

AS RESPONSABILIDADES DA LIDERANÇA

Diretor

Deveres intransferíveis

- Representar o Clube diante da Comissão da igreja local e da Associação / Missão da qual a igreja local faz parte;
- Representar as Organizações Superiores diante dos pais e membros do Clube;
- Participar das decisões tomadas na Comissão Administrativa da igreja local, como representante do Clube de Aventureiros;
- Prestar contas dos recursos colocados em suas mãos – recursos humanos, tecnológicos, financeiros, instalações, equipamentos, patrimônio, etc.;
- Coordenar as reuniões da Diretoria e da Comissão Executiva;
- Decidir os casos não previstos e regulamentá-los pela Diretoria do Clube.

Funções delegáveis

- Zelar pela honra e dignidade com que seu grupo seja visto, tanto interna como externamente (Relações Públicas);
- Administrar disciplina, onde isso seja necessário e aplicável;
- Treinar cada colaborador para ter sucesso no cargo ou função atribuído a ele;

- Cuidar da Rede Familiar dos Aventureiros, organizando os eventos e atividades que envolvam os pais, para integrá-los ao programa geral do Clube;

Diretor Associado

Uma maneira simplista de definir este cargo é dizer que ele tem duas atribuições principais:

1. Auxiliar em todo o trabalho que Diretor realiza;
2. Substituir Diretor no comando do Clube, quando seja necessário.

Entretanto, há muito mais envolvido neste cargo do que estas definições apresentam.

Enquanto Diretor se preocupa com relações públicas e a integração de todas as partes do programa, o Associado cuida para que os meninos e meninas, especificamente, todos e cada um, aproveitem as oportunidades disponíveis para aprenderem novas habilidades e conquistarem Classes e Especialidades, no Clube de Aventureiros. Todas as questões envolvidas com o Currículo são responsabilidade direta do Diretor Associado.

O Diretor está voltado para o **relacionamento externo** do Clube, com seus diversos públicos-alvos: pais, oficiais da igreja, outros departamentos, autoridades, a Associação / Missão, etc... Já o Associado preocupa-se com o **ambiente interno** do Clube.

O mais difícil de todos

Perguntaram ao famoso compositor e regente estadunidense, Leonard Bernstein, qual o instrumento mais difícil de tocar. Sua resposta foi a seguinte:

“O instrumento mais difícil é o segundo violino. Você não imagina como é difícil encontrar alguém que toque o segundo violino, a segunda flauta ou a segunda trompa com o mesmo entusiasmo com que outros tocam o primeiro instrumento.”

Para tocar o segundo violino as exigências técnicas, a preparação, o treinamento, o estudo são os mesmos que para tocar o primeiro violino, mas o destaque é menor.

Semelhantemente, ao eleger um Associado, a Comissão de Nomeações precisa encontrar alguém que tenha tanto potencial para a liderança quanto tem o Diretor e que, além disso, seja leal e saiba trabalhar, com entusiasmo, sob as ordens de outros. Isso, algumas vezes, é bem mais difícil do que encontrar candidatos a “Diretores”.

É indiscutível notar que em todos os contextos, é muito mais fácil conseguir candidatos a “Primeiros” do que a “Segundos”: seja no trabalho, na escola, nos esportes ninguém quer ser “Vice” ou “Associado”. (O mesmo poderia ocorrer nos Aventureiros ...) Felizmente o apego aos cargos, ao status ou à autoridade está longe de qualquer pessoa que lide com crianças.

Talvez a maior virtude dos “segundos” seja a paciência e o conhecimento próprio. Eles sabem que sua vez de liderar vai chegar e que, no momento, o melhor a fazer é se preparar para isso.

O trabalho mais importante do Diretor Associado é gerenciar o ensino das Classes e Especialidades. Assim, alguém com perfil didático, hábil para ensinar (ou coordenar

o ensino), seria a pessoa ideal para assumir o cargo, mesmo que tivesse potencial / capacidade para dirigir o Clube como seu líder principal. Sua contribuição, como Associado, terá um valor inestimável, no desenvolvimento físico, mental, espiritual e social que o Clube de Aventureiros pretende disponibilizar para as crianças.

Construir o Programa de Ensino das Classes e Especialidades é tarefa específica do Diretor Associado. Este Programa de Ensino, (depois de referendado pela Diretoria), será o “manual de operações” de todos os envolvidos com a instrução às crianças nas Classes e Especialidades, por isso, em sua elaboração, deve-se fazer o trabalho mais completo possível.

Programas de Ensino, criados e usados pelos Diretores Associados anteriores, são valiosas ferramentas, que o Associado atual não deveria desconsiderar.

Um auxiliar precioso para o Diretor Associado é o Instrutor Geral. Ele é eleito para administrar os demais instrutores, que se dispõem a ensinar porções das Classes e Especialidades, nas Unidades dos Aventureiros.

Isso é de um valor inestimável e um sábio investimento pois, a longo prazo, o Instrutor Geral será o candidato natural para o cargo de Diretor Associado.

Não havendo Instrutor Geral, o Associado gerencia os instrutores e Conselheiros.

