

MANUAL DEL CLUB DE GUÍAS MAYORES

DIVISIÓN INTERAMERICANA DE LOS ADVENTISTAS DEL SÉPTIMO DÍA



POR QUÉ SER UN GUÍA MAYOR

Un Guía Mayor es un líder adiestrado con especialización en la dirección de menores y adolescentes. El liderazgo es un asunto de vital importancia para el bienestar de la niñez y la juventud de la iglesia y para el éxito de sus respectivos organismos.

Los que quieren ser dirigentes deben aprovechar cada oportunidad que se les presente para el desarrollo mental y entrenamiento práctico, a fin de que puedan saber cómo guiar a quienes ellos van a dirigir. Esto es tan real en cualquier ramo de la obra de la iglesia como lo es en las organizaciones fuera de ella.

Una de las mayores responsabilidades de la iglesia es la conservación de sus jóvenes. El Departamento de Jóvenes se esfuerza por alcanzar a nuestros niños y jóvenes dondequiera que ellos estén para guiarlos a Cristo, ayudarlos a elegir sus ideales y darles una preparación en el servicio cristiano. Una de las consignas del Departamento de Jóvenes es "Salvar del Pecado y Adiestrar para el Servicio". Salvación y servicio son los elementos fundamentales del Ministerio Juvenil Adventista.

Sin embargo, salvar a la juventud y adiestrarla para el servicio es más que un esfuerzo departamental. Es el primer trabajo de la iglesia, una responsabilidad que descansa sobre cada miembro y dirigente de la misma. Nosotros fijamos de una manera especial nuestras esperanzas en los jóvenes cristianos de nuestras iglesias e instituciones educativas para que cooperen en esta gran obra. La filosofía que fundamenta al Club de Guías Mayores está respaldada por las siguientes declaraciones del Espíritu de Profecía: "Nuestro concepto de la educación tiene un alcance demasiado estrecho y bajo. Es necesario que tenga una mayor amplitud y un fin más elevado. La verdadera educación significa más que la prosecución de un determinado curso de estudio... Es el desarrollo armonioso de las facultades físicas, mentales y espirituales" (La Educación, pág. 11).

"Aunque se condenan las diversiones pecaminosas, como en verdad debe hacerse, que los padres, maestros y tutores de los jóvenes provean en su lugar placeres inocentes, que no mancillen ni corrompan la moral" (Consejos para los Maestros, pág. 255).

TENEMOS UN EJÉRCITO

Los Guías Mayores representan un gran potencial para la iglesia, puesto que son líderes debidamente capacitados y dispuestos a servir. La mensajera del Señor transmitió a la iglesia el siguiente llamado:

Tenemos hoy día un ejército de jóvenes que podría hacer mucho si fuese debidamente estimulado y dirigido. Queremos que nuestros hijos crean la verdad. Queremos que reciban la bendición de Dios. Queremos que desempeñen una parte en planes bien organizados para ayudar a otros jóvenes. Que todos los jóvenes sean adiestrados para que puedan representar correctamente la verdad dando razón de la esperanza que hay en ellos y honrando a Dios en cualquier ramo de la obra en donde estén capacitados para actuar" (Elena G. De White, Boletín de la Asociación General, enero 29,30, 1893, pág. 24).

¡Ciertamente tenemos un ejército! Está constituido por millones de jóvenes y niños adventistas de todo el mundo, entre los que se destacan los Guías Mayores en ejercicio y en preparación. Este Manual para el Club de Guías Mayores ha sido preparado teniendo en mente los millares de Guías Mayores investidos que están prestando un servicio activo en las iglesias, como también los incontables jóvenes que aspiran cumplir con los requisitos para llegar a ser un buen Guía Mayor investido.

CÓMO ORGANIZAR EL CLUB

El Club de Guías Mayores es un organismo auspiciado por el Departamento de Jóvenes de la Iglesia Adventista del Séptimo Día bajo el patrocinio de la Sociedad de Jóvenes Adventistas.

El director de la Sociedad de jóvenes es responsable de organizar el Club de Guías Mayores. Debe trazar planes en consulta con el secretario educacional de la Sociedad de Jóvenes y presentar el plan al Concilio Juvenil de la iglesia (anteriormente conocido como Junta Directiva de la Sociedad de Jóvenes), que a su vez nombrará a sus dirigentes.

EL NOMBRE OFICIAL

El nombre oficial que se debe usar es: Club de Guías Mayores de la Iglesia de...

