e etc. O clube deverá apresentar relatório com foto do encontro.

b) O clube deverá visitar o Pastor ou o ancião da Igreja, pelo menos 1 vez realizando um culto com sua família.

c) Cada unidade deverá fazer uma visita a casa de cada um de seus membros, incluindo os não adventistas.

Voz do Juvenil

- a) Organizar e realizar a “Voz do Juvenil” na casa de um desbravador, salão, escola ou igreja, conforme calendário do campo ou igreja local.

Batismo

- a) O clube deverá conduzir ao batismo no ano de 2004 um total equivalente no mínimo a 10% do número membros do clube.

Dia Mundial dos Desbravadores

- a) Realizar o Dia dos Desbravadores na igreja local em Abril ou em uma outra data até o mês de Outubro de 2004 onde o clube organize e realize todas as programação sabática da igreja local.

Classe Bíblica

- a) Organizar e desenvolver a Classe Bíblica, de Abril de 2004 à Setembro de 2004.

Missão: Crescimento Mental e Físico do Clube (301 pontos)

Requisitos apresentados à secretaria do Camporí:

Acampamento

- a) O clube deverá realizar no ano de 2004, antes da Camporí, um acampamento para todos os membros do clube.

Participação

- a) A diretoria do clube deverá participar, de forma integral ou por representação, de pelo menos um treinamento básico ou avançado promovido pela Associação/Missão ou Região, no período de Fevereiro de 2004 à Outubro de 2004.

Investidura

- a) Desenvolver com todo o clube uma especialidade da área de Atividades Campestre, uma da área de Atividades Recreativas e uma Missionária previamente determinadas.
- b) Ter no mínimo 50% do clube investido na classe respectiva a idade, e 30% investido em uma classe avançada até Setembro de 2004.

Leitura

- a) Todos os membros do clube deverão ler o livro bíblico de Atos dos Apóstolos. Haverá um concurso sobre este livro no Camporí.
- b) Todos os membros do clube deverão ler o livro “Chegada do Adventismo no Brasil”.

Missão: O Clube e a Comunidade (301 pontos)

Arrecadação de alimentos

- a) O clube deverá arrecadar e levar para ser entregue no Camporí 2 cestas básicas, no mínimo, por unidade contendo no mínimo: 1 kg de arroz, 1 kg de feijão, ½ kg de açúcar, 1 lata de óleo, ½ kg de sal, 2 pacote de fubá, 2 pacotes de macarrão, ½ kg de farinha.

Arrecadação de Peças de Vestuário

- a) O clube deverá levar para o Camporí uma peça de roupa por duas inscrições. As roupas não poderão estar rasgadas ou estragadas de alguma forma, poderão ser roupas usadas, porém em bom estado de conservação.

Requisitos apresentados a secretaria do Camporí:

Desfile de 7 de Setembro

- a) O clube deverá participar do Desfile de 7 de Setembro de sua cidade, caso não haja o desfile, o clube deve promover um desfile nesta data dentro do seu próprio bairro. Deverá ser apresentado um relatório com fotos.

Projeto Social

- a) O Clube deverá realizar pelo menos 1 Projeto Comunitário até Outubro de 2004, envolvendo no mínimo 70% dos seus membros. Apresentar relatório (1 página contendo dados sobre o projeto: Data, local, fotos, nomes dos participantes, o que foi feito e resultados).

Exposição

- a) O clube deverá realizar uma exposição sobre “O Clube de Desbravadores” no bairro a qual pertence em um lugar com grande concentração de pessoas ou na própria igreja. Deverá ser apresentado um relatório com fotos.

Distribuição de Folhetos

- a) O clube deverá realizar uma distribuição de folhetos (10 folhetos por inscrição no mínimo) em seu bairro, entre pessoas conhecidas, os folhetos deverão ser “Quem São os Desbravadores” ou outro similar existente no departamento de desbravadores de cada Campo.

REQUISITOS PARA SEREM CUMPRIDOS NO CAMPORÍ (800 pontos)

Acampamento

- a) Acampamento completamente pronto as 17 horas, incluindo placa de identificação visível, barracas montadas, bandeira do Brasil, do Estado, Oficial dos Desbravadores e uma bandeira do próprio clube hasteadas:

Portal.

- Placa de Identificação do clube.

- Bandeiras.
 - Cerca.
 - Criatividade.
 - Organização.
- b) Limpo e em ordem, local para lixo e local para estender roupa molhada.
- c) Barracas:
- Agrupadas por unidades e com separação adequada entre as unidades masculinas e femininas e com identificação da unidade a que pertence.
 - Armadas corretamente e limpas.
 - Camas bem arrumadas.
 - Mochilas e bolsas fechadas.
 - Calçados arrumados dentro da pioneiria criada pelo Clube.

Pioneiria

- a) Fazer 2 móveis diferentes utilizando obrigatoriamente as 4 amarras básicas e sem utilizar pregos, não sendo necessário que cada móvel contenha as 4 amarras.
- b) Machadinha ornamentada e com a identificação do Clube.

Cozinha

- a) Equipe com avental, toca para cabelo e crachá de identificação providenciado pelo próprio clube.
- b) Água para consumo dos desbravadores devidamente armazenada.
- c) Cardápio a vista e sendo cumprido.
- d) Limpeza e Organização.

