

CURSO DE CONSEJERÍA



SOCIEDAD DE JÓVENES

A. PROPÓSITOS DE LA SOCIEDAD DE JÓVENES

La sociedad de jóvenes es el centro de la actividad sincera, feliz y de compañerismo cristiano de los jóvenes de la iglesia. Los diferentes grupos, las actividades referentes a las especialidades J.A., los clubes de aficiones y otros grupos, que de otra manera podrían desligarse unos de otros, se unen por medio de la sociedad, y la reunión de la sociedad les brinda inspiración, compañerismo y fortaleza. La reunión de la sociedad es una de las citas más importantes de la semana. Su importancia se revela al hacer una lista de sus propósitos.

- 1. Mantener ante los jóvenes el desafío del blanco, lema y el voto.**
 - 2. Profundizar la vida devocional** de cada joven.
 - 3. Hacer de las actividades características** de los jóvenes una parte integral del pensamiento y de la vida de la sociedad.
- Mantener a los jóvenes de la iglesia en contacto con el movimiento mundial de los J.A.

4. Dar una oportunidad a cada miembro **para que adquiera experiencia en el arte de hablar en público** y en las actividades que requieran cooperación mutua al orar juntos, estudiar juntos, planear juntos y trabajar juntos.
5. **Mantener delante de los jóvenes cristianos los ideales y principios de la vida cristiana.** Ayudar a los jóvenes a encontrar una solución feliz a sus problemas.
6. **Estudiar los métodos** más efectivos para llevar a cabo diferentes actividades de servicio cristiano.
7. Proporcionar un tiempo para que los miembros de la sociedad puedan tener la oportunidad de hablar en cuanto a **“Lo que ellos han tratado de hacer por el Salvador y el éxito que han tenido”**. Así podrán fortalecerse e inspirarse mutuamente en su deseo de vivir el voto de los J.A.
8. **Proveer un alegre compañerismo cristiano** a los jóvenes de la iglesia.

La sociedad que haga esfuerzos consecuentes para alcanzar estos propósitos será una

sociedad de éxito y llegará a ser una poderosa influencia espiritual en la iglesia y en el mundo.

B. LOS DIRIGENTES DE LA SOCIEDAD DE JOVENES

Cada Sociedad de Jóvenes debe tener dirigentes que sean responsables del cumplimiento de ciertos y determinados deberes.

El número necesario de dirigentes para atender adecuadamente la sociedad se determina por el tamaño de la misma. En las sociedades pequeñas la misma persona puede desempeñar dos cargos al mismo tiempo. La lista de dirigentes de la sociedad y la forma de elegirlos se presenta a continuación:

Son elegidos por la iglesia, (Comisión de Nombramientos) los siguientes:

-  **Director**
-  **Directores asociados**
-  **Secretario tesorero**
-  **Secretario tesorero asociado**

-  **Director de canto**
-  **Pianista**
-  **Consejero de Jóvenes**
-  **Todos los directores de los clubes**

Son elegidos por la sociedad, los siguientes:

-  **Secretario de acción misionera o “de avance”**
-  **Secretario devocional o “de alcance”**
-  **Secretario educacional y bibliotecario**
-  **Secretario social o de recreación**
-  **Directores de los grupos de la sociedad**
-  **Secretario de comunicación**

Los dirigentes de la sociedad citados anteriormente, forman parte del concilio juvenil. Este concilio juvenil está encargado de hacer planes y dirigir todas las actividades de la sociedad. Los deberes de cada dirigente y del concilio juvenil se mencionan más adelante.

El concilio juvenil deberá nombrar a los ujieres para que se desempeñen en las reuniones

regulares de la sociedad y en otras ocasiones que el concilio decida. Estos ujieres pueden usar un distintivo y deben ser personas responsables que cumplan fielmente sus deberes.

C. MIEMBROS DE LA SOCIEDAD J.A.

Hay tres categorías de miembros:

A. MIEMBROS REGULARES: Son los jóvenes bautizados de 16 a 30 años de edad, de buena conducta, que desean unirse en un servicio activo a favor de Cristo. Al ser aceptados los miembros regulares de la sociedad de jóvenes, hacen el siguiente voto:

“Por amor al Señor Jesús, prometo tomar parte activa en la obra de la sociedad de jóvenes adventistas, haciendo cuanto pueda para ayudar a otros y para terminar la obra del Evangelio en todo el mundo”.

Los dirigentes de la sociedad pueden ser elegidos de entre personas que tengan más de 30 años. Si tal es el caso, llegan a ser miembros regulares.

- B. **MIEMBROS ASOCIADOS:** Son los jóvenes no bautizados de la iglesia que tienen ideales cristianos y desean asociarse con los jóvenes de la iglesia en las actividades de la sociedad. Deben tener entre 16 a 30 años. Al unirse a la sociedad, hacen la siguiente promesa:



“Deseando recibir los beneficios de la asociación con jóvenes cristianos y queriendo cooperar con la obra de la sociedad de jóvenes adventistas, prometo, como miembro asociado, ayudar en la obra de la sociedad tanto como me lo permitan mi capacidad y experiencia”.

Los miembros asociados no pueden tener puestos directivos en la sociedad, pero se les debe dar participación en las actividades de la sociedad y sus grupos, y

se les debe invitar a hacerse miembros regulares tan pronto como sea posible.

C. MIEMBROS ESPECIALES: Son los miembros menores o adultos que están fuera de las edades comprendidas entre los 16 y 30 años, pero que apoyan y disfrutan la compañía y actividades de los jóvenes adventistas.

D. ACTIVIDADES DE LA SOCIEDAD DE JOVENES

La Sociedad de Jóvenes adventistas fomenta ciertas **actividades características** que sirven para ampliar la visión de los jóvenes, inspirarles ideales cristianos y orientarlos para el servicio. El participar en alguna forma de actividad de la sociedad es absolutamente esencial para despertar el interés de la sociedad y la iglesia, y promover el crecimiento espiritual del individuo.

La sociedad que espera cumplir un programa definido durante el año debe escoger ciertos

ramos de actividades y encauzar su promoción hacia el cumplimiento de dichos programas, manteniendo un equilibrio apropiado entre las diversas actividades. Por lo tanto, cada miembro debiera participar en una o más de las actividades características de la sociedad de jóvenes. **Estas actividades se clasifican como sigue:**

A. ACTIVIDADES DEVOCIONALES O “DE ALCANCE”

-  Devoción matutina
-  Año bíblico
-  Plan “Encuentro”
-  Grupos de oración
-  Reuniones de consagración
-  Semana de oración juvenil
-  Concursos bíblicos
-  Institutos bíblicos



B. ACTIVIDADES EDUCACIONALES

-  Reunión de la sociedad
-  Cursos de lectura J.A.
-  Actividades de las clases J.A.

-  **Actividades referentes a las especialidades J.A.**
-  **Clubes de naturaleza**
-  **Clubes de aficiones**

C. ACTIVIDADES MISIONERAS O “DE AVANCE”

-  **Grupos de oración y obra personal**
-  **Grupos de ayuda cristiana y grupos de alegría**
-  **Grupos de correspondencia y publicaciones**
-  **Grupos de “sonrisas”**
-  **Grupos de instructores bíblicos**
-  **Grupos encargados de las reuniones en los hogares**
-  **Grupos y desfiles pro-temperancia**
-  **Equipos de la voz de la juventud**
-  **Grupos de “avanzada J.A.”**
-  **Grupos de “flores para ti, mamá (en el día de las madres)**
-  **Grupos de “operación bálsamo” (en el día de los difuntos)**
-  **Grupos de “operación Emmanuel” (en la navidad)**

D. **ACTIVIDADES SOCIALES Y COMPAÑERISMO CRISTIANO**

- ♥ **Servicio a la comunidad**
 - ♥ **Educación social**
 - ♥ **Reuniones sociales**
 - ♥ **Campamentos**
 - ♥ **Reuniones culturales y recreativas.**
- Caminatas, festivales de música y canto, excursiones (a montañas, bosques, pantanos y el mar para estudiar pájaros, árboles, insectos y visitas a lugares históricos), fogatas, películas edificantes, días de campo, días de deporte, concurso de talentos y de oratoria, aniversarios de la sociedad de jóvenes local y banquetes.**



Una sociedad grande puede fomentar más actividades que una pequeña, pero es mejor escoger unas pocas y promoverlas por un tiempo determinado (tres meses, seis meses, un año) que fomentar todas sin hacer ningún esfuerzo especial sobre ninguna en particular.

E. EL CONCILIO JUVENIL DE LA IGLESIA

A. PARA QUE TENER UN CONCILIO JUVENIL

- 1. Para trabajar en consejo amplio**
- 2. Para delegar responsabilidades**
- 3. Para alentar el espíritu de cooperación**
- 4. Para coordinar ideas y planes**
- 5. Para promover la oración y la obra misionera entre los dirigentes**

B. QUIENES FORMAN PARTE DEL CONCILIO JUVENIL

El número necesario de dirigentes para formar el concilio juvenil de la iglesia dependerá del tamaño de la misma. En una sociedad pequeña, un dirigente puede tener más de una responsabilidad. Los miembros del concilio juvenil son los siguientes:

- ➡ Director (presidente del concilio juvenil)**
- ➡ Directores asociados**
- ➡ Secretario – tesorero (secretario del consejo juvenil)**

- ➔ **Secretario – tesorero asociado**
- ➔ **Pianista**
- ➔ **Director de canto**
- ➔ **Secretario de acción misionera o “de avance”**
- ➔ **Secretario devocional o “de alcance”**
- ➔ **Secretario educacional**
- ➔ **Bibliotecario**
- ➔ **Director de grupos**
- ➔ **Secretario de comunicación**
- ➔ **Consejero de jóvenes**
- ➔ **Director del club de conquistadores y de los clubes de Aventureros, Guías Mayores y Líderes Juveniles.**
- ➔ **Director de escuela / colegio adventista**
- ➔ **Maestros de las clases de escuela sabática o jóvenes**
- ➔ **Director de actividades laicas de la iglesia**
- ➔ **Pastor**
- ➔ **Primer anciano de la iglesia**



AVENTUREROS

CLASES J.A. PLAN GENERAL

GRUPO I AVENTUREROS (de 6 – 9 años)

AÑOS	CLASE
	PREPARATORIA:
3	Ardillitas
4	Castores
5	Corderitos Diligentes
6	1. Abejita Industriosa
7	2. Rayito de Sol
8	3. Constructor
9	4. Manos Ayudadoras

GRUPO II CONQUISTADORES (de 10 a 15 años)

10	1. Amigo
11	2. Compañero
12	3. Explorador
13	4. Orientador
14	5. Viajero
15	6. Guía

GRUPO III AVANZADAS (para conquistadores)

1. Amigo de la Naturaleza
2. Compañero de Excursionismo
3. Explorador de Campo y Bosque
4. Orientador de Nuevas Fronteras

GRUPO IV LIDERAZGO (dos niveles de 16 años en adelante)

1. Líder Juvenil – Especialización JA en jóvenes
2. Guía Mayor – Especialización JA en Conquistadores.

FILOSOFIA DEL CLUB DE AVENTUREROS

El club de aventureros es un ministerio de la Iglesia Adventista del Séptimo Día, disponible a todos los niños en edades de 6 – 9 años, en el cual la iglesia, el hogar y la escuela se han unido para ayudar a los niños a crecer felices en sabiduría y estatura y a favor con Dios y los hombres.