PROPÓSITOS DEL CLUB

El Club de Guías Mayores ha sido organizado con el propósito de brindar a la juventud un medio por el que pueda desarrollarse física, mental y espiritualmente para la gloria de Dios y el servicio de la iglesia. Debe por lo tanto:

1. Ayudar a salvar a nuestros jóvenes del pecado por medio de Jesús, y entrenarlos para el servicio a través de las clases JA a fin de que todos los miembros del club lleguen a ser Guías Mayores investidos y activos.
2. Preparar a los jóvenes para ser dirigentes de los menores y adolescentes por medio del Club de Conquistadores y del Club de Aventureros.
3. Guiar a nuestros jóvenes en la adopción de una vocación o afición, y así ayudarlos a ser obreros eficientes para Dios.
4. Proveer un programa de recreación que tenga como centro la iglesia.
5. Proveer un programa de actividades atractivas y apropiadas para jóvenes que han pasado la edad de los Conquistadores.
6. Ofrecer nuevas especialidades para quienes ya son Guías Mayores.
7. Proveer un programa misionero y de servicio a la comunidad en el que todos sus miembros puedan ejercitar sus dones espirituales y participar directamente en la proclamación del Evangelio.

LOS MIEMBROS

Todos los miembros del club deben tener por lo menos 16 años de edad. Pueden ser miembros todos los Guías Mayores y aquellos jóvenes y asociados JA que desean llegar a ser Guías Mayores. Hay dos categorías de miembros:

1. Miembros regulares - Son los Guías Mayores investidos y los aspirantes que bautizados.
2. Miembros asociados - Son los jóvenes aspirantes no bautizados en nuestra iglesia que tienen ideales cristianos y desean asociarse con los jóvenes de la iglesia en las actividades del club. Los miembros asociados no podrán tener cargos directivos ni ser investidos como Guías Mayores hasta que llenen el requisito de ser bautizados en nuestra iglesia.

LA COMISIÓN DIRECTIVA

Cada club debe tener dirigentes que sean responsables del cumplimiento de ciertos y determinados deberes para cumplir los objetivos y conducir con éxito los planes y el programa del club. El número necesario de dirigentes para atender adecuadamente el club se determina por el tamaño del mismo. En los clubes pequeños la misma persona puede desempeñar dos cargos al mismo tiempo. La lista de dirigentes del club y la forma de elegirlos se presenta a continuación:

1. Son elegidos por la Sociedad de Jóvenes, por recomendación del Concilio Juvenil de la iglesia (anteriormente conocido como Junta Directiva de la Sociedad de Jóvenes), los siguientes dirigentes:
 - Director(a) del club

- Subdirector(a)
 - Secretario(a) - tesorero(a)
 - Consejeros generales (inclusive el director de la Sociedad de Jóvenes y el director del Club de Conquistadores).
2. Son elegidos por el Club de Guías Mayores, los siguientes:
- Consejeros de las unidades
 - Instructores
 - Vocales

El pastor del distrito y el primer anciano de la iglesia son miembros ex-oficio. Los dirigentes del club anteriormente citados forman la Comisión Directiva del Club. El director del club funge como presidente y el secretario-tesorero funge como secretario de la Comisión Directiva.

Es responsabilidad de la Comisión Directiva nombrar a los consejeros de las unidades y a los instructores, organizar las unidades, desarrollar el presupuesto, fijar las cuotas de inscripción y la mensual, crear el calendario anual de eventos, y reunirse regularmente, al final de cada mes, para desarrollar planes de largo y corto alcance, fijar las normas de disciplina, administrar las finanzas, aprobar la cobertura de seguro a ser tramitada con la asociación/misión y programar las actividades del club. Este grupo de dirigentes debe reunirse además cada semana, preferiblemente antes de las actividades del club, para orar y discutir asuntos que requieren atención inmediata.

LOS OFICIALES Y SUS DEBERES

Los oficiales del club son un director, un subdirector y un secretario-tesorero. Donde sea posible se recomienda que los oficiales sean Guías Mayores competentes; sin embargo reconocemos que en algunas iglesias en donde el club esté comenzando o tenga poco tiempo de estar funcionando requerirá cierto tiempo para lograr este objetivo ideal.