O Programa de Ensino tem enorme relevância para os Conselheiros: são eles que o realizarão, efetivamente. Por isso, Associado, Instrutor Geral e Conselheiros devem discutir e combinar sua participação, especialmente ao ensinar o currículo específico de cada faixa etária. Devem estudar, juntos, o programa, deixando com os Conselheiros a instrução dos itens que

estejam aptos para ensinar. O que “sobrar” ficará a cargo de instrutores habilitados.

Associado – Deveres intransferíveis

- Substituir o Diretor em suas funções, quando necessário, informando-o depois, das decisões tomadas e ações empreendidas, no período da substituição;
- Auxiliar Diretor na execução do Plano de Trabalho do Clube;
- Treinar e dar suporte aos Conselheiros para seu trabalho como **coordenadores das Unidades**, provendo-lhes aconselhamento, motivação e orientação;
- Representar os Conselheiros perante a Diretoria do Clube;
- Representar a Diretoria do Clube diante dos Conselheiros;

Associado – Funções delegáveis

- Desenvolver o Currículo das Classes e todas as atividades de instrução do Clube, seja através dos Conselheiros, seja por outro meio;
- Administrar a participação dos instrutores, fixos ou ocasionais, no ensino das Classes e Especialidades;
- Treinar e dar suporte aos Conselheiros para seu trabalho **nas Classes** e com as idades específicas, dos Aventureiros nelas inscritos;

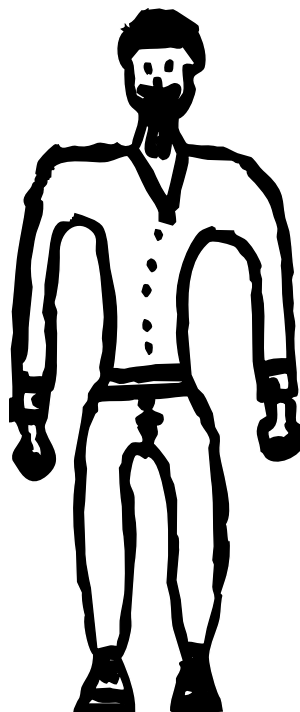
O Secretário

A Secretaria cuida de toda a parte administrativa e organizacional, sendo o elo de ligação e a via de comunicação com todas as outras entidades vinculadas ao Clube de Aventureiros. Todos os históricos

e registros são realizados pelo Secretário ou por funções auxiliares, a ela ligadas. (Em Clubes pequenos, o Secretário acumula várias funções administrativas).

À primeira vista, ser Secretário, num Clube de crianças, não parece uma tarefa difícil, mas isso é só a aparência. Veja, por exemplo, o trabalho das diversas Comissões, envolvidas com o Clube: o Secretário marca as reuniões, comunica os participantes, registra sua presença e os votos decorrentes das discussões, envia relatórios, cobra os responsáveis pela realização do que ficou decidido e registra o que foi realizado, para reportar, (a quem de direito), os resultados.

O Secretário gerencia um dos ingredientes mais essenciais para o funcionamento de qualquer organização: a informação. Enquanto outros cargos e funções lidam com pessoas, programas, cargos e funções, equipamentos, espaços, instalações, dinheiro, tempo, documentos, comunicação, avaliação e controle, o Secretário transforma tudo isso em dados que fazem sentido (informação), fornecendo parâmetros para as decisões administrativas.



Podemos dizer que a “inteligência” da organização está na Secretaria.

Através de seu trabalho, o Secretário

- Evita desperdício de recursos;
- Acrescenta previsão e previsibilidade à organização;
- Corrige (quando não evita) erros;
- Registra a história da organização e preserva sua memória;
- Educa;
- Legitima ou legaliza as ações do Clube, ao documentar as decisões tomadas pela Diretoria;
- Organiza;
- Funciona como elo de ligação com outras instituições;
- Representa pessoalmente o clube;
- Integra o trabalho, dos vários setores do clube, num todo coeso;
- Cobra a execução do trabalho de cada parte da “máquina” do clube;
- Acompanha a execução do calendário de atividades previsto para o ano;
- Cobra o ensino, cumprimento e registro dos requisitos das Classes e Especialidades;
- Agenda datas; realiza as reuniões programadas; os convites externos; o registro de visitas e de presença; a confecção das atas e registro das decisões tomadas; a correspondência; a confecção de diplomas, certificados e outros documentos, etc.;
- Cobra **1)** a efetivação de cada decisão tomada, **2)** o cumprimento de cada promessa feita, **3)** a realização de cada tarefa entregue, **4)** o pagamento de cada dívida assumida, **5)** a

cobrança de cada direito adquirido.

Vendo a lista de tarefas atribuídas ao Secretário, você pode pensar que tornamos este setor do Clube mais importante do que todos os demais – mais importante até que o Diretor.

A pergunta que surge, então, é: o que o Diretor tem para fazer, num Clube em que o Secretário realiza tudo isso?

Se for um Clube como o apresentado neste manual, a resposta é: **muito** – Diretor tem muito que fazer, mas onde é necessário que as coisas sejam feitas por ele.