El club de aventureros se ofrece para ayudar a los padres, para hacer el desarrollo de sus hijos más rico y significativo.

OBJETIVOS

El club de aventureros provee medios de entretenimiento y creatividad para los niños.

- 1. Desarrollo de un carácter semejante al de Cristo.**
- 2. Experimentar el gozo y satisfacción de hacer buenas cosas.**
- 3. Expresar su amor por Jesús de forma natural.**

4. Aprender bien el arte y pericia en el deporte y fortalecer sus habilidades de llevarse bien con otros.
5. Descubrir las habilidades otorgadas por Dios y aprender cómo usarlas para beneficio propio y en servicio a los demás.
6. Descubrir el mundo de Dios.
7. Fomentar su comprensión de lo que fortalece a las familias.
8. Apoyar el desarrollo de los padres para el entretenimiento de sus niños.

POLIZA DE NO DISCRIMINACION

Es la póliza de la Iglesia Adventista del Séptimo Día admitir a los niños en todos los derechos, privilegios, programas actividades que se ofrecen por la iglesia, sin distinción de raza, sexo, impedimento o religión.

VOTO DE LOS AVENTUREOS

“ Por amor a Jesús, siempre haré lo mejor ”

LEY DE LOS AVENTUREROS

-  **Ser obediente**
-  **Ser puro**
-  **Ser leal**
-  **Ser bondadoso**
-  **Ser respetuoso**
-  **Ser atento**
-  **Ser útil**
-  **Ser alegre**
-  **Ser considerado**
-  **Ser reverente**

UNIFORMES

El uniforme hace la organización real y visible. Este llegar a ser emblemático y representativo de un ideal, una norma. Uno de los medios para establecer una norma y llevar a los miembros de una organización hacia esa

norma es a través del uniforme. Este debe estimular la lealtad hacia esa norma por la edificación moral y la unión de los miembros en estrecho compañerismo.

Este también apela a los que no son miembros a unirse. El uniforme llega a ser un autor del espíritu del club.

El uniforme debe estar invariablemente elegante y limpio. Porque el programa del Club de Aventureros es de valor a cada miembro, **el uniforme debe ser adquirido y usado con entusiasmo.**

EL UNIFORME DEBIERA SER USADO

Es recomendado que aquellos que tengan uniforme lo vistan en las siguientes ocasiones:

En las reuniones regulares del club cuando es aplicable

Es programas especiales (día del aventurero, inducción, investidura, etc.)

En servicios de investidura

En cualquier reunión pública cuando cualquier o todos actúan como:

- Mensajeros**
- Ujieres**
- Guardias de honor**
- Detalles de primeros auxilios**
- Guardianes**

Mientras se participa de una actividad misionera, tales como: Recolección, distribución de canastas básicas, ramilletes de flores, literatura o volantes de iglesia y grupos de trabajo tales como: Grupos de canto y otros.

TIPOS DE UNIFORME

Aventureros

Oficiales (directiva)

- **Damas y caballeros usaran su uniforme de guía mayor.**

Niñas:

- **falda azul marino.**

- **Blusa blanca.**
- **Calcetas o medias de algodón blancas, tipo colegial.**
- **Zapatos negros.**
- **Correa o cinturón negro.**
- **Pañoleta de color vino tinto con el logo de aventureros.**
- **Banda de especialidades, color azul marino.**
- **Boina azul marino.**

Niños:

- **Pantalón azul marino.**
- **Camisa blanca.**
- **Calcetines azul marino.**
- **Zapatos negros.**
- **Pañoleta color vino tinto con el logo de aventureros.**
- **Cinturón negro**
- **Banda de especialidades, color azul marino.**
- **Boina azul marino.**

UNIFORME DE CAMPO (TIPO “B”)

Cada club puede crear su propio diseño para el uniforme de campo. Puede ser una camiseta y pantalón jeans azul o una sudadera. En las camisetas pueden estampar las siguientes sugerencias:

Logo de los Aventureros

Logo del club local

Logo de los Aventureros y del club local

INSIGNIAS

La medialuna, se coloca en la manga derecha a dos centímetros de la costura.

La insignia o logo de los Aventureros, se coloca en la manga derecha, debajo de la medialuna.

El mundo de los Aventureros, se coloca en la manga izquierda.

Las insignias de especialidad de los Aventureros, se portan en la banda.

Los botones de la clase, se llevan en el bolsillo izquierdo de la camisa o blusa; conservando el orden de derecha a izquierda.

El distintivo de Capitán o Secretario, se coloca sobre el bolsillo en el lado derecho de la camisa o blusa.

ADMINISTRACION DEL CLUB

ADMINISTRACION

El club de Aventureros ofrece a los miembros adultos de la iglesia una excelente oportunidad para trabajar con sus hijos. Para mejores resultados, **el personal debiera incluir a los padres de los Aventureros** en la planeación del programa del club.

PLANEACION DEL PROGRAMA

El personal del Club de Aventureros es responsable de la planeación del programa del club. El director es el presidente. Sugerencias son bienvenidas de toda fuente.

PRESUPUESTO

El personal de los Aventureros prepara y adopta un **presupuesto equilibrado que refleje ingresos y egresos** para el programa planeado previo al año de aventuras. Este presupuesto debe ser aprobado por la junta local de la iglesia.

CALENDARIO

El año del Club de los Aventureros consiste en un **mínimo de 9 meses** o el equivalente a un año escolar. Es apropiado pensar del año de los Aventureros como paralelo al año escolar. Sin embargo, para mejores resultados **planee un programa de 12 meses**.

REUNIONES

Cada reunión del club debe durar de 1.5 a 2 horas. El personal del club se reúne por lo menos una vez por mes.

INFORME TRIMESTRAL

El director del club envía un informe con datos y noticias cada mes al director de jóvenes de la Asociación / Misión.

JUNTA DIRECTIVA DE LA IGLESIA

El director de los Aventureros representa al club en la junta de la iglesia local.

EL PERSONAL DEL CLUB

El personal en el club de Aventureros, necesita tener un director, uno o más subdirectores, consejeros de unidad e instructores de clases y manualidades.

UNIFORMES

Los oficiales del club de Aventureros deben tener sus **uniformes completos** con las insignias de cargo – director, subdirector, consejero e instructor.

PUBLICIDAD

Los miembros de la iglesia deben mantenerse informados en lo concerniente al club de Aventureros por medio de boletines, y por el boletín de anuncios de la iglesia. Por cartas a las iglesias del distrito, a los miembros de la junta de la iglesia, al personal de actividades laicas, en reuniones de jóvenes y personalmente en sus casas.

REGISTROS

Un registro de los requisitos de las clases de Aventureros cumplidos y la información de las actividades de la unidad deben conservasen en cada unidad o en una libreta de registros del club. El secretario del club conserva un registro permanente de todas las actividades, membresía, trabajos de las clases completados y otras estadísticas esenciales.

EFICIENCIA

Las actividades del club y de las unidades son planeadas para ser de interés a cada Aventurero. Siguiendo el programa planeado

se asegura el éxito del programa de los Aventureros. Préstese especial atención al inicio y final de cada reunión y actividad.

CONTACTOS EN LOS HOGARES

Cada hogar representado en cada unidad debe ser contactado por el consejero, un mínimo de una vez por trimestre.

FINANZAS

CUOTAS DEL CLUB

Cada miembro paga una moderada cantidad trimestral o anualmente como un requisito de membresía. Las cuotas **no debieran ser causa de privar del privilegio de la membresía**, pero cada miembro debiera saber que las cosas que valen la pena cuestan algo.

CONTRIBUCIONES

Amigos y pastores pueden ser persuadidos a contribuir en suplir las necesidades específicas para el programa del club de Aventureros. Tarjetas de reconocimiento de membresía debieran ofrecerse a cada contribuyente.

OFRENDAS Y APROPIACIONES

Una ofrenda o apropiación anual que beneficie al club debe ser negociada por el director del club con el pastor y la junta directiva de la iglesia y debe ser votada por la junta de la iglesia.

RELACIONES CON LOS PADRES DE LOS AVENTUREROS

Los padres deben ser reconocidos como la clave en el “Ministerio de las Relaciones”, aquellos quienes más que cualquier otro pueden crear el sentido de confianza, amor y afecto que es fundamental en el desarrollo de una fe “franca”. Los padres deben ser vistos como los primeros evangelizadores de sus

hijos. Ningún factor beneficia más el desarrollo de la fe de los niños que el testimonio y fidelidad de los padres. Y aquellos involucrados en el liderazgo de los Aventureros deben ayudar a los padres a cumplir este papel vital.

Los líderes de los Aventureros necesitan conocer el mundo de los padres de los Aventureros. El ó ella deben ser capaces de transmitir efectivamente los pensamientos, deseos y tensiones emocionales y psicológicas de los padres en relación con el trabajo con los padres por el bien de los Aventureros. El ó ella debieran reconocer y entender que hay una lista de seis tipos diferentes de padres.

- 1. Disciplinarios estrictos**
- 2. Permisivos**
- 3. Creen que el niño es más importante que los adultos**
- 4. Desean estricta supervisión de todas las funciones de los Aventureros**

5. **Padres académicos -** tienen estudios del desarrollo humano o psicología infantil, conocen las necesidades de los niños y están preparados para evaluar su programa
6. **Leales, padres ortodoxos –** “Si este es un programa oficial de la iglesia, todo está correcto, y yo quiero que mi niño esté en él”.

PERSONAL DEL CLUB DE AVENTUREROS

Quando se elige el personal para trabajar con los niños, ciertas características debieran tomarse en cuenta. No cualquiera está investido para trabajar con los niños. Hoy, muchas familias están sostenidas por los dos padres que trabajan y esa responsabilidad hará difícil para algunos padres involucrarse en las actividades del club, aun cuando tengan interés y capacidad.

