



**MONTE
EVEREST**

AULA: SISTEMA DE UNIDADES

Durante a nossa vivência trabalhando no Ministério dos Desbravadores, acompanhamos bem de perto alguns exemplos de liderança e administração de clubes onde se percebia facilmente detalhes que nos revelavam progresso e eficiência na condução dos juvenis. Também observamos inúmeras tentativas muitas vezes fracassadas de se colher o tão almejado fruto do seu trabalho. Tais dificuldades poderiam ser sanadas com a aplicação das técnicas encontradas na Bíblia, como orientação de Deus para seus filhos que serviram antes de nós, ou mesmo nos exemplos por eles deixados.

Em Êxodo 39:43, "Moisés inspecionou a obra e viu que tinham feito tudo como o Senhor tinha ordenado. Então Moisés os abençoou."

Em 2 Crônicas 15:7, a exortação: "Mas, sejam fortes e não desanimem, pois o trabalho de vocês será recompensado."

Provérbios 15:22 nos alerta: "Os planos fracassam por falta de conselho, mas são bem sucedidos quando há muitos conselheiros."

Números 33:1 nos mostra a liderança de Moisés: "São estas as caminhadas dos filhos de Israel que saíram da terra do Egito, segundo seus exércitos, sob as ordens de Moisés e Arão."

E por fim, Romanos 12:8 dá a receita para o sucesso: "O que exorta faça-o com dedicação; o que contribui, com liberalidade; o que preside, com diligência; quem exerce misericórdia com alegria."

Sem nos esquecer também das valiosas orientações contidas em nossos manuais para a Liderança dos Desbravadores.

A tarefa de liderar pessoas nem sempre é fácil. Precisamos considerar alguns aspectos que, se não forem bem observados, poderão impedir que se alcance o objetivo desejado. Ao se conduzir um Clube, precisamos ter:

- Confiança em Deus;
- Uma equipe bem escolhida;
- Ter conhecimento de causa;
- Amor genuíno pelos seus integrantes;
- Objetivos definidos em equipe;
- Planos bem elaborados;
- Cada membro focado na função recebida;
- Comunicação eficiente;
- Compromisso.

Com esses ingredientes podemos dar início ao que denominamos Sistema de Unidades.

No **SU (Sistema de Unidades)**, todos os recursos disponíveis devem ser usados para atender às demandas da Unidade, representada pela figura do Conselheiro da Unidade.

Todos os membros da Diretoria e da igreja, inclusive a sua Liderança, deveriam servir as Unidades, que guardam em seu seio um tesouro incalculável: nossas crianças. É como se os Clubes de Desbravadores fossem uma orquestra, onde:

O Maestro é o Diretor: sempre atento às necessidades de cada integrante, regendo cada movimento previamente ensaiado, ou mesmo fazendo arranjos e improvisações para que se obtenham os melhores resultados;

Os Músicos são os Conselheiros de Unidade: sempre atentos aos movimentos do Maestro, sem esquecer da Partitura (o Programa) onde estão anotados todos os planos a serem seguidos;

Os Instrumentos nas mãos dos Músicos (os Conselheiros) são os Instrutores, Diretores Associados, Capelão, Tesoureiro, Secretário e demais membros do Clube, da igreja e da sociedade. Exemplo: quando o Diretor acenar com uma determinada demanda, o Conselheiro lança mão do membro da Diretoria (Instrumento) necessário para atender a demanda do momento, e assim, em todas as suas necessidades, a Unidade terá todos os elementos disponíveis para alcançar seus objetivos.

Assim sendo, o clube funcionará a partir da Unidade, ou seja, atendendo a quem mais importa:
as crianças.

UNIDADE

É um grupo de seis a oito Desbravadores do mesmo sexo.

Aqui peço licença para dar uma sugestão pessoal, a partir da experiência adquirida com os mais de trinta anos de trabalho nos Clubes de Desbravadores no Estado do Espírito Santo: a distribuição dos Desbravadores nas Unidades não devem necessariamente seguir o critério de idades como por exemplo: crianças de 10 a 12 anos em uma Unidade e outra Unidade com os Desbravadores de 13 anos acima, até porque, em nosso campo, os Clubes, em sua maioria (aprox.60%) possuem duas ou três Unidades apenas, o que inviabiliza fazer a divisão de Unidades como orientada (mesmo em nosso manual administrativo), porém, o mais interessante que precisamos saber é que quando se monta a Unidade com crianças de idades variadas facilitamos a Liderança do Capitão e os mais experientes podem exercer sua Liderança servindo aos mais novos ensinando e apoiando os demais membros da sua Unidade, com isso auxiliam o Conselheiro no serviço. Tornam-se servos e portanto Líderes mesmo antes de estarem na Diretoria do Clube.