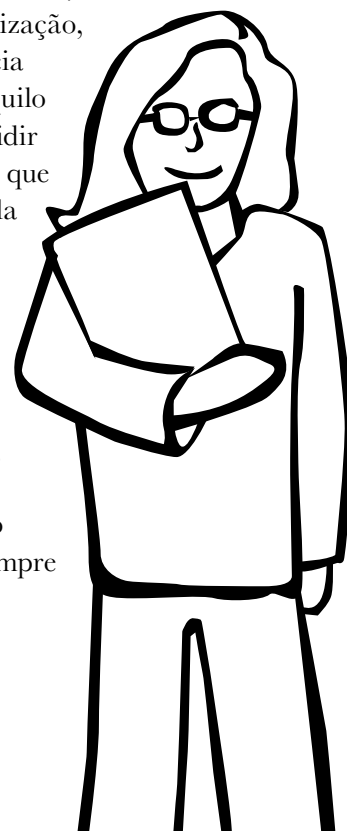
Um destes lugares, onde só Diretor pode atuar, é a Rede Familiar dos Aventureiros, especialmente nos primeiros meses de um Clube recém formado.

Ali há a necessidade da autoridade, que Diretor recebeu; ali há a necessidade de representar, oficialmente, a Diretoria. Ali, também, se necessita de criatividade e poder de decisão, todas atributos ou atribuições Diretor.

Para realizar os trabalhos do Secretário não há necessidade disso.

As virtudes necessárias, no secretário, são organização, disciplina e obediência para realizar, não aquilo que o Secretário decidir mas, sim, as decisões que já foram tomadas pela Diretoria.

Assim, o Secretário apenas executa aquilo que já foi discutido, debatido e aprovado, por outras pessoas, que ele representa no momento em que cumpre com suas tarefas.



Uma boa demonstração de que o Secretário não se torna a “dona-do-Clube” quando executa seu trabalho é o fato de ele ter que prestar contas de tudo o que faz.

Deveres intransferíveis

- Cuidar de toda a organização interna do Clube;
- Manter o contato formal entre as Organizações Superiores e o Clube local;
- Realizar (ou coordenar a realização) das decisões tomadas pela Diretoria do Clube.

Funções delegáveis

- Cuidar dos registros contábeis do Clube, oferecendo à Diretoria e à Comissão Administrativa da igreja local, as informações necessárias para justificar os gastos programados, dentro do Plano de Trabalho;
- Cobrar as contribuições financeiras dos pais e emitir a documentação pertinente;
- Registrar ocorrências, dados dos membros, decisões, planejamento, etc. e disponibilizar estas informações através de relatórios ou similares;
- Coordenar a realização do Programa Semanal do Clube, confirmando a presença dos convidados ou membros a quem se atribuiu tarefas, disponibilizando os materiais e equipamentos necessitados, controlando o tempo, recolhendo os trabalhos ou provas produzidos, providenciando as condições físicas ou ambientais adequadas para as Classes e instrutores, etc.;
- Supervisionar os registros realizados pelos Conselheiros e transferir as informações pertinentes para os

relatórios enviados às Organizações Superiores;

- Divulgar notícias em mural, boletim ou outro meio. Manter contato e o fluxo de informações para o depto. de Comunicação da igreja local;
- Administrar as compras de materiais, especialmente os uniformes, manuais, documentos e outros itens básicos;

Conselheiros de Unidade

A Diretoria do Clube treina e escolhe os Conselheiros, atribuindo-lhes a liderança de uma Unidade. Cada uma destas Unidades é composta de meninos e meninas, pertencentes a determinada faixa etária. Essa é uma característica distintiva da Unidade de Aventureiros: meninos e meninas, da **mesma idade**, participam **juntos**, das atividades desenvolvidas.

Se uma Unidade fica superlotada, com mais de 8 a 10 membros, deve-se dividi-la, formando duas novas Unidades, desvinculadas entre si. (Um adulto, sozinho, não consegue dar atenção apropriada a tantas crianças.) Se não ha alguém treinado para assumir a nova Unidade, um membro da Diretoria pode cuidar dela, enquanto se treina um adulto para dirigi-la.



A Unidade pode, também, ser separada só internamente – uma dupla de Conselheiros a dirige, em conjunto. Neste arranjo, alternativo, os Conselheiros podem dividir o trabalho, ficando cada um com uma parte da Unidade, conforme o grau de dificuldade da atividade em execução. Qualquer que seja o modelo utilizado, ao subdividir uma faixa etária, lembre-se de:

- Manter alguns meninos e algumas meninas na mesma Unidade, pois isso ensina a convivência no grupo heterogêneo, nesta fase da vida da criança;
- Agrupar amigos, especialmente quando as famílias deles já mantêm um relacionamento extra-Clube;
- Agrupar as crianças pelo grau de facilidade demonstrado, assim ninguém vai ficar “para trás”, nas atividades desenvolvidas, ou deslocado do contexto geral;
- Agrupar irmãos e parentes, especialmente por causa das atividades que envolvem gastos, assessoria doméstica, viagens, horários especiais, etc.;

Você deve ter notado que nossas primeiras palavras, ao apresentar este cargo, seguem uma ordem estranha: **primeiro treinar, depois escolher.**

O treinamento deve estar disponível a todos que tiverem interesse em aprender o necessário para trabalhar com Unidades. Isso não significa que todos os que recebem tal treinamento estarão habilitados para o cargo mais importante do Clube.