CUALIDADES DEL LIDER

1. **Amar a Dios sobre todas las cosas**
2. **Ame a los niños sinceramente**
3. **Sirve con entusiasmo**
4. **Posee estabilidad emocional**

5. **Disfruta estar al aire libre**
6. **Tiene conocimientos de las características de los niños**
7. **Aprende una variedad de habilidades**
8. **Desarrolla capacidad para organizar**
9. **Mantiene buenas relaciones con sus compañeros de trabajo**
10. **Irradia una dignidad de presencia que asegura el orden**
11. **Sentido del humor**
12. **Ser resuelto y creativo**

ELECCION DEL PERSONAL

DIRECTOR Y SUBDIRECTORES

La Junta de Nombramientos de la iglesia local elige el director del Club de Aventureros, quien deber ser un miembro bautizado, de preferencia un Guía Mayor, cuyo interés y habilidades lo califiquen para este ministerio. Una vez nombrado, el director debiera participar en la Junta de Nombramientos para la elección de los subdirectores. El número de subdirectores electos depende del número de Aventureros en el club.

SECRETARIO Y TESORERO

El director y los subdirectores eligen al secretario y tesorero. Una sola persona podría ocupar ambas responsabilidades si el club es pequeño. Este cargo debiera ocuparlo un subdirector u otro miembro del personal.

CAPELLAN

El personal del Club de Aventureros necesita elegir un capellán, una persona quien tome la responsabilidad de dirigir la adoración y los servicios especiales, y quien tome interés personal en el desarrollo espiritual de cada Aventurero y miembro del personal dentro del club. Este puede ser uno de los subdirectores o el pastor de la iglesia, el pastor asociado, o el pastor juvenil, anciano de la iglesia, etc.

PADRES

El director y los subdirectores recomiendan a una madre y a un padre para que represente en

la Junta Ejecutiva a todos los padres de los Aventureros que se registraron.

PASTOR

El pastor es un miembro ex officio de la Junta Ejecutiva del club y debiera asistir, de ser posible a todas las reuniones. En cualquier evento, el pastor debiera estar presente en las reuniones mayores cuando se selecciona el personal, cuando se programan las actividades anuales, y cuando se prepara el presupuesto.

JUNTA EJECUTIVA DE AVENTUREROS

La Junta Ejecutiva de los Aventureros elige a los miembros de la Junta Directiva de los Aventureros como sigue:

Consejeros: Miembros del personal de los Aventureros que cuida de una unidad de 6 a 8 Aventureros.

Maestros: Individuos calificados quienes dirijan la enseñanza del trabajo de las clases de los Aventureros.

Instructores: Especialistas quienes enseñen las especialidades, manualidades y otras áreas electas de estudio.

MIEMBROS DE LA JUNTA EJECUTIVA

JUNTA EJECUTIVA DE LOS AVENTUREROS

La Junta Ejecutiva de los Aventureros se reúne regularmente, al final de cada mes, para desarrollar planes a largo y corto alcance. Este grupo debe de desarrollar el calendario anual de eventos, tratar asuntos mayores de disciplina, elegir al personal de apoyo y preparar el presupuesto anual.

La Junta Ejecutiva del Club de Aventureros incluye a las siguientes personas:

-  **Director del club (quien preside)**
-  **Subdirector**
-  **Secretario**
-  **Tesorero**
-  **Capellán**

-  Padres (un padre y una madre)
-  Pastor (ex officio)

ENTENDIENDO AL AVENTURERO EDAD DE LOS NIÑOS

CÓMO SE COMPORTAN

-  Disfrutan grandemente de la actividad
-  Aman el crear
-  Poseen una imaginación activa y una creciente habilidad para memorizar
-  Tienen momentos de atención variable.
-  Les gustan las historias
-  Son disciplinados fácilmente
-  Anhelan experiencias que les satisfagan

¿POR QUÉ SE COMPORTAN DE ESA MANERA?

En esta edad, el crecimiento es lento. Cualquier cosa que involucre actividad captura su interés. Si van al cuarto corren, no les gusta caminar. Trabajan duro y juegan duro,

pero su energía es limitada. Frecuentemente se extralimitan y llegan a agotarse y ponerse lunáticos. Les gusta trabajar en lo que pueden y luego regresar a jugar.

Disfrutan poner cosas juntas y hacer uso de recortes de materiales. Por causa de que su coordinación muscular está en desarrollo, necesitan ejercitar sus pequeños músculos. Pienzan que es divertido transmitir una idea o sentimiento, dibujando un cuadro o contando una historia. Ellos no tienen paciencia para los detalles.

Está en aumento el desarrollo de su percepción. Están más vigilantes de los detalles. Encuentran fácil visualizar objetos que no están presentes. Encuentran fácil imaginar lo que podría pasar en cierta situación. Son capaces de ponerse ellos mismos en los zapatos de otros. La memorización se les facilita.

Su promedio de atención es en períodos de uno a dos minutos. Sin atención se mueve

rápidamente de un lugar a otro. Donde sea, cuando están interesados en una actividad específica, pueden permanecer en ésta de unos diez minutos a una hora.

Les gusta las historias con una satisfaciente intriga. A los muchachos les gustan las actividades al aire libre e historias especialmente apelantes de animales salvajes. A las muchachas les gustan las historias sobre niños y experiencias familiares. Las muchachas disfrutan también las historias en que se emplea la conversación y repetición.

Los expertos dicen que ésta podría ser la mejor edad para cooperar con los adultos cuando las condiciones son favorables. Necesitan sentir que tienen alguna libertad de elección. Cuando sus necesidades básicas no son satisfechas se revelan. Se confunden con la inconsistencia.

Se frustran cuando no son capaces de mostrar una tendencia natural, por ejemplo, la necesidad de moverse después de estar sentado por un período largo. Se irritan

cuando fracasan en cualquier proyecto. Desesperadamente buscan la aprobación de las personas que ellos respetan. Se ofenden si se les interrumpe cuando están involucrados en algo interesante.

¿CÓMO DIRIGIRLOS?

Proveyéndoles plenitud de actividades físicas. Ser paciente cuando corren en lugar de caminar. Asegurarse en las sesiones previas que las actividades incluyen suficiente acción, tales como cajones de arena, proyectos e historias bíblicas. Involucrémolos en el arreglo de las sillas y pasándonos los materiales. Incluyamos actividades en el programa regular de los Aventureros.

Es muy difícil para los Aventureros usar sus pequeños músculos por un período largo. Los mejores proyectos deben ser fáciles para ellos y que puedan ser terminados rápidamente. No les pida que le provean detalles. Ellos disfrutan los trabajos en papel y modelar barro.

Narre sus historias con entusiasmo, con detalles que estimulen su imaginación y les ayude a mirar a su interior o a ser puros. Mencione las redes de pescar, las clases de hondas, el color de la ropa. Los versículos de memoria son muy importantes, y ahora es buen tiempo para memorizar los libros de la Biblia.

Necesitan al menos 3 diferentes cambios en las actividades durante el tiempo del club: Historias bíblicas, discusiones, actividades físicas, advertencias, adoración, aprendizaje. Ellos son capaces de mantener la concentración en tareas que no tengan acción.

Mantenga la historia moviéndose. No deje que la acción se vaya abajo por no tener detalles esenciales. Trate de hacer que las personas y su situación sea real a los niños. Esté seguro de incluir conversación.

Quando sea posible permita que elijan una actividad. Haga obvio que le gustaría que se respeten sus ideas. Provea plena atención

personal. **Provéales “Trabajos” que les interesen y les haga sentirse importantes.** Puede obtener buen comportamiento en lugar de castigar una mala conducta.

Permítales completar los proyectos que están ansiosos de hacer. Siempre mantenga en mente sus necesidades físicas. Sea abundante en su aprobación para la acción, respuesta, o trabajo. Simplifique los requerimientos para que cada niño tenga éxito. Provea oportunidades de adquirir recompensa por un buen trabajo.

¿CÓMO ENSEÑARLOS?

Enséñeles cómo usar su energía para Dios. Enséñeles a ayudar a otros. Sugiera tareas simples que ellos puedan cumplir, tales como: Invitar amigos al Club de Aventureros, a la Escuela Sabática o enviar cartas por correo.

Sus proyectos debieran tener un propósito y ser de algún uso práctico. Desean hacer objetos que puedan conservar o dar como

regalo. Las actividades debieran estar asociadas con los objetivos del programa.

Presente historias de tal forma que los Aventureros sean capaces de colocarse a sí mismos en el lugar del personaje. Pregúnteles que harían ellos en esta situación. Sus imaginaciones serán usadas en ayudar a trabajar en tales problemas. No olvide que el trabajo de la memoria es muy importante. Es fácil para ellos memorizar palabras que pensar o meditar a través de una idea.

Déle a su programa variedad: Cuente historias, use ayudas visuales, haga preguntas, use verbos al contar sus historias. Asegúrese que las actividades están enseñando. Proporcione oportunidades para moverse permitiéndoles ponerse de pie y contestar preguntas, etc.

Haga que las ideas abstractas se entiendan a través del uso de historias. Traiga su Biblia e historias de la vida de personajes que los niños puedan seguir su buen ejemplo. Relate verdades de la vida diaria personalizándolas.

Ellos son capaces de aceptar ideas, pero necesitan ayuda para aplicarlas a sus propias vidas y acciones.

Ayude a los Aventureros a sentir confianza en el amor de Dios. Explique las razones detrás de las reglas para el comportamiento o el uso de los materiales en los proyectos y las razones detrás de las leyes de Dios que se encuentran en la Biblia.

Enseñe a los niños que Dios se complace con su obediencia. Inspire en ellos el deseo de agradarle en todas las áreas de sus vidas. Sobre todo ayúdeles a aprender a amar a Dios.



CONQUISTADORES

EL MINISTERIO A FAVOR DE LOS CONQUISTADORES

NECESIDADES BASICAS

- 1. Necesidad de tener nuevas experiencias**
- 2. Necesidad de ser amados y aceptados**
- 3. Necesidad de ser reconocidos**
- 4. Necesidad de dirección espiritual**
- 5. Necesidad de liderazgo**

BLANCOS

El éxito del ministerio de los Conquistadores depende del establecimiento de blancos que guíen al líder a desarrollar un programa equilibrado de actividades que tengan por objeto suplir las necesidades de los menores en su medio ambiente. Al establecer sus propios objetivos o blancos, el líder debe considerar las cinco necesidades básicas mencionadas anteriormente para incorporarlas en sus ideas y planes. A continuación enumeramos varios blancos generales que

describen el programa básico de los Conquistadores de la iglesia local.

