



PLANEJAMENTO DA CLASSE

LUMINARES

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 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 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.

Brincadeira para reforçar o voto:

1. 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.

2. Reforço

a) Ler o livro do curso de Leitura dos Aventureiros

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 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 as histórias na sequência (o nascimento de Jesus, Sua vida, Sua morte e Sua ressurreição).
3. Utilize recursos visuais: flanelógrafo, livros infantis com ilustrações, imagens ou desenhos.

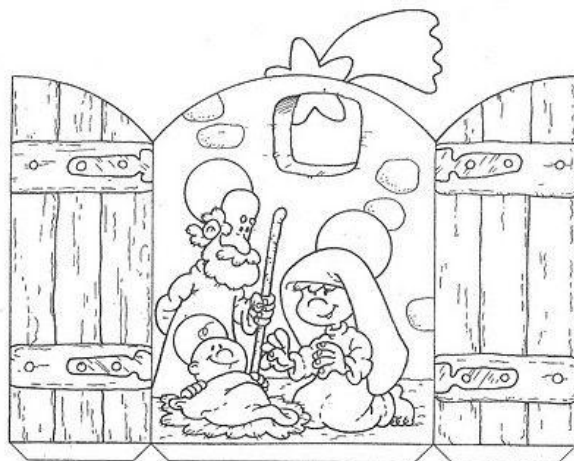
b) Fazer um cartaz ou contar uma das histórias do requisito anterior, demonstrando a alegria de ser salvo por Jesus.

Dica para o Conselheiro:

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.
4. O aventureiro poderá escolher o cartaz ou contar a história.

OPÇÃO 1: usar as imagens abaixo para o aventureiro construir a sua história.

NASCIMENTO DE JESUS



SUA VIDA

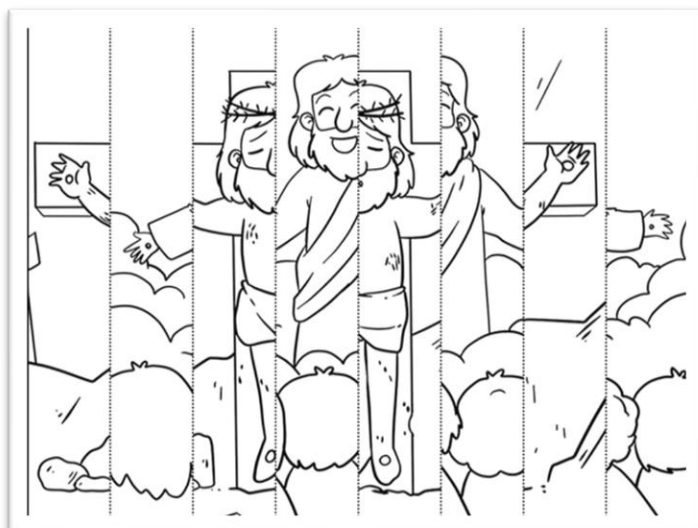


O batismo de Jesus



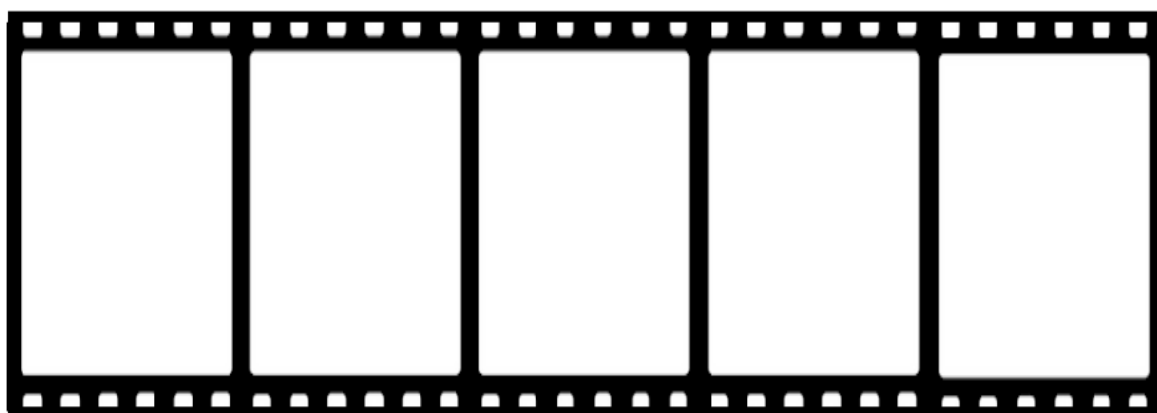
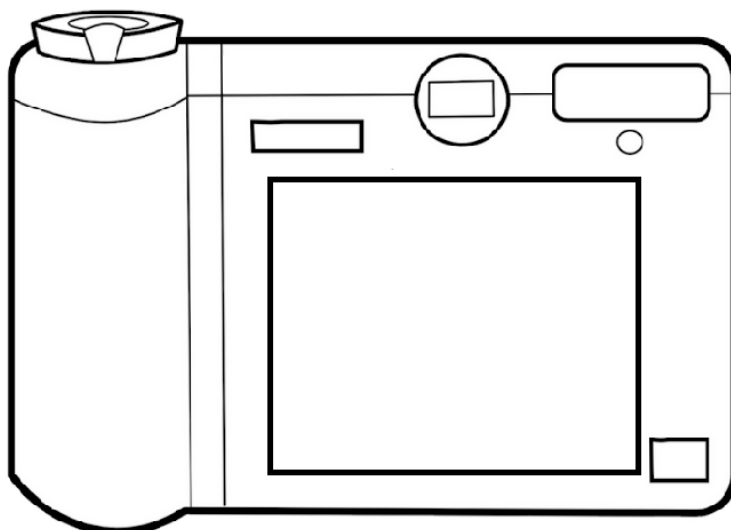
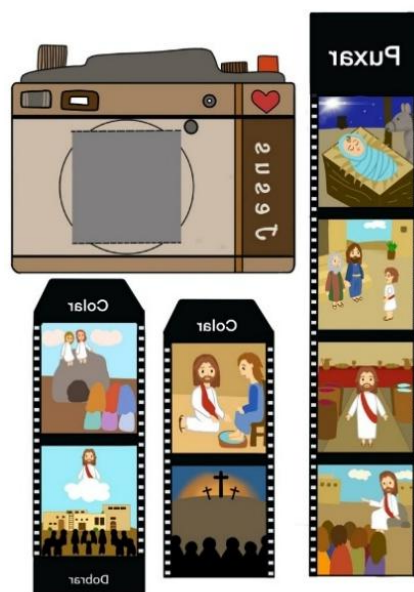
Jesus acalma a tempestade