O trabalho que Conselheiro(a) faz é vital para o desenvolvimento do programa, o ensino do currículo, o envolvimento dos pais e o crescimento das crianças. É na Unidade que os meninos e meninas se tornam melhores a cada reunião.

Por tudo isso, escolher os Conselheiros é uma das decisões mais importantes da Diretoria – estes nomes vão ser apresentados à Comissão Administrativa da igreja local como sendo as pessoas mais habilitadas para conviver com os Aventureiros, nas várias situações que se apresentam dentro do programa. Eles devem ter pelo menos 18 anos e serem membros batizados da Igreja Adventista do Sétimo Dia.

Treinar os Conselheiros, testá-los em trabalhos práticos, acompanhá-los em tarefas específicas, analisar seu desempenho, sua disposição e sua facilidade de intercâmbio com as crianças, dará à Diretoria os subsídios necessários para depositar confiança nestes preciosos auxiliares, que é sua prerrogativa escolher.

Dois trabalhos em um só

Os Conselheiros trabalham em duas frentes, concomitantemente.

1. Organizar a vida interna da Unidade, como grupo social.

O Conselheiro é o centro de atração que agrupará todos os membros ao redor de si, por isso deve ter personalidade agradável e compreender o modo como as crianças “funcionam”, dentro da faixa etária com a qual esteja trabalhando.

Não é uma tarefa fácil, pois há inúmeras variáveis que vão mudando ao longo do tempo e, com certeza, as crianças dos nossos dias são bem diferentes das que havia na época em que os Conselheiros foram, eles próprios, criancinhas em desenvolvimento. Qualquer adulto, não importa o cargo que ocupe no Clube, precisará dedicar tempo ao estudo e à observação, para compreender em que contexto vivem as crianças de hoje em dia. Claro que ter sido criança (e lembrar-se daquele tempo) ajuda muito, mas certamente não será suficiente.

Outro tema que não pode, jamais, ser deixado de lado é a compreensão de como funcionam os pais, em geral, e a família de cada criança, em particular. As crianças são um produto do lar em que vivem. Sem conhecer esta parte, importantíssima, da vida da criança, nenhum adulto poderia encontrar o melhor caminho para os coraçõezinhos sob sua guarda.

Além disso, cada família tem suas próprias regras internas, seus comportamentos-padrão, suas peculiaridades, seus exemplos modelares. Sem compreender o ponto de origem de cada criança, o Conselheiro poderia estar tentando modificar uma característica muito valorizada pela família do Aventureiro ou ensinar, no sábado ou domingo, algum conhecimento ou habilidade que os pais desestimulam durante os outros cinco ou seis dias da semana.

Como o Clube de Aventureiros é uma parceria entre pais e líderes, visando aprimorar a criança, é desejável que esta parceria trabalhe na mesma direção, afinada com os mesmos propósitos, confirmando uns o trabalho dos outros.

Isso só é possível se existir uma amizade entre Conselheiro e os pais de cada menino e menina. Esta é outra boa razão para termos não mais do que oito crianças em cada Unidade. O Conselheiro não poderia tornar-se amigo de tanta gente e ainda executar seu trabalho principal a contento.

Assim como as crianças, entre si, os pais dos Aventureiros também se tornam amigos graças à ação do Conselheiro que cuida de seus filhos. O Conselheiro é uma espécie de “cola” que os une e integra. Deste ponto de vista, os pais dos Aventureiros também são membros, “honorários”, de sua Unidade.

Uma oportunidade muito boa para alicerçar a união do Conselheiro com os pais é a sua participação em algumas das

atividades da Rede Familiar.

2. Ensinar a Classe, destinada à faixa etária de seus Aventureiros.

Sob a coordenação do Instrutor Geral, o Conselheiro desenvolve o ensino teórico, as experiências práticas e o cumprimento dos requisitos que habilitarão os Aventureiros para serem investidos em suas respectivas Classes.

Para ter êxito neste trabalho, o Conselheiro deve entender como as crianças aprendem, naquela idade específica, e aplicar os conhecimentos mais avançados que possua, em termos de didática. Para isso, novo esforço de desenvolvimento pessoal é exigido dele. Por isso, treinar Conselheiro **antes** de escolher que Unidade ele vai dirigir é fundamental.

Você irá perceber que algumas pessoas assimilam com espantosa facilidade os conhecimentos necessários para serem Conselheiros. Outras tem mais dificuldade, dispõem de menos tempo ou demoram um pouco para compreender a mecânica que determina o sucesso neste cargo. Qualquer que seja a situação, ao cabo de algum tempo, tanto uns como outros acabam dominando os conhecimentos e habilidades necessários para contribuir em tal posição. É só então que podem ocupar este cargo.

Se alguém, muito dedicado, ainda não reúne as habilidades necessárias, pode atuar como instrutor de uma parte do Currículo, Especialidade ou Classe, até reunir bagagem suficiente para assumir tal encargo. Nunca desanime uma pessoa que deseja ser Conselheiro – treine-a, pois você poderá precisar dela, logo, logo.

