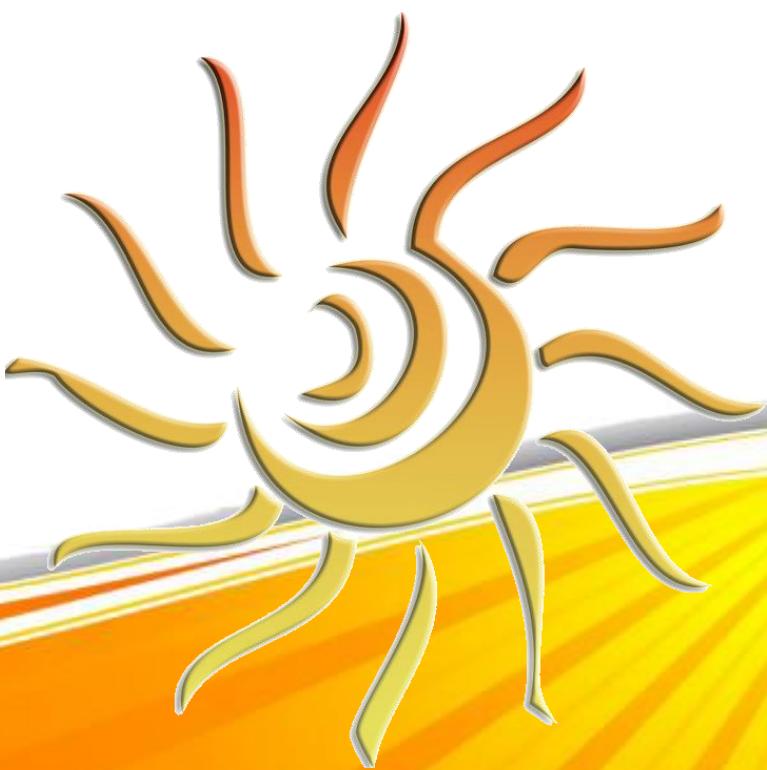


LUMINARES



Associação Sul Espírito Santense

Ministério dos Aventureiros

As classes são a coluna vertebral de um planejamento de um Clube de Aventureiros, por isso esta apostila se destina a ajudar os conselheiros no ensino das mesmas. Esperamos que este conteúdo seja um material de apoio de grande valia para o seu clube, contribuindo para o crescimento físico, mental, social e espiritual dos aventureiros, pois cada classe está adaptada à capacidade de realização típica de cada faixa etária.

Cumprindo satisfatoriamente todos os requisitos da Classe, a criança conquista o distintivo correspondente, que lhe é entregue numa cerimônia especial de investidura.

Classe de Luminares:

Idade: 7 anos

Cor: Laranja

Ênfase geral: Testemunho, brilhar, iluminar os outros.

Hevillyn Lauer
Montagem

Celi Medeiros
Formatação



LUMINARES



REQUISITOS BÁSICOS

1. RESPONSABILIDADE

a) Decorar e recitar o voto do aventureiro.

✓ **Dicas:**

1. Transforme o voto em uma música, pense em uma melodia que os aventureiros conheçam;
2. Apresente os significados das palavras que eles não conhecem;
3. Brincadeira: Esconde-esconde - escreva cada palavra do voto em um pedaço de papel ou outro objeto. Divida a turma em 2 grupos. Um grupo esconde as palavras e o outro deve encontrá-las e arrumar o voto. Para dificultar você pode acrescentar algumas peças com palavras que não fazem parte do voto. Aproveite o arquivo da Classe Abelhinhas Laboriosas.

2. REFORÇO

a) Ler o livro do curso de Leitura dos Aventureiros

✓ **Dicas:** Utilize o Projeto Livro do Ano com recursos visuais e brincadeiras de fixação.

MEU DEUS

1. SEU PLANO PARA ME SALVAR

a) Criar uma história destacando: o nascimento de Jesus, Sua vida, Sua morte e Sua ressurreição.