1. COMPRESION

Comprender y ayudar a suplir las necesidades, intereses, problemas y preocupaciones de los menores de 10 a 15 años.

2. DEDICACION

Guiar a los Conquistadores a aceptar a Jesucristo y a mantener una relación íntima con El, fomentando su desarrollo espiritual y ayudándolos a alcanzar su potencia como hijos de Dios.

3. ACTIVIDAD CREADORA

Proveer un programa positivo de actividad Cristocéntrica que despierte el espíritu creador y tienda a desarrollar un sentido de desarrollo personal, superación individual, cooperación y aventura.

4. DESARROLLO DE HABILIDADES

Guiar a los menores a expandir sus poderes intelectuales y a desarrollar una serie de habilidades prácticas por medio de la observación, de la coordinación, la memoria, el razonamiento y las propias actividades.

5. COMPARTIR

Enseñar a los adolescentes a expresar su amor a Dios y a compartir ese amor por medio de la camaradería cristiana y las actividades para compartir su fe.

Hay muchas maneras de alcanzar los blancos del ministerio de los Conquistadores. **Hay tres ministerios básicos que se pueden usar al llevar a cabo un programa equilibrado de actividades para fomentar la dedicación personal, el espíritu creador, el deseo de compartir y el desarrollo de habilidades personales.** Es responsabilidad de la iglesia y de la directiva de los Conquistadores apoyar y

patrocinar, a través del club, los tres ministerios que mencionamos a continuación:

1. MINISTERIO DE PROGRAMAS

Existen tres áreas de actividades que están a disposición de los líderes al trazar su propio programa local.

A. Aprendizaje y Conocimiento Individual

Programas que permitan al Conquistador:

Descubrir su propio potencial como hijos de Dios

Darse cuenta y apreciar la obra creadora de Dios (estudio de la naturaleza)

Desarrollar percepciones claras de lo que significa poder escoger entre el bien y el mal.

B. Fe y Dedicación Personal

Un ministerio para salvar almas que anime al Conquistador a descubrir cómo creer y confiar en Dios, y cómo reconocer sus habilidades y vocación.

C. Conformación

Brindar a los Conquistadores la oportunidad de:

Afirmar los dones y habilidades que el Señor les ha dado

Reconocer sus propias necesidades

Disfrutar su desarrollo en un ambiente de amor y solicitud.

2. MINISTERIO DE ALCANCE

Al presentar a los Conquistadores proyectos que los ayuden a compartir con otros su dedicación y amor por Cristo, estaremos afianzando su fe y confianza en Dios y ayudándolos a desarrollar la capacidad de servicio y utilidad latentes en cada uno de ellos.

A. Proyectos de Servicio a la Comunidad

Ayudar a otros

Mejorar la comunidad

Promover la conservación
Visitar hospitales y asilos

B. Evangelismo

Programa de temperancia
La voz de los menores
Grupos de sonrisa
Recolección

3. MINISTERIO DE RECREACION

La adolescencia es un período de crecimiento físico rápido lo cual requiere un programa de recreación vigoroso, trazado de tal manera que capte la imaginación y dedicación total del adolescente. Su gran espíritu de aventura e investigación demanda que se consideren las siguientes actividades al planear este ministerio:

- A. CAMPAMENTOS:** Actividades al aire libre que recalquen la confianza propia, la supervivencia, las habilidades, el acercamiento a la naturaleza y la camaradería social.

B. ARTES MANUALES Y PASATIEMPOS:

Estas actividades despiertan el espíritu creador y la eficiencia, y desarrollan la ingeniosidad, los logros y la satisfacción personal.

C. PROYECTOS

Cuando los menores trabajan juntos en diferentes actividades, aprenden a desarrollar el sentido de cooperación y el de sus propios descubrimientos.

D. JUEGOS

Los jovencitos disfrutan los juegos activos, físicos, que producen placer y buena camaradería y que los enseñan a desarrollar el espíritu de cooperación en equipo, la coordinación y la rapidez.

ENTENDIENDO AL CONQUISTADOR PRE – ADOLESCENTE

CONOCIENDO AL CONQUISTADOR

PRE – ADOLESCENTE

La pre – adolescencia (de 10 a 12 años)

CARACTERISTICAS MENTALES

1. **La pre – adolescencia es la edad de oro de la memoria**, la mente es como cera para percibir y como bronce para retener. El pre - adolescente aprende rápidamente y memoriza con mucha facilidad.
2. **Los jovencitos a esta edad son alertas, y están ansiosos de investigar y aprender.** Les gusta desbaratar las cosas y ver cómo están hechas. A los muchachos les gusta armar modelos de carros, etc.
3. **Son amantes de las historias y los buenos libros**, y generalmente les encanta leer.

- 4. Tienen un verdadero interés en coleccionar objetos.** Algunos educadores estiman que el 90 por ciento de los jovencitos de esta edad coleccionan una u otra cosa. Durante estos años pueden estar coleccionando cuatro o cinco objetos diferentes al mismo tiempo. Es una época excelente para estudiar las especialidades J.A.

Esta no es una edad para especializaciones, pero el Club de Conquistadores debiera proveer varias actividades de interés para sus miembros. Siendo que en esta edad los nuevos intereses son vitales, será suficiente un programa de tres meses de duración para una especialidad o arte manual.

CARACTERISTICAS FISICAS

- 1. Este es el período más saludable de la vida.**
- 2. El cuerpo y la mente están bien equilibrados y coordinados. Se aprenden con facilidad los juegos, las marchas y el desarrollo de habilidades.**
- 3. Este es un período de intranquilidad en que el menor “no puede sentarse quieto y portarse bien”. Tiene un deseo innato de ejercitar sus pulmones, lo que hace que las formalidades y el confinamiento en una habitación sea algo demasiado restringido para sus actividades ilimitadas y bulliciosas.**
- 4. Alguien ha dicho que “no parece haber un término medio de intranquilidad y sosiego en la conducta de un niño. O está siempre en una incensante actividad, o intensamente quieto. Ambas situaciones llenan de temor el corazón de los padres”.**

CARACTERISTICAS SOCIALES

1. **Al menor en la edad de pre – adolescente le gustan las palabras claves, las contraseñas y aventuras.**

Aprende mutua cooperación, pero retiene un espíritu independiente.

2. **Vagar es un impulso natural a esta edad, no señal de delincuencia moral.**
3. **Esta es la edad de adorar a los grandes héroes y de manifestar gran credulidad.**
4. **El interés en el sexo opuesto es mínimo; los varones prefieren estar solos y a las niñas les gusta escoger prendas de vestir.**

CARACTERISTICAS ESPIRITUALES

1. **Es la edad de gran interés en las cosas espirituales y en las actividades de la iglesia.**

Es la edad ideal para el bautismo (12 años)

- 2. A los menores en esta edad les gusta las actividades para compartir su fe y se deleitan en recibir premios en forma de cintas y distintivos.**

Su capacidad de credulidad hace que ésta sea una edad ideal para enseñarles religión.

EL CONQUISTADOR PRE-ADOLESCENTE

COMO SE COMPORTA	POR QUE SE COMPORTA ASI	COMO MANEJARLO	COMO ORIENTARLO
Disfruta de las actividades físicas	Este es un período de crecimiento lento. Está ganando peso, fuerza y control de los músculos más delicados. Práctica para tener control, velocidad y destreza en toda actividad. Cuando se le desafía le parece que no hay ninguna cosa tan difícil que él no pueda hacer. Tiene energía en abundancia	Déle oportunidad de hacer algo. Planee tareas de acción: Ayudar a arreglar el lugar donde se reúnen, distribuir materiales, participar en las actividades de apertura y clausura de las reuniones, proyectos misioneros, etc.	Admira la fuerza y el poder. Muéstrele cómo Dios capacitó a hombres y mujeres de la Biblia a hacer su voluntad. Desafíelo a ser firme en su vida cristiana. Muéstrele lo que puede hacer para servir y agradecer a Dios.
Busca amigos de su misma edad y sexo. Desea alcanzar objetivos	Ambos sexos son activos, pero los varones piensan que son más fuertes y valientes. Esto causa antagonismo entre los sexos. Ambos se sienten orgullosos de sus habilidades y son impacientes con los niños más pequeños que no pueden hacer tantas cosas como ellos.	Apele a su deseo de obtener logros. Ayúdelo a practicar cómo usar la Biblia. Estimule su deseo de cumplir con los requisitos de las clases JA. Dele oportunidad de practicar para que demuestre sus habilidades.	Desafíelo a vivir para Dios. Dele ejemplos concretos de lo que él puede ayudar a otros, cómo testificar, situaciones reales en las que pueda ser obediente a los mandamientos, cómo invitar a sus amigos a la Escuela Sabática.
Empieza a disfrutar del trabajo colectivo. Hace una competencia de casi todo lo que hace	Se interesa en todo tipo de juego de pelota y otras actividades que seguirá practicando hasta que llegue a ser adulto. Le gusta la competencia. Encuentra placer en tratar de ganarle a sus compañeros. Le gusta pertenecer a la "pandilla", pero cambia de grupo si le parece que la actividad de otro grupo es más interesante.	Planee proyectos para grupos, para que adquiera experiencia en trabajar con otros. Diseñe los proyectos que sean suficientemente difíciles para que sienta el desafío, no demasiado duros. Se desanima fácilmente y le afecta mucho la derrota.	Muéstrele la necesidad que tiene de pertenecer al ejército de Dios. Cuénteles sobre la guerra espiritual que existe entre las fuerzas del bien y el mal. Enséñele cómo puede ser victorioso por medio de Cristo.
Todo lo que hace, lo hace de corazón	Tiene gustos definidos sobre lo que no le gusta y lo que le gusta. Está desarrollando el deseo de ser independiente. Quiere librarse de las restricciones. Las actividades que realiza lo llevan a estar casi siempre fuera de la casa. Tiende a ignorar a los adultos, y aunque procura sus propios intereses, respeta la autoridad. Tiene ambiciones de liderazgo.	Presente los planes con entusiasmo. Muéstrele lo que él ganaría del proyecto o lección. Ayúdelo a trazar planes, reglas, etc. Bajo su consejo. Concédale oportunidades para que desarrolle sus habilidades manteniendo buena disciplina.	Enséñele a servir a Dios de todo corazón. Muéstrele en la Biblia, la guía del cristiano, lo que Dios espera de él.
Es alerta y está ansioso de aprender	Todo lo novedoso le interesa, y sus intereses son de alcance mundial. Está ansioso de aprender más sobre personajes, geografía, historia, acontecimientos de actualidad, la naturaleza, la ciencia y la mecánica. Quiere saber qué es lo que mueve al mundo.	Haga énfasis en lo que le interesa. Dé detalles sobre personas, la naturaleza, etc. Conozca bien su material. Confirme datos obtenidos. Use ayudas visuales para mantener su atención. Deje que le haga preguntas.	Fomente su deseo de conocer a Dios y su plan de salvación, al igual que el plan que Dios tiene para su vida.
Es un ávido lector	Le gusta leer porque está ansioso de aprender, y probablemente lea todo lo que llega a sus manos y puede entender. Los amigos, el hogar y la escuela ejercen una gran influencia sobre lo que lee. No le gusta escribir porque le es difícil tomar frases, ya que no entiende bien las reglas de gramática, puntuación, etc.	Ayúdelo a seleccionar sabiamente lo que va a leer. Provéalo de buen material de lectura a través de la biblioteca. Anímelo a leer biografías, las historias de la Biblia, material sobre la naturaleza, las misiones, etc.	Desafíelo a leer la Biblia todos los días y a buscar en ella la respuesta a sus problemas. Presente la Biblia como la Palabra de Dios. El libro más importante y fuente de todo conocimiento.
Tiene un interés intenso en coleccionar cosas	Colecciona objetos porque quiere guardarlos para usarlos en el futuro o porque le interesan. ¡Hasta colecciona datos! Las colecciones sirven para varios propósitos: son la vía más corta hacia el aprendizaje. Adiestra los ojos, proporciona práctica al ejercer juicio y forma hábitos sistemáticos.	Use las colecciones y manualidades que tenga para hacer una exhibición. pídale que colecciona piedras, conchas, etc. Para completar especialidades JA	Muéstrele las maneras como puede usar su tiempo y talentos en el servicio de Dios.
Empieza a advertir las relaciones	Dado a sus intereses de variado alcance y a las clases de geografía e historia, empieza a entender cómo hechos y eventos encajan entre sí, y por qué y cómo suceden	Estimule su curiosidad sobre la geografía e historia bíblica. Presente datos en forma cronológica	Desafíelo a considerar el "por qué" de las acciones humanas y cómo Dios las considera. Ayúdelo a ver cuál ha sido y deber ser su relación con Cristo.
	El juego imaginario disminuye. No le	Ilustre los principios de carácter por	Presente algunos héroes bíblicos para

