



PLANEJAMENTO DA CLASSE

EDIFICADORES

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 Edificadores:

Idade: 8 anos

Cor: Azul escura

Ênfase geral: Construção, autoestima, auto descoberta.



Hevillyn Lauer
Montagem

Celi Medeiros
Formatação

EDIFICADORES

REQUISITOS BÁSICOS

1. Responsabilidade

a) Decorar o voto e a lei do aventureiro.

Dicas para o Conselheiro

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: sem as vogais - escreva o voto e a lei no quadro sem as vogais. Cada aventureiro deverá completar as palavras escrevendo as vogais que faltam. Depois todos vão memorizar o texto falando para o seu amigo. Ao memorizá-lo todos falam juntos.

b) Explicar o significado do Voto do Aventureiro.

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: Paulo, Martinho Lutero, Ellen White e Você.

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. Conte a história com recursos visuais (use fotos dos personagens).
3. Entregar o material para as crianças confeccionarem.
4. O clube deverá ter um mural para que as crianças fixem suas atividades.
5. Deixá-las colarem no mural, de acordo com a ordem em que as histórias acontecem.
6. Deixá-las contar as histórias.

Opção 1: colorir as imagens e fixar no mural

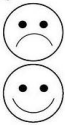
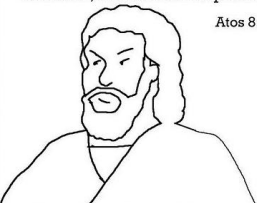
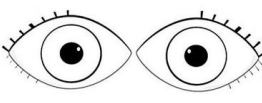


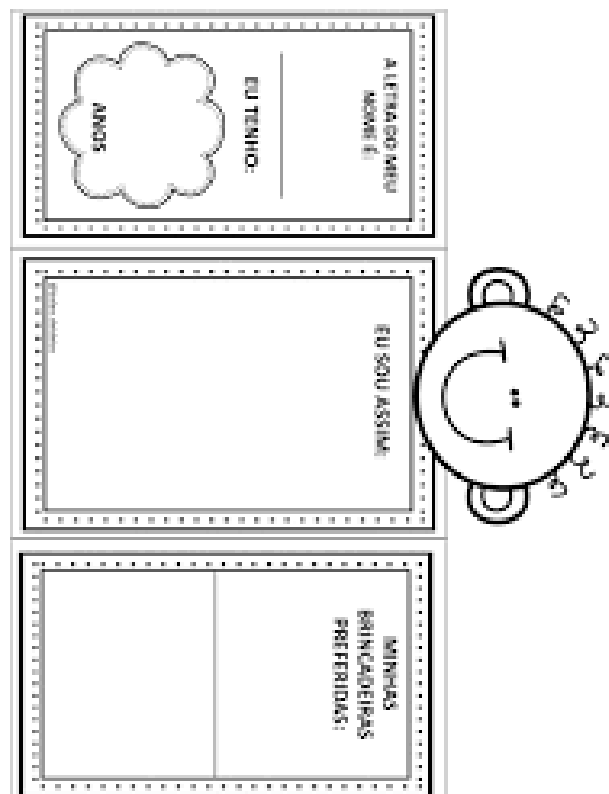
Opção 2: quadros com os personagens (o aventureiro desenha os personagens).