Maleta de Primeiros Socorros

a) A maleta de primeiros socorros deve ser apropriada, bem limpa, com os materiais devidamente ordenados e dentro do prazo de validade. O enfermeiro ou responsável deve conhecer todo o seu conteúdo. Os medicamentos individuais devem estar identificados. A maleta deve conter:

- Algodão
- Antiácido (para azia e dor estomacal)
- Analgésico
- Anti-térmico
- Cotonetes ou similar
- Descongestionante nasal (Sorine ou similar)
- Dramim
- Esparadrapo
- Gazes e ataduras
- Anti-séptico (álcool iodado)
- Pinça
- Luva de látex
- Soro fisiológico
- Termômetro
- Tesoura com ponta

Uniforme

- a) Todos os membros do clube devem possuir o uniforme oficial (de gala) completo.
- b) Todos os membros do clube devem possuir o uniforme de atividade de campo ou Clube, a critério do Campo local.

Bandeirim

- a) Os bandeirins de unidades dentro do padrão. O clube deverá escolher um bandeirim que o mastro fora ornamentado pelos próprios desbravadores (levar fotos dos desbravadores manufaturando) da unidade para o concurso de Beleza e Criatividade de Bandeirins.

Púlpito do Desbravador

- a) Levar um desbravador que esteja apto a pregar no Sábado pela manhã em uma das igrejas Adventistas locais de Feira de Santana.

Concurso Bíblico

- a) Prova escrita baseada no livro bíblico de Atos dos Apóstolos.
- b) Os cinco últimos finalistas farão prova oral em público (o ganhador terá bônus).

Investidura

- a) Cada clube deverá levar ao Camporí, pelo menos 1 candidato para investidura (Classe de Líder, ou Líder Máster ou Líder Máster Avançado).

Líder Religioso

- a) O Pastor, ou ancião local, deverá visitar o Camporí pelo menos por um dia. No caso da visita pastoral, os pontos serão computados para todos os clubes de seu distrito.

Projetos Comunitários

- a) Os projetos comunitários serão informados durante o Camporí.

Habilidade Manual

- a) O clube deverá expor em sua área de acampamento, objetos desenvolvidos pelos próprios desbravadores dentro da área de habilidades manuais.

Eventos

- a) Missão Saber.
- b) Missão Força e Agilidade.
- c) Missão Liderança.

Inspeção Geral

- a) Será realizado uma inspeção após os clubes terem desmontado sua área de acampamento e antes do encerramento: a) Limpeza da área de acampamento, e b) Limpeza do local da cozinha

Disciplina

- a) Bônus de 100 pontos.

INFORMAÇÕES GERAIS

Chegada – Os portões do Camporí serão abertos a partir das 6 horas do dia 12/11 para a entrada dos clubes participantes. O Diretor do clube deverá ir até a secretaria para avisar a chegada do clube e pegar o seu material.

Abertura – Todos os clubes deverão estar prontos, com o uniforme de gala e com o acampamento pronto até as 19 horas do dia 12/11, para a cerimônia de abertura.

Investidura – No domingo à noite teremos uma grande investidura de Líderes (Máster Avançado, Máster e Líder).

Uniforme Oficial (de gala) – Só será usado 4 vezes: na solenidade de abertura, no Sábado pela manhã, na Investidura e nas atividades comunitárias dependendo do local e projeto a ser desenvolvido. Nas outras ocasiões será cobrado o uniforme de atividades do Campo ou do clube.

Uniforme de Atividades – O uniforme de atividades é composto por tênis, calça ou saia (a critério do clube) padronizadas por clube. Cada Associação desenvolverá a sua camisa de atividades.

Reuniões de Comando - As reuniões de Comando geral serão previamente avisadas e a presença é obrigatória para os diretores dos clubes.

Cozinha – A infra estrutura das cozinhas será de responsabilidade de cada clube.

Eventos – Serão três áreas de eventos denominadas: Missão Saber, Missão Força e Agilidade, Missão Liderança. Dentro de cada área serão desenvolvidas atividades específicas sendo as duas primeiras de exclusividade para desbravadores (10 – 15 anos) e a última somente para membros da diretoria (16 anos ou mais). Os eventos serão desenvolvidos em forma de carrossel e acontecerão no domingo pela manhã e a tarde, e na segunda-feira na parte da manhã.

Disciplina – Cada clube ganhará 100 pontos de bônus de onde serão debitados a cada infração do clube. O clube receberá um regimento contendo todas as regras de disciplinas que serão cobradas dentro do Camporí.

Infra-estrutura – A direção do Camporí será responsável por oferecer aos clubes e participantes uma infra-estrutura básica contendo área de reunião geral, área de eventos, área para cozinhas, latrinas, banheiros para banho, água, luz, seguranças e um posto de saúde.

Projetos comunitários – Os projetos comunitários serão desenvolvidos junto a prefeitura de Feira de Santana. Serão escolhidas 4 creches ou orfanatos para a distribuição das peças de vestuário, a entrega será feita pelos desbravadores. Será escolhido um ou dois bairros carente, a critério da prefeitura, para a distribuição de cestas básicas feita pelos desbravadores. Os desbravadores também irão realizar o projeto praça limpa em uma das praças de grande movimentação da cidade.

Os clubes não irão participar de todos os projetos comunitários e nem irão em sua totalidade. Mas todo clube deverá participar de pelo menos um dos projetos, a forma de eleição para participação será comunicada posteriormente. O transporte é responsabilidade da direção do Camporí.