A pesar de ser extremadamente realista, todavía goza de imaginación	interesan las historias inventadas. Quiere historias verídicas de acción continua, propiamente narradas. El ahora se proyecta como el héroe de esas historias verídicas. Es un imitador.	medio de historias verídicas de personajes bíblicos, históricos, deportistas, etc. Seleccione aquellos a quien él admira. También use historias espirituales que cuenten de las victorias espirituales logradas por líderes misioneros, etc.	que los admire e imite. Enséñele en qué consiste la grandeza de una persona – fe en Dios y obediencia a Dios. Pero sobre todas las cosas que su vida sea un ejemplo para él.
---	--	--	--

EL PAPEL DEL INSTRUCTOR

El instructor es la persona que tiene un contacto constante e íntimo con el menor, y por lo tanto, debe estar consciente de la tremenda influencia que su presencia y habilidad de dirigir ejerce en la vida de estos jovencitos. Para comunicarse con los Conquistadores le serán de suma importancia las siguientes cualidades:

1. AMOR Y ACEPTACION

El instructor podrá amar y aceptar a otros cuando él mismo aprecie la manera en que Dios lo ha amado y aceptado. Así que, demostrad el amor que Dios os ha dado creando un ambiente de amor y aceptación para estos jovencitos. Esto les dará confianza y seguridad y despertará en ellos el deseo de amar, aprender y crecer.

2. COMPRESION

El instructor necesita comprender el ambiente en que han crecido los Conquistadores y las cosas que le interesan, y ser perceptivo para conocer las razones de su conducta y su habilidad en el aprendizaje. La conducta del menor y su habilidad de aprender están íntimamente relacionadas con su sentido de seguridad o pertenencia, o con las habilidades que ha desarrollado. Para entender estas necesidades y habilidades es vital que establezcamos un criterio apropiado que ellos puedan aceptar. No clasifique a un niño de manera que espere de él cosas que él no pueda cumplir. El papel del instructor consiste en desarrollar el potencial de los jovencitos y liberar el espíritu de creatividad que hay en ellos. Esto no se logra mecánicamente. El diccionario define este tipo de aprendizaje como, “simple hábito, conocimiento adquirido por repetición, memorizar mecánicamente”. En otras palabras, la continua repetición de ciertos principios

hasta que se graben en la memoria, aunque en la mayoría de los casos no sean comprendidos.

3. HABILIDAD DE PRESTAR ATENCION

El acto de prestarle atención muestra a un jovencito lo interesado que usted está en sus logros y cuánto usted lo aprecia como persona. La comunicación efectiva es un camino de dos vías que involucra paciencia de parte del instructor para escuchar las ideas, necesidades y descubrimientos del Conquistador. Es imposible que el instructor actúe en forma inteligente en el proceso de aprendizaje y crecimiento del Conquistador, si no está en contacto con el progreso de su trabajo o con sus sentimientos. Al responder a sus necesidades les demostrará cuánto los ama y se preocupa por ellos estableciéndoles blancos personales que puedan alcanzar.

4. ORGANIZACION

El instructor debe tener un blanco definido. Debe ser claro al dar instrucciones para cada tarea y estar bien preparado para ayudar al Conquistador con el material que necesita aprender y terminar para completar un requisito específico. También necesita ser flexible en el uso de sus métodos de enseñanza, usando un a variedad de enfoques que sean apropiados para suplir las necesidades de los menores. Esto significa que el instructor necesita conocer bien el material que va a enseñar y poder expresarse adecuadamente. Un aspecto importante de su organización como instructor, es mantenerse dentro del tiempo que se le ha asignado para hacer la presentación de su tema.

5. ENTUSIASMO

Gócese en lo que está haciendo e inspire a los Conquistadores en su clase irradiando cariño y amabilidad. La falta de aprecio por el trabajo que esté realizando o la menor duda del valor del mismo, puede destruir el

entusiasmo y el interés de los jovencitos. Si usted demuestra un deleite genuino es sus descubrimientos y logros, despertará en ellos un gran entusiasmo para aprender más de Dios y de la vida en general.

EL MINISTERIO A FAVOR DE LOS ADOLESCENTES

La frase “El ministerio a favor de los adolescentes” encierra la manera como la iglesia debe atender las necesidades de los jovencitos. La iglesia realiza un abarcante esfuerzo para ministrar a todas las necesidades de los adolescentes de la iglesia. En este esfuerzo la iglesia trata de integrar a los jovencitos a la comunidad de la iglesia. Una comunidad que se caracteriza por ser amante y amable y le brinda a los jóvenes:

- ✦ Amistad y aceptación
- ✦ Compañerismo y ayuda
- ✦ Adoración y alabanza
- ✦ Reconocimiento de los dones (capacidades personales).

El ministerio a favor de los adolescentes se interesa en la amplia variedad de necesidades de los adolescentes, incluyendo la necesidad de despertar espiritualmente, de responder al amor de Dios y aceptarlo.

Al ministrar a las necesidades de los jovencitos se necesita ser muy cuidadoso para no sacar conclusiones apresuradas. Es necesario mantener una actitud abierta y sensible a la gran variedad de necesidades que tienen los adolescentes. Algunas de las cosas a las que tienen que enfrentarse a medida que pasan por las diferentes etapas del desarrollo son:

- Aceptación en el grupo**
- Apariencia y condición física**
- Rol sexual**
- Independencia emocional de los padres**
- Sus propios logros y fracasos**
- Fe, sentimientos y valores**
- Personalidad y anomalías**

La necesidad más imperante es la de la amistad, y se le debe dar una atención especial a la promoción de relaciones amistosas saludables entre el joven y su grupo. Otra necesidad grande en esta edad es la de amor. También necesita estar envuelto activamente haciendo cosas que le ayuden a mostrarse a sí mismo el potencial que Dios le ha dado. Desde luego, las diversiones y aventuras son una parte vital de su vida. Es de suma importancia para el adolescente descubrir su identidad como persona, y aprender a entenderse a sí mismo para que su deseo de intimidad y acercamiento pueda ser realizado

CONOCIENDO AL CONQUISTADOR ADOLESCENTE

En la adolescencia temprana (13 a 15 años)

CARACTERISTICAS MENTALES

- 1. Está alerta, pero sujeto a períodos de sonar despierto**
- 2. Aprende rápido**

3. Los muchachos tienen interés primario en información científica, y las muchachas en cosas de la casa.

CARACTERISTICAS FISICAS

- 1. La salud es excelente.**
- 2. El crecimiento físico es muy rápido, acompañado de extremadamente buen apetito.**
- 3. Desarrollo muscular o coordinación no va al paso con el crecimiento de los huesos, y causa torpeza de movimiento, desgabo.**
- 4. Se desarrollan los órganos sexuales, dando paso a rápidos cambios biológicos. Nuevas hormonas que desarrollan el instinto sexual, influyen la conducta. Rousseau dijo: “Nacemos dos veces, la primera vez a la existencia, y la segunda a la vida; porque la primera vez como miembros de una raza, la segunda como miembros de un sexo”.**
- ❖5. Las muchachas son por lo general más altas que los muchachos a los 12 y 13 años, un poquito más altas a los 14, menos a los 15, y 5 cm. Más pequeñas a los 16.**

CARACTERISTICAS SOCIALES

- 1. Es la edad de lealtad al grupo, con temor de ser diferentes al grupo. Busca la aprobación del grupo en todas las actividades.**
- 2. Busca más libertad individual con un nuevo discernimiento de las cualidades internas de los otros. Weigle dice: “Su visión percibe el acto exterior y penetra hasta el espíritu interior de la persona. Empieza a discernir cualidades internas, y a sentir el valor intrínseco de la verdad, la fe y el sacrificio propio. Está lleno de ambiciones y hace planes para el futuro”.**

La perspectiva de ganar dinero atrae a los jóvenes en esta edad, resultando en abandono de los estudios.

- 3. Frecuentes cambios de estado de ánimo. A veces es activo, y otras veces es apático. En la mañana puede ser generoso. Mientras**

que en la tarde puede parecer lo contrario. Un momento parece orgulloso, con excesiva estima propia, y un momento más tarde puede parecer tímido, apocado.

