



PLANEJAMENTO DA CLASSE

ABELHINHAS LABORIOSAS

ASSOCIAÇÃO SUL ESPÍRITO SANTENSE

MINISTÉRIO DOS AVENTUREIROS

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 Abelhinhas Laboriosas:

Idade: 6 anos

Cor: Azul clara

Ênfase geral: Operosidade, ajudar no lar, ser ordeiro.



Hevillyn Lauer
Montagem

Celi Medeiros
Formatação

ABELHINHAS LABORIOSAS

REQUISITOS BÁSICOS

1. Responsabilidade

a) Decorar e aceitar o voto do aventureiro

Dicas para o Conselheiro:

1. Leia as páginas 16 a 19 do Manual Administrativo do Clube de Aventureiros para aprender o que significa cada palavra do voto.
2. Transforme o voto em uma música, pense em uma melodia que os aventureiros conheçam.
3. Apresente os significados das palavras que eles não conhecem.

Brincadeiras para reforçar o voto:

1. Bexigas: escreva cada palavra em um papel e coloque dentro de bexigas. Dê para as crianças encherem até estourar e então colocar na ordem correta. Atenção às crianças que tem sensibilidade com bexigas, em casos assim escolha outra brincadeira.
2. Amarelinha do voto: desenhe a amarelinha e escreva números de 1 a 7 (1 – VOTO; 2 – POR; 3 – AMOR; 4 – A JESUS; 5 – FAREI; 6 – SEMPRE; 7 – O MEU), o Céu será a palavra MELHOR. O aventureiro irá brincar na sequência da amarelinha formando o voto.

2. Reforço

a) Ler o livro do curso de Leitura dos Aventureiros

MEU DEUS

1. Seu plano para me salvar

a) Criar um mural com as histórias a seguir, mostrando a ordem em que elas aconteceram ou vão acontecer (a criação, início do pecado e da tristeza, Jesus cuida de mim hoje, Jesus virá novamente, o Céu).

Dicas para o Conselheiro:

1. Leia as páginas 101 e 102 do Manual Administrativo do Clube de Aventureiros para aprender mais sobre o requisito.
2. Cada classe deverá ter seu próprio mural para relembrar a sequência das histórias ao longo do ano.

3. Conte as histórias na sequência (a criação, início do pecado e da tristeza, Jesus cuida de mim hoje, Jesus virá novamente, o Céu).

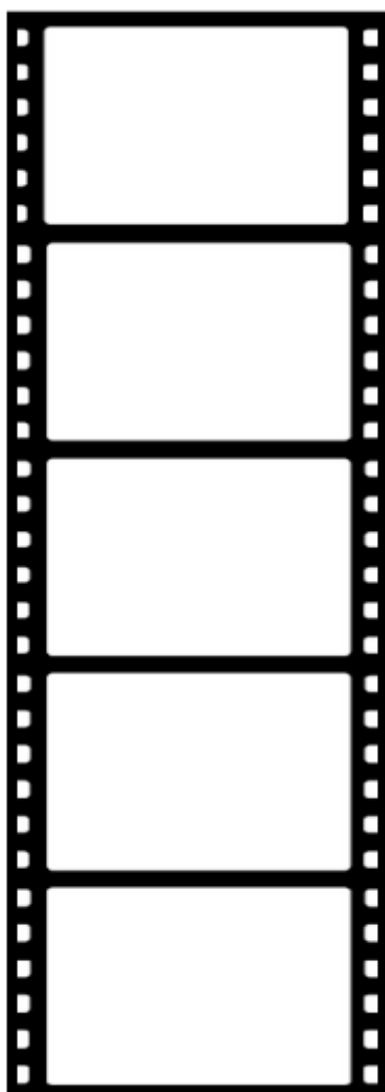
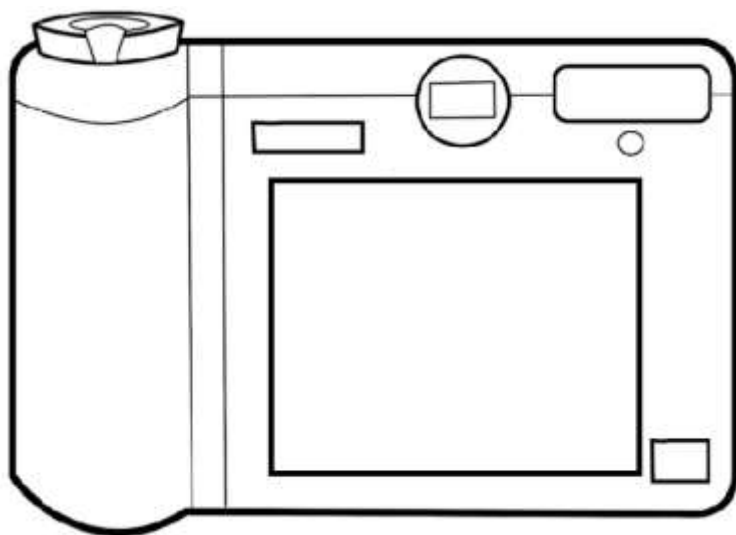
OPÇÃO 1