Ter muitos candidatos a Conselheiro é a única maneira adequada de o Clube de Aventureiros crescer quantitativamente.

Se você deseja ter mais Unidades, para abrigar mais crianças, precisará ter mais Conselheiros para dirigir estas Unidades adicionais.

Nunca se iluda com a idéia de que primeiro se chama as crianças para depois compor as Unidades e escolher os Conselheiros. O que se deve fazer é justamente o contrário.

Primeiro se treina candidatos a Conselheiros, depois se testa os candidatos, depois se escolhe quais deles estão habilitados para o trabalho, então se disponibiliza o número de vagas que estes Conselheiros treinados podem coordenar adequadamente.

Se há muitas crianças e poucos Conselheiros, o mesmo princípio é válido: primeiro se convoca adultos para serem treinados, testados, aprovados e escolhidos, depois se convida o número de crianças que pode ser atendido por eles. Fazer diferente disso é conspirar contra seu próprio trabalho.

Como instrutor de uma Classe, Conselheiro deve dominar as habilidades e conhecimentos que vai passar para as crianças. Se ele não os domina, deve buscar aprender particularmente, ao menos o básico, antes de convidar um instrutor para ensinar à sua Unidade. Fazendo assim, ele será o auxiliar natural do instrutor convidado, enquanto aprende, junto com as crianças.

Outra tarefa vital, desempenhada pelos Conselheiros é o exemplo.

Sendo eles os líderes mais próximos das crianças, imprimirão sua marca na vida de todas elas, mesmo que não se apercebam disso. O liderado é, sempre, reflexo do líder.

Não há argumento mais forte do que o exemplo. As pessoas (crianças inclusive) estão atentas não ao que você diz, mas às

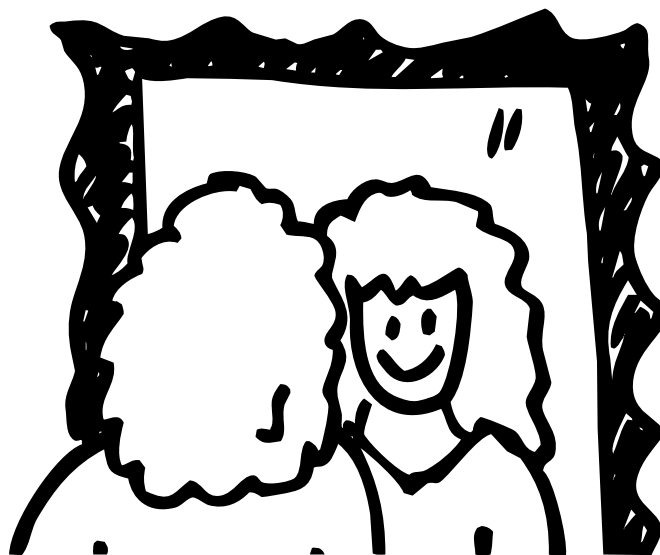
suas atitudes e comportamento. Não são suas palavras que elas copiam – são suas ações.

O Conselheiro desejará levar meninos e meninas a uma experiência enriquecedora com Jesus. Isso será impossível se a sua própria experiência devocional não for igualmente rica.

O Conselheiro desejará interessá-los na compaixão e serviço aos necessitados, mas conseguirá pouco (ou nenhum) êxito se ele mesmo não demonstra estas virtudes, em ações de amor e caridade para com o próximo.

O mesmo acontece com o ensino das Classes e Especialidades: se o próprio Conselheiro não se interessa em progredir sempre, cumprindo seus próprios requisitos para as Classes de liderança, participando em cursos promovidos pela Associação / Missão, dedicando-se à leitura e ao treinamento pessoal, como poderá cativar a atenção das crianças para o desenvolvimento de suas Classes e Especialidades?

Os meninos e meninas crescem à imagem e semelhança daquilo que vêem nas pessoas que admiram. Que responsabilidade pesa sobre os ombros do Conselheiro!



Ainda no tocante a Classes e Especialidades, um programa muito importante, administrado pela Rede Familiar em parceria com os Conselheiros de Unidade, é o Aventureiro do Ano.

A aprovação do Conselheiro é determinante para a concessão desta honraria, pois é ele que acompanha o tipo de apoio que o pai e a mãe de cada Aventureiro oferece em casa.

O Conselheiro deve recomendar, sempre, ao menos um pai ou mãe de sua Unidade, para receber o distintivo de Aventureiro do Ano, mesmo que ele só tenha se destacado um pouquinho mais do que a maioria dos outros pais. Isso honra o mérito de quem o tenha e desafia os demais a tentarem melhorar.

Há critérios explícitos e implícitos para escolher os Aventureiros do Ano, em cada Unidade. Alguns são de conhecimento dos pais, outros não. É assim que deve ser. Não divulgue todas os motivos do processo de escolha do Aventureiro do Ano, pois uma parte dele se baseará em opiniões ao invés de simples fatos.