Concurso de Beleza e Criatividade de Bandeirins – Será realizado um concurso de beleza e criatividade na confecção dos mastros dos bandeirins. O mastro e o bandeirim devem estar dentro do padrão exigido pelo regulamento do Clube de Desbravadores, e deve ser caracterizado de acordo com o nome da unidade e/ou clube. Somente um único bandeirim e mastro por clube poderá concorrer.

Púlpito do Desbravador – Serão escolhidos, a critério da direção do Camporí, 20 desbravadores para ministrarem a palavra do Senhor no sábado pela manhã nas igrejas Adventistas da cidade de Faria de Santana. Cada desbravador deverá ir acompanhado por um membro da diretoria. O transporte é responsabilidade da direção do Camporí.

Segurança – Haverá durante todo o Camporí uma equipe responsável pela segurança dos participantes do mesmo. Contudo, a direção do Camporí não se responsabilizará pelos pertences dos participantes, por esse motivo será exigido que cada clube providencie um segurança para ficar

dentro da área de acampamento do clube. Não será permitida a circulação de nenhuma pessoa sem crachá. Qualquer pessoa estranha ou desbravador sem identificação será encaminhado a diretoria do clube e debitado os devidos pontos.

A **Equipe de Apoio** do Camporí terá o privilégio de se alimentar com os clubes participantes. A direção do Camporí providenciará bônus (não pontuáveis) para os clubes que receberem os membros da Equipe de Apoio. Esses bônus servirão para um leilão que ocorrerá ao final do Camporí.

Encerramento – O encerramento do Camporí ocorrerá no dia 15/11 as 18 horas. Os clubes deverão estar com os acampamentos desmontados e prontos para a viagem. Será feita uma última inspeção geral na área de acampamento e das cozinhas. Só será permitida a permanência de barracas para os clubes que prosseguirão viagem no dia seguinte, tais clubes deverão avisar previamente a direção do Camporí para não ocorrerem na perda de pontos.

NECESSIDADES DO DESENVOLVIMENTO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Por Jan Johnson

O quadro abaixo apresenta as características do desenvolvimento para três grupos etários. Algumas características se sobrepõem às características e grupos etários. O sinal "+" indica que determinada característica se aplica também ao grupo etário seguinte.

Utilize este quadro para ajudá-lo a compreender as necessidades das crianças e adolescentes com os quais você está trabalhando, ao planejar as atividades para eles.

ID AD E	9 a 11
INTELLECTUAL	Pensa de forma concreta. As lições objetivas não devem empregar objetos simbólicos. Eles pensam em termos de fatos, não de sentimentos. Estão na idade "dourada" da capacidade de memorização.
EMOCIONAL	Não querem ser tratados como bebês. Apreciam o humor óbvio e concreto.
FISICO	São enérgicos e ativos. Expressam a consciência da sexualidade com piadas sujas. (+)
SOCIAL	Estão ávidos por agradar as pessoas com quem têm contato. Não possuem um senso interior forte do certo e do errado. Gostam de competições, jogos de equipes, clubes e atividades que envolvam mistério. Manifestam afeição por meio de atenção positiva e negativa. (+)
ESPIRITUAL	As suas decisões espirituais baseiam-se apenas em fatos. Desejam heróis cristãos nos quais se espelhar. (+)

IDADE	12 a 13
INTELECTUAL	Apreciam expressões criativas não-verbais. Sua habilidade verbal ainda não foi plenamente desenvolvida. Necessitam de estrutura e de limites. Não conseguem lidar com escolhas.
EMOCIONAL	Sofrem mudanças de humor. Necessitam de experiências e realizações bem-sucedidas. Hibernam na preocupação consigo mesmos.
FISICO	Passam por um crescimento rápido e desigual. Estão cientes de sua aparência. Expressam confusão quanto à sexualidade com falsa fanfarronice, e conversação abordando o sexo. (+)
SOCIAL	Testam a autoridade, mas ainda a desejam. Necessitam pertencer a um grupo para ajudá-los a definirem-se.
ESPIRITUAL	Estão prontos para uma fé mais pessoal. Buscam pelo significado das histórias bíblicas e se identificam com os personagens.

IDADE	14 a 16
INTELECTUAL	Podem organizar, avaliar e fazer escolhas. Têm habilidades e podem falar bem nos grupos pequenos. Desejam usar seus talentos, criatividade e imaginação. São curiosos. Desejam saber o "porquê". Buscam o reconhecimento.
EMOCIONAL	São independentes e nem sempre desejam obedecer a instruções. Podem ter explosões intensas. Buscam aceitação por meio da conformidade exterior. Estão formando a identidade pessoal e podem tentar novas identidades ou valores a fim de saberem como se sentem.
FISICO	Têm curiosidade quanto ao sexo, especialmente pela pornografia e masturbação. Passam por rápido crescimento físico.
SOCIAL	São independentes. Desejam mais liberdade. Desejam conversar e desenvolver amizades. São fiéis. Necessitam pôr em prática os princípios cristãos em uma atmosfera que não represente ameaça.
ESPIRITUAL	Podem divergir e atuar sozinhos. Podem aplicar as habilidades de aprendizado no estudo da Bíblia. Estão definindo suas crenças e convicções.