- 9 folhas brancas para representar a sequência
- 1º papel – 1º dia da criação: colar papel de cor amarelo e preto.
- 2º papel – 2º dia da criação: cortar e colar papel azul para representar a água, colar algodão para representar o céu.
- 3º papel – 3º dia da criação: papel ou tinta marrom para representar a terra, árvores de pintura de dedo, recortar frutas com folhas coloridas ou carimbar com os dedos de tinta.
- 4º papel – 4º dia da criação: sol colar lantejoulas douradas, lua colar papel branco e estrelas “pingar” glitter transparente em volta.
- 5º papel – 5º dia da criação: peixes e aves desenhar ou recortar de revistas imagens para colar no papel.
- 6º papel – 6º dia da criação: Adão e Eva, fazer corrente com duas pessoas ou desenhar. Os animais recortar de revistas e colar, ou desenhar.
- 7º papel – 7º dia da criação: escrever descansou, desenhar ou colar o número 7.
- 8º papel – Início do pecado e da tristeza: colar ou desenhar um coração com manchas. / Jesus cuida de mim hoje: colar imagem de Jesus e escrever em volta como ele cuida da criança.
- 9º papel – Jesus virá novamente: colar imagem de Jesus e fazer corrente de pessoas para colar em volta. Céu: desenhar como seria no céu, use os recursos do dia da criação para representar a natureza. Desenho da criança com roupa branca e coroa.



OPÇÃO 2:

- Máquina fotográfica: em cada filme (retângulo) a criança faz o desenho dos dias da criação, o início do pecado e da tristeza, Jesus cuida de mim hoje, Jesus virá novamente, o céu.



Imprimir 2 cópias por aventureiro para ter 10 retângulos.

OPÇÃO 3

- Colorir as imagens e fixar no mural.

CRIAÇÃO



INÍCIO DO PECADO E DA TRISTEZA



JESUS CUIDA DE MIM HOJE



JESUS VIRÁ NOVAMENTE



O CÉU



b) Fazer um desenho ou falar sobre uma dessas histórias para explicar a alguém como Jesus cuida de nós.

Dica para o Conselheiro:

1. Neste requisito o aventureiro tem a opção de fazer o desenho de como Jesus cuida de nós ou usar uma das histórias do requisito anterior e explicar a alguém como Jesus cuida de nós.
2. Ler o Manual Administrativo, p. 104, pois possui outras histórias bíblicas que ajudarão o aventureiro a entender como Jesus demonstra seu cuidado por nós.

2. Sua mensagem para mim

a) Completar a especialidade de Bíblia I.

