



Líder

ORIENTAÇÕES GERAIS

NOTA: As classes de Liderança de Desbravadores são oferecidas a jovens e adultos adventistas.

Cada nível de liderança deve ser alcançado separadamente, e em ordem crescente. Independente da idade, cada participante deve iniciar sempre no primeiro nível.

Os requisitos cumpridos para uma classe não têm valor para a outra. Cada requisito só terá validade quando cumprido dentro do período de realização de cada nível da classe.

1.

Não poderá ser membro do Clube de Desbravadores e tampouco cumprir os requisitos deste Cartão de liderança qualquer pessoa condenada judicialmente em qualquer instância, ou que tenha sofrido disciplina eclesiástica por abuso sexual de menores ou atos congêneres.

2. CANDIDATO

O candidato a Líder (L), Líder Máster (LM) ou Líder Máster Avançado (LMA), poderá iniciar os requisitos da classe, após receber uma recomendação, por escrito, da comissão de sua igreja.

3. PROVA

Todo o candidato a Líder, Máster e Máster Avançado deverá fazer as provas determinadas pela classe, e atingir nota mínima 7. No entanto, o candidato que não for aprovado somente poderá fazer uma nova prova após 15 dias.

4. APLICAÇÃO DA PROVA

As provas deverão ser realizadas exclusivamente pelo Ministério de Desbravadores e Aventureiros da Associação/Missão.

5. LIVROS

Os livros indicados para as provas são: LÍDER - Manual Administrativo do Clube de Desbravadores / Nisto Cremos.

6. PASTA

Todo candidato deverá preparar uma pasta virtual, pelo Sistema de Gerenciamento de Clubes - SGC, ou impressa, que deverá conter todos os documentos e trabalhos realizados para o cumprimento da classe, seguindo a ordem e as exigências dos requisitos do cartão. O material deverá ser em:

- Papel: A4
- Fonte: Times New Roman ou Arial - 12
- Espaçamento: 1,5 entrelinhas
- Margens: superior - 3,0; inferior - 2,0; esquerda - 3,0; direita - 2,0

Nos casos de reação à leitura/resumo:

- Uma página: 1500 caracteres
- Duas páginas: 3000 caracteres
- Três páginas: 4500 caracteres
- Quatro páginas: 6000 caracteres

A capa deverá conter as seguintes informações:

- Título com o nível de Liderança do candidato
- Nome completo do candidato
- Nome do Clube que participa
- Região
- Associação/Missão
- União

7. ENTREGA DA PASTA

Este material deverá ser entregue ao Ministério de Desbravadores e Aventureiros de sua Associação/Missão, ou finalizada no SGC, sempre com 90 dias de antecedência da data programada para a investidura. Anexar à pasta, o seu registro totalmente preenchido e devidamente assinado. Se optar pela pasta virtual, deve enviar somente o registro com as assinaturas à Associação/Missão.

8. AVALIAÇÃO DA PASTA

A avaliação, aprovação e a autorização para a investidura, deverá ser realizada pelo Ministério de Desbravadores e Aventureiros. No caso de Líder Máster Avançado, a pasta deverá conter a recomendação por escrito (Formulário MDA/DSA-LMA).

9. PERMISSÃO PARA INVESTIDURA

O candidato somente poderá ser investido após receber a devida aprovação de sua pasta.

10. INVESTIDURA

A cerimônia de investidura para cada nível de liderança, deverá ser realizada por: LÍDER - Ministério de Desbravadores e Aventureiros da Associação/Missão ou Pastor Distrital/Regional mediante autorização.

VALIDADE DA INVESTIDURA - A investidura é válida enquanto o investido estiver envolvido ativamente num Clube, Região ou Associação/Missão.

11. PERDA TEMPORÁRIA DA INVESTIDURA

Em caso de inatividade, quando deixar de se envolver diretamente com o Clube de Desbravadores por um período de dois anos. Para voltar a sua condição de investido e poder usar o uniforme terá que revalidar a investidura através do cumprimento dos requisitos do item 13, não precisando participar de uma nova cerimônia de investidura.

12. PERDA DA INVESTIDURA

Em caso de censura ou remoção (conforme abaixo) o investido perderá sua investidura e o direito de usar o uniforme. Para recuperar sua condição de investido e voltar a usar o uniforme, terá que participar de uma nova cerimônia, após cumprir os requisitos dos itens 12 e 13.

a) Censura: Quando receber censura por parte da igreja, somente poderá começar a revalidação após vencer o prazo da censura.

b) Remoção: Quando for removido por parte da igreja, somente poderá começar a revalidação após seu rebatismo.

13. AUTORIZAÇÃO PARA NOVA INVESTIDURA

Para reaver a investidura, será necessário procurar o Regional, Coordenador ou Departamental para poder receber a autorização para iniciar a revalidação de investidura.

14. REVALIDAÇÃO DE INVESTIDURA

A revalidação acontecerá após o candidato completar, dentro do período de um ano, os requisitos abaixo:

14.1 Ser membro ativo de um Clube de Desbravadores ou participar ativamente de uma coordenação distrital ou regional.

14.2 Participar do curso de 10 horas dirigido pela Associação/Missão, e apresentar o certificado.

14.3 Escolher e participar em um dos itens a seguir:

a) Participar de um projeto ou programa especial com seu Clube.

b) Estar atuando em algum cargo de liderança de sua igreja.

c) Organizar ou participar de um projeto evangelístico como: Semana Santa, Pequeno Grupo, Classe Bíblica ou equivalente.

