

Organización de Aventureros



¿Quién es un Aventurero?

Un Aventurero es un niño en los grados del 1-4. Cada Aventurero es una persona única y especial. Aunque hay varias características que son típicas en niños de edad de Aventureros.

Características Físicas

Características Físicas

- Tengo energía abundante
- Estoy desarrollando la coordinación

Características Mentales

- Aprendo mientras hago
- Soy curioso de todo
- Entiendo que puedo ver y tocar
- Soy imaginativo
- Memorizo fácilmente
- Me gusta la variedad

Características Socio-Emocionales

- Estoy aprendiendo habilidades sociales
- Estoy volviéndome más independiente
- Necesito éxito y aprobación de su parte
- Soy fácilmente sobre-emocionado
- Soy muy sociable

Como Responder

Por favor no me pida que me quede sentado por mucho tiempo.

Quiero HACER algo.

Permítame mejorar la coordinación a través de juegos y actividades creativas.

No me diga las cosas solamente. Permítame tratarlas y involucrarme en ellas.

Deseo saber acerca de mi mundo. Dígame de una forma interesante.

Muéstrame que es lo que quiere que yo conozca. No espere que entienda explicaciones largas.

Muéstrame formas divertidas de usar mi buena memoria en buenos propósitos.

Me gustan las historias e inventar cosas.

Use diferentes tipos de historias, cantos, juegos, y actividades.

Déme muchas oportunidades para relacionarme con otros de mi misma edad.

Permítame descubrir y hacer cosas por mi mismo cuando posible.

Ayúdeme a encontrar cosas que hago bien, déjeme saber que apruebo de mi.

Necesito estructura y guía para controlar mis impulsos y actividades.

Me gusta jugar y platicar con mis amigos.

Ayúdeme a entender justicia y porqué las reglas son importantes.

Guíeme a hacer decisiones basadas en amor y sensibilidad por los demás.

Características Espirituales

- Me preocupa el distinguir lo correcto de lo incorrecto
- Todavía me motivo por ventaja propia
- Me empapo con conocimiento Bíblico

Necesito un fundamento fuerte de entendimiento Bíblico.

Estoy listo a aceptar a Jesucristo como mi Salvador.

Puedo aprender a orar y a hacer decisiones basadas en la Biblia.

Disciplina y el Aventurero

Proveer disciplina para el Aventurero es una contribución positiva para su felicidad y su bienestar. Disciplina no es necesariamente castigo, pero es una forma de enseñar al niño control propio y cuidado por los demás como discípulo de Jesús.

Modele el Comportamiento que Desea

Cualquier comportamiento o actitud deseada del niño debe ser primeramente modelada consistentemente por el líder. Si se espera que los Aventureros actúen en una forma respetable, deben ser tratados con respeto. Si se espera que sean cuidadosos y considerados de los demás deben sentirse que se tiene cuidado de ellos.

Provea un cuarto tranquilo y organizado

Los niños son afectados por las cosas a su alrededor. Si el medio ambiente es simple, ordenado, y atractivo los niños podrán concentrarse y disfrutar del programa. Si está en forma caótica, estarán distraídos y sin interés.

Esté Preparado

Planee actividades y programas interesantes con tiempo para que la atención esté dirigida al tema de la lección en lugar de ser distraídos por un comportamiento inaceptable. Si el líder se detiene en medio de la presentación para decidir que sigue, los niños buscarán algo que hacer.

Ponga Expectaciones Específicas

Los niños pueden ayudar a poner algunas normas simples de comportamiento las cuales serán reforzadas firme y consistente-

mente. (e.g. No se debe dañar a sí mismo, No debe dañar a los demás, no debe dañar nada) En forma regular dé reconocimiento y afirmación a los niños cuando estos siguen las reglas.

En Forma Consistente Convierta el Mal Comportamineto

Los niños pueden portarse mal por varias razones, incluyendo el olvido, exceso de energía, y desafío. Frecuentemente el mal comportamiento puede ser convertido por un toque gentil, un momento de silencio, una mirada firme, o dirigiendole a una actividad mas positiva. Si es necesario, en forma silenciosa recuerdele sus expectativas o remuévalo de la actividad por corto tiempo.

