

Dinâmicas de grupo

1 Dinâmica das Varinhas

Material a ser usado: Um feixe de 16 varinhas (pode-se usar palitos de churrasco)

Objetivo: União do grupo. A fé como força que pode agregar, unir e dar resistência às pessoas. 1. Pedir que um dos participantes pegue uma das varinhas e a quebre. (o que fará facilmente).

2. Pedir que outro participante quebre cinco varinhas juntas num só feixe (será um pouco mais difícil).

3. Pedir que outro participante, quebre todas as varinhas que restaram, se não conseguir, poderá chamar uma outra pessoa para ajudá-lo.

4. Pedir que todos os participantes falem sobre o que observaram e concluam.

5. Terminar com uma reflexão sobre a importância de estarmos unidos.

2 Dinâmica: Duas máscaras

Material: Folhas em branco, Canetas ou hidrocor, Barbante de 50 cm, Tesoura.

Desenvolvimento : Cada participante recebe um folha em branco. Em cada lado da folha desenha uma máscara e escreve :

Lado 1 : Aquilo que acha que é. (alegre, triste, feio, bonito.) (Como me vejo)

Lado 2 : Escreve como os outros me vêem. (3 aspectos como os outros me vêem.)

Colocar a máscara no rosto do lado "como me vejo". Circular pelo ambiente lendo o que está escrito na máscara dos outros e deixando que as pessoas leiam o que está escrito na sua.

Após um tempo, mede-se o lado da máscara e continua a circular, se conhecendo.

Partilhar em grupo como cada um acha que é, o que os outros acham, etc...

3 Dinâmica: Auto confiança

Material: Venda para os olhos.

Desenvolvimento : Formar duplas com todo o grupo.

Em cada dupla, uma pessoa é vendada e a outra a conduz para dar um passeio fazendo-a passar por situações diversas (se possível) Escadas, por meio de cadeiras.

Depois de alguns minutos, inverter os papéis.

No final, fazer uma avaliação : Como foi a experiência, como se sentiu?, como foi ser conduzido?, como foi conduzir?

"Devemos nos entregarmos nas mãos de Deus sem medo, deixar Deus nos conduzir."

4 Dinâmica do nó

Material: Não é necessário

Desenvolvimento : Os participantes de pé, formam um círculo e dão as mãos. Pedir para que não se esqueçam quem esta a seu lado esquerdo e direito.

Após esta observação, o grupo deverá caminhar livremente. a um sinal do animador o grupo deve para de caminhar e cada um deve permanecer no lugar exato que está. Então cada participante deverá dar a mão a pessoa que estava a seu lado (sem sair do lugar, ou seja, de onde estiver) mão direita para quem segurava a mão direita e mão esquerda para quem segurava a mão esquerda.(como no início)

Com certeza, ficará um pouco difícil devido a distância entre aqueles que estavam próximos no início, mas o animador tem que motivar para que ninguém mude ou saia do lugar ou troque o companheiro com o qual estava de mãos dadas. Assim que todos estiverem ligados aos mesmos companheiros, o animador pede que voltem para a posição natural, porém sem soltarem as mãos e em silêncio. (O grupo deverá desamarrar o nó feito e voltar ao círculo inicial, movimentando-se silenciosamente.) Se após algum tempo não conseguirem voltar a posição inicial, o animador libera a comunicação.

Enfim, partilha-se a experiência vivenciada.
(destacar as dificuldades.)

Obs : Sempre é possível desatar o nó completamente, mas quanto maior for o grupo, mais difícil fica. Sugerimos que se o grupo passar de 30, os demais ficam apenas participando de fora.