SUA MORTE E SUA RESSURREIÇÃO



OPÇÃO 2:

- Máquina fotográfica: em cada filme (retângulo) a criança faz o desenho: o nascimento de Jesus, Sua vida, Sua morte e Sua ressurreição.



OPÇÃO 3: o plano da salvação



Ordem da história:

O PRETO recorda-nos do pecado. Porque todos nós pecamos, o pecado afastou-nos de Deus. Para resolver o pecado Jesus nasceu e iniciou o plano da redenção.

O VERMELHO recorda-nos do sangue de Jesus. Jesus cumpriu um castigo pelo pecado de todos, ao morrer na Cruz. Por causa do seu sacrifício, nossos pecados foram perdoados.

O BRANCO recorda-nos que se acreditarmos em Jesus podemos ser limpos do nosso pecado.

O AMARELO recorda-nos do Céu. Deus ama-nos muito e quer que todos possam estar com ele no paraíso.

O VERDE recorda-nos do crescimento e que é importante crescer Nele e fazer o nosso relacionamento com Jesus. Ele viveu aqui e mostrou o que devemos fazer para ter uma vida sem pecados. Quando esteve aqui ele se batizou, realizou milagres e participou da santa ceia.

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).

Dicas para o conselheiro

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 quão 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.
9. Ser amável e bondoso com sua família e amigos.
10. Participar de um projeto de limpeza na comunidade.
11. Participar de 3 atividades missionárias.

Dicas para o Conselheiro:

1. Incentive as crianças a cuidar do meio ambiente através de projetos variados.

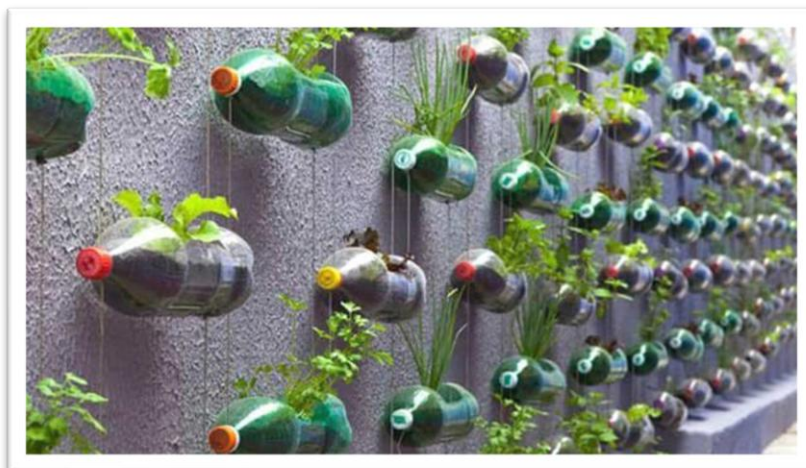
Opção 1: Artesanato de Sucatas – elabore um projeto para recolher materiais recicláveis na comunidade ou em casa e com os materiais recolhidos confeccione artigos variados.

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.



Opção 2: Recolher garrafa PET na comunidade e fazer um plantio de mudas ou horta com elas.



Opção 3: recolher lixo em praças públicas ou separar o lixo de acordo com as lixeiras.



2. Incentive a serem missionárias: Impacto Esperança, Quebrando Silêncio, Calebe, visita a orfanatos e asilos, recolher roupas e alimentos para doar.