El director del club, en consulta con la Comisión Directiva del club, llevará las siguientes responsabilidades:

- Presidir la Comisión Directiva y trazar planes de largo alcance para lograr los objetivos del club y pasar copia del programa anual al Concilio Juvenil de la iglesia y a la Junta Directiva de la iglesia para su aprobación final, incluyendo las actividades a realizarse fuera del lugar de reuniones regulares.
- Hacer provisión de instructores para las especialidades y las clases JA.
- Determina tiempo y lugar para las reuniones del club, programas, clases JA y exámenes requeridos.
- Trazar planes para las investiduras por medio de la Sociedad de Jóvenes y en consulta con el coordinador de área y el Director de Jóvenes de la asociación/misión.

- Planear actividades al aire libre o reuniones sociales por lo menos una vez al mes y, junto con el secretario-tesorero, tramitar la cobertura de seguro para todos los miembros del club con la asociación/misión.
- Deberá trabajar en armonía y cooperación con el director de la Sociedad de Jóvenes quien es el oficial superior de los jóvenes.
- Deberá compartir parte de su trabajo con el subdirector. En ausencia del director del club, el subdirector quedará encargado de la dirección del club.

Serán los deberes del secretario-tesorero:

- Fungir como secretario de la Comisión Directiva, tener una lista al día de todo miembros del club e inscribir el club en el Consejo General de Conquistadores asociación/misión.
- Recoger las cuotas, pasarlas al tesorero de la iglesia y, junto con el director, tramitar la cobertura de seguro para todos los miembros con la asociación/misión.
- Usar los fondos en armonía con los acuerdos tomados por la Comisión Directiva.
- Llevar un registro de todas las actividades del club, la asistencia a las reuniones y de las actas de la Comisión Directiva.
- Rendir informes financieros cuando el club lo requiera.
- Enviar los informes y atender la correspondencia con la asociación, con otros clubes y con los miembros del club.
- El secretario del club entregará al secretario de la Sociedad de Jóvenes la lista de personas que han cumplido requisitos, y el secretario de la Sociedad de Jóvenes solicitará los certificados a la asociación/misión.

Los oficiales del Club de Guías Mayores ejercen sus funciones por un año calendario. Cuando un oficial deje de asistir y cumplir con su responsabilidad durante tres reuniones consecutivas sin una razón justificable, su cargo será declarado vacante.

UNIFORME PARA GUÍA MAYOR

El uniforme hace que la organización sea real y visible. Se recomienda el uso del uniforme en todas las actividades del club: reuniones regulares, reuniones especiales, investiduras, camporees, campamentos, excursiones, paseos y en cualquier actividad en que los Guías Mayores sirvan como ujieres, recepcionistas, guardias de honor, guardianes o asistentes de primeros auxilios. El uniforme de los Guías Mayores es sencillo, práctico y económico. Las ventajas que ofrece el uso del mismo son las siguientes: Inspira en cada miembro del club el respeto propio, contribuye a la buena apariencia del grupo, elimina los complejos de inferioridad que puedan crearse con

relación a la indumentaria y ayuda a crear un sentimiento de unidad, lealtad y compañerismo entre los miembros del club.

Teniendo en cuenta las ventajas que ofrece el uso del uniforme, los directores harán todo lo posible hasta lograr que cada miembro del club tenga su uniforme. Ningún miembro podrá usar las insignias a menos que vista el uniforme.

Uniforme para los varones:

- Camisa manga larga color caqui con hombreras y dos bolsillos con tapas.
- Pantalón y birrete color verde olivo (boina negra opcional).
- Corbata, correa, calcetines y zapatos de color negro.
- Banda de especialidades de color verde olivo, sobre el hombro derecho.
- Pañuelo de Guía Mayor y su aro respectivo.
- Insignias, barras, distintivos de bolsillo y galones que tenga derecho a usar después las correspondientes investiduras.
- Insignias básicas que no requieren investidura.