✓ **Dicas:** conte a história com recursos visuais: flanelógrafo, livros infantis com ilustrações, imagens ou desenhos.

b) Fazer um cartaz ou contar uma das histórias do requisito anterior, demonstrando a alegria de ser salvo por Jesus.

OBS: Esse requisito não está completo no caderno de atividades, tem que fazer o cartaz.

✓ **Dicas:**

1. Conte a história com recursos visuais (utilize flanelógrafos, livros ilustrados, artigos em EVA, palitoches e fantoches).



2. Entregar o material para as crianças confeccionarem;
3. Deixá-las fixarem no cartaz o trabalho que fizeram e contar as histórias.

✓ **Como fazer?**

1. Escolha uma das opções abaixo, de acordo com as possibilidades do seu clube;
2. Cada criança deverá fazer o seu;
3. Caso escolha uma opção que tenha moldes para recortar, leve tudo cortado para reunião;
4. Não se esqueça da cola.

Opção 1: imagens para colorir de cada história, base - cruz;



Opção 2: livro dobrável;

Opção 3: livro de pano – usar os mesmos moldes do livro anterior.

2. SUA MENSAGEM PARA MIM

- a) Decorar e explicar dois versos da Bíblia, que falem sobre a salvação oferecida por Jesus (Mateus 22:37-39, I João 1:9, Isaías 1:18, Romanos 6:23).

Mateus 22:37-39

“Amarás o Senhor teu Deus de coração, de coração. Amarás o Senhor teu Deus de coração, alma e mente.. Amarás teu próximo como a ti mesmo, Amarás o Senhor teu Deus de coração, alma e mente”.



✓ **Dicas:**

1. Transforme o versículo em uma música, pense em uma melodia que os aventureiros conheçam, ou procure versinhos que se tornaram corinhos infantis;
2. Apresente os significados das palavras que eles não conhecem;
3. Escreva cada palavra em um recorte, embaralhe e peça para as crianças colocarem na ordem correta. Ou coloque as palavras dentro de bexigas e dê para as crianças encherem até estourar e então colocar na ordem correta.

- b) dizer o nome das duas partes principais da Bíblia e dos quatro evangelhos
- c) Completar a especialidade de Amigo de Jesus.

Requisitos:

1. *Contar a um amigo sobre Jesus e quanto bom Ele é para você, apresentando, em seguida, por escrito, o nome do amigo, o que você falou e qual a reação dele.*
2. *Convidar um amigo para ir, com você, assistir sua Escola Sabatina na igreja.*
3. *Junto com um adulto, preparar uma pequena mensagem ou uma oração escrita para apresentar na sua classe de Escola Sabatina, reunião do Clube ou na Escola.*
4. *Visitar uma pessoa doente ou idosa, de sua comunidade, para animá-la. Levar um cartão ou desenho feito por você.*
5. *Dizer por que se deve tratar bem os animais.*
6. *Assistir a um batismo e explicar o que significa.*
7. *Explicar o que significa ser amigo de Jesus e indicar cinco amigos de Jesus mencionados na Bíblia.*
8. *Saber (e fazer) as orações para refeições e antes de dormir.*

✓ **Dicas:**

1. Incentive as crianças a cuidar do meio ambiente através de projetos variados;
2. Incentive a serem missionárias ao orar e lerem a Bíblia para alguém e também a recolher roupas e alimentos para doar.

✓ **Como fazer?**

1. Confeccione cartões com os aventureiros para cumprir o requisito 4.



2. Projeto Ecológico (dicas):

Artesanato de Sucatas – elabore um projeto para recolher materiais recicláveis na comunidade ou em casa e com os materiais recolhidos confeccione artigos variados.

Exemplos: bilboquê, jogo da velha, vai e vem, jogo da memória, pião, ioiô, atirador de tampinhas, sopra bolinha, boliche, jogo de argolas, perna de pau (pé de lata), peteca e quebra cabeça de palito de picolé (ideias no CD).