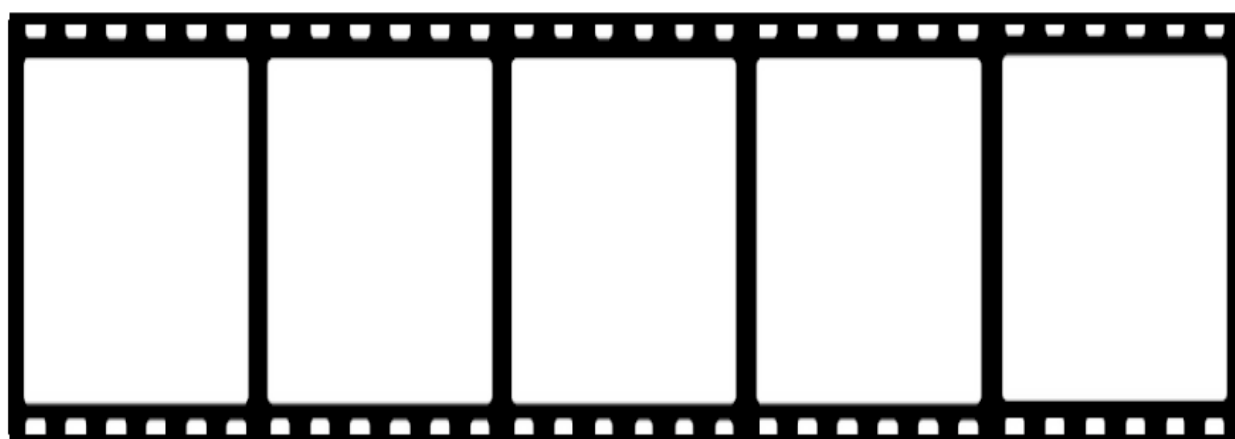
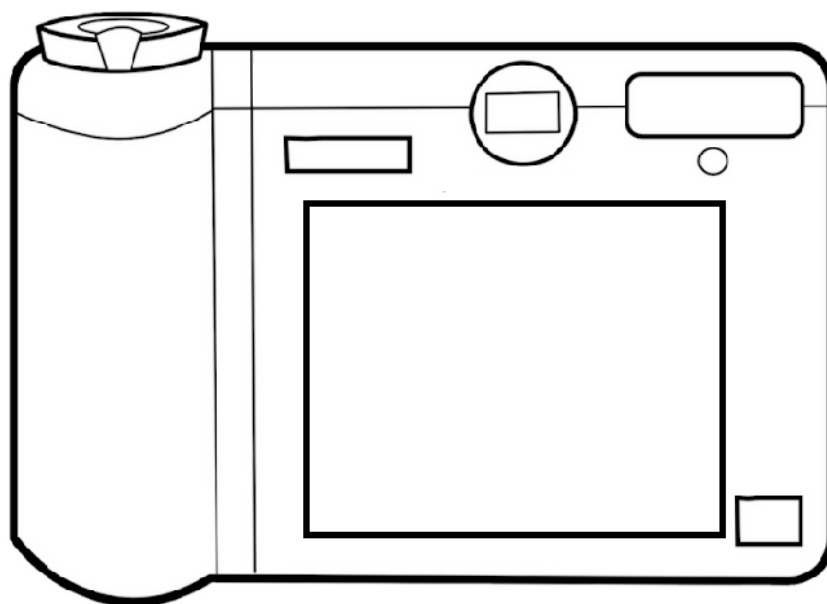


Opção 3: resumo das histórias (o mural será composto com desenhos coloridos pelos aventureiros dos resumos das histórias de cada personagem).

Conversão de Saulo para Paulo 	E Saulo assolava a igreja, entrando pelas casas; e arrastando homens e mulheres, os encerrava na prisão. Atos 8:3 
Enquanto estava viajando pela estrada, um anjo apareceu e perguntou porquê ele perseguia o Senhor. Atos 9:1 - 6 	Ele perguntou ao Senhor o que deveria fazer. Saulo perdeu a visão por três dias. Atos 9:6 - 9 
Um discípulo chamado Ananias veio e curou Saulo, devolvendo sua visão. Atos 9:10 - 18 	Saulo se batiza e muda seu nome para Paulo. Ele prega o Evangelho. Atos 9:18 - 20 



Opção 4: desenhar as imagens dos personagens no refil de foto.



b) Realizar uma peça ou escrever para um jornalzinho sobre uma das histórias do requisito anterior, contando como podemos entregar a vida a Jesus.

Opção 1: JORNAL

1. Conte detalhes da vida de Ellen White abordando: saúde, observância do sábado, fidelidade, missões, etc., para ajudar na elaboração do jornalzinho.
2. Dê dicas de como fazer uma reportagem de jornal: quem, quando, onde, por que e título.
3. Dê uma cópia do jornal para cada criança e deixe que ela desenvolva a matéria de acordo com a imagem.
4. Lembre o aventureiro de que deve mostrar como que Ellen White entregou sua vida a Jesus.