Se acontecer de todos os (ou a maioria dos) pais estarem realmente acima da média, recomende todos para receberem o distintivo de Aventureiro do Ano – não há necessidade de “economizar”. Apenas tenha certeza de que está premiando esforços honestos e o mérito, que as pessoas realmente têm, no trabalho desenvolvido.

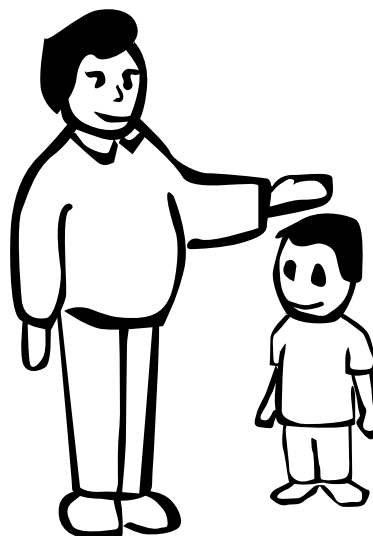
Não é a grande quantidade de distintivos entregues que diminui a importância de uma honraria mas, sim, a má qualidade dos premiados. Ainda assim, o que é raro sempre é mais valorizado, por isso seja exigente.

O Conselheiro de Unidade deve auxiliar os pais que desejam arduamente conquistar o distintivo de Aventureiro do

ano, para si e para seu filho. Indique as tarefas a realizar e os caminhos a trilhar para atingirem este alvo. Depois de ter-lhes dado toda a assessoria possível, o Conselheiro poderá contabilizar (mais importante do que tudo) a amizade destes pais.

Conselheiro de Unidade – Deveres intransferíveis

- Liderar a Unidade e organizar a convivência dos membros entre si;
- Ensinar as Classes e Especialidades da faixa etária com que trabalha;
- Adaptar o programa às capacidades e necessidades da criança;
- Administrar os conflitos naturais da convivência entre as crianças;
- Manter contato amigável com os pais;
- Auxiliar a Diretoria na formulação de programas e atividades interessantes;
- Obter a cooperação dos meninos e meninas para seu próprio aprimoramento.
- Recomendar pais ou responsáveis, de crianças de sua Unidade, para receberem o distintivo de Aventureiro do Ano.



Conselheiro de Unidade – Características pessoais desejáveis

- Apreciar a companhia das crianças, sem manifestar impaciência, irritação ou rudeza para com elas;
- Ter facilidade para ensinar, teórica e praticamente, a idade característica da Unidade sob sua coordenação;
- Ter aprendido, sob a orientação de um Conselheiro mais experiente, todo o trabalho envolvido.
- Ser responsável e saber seguir instruções disciplinada e lealmente;

Funções no Clube de Aventureiros

Funções são tarefas que precisam ser realizadas, em algum momento da história de uma organização, para aproveitar oportunidades de desenvolvimento disponíveis.

As funções não tem estabilidade ou prazo indefinido de existência: elas existem enquanto aquela tarefa seja necessária ou possa prover vantagens para a organização.

A maior parte dos “cargos”, criados depois do estabelecimento formal de uma entidade, são, na verdade, funções.

No caso do Clube de Aventureiros, conforme ele vai se desenvolvendo, apenas as figuras de Diretor, Diretor Associado, Secretário e Conselheiros, não conseguem mais “dar conta” de tudo o que há para fazer.

As funções são tentativas de aprimoramento da estrutura organizacional, pela delegação das tarefas que não podem ser realizadas a contento por nenhuma das figuras de autoridade existentes. Em alguns

casos, estas funções se tornam tão vitais, para a continuidade da organização, que se transformam em cargos oficiais.

Você, em seu Clube local, pode ter oportunidades especiais, que não existem na maioria dos demais Clubes. Se é o seu caso, não hesite em dar tarefas que possam aproveitar tais oportunidades de crescimento: crie funções.

Sugerimos quatro funções, que devem ser fundamentais para complementar o trabalho desempenhado pelos cargos oficiais.

Coordenador da Rede Familiar dos Aventureiros

A Rede Familiar dos Aventureiros é um programa paralelo ao do Clube. Destina-se a treinar e apoiar pais ou responsáveis para que **eles** (os pais) auxiliem seus filhos a serem bem sucedidos como Aventureiros. Ao mesmo tempo, os pais adquirem competência e conhecimentos para seu próprio aprimoramento.

Mesmo sendo um programa indireto, a Rede Familiar é, talvez, o maior benefício que o Clube pode produzir na vida das crianças. Ela prepara pais e mães para vivenciarem as experiências atuais da criança e intervirem, oportunamente, em suas experiências futuras.

Quando a função de Coordenador da Rede Familiar for exercida diretamente pelo Diretor do Clube, um auxiliar, que esteja sendo treinado naquela função, deve participar como representante da Rede, nas reuniões da Diretoria.

Instrutor Geral do Clube

Aquilo que a Rede Familiar representa como contribuição para as famílias, no longo prazo, o Currículo das Classes representa no curto prazo. A Rede Familiar dos Aventureiros atende as famílias no

futuro, através da formação de pais bem preparados. O Currículo atende as famílias no presente, através da formação de meninos e meninas saudáveis e felizes.