RECREAÇÃO CRISTÃ

I-DEFINIÇÃO

“A recreação na verdadeira acepção do termo tende a fortalecer e construir. Afastando-nos de nossos cuidados e ocupações usuais, proporciona descanso ao espírito e ao corpo, e assim nos habilita a voltar com vigor ao sério trabalho da vida”. *Mensagens aos Jovens, p. 362.*

“O recreio é necessário aos que se acham ocupados em labor físico, e mais ainda, essencial àqueles cujo trabalho é especialmente mental. Não é essencial à nossa salvação, nem para glória de Deus, manter o espírito em contínuo e excessivo labor, mesmo sobre temas religiosos”. *Mensagens aos Jovens, p. 392.*

“É privilégio e dever dos cristãos procurar refrigerar o espírito e revigorar o corpo mediante inocente recreação, com o intuito de empregar as energias físicas e mentais para a glória de Deus”. *Mensagens aos Jovens, p. 364.*

II- DIFERENÇA ENTRE “RECREAÇÃO” E “DIVERSÃO”

Recreação tem o sentido de recrear. A recreação tende a fortalecer e construir, afastando-nos dos cuidados e ocupações usuais da vida. Ela proporciona descanso ao espírito e ao corpo e habilita o indivíduo a voltar a sua atividade usual.

Na realidade, é uma atividade físico-mental pela qual o indivíduo é naturalmente impelido a satisfazer suas necessidades físicas, psíquicas e sociais, de cuja realização lhe advém prazer. A recreação pode ser ativa, quando o indivíduo participa, e pode ser também passiva, quando a pessoa apenas assiste.

Por outro lado, divertimento procura dar prazer e muitas vezes é levado ao excesso. É a procura ou contínua sucessão de excitação e, como resultado, gera apetites e paixões e tem muito daquilo que podemos chamar de invenções humanas. É busca do prazer e do divertimento, traduzido muitas vezes em riso tolo, conversa frívola, onde há extravagância e vaidade.

“Mais do que qualquer outra coisa, estão os divertimentos contribuindo para anular a operação do Espírito Santo, e o Senhor é ofendido”. Mensagens aos Jovens, 371.

III. DE OLHO NOS DETALHES

1. TEMA

Quando você for programar uma atividade tenha em mente um tema, que pode ser qualquer um, desde que seja condizente com os princípios cristãos. Este tema é que vai orientar toda sua programação. Por exemplo: Dia do soldado - todas as atividades podem ser de origem militar como labirintos, corrida de canguru, e assim por diante.

2. FAIXA ETÁRIA

Alguns, na hora de apresentar seus trabalhos recreativos, falham neste detalhe. Montam programas ótimos, porém, para a faixa etária errada, e como saber? É simples. Para você não cometer o mesmo erro, atenha-se para as seguintes regras:

1- A explicação de uma atividade para crianças, nunca terá mais que três graus de dificuldade. Os graus de dificuldades ou itens de dificuldades, são as fases que a criança tem que

cumprir para alcançar o êxito. Ex.: O recreador diz: “Pedro, você sai deste ponto, vai até lá, volta para cá, sai para ali, volta para acolá, sai de lá, vem até aqui, sobe ali e pula. Entendeu?”

Com certeza uma criança jamais entenderia. Agora, se você notar que as crianças respondem bem ao grau de dificuldade apresentada, vá aumentando gradativamente os itens de dificuldade.

2- As explicações para os jovens já são mais complexas e o grau de dificuldade bem mais alto. As fases de dificuldade, mesmo para os jovens, devem obedecer o limite de no máximo seis itens.

3- As explicações para os adultos podem ser de um grau de complexidade cultural mais elevado, porém o nível de intensidade da atividade mais moderado (o corpo já começa a ficar cansado rapidamente).

NOTA: A intensidade das atividades deve estar de acordo também com a faixa etária, procurando não facilitar e também não saturando o físico do indivíduo.

Verifique se alguém possui alguma doença crônica ou cardiovascular. E sempre que a intensidade não for compatível com o estado físico do recreando, deve-se aconselhá-lo a deixar a atividade ou praticá-la com moderação.

3. LOCAL

A escolha do local determina em grande parte o sucesso ou fracasso da recreação. Existem atividades que são preparadas só para locais pequenos e outras para verdadeiros campos de futebol.

Portanto ao escolher um local, tenha em mente já algumas atividades (para fins de comparação), e então calcule se o tipo de programação e a faixa etária combinam com o mesmo, pois, locais muito amplos com crianças muito pequenas é sempre um problema, já locais pequenos com adolescentes e jovens o problema é ainda maior. O bom mesmo é seguir estas três regras básicas, que não são “leis”, mas que funcionam:

1. Atividades de campo (caçada, jogos com bola, etc.), se o número de participantes for menor que 30 pessoas, um local de 20 metros por 50 metros está ótimo.

2. Se o número ultrapassar a 30 pessoas e não for maior que 50, um local ideal é de 30x60 metros.

3. Agora, se o número ultrapassar 50 pessoas, alugue um campo de futebol ou um ginásio bem grande, e tenha pelo menos duas pessoas como auxiliares.

Porém, se você não pode escolher o local, e o que lhe deram foi uma pequena sala de aula nos fundos da igreja, opte por atividades culturais e menos vibrantes no sentido de manifestações físicas.

Procure sempre deixar o local convidativo e aconchegante.

Você já chegou em uma igreja para um casamento onde todos os arranjos e a decoração lembram-lhe um velório? Há sempre uma fragrância no ar que anuncia felicidade. Por este motivo é muito importante caprichar no local. Alguns balões, fitas e cartazes dão uma luz, um colorido especial aos programas, além de deixar as pessoas mais dispostas às atividades, afinal, sua função é promover alegria e não tristeza. Use uma decoração simples e bem feita. Ela deve sempre estar de acordo com o tema do programa e de acordo com o nível cultural das pessoas.