Opção 2: encenação de Paulo, use cabo de vassoura para o cavalo, lanterna para a luz e roupa de TNT.



O aventureiro precisa optar pelo jornalzinho ou pela peça.

2. Sua mensagem para mim

a) Completar a especialidade de Bíblia II.

Requisitos:

1. Ter a especialidade de Bíblia I.
2. Recitar em ordem todos os livros da bíblia.
3. Encontrar e ler todos os versículos abaixo e escolher um deles para memorizar:

- ☐ () Lucas 19:10
- ☐ () Atos 4:12
- ☐ () João 3:17
- ☐ () João 15:13

4. Ler ou escutar os nove primeiros capítulos de Gênesis e fazer a lista cronológica das histórias contidas neles;

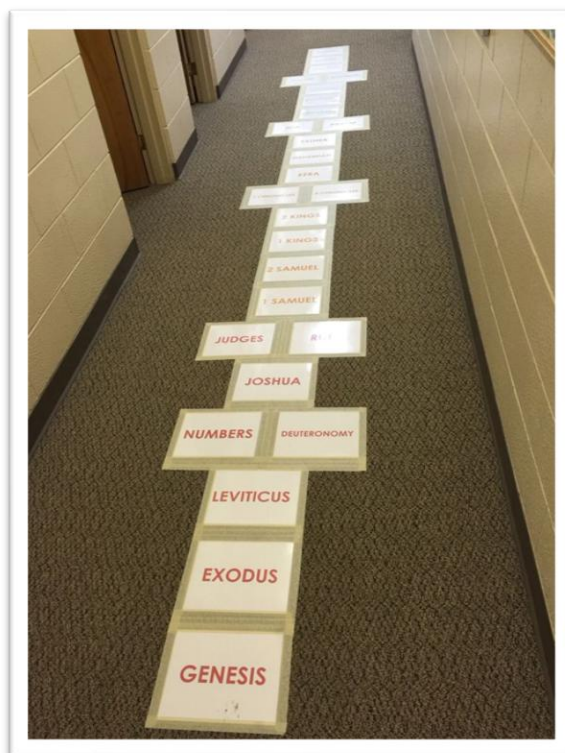
5. Contar ou representar uma das seguintes histórias da Bíblia: Noé, Abraão, Moisés, Daniel, Davi, Outra de sua escolha

Dicas para o conselheiro

1. Para decorar o verso explique as palavras que eles não conhecem;
2. Use uma figura para cada verso;
3. Escreva cada palavra no papel e pedir para colocar em ordem;
4. Para contar as histórias da bíblia utilize flanelógrafos, ou imagens para colorir e bíblias ilustradas;
5. Utilize a música do Diante do Trono – Livros da Bíblia.
6. No requisito 5 o aventureiro irá escolher uma das histórias, e terá a opção de contar ou representar a história escolhida. Se o aventureiro realizou a peça no requisito anterior (b-Realizar uma peça ou escrever para um jornalzinho sobre uma das histórias do requisito anterior, contando como podemos entregar a vida a Jesus), ele poderá usa-la na opção “de sua escolha” no requisito 5.

Opções de jogos para colocar os livros em ordem:





3. Seu poder em minha vida

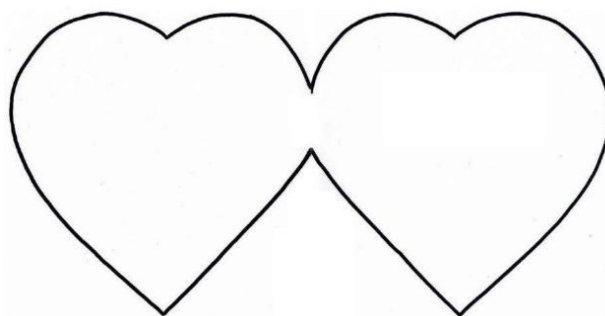
a) Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele.