É um grupo especial dentro do Clube, com seu grito de guerra, refúgio secreto, bandeirim e suas tradições, sendo que cada Desbravador tem uma função ou missão pessoal dentro do grupo. Isso faz com que cada juvenil sinta que tem, pessoalmente, alguma função, pelo bem de sua Unidade e leva cada Unidade a ver sua participação definida para o bem do Clube.

Objetivos:

- Aprenderem a trabalhar em equipe;
- Desenvolver o senso de responsabilidade e companheirismo;
- Dar oportunidade a cada um de descobrir seu potencial e desenvolver seus talentos;
- Superar suas limitações e avançar com o grupo;
- Valorizar a autoestima de cada um.

CARGOS NA UNIDADE:

Conselheiro: Escolhido pela Comissão Executiva do Clube e sancionado pela comissão e assembleia da Igreja local. Pessoa que entenda os juvenis e os ame e seja membro batizado da Igreja local, no Sistema de Unidades o Conselheiro tem papel fundamental para o sucesso do Clube no cumprimento do seu OBJETIVO;

Capitão: Deve ter magnetismo pessoal que atraia seus companheiros para o trabalho e a recreação. Cuida da Unidade junto com o seu Conselheiro e na ausência deste. Deve ser escolhido pelos colegas numa eleição democrática conduzida pelo Conselheiro, deve ser dos mais experientes para que tenha mais facilidade para liderar os colegas. Costuma-se ouvir que estamos vivendo uma crise de Liderança por falta de pessoas capacitadas ou dispostas, essa crise pode ser suplantada se houver mais investimentos na formação de novos Líderes e a função do Capitão pode em muito contribuir para a formação dos nossos adolescentes.

Secretário: Faz as anotações no livro da Unidade, faz as chamadas, preenche a ficha de avaliação da Unidade a cada reunião, pode ajudar a desenvolver a comunicação entre os membros de sua Unidade, prepara relatórios, pode preparar e cuidar do álbum com as fotos da Unidade, etc. Coloca toda a documentação da Unidade em dia. Também é responsável por manter vivas e registradas as tradições da Unidade. É o substituto imediato do Capitão.

Tesoureiro: Recolhe todas as cotas e dinheiro da Unidade, cuida das finanças da Unidade quando precisarem providenciar a aquisição de mantimentos ou mesmo materiais para uma atividade proposta;

Almoxarife: Controla todo o material da Unidade, com cadastro do patrimônio do grupo. Confere tudo ao sair e ao chegar de um passeio, acampamento, controla os empréstimos de materiais e equipamentos para outras Unidades, no acampamento sempre será o responsável pelo cantinho do lenhador a almoxarifado da Unidade, etc.

Capelão: Será o membro da Unidade escolhido pelos colegas para preparar sempre a meditação matinal durante os acampamentos e em outras atividades onde se requeira, sempre voluntário para a oração, incentivando os demais à leitura do Clube do Livro, do ano bíblico, pode até promover assinatura do 'Nosso Amiguinho' para a Unidade.

Padioleiro: Com Habilidades de enfermagem e primeiros socorros cuida da caixa de primeiros socorros da Unidade e auxilia o socorrista do clube durante algum atendimento, controla a validade dos medicamentos da caixa;

Coordenador Recreativo: responsável pelas atividades esportivas e sociais da Unidade/Clube, trazendo sempre alguma atividade que possa movimentar seus companheiros nos vários momentos em que a Unidade/Clube estiver reunida.

Coordenador de Música: Em todos os encontros da Unidade/Clube onde haja necessidade de se utilizar a música em seus variados aspectos este Desbravador terá a incumbência de conduzir os demais membros da Unidade/Clube da melhor forma possível, trazendo sempre músicas que agradem aos seus companheiros e que sejam parte da programação proposta.

TRADIÇÕES DA UNIDADE:

- **Nome:** A Unidade deve conhecer tudo sobre o significado do nome escolhido. Tudo deve se relacionar com o nome, e este deve ser incorporado nos hábitos dos membros da Unidade;
- **Diário ou Caderno da Unidade:** onde está registrado toda a vida da Unidade, seus acampamentos, caminhadas, ex-membros, conquistas, trunfos, etc.
- **Grito de Guerra:** deve ser uma das marcas registradas da Unidade. Deve ser ouvido sempre nas reuniões do Clube ou qualquer atividade da Unidade;
- **Bandeirim:** Deve ser o orgulho da Unidade! Deve ter o nome da Unidade e o desenho do símbolo alusivo ao nome. O mastro também deve ter características alusivas ao nome da Unidade, com os 'troféus' (medalhas, escalpos, trunfos) de eventos importantes que a Unidade participou;
- **Chamado:** todos devem saber emitir o chamado ou grito de sua Unidade. É por este sinal que eles podem se comunicar entre si quando escondidos em brincadeiras e atividades noturnas, quando distantes um do outro, etc.;
- **Álbum:** todos os eventos da Unidade deveriam ser registrados com fotografias e comentários para futuras recordações de seus membros;
- **Habilidades Especiais:** as boas coisas que a Unidade sempre tem feito, como por exemplo: habilidades em pioneiria; serem bons cozinheiros; etc.