Requisitos:

1. *Possuir uma Bíblia, identificada com seu nome.*
2. *Falar sobre o respeito que se deve ter pela Bíblia e como manuseá-la adequadamente.*
3. *Dizer os nomes do primeiro e do último livro da Bíblia e quem os escreveu.*
4. *Contar ou representar as seguintes histórias ou doutrinas bíblicas: A criação; começo do pecado e da tristeza; Jesus me ama hoje; Jesus vem outra vez.*
5. *Encontrar, ler e explicar três dos seguintes versos, que tratam do amor de Jesus:*
() João 3:16
() Salmos 91:11
() João 14:3
() Salmos 23:1
() Outro de sua escolha
6. *Fazer objetos e roupas típicas para representar uma história ou parábola da Bíblia.*
7. *Usar uma caixa de areia com figuras ou um flanelógrafo para contar uma história bíblica de sua escolha.*

Dicas para o Conselheiro:

1. Leia as páginas 105 do Manual Administrativo do Clube de Aventureiros para aprender mais sobre o requisito.
2. O requisito 4 o aventureiro já cumpriu quando ele confeccionou o mural e contou a sequência das figuras (a criação, início do pecado e da tristeza, Jesus cuida de mim hoje, Jesus virá novamente, o Céu).
3. O requisito 5 o aventureiro precisa explicar ao conselheiro os três versos escolhidos. Os aventureiros não precisam decorar os versos neste requisito, pois o mesmo não o pede.

4. Para os requisitos 6 e 7 o conselheiro precisa contar a história para as crianças antes de realizar a atividade com eles.
5. Opções para o requisito 6: fazer roupa e objeto.

Opção 1: Parábola da ovelha perdida (roupa do pastor e de ovelha)



Obs.: o objeto confeccionado pode ser um cajado, chinelo ou cinto.

Opção 2: Davi e Golias (armadura de Golias, roupa e funda de Davi)



Obs.: a roupa pode ser igual a do pastor da ovelha perdida.

Opção 3: A túnica de José (roupa colorida e o objeto uma bolsa de moedas para usar quando José for vendido)



Obs.: o saco de moedas pode ser feito com um quadrado de TNT, moedas de papel alumínio amassado no formato e para fechar, pode usar barbante.

Opção 4: Moisés e a tábua dos 10 mandamentos ou o Sacerdote no templo. (roupa de TNT e o objeto é a tábua dos 10 mandamentos).



OBS: a tábua pode ser feita de isopor, pintar de cinza e escrever os números de tinta ou canetinha.

Opção 5: harpa de Davi (roupas e objetos: coroa para o rei e harpa para Davi)



Obs.: a coroa pode ser feita de EVA ou papel.

6. No requisito 7 o aventureiro poderá escolher a história para contar, aqui ele deve usar a caixa de areia OU o flanelógrafo.

Opção 1: Zaqueu



Obs.: O tronco da árvore pode ser feito de rolo de papel toalha, o Zaqueu pode ser desenhado ou uma imagem para colorir.

Opção 2: Casa sobre areia



Opção 3: Jonas



Obs.: Os personagens podem ser desenhos ou imagens para colorir, usar a caixa de areia para fixar os palitos na hora de contar a história.

Opção 4: A arca de Noé



Obs.: Noé e os animais podem ser desenhos ou imagens para colorir, a arca pode ser de dobradura de papel. Colocar areia dentro da arca para contar a história.

3. Seu poder em minha vida

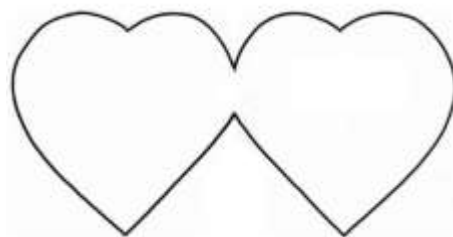
a) Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele.

Obs.: Atividade realizada com a FAMÍLIA. O aventureiro precisa orar todos os dias, por isso é uma atividade realizada em casa.

b) Perguntar a três pessoas por que elas oram.