Estas excentricidades se manifiestan de muchas maneras:

- a. **Gustos y disgustos exagerados en comida**, comidas que le gustan son comidas en exceso.
 - b. **Pasión por los deportes**, con tendencia a practicarlos en exceso.
 - c. **Sentido del humor tosco**, despiadado; las risitas son características en las muchachas.
4. **Atracción por el sexo opuesto.** Una edad muy peligrosa para las tentaciones sexuales y sociales, pues el adolescente no está preparado para el noviazgo. Deben promoverse las actividades de grupo para los de esta edad. Cuidadosa vigilancia

debe ejercerse en paseos, campamentos, etc.

CARACTERÍSTICAS ESPIRITUALES

1. El interés por las cosas espirituales **disminuye un poco en esta edad**, pero es influenciado por la actitud del grupo hacia las cosas espirituales.

Trece es una edad cuando se bautizan muchos en nuestra iglesia.

2. **A esta edad se determina, con frecuencia, lo que se va a hacer en la vida. Es relevante presentar ante estos jóvenes la importancia de su tarea de terminar el trabajo del evangelio.**
3. **Poca tendencia a demostrar sus sentimientos en asuntos espirituales o convicciones.**

A menudo hay conflictos de conciencia.

EL CONQUISTADOR ADOLESCENTE

COMO SE COMPOR TA	POR QUE SE COMPORTA ASI	COMO MANEJARLO	COMO ORIENTARL O
Le gustan las actividades físicas	Por lo general sus habilidades musculares están mejorando. A menudo hay un crecimiento rápido durante este período	Dele oportunidad de participar en actividades que necesiten gran esfuerzo muscular. También necesita actividades no tan extenuantes, mucha tranquilidad y descanso. Un programa diario y semanal de actividades lo ayudará a suplir sus necesidades.	Enséñele cómo puede usar sus energías por Cristo. Involúcrelo en las tareas del club y las actividades del grupo
Tiene dificultad para adaptarse a la sociedad	Los muchachos empiezan a integrarse con las muchachas, pero las muchachas han madurado un año antes que ellos y son mucho más agresivas en la forma como se relacionan con el sexo opuesto. Los muchachos son más bajitos, por lo general se sienten y se ven desproporcionados y se retraen del contacto individual con las muchachas. Prefieren estar en grupo.	Planee actividades y proyectos variados que le den la oportunidad a los muchachos y las muchachas de trabajar y jugar juntos en grupo. Evite hacerlos quedar mal, como por ejemplo pedirle que repita un versículo o que conteste una respuesta difícil, sin haberle avisado antes para que esté preparado. Aún sabiendo la respuesta es posible que no conteste.	Rételo a participar en discusiones y actividades haciéndolo fácil para él. Use diapositivas, películas, pizarra, etc. Para las presentaciones. Enfocando su atención en estas ayudas audiovisuales lo ayuda a vencer su introversión y lo ánima a la discusión y la participación.
Le preocupan las actividades sociales	En esta edad están regularmente interesados en proyectos del equipo o grupo, mientras que los menores están interesados en actividades y contactos sociales.	Ayúdelo a ser parte del grupo. De oportunidad para que los miembros del grupo se lleguen a conocer unos a otros. Guíelos en el trabajo juntos.	Enséñele a testificar por Cristo en los contactos sociales, y a llevar a otros a la Escuela Sabática y a la iglesia. Aquí hay una oportunidad de oro para enseñar verdaderas normas de conducta cristiana.
Se está acercando al nivel de capacidad mental adulta	En este período se nota una marcada tendencia a descuidar los estudios. Se interesa más en las actividades sociales.	Porque está tratando de ser una persona sociable y ser aceptada como uno del grupo, experimenta en contactos sociales. Hágalo testificar, trabajar en las especialidades JA, etc. Busque la ayuda de líderes que sean buen ejemplo	Presente las verdades bíblicas de una manera positiva y atractiva. Si para usted la Palabra de Dios es verdadera, viva, y está en usted, él estará interesado en escucharlo y querrá estudiar la Biblia por cuenta propia. Use muchas ilustraciones, material de apoyo. Relacione la Biblia con los eventos actuales, descubrimientos, arqueológicos, etc.
Es impredecible	Está al comienzo del destete emocional. Está saliendo de la niñez, pero todavía no es un adulto. Sus acciones y pensamientos son algunas veces de niño. No está seguro de sus propias reacciones o de las de otros hacia él.	Sea su amigo. Simpatice con él y entiéndalo en vez de criticarlo. No espere que se comporte siempre como un adulto. No se escandalice por su conducta poco convencional. Nunca lo sermonee. Respételo como persona.	Hágale ver cómo Dios lo ama y provee para él. Se puede sentir seguro en Cristo. Anímelo a aceptar a Jesús como Salvador y Señor, a ponerlo de primero en su vida. Otras cosas ocuparán su lugar automáticamente.
No hace caso de las restricciones que le imponen los adultos	Quiere ser una persona con todos sus derechos. No quiere depender de nadie y rechaza el control de los padres o de cualquier otra persona. Es visto como que no respeta las reglas.	Haga el papel de amigo. Probablemente no confía en los padres, pero necesita consejo de un adulto. Simpatice con él, gane y conserve su confianza. Guíelo a ver verdades. No trate de mandarlo, decirle que hacer o manejarlo. Es una etapa crucial de su vida. Tratará como héroe y venerará al líder que admire. Su amor y dirección lo ayudarán a determinar el rumbo de vida.	Enséñele que la independencia trae mayores responsabilidades. Muéstrela a través de la Palabra que Dios ha fijado ciertas reglas, que no es "inteligente" no seguir ninguna regla. Algunas son necesarias. Como adultos y cristianos aprendemos a vivir de acuerdo a las leyes de Dios. Esta es una señal de madurez.

Busca aceptación	Desesperadamente busca ser aceptado por el grupo de su misma edad, y por los adultos.	Hágalo sentir querido, necesitado y respetado. Dele responsabilidades y espere que él las cumpla cabalmente. Atráigalo al grupo. No muestre favoritismos. Provea actividades de participación en proyectos que incluyan a todos los miembros del grupo.	Déjele ver que todos los hombres fueron creados iguales. En Cristo él es una nueva criatura. Un hijo de Dios. La conducta cristiana es aceptable.
Es indeciso, inestable	No ha decidido qué quiere ser en la vida. Está confundido, no sabe lo que quiere. Quiere probar todas las cosas	Diríjalo a fijarse metas que pueda alcanzar a corto plazo.	Enfatice la importancia de subyugar su vida a Cristo, conociendo su plan para su vida y siguiéndolo. Rételo a servir.



GUÍAS MAYORES

CLUB DE GUÍAS MAYORES

Nuestra primera responsabilidad como miembros mayores de la familia de Dios es conocer a los adolescentes de ambos sexos. Esa es la obra que tenemos más a mano como miembros de la iglesia.

Durante la niñez el corazón es como la cera en su capacidad receptiva de impresiones y como el bronce en su capacidad retentiva. Los estudios estadísticos revelan que la adolescencia es el tiempo de la cosecha de las almas; la mayoría de las conversiones ocurre durante esa edad. Cuando pasan esos años, las probabilidades disminuyen, y después de los veinte muy pocos llegan a ser cristianos. Durante los años de la adolescencia se echan los fundamentos de una vida cristiana, se hacen las elecciones para la vida y se

establece el rumbo de actividad que se va a seguir.

¡Qué privilegio es entender y tener la confianza de un muchacho o una niña deseoso de ser comprendido y apreciado! Allí está el adolescente en la encrucijada de los caminos, hoy en la cima y mañana en el valle. Un día está seguro de que todos lo entienden y de que cada cosa sale a pedir de boca; el siguiente está persuadido de que nadie lo comprende y que se halla sin un solo amigo en la tierra. No se entiende a sí mismo y se pregunta para qué vino al mundo.

Durante ese período de turbación y tensión vale la pena que los dirigentes actúen con inteligente simpatía y ganen la confianza de los adolescentes. En la falta de esa comprensión amistosa radica en buena medida la indocilidad de muchachos y niñas de la actualidad, como pueden testificarlo muchas autoridades.

Hay sólo una forma de resolver el problema de la adolescencia, y es por medio del

conocimiento de nuestros muchachos y niñas, tanto en su aspecto de clase como de individuo. El muchacho adolescente no es un niño, tampoco es un hombre. Es un error tratarlo como lo uno y lo otro. Es un jovencito del sexo masculino y no hay ningún otro como él. Al observar al adolescente notamos que esa edad presenta una conformación cuádruple. Física, social, mental y espiritual. Los adolescentes de ambos sexos viven siete días a la semana, veinticuatro horas por día, y no solamente una hora o más el sábado. Reciben y expresan sus impulsos espirituales en las actividades físicas, social y mental en las cuales están ocupados durante la semana. Cualquier obra emprendida a favor de ellos debe tener en cuenta estos cuatro aspectos de la vida si pretende alcanzar éxito.

El ideal para una obra perfecta con los adolescentes es aquel que puede espigarse de un estudio de la niñez de Jesús. Crecía en “Sabiduría” (mentalmente), “Y en estatura” (físicamente), “y en gracia para con Dios” (espiritualmente) “ y los hombres”

(socialmente). La belleza de la vida de Cristo como niño radicaba en su crecimiento simétrico y equilibrado. Si nuestros jóvenes han de imitar en su vida la del divino ejemplo, en los aspectos físico, social, mental y religioso, deben buscar lo mejor e incorporarlo a sus vidas, logrando así “la medida de la estatura de la plenitud de Cristo”. La adolescencia es el período en que las emociones se desarrollan marcadamente. Es entonces cuando Cristo, el gran Amigo y Salvador, efectúa los llamamientos más fuertes, presentándose como el gran Héroe.

Las hazañas ejercen gran atractivo sobre el adolescente de ambos sexos. Piensa que lo que han hecho otros, él también debe hacerlo igual o mejor. Le rinde culto a los héroes. El que sus héroes sean jugadores de béisbol, vaqueros, piratas, militares famosos, médicos cristianos o misioneros de Dios depende mayormente de las influencias que hayan pesado sobre su vida. Una de las mayores necesidades de la iglesia de la actualidad es la de jóvenes consagrados de ambos sexos que

se internen en la vida de nuestros adolescentes y los lleven a familiarizarse con Cristo; al mismo tiempo, que los dirijan en todas sus actividades de manera que puedan desarrollarse en forma simétrica y equilibrada.

Para un liderazgo tal debe haber preparación, y con el propósito de ayudar en la misma se ha preparado este manual J.A.

“Preparar a los jóvenes para que lleguen a ser fieles soldados del Señor Jesucristo es la obra más noble que haya sido confiada alguna vez al hombre” (Consejos para los maestros, página 127).

REQUISITOS MÍNIMOS DE INVESTIDURA PARA GUÍAS MAYORES

Todas las especialidades deben tener un examen por escrito y la teoría debe aparecer en un cuaderno o carpeta donde conste que si recibió la especialidad. El no tener la carpeta no puede investirse.