O CANTINHO DA UNIDADE:

Pode ser realizado na Reunião do Clube aos domingos, mas pode ser também em outro horário, só os membros na casa de alguém. Previamente combinado, e uma das oportunidades para colocar o Conselheiro em contato com os desejos e aspirações dos Desbravadores que dirige, para que possa agir, tanto quanto possível de acordo com eles. Nestas reuniões convidar a Unidade a decidir sobre determinadas atividades, com este procedimento acaba trazendo um bom espírito de cooperação.

O que fazer no Cantinho:

- Participação da Unidade em eventos do Clube;
- Problemas de membros faltosos;
- Acampamentos da Unidade;
- Planejamento de visitas;
- Atividades das classes e especialidades;
- Dedicar tempo para aquisição de conhecimento técnico para auxiliar a quem precisa;
- Aquisição de materiais;
- Outros detalhes.

(É essencial o conhecimento do Conselheiro, do local e do horário da reunião.)

A REUNIÃO DA UNIDADE (RU)

Deve ser baseado no programa do clube e cumprir os requisitos exigidos pelo Clube. Abaixo segue uma sugestão para uma reunião de Unidade:

- Grito de guerra (antes de entrar na sala ou QG);
- Cântico da unidade e oração;
- Meditação (com uma história especial);
- O Conselho da Unidade;
- Reunião que deve ser realizada fora da reunião do Clube onde a unidade discute assuntos internos. O Conselheiro é o presidente, o Capitão é o vice-presidente e os demais representam seus cargos. Esta reunião deve ser realizada na casa do Conselheiro ou na casa de um dos membros da Unidade, e deve ser servido um lanche, que pode até ser feito no sistema de cota onde todos podem participar.
- O Secretário lê a ata da última reunião e verifica se os itens e decisões foram cumpridos ou não;
- Plano de trabalho da Unidade;
- Programa do Clube para a Unidade deve ser debatido;
- Cada cargo presta conta do que está fazendo pela Unidade;
- Avaliação da disciplina dos membros;
- Planos para o próximo encontro da Unidade;
- Assuntos diversos;
- Fixar a data para a próxima reunião do conselho da Unidade.
- Conclusão de requisitos e relatórios de Classe e especialidades.

O CONSELHEIRO

O Conselheiro é o Líder de uma unidade de 6 a 8 meninos ou meninas. Os homens deveriam liderar meninos, e as mulheres, liderar as meninas. Os Conselheiros ocupam posição-chave no Clube de Desbravadores, pois são eles que têm um contato mais íntimo com os Desbravadores. Os Conselheiros são selecionados dentre membros batizados da Igreja Adventista do Sétimo Dia onde o Clube é organizado. Devem ser Cristãos convertidos e dedicados, dando bom exemplo em espírito e comportamento. Devem ser prontos a aprender e a crescer, e ampliar seu conhecimento de artes, especialidades e natureza, para que possam ajudar a expandir o conhecimento dos membros de sua unidade.

Devem sempre estar presentes em sua unidade, quando o Clube está desenvolvendo qualquer atividade, dividido em unidades, a não ser que um conselheiro assistente esteja responsável pela mesma. Durante as classes e aulas, a Unidade poderá estar dispersa entre vários grupos, e, nesses momentos, os membros das Unidades estão sob a supervisão do Instrutor ou professor da classe.

Os Conselheiros devem conhecer bem os membros de sua unidade, e se interessar nas várias atividades junto com eles, e assim ganhar sua confiança. Deveriam também procurar se familiarizar com os pais e condições do lar deles. Seria bom os Conselheiros planejarem ocasionalmente alguma atividade extra Clube com a sua unidade, mas devem primeiro obter o consentimento do Diretor do Clube, antes de qualquer plano.

Os Conselheiros deveriam dar o exemplo e defender os padrões e princípios do Clube, em todas as ocasiões. Devem também trabalhar em completa harmonia com outros oficiais do Clube, e estar prontos a servir onde quer que sejam chamados a realizar tarefas.