5 Dinâmica: 30 SEGUNDOS

- Participantes: 10 a 30 pessoas
- Tempo Estimado: 30 minutos
- Modalidade: Debate.
- Objetivo: Estimular a participação de todos por igual nas reuniões e evitar interrupções paralelas.
- Material: Nenhum.
- Descrição: O coordenador apresenta um tema a ser discutido pelo grupo. Baseado neste tema, cada integrante tem trinta segundos para falar sobre o assunto apresentado, sendo que ninguém, em hipótese alguma, pode ultrapassar o tempo estipulado, ao mesmo tempo em que os outros integrantes devem manter-se em completo silêncio. Se o comentário terminar antes do término do tempo, todos devem manter-se em silêncio até o final deste tempo. Ao final, a palavra o tema pode

ser, então, debatido livremente. O coordenador também pode desviar, utilizando como tema, por exemplo, "saber escutar e falar", introduzir questões como:

- * Sabemos respeitar e escutar (e não simplesmente ouvir) a opinião do outros?
- * Conseguimos sintetizar nossas opiniões de maneira clara e objetiva?

6 Dinâmica: TROCA DE UM SEGREDO

- Participantes: 15 a 30 pessoas
- Tempo Estimado: 45
- Modalidade: Problemas Pessoais.
- Objetivo: Fortalecer o espírito de amizade entre os membros do grupo.
- Material: Lápis e papel para os integrantes.
- Descrição: O coordenador distribui um pedaço de papel e um lápis para cada integrante que deverá escrever algum problema, angústia ou dificuldade por que está passando e não consegue expressar oralmente. Deve-se recomendar que os papéis não sejam identificados a não ser que o integrante assim desejar. Os papéis devem ser dobrados de modo semelhante e colocados em um recipiente no centro do grupo. O coordenador distribui os papéis aleatoriamente entre os integrantes. Neste ponto, cada integrante deve analisar o problema recebido como se fosse seu e procurar definir qual seria a sua solução para o mesmo. Após certo intervalo de tempo, definido pelo coordenador, cada integrante deve explicar para o grupo em primeira pessoa o problema recebido e solução que seria utilizada para o mesmo. Esta etapa deve ser realizada com bastante seriedade não sendo admitidos quaisquer comentários ou perguntas. Em seguida é aberto o debate com relação aos problemas colocados e as soluções apresentadas.

Possíveis questionamentos:

- Como você se sentiu ao descrever o problema?
- Como se sentiu ao explicar o problema de um outro?
- Como se sentiu quando o seu problema foi relatado por outro?
- No seu entender, o outro compreendeu seu problema?
- Conseguiu pôr-se na sua situação?
- Você sentiu que compreendeu o problema da outra pessoa?
- Como você se sentiu em relação aos outros membros do grupo?
- Mudaram seus sentimentos em relação aos outros, como consequência da dinâmica?

7 Dinâmica: ABRA O OLHO MEU IRMÃO

- Participantes: 7 a 30 pessoas
- Tempo Estimado: 20 minutos
- Modalidade: Visão da Sociedade.
- Objetivo: Tomar consciência da luta desigual que enfrentamos em nossa sociedade.
- Material: Dois panos para fechar os olhos e dois chinelos ou porretes feitos com jornais enrolados em forma de cacetete.

- Observação: Possíveis leituras do Evangelho - Mc 10, 46-52 ou Lc 24, 13-34.

- Descrição: Dois voluntários devem ter os rostos cobertos e devem receber um chinelo ou porrete. Depois devem iniciar uma briga de cegos, para ver quem acerta mais o outro no escuro. O restante do grupo apenas assiste. Assim que inicia a "briga", o coordenador faz sinal para o grupo não dizer nada e desamarra a venda dos olhos de um dos voluntários e deixa a briga continuar. Depois de tempo suficiente para que os resultados das duas situações sejam bem observados, o coordenador retira a venda do outro voluntário e encerra a experiência, abrindo um debate sobre o que se presenciou no contexto da sociedade atual. A reação dos participantes pode ser muito variada. Por isso, é conveniente refletir algumas posturas como: indiferença x indignação; aplaudir o agressor x posicionar-se para defender o indefeso; lavar as mãos x envolver-se e solidarizar-se com o oprimido, etc. Alguns questionamentos podem ajudar, primeiro perguntar aos voluntários como se sentiram e o por quê. Depois dar a palavra aos demais participantes. Qual foi a postura do grupo? Para quem torceram? O que isso tem a ver com nossa realidade? Quais as cegueiras que enfrentamos hoje? O que significa ter os olhos vendados? Quem estabelece as regras do jogo da vida social, política e econômica hoje? Como podemos contribuir para tirar as vendas dos olhos daqueles que não enxergam?