Para coordenar as Classes (o núcleo do Currículo do Clube), um Instrutor Geral é eleito pela Diretoria. O ideal é que este Instrutor Geral tenha muita experiência no treinamento de Conselheiros, tendo sido ele mesmo um Conselheiro exemplar durante algum tempo.

Além desta habilidade em treinar jovens e adultos, o Instrutor Geral deve ter noção perfeita da capacidade de aprendizagem das crianças, em cada idade, e possuir recursos para facilitar a apreensão dos conhecimentos em cada faixa etária.

Onde um dos Conselheiros apresente habilidades e conhecimentos superiores aos seus companheiros, pode ser eleito como Instrutor Geral Associado. Isso o preparará para chegar a ser, um dia, membro da Diretoria do Clube.

Outro trabalho importantíssimo do Instrutor Geral é a inclusão de instrutores externos no programa de ensino dos Aventureiros. Estes instrutores podem ser fixos (membros oficiais do Clube) ou ocasionais.

Os instrutores ocasionais estão espalhados por toda a comunidade imediata ao Clube de Aventureiros, e a maioria deles tem boa disposição para instruir crianças. Estes instrutores ocasionais não precisam ser membros oficiais do Clube.

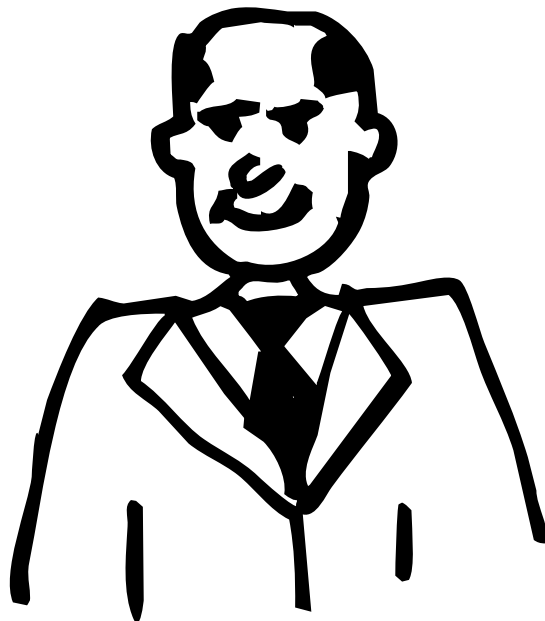
Pais e mães com habilidades e conhecimentos especiais, bombeiros, enfermeiros, dentistas, professores, etc., todos podem contribuir na instrução de Classes ou Especialidades dos Aventureiros. Desbravadores também estão especialmente capacitados para contribuir. É só convidar e agendar sua participação.

Todo o contato e a pré-instrução, especialmente prestados aos instrutores ocasionais, são de responsabilidade do(a) Instrutor Geral, mesmo quando o convite ou a indicação tenha sido iniciativa de outra pessoa. Neste contato inicial, o Instrutor Geral explica a filosofia e os objetivos do trabalho com Aventureiros, apresenta os limites e restrições de conduta que os adultos devem observar, durante sua participação, além da necessária manutenção de modelos e exemplos condizentes com a filosofia do Clube e da Igreja Adventista do Sétimo Dia.

Ao início do ano, depois de formulado o Plano de Trabalho do Clube, o Instrutor Geral deve construir o Calendário das Classes, para cumprir todo o Currículo dos Aventureiros. Este trabalho é feito, preferencialmente, como parte do treinamento dos Conselheiros, por isso deve envolvê-los em sua elaboração.

Tudo o que os próprios Conselheiros se sintam capacitados para ensinar deve ser deixado a seu cargo, ficando as lacunas para serem preenchidas por outros membros do Clube, pais, demais membros da igreja, amigos não-adventistas, etc...

A função de Instrutor Geral deve estar representada nas reuniões da Diretoria do Clube, por isso, o Instrutor Geral (ou Instrutor Geral Associado) participa nelas.



Tesoureiro do Clube

As atividades e eventos do Clube precisam ser mantidos e muitos deles têm um custo para sua manutenção.

Os pais dos Aventureiros são a principal fonte de receita do Clube e, isso, por uma razão muito simples: são eles os beneficiários diretos do programa nele desenvolvido. É, assim, uma questão de custo / benefício, que deve ser apresentada aos pais, desde seu primeiro contato com o Clube.

Outra fonte de receita é o orçamento geral da igreja – cada departamento criado e mantido pela igreja local costuma receber uma verba para seu funcionamento. Além de prover uma Diretoria para sua operação, horário e local para suas atividades, a Comissão Administrativa da igreja local disponibiliza, quando isso é possível, recursos financeiros, para ajudar no trabalho dos departamentos.

Uma terceira provisão financeira é a contribuição, espontânea ou não, dos membros adultos do Clube. Muitas vezes os Conselheiros ou Instrutores se dispõem a fornecer os materiais e equipamentos necessários para suas próprias aulas. Este é um tipo de contribuição que, ao evitar gastos, faz sobrar mais dinheiro no caixa do Clube.