Os deveres de um Conselheiro são:

- Encarregar-se e liderar/ensinar uma unidade ou classe de desbravadores, trabalhando e ficando com eles durante todas as programações.
- Estimular, ensinar e testar as tarefas de classe necessárias para a investidura dos membros.
- Dar bom exemplo em comportamento, presença, pontualidade, uniforme, etc.
- Desenvolver espírito de compreensão e amizade com sua unidade.
- Ajudar os membros em quaisquer problemas que possam surgir e manter os líderes informados (respeitar as confidências).
- Estimular todos os membros a participar de todas as atividades.
- Participar de acampamentos, arranjando todos os detalhes com o Diretor Associado e os membros da Diretoria.
- Participar das reuniões da Diretoria.
- Avisar o Diretor com antecedência, se não puder comparecer a uma reunião.
- Qualidades do Conselheiro:
 - Amar e conhecer a Deus: Liderança centralizada em Cristo e não em si mesmo. Cristo deve aparecer e ser o herói e não o ser humano.
 - Amar e conhecer o juvenil: mostrar-se amigo, interessar-se por cada Desbravador. Quando o conselheiro demonstra atenção, faz com que o Desbravador se sinta à vontade.
 - Conhecer as reações e mudanças físicas e mentais próprias da idade.

- Conhecer a família do juvenil.
- É importante rir com as crianças e não delas.
- Servir com entusiasmo: os juvenis seguem de pronto uma Liderança otimista.
- Cultivar o hábito de comentar só coisas positivas e ter atitudes positivas.
- Apreciar a natureza: muitas atividades se realizam em ambientes naturais. Uma grande sala de aula para os desbravadores é em acampamentos, cachoeiras, chuva, montanha, lagos, caminhadas, etc.
- Ser organizado e responsável: assumir realmente o cargo com comprometimento e dedicação.
- Ser pontual.
- Bom relacionamento: alegrar-se com promoções e homenagens de seus colegas.
- Evitar parcialidade, ostentar orgulho ou se prevalecer da posição com as crianças.
- Lealdade, harmonia e cooperação com os superiores.

O CAPITÃO

O Capitão de unidade é um membro do Clube escolhido pela unidade para animar a seu grupo e cumprir com sucesso o programa, através do próprio exemplo e da influência pessoal, inspirando cada membro a fazer o seu melhor. O período de sua atuação pode ser de um ano, dependendo do tempo aprovado pela diretoria. Durante todas as atividades do Clube, o Capitão usa uma insígnia indicando sua função.

A posição do Capitão é importante, e deveria não somente revelar habilidade para dirigir e liderar, mas também demonstrar verdadeiro espírito cristão de compreensão e respeito.

Os deveres do Capitão da unidade são:

- Auxiliar o conselheiro no gerenciamento da unidade.
- Guardar, portar e segurar o bandeirim da Unidade da maneira correta.
- Cuidar para que o bandeirim da Unidade esteja colocado de maneira apropriada na frente da Unidade, nos acampamentos.
- Ser responsável pela presença da Unidade a tempo no momento convocado.
- Treinar a Unidade nos exercícios de ordem unida.

Qualidades do Capitão:

- Amar a Deus: acima de tudo, o Capitão precisa ser um Líder espiritual e que viva os princípios da fé em seus atos.
- Ser exemplo: o comandante de um grupo determina o rumo da caminhada. Para ensinar honestidade é preciso ser honesto. Para defender a verdade é preciso só falar a verdade.
- Ser organizado: a organização simplifica as coisas, facilita a vida e aumenta a capacidade de realização de qualquer pessoa.
- Liderança e comando: ser legal mas firme, ser amigo é saber dizer não, ser camarada sem dar jeitinhos, brincar na hora de brincar, cobrar na hora de cobrar. Logo a Unidade vai sentir firmeza, vai perceber que escolheram a pessoa certa, um Líder legal e comandante.
- Honestidade: a verdade e o direito acima dos interesses pessoais.
- Compromisso com o que é certo. Honestidade nas coisas grandes e pequenas.

- Lealdade: diante da unidade você é um representante e defensor da Diretoria, diante da Diretoria você representa e defende sua Unidade.
- Guardar os segredos e confidências de seus Desbravadores.

A aplicação eficiente do sistema de unidades pode, inicialmente, parecer um pouco mais trabalhosa, porém, os resultados serão muito mais gratificantes e duradouros e ainda mais felizes, porque efetivamente estaremos contribuindo para a formação de novos e bons Líderes. Faremos de meninos e meninas, Líderes, porém, Líderes de igreja empenhados na MISSÃO, buscando a...

...Excelência Sempre!!!!

Criado por:

Erasmu Gazolli

Líder Master Avançado

Conselheiro Geral CLME

Revisado por:

Edição:

Nycolle Inacio

Coordenadora de Mídia CLME

MONTE

EVER