Tener el Manual de Especialidades.

**Tener el uniforme completo.
Hacer la práctica en los Clubes de Aventureros
y Conquistadores.**

DESARROLLO MENTAL

1. Tener el certificado del curso de Consejeros para los Conquistadores con lo menos 10 horas de enseñanza.
2. Contar con dos especialidades en Artes y Habilidades Manuales
Dibujo, pintura, Música, Etc.
3. Contar con tres especialidades de Naturaleza
Cosmografía, arbustos, mineralogía
4. Contar con dos especialidades en cualquiera de las siguientes categorías:
Artes Domésticas: *Lavado y planchado, culinaria*
Artes Prácticas: *Electricidad*
Industrias Agrícolas: *Apicultura, floricultura, etc.*
5. Haber leído el libro La Educación y hacer un resumen de dos páginas.

DESARROLLO FISICO Y SOCIAL

1. Haber alcanzado las siguientes especialidades:

a. Arte de Acampar y Vida Primitiva, o tres especialidades en Recreación y Cultura Física:

Montañismo, fogatas, salvamento, nudos.

b. Certificado de Natación 1, o Educación Física

c. Ejercicios y Marcha

d. Primeros Auxilios (básica)

2. Atar y demostrar el uso práctico de los siguientes nudos:

Nudo Llano

Nudo Corredizo

As de Guía

Vuelta de Escota

Nudo Margarita

Ballestrinque

Dos medios cotes

Nudo de Pescador

Vuelta de Braza

DESARROLLO ESPIRITUAL

1. **Conozca y Explique**
 - a. **Blanco y Lema de los Jóvenes Adventistas**
 - b. **La Ley y el Voto de los Menores**
2. **Aprobar los exámenes de Verdades de la Biblia e historia de nuestra iglesia.**
3. **Tener el certificado del Año Bíblico corriente o poseer un certificado de la serie Encuentro del año vigente.**
4. **Tener la especialidad en Narración de Historias, y otra de su agrado de la sección de Actividades Misioneras.**
5. **Ser responsable de la custodia y enseñanza de por lo menos 10 horas de testificación cristiana a un grupo de menores, tales como. La Voz de la Juventud, Servicio Cristiano, Recolección Anual, Distribución de Literatura, Curso de Cultura Cristiana, Evangelismo Personal, Etc.**
6. **Ser miembro de la Directiva de los Conquistadores por lo menos un trimestre, y orientar a un menor en el estudio de una de las clases para menores. Si no hay establecido un Club de Conquistadores, prestar los servicios en alguna de las siguientes categorías, y orientar a un menor en el estudio de una de las clases para menores:**
 - a. **Ser miembro de la Directiva de una Sociedad de Jóvenes o Menores Adventistas por lo menos un trimestre.**
 - b. **Ser el Director o maestro de la Escuela Sabática de los menores por lo menos un trimestre.**
7. **Cuando se celebren ferias, camporees en el campo de la misión o asociación como eventos regulares, se debe participar por lo menos en alguno de los dos.**

El uniforme hace que la organización sea en cierta medida real y visible. Es emblemático y representativo de un ideal y de un modelo. De ese modo estimula la lealtad hacia ese modelo, promueve un buen estado de ánimo y une así a los miembros de la organización en una relación más íntima. Estimulará a los que todavía no son miembros para que lo sean. El uniforme se convierte en un estabilizador del espíritu social.

Una de las formas de establecer un modelo y llevar a los miembros a que se organicen de acuerdo con el mismo, es el uniforme. Cada miembro, individualmente, se vuelve un representante vivo de la organización. Los modelos de ropa pueden fijarse e imponerse.

Se usa el uniforme para ayudar a promover la conciencia de pertenecer a una organización real que significa ideales nobles y que representa a la juventud adventista de hoy. Si se usa el uniforme para otros quehaceres, habrá fallado en su propósito.

El uniforme debe estar siempre limpio y en orden. El usarlo para jugar o realizar trabajos comunes, rebaja su dignidad. Se espera que la sociedad y su programa sean tan valiosos para cada miembro, que el uniforme sea adquirido y usado con entusiasmo.

1. El uniforme debe ser usado:

En programas especiales

En las reuniones de los clubes

En las reuniones de las clases J.A.

En ceremonias de investidura

En congresos de la juventud o en convenciones

En cualquier reunión pública en que algunos o todos toman parte como:

-  **Mensajeros**
-  **Recepcionistas**
-  **Guardia de honor**
-  **Demostraciones de primeros auxilios**
-  **Portaestandartes**

En ocasiones designadas por los dirigentes.

2. También puede usarse:

En los cultos de iglesia.

Cuando se está ocupando en actividades misioneras, como Recolección Anual, distribución de alimentos, flores, revistas o anuncios de iglesia; en el trabajo o grupo o en coros.

3. No debe usarse el uniforme:

No siendo miembro del club.

Cuando se está trabajando en una venta de lucro personal, ya sea de naturaleza comercial o con otros propósitos, o en actividades personales.

En cualquier tiempo o lugar cuando la organización no recomiende su uso, ya sea porque repercute sobre lo que simboliza el uniforme, rebaje su dignidad o estima y lo torne vulgar.

LIDERES JUVENILES

DAMAS:

- ❖ Falda gris Oxford.
- ❖ Blusa azul celeste tipo militar.
- ❖ Corbatín color vino.
- ❖ Medias de nylon (pantyhose), de color piel.
- ❖ Zapatos negros.
- ❖ Pañoleta azul marino con el logo JA (se usará para investidura y programas de testificación).
- ❖ Saco o blazer azul marino con botones dorados y el logo JA (lo podrá usar una vez vestido y en funciones).

CABALLEROS:

- ❖ Pantalón gris Oxford.
- ❖ Camisa azul celeste tipo militar.
- ❖ Corbata color vino, con el logo JA.
- ❖ Correa o cinturón negro.
- ❖ Calcetines color negro.
- ❖ Zapatos color negro.

- ❖ Pañoleta azul marino con el logo JA (se usará para investidura y programas de testificación).
- ❖ Saco o blazer azul marino con botones dorados y el logo JA (lo podrá usar una vez vestido y en funciones).

GIAS MAYORES

DAMAS:

- ✓ Falda línea A, color gris oxford.
- ✓ Blusa blanca tipo militar.
- ✓ Corbatín vino tinto.
- ✓ Zapatos negros.
- ✓ Boina negra.
- ✓ Banda de especialidades color gris oxford.
- ✓ Medias de nylon (panty hose), color piel.
- ✓ Pañoleta amarilla con el logo de guías mayores y tubo (debe usarse como parte del uniforme).

CABALLEROS:

- ✓ Pantalón gris oxford.
- ✓ Camisa blanca tipo militar.
- ✓ Corbata vino tinto.
- ✓ Correa o cinturón negro.
- ✓ Zapatos negros.
- ✓ Boina negra.
- ✓ Banda de especialidades color gris oxford.
- ✓ Calcetines color negro.

Pañoleta amarilla con el logo de guías mayores y tubo (debe usarse como parte del uniforme).

CONQUISTADORES

NIÑAS:

- ❖ Falda caqui. Tipo A
- ❖ Blusa blanca tipo militar.
- ❖ Corbatín negro.
- ❖ Pañoleta amarilla con el logo de conquistadores.
- ❖ Medias o calcetas de algodón blancas,

- ❖ Zapatos negros.
- ❖ Boina negra.
- ❖ Banda de especialidades color verde olivo.

NIÑOS:

- ❖ Pantalón caqui. Dos bolsillos.
- ❖ Camisa blanca tipo militar.
- ❖ Corbata negra.
- ❖ Pañoleta amarilla con el logo de conquistadores.
- ❖ Calcetines negros.
- ❖ Zapatos negros.
- ❖ Boina negra.
- ❖ Banda de especialidades color verde olivo.
- ❖ Correa o cinturón negro.

PERSONAL DIRECTIVO

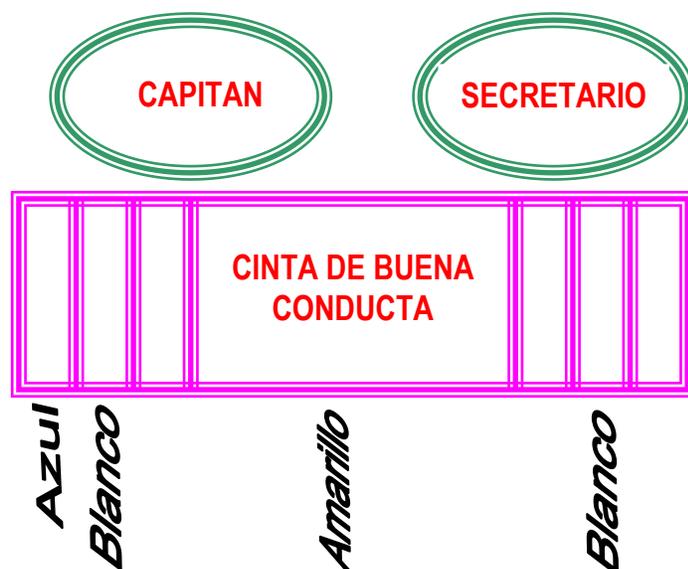
DIRECTOR

SUBDIRECTOR

CONSEJERO

INSTRUCTOR

MIEMBROS DEL CLUB





Rojo

Rojo

AZUL

INSIGNIAS OFICIALES

Existe tendencia en algunos miembros de clubes de colocar sobre el uniforme insignias, botones, etc., que nada tienen que ver con las actividades de los clubes J.A., y si usan las permitidas lo hacen en las partes y posiciones no correctas. Con el propósito de unir criterios y lograr la uniformidad deseada, presentamos la siguiente sección.

Insignias del Club

(Usadas en la manga derecha en la manga por oficiales y miembros del club) y (Usadas en la manga izquierda por oficiales y miembros del club)

Insignias

(Usadas por miembros)

La cinta de buena conducta se otorga a los conquistadores sobresalientes. Estas cintas deben ser dadas con sumo cuidado, y no demasiado a menudo. Algunos clubes siguen la costumbre de otorgar una cinta por mes al miembro al que se declara ser el conquistador del mes. Si su club es pequeño, no se debe otorgar más que una cinta cada trimestre. Se sugiere la siguiente base para la presentación de la cinta de buena conducta.

El conquistador habrá sido miembro activo por lo menos un año.

El conquistador tendrá el uniforme oficial completo.

El conquistador tendrá un registro de fiel asistencia y puntualidad

El conquistador habrá mantenido una conducta a la altura del voto y la ley del menor.