Dicas para o Conselheiro:

1. Faça bilhetinhos com os aventureiros perguntando: Por que você ora? Peça ao aventureiro para entregar a três pessoas os corações para colocarem a resposta. Cole no caderno de atividades



2. Leve seu aventureiro para entrevistar às pessoas. Por ser da classe abelhinhas e alguns terem dificuldades na alfabetização, o conselheiro pode pedir ao entrevistado que escreva a resposta no caderno e fale para o aventureiro o que escreveu.

MEU EU

1. Sou especial

a) Preparar um caderno mostrando diferentes pessoas que cuidam e se preocupam com você, do modo como Jesus faz.

Dicas para o conselheiro:

Opção 1: Faça um desfile das profissões e explique as atividades que cada profissional desenvolve. Depois de explicado, pergunte as crianças o que o profissional faz por elas.



Opção 2: faça um evento “Conhecendo as profissões dos familiares”. Combine com os membros da família dos seus aventureiros para apresentarem suas profissões na reunião do clube. Cada profissional levará seus objetos de trabalho e uniforme. Irá comentar sobre sua profissão e dizer como ele cuida de nós.



2. Posso fazer sábias escolhas

a) Praticar o jogo dos sentimentos e mencionar pelo menos quatro sentimentos diferentes.

Dicas para o conselheiro:

1. Use o Manual Administrativo na página 111 para contar sentimentos vivenciados pelos personagens da Bíblia.
2. Deixe o aventureiro contar suas experiências pessoais e ajude-o a lidar com certos sentimentos.

Escolha uma das opções abaixo para fazer o jogo:

Opção 1: escreva os sentimentos em um pedaço de papel e coloque dentro de uma sacolinha. Cada criança deve tirar um papel e demonstrar para os colegas com atitudes e ações o sentimento que estava escrito ali. As outras crianças devem tentar adivinhar.



Opção 2: Jogo das garrafas – o conselheiro fala um sentimento e pede a criança para acertar a argola na garrafa ou o aventureiro acerta uma garrafa e diz qual sentimento é.

Opção 3: Bexigas – o aventureiro deverá encher a bexiga com trigo e amarrar; o conselheiro pede para a criança desenhar a carinha de cada sentimento na bexiga.



Opção 4: desenhe os rostos dos sentimentos em papelão e recorte ao meio. O aventureiro deverá montar as carinhas de acordo com a emoção que o conselheiro apresentar.



Opção 5: chuva das emoções – coloque figura das emoções em cartas, pendure cartinhas nas pontas do guarda-chuva e deixe o aventureiro retirar uma carta, reproduzir a imagem e dizer a emoção.



Opção 6: usar um rolo grosso para desenhar a menina ou menino e um fino para colocar por dentro com o rostinho das emoções. O aventureiro deve girar o rolo para representar a carinha da emoção dita.



Opção 7: carinha de massinha – reproduzir as emoções criando carinhas com massinha.



3. Posso cuidar do meu corpo

a) Completar a especialidade de Especialista em Saúde.

Requisitos:

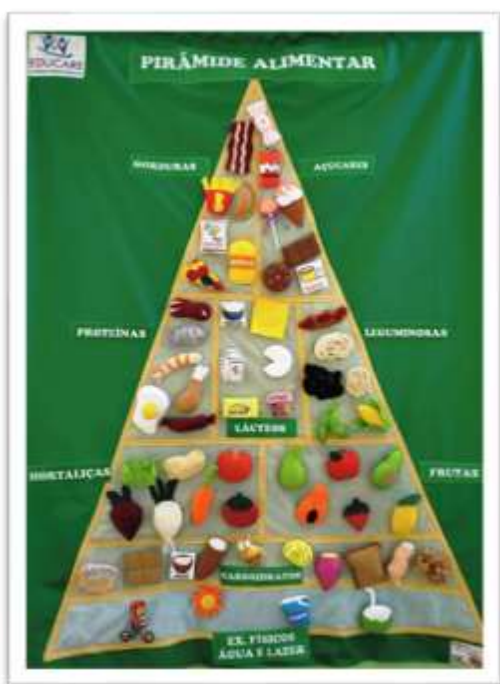
1. Decorar 1 Cor. 6:19 e 20.
2. O que é uma alimentação adequada? Desenhar uma pirâmide alimentar.
3. Explicar porque seu corpo precisa de exercícios.
4. Quantas horas uma pessoa da sua idade deve dormir por dia? Qual a importância de descansar?
5. Explicar porque seu corpo precisa de ar fresco e da luz do sol.
6. Explicar porque a água é importante para o seu corpo, e dizer quantos copos de água deve tomar cada dia.
7. Descrever e demonstrar como se faz uma boa higiene dental.
8. Mencionar três coisas nocivas que destroem a saúde.

Dicas para o conselheiro

1. Brincadeira para ajudar a decorar (com bola): forme um círculo com os aventureiros e deixe que joguem uma bola entre si; ao comando do conselheiro, devem parar o jogo e aquela que estiver com a bola deve dizer o versículo completo ou o início. Quando o aventureiro jogar para um parceiro ele deve continuar o verso.

2. Assistir o vídeo do Youtube “8 remédios da saúde”.
3. Para cumprir o requisito 2:

Opção 1: entregar para cada criança três pratos de papelão, massinha, macarrão, arroz e feijão (grão seco). Cada criança irá montar seu desjejum, almoço e jantar/lanche.



Opção 2: para trabalhar de maneira lúdica a pirâmide alimentar com o clube, faça uma pirâmide grande com alimentos de EVA, feltro ou desenho e deixe que eles montem.

4. Para cumprir o requisito 7:

Opção 1: após ensinar os aventureiros como higienizar os dentes corretamente, brinque de praticar a escovação.



Opção 2: faça duas caixas com dente sujo e limpo, leve desenho de alimentos que são bons para os dentes e os que prejudicam. Deixe o aventureiro brincar de colocar os alimentos nos dentes corretos.



MINHA FAMÍLIA

1. Tenho uma família

a) Fazer uma pintura ou desenho de algo que você gosta em cada membro de sua família.

Dicas para o conselheiro

1. Leve uma foto da sua família e diga o que você gosta em cada membro da sua família.
2. Compartilhe momentos especiais que vivencio com sua família para os seus aventureiros e escute o deles.
3. Conte a história da primeira família de acordo com a bíblia.

2. Os membros da família cuidam uns dos outros

- a) Descobrir o que o quinto Mandamento (Êxodo 20:12) diz sobre as famílias.
b) Demonstrar três maneiras como você pode honrar sua família.

3. Minha família cuida de mim

a) Completar a especialidade de Especialista em Segurança.

Requisitos:

1. Assistir um vídeo ou filme sobre segurança no lar. Explicar o que aprendeu.
2. Com seus pais, fazer um plano de segurança contra incêndio em casa.
3. Aprender e praticar as instruções em caso de incêndio no lar, na escola e em ambientes públicos.
4. De acordo com as necessidades de sua região praticar as instruções de segurança em caso de:
() Vendaval, tempestades com ventania
() Furacão, tornado;
() Tremores, terremoto;
() Inundação, enchente;
() Erupção Vulcânica;
() Tempestades com trovões, relâmpagos e raios.
5. Ser um “detetive” de segurança e prevenção de acidentes por uma semana.
6. Fazer um cartaz sobre prevenção de acidentes, mostrando como evitar as situações de perigo.
7. Participar de brincadeiras de segurança.
8. Criar um projeto de educação de segurança na igreja ou escola.