Contribuições externas também são bem-vindas, mas não devem ser encaradas como o principal provimento de recursos para o Clube de Aventureiros.

Eventos e feiras de artesanato, dentro dos princípios que norteiam todo o trabalho da igreja, podem ser ocasiões muito instrutivas, especialmente porque o **trabalho** desenvolvido pelos Aventureiros, no Clube, é que gera a entrada de dinheiro. Isso ensina lições muito importantes para a vida.

A tesouraria não lida diretamente com o dinheiro do Clube – limita-se a fazer

o registro contábil das entradas e saídas, entregando o dinheiro (e os documentos vinculados ao movimento financeiro) para a tesouraria da igreja local.

Seus registros, assinados pelo tesoureiro da igreja a cada remessa, dão à Diretoria os subsídios para planejar gastos e controlar suas despesas, sem precisar mobilizar a atenção da tesouraria da igreja. A tesouraria da igreja disponibiliza os recursos sob sua guarda, a pedido da Diretoria do Clube.

Uma tesouraria organizada e sintonizada com a tesouraria da igreja é ferramenta das mais importantes para o bom andamento do Clube. O ideal é que o encarregado desta função tenha alguma experiência em contabilidade.

Não se aconselha manter uma conta bancária ou equivalente, a menos que esta instrução parta da Comissão Administrativa da igreja local mas, mesmo quando tal abertura se apresenta, a Diretoria deve lembrar-se de que esta é mais uma coisa pela qual deverá prestar contas, e pode não justificar o trabalho que dá.

A função de tesouraria combina muito bem com o cargo de secretaria, por isso quando um Tesoureiro for escolhido, deve ficar sob a supervisão da secretaria do Clube. Nos casos em que o próprio Secretário assume este trabalho, um auxiliar deve ser escolhido. Deste modo, sempre haverá alguém em treinamento nesta importante função.



Capelão do Clube

O Clube de Aventureiros é, acima de tudo, um ministério espiritual. Especialmente em dias como os nossos, nos quais a espiritualidade ou inexistente ou é uma verdadeira confusão de crenças e crendices, é vital estabelecer um programa para desenvolver, desde cedo, a espiritualidade dos membros.

O capelão deve organizar e liderar atividades espirituais interessantes, com o objetivo de cativar a atenção e motivar o envolvimento com a Bíblia e com a igreja.

Há pelo menos quatro áreas de atuação para o capelão do Clube. Em cada uma delas ele deve desenvolver esforços e abordagens amplamente diferentes entre si. Por isso, deveria ser uma pessoa com larga experiência em instrução, atividades devocionais, aconselhamento, doutrinas bíblicas, etc... Seu trabalho deveria abranger os seguintes grupos, com programas específicos:

- Os dirigentes adultos, em todas as funções do Clube, mas especialmente a Diretoria;
- Os Conselheiros das Unidades, como jovens cristãos;
- Os Pais dos Aventureiros, em conexão com o trabalho da Rede Familiar;
- Os Aventureiros.

Veja que o trabalho proposto se focaliza primeiro na liderança, e isso é muito fácil de explicar: somente líderes cristãos são capazes de formar outros cristãos. Todo o esforço dedicado às crianças pode se perder, caso não seja consistentemente mantido pelos demais membros, envolvidos no Clube. O exemplo dos adultos é que vai cristalizar nas crianças o desejo por uma vida espiritual, “igual à deles”.



Visão Geral dos Cargos e Funções

Cargo ou Função	Área de atuação	Público-alvo
Diretor	Representação da autoridade	<ul style="list-style-type: none">- Coordenadores da Associação / Missão- Comissões da igreja local- Diretoria e Conselheiros- Funções- Pais- Crianças
Diretor Associado	Formação e representação dos Conselheiros Avaliação dos requisitos das Classes e Especialidades	<ul style="list-style-type: none">- Diretoria- Conselheiros- Instrutores e candidatos (avaliação)
Secretário	Administração e Organização	<ul style="list-style-type: none">- Organizações Superiores- Comissões da igreja local- Cargos e Funções (suporte)
Conselheiro	Formação e representação dos Aventureiros	<ul style="list-style-type: none">- Crianças de uma determinada faixa etária- Pais dos Aventureiros de sua Unidade
Coordenador da Rede Familiar	Formação e informação de Pais e Responsáveis	<ul style="list-style-type: none">- Pais de Aventureiros em geral
Instrutor Geral	Instrução dos (e com os) demais instrutores Suporte aos Conselheiros nas Classes e Especialidades	<ul style="list-style-type: none">- Conselheiros- Instrutores fixos- Instrutores ocasionais
Tesoureiro	Administração financeira	<ul style="list-style-type: none">- Tesouraria da igreja local- Pais e outros doadores de fundos
Capelão	Desenvolvimento da espiritualidade	<ul style="list-style-type: none">- Diretoria do Clube- Conselheiros- Crianças- Pais
Instrutores fixos	Ensino em grupo, com vinculação ao Clube	<ul style="list-style-type: none">- Classes e Especialidades- Unidades de Aventureiros
Instrutores ocasionais	Ensino em grupo, sem vinculação ao Clube	<ul style="list-style-type: none">- Classes e Especialidades