3. Cartão para a pessoa visitada:



3. Seu poder em minha vida

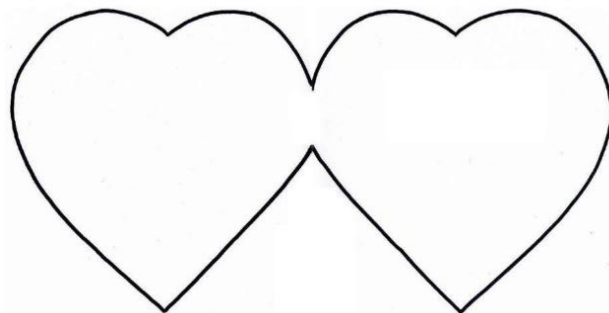
a) Passar um tempo regular em contato com Jesus, conversando com Ele e aprendendo sobre Ele.

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 estudam a Bíblia.

Dicas para o Conselheiro:

1. Faça bilhetinhos com os aventureiros perguntando: Por que você estuda a bíblia? Peça ao aventureiro para entregar a três pessoas os corações para colocarem a resposta.



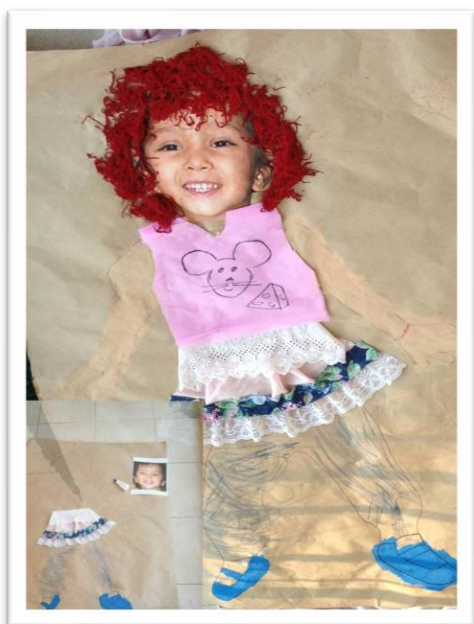
MEU EU

1. Sou especial

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

Dicas para o conselheiro:

1. Ajude o aventureiro a fazer um livro com as suas características para que ela perceba que tem boas qualidades.
2. Faça com os aventureiros a pesquisa das páginas 132 a 134 do Manual Administrativo.
3. Desenhe o contorno de cada criança e reproduza suas características em formato de desenho para verificarem as semelhanças e diferenças.



2. Posso fazer sábias escolhas

a) Praticar o jogo “Como seria se?”

Dicas para o conselheiro:

1. Os aventureiros deverão saber fazer escolhas corretas em seu dia a dia.
2. Através de recursos visuais eles devem fazer sua escolha e o conselheiro deve fazê-lo refletir se foi a melhor decisão.
3. Escolha uma das opções abaixo para fazer o jogo:

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:

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

3. Posso cuidar do meu corpo

a) 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.

Manter a posição de alongamento por pelo menos 15 segundos.

3. *Fazer os seguintes movimentos:*

- ☐ *Correr ou caminhar rápido por 500 metros;*
- ☐ *Salto em distância – registrar a melhor de quatro tentativas;*
- ☐ *Fazer 10 polichinelos.*

4. *Participar em duas das seguintes atividades, tomando os devidos cuidados;*

- ☐ *() Corrida com obstáculos simples (para saltar ou contornar);*
- ☐ *() Salto de sapo (agachado);*
- ☐ *() Pular corda por 2 minutos, sem parar.*
- ☐ *() 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.*

6. *Participar de um esporte coletivo e organizado que envolve exercício físico.*

Dicas para o conselheiro

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



MINHA FAMÍLIA

1. Tenho uma família

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

Dicas para o conselheiro

1. Incentive as crianças a sentarem com seus pais para ouvir histórias que eles têm 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.

Dicas para o conselheiro

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



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.

Dicas para o conselheiro

1. Convide um guarda de trânsito para dar uma palestra;
2. Leve as crianças para a rua e mostre as placas de trânsito;
3. Para brincar do jogo de segurança use as seguintes opções:

Opção 1: confeccione roupas para os aventureiros e faça pistas com placas para vivenciarem experiências no trânsito.



MEU MUNDO

1. O mundo dos amigos

a) Completar a especialidade de Cortesia.

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 cortês com vocês;
- b) Quando você foi cortês 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. Fazer os seguintes: 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 para o conselheiro

- 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 através do “Cantinho do afeto”. Coloque dentro da caixa boas maneiras e os aventureiros deverão representar a carta retirada.



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 para o conselheiro

- 1. Faça uma caminhada pela região e peça aos aventureiros para anotar o que encontraram.
- b) Escolher alguns itens dessa lista para colocar em prática, tornando mais agradável a vida de seus vizinhos.

Dicas para o conselheiro

- 1. Inicie um projeto para melhorias no bairro: limpeza, pintura da praça...

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 vaso ou fibra de coco 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 para o Conselheiro

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 especialidade Amigo de Jesus.
4. O requisito 9 pede para criar uma planta, então é ideal que inicie esse requisito no início do ano, pois caso aconteça algum imprevisto ainda haverá tempo para fazer novamente.

Tudo pelos Aventureiros!