Uniforme para las damas:

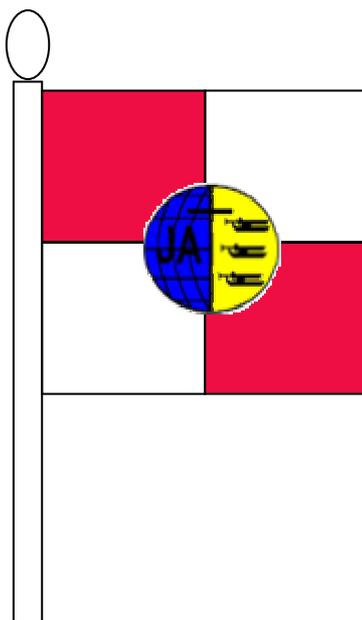
- Blusa manga corta color caqui con hombreras y dos bolsillos con tapas.
- Falda línea "A" que cubra la rodilla y birrete de color verde olivo (boina negra opcional)
- Cinturón y zapatos de color negro (corbatín cruzado de color negro opcional)
- Banda de especialidades de color verde olivo, sobre el hombro derecho.
- Pañuelo de Guía Mayor y su aro respectivo.
- Insignias, barras, distintivos de bolsillo y galones que tenga derecho a usar después de las correspondientes investiduras.
- Insignias básicas que no requieren investidura.
- Medias largas transparentes (calcetines y guantes blancos opcionales).

Las insignias, barras, galones y distintivos de bolsillo de las clases JA de Amigo, Compañero, Explorador, Orientador, Viajero y Guía sólo podrán lucirlas aquellos jóvenes que hay cumplido los requisitos y las hayan recibido oficialmente en una investidura. Los Guías Mayores que no hayan cumplido con los requisitos de esas clases no deberán usar las insignias mencionadas ni el monograma de galones unidos. Los que se hayan vestido únicamente de la clase de Guía Mayor usarán el galón individual de la estrella en la manga izquierda. Solamente los Guías Mayores vestidos podrán usar la insignia, el galón, el distintivo de bolsillo y el monograma octagonal de Guía Mayor. Este último deberá usarse en el extremo en que se juntan el lado posterior y el anterior de la banda de especialidades y en los banderines de las unidades. Se anima a los Guías Mayores a llenar los requisitos de las clases menores después de su investidura.

Por exigencias gubernamentales algunas uniones de Interamérica han tramitado permisos especiales para realizar cambios temporales del uniforme de Guía Mayor en su territorio, por lo que se recomienda a los directores seguir la información correspondiente con el Director de Jóvenes de su asociación/misión.

LA BANDERA

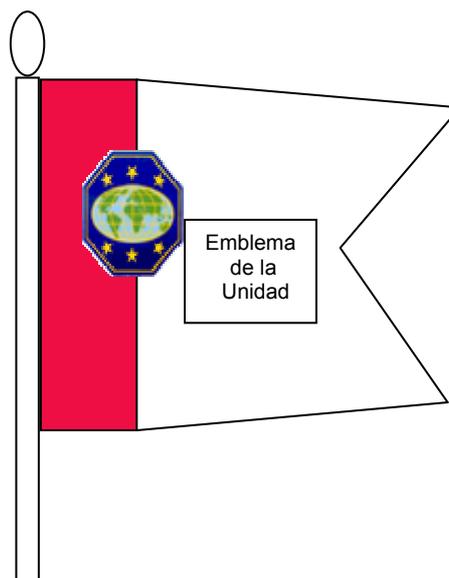
La bandera del club es la misma bandera de los Jóvenes Adventistas. Tiene 95 cm. de alto y 160 cm. de ancho, con el escudo JA de forma oval ubicado en el centro. Está dividida en cuatro cuadrantes, de los cuales la parte superior derecha e inferior izquierda son blancos; las partes superior izquierda e inferior derecha son rojos. Será puesta en un asta de 2,30 m. de alto por 3 cm. de diámetro. Esta bandera puede ser adquirida a través del Departamento de Jóvenes de la asociación o misión. Véase el significado de los colores y símbolos de la bandera y del escudo en el Manual de Ministerio Juvenil de la División Interamericana, páginas 161 a 163.



EL BANDERÍN DE LA UNIDAD

Cada unidad tendrá un banderín o estandarte de colores rojo y blanco, de 36 cm. de alto junto al asta y 55 cm. de largo. Se obtendrá el efecto de banderín angostándolo progresivamente desde el lado de los 36 cm. que se sujeta al asta, hasta el lado opuesto. Una franja de color rojo de 10 cm. de ancho se extenderá por el lado que el banderín mide 36 cm. junto al asta. El monograma de los Guías Mayores (insignia octagonal grande) se ubicará a una distancia de 7,5 cm. desde la parte superior hacia el centro y sobre los géneros rojo y blanco. El monograma de la unidad estará en un cuadro de no más de 12,5 cm. por lado y se ubicará en el centro de la parte blanca del banderín. Dicho monograma o logotipo representará gráficamente el nombre característico de la unidad. El Banderín debe ser igual de los dos lados y será puesto sobre un asta de 2 metros de alto y 2,5 cm. de diámetro.