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 são felizes em pertencer a Jesus.

Dicas para o Conselheiro:

1. Faça bilhetinhos com os aventureiros perguntando: Por que você é feliz em pertencer a Jesus? Peça ao aventureiro para entregar a três pessoas os corações para colocarem a resposta.



MEU EU

1. Sou especial

a) Preparar um caderno com colagens, mostrando o que você pode fazer para servir a Deus e aos outros.

Dicas para o conselheiro:

1. Dobre uma folha de Cartolina branca ao meio e corte.
2. Dobre as duas folhas ao meio e terá o tamanho correto para fazer o caderno de colagens.
3. Na reunião anterior peça ao aventureiro para trazer imagens de revistas ou da internet de pessoas servindo a Deus e aos outros para fazer o caderno.

2. Posso fazer sábias escolhas

a) Completar a especialidade de Critico de Mídia

Requisitos:

1. *Explicar o que um crítico de mídia faz. Dar quatro exemplos.*
2. *Enumerar e explicar, pelo menos, três princípios cristãos que o ajudam a formar bons hábitos de leitura, e a escolher o que assistir e escutar.*
3. *Escrever um relatório sobre os programas de TV/Internet assistidos ou os programas de rádio ou CD ouvidos em sua casa por duas semanas. Analisar e classificar se são programas cristocêntricos ou seculares.*
4. *Fazer uma das seguintes atividades junto com um adulto, fazendo ao final, um comentário crítico ao: ver televisão, ler uma história, escutar uma gravação e navegar na internet.*
5. *Analisar como um “crítico de mídia”, o valor de cada um dos itens anteriores, de acordo com as orientações de Filipenses 4:8.*
6. *Junto com um adulto, use um guia de TV ou sites na internet e uma lista de livros cristãos para escolher o que lerá ou verá na próxima semana.*

Dicas para o conselheiro:

1. Peça ajuda aos pais para fazer essa especialidade.
2. Instrua-os a orientar as crianças a escolher o que ver, ler ou ouvir de acordo com a vontade de Deus.

3. Posso cuidar do meu corpo

a) Completar a especialidade de Temperança

Requisitos:

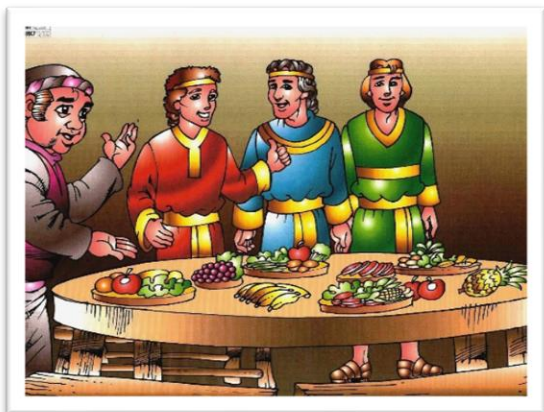
1. Localizar, explicar e colorir os versículos 1 Cor. 6:19, 20 e 1 Cor. 3:17. Utilizar esses versículos para explicar por que devemos cuidar de nosso corpo e como fazemos isso com a temperança.
2. Localizar, ler e colorir o versículo 1 Coríntios 10:31. Explicar o que é temperança e a importância de uma vida equilibrada.
3. Através de um filme, vídeo ou conversa com uma enfermeira, médico ou outro adulto, aprender sobre o uso e os efeitos do cigarro, álcool e drogas.
4. Estudar a história de Daniel e seus amigos. Represente a história para seu clube e diga como vale a pena alimentar-se bem.
5. Fazer um cartaz mostrando os perigos dos vícios.
6. Entrevistar duas pessoas que você sabe que vivem muito felizes e saudáveis sem usar cigarro, álcool ou drogas. Se você conseguir descobrir algum atleta de êxito em sua região, inclua-o em suas entrevistas. Explicar porque é mais sábio seguir o exemplo dessas pessoas.