8 Dinâmica: AFETO

- Participantes: 7 a 30 pessoas
- Tempo Estimado: 20 minutos
- Modalidade: Demonstração de Afeto.
- Objetivo: Exercitar manifestações de carinho e afeto.
- Material: Um bichinho de pelúcia.
- Descrição: Após explicar o objetivo, o coordenador pede para que todos formem um círculo e passa entre eles o bichinho de pelúcia, ao qual cada integrante deve demonstrar concretamente seu sentimento (carinho, afeto, etc.). Deve-se ficar atento a manifestações verbais dos integrantes. Após a experiência, os integrantes são convidados a fazer o mesmo gesto de carinho no integrante da esquerda. Por último, deve-se debater sobre as reações dos integrantes com relação a sentimentos de carinho, medo e inibição que tiveram.

9 Dinâmica: CASA, MORADOR E TERREMOTO

- Participantes: De 5 trios para cima mais 2 pessoas . Exemplo: 6 trios (6x3 18 pessoas) + 2 pessoas . Total 20 pessoas .
- Tempo Estimado: até que a mesma pessoa sobre três vezes .
- Modalidade: Quebra Gelo.
- Objetivo: Fazer com que os jovens que participarão de uma assembléia ou reunião do tipo se soltem e participam mais soltos .
- Material: uma cadeira ou banco e um espaço não muito apertado.
- Descrição: O ANIMADOR fica encima da cadeira ou banco explicando para que se formem os trios, sendo que em cada trio ficam duas pessoas, uma de frente

para outra, de mãos dadas e a terceira pessoa no meio das duas . Após formado todos os trios, tem que ficar sobrando uma pessoa (somente uma pessoa) . O ANIMADOR vai descrevendo os papéis de cada um . Aqueles que estão no trio no meio das duas pessoas serão os MORADORES, os que estão de mãos dadas serão as CASAS e aquele que sobrou deverá, após o comando, fazer parte de uma CASA ou ser um MORADOR . Os comandos: 1.o) Quando o ANIMADOR falar MORADOR, aí os MORADORES de cada trio deverão sair de suas CASAS e procurar outra, aquele que estava de fora aproveitará e procurará uma nova CASA . 2.o) Quando o ANIMADOR falar CASA, as CASAS deverão deixar seus MORADORES e procurar outro MORADOR mas só pode sobrar uma pessoa, se sobrar duas pessoas os integrantes da CASA poderão virar um MORADOR . 3.o) Quando o ANIMADOR falar TERREMOTO aí vai ser uma bagunça geral, tanto os MORADORES quanto as CASAS deverão se desmanchar por completo e formarem novas CASAS e novos MORADORES . Aquela pessoa que sobrar três vezes deverá pagar um mico pré determinado ou não .

Possíveis questionamentos:

- Vocês se concentraram para entendimento da dinâmica ?
- Houve algum tipo de vantagem ou combinação, tipo panelinha, para que o amigo mais próximo não sobrasse ?
- Houve respeito na hora da explicação da dinâmica ?
- Alguém se preocupou de incentivar os mais tímidos a participarem da dinâmica ?

10 Dinâmica: Amigos de JÓ

- Participantes: Quantas pessoas quiserem .
- Tempo Estimado: indeterminado .
- Modalidade: Ação coletiva .
- Objetivo: Desenvolver uma preocupação coletiva para que todos acertem senão o objetivo não será alcançado porque todos os integrantes do grupo são importantes na execução de uma tarefa .
- Material: Um pé do próprio calçado do participante e um lugar onde possa formar um círculo de acordo com o número dos participantes .
- Descrição: O ANIMADOR explicará sobre esta antiga brincadeira de passar o objeto (no caso o calçado) de acordo com a letra da música:

"Amigos de jó/
Jogava cachangá/
Tira/Põe/Deixa ficar/
Guerreiros com guerreiros fazem/
Zig-Zig-Zá/
Guerreiros com guerreiros fazem/
Zig/Zig/Zá"

Os participantes deverão retirar um de seus calçados, formarem um círculo agachados, colocarem o calçado em frente de si mesmos e quando começar a música todos deverão passar simultaneamente e compassadamente os calçados para o seu respectivo vizinho no sentido anti-horário até quando falar "Cachangá" . Quando falar "tira" todos os participantes deverão pegar o calçado e levantar, quando falar "Põe" deverão abaixar o calçado na sua própria frente . Quando falar "Deixa ficar" todos deverão largar o calçado em suas frentes e fazer o gesto simbólico de "fica aí" . De "guerreiros" até "fazem" volta a passar o calçado para o vizinho no mesmo sentido anti-horário e na parte "zig/zig/zá" simultaneamente todos pegam o calçado

sem soltá-lo colocam na frente do vizinho, volta na sua frente e deixa na frente do vizinho, isto tudo de acordo com o ritmo da música .

Possíveis questionamentos:

- Certamente, quanto mais participantes todos perguntarão porquê não conseguem terminar a música com todos acertando a dinâmica ?
- Você poderá questionar se alguns só faziam a sua parte ou se além da sua parte orientavam seus vizinhos para não errarem !

11 Dinâmica: COMPRIMIDO PARA A FÉ

Material a ser usado: Três copos com água. Três comprimidos efervescentes. (aqueles com envelope tipo sorrisal)

Utilidade pastoral: Nós, Templo do Espírito Santo. A graça de Deus na vida do cristão.

1. Colocar três copos com água sobre a mesa.
2. Pegar três comprimidos efervescentes, ainda dentro da embalagem.
3. Pedir para prestarem atenção e colocar o primeiro comprimido com a embalagem ao lado do primeiro copo com água.
4. Colocar o segundo comprimido dentro do segundo copo, mas com a embalagem.
5. Por fim, retirar o terceiro comprimido da embalagem e colocá-lo dentro do terceiro copo com água.
6. Pedir que os participantes digam o que observaram.

12 Dinâmica: COMUNICAÇÃO GESTICULADA

- Participantes: 15 a 30 pessoas
- Tempo Estimado: 30 minutos
- Modalidade: Comunicação Gestual.
- Objetivo: Analisar o processo de comunicação gestual entre os integrantes do grupo.
- Material: Aproximadamente vinte fichas com fotografias ou desenhos para serem representados através de mímicas.
- Descrição: O coordenador auxiliado por outros integrantes deve encenar através de mímicas (sem qualquer som) o que está representado nas fichas, cada qual em um intervalo de aproximadamente um minuto. Os demais integrantes devem procurar adivinhar o que foi representado. Em seguida, deve-se comentar a importância da comunicação nos trabalhos e atividades do cotidiano, bem como do entrosamento dos integrantes do grupo para que juntos possam até mesmo sem se comunicar entender o que os outros pensam ou desejam fazer.

13 Dinâmica: CONHECENDO MELHOR O GRUPO

- Participantes: 7 a 15 pessoas
- Tempo Estimado: 20 minutos
- Modalidade: Objetivos Individuais.
- Objetivo: Compreender os objetivos individuais e sua relação com o grupo.
- Material: Lápis e papel para os integrantes.

- Observação: O horizonte do desejo pode ser aumentado, como por exemplo, um sonho que se deseja realizar no decorrer da vida.
- Descrição: O coordenador pede aos integrantes que pensem nas atividades que gostariam de fazer nos próximos dias ou semanas (viagens, ir bem numa prova, atividades profissionais, familiares, religiosas, etc.). Então, cada integrante deve iniciar um desenho que represente o seu desejo na folha de ofício. Após trinta segundos o coordenador pede para que todos parem e passem a folha para o vizinho da direita, e assim sucessivamente a cada trinta segundos até que as folhas voltem à origem. Então cada integrante descreve o que gostaria de ter desenhado e o que realmente foi desenhado. Dentre as conclusões a serem analisadas pelo coordenador pode-se citar:
 - * Importância de conhecermos bem nossos objetivos individuais e coletivos;
 - * Importância de sabermos expressar ao grupo nossos desejos e nossas dificuldades em alcançá-los;
 - * O interesse em sabermos quais os objetivos de cada participante do grupo e de que maneira podemos ajudá-los;
 - * Citar a importância do trabalho em grupo para a resolução de problemas;
 - * Outros