La bandera y el banderín agregan mucho colorido al Club de Guías Mayores en ocasión de desfiles, ceremonias. En la reunión semanal se sugiere que la bandera esté en un lugar destacado en el lado opuesto de la bandera nacional y de acuerdo al protocolo oficial de la nación. Al formar para el comienzo de la reunión, los banderines deben estar en manos de los directores de las unidades. Al terminar la ceremonia de apertura, debe haber una base múltiple para que cada director de unidad coloque el asta del banderín en forma perpendicular a la base antes de continuar con el resto del programa.



LAS UNIDADES Y SUS DIRIGENTES

Después que la Comisión Directiva nombre a los consejeros de las unidades y instructores, a más tardar en la tercera reunión del club, se deben organizar las unidades con un máximo de diez miembros por unidad. Durante los primeros meses, nuevos miembros continuarán ingresando al club y, por lo tanto, se recomienda que al principio se asignen cuatro o cinco miembros a cada unidad para que los miembros nuevos sean distribuidos entre todas las unidades que ya estén en pleno funcionamiento.

Cada unidad, bajo la dirección de su consejero(a), elegirá un nombre para la unidad y un logo para el monograma que les identificará y que será colocado en el banderín de la unidad. También elegirán un director(a) y un secretario(a) de la unidad quienes servirán por dos o tres meses a fin de que, en forma rotativa, todos los miembros de la unidad lleven responsabilidades de liderazgo. Las unidades deben tener nombres bíblicos, de la historia denominacional o de la naturaleza. Se debe evitar usar nombres que menoscaben la dignidad y seriedad del grupo.

El(la) director(a) de la unidad debe ser un ejemplo por su prontitud y cooperación en las actividades del Club. Cargará el banderín de la unidad, dirigirá a la unidad en el cumplimiento de responsabilidades, tareas o proyectos solicitados por el director y/o el

consejero de la unidad, y escribirá un artículo mensual sobre las actividades de la unidad para publicarlos en el periódico/boletín del Club. Debe mantener una conducta ejemplar y ejercitar un liderazgo entusiasta.

El(la) secretario(a) de la unidad será responsable de pasar lista, cobrar las cuotas y entregar el informe y el dinero al secretario-tesorero del Club.

REUNIONES

Las reuniones deberán celebrarse semanalmente o por lo menos cada dos semanas, preferiblemente el día domingo, en un horario diferente al usado por el Club de Conquistadores. Además de las reuniones regulares, se pueden citar reuniones especiales cuando los dirigentes crean conveniente. El Club de Guías Mayores no debe competir con, ni tomar el lugar de la Sociedad de Jóvenes. Un espíritu de cooperación debe primar entre ambos programas y sus dirigentes, recordando que el Club de Guías Mayores es un organismo dependiente de la Sociedad de Jóvenes.

PROGRAMA SUGERENTE (Modelo para 2 horas)

I. APERTURA (15 minutos)

- ✓ Toque de silbato y formación por unidades
- ✓ Izar las banderas
- ✓ Himno del Guía Mayor
- ✓ Oración
- ✓ Repetir el Blanco, el Lema y el Voto de los Jóvenes Adventistas
- ✓ Devoción Matutina
- ✓ El Rincón de las unidades (pasar lista, cobrar cuotas, planes de la unidad).

II. CLASES JA (60 minutos)

III. RECREACIÓN, MARCHAS Y EJERCICIOS O MANUALIDADES (30 minutos).

- ✓ Marchas
- ✓ Juegos
- ✓ Ejercicios dirigidos o manualidades

IV. CLAUSURA (15 minutos)

- ✓ Formación por unidades
- ✓ Arriar las banderas
- ✓ Himno del Guía Mayor
- ✓ Oración de Clausura

NOTA: La duración del programa puede ser acortada o alargada según el criterio de los dirigentes y miembros del club.

FINANZAS

Los recursos del club se obtienen de varias fuentes a saber:

1. Cuotas semanales o mensuales de los miembros.
2. Cuotas especiales.

3. Aportes de la Sociedad de Jóvenes o de la Junta de la Iglesia.
4. Donaciones de la comunidad.

EL CAMPAMENTO Y EL CAMPOREE

Una de las actividades más interesantes de los Guías Mayores es el campamento y el camporee. El campamento no es una simple vacación o salida campestre. Es en realidad una ocasión de recreo refrigerante y vigorizador del cuerpo y de la mente; pero al celebrar estos campamentos tenemos un propósito más abarcante, un propósito que no es simplemente de recreo, sino de adiestrar el cuerpo, la mente y el alma.