Dicas para o conselheiro

1. Na reunião anterior, peça aos aventureiros trazerem imagens sobre os perigos dos vícios e confeccione o cartaz na reunião.



2. Para representar a história de Daniel e seus amigos: faça roupas de tnt e para o rei use uma coroa. Prepare uma mesa com alimentos artificiais demonstrando as iguarias do rei e o alimento saudável escolhido por Daniel e seus amigos.



MINHA FAMÍLIA

1. Tenho uma família

- a) Descrever algum tipo de mudança que aconteceu em sua família e conte como você se sentiu e o que fez.

Dicas para o conselheiro

1. Monte um “Diário de Bordo”;
2. Durante um mês ou mais, as crianças anotarão no seu diário as coisas interessantes que aconteceram durante o dia.
3. No dia da reunião converse sobre os acontecimentos e identifique como resolver determinados problemas.



2. Os membros da família cuidam uns dos outros

a) Participar do Jogo do Amor.

Dicas para o conselheiro

1. Utilize a explicação do manual administrativo nas páginas 131 e 132.

Opção 1: faça corações com abertura e envie para as famílias. Cada membro da família deverá escrever um bilhete revelando porque aquela pessoa é especial.



Opção 2: envie uma roleta das emoções para a casa de cada aventureiro. Cada membro da família deverá girar a roleta e fazer o que a mesma sugere.



Opção 3: Varal da Família – envie um barbante, cartões e pregadores. Durante uma semana cada membro da família deverá preencher um cartão para os outros membros e pregar no varal. Demonstrar apreciação pelos membros.



3. Minha família cuida de mim

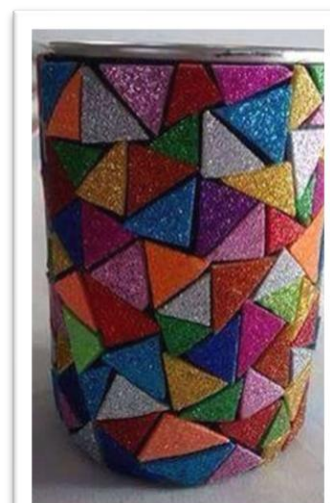
a) Completar a especialidade de Sábio Mordomo.

Requisitos:

1. Encontrar um texto na bíblia que mostre a quem pertence tudo na Terra. Usar uma Concordância Bíblica.
2. Descrever um sábio mordomo.
3. Encontrar, ler e explicar Malaquias 3:8 a 10.
4. Preencher o seu próprio cartão de dízimos e ofertas e entregá-lo a Deus, durante o momento das ofertas, na Igreja.
5. Fazer e decorar um recipiente especial para guardar seu dinheiro para gastos, para poupar e para os dízimos e ofertas. Aprender a registrar o que recebe e calcular os dízimos e ofertas.
6. Fazer um cartaz mostrando algumas das coisas para as quais sua oferta é usada.
7. Ler a história bíblica da viúva e sua pequena oferta.
8. Dizer como e porque o mordomo sábio cuidará de seus pertences.

Dicas para o conselheiro

1. Procure o tesoureiro de sua igreja para pegar envelopes de aventureiros e entregue as crianças;
2. Incentive-os a registrarem em uma caderneta todos os dinheirinhos que ganharem durante a semana para retirar o dízimo e a oferta para o sábado.
3. Outra opção é usar o projeto AvenuCash para devolver o dízimo, converse com o tesoureiro para que ele devolva os envelopes para a diretoria. O objetivo é fazer com que o aventureiro entenda o plano de dízimo e oferta.
4. Para o cartaz, leve imagens explicativas que demonstrem onde a oferta é usada.
5. Opções para cofres:



MEU MUNDO

1. O mundo dos amigos

a) Fazer amizade com alguma pessoa com necessidades especiais ou alguém de outra cultura ou geração.

Dicas para o conselheiro

1. Incentive o aventureiro a fazer amizade com alguém de outra cultura (índios, italianos, etc.) ou geração (pessoas idosas) ou alguém com necessidades especiais.
2. Convide os avós dos aventureiros para participar de uma festa com brincadeiras antigas e com receitas das vovós.