- Material Necessário: lata de leite em pó, Lata de milho e leite condensado, garrafa PET, tampinha de garrafa PET, rolo de papel higiênico (sem amassar), palito de picolé, CD, etc.



3. Projeto Missionário (dicas): incentive as crianças a distribuírem folhetos.

O aventureiro poderá ser:

- Missionário na Família: enviar cartas com textos bíblicos para dois ou mais membros da família que não conhecem Jesus.
- Missionário na Igreja: enviar cartas com textos bíblicos para dois ou mais membros da igreja que estão afastados.
- Missionário na Comunidade: enviar cartas para dois ou mais vizinhos falando sobre Jesus.



3. SEU PODER EM MINHA VIDA

a) Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele.

b) Perguntar a três pessoas por que elas estudam a Bíblia.

✓ **Dicas:**

1. Faça bilhetinhos com os aventureiros perguntando: Por que você ora?
2. Entregar no culto.
3. O conselheiro recolherá e entregará as crianças na próxima reunião para preencher no caderno de atividades.

MEU EU

1. SOU ESPECIAL

a) Descrever quem é você, ilustrando com desenhos que digam coisas boas a seu respeito.

OBS: Esse requisito não está completo no caderno de atividades, o aventureiro deve fazer os desenhos sobre ele.

✓ **Dica:**

Ajude o aventureiro a fazer um livro com as suas características para que ela perceba que tem boas qualidades.

✓ **Como fazer?**

1. Imprima as folhas do livro que estão no CD;
2. Use tinta para fazer as mãos e os pés da criança;
3. Deixe a criança colar lã no papel, para representar seu cabelo;
4. Leve revistas para recortarem imagens de animais, comidas e brinquedos preferidos
5. Faça um acróstico com o nome deles – palavras ou frases em que as primeiras letras de cada verso, em sentido vertical, um ou mais nomes ou um conceito.





2. POSSO FAZER SÁBIAS ESCOLHAS

- Praticar o jogo “Como seria se?”

OBS: Esse requisito não está completo no caderno de atividades, o aventureiro deve jogar.

✓ **Dica:**

- Os aventureiros deverão saber fazer escolhas corretas em seu dia a dia;
- Através de recursos visuais eles devem fazer sua escolha e o conselheiro deve fazê-lo refletir se foi a melhor decisão.

✓ **Como fazer?**

Opção 1: usar plaquinhas para o jogo



Opção 2: levar os recursos para responder as perguntas - Estou de castigo (levar brinquedos), Ganhei 100.000,00 (levar dinheiro), Preciso emagrecer (levar doces e frutas).

Instruções do jogo:

- O Conselheiro pergunta: Como seria se? Você precisasse emagrecer para não ficar doente. O que escolheria comer?
- Dar tempo para o aventureiro responder oralmente ou com desenhos.
- Conversar com o aventureiro sobre sua decisão, aconselhando-o corretamente.

3. POSSO CUIDAR DO MEU CORPO

- Completar a especialidade de Cultura Física



Requisitos:

1. Enumerar, pelo menos, quatro coisas que contribuem para a cultura física.
2. Demonstrar como se faz o alongamento adequado de três regiões do corpo:
 - Pernas;
 - Costas;
 - Braços/Ombros.
3. Fazer os seguintes movimentos:
 - Correr ou caminhar rápido por 500 metros;
 - Salto em distância – registrar a melhor de quatro tentativas;
 - Pular corda por 2 minutos, sem parar.
4. Participar em duas das seguintes atividades, tomando os devidos cuidados:
 - () Corrida com obstáculos simples (para saltar ou contornar);
 - () Salto de sapo (agachado);
 - () Corrida com subida.
5. Demonstre sua habilidade para fazer três dos seguintes movimentos:
 - () Caminhar para trás em círculo;
 - () Sentar e levantar 10 vezes sem parar;
 - () Fazer três cambalhotas seguidas;
 - () Pendurar-se numa barra horizontal com as mãos e os joelhos.
6. Participar de um esporte coletivo e organizado que envolve exercício físico.