Os locais fechados devem possuir sempre uma boa ventilação. Se isto não ocorrer, providencie ventiladores, pois o ar “pesado” provoca desconforto, irritação, podendo até estragar o seu programa

Os locais também, na medida do possível, devem apresentar-se bem limpos, quando isto não for possível, pelo menos livre-o de materiais de sucata ou restos de reformas.

Sem um local não haverá atividade, e em um local mal escolhido, ou mal administrado, geralmente o recreador terá muitos transtornos.

4. SEGURANÇA

A segurança das atividades deve sempre ocupar um local de destaque no seu planejamento. Afinal, um acidente por menor que seja, será sempre um “acidente”.

Então, tenha muito cuidado com esses detalhes:

1) Local: Como já dissemos, os locais devem ser de acordo com o programa, livres de entulhos, objetos cortantes e bem ventilados.

2) Materiais: Sempre utilizar materiais de boa qualidade, livres de estilhaços ou farpas, e limpos. Daremos maiores detalhes no item V.

3) Atividades: Escolher sempre atividades condizentes, e que não ofereçam riscos desnecessários. Quando for utilizar cordas e nós, certifique-se de que estão bem feitos, e as cordas em ótimo estado, pois dependendo das atividades, um acidente poderá ser fatal. Se for utilizar piscina ou lago, opte por trabalhar quase que no meio destes, onde a profundidade é segura, e em caso de queda, não haverá tanto risco de choques com o fundo e bordas. No caso de trabalhos em rios ou piscinas, tenha sempre à mão quantas bóias forem necessárias. Se você não dispõem de nenhum destes materiais, ou equipamentos de segurança, evite este tipo de programação.

5. MATERIAIS

Não se faz atividades sem o uso de algum tipo de material. Prepare os materiais sempre com antecedência e verifique antes se os equipamentos estão funcionando bem, caso se necessite deles. No caso de utilizar panos, vendas para os olhos ou similares, estes devem estar limpos e livres de perfumes.

Prepare sempre material a mais, afinal é melhor sobrar do que faltar. Serve como sugestão você montar uma bolsa de materiais auxiliares (cola, tesoura, fita, régua, lápis, borracha, grafite, apito, estilete, etc.), isto lhe servirá nas horas menos esperadas..

Em caso de utilizar bóias, colchões, faça um pré-teste com eles. Verifique se a tensão do colchão realmente suporta o peso, veja também se as bóias não estão furadas. Garanta a saúde de sua atividade.

IV. ELABORANDO UM PROGRAMA RECREATIVO

OBJETIVO

O programa recreativo pode ser:

1. Recreação simples: É um programa de atividades humorísticas de cunho puramente hilário. Neste tipo de recreação, você não deverá utilizar atividades de desafio físico, ou intelectual. Usará apenas o humor e trabalhará em um processo de descontração absoluta, que resultará em uma descarga de tensões, que será liberada através do riso dos participantes.

2. Recreação formativa: Define-se como uma recreação que tem o papel de ensinar algo prático e testar as capacidades e aptidões neuropsicomotoras. Esta forma de aplicação procura sempre deixar uma mensagem positiva e gravar no consciente dos participantes práticas que lhes serão úteis hoje, amanhã e sempre.

O fator destreza está intensamente ligado a este tipo de programa, e utilizará sempre, além da força física e agilidade, o intelecto dos participantes.

3. Recreação mista: Esta recreação funde em uma só todas as qualidades das outras recreações, tendo com isto o objetivo de recrear e ensinar.

NOTA: A maior preocupação é aplicar uma atividade que seja condizente com os princípios cristãos, e de ações positivas. Ore sempre antes de um programa, e pratique antecipadamente as atividades a serem desenvolvidas.

SEQUÊNCIA DAS ATIVIDADES

Os professores de educação física, na sua maioria, optam pelo seguinte esquema: sessão de educação física recreativa formativa.

Este tipo de sessão possui na sua aplicação em três fases:

1. Aquecimento: elevação dos batimentos cardíacos e preparação articular e muscular para atividades gerais ou segmentadas.

2. Principal: é a fase onde se estabilizará a frequência cardíaca e se trabalhará a soma e o psique harmoniosamente, sem quebras no ritmo da atividade.

3. Volta à calma: em resumo, é a fase em que a frequência cárdio-respiratória retorna ao seu estado de origem. Obtém-se esta ação mediante atividades relaxantes, ou com pouquíssima movimentação. Com toda a certeza, esta sequência é a melhor e mais usada, porém isto não significa que seja uma lei que tenha que ser seguida à risca.

PROGRAMAÇÃO DO TEMPO

Uma sessão recreativa deve ter entre 40 a 60 minutos. Caso a programação prolongue-se por mais tempo, tende-se a diminuir o interesse dos participantes devido ao cansaço e em alguns casos à fadiga. O gostinho de “quero mais” é o melhor medidor de sucesso que existe, e no qual se pode confiar. Procure então, não satisfazer totalmente os participantes.

Não se esqueça de que o melhor é começar com uma atividade calma, em seguida partir para uma atividade de altíssima intensidade. Coloque uma atividade de explosão muscular e conclua com uma atividade absolutamente calma.

COMO APRESENTAR UMA ATIVIDADE?