El campamento JA significa pasar entre bosques, valles, lagos, etc. unos días de, compañerismo, trabajo útil y recreación, paseos al aire libre, natación, trabajos manuales, estudio de la naturaleza, instrucciones alentadores, espirituales y de cultura física, bajo directores; competentes. Significa hallar el gozo de la vida física sana, recta en lo moral, útil individualmente en el servicio de Dios y de nuestros semejantes. El campamento JA está destinado a dotar a los jóvenes de cualidades que les ayudarán a crecer hasta llegar a ser adultos fuertes y vigorosos.

Cada etapa del programa del campamento, cada recreación, cada actividad, se ejecuta teniendo presente uno de los siete fines siguientes:

1. Oportunidad de aprender a trabajar y vivir en armonía con otros.
2. Sentido de confianza propia de que uno es capaz de realizar algo.
3. Cambio completo y refrigerante de la rutina diaria. .
4. Fuerte fundamento espiritual basado en una relación más estrecha con Jesús y su iglesia cuyo resultado será un carácter que perdurará durante la eternidad.
5. Nuevo conjunto de intereses que podrá desarrollar durante el tiempo libre de que disponga en el futuro.
6. Aprecio genuino de las bellezas de la naturaleza.
7. Conocimiento de habilidades y oficios que no se adquieren de otra manera.

Entre el equipo que se debe llevar al campamento es bueno incluir:

1. Biblia, Himnario, folleto de escuela sabática, libro de la Devoción Matutina.
2. Uniforme de Guía Mayor, ropa para uso diario, pijama.
3. Zapatos de cuero y de tenis (para excursiones).
4. Ropa interior, medias livianas y gruesas (para noches frías).
5. Ropa para sábado, saco o suéter grueso.
6. Traje de baño decente, toalla, jabón, peine y espejo.
7. Cepillo de dientes y pasta de dientes.
8. Bolsa de dormir/frazada, almohada, fundas, plástico y periódicos.
9. Cuchillo, tenedor, cuchara, plato, tazón, un sartén.
10. Una soga mediana, fósforos, navaja, brújula.
11. Sombrero, linterna, equipo de primeros auxilios.
12. Carpas, mosquitero, cordel, alambre y herramientas de campamento.
13. Cal, velas, kerosén, papel higiénico.
14. Equipo para deportes y para cocinar.

EL RETIRO ESPIRITUAL

El retiro espiritual es una de las actividades que acerca a los jóvenes más a Dios y más los unos a los otros. Puede hacerse por uno o varios días y se pueden utilizar instalaciones de campamentos o alguna finca de uno de los miembros de la iglesia.

Aunque el retiro espiritual incluye un tiempo para el ejercicio y las actividades al aire libre, no obstante se diferencia de un campamento JA por el hecho de que está dedicado a profundizar en el estudio de la Biblia. También incluye grupos de discusión sobre libros del Espíritu de Profecía como Mensajes para los Jóvenes, Eventos de los Últimos Días, El Camino a Cristo, El Conflicto de los Siglos u otros. En mesas redondas se incluye tiempo para discutir tópicos de interés para la juventud como ciencia y religión, normas de la iglesia, higiene, el comportamiento ante el sexo opuesto, la vida del hogar y la preparación para el matrimonio, nutrición, la juventud y la terminación de la predicación del evangelio, y otros temas de interés juvenil.

REQUISITOS PARA INVESTIDURA

Uno de los objetivos del Club es que todos sus miembros sean investidos de la clase JA de Guía Mayor, programa con un currículum especial para preparar líderes para los menores y adolescentes. En virtud de ello, el Club de Guías Mayores es el personal de apoyo para el Club de Conquistadores y, por así decirlo, es el semillero de líderes para los Conquistadores. Los requisitos para ser investido como Guía Mayor aparecen al final de este manual. Estos materiales pueden ser adquiridos en el Departamento de Jóvenes de su asociación/misión.