14.4 Participar ativamente numa das equipes de apoio de um evento realizado pelo Ministério de Desbravadores e Aventureiros da Associação/Missão.

NOTA: O propósito da renovação é dar reconhecimento para aqueles que, através do seu treinamento, são responsáveis por manter um alto padrão de excelência moral e física no Clube de Desbravadores. Esta não é uma tentativa para excluir uma pessoa

qualificada que, durante muitos anos, serviu fielmente à igreja e aos seus jovens nas suas várias organizações, mas uma maneira de valorizar os que permanecem fiéis e ativos aos propósitos da igreja.

15. PERDA DEFINITIVA DE INVESTIDURA

Fica determinado por voto da IASD que qualquer pessoa condenada judicialmente em qualquer instância, ou que tenha sofrido disciplina eclesiástica por abuso sexual de menores ou atos congêneres não poderá reaver sua investidura e não poderá ser posta em um cargo que a coloque em contato com crianças e outros indivíduos vulneráveis.

NOTA: É requerido aos participantes completar essa Classe em, no mínimo 1 ano, e no máximo, 3 anos.

PRÉ-REQUISITOS

1. Todo candidato a Líder deverá:
 - a) Ter, no mínimo, 16 anos completos para iniciar a Classe e, no mínimo, 18 anos completos para a investidura.
 - b) Ser membro batizado da Igreja Adventista do Sétimo Dia.
 - c) Possuir uma recomendação, por escrito, da comissão de sua igreja para iniciar a Classe.
2. Ter concluído todas as Classes Regulares, ou estar simultaneamente cumprindo os requisitos de Classes agrupadas e Líder.
3. Ser membro ativo de um Clube ou estar participando de uma coordenação distrital ou regional. E estar com o cadastro atualizado no SGC - Sistema de Gerenciamento de Clubes.

I. CRESCIMENTO PESSOAL E ESPIRITUAL

1. Fazer um dos seguintes:
 - a) Completar o Ano Bíblico Jovem.
 - b) Ler a Bíblia toda em dois anos.
2. Ler o livro O Libertador, de Ellen White, e apresentar uma reação à leitura de duas páginas.
3. Selecionar e ler um livro sobre liderança ou desenvolvimento juvenil, e apresentar uma reação à leitura de duas páginas.
4. Demonstrar o crescimento de sua liderança e habilidade no ensino, completando quatro dos seguintes requisitos:
 - a) Fazer uma dissertação sobre a arte de falar para adolescentes, de três a quatro páginas.
 - b) Ajudar no treinamento de uma equipe para um evento dos Desbravadores de sua Associação/Missão.
 - c) Ensinar duas especialidades para uma Unidade ou Classe.
 - d) Planejar e coordenar um acampamento de Clube ou Unidade.
 - e) Assistir, no mínimo, a 75% das reuniões de diretoria durante o ano e fazer um relatório de sua participação.
 - f) Participar ou liderar um Pequeno Grupo por, no mínimo, seis meses.
5. Conduzir ou colaborar na liderança de um dos seguintes:
 - a) Classe de juvenis ou adolescentes, por pelo menos seis meses.

- b) Projeto "Desbravador por um dia".
- c) Feira de saúde ou Escola Cristã de Férias.
- d) Calebe de lenço.

6. Estudar o Manual Administrativo do Clube de Desbravadores e prestar o exame preparado pela DSA, disponível na sua Associação/Missão com nota mínima de 7,0 (70%).

7. Estudar o livro Nisto Cremos - crenças fundamentais 1 a 10, e prestar o exame preparado pela DSA, disponível em sua Associação/Missão com nota mínima de 7,0 (70%).

II. FUNDAMENTOS DO ACONSELHAMENTO DOS DESBRAVADORES

1. Participar de um seminário de 4 horas dirigido pelo Ministério de Desbravadores e Aventureiros da Associação/Missão sobre o papel do Conselheiro.
2. Ser Conselheiro, Conselheiro associado, Instrutor, Diretor, Diretor associado, Secretário ou Capelão do Clube por, no mínimo, um ano.
3. Fazer o curso do Estatuto da Criança e do Adolescente aplicado aos Desbravadores no SGC-EaD e apresentar certificado impresso.
4. Ler os capítulos 4, 5, 6, 7, 8, 31, do livro Orientação da Criança, de Ellen White, e apresentar uma reação à leitura de uma página.
5. Fazer pelo menos 4 visitas (uma por trimestre) à família de um Desbravador com o propósito de inspirar confiança nos pais e compreender melhor o seu Desbravador. Se for permitido, fazer uma breve meditação e/ou oração com a família.

III. SERVIÇO AO CLUBE

1. Ser instrutor de uma Classe regular até a investidura.
2. Completar um destes Mestrados: Zoologia, Botânica ou Atividades recreativas.
3. Completar a especialidade de Arte de contar histórias cristãs.

IV. LIDERANÇA APLICADA

1. Apresentar o certificado de participação em um curso de Treinamento de Diretoria - Nível básico, com duração de no mínimo 6h realizado pelo Ministério de Desbravadores da Associação/Missão ou Região.
2. Participar de um curso de liderança de 10 horas realizado pelo Ministério de Desbravadores e Aventureiros da Associação/Missão e apresentar o certificado.
3. Participar de um dos projetos missionários abaixo por 7 dias ou mais:
 - a) Missão Calebe/Calebe de Lenço.
 - b) Evangelismo Público.
 - c) Semana Santa.
 - d) Semana de Colheita