Quando for apresentar uma atividade, certifique-se de que o local, o material e o ambiente estão preparados para a atividade.

Ao explicar uma atividade, procure ser enfático nos pontos principais, não se prenda a regulamentos e entrelinhas pois a prática é a melhor escola.

Fale sempre variando o tom da voz, e tente transmitir animação e desafio.

Não permita conversas paralelas durante a explicação. Reforce os pontos principais e sempre motive os participantes com uma palavra de coragem.

Jamais ria ou menospreze alguém, isto somente lhe trará aborrecimentos e desgaste.

Seja gentil com aqueles que demoram compreender. A paciência nestes casos é um dom divino.

Você quer ter sucesso em suas atividades? Então coloque em prática algumas regrinhas:

a) Para crianças: Seja criança, caia por terra literalmente, role com eles, abaixe-se ao falar com algumas delas e procure usar a sua imaginação também. Resumindo, seja de novo uma criança, mas não esqueça que você é um adulto.

b) Para adolescentes: Procure entrar na deles, mas delimite seu espaço, dite as regras e coloque-os para trabalhar. Os desafios são ótimos recursos para conquistá-los. Converse com eles sempre. Dê atenção, faça com que se sintam os seres mais importantes do mundo.

c) Para adultos: Seja original, explore os conhecimentos e as habilidades físicas e mentais, não dê margem para os questionadores. Coloque regras simples e as cumpra severamente, faça brotar o senso de companheirismo e ludicidade de cada um. Seja o mais honesto, compreensivo e justo possível e jamais seja áspero sem necessidade. A cortesia e a gentileza fascinam os adultos.

d) Para idosos: Brinque com eles, faça-os lembrar as brincadeiras do passado. Atenção é fundamental e o desafio às habilidades já um pouco debilitadas os motiva. Seja sempre paciente e jamais use palavras de repreensão, sejam eles quem forem, pois são mais velhos e lhes devemos respeito acima de tudo. O que eles sabem talvez levemos décadas para descobrir. Seja sempre um amigo verdadeiro.

Se você seguir sempre estes conselhos, suas atividades serão sempre uma benção.

DISCIPLINA E ORDEM

Apenas cumpra as regras de cada jogo ou atividade, isto é recreação e não desporto. Jamais coloque-se como um juiz ou ditador pois as pessoas estão ali para se recrearem e se alegrarem e não para ouvirem sermões ou broncas. Procure explicar muito bem cada regra, não é pecado facilitar ou afrouxar algumas delas para melhor desenvolvimento da atividade. Seja apenas o organizador e motivador.

NOTA: Se em algum caso acontecer de aparecerem inimigos exaltados, tome partido pela verdade e procure mostrá-la. Não permita que um mal comportamento reine em suas atividades, pois uma laranja podre pode contaminar uma caixa inteira. Por isso, se for necessário, extirpe-a. Deus é um Deus de ordem.

15 SEGREDOS PARA SE TRABALHAR BEM EM EQUIPE

Adaptado de "A Organização de Eventos Especiais".

1. Seja simpático - as pessoas seguem aqueles de quem gostam.
2. Seja generoso nos elogios - e o faça com frequência e sinceridade.
3. Peça conselhos às pessoas - ajudamos a realizar o que ajudamos a planejar.
4. Faça com que elas se sintam importantes - mencione publicamente o bom trabalho realizado, e diga o quanto as aprecia.
5. Nunca constranja alguém em público - cuidado com os tímidos.
6. Lidere em vez de dirigir - a imposição revolta as pessoas.

7. Lembre-se dos nomes de cada colaborador - o nome é uma palavra doce.
8. Cumpra promessas e compromissos.
9. Seja alegre e otimista - as pessoas já têm problemas demais.
10. Não seja arrogante - diga “nós”, em vez de “eu”.
11. Não tome decisões sob pressão - o risco de erro é muito grande.
12. Cure rapidamente as feridas - Não deixe uma mágoa crescer.
13. Escolha ajudantes capazes - pessoas competentes ou interessadas.
14. Seja uma pessoa de ação - saia do campo dos sonhos e palavras.
15. Coopere - quem dá também recebe.

OS 7 PECADOS CAPITAIS DO LÍDER DE DESBRAVADORES

Adaptado de: Augusto Cury, *Pais Brilhantes, Professores Fascinantes*, 11ª ed., editora Sextante.

1. Corrigir Publicamente

Jamais se deve expor o defeito de uma pessoa, por pior que ele seja, diante dos outros. A exposição pública produz humilhação e traumas complexos, que são difíceis de serem superados. O Líder deve valorizar mais a pessoa que erra do que o erra dessa pessoa.

Chamar a atenção ou apontar publicamente um erro ou defeito de jovens ou adultos pode gerar um trauma inesquecível, que os controlará por toda a vida. Ainda que os jovens os decepcionem, não os humilhem. Ainda que eles mereçam uma grande bronca, chame-os em particular, e converse com eles. Mas, principalmente, estimule os jovens a refletirem sobre suas ações. Quem estimula a reflexão é um artesão da sabedoria.

2. Expressar Autoridade ou Agressividade

Quando dermos um espetáculo agressivo na frente das crianças, devemos pedir desculpas pela manifestação de intolerância a que assistiram. Se temos coragem para errar, devemos ter coragem para refazer nosso erro.

Uma pessoa autoritária nem sempre é bruta e agressiva. Às vezes sua violência está disfarçada numa delicada imutabilidade e teimosia. Ninguém muda sua opinião.