3. Convide alguém de outra cultura para conversar com eles e levar comidas típicas, roupas que usam...



b) Convidar uma pessoa para um culto familiar ou um programa da igreja.

2. O mundo das outras pessoas

a) Conhecer e explicar o Hino Nacional e a Bandeira de seu país.

Dicas para o conselheiro

Hino nacional

1. Cante o hino nacional com as crianças.
2. Procure no dicionário as palavras que eles não conhecem no hino e releia a frase para que o aventureiro entenda o que a estrofe quer dizer.

Bandeira

1. Explique o significado das cores e das estrelas da bandeira;
2. Confeccione uma bandeira grande com materiais diversos (folhas, purpurina, algodão, papéis picados, etc.)



b) Saber o nome da capital de seu país e do presidente.

Dicas para o Conselheiro:

1. Mostre fotos da capital e do presidente.

3. O mundo da natureza

a) Completar uma especialidade da área de natureza que ainda não tenha sido feita. (Flores ou Aves)

Flores – Requisitos:

1. Dar o nome de cinco flores mencionadas na Bíblia.
2. Identificar oito das seguintes flores: Narciso; Margarida; Gerânio; Tulipa; Violeta; Crisântemo; Rosa; Cravo; Gladiolo; Lírio; Alamanda.
3. a) Contar porque abelhas e outros insetos são atraídos para as flores, e o que eles ganham neste relacionamento;
b) Descrever três maneiras pelas quais as sementes de flores são espalhadas.
4. Cultivar uma flor, desde o plantio até a floração.
5. Fazer um marca página com flores secas.
6. Fazer um arranjo de flores silvestres e oferecê-lo a alguém.

Dicas para o Conselheiro

1. Leve as crianças a uma floricultura para que eles possam ter contato com as flores;
2. Quando for fazer o marcador de página coloque as flores para secar prensadas em um livro.



3. Para ajudar a fixar o nome das flores brinque de jogo da memória com eles.



4. Aproveite o arranjo que eles fizerem para ser usado em um programa do clube na igreja. Ofereça-o para a diaconisa da igreja.

Amigo das Aves – Requisitos:

1. Contar como Deus cuida das aves. Mostrar um verso bíblico sobre isso.
2. Montar um comedouro ou bebedouro para atrair passarinhos.
3. Ser capaz de reconhecer dez aves diferentes.
4. Construir um jogo sobre aves.
5. Desenhar ou pintar o seguinte:
 - ☐ Duas aves aquáticas;
 - ☐ Dois passarinhos;
 - ☐ Uma ave de rapina.
6. Imitar os sons característicos de cinco aves.

7. Preparar uma cesta ou uma caixa com materiais que os pássaros usam para fazer ninhos e pendurá-los em uma árvore ou em algum lugar no quintal.
8. Observar algumas aves e imitar seus movimentos característicos.
9. Montar um álbum de gravuras ou desenhos de aves, e incluir amostras de penas, que elas tenham perdido naturalmente.

Dicas para o Conselheiro:

1. Confeccionar o bebedouro ou comedouro



2. Use o jogo do caderno de atividades ou crie um, segue algumas ideias:

Opção 1: o aventureiro desenha a ave, ou cola imagens impressas e escolhe as pontuações para cada item.

Fim-tim

Euphonia chlorotica

Área (km²) **9.180.000**

Altitude (m) **1.200**

Longevidade (meses) **42**

Tamanho (cm) **9,5**

Habitats (número) **14**

Colorido ★★★★★

Pontos: 05

**Você
venceu**

Rodada

7/10

**Próxima
rodada**

Formigueiro-assobiador

Myrmeciza loricata

Área (km²) **178.000**

Altitude (m) **1.300**

Longevidade (meses) **56,4**

Tamanho (cm) **15,5**

Habitats (número) **2**

Colorido ★★★★★

Pontos: 01

Opção 2: o aventureiro escolhe duas aves para representar o X e o O, desenha nos quadrados e prepara sua base.



Tudo pelos Aventureiros!