Participar de uma prova física compatível com você, promovida pelo clube ou pelo município.

✓ **Dicas (opcional):**

1. Convide um professor de Educação Física para aplicar a especialidade;
2. Confeccione viseiras para praticarem os esportes;
3. Entregue medalhas para os aventureiros.





1. TENHO UMA FAMÍLIA

- a) Pedir que cada membro da família conte algumas histórias preferidas de sua própria vida.

✓ **Dica:**

Incentive as crianças a sentarem com seus pais para ouvir histórias que eles tem para contar.

2. OS MEMBROS DA FAMÍLIA CUIDAM UNS DOS OUTROS

- a) Mostrar como Jesus pode ajudar você e sua família a resolver desentendimentos, utilizando marionetes, peças com personagens ou outras opções.

OBS: Esse requisito não está completo no caderno de atividades, o aventureiro precisa fazer uma peça ou usar outro recurso visual.

✓ **Dicas:**

1. Utilize a história da Família Garrafa;
2. As características dos personagens e a história estão no CD.



3. MINHA FAMÍLIA CUIDA DE MIM

- a) Completar a especialidade de Segurança nas Estradas.

Requisitos

1. Escutar uma palestra de um guarda rodoviário ou de trânsito falando sobre segurança nas estradas ou nas ruas.
2. Identificar e explicar 10 dos sinais de trânsito urbano e de estradas mais usados.
3. Dizer quando, como e onde é seguro atravessar:
 - Uma rua
 - Uma estrada
4. Dar as regras de segurança nas estradas para:
 - a) Caminhar ao longo de uma estrada, tanto sozinho como em grupo;
 - b) Andar de bicicleta;
 - c) Andar de carro.
5. Explicar porque usar o cinto de segurança quando se anda de carro.
6. Brincar com um jogo de segurança.



OBS: O requisito 6 não está no caderno de atividades, pois não há jogo nele.
É necessário que o aventureiro brinque com um jogo de segurança.

✓ **Dica:**

1. Convide um guarda de trânsito para dar uma palestra;
2. Leve as crianças para a rua e mostre as placas de trânsito.

✓ **Como fazer?**

Requisito 6: brincar com um jogo.

Opção 1: jogo da memória do Smart Kids.



Opção 2: trânsito vivo.

1. Faça “roupas” de carros;
2. Placas de trânsito;
3. Coloque as crianças para seguirem os trajetos que você irá montar e obedecer ao trânsito.



MEU MUNDO

1. O MUNDO DOS AMIGOS

a) Completar a especialidade de Cortesia.

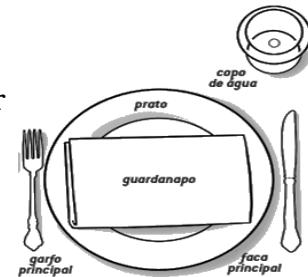


Requisitos

1. *Explicar o que é cortesia e o que significa ser cortês.*
2. *Descrever e explicar a regra de ouro.*
3. *Saber servir-se:*
 - a) *Demonstrar que conhece boas maneiras a mesa;*
 - b) *Saber pedir e passar os alimentos corretamente;*
 - c) *Pedir licença antes de sair da mesa.*
4. *Saber servir os outros; Pôr a mesa de forma adequada.*
5. *Comunicação:*
 - a) *Fazer uma ligação telefônica usando as boas maneiras apropriadas;*
 - b) *Dar um recado a um adulto;*
 - c) *Falar com um amigo;*
 - d) *Saber responder ao telefone de forma correta.*
6. *Apresentação – ligando outras pessoas entre si;*
 - a) *Apresentar um adulto a um amigo;*
 - b) *Apresentar seu professor a um outro adulto.*
7. *Contar uma experiência sua, envolvendo boas maneiras e como se sentiu:*
 - a) *Quando um adulto foi cortes com vocês;*
 - b) *Quando você foi cortes com uma pessoa.*
8. *Mostrar atitudes corteses nas seguintes situações:*
 - a) *Pedir algo para beber;*
 - b) *Dizer obrigado ao receber favores;*
 - c) *Pedir desculpas por alguma falha sua;*
 - d) *Cumprimentar alguém.*
9. *Dar a vez aos outros sem resmungar; Dar assento aos idosos, deficientes ou gestantes;*
10. *Fazer uma boa ação diária:*
 - a) *Fora de casa;*
 - b) *Dentro de casa.*