O diálogo é uma ferramenta educacional insubstituível. Deve haver autoridade na relação pai-filho, professor-aluno, Líder-liderado, mas a verdadeira autoridade é conquistada com inteligência e amor.

3. Ser Excessivamente Crítico

Cada jovem é um ser único no teatro da vida. Não fique fazendo comparações entre eles, pois isso pode frustrar aqueles que não conseguem atingir os “padrões” que lhe são impostos. Dê aos jovens liberdade para terem suas próprias experiências, ainda que isso inclua certos riscos, fracassos, tolices e sofrimentos.

Certa vez, Jesus disse a Pedro que esse O negaria. Pedro discordou veementemente. Jesus poderia criticá-lo, apontar seus defeitos, acusar sua fragilidade. Mas qual foi a atitude do Mestre? Nenhuma. Ele deixou o jovem apóstolo ter suas experiências. Qual foi o resultado? Pedro errou drasticamente, derramou lágrimas, mas aprendeu lições inesquecíveis.

“Os fracos condenam, os fortes compreendem. Os fracos julgam, os fortes perdoam” – Augusto Cury.

4. Punir Quando Estiver Irado e Colocar Limites sem dar Explicações

Nos primeiros 30 segundos de raiva somos capazes de ferir as pessoas que mais amamos. Quando sentir que não pode controlar a ira, saia de cena; caso contrário, você poderá fazer grandes estragos nos relacionamentos com os jovens.

Nos momentos de ira, a emoção tensa bloqueia os campos da memória. Perdemos a racionalidade. Então, pare! Espere a temperatura baixar. Para educar, use primeiro o silêncio, e depois as idéias.

A melhor punição é aquela que se negocia. Pergunte aos jovens o que eles merecem pelos seus erros. Eles refletirão sobre suas atitudes e, talvez, darão uma punição mais severa para si mesmos do que a que você daria. A punição só é útil quando é inteligente.

Elogie o jovem, antes de corrigi-lo ou criticá-lo. Diga o quanto ele é importante, antes de apontar-lhe o defeito. Isso fará com que ele acolha melhor as suas observações e o respeitará e amará para sempre.

5. Ser Impaciente e Desistir de Educar

Todos querem educar jovens dóceis, mas são os que nos frustram que testam nossa qualidade de educadores. São os filhos complicados que testam a grandeza do amor do pai. São os alunos insuportáveis que testam o humanismo do professor.

Líderes de ouro não desistem dos jovens, ainda que eles os decepcionem e não lhes dêem retorno imediato.

Os jovens que mais nos decepcionam hoje, serão os que mais nos darão alegria no futuro. Basta investir neles.

6. Não Cumprir com a Palavra

As relações sociais são um contrato assinado no palco da vida. Não o quebre.

Seja honesto com os jovens. Cumpra o que prometer. Se não puder cumprir, diga “não” sem medo. Se errar, volte atrás e peça desculpas.

“A confiança é um edifício difícil de ser construído, fácil de ser demolido e muito difícil de ser reconstruído” – Augusto Cury.

7. Destruir a Esperança e os Sonhos

Este é o maior pecado que os educadores podem cometer. Sem esperança, não há estrada; sem sonhos, não há motivação para caminhar. O mundo pode desabar sobre uma pessoa, ela pode ter perdido tudo na vida, mas, se tem esperança e sonhos, ela tem brilho nos olhos e alegria na alma.

Os jovens que perdem a esperança têm enorme dificuldade para superar seus conflitos. Os que perdem seus sonhos serão opacos, não brilharão, gravitarão sempre em torno de suas misérias emocionais e suas derrotas. Crer no mais belo amanhecer depois da mais turbulenta noite é fundamental para ter saúde mental.

“Não importa o tamanho dos nossos obstáculos, mas o tamanho da motivação que temos para superá-los” – Augusto Cury.

Uma pessoa passiva, sem esperanças, sem sonhos, deprimida, conformada com suas mazelas, poderá carregar os seus problemas até o túmulo. Porém, uma pessoa ativa, disposta, ousada, pode aprender a gerenciar os pensamentos, reeditar o filme do inconsciente e fazer coisas que ultrapassam nossa imaginação.

Sem sonhos não há fôlego emocional. Sem esperança não há coragem para viver.

ADOLESCÊNCIA: A BUSCA PELA IDENTIDADE

Adaptado de: Les Parrott, *Adolescentes em Conflito*, editora Vida, 2003.

O adolescente sem identidade assume uma postura do tipo “como estou me saindo?”, cuja principal preocupação é saber qual a impressão que ele causa nos outros. Sem identidade, ele adotará a postura de como imagina que os outros querem que ele seja, e agirá de acordo com isso.

A boa formação da identidade segue um padrão comum. O adolescente identifica-se com as pessoas que admira. Seja na vida real, numa revista ou na TV, ele imita as características das pessoas que ele quer ser. No final da adolescência, se tudo ocorrer bem, essas identificações fundem-se numa única identidade, que incorpora e altera as identificações anteriores e passam a compor um conjunto único e coerente.

A busca da identidade é assustadora. Dos 12 aos 20 anos de idade, o adolescente é forçado a escolher uma identidade definitiva. Na incerteza do que realmente sente, é obrigado a tomar uma decisão. Ele fica ainda mais confuso quando começa a tentar adivinhar como as pessoas que ele mais admira e respeita querem que ele seja.