Como Comenzar un Club

1. Consulte con el Coordinador de Aventureros de la asociación o con el Director de Ministerios de Niños.

El coordinador de Aventureros de la asociación es responsable de guiar todos los clubes de la asociación.

2. Presente el plan a la junta de la iglesia.

Encima de la recomendación del coordinador de Aventureros de la asociación, debería someterse los planes a la junta de la iglesia. El coordinador de Aventureros de la asociación debería ser invitado. Es importante que los padres de los niños en edad de Aventureros apoyen los planes de organización de un Club de Aventureros.

3. Informe a la congregación durante el servicio de adoración.

Es importante que todos los miembros de la iglesia sean informados acerca de los objetivos y el programa del Club de Aventureros. Una persona de la conferencia con experiencia en hablar en favor de Clubes de Aventureros y las necesidades de los niños debería de presentar esta información a la iglesia en general, preferiblemente durante la hora del servicio principal de adoración en Sábado.

4. Llame a una reunión especial de organización.

Una reunión especial, preferiblemente Sábado en la tarde, debería ser programada para reunir a todos aquellos que puedan estar interesados en la organización un Club de Aventureros. Invite Guías Mayores, padres de niños en edad de Aventureros, todos los maestros de las apropiadas clases de Escuela Sabática, y otros que estén interesados en trabajar con niños. Durante esta reunión explique los detalles concernientes a la organización de Conquistadores. Unos cuantos Aventureros visitantes de un club vecino podrían demostrar sus logros y exhibir el uniforme. Debe hacerse un llamado a voluntarios para que ayuden en el Club de Aventureros, y debería circularse un cuestionario informativo.

5. Enseñe lo básico de Aventureros.

El curso de entrenamiento de los oficiales de Aventureros, debería ser enseñado al personal de liderazgo del club. Una de las condiciones sobre la cual depende el éxito de la operación del Club de Aventureros es un número adecuado de líderes entrenados. El especialista de Aventureros de la conferencia es el responsable de hacer disponible este curso y los materiales necesarios.

6. Elija un director y subdirectores.

La junta de iglesia debería de familiarizarse con aquellos individuos que están mejor calificados para dirigir un Club de Aventureros y recomendar a la iglesia un director y subdirector.

7. El Comité Ejecutivo del Club de Aventureros.

El Comité Ejecutivo del Club de Aventureros consiste de los líderes del Club de Aventureros, pastor, coordinador de la Escuela Sabática, maestros de las clases envueltos la en escuela de iglesia, una madre y un padre. El director de Aventureros preside la junta. Este grupo sienta políticas mayores de operación, metas, y objetivos del club, y elige consejeros e instructores.

8. Desarrollar el programa

Este es el paso más importante en el proceso de organización. El desarrollamiento del programa consiste en la planificación a largo plazo. Debe traerse a luz los objetivos del club sobre un período de meses y años. Las actividades del club deben ser conforme a estos objetivos. Cada reunión debe ser planeada detalladamente con semanas de anticipación. El reconocimiento de las características de los niños guiará a los líderes a dividir el programa anual en tres o cuatro segmentos, cada uno con actividades y objetivos distintivos. Estos segmentos dan flexibilidad al programa anual, permitiendo que nuevas ideas y rasgos sean introducidos de vez en cuando.

9. Haga un programa para visitas

Un programa para visitas es una actividad general de dos o tres semanas antes de la registración. Cada uno de los Aventureros puede invitar



a uno de sus amigos especiales de la comunidad a la reunión del club "programa de invitados". El director debería relacionarse con cada invitado. Durante la conversación el director debería preguntar: "¿te gustaría pertenecer a nuestro Club de Aventureros?" Si la respuesta es "sí", visite su hogar la siguiente semana y explique el programa completo, mostrando el deseo de trabajar con la familia acerca de sus creencias espirituales o sentimientos.