COBERTURA DE SEGURO

Todos los miembros y dirigentes de los clubes y otros organismos juveniles deberán ser protegidos con una cobertura de seguro de salud y de accidente que incluya beneficios por muerte accidental o desmembramiento durante las actividades programadas. Dicho seguro debe ser tramitado con el tesorero de la asociación/misión, quien tiene la información correspondiente. Se sugiere que el costo de este seguro sea incluido en la cuota de inscripción. Este seguro no es opcional, sino un requisito indispensable establecido en los reglamentos de la División Interamericana.

COORDINADORES DE ÁREA PARA CLUBES

La asociación/misión debe ser dividida en áreas geográficas con un coordinador a cargo cada área. A continuación se presentan algunas cualidades, deberes y procedimientos que de tomarse en cuenta al elegir a un coordinador.

I. Cualidades de un Coordinador de Área

- A. Ser un Guía Mayor investido.
- B. Tener por lo menos 5 años de experiencia en el trabajo con los Conquistador incluyendo 3 años de responsabilidades directivas o administrativas.

- C. Vivir en el área que atenderá.
- D. No tener responsabilidad en ningún club local.

Cualquier excepción a las cualidades arriba mencionadas debe ser aprobada por los directores de los clubes del área involucrada y por el Director de Jóvenes de la asociación/misión.

II. Elección del Coordinador de Área

- A. Su período de servicio será de uno o dos años, pero puede ser reelegido.
- B. La comisión de recomendación del club local está formada por el personal del club, fungiendo su director como presidente de esta comisión. La propuesta de cada club será presentada por el director del club al Director de Jóvenes de la asociación/misión por lo menos 15 días antes de la elección.
- C. La comisión de elección está formada por los directores de los clubes del área involucrada y será presidida por el Director de Jóvenes de la asociación/misión. Esta comisión elige al coordinador del área de entre las recomendaciones de los clubes.
- D. El nombre del coordinador de área elegido se presenta entonces a la junta directiva de la asociación/misión para su aprobación final.
- E. El nuevo coordinador asumirá sus responsabilidades inmediatamente después de que su nombre es aprobado por la junta de la asociación/misión.

III. Deberes del Coordinador de Área

A. Deberes básicos:

La junta de la asociación/misión autoriza al coordinador a desempeñar las siguientes funciones:

1. Apoyar a los clubes de su área en la promoción de los programas y directrices lanzados por la asociación/misión, unión, División o Asociación General.
2. Visitar lo suficiente a cada club de su área para orientarles, familiarizarse con su programa y realizar inspecciones regulares.
3. Asistir a las reuniones del Consejo General de Conquistadores con todos los coordinadores de área, por convocatoria del Director de Jóvenes de la asociación/misión. Estas reuniones se celebrarán por lo menos una vez al trimestre.
4. Ayudar al Director de Jóvenes de la asociación/misión en los camporees, ferias, cursos de instrucción, investiduras y otras actividades en que se le solicite.

5. Dirigir las reuniones del Consejo Regional de Conquistadores con los directores de todos los clubes de su área, en consulta con los pastores de distrito.

B. Otras funciones requeridas por los clubes locales y/o pastores:

1. Ayudar a los clubes en actividades como el Día del Conquistador, ceremonias de investidura, iniciación, ferias y otras celebraciones especiales.
2. Animar a las iglesias que no tienen club de Conquistadores y ayudarles a empezar uno.
3. Promover y dirigir actividades de área, tales como campamentos, eventos atléticos, cursos de instrucción y reuniones especiales con los directores.

C. Sugerencias opcionales:

1. Promover la participación en actividades para la comunidad, tales como ferias, desfiles y proyectos de servicio comunitario.
2. Promover y dirigir proyectos misioneros bien amplios.
3. Publicar un boletín informativo para el área.
4. Cualquier otra actividad deseada por los pastores, directores de los clubes de su área o solicitada por el Director de Jóvenes de la asociación/misión.

IV. Director de los Coordinadores de Área:

- A. El Director de Jóvenes de la asociación/misión liderará a los coordinadores de área y presidirá las reuniones del Consejo General de Conquistadores integrado por los coordinadores de área, los pastores de distrito y otros miembros del Consejo.
- B. En ausencia del presidente del Consejo General y a petición de él, el vicepresidente elegido de entre los coordinadores de área, dirigirá las reuniones del Consejo e informará al presidente los asuntos tratados.