Para o adolescente que nunca consegue adquirir uma identidade integral o mundo torna-se um palco. Na vida adulta, desempenhará o personagem de um ser humano que troca de papel para agradar quem estiver por perto. O modo de vestir, de falar, de pensar e de sentir, tudo faz parte do “script” da sua vida. O propósito é ganhar a aprovação de quem ele quer impressionar.

COMO O ADOLESCENTE BUSCA A IDENTIDADE?

1. Relações Familiares

Para assegurar a individualidade e abandonar a infância, o adolescente se afasta da proteção dos pais. Mas a individualidade também se encontra na reação à identidade dos irmãos. Por exemplo: se o filho mais velho decide ser um intelectual sério, o filho do meio, em busca da individualidade, será brincalhão. Com esses papéis definidos, o caçula pode pender para o lado do atletismo, por exemplo.

Em alguns casos, quando acha que não possui nenhum talento distintivo, o jovem se revolta e se separa das “ovelhas brancas”. Pode-se tornar um delinqüente ou esbanjador e conquistar sua identidade causando problemas.

2. Símbolos de Status

O adolescente procura firmar-se como indivíduo pelo prestígio. Adota comportamentos ou assume posturas que chamem prontamente a atenção. Usa carro, corte de cabelo, roupa, tênis, acessórios, guitarra, etc., tudo da última moda, na tentativa de ser identificado como uma pessoa bem-vista. Os símbolos de status o ajudam a formar sua identidade porque são usados pelos membros do seu grupo social (os atletas, estudiosos, bagunceiros, mauricinhos, patricinhas, certinhos, descolados, rockeiros, etc.).

Porém, para ser autêntico, o símbolo de status deve ser compatível com o comportamento. Uma garota festeira, por exemplo, não deve apenas usar as roupas e o corte de cabelo adequados e ouvir as músicas do momento; ela precisa também fazer o que as “festeiras” fazem. Em pouco tempo, o comportamento cria a reputação da adolescente, algo que terá de sustentar para manter a identidade, ou abandonar se quiser mudá-la.

3. Comportamento “Adulto”

O adolescente sente forte necessidade de parecer “adulto”, no sentido de não ser mais criança. Quanto mais madura parecer, maior respeito conquistará, e mais sentirá que conquistou sua identidade. Como a verdadeira maturidade nem sempre é visível, o jovem costuma recorrer aos comportamentos simbólicos dos adultos. Ele se entrega aos “prazeres proibidos”, a todas as coisas que os pais, pastores, professores dizem que ele é muito jovem para fazer.

Esses prazeres mais comuns são os cigarros, a bebida, as drogas e o sexo antes do casamento. O adolescente assume esses comportamentos para se libertar das restrições da família, conquistar mais aceitação social ou mesmo pela simples experiência ou curiosidade.

4. Revolta

Ela é uma conseqüência lógica da tentativa do jovem de encontrar soluções para idéias conflitantes, e descobrir a verdadeira identidade. A revolta parte do desejo de ser diferente, mas sem perder a segurança da semelhança – veja que contraste!

Em geral, a revolta vem acompanhada de um idealismo que leva o adolescente a rejeitar os valores da família, da escola, da sociedade e da igreja. No entanto, seus ideais simplistas e irrealistas normalmente se tornam ineficazes e, algum tempo depois, são abandonados. É o que acontece com os jovens que se envolvem em lutas políticas, rock, filosofias orientais ou espiritualistas, etc.

5. Opinião Alheia

A validade da auto-imagem pelos outros é essencial para a formação da identidade. A percepção de si mesmo muda conforme o adolescente imagina que os outros pensam a respeito dele. Porém, pode ocorrer exatamente o inverso, ou seja, sua identidade pode mudar para contradizer esta percepção das outras pessoas, mesmo que ela seja positiva. Alguns só encontram alívio quando se identificam com algo que não tem nada a ver com eles, somente para se contrapor ao inatingível. Por exemplo, um jovem que sempre ouve que é o melhor, e que nunca terá derrotas. Ele poderá mudar de rumo somente para provar que os adultos estão errados, e para se libertar do fardo de ser perfeito.

6. Ídolos

Principalmente no início da adolescência, o jovem se identifica muito com alguma celebridade, a ponto de perder a própria individualidade. Numa sociedade atenta à fama, há milhares de cantores, atletas, atores e personalidades à disposição para adolescentes idolatram.

Idolatrar celebridades não significa necessariamente que o adolescente aprova o estilo de vida e os valores pessoais do ídolo; o que ele está mesmo interessado é em assumir novos comportamentos e atitudes, numa espécie de “experimentação” de papéis diferentes, antes de incorporá-los em sua vida.

7. Exclusão Preconceituosa

Na busca da identidade, o adolescente pode tornar-se extremamente cruel e intolerante em relação aos outros adolescentes, excluindo-os por causa de pequenos detalhes, como o modo de vestir, por exemplo. Se achar que uma pessoa é de um jeito que ele mesmo não gostaria de ser, então zombará dela e a rejeitará sem o menor remorso. O adolescente reforça o sentimento do “eu” por meio de comparações cruéis e de várias exclusões. Este é um dos grandes problemas enfrentados pelos adolescentes cristãos, pois eles ficam receosos de serem excluídos do seu grupo social devido às suas convicções religiosas, como alimentação, música, roupa, diversão, sexo, etc. Isso faz com que muitos prefiram abandonar a Igreja para poderem viver livres da zombaria dos outros membros do seu grupo.