✓ **Dicas:**

1. Leve acessórios para montar uma mesa de jantar (toalha, pratos, talheres e copos);
2. Ensine como arrumar uma mesa e como servir;
3. Deixe cada aventureiro fazer a atividade uma vez;
4. Trabalhe as Boas Maneiras com os aventureiros.





✓ **Como fazer:**

1. Leve cópias de peixes para eles colorirem ou peixes cortados em cartolinhas ou EVA;
2. Escreva boas atitudes e más em cada peixe;
3. Cole um clipe atrás de cada peixe;
4. Faça uma vara de pescar com um imã na ponta;
5. Peça para pescar somente atitudes boas;
6. Dentro de uma rede eles devem colocar as boas atitudes.



2. O MUNDO DAS OUTRAS PESSOAS

- a) Analisar a região onde você mora, relacionando as coisas que são boas e as que poderiam melhorar com sua ajuda.

✓ **Dicas:**

1. Faça uma caminhada pela região e peça aos aventureiros para anotar o que encontraram;
 2. Inicie um projeto para melhorias no bairro: limpeza, pintura da praça...
- b) Escolher alguns itens dessa lista para colocar em prática, tornando mais agradável a vida de seus vizinhos.

3. O MUNDO DA NATUREZA

- a) Completar a especialidade de Amigo da Natureza.



Requisitos

1. Participar de uma caminhada pela natureza para observar e descobrir coisas interessantes.
2. Contar o que você encontrou, utilizando desenhos ou histórias em quadrinho.
3. Falar sobre três tipos de árvores diferentes e obter, em papel, riscando com giz de cera ou carvão, pequenas amostras da casca de cada uma.
4. Colher quatro tipos diferentes de folhas e dizer quais as diferenças e semelhanças existentes entre elas.
5. Explorar, com uma lupa, uma área, de 5 metros quadrados ou mais, localizada em um parque ou jardim e fazer uma lista das criaturas pequeninas que encontrar.
6. Visitar um dos seguintes locais: Zoológico, Parque ou Horto florestal.
7. Escrever um bilhete ou cartinha, agradecendo as pessoas que o levaram ao lugar que visitou, no requisito 6.
8. Explicar o seguinte: como se tornar um amigo da natureza; como colher uma flor e quando isto é permitido; como proteger árvores, ninhos, etc...
9. Criar uma planta em caco ou xaxim e fazer desenhos dela em 3 fases diferentes do seu desenvolvimento.
10. Descobrir uma obra da criação de Deus, em sua região, que tenha sido danificada pelo descuido humano. Investigue como e por que isto aconteceu, e se o governo está ou não tomando providências a respeito.

✓ **Dicas:**

1. Realize um passeio na natureza para cumprir os requisitos acima;
2. Vá ao local antes para analisar se tem tudo o que você precisa: árvores, área com criaturas pequenas;
3. Para o bilhetinho você pode usar os modelos da Classe Abelhinhas Laboriosas que estão no CD;
4. O requisito 9 pede para criar uma planta, então é ideal que inicie esse requisito no inicio do ano, pois caso aconteça algum imprevisto ainda haverá tempo para fazer novamente.