EL CONSEJO GENERAL DE CONQUISTADORES

El Consejo General de Conquistadores es el organismo asesor que coordina y orienta actividades de los Clubes de Conquistadores, Aventureros y Guías Mayores en el territorio de la asociación/misión, y está integrado por las siguientes personas:

- ✓ El Director de Jóvenes de la asociación/misión
- ✓ Los coordinadores de área
- ✓ Los pastores de distrito
- ✓ El director de un club de Guías Mayores
- ✓ El director de un club de Conquistadores
- ✓ El director de un club de Aventureros
- ✓ Los administradores de la asociación/misión

El Director de Jóvenes de la asociación/misión será responsable de organizar el Consejo General de Conquistadores de su territorio en una reunión debidamente convocada con los administradores de la asociación, los pastores de distrito, los coordinadores de área y/o todos los directores de los clubes de la asociación/misión. También presidirá los nombramientos de la Comisión Directiva y las reuniones regulares y especiales del Consejo.

Una Comisión Directiva podrá ser nombrada de entre los miembros del Consejo con los, siguientes dirigentes:

- ✓ Presidente (Director de Jóvenes de la asociación/misión)
- ✓ Vicepresidente (un coordinador de área)
- ✓ Secretario-tesorero
- ✓ Vocal
- ✓ Consejeros

Esta Comisión Directiva recomendará el calendario anual de actividades y eventos de los clubes y fijará las fechas y lugares de reuniones del Consejo General y las cuotas de los miembros. El Consejo General de Conquistadores no tiene poder ejecutivo. Tal como su nombre lo indica, este es un organismo asesor de consejo, orientación y coordinación.

EL CONSEJO REGIONAL / DISTRITAL DE CONQUISTADORES

A medida que el número de clubes aumenta en el territorio de la asociación/misión, o como una estrategia para la expansión y fortalecimiento de los clubes, se recomienda la organización del Consejo Regional/Distrital de Conquistadores en cada área o distrito de la asociación/misión. El Director de Jóvenes de la asociación/misión (en los consejos regionales) o el pastor del distrito (en los consejos distritales) será responsable de organizar el Consejo Regional/Distrital de Conquistadores y nombrar la Comisión Directiva. Dicho Consejo Regional/Distrital estará integrado por:

- El coordinador de área de la región/distrito
- Los directores de los clubes de Conquistadores
- El director de un club de Guías Mayores
- El director de un club de Aventureros
- Los pastores de distrito del área
- El Director de Jóvenes de la asociación/misión

La Comisión Directiva estará compuesta por los siguientes dirigentes:

- Presidente (coordinador de área de la región/distrito)
- Vicepresidente (un director de club)
- Secretario-tesorero
- Vocal
- Consejeros

El Consejo Regional/Distrital funcionará en cooperación con el Consejo General y velará porque sus actividades no interfieran con las del Consejo General y las de las iglesias de su área.

HIMNO E INSIGNIAS DE UNIFORME

En las siguientes páginas se publica un Himno de los Guías Mayores escrito por el Pastor Ever García Leiva, ex-director de Jóvenes de asociación/misión y destacado músico. También se incluyen cuatro páginas ilustradas con la posición de las insignias, barras, distintivos de bolsillo, galones, bandas de especialidades usadas en los uniformes de los Guías Mayores y Conquistadores. También se incluye la información correspondiente para el uso del cordón de liderazgo JA.

Himno de los Guías Mayores



Avancemos sin temor, Guías Mayores,
investidos con valor,
ayudando a los jóvenes que quieren
de Jesús en pos seguir;
anunciando el mensaje a los perdidos,
constreñido el corazón,
que en el cielo nos espera una corona
con estrellas que Dios nos dará.

Esta lucha la inició Lutero Warren,
que el pastor Kern prosiguió,
levantando en alto la gloriosa antorcha
que a este mundo iluminó;
aunque densa oscuridad nos amenace,
caminemos sin temor,
en la luz que los pioneros encendieron
para guiarnos por la senda JA.

Letra y música por Eder García Leiva

CORDONES DE LIDERAZGO JA DIVISIÓN INTERAMERICANA

(Para ser usado en el hombro Izquierdo)



1. CORDÓN DE COLOR AZUL

Para los Directores de los clubes en las iglesias locales

2. CORDÓN DE COLOR ROJO

Para los Directores JA de asociaciones y misiones y para los coordinadores de área.

3. CORDÓN DE COLOR AMARILLO

Para los Directores JA de las uniones.

**DEPARTAMENTO DE JÓVENES
DIVISIÓN INTERAMERICANA**