El conquistador se habrá destacado en su progreso en las clases J.A. y otras actividades.

El conquistador que haya mantenido la cinta por tres oportunidades será dueño de la cinta.

La cinta no es parte del uniforme de la directiva, ni de los Guías Mayores.

NOTA: A manera de estímulo, estas pautas pueden aplicarse también al Club de Aventureros.

SIGNIFICADO DE LAS INSIGNIAS

1. Rojo (Sacrificio)

Nos recuerda a Cristo. “Porque de tal manera amó Dios al mundo, que ha dado a su Hijo unigénito, para que todo aquel que en él cree, no se pierda, mas tenga vida eterna” Juan 3:16.

“Así que, hermanos, os ruego por las misericordias de Dios, que presentéis vuestros cuerpos en sacrificio vivo, santo, agradable a Dios, que es vuestro racional culto”. (Romanos 12:1).

2. Triángulo (La Trinidad)

La integridad de la Deidad: Padre, Hijo y Espíritu Santo

Trípode de la educación:

Mental: Trabajos manuales y especialidades

Física: Actividades de campamento

Espiritual: Actividades misioneras, programa de testificación.

3. Oro (Excelencia)

“Por tanto, yo te aconsejo que de mí compres oro refinado en fuego, para que seas rico, y vestiduras blancas para vestirte, y que no se descubra la vergüenza de tu desnudez; y unge tus ojos con colirio, para que veas” (Apocalipsis 3:18).

Norma de la medida. Los jóvenes adventistas tienen normas altas para ayudar a formar caracteres sólidos para el reino de los cielos.

4. Escudo (Protección)

En las Sagradas Escrituras muchas veces se llama a Dios el escudo de su pueblo. “Después de estas cosas, vino la palabra de Jehová a Abraham en visión, diciendo: No temas, Abraham; yo soy tu escudo, y tu galardón será sobremanera grande”. (Génesis 15:1).

“Sobre todo, tomad el escudo de la fe, con que podáis apagar todos los dardos de fuego del maligno”. (Efesios 6:16).

5. **Blanco (Pureza)**

“El que venciere será vestido de vestiduras blancas; y no borraré su nombre del libro de la vida, y confesaré su nombre delante de mi padre, y delante de sus ángeles” (Apocalipsis 3:5).

Queremos reflejar la pureza y la justicia de la vida de Cristo en nuestras vidas.

6. **Azul (Lealtad)**

El propósito de los clubes J.A. es enseñarnos a ser leales:

**A nuestros padres
A nuestra iglesia
A nuestro Dios que está en los cielos**

7. La Espada (La Biblia)

La espada se usa en la guerra. Una batalla siempre se gana por medio de la ofensiva. Nosotros estamos en una batalla contra el pecado y nuestra arma es la Palabra de Dios.

- b. La espada del Espíritu es la Palabra de Dios. (Efesios 6:17).**

CAMISA:

Caballeros: Blanca manga corta, (Larga según el clima) con dos bolsillos, con tapa, y charreteras. Damas: Blanca manga corta.

1. **MANGA DERECHA:** a 1.5 cms del hombro de la camisa va la media luna con el nombre del club. La media luna es de fondo rojo con letras amarillas.



2. Luego a 1.5 cms. de la Barra va el escudo de los Conquistadores, o llamado "triangulo" todas las insignias deben estar cosidas o bien pegadas a la camisa, y únicamente se usan en la camisa del uniforme.



3. **MANGA IZQUIERDA:** A 1.5 cms del hombro de la camisa va la media luna de la Asociación. Misión o Unión.



4. Luego a 1.3 cms. de distancia va el logo de los conquistadores llamado "mundo o globo"



5. Luego vienen a la misma distancia de 1.5 Cms. Los galones, que muestran las clases en los que ya ha sido investido. Cada galón se adquiere según la clase en la que ya ha sido graduado. Y utilizara la barra múltiple con todos los galones, solo si, han recibido todas las investiduras correspondientes. El orden correspondiente seria así:



6. BOLSILLOS DERECHO: Sobre la Tapa del bolsillo en la parte superior lleva la barra de Capitán o secretario y su nombre, Si tiene banda lo usará sobre la banda, En esta tapa del bolsillo no va ningún otro botón.



7. BOLSILLO IZQUIERDO: Sobre la solapa del bolsillo en su orden, ascendente. De derecha hacia izquierda, es decir del centro de la camisa a.C. la izquierda, en su orden: Amigo, compañero, explorador, orientador, viajero, guía. Los Conquistadores que no hayan cumplido con los requisitos de esas clases no deberán usar las insignias mencionadas. Los que se hayan investido únicamente de la clase de conquistador usaran solo el botón correspondiente, Ningún otro botón debe ir sobre la solapa de la camisa.



8. Sobre la tapa del bolsillo en orden ascendente va el distintivo de bolsillo, que indica la clase correspondiente, en la que está activo. Portaran el de mayor rango, es decir si ha sido investido de explorador, el distintivo que debe ir en la camisa es el de explorador, y el de amigo y compañero van a la banda.



9. Luego en su orden tenemos las barras de clase avanzadas de los conquistadores, de a dos, en su orden: Amigo, compañero – Explorador, viajero. – Orientador, guía.



10. En la parte superior la barra de buena conducta. Esta barra solo podrá otorgarla el director del club o dir. J.A. de la Asociación en una reunión oficial del club, para premiar, La disciplina, buen comportamiento, colaboración etc. De un integrante del club, y se otorgara por un tiempo de un mes a tres meses según lo considere el director, y luego le será retirada para que la porte otro conquistador, que a sí lo estime. Si el Conquistador se ha destacado por un año completo, se le puede otorgar permanentemente para que la luzca en su uniforme, siempre y cuando se mantenga dentro de las normas de la Iglesia y el club.



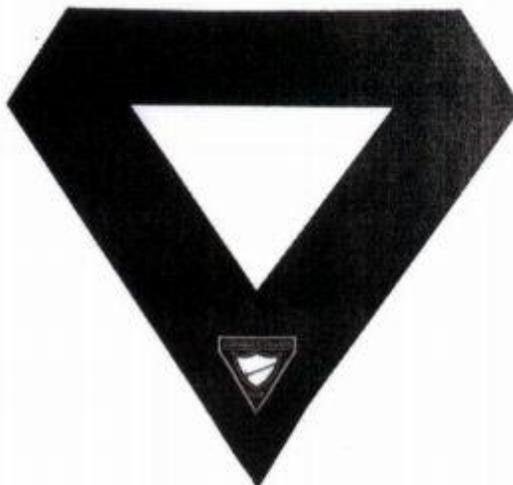
PANUELO: De color amarillo, el ribete u orillo amarillo, con el Globo de los conquistadores estampado en la parte del Angulo, en color negro. Se debe trenzar para portarlo, y no usarlo como una pañoleta.



Anillo: De los Conquistadores, color verde olivo en su borde y lleva el globo de los conquistadores.

BANDA

La banda de los conquistadores es parte del uniforme, **debe usarse** sobre el hombro derecho, bajo el brazo izquierdo, y bajo el pañuelo, la banda hace visible las actividades que realiza el joven, y cómo hacer honor y crédito a sus esfuerzos. La banda es de **color Verde oliva**, el **largo** desde el hombro derecho, hasta los nudillos del puño cerrado de la mano izquierda. **El ancho** es de 10 a 12 Cms.



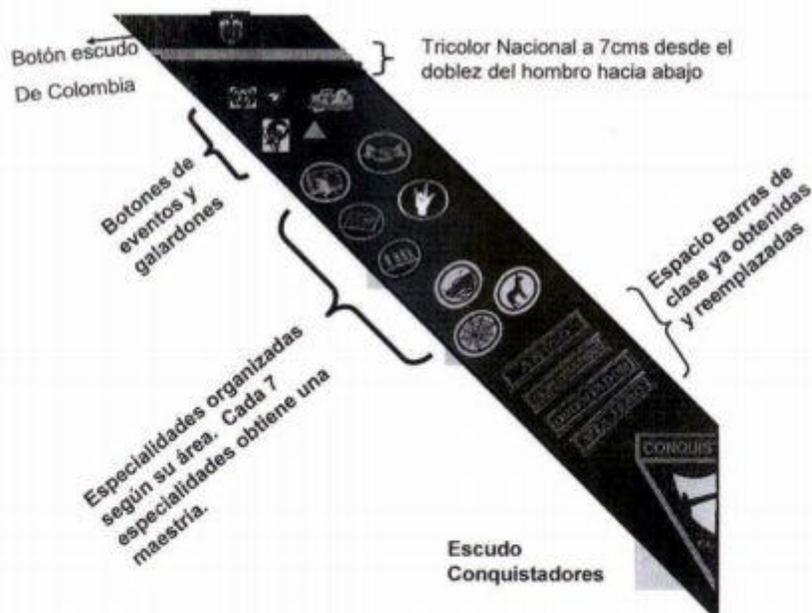
Posición de las partes de la banda: En el extremo inferior se distingue por el escudo del club de los conquistadores (Especial el tamaño para banda).

Luego desde abajo hacia arriba en la banda van las barras de clases ya obtenidas comenzando por viajero, orientador, explorador, compañero, amigo.

Luego viene el espacio para los honores de las especialidades ya obtenidas, agrupadas por categorías, por cada 7 especialidades en la misma área, se obtiene el master en esa área.

Luego vienen los botones de recuerdos de eventos a los que ha asistido o galardones obtenidos durante su tiempo de conquistador.

De la parte superior de la banda, es decir, desde el doblez del hombro a 7 cms., de distancia, va el tricolor Nacional de manera horizontal, y en el centro el escudo de Colombia.



A continuación describimos el orden de la ubicación de las especialidades que se distinguen por el fondo de la especialidad, y se ubican por área, así:

ESPECIALIDAD BANDA	COLOR DEL FONDO
Artes y Habilidades manuales	Azul Celeste
Artes domesticas	Amarillo
Artes prácticas	Rojo
Actividades misioneras	Azul Turquí
Naturaleza	Blanco
Industrias Agrícolas	Negro
Recreación y cultura	Verde

CORBATA: Corbata para caballeros color negro y corbatín para las niñas color negro. El corbatín de las damas es sujetado por el botón del triangulo de conquistadores para corbatín.



Para campamentos la gorra de color caqui, visera Caqui, con su respectivo escudo de los conquistadores en frente, esta gorra será usada únicamente con el uniforme durante campamentos. Para Marchas y eventos de iglesia debe portarse la boina, con el triangulo de los conquistadores, deberán usarse únicamente con el uniforme.