Dicas para o conselheiro

1. Convide um Bombeiro para aplicar a especialidade.



de segurança:

3 e recortar em
pois aprender as



Opção 2 – jogo da memória



4. Para o requisito 9 o aventureiro precisa criar um projeto de educação de segurança na escola ou igreja. Sugerimos fazer na igreja, para isso os aventureiros precisam verificar lugares de risco na igreja. Com a ajuda do conselheiro as crianças irão passear pelas dependências da igreja para descobrir situações de perigo: buracos e tomadas expostas, piso escorregadio, se possui porta de saída de emergência, extintor de incêndio, caixa de primeiros socorros, piso antiderrapante no tanque batismal e corrimão, corredores com iluminação, fios expostos e desencapados, placas de sinalização, alarme de incêndio, etc. Após a verificação dos problemas, pedir que as crianças desenhem os itens acima de acordo com a realidade da igreja para confeccionarem o cartaz informativo. Esse cartaz pode ser confeccionado de acordo com a realidade de cada clube.

MEU MUNDO

1. O mundo dos amigos

a) Explicar como você pode ser um bom amigo. Usar para isso marionetes, dramas, peças ou outros recursos.

Dicas para o conselheiro

1. Projeto com o livro “O Pequeno Livro da Amizade – autor: Christie Coirault”.
2. Conversar com eles sobre atitudes de um verdadeiro amigo.



Opção 1: os aventureiros desenhavam imagens relacionadas às frases do livro e utilizam para contar como deve ser um bom amigo.

Opção 2: fazer uma peça com a ajuda do conselheiro. O mesmo fala um tema do livro e os aventureiros devem encenar como um verdadeiro amigo deve agir.

2. O mundo das outras pessoas

a) Falar sobre o trabalho que as pessoas realizam em sua igreja e descobrir uma maneira de ajuda-las.

Dicas para o conselheiro

1. Convidar as pessoas que exercem as seguintes funções: pastor, professora da escola sabatina, diácono e diretor do clube.
2. Os aventureiros irão entrevistar as pessoas para descobrir o que eles fazem e o que podem fazer para ajudar.

3. O mundo da natureza

a) Completar a especialidade de Amigo dos Animais

Requisitos:

1. Fazer um dos seguintes: cuidar de um bichinho ou ave de estimação, por pelo menos, quatro semanas. Cuidar de bichinhos ou aves que vivem em liberdade, nos arredores de sua casa, escola ou igreja.
2. Identificar e representar os animais os quais você cuida, através de desenho ou pintura.
3. Construir um jogo acerca de animais, suas casinhas, seus pares, seus filhotes, etc.
4. Fazer uma máscara de animal.
5. Confeccionar um bicho de pelúcia ou similar, com enchimento, dar-lhe um nome e uma certidão de nascimento.
6. Visitar um parque ou abrigo de animais onde possa ter contato com eles, especialmente contato direto. Escolher um dos animais e contar a sua história (inventada) e como ele foi parar no local em que você o visitou.

Dicas para o Conselheiro

1. Leve os aventureiros a um parque para alimentar os animais ao redor. Caso seu aventureiro não tenha animal de estimação, compre um peixinho, coloque no aquário e cada mês ele ficará com uma criança. Ela deverá cuidar como pede o requisito da especialidade.
2. Visite um Parque ou Abrigo de Animais, conforme pede o requisito.
3. Requisito 4: o aventureiro precisa construir um jogo de animais com as crianças e fale das características deles. Faça um jogo da memória com desenhos feito pelos aventureiros. Desenhe os animais, os pares, filhotes, alimentação e casas.
4. Requisito 5: máscara, faça os riscos no papel ou EVA e deixe que a criança recorte. Não se esqueça da cola e do elástico para amarrar as máscaras.



5. Requisito 6: confeccionar um bicho de pelúcia. O conselheiro deve riscar e recortar o Feltro por ser um material duro para recorte. Use agulha plástica para crianças para realizar a costura e coloque o enchimento. Antes de ensinar a fazer é aconselhável que você já tenha feito para saber o que deve ser costurado primeiro.



Tudo pelos Aventureiros!