Programas adicionales para invi-

tados pueden llevarse a cabo para los padres e hijos no registrados para que asistan y sean motivados a pertenecer.

10. Haga un programa de registraci3n.

- a. Envíe cartas a familias de posibles Aventureros cuatro semanas antes de la registraci3n.
- b. Promueva el programa de Aventureros.
- c. Reciba aplicaciones de membresía y formas de registro de salud.

PASO A PASO

Diagrama de flugo Denominacional

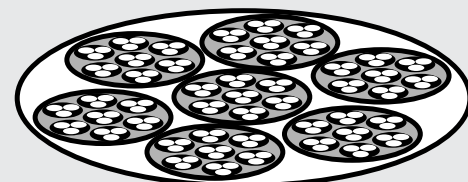
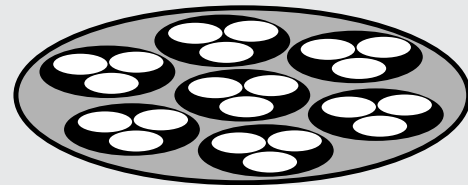
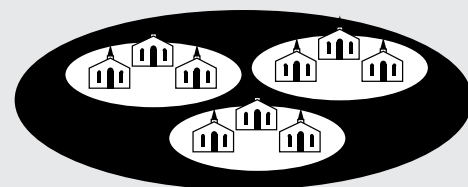
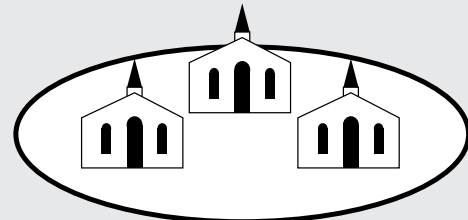
La **Iglesia Local** est1 gobernada por oficiales electos y l3deres departamentales. El Director del Club de Aventureros es elegido anualmente.

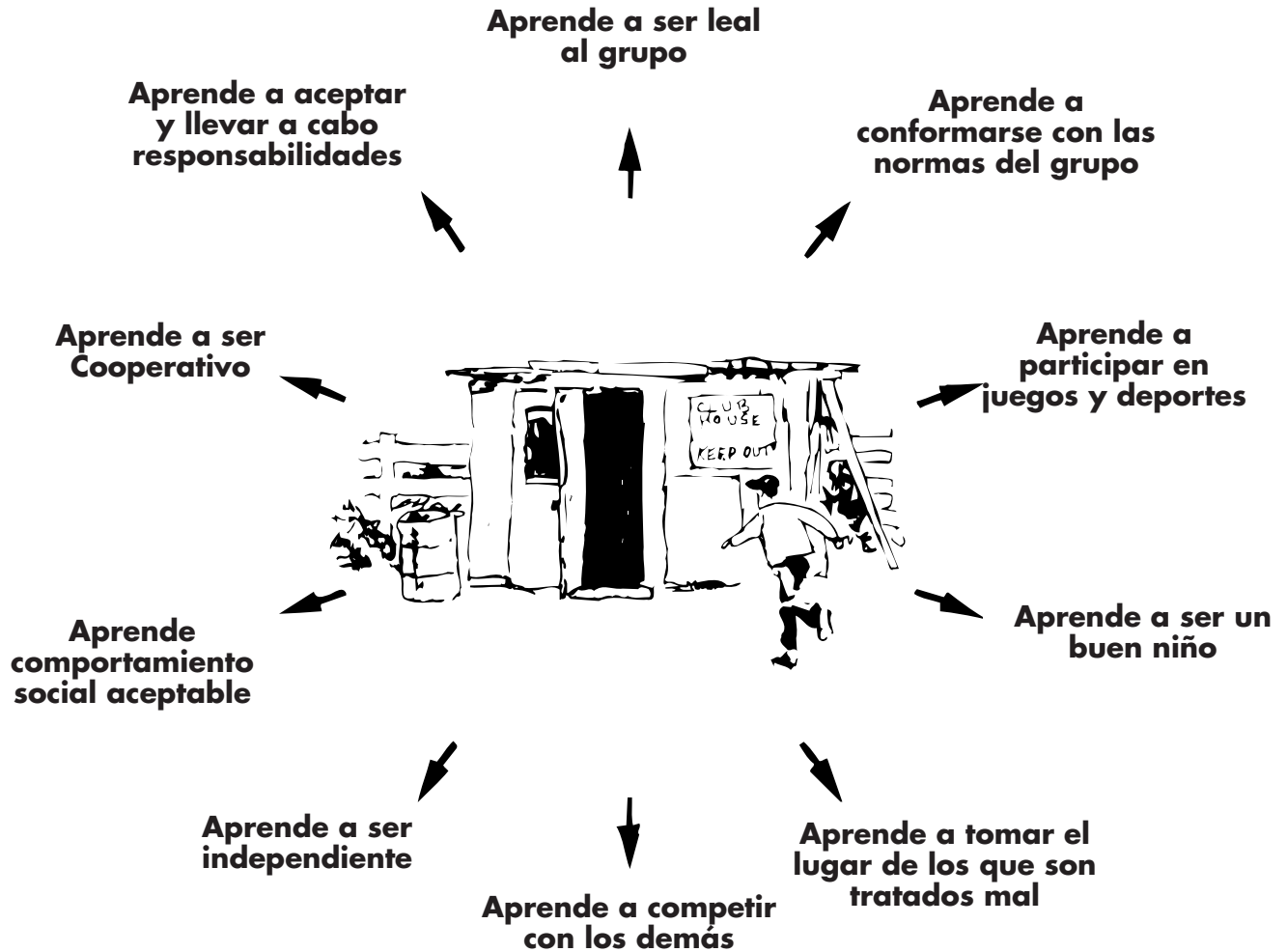
La **Asociaci3n Local** est1 conformada de todas las iglesias en un 1rea espec1fica y es responsable de todas las iglesias y el trabajo evangelistico. El Director de Aventureros de la asociaci3n es elegido o nombrado cada tres a1os.

La **Uni3n Asociaci3n** est1 compuesta de varias asociaciones locales en un territorio espec1fico.

La **Divisi3n Norteamericana** est1 compuesta de la nueve Uniones norteamericanas, que incluyen los paises de Bermuda, Canada y los Estados Unidos. Las oficinas principales de la DNA est1n en Silver Springs, Maryland en el edificio de la Asociaci3n General. La divisi3n tiene departamentos que son responsables de areas espec1ficas del servicio Cristiano. El Director de Aventureros es nominado cada cinco a1os.

La **Asociaci3n General** est1 compuesta de diez divisiones. Coordina el trabajo de la iglesia mundial. Las oficinas principales est1n en Silver Springs, Maryland. El Director de Aventureros es nominado cada cinco a1os.





d. Entrene y uniforme a los dirigentes antes de la registración. El director, subdirectores, consejeros, e instructores forman los dirigentes del club. Debe haber una ocasión cuando los dirigentes se reúnan para entrenamiento para que cada persona se familiarize con sus responsabilidades y toda la extensión de las actividades del club. Los dirigentes deben asegurar sus uniformes y colocar las insignias correctamente en el uniforme.

e. Promoción para las semanas antes de la registración.

Cuatro semanas antes:

Anuncios en el boletín de la iglesia

Tres semanas antes:

Boletín atractivo

Dos semanas antes:

Programa de Niños de Escuela Sabática

Período misionero de la iglesia

Carta del director para padres de posibles Aventureros

Una semana antes:

Carta del Pastor para padres de posibles Aventureros

Servicio de la iglesia enfatizando el programa

f. Detenga una Junta de Registro (vea en el índice para la descripción de Junta de Registro)

11. Implemente un programa de visitación de hogares.

Los consejeros deberían de visitar los hogares de cada Aventurero en su unidad inmediatamente después de la registración, introduciéndose a si mismo como el consejero del niño.

a. Terminar de llenar la aplicación y el registro de salud.