14 Dinâmica: EVANGELHO EM PEDAÇOS

- Participantes: 10 a 15 pessoas
- Tempo Estimado: 30 minutos
- Modalidade: Leitura da Bíblia e Debate.
- Objetivo: Estimular a procura e análise de passagens da Bíblia.
- Material: Papéis com pequenos trechos da Bíblia (partes de passagens) com indicação do livro, capítulo e versículos.
- Descrição: Cada integrante recebe um trecho da Bíblia e procura compreendê-lo. Para melhorar a compreensão do trecho, deve consultar a passagem completa na Bíblia. Em seguida, os integrantes devem ler o seu trecho e comentá-lo para o grupo. Ao final, é aberto o debate sobre os trechos selecionados e as mensagens por eles transmitidas.

15 Dinâmica: LIXO contra MEIO AMBIENTE

- Participantes: Em torno de 20 pessoas .
- Tempo Estimado: 20 min .
- Modalidade: Meio Ambiente .
- Objetivo: Desenvolver uma preocupação de preservação do meio ambiente que vivemos e se preocupar com as pessoas que vivem em locais críticos como próximo de córregos e rios .
- Material: Um salão ou o próprio local fechado onde o grupo se reúne, vassouras de acordo c/ o número de participantes, pzinhas de lixo, 4 baldes pequenos com saco de lixo, bastante papel picado e sujeira de acordo com que

você ache conveniente para jogar no salão, bancos e/ou cadeiras e um barbante um pouco maior que a largura da sala onde se aplicará a dinâmica .

- Descrição: Antes que o pessoal entre no salão, forme um espaço grande retangular dentro do salão com as cadeiras e/ou bancos . Espalhe o lixo de forma que todo o espaço que você formou tenha este lixo . Pegue os baldes e espalhe pelo salão, preferencialmente debaixo das cadeiras e/ou bancos de maneira que não fique muito oculto . Espalhe as vassouras e pzinhas de lixo próximo do local . Divida o espaço em dois com o barbante . Verificando que o local está uma verdadeira sujeira, convida-os para oração inicial dentro do espaço com o lixo . Eles certamente não se sentirão à vontade mas faça a oração inicial mesmo assim . Logo depois o ANIMADOR explica que teremos uma dinâmica com dois times (sugestão: pode ser moças contra os rapazes), cada time deverá se livrar da sujeira antes do outro, aquele time que terminar de limpar antes será o vencedor . Enquanto eles estiverem limpando você escolhe duas pessoas (OS BAGUNÇADORES) de cada time para bagunçar e sujar a área do adversário, peça para espalhar a sujeira do outro, pegar o lixo que estiver no balde e espalhar novamente, fazendo com quê a turma empurre o lixo para a área do time adversário . Após um 15 minutos peça para todos pararem e sentarem (inclusive os BAGUNÇADORES) e inicie os questionamentos .

Possíveis questionamentos:

- Será que realmente nos preocupamos em zelar pelo nosso meio ambiente ?
- Será que sempre tentamos nos livrar das sujeiras em frente da nossa casa empurrando o lixo para frente da calçada do vizinho, como hoje estávamos jogando o lixo na área do outro time ?
- Será que ao se livrarmos dos nossos lixos nós se preocupamos em não deixar as águas das chuvas levar esses lixos para bueiros, córregos, rios etc provocando enchentes e inundações nas casas das pessoas que moram em locais críticos ?
- Será que ao atirmos um saco de lixo em terrenos baldios nós se preocupamos com os moradores ao redor que ficam expostos à proliferação de insetos e ratos, causando doenças à seus familiares ?
- Será que quando chupamos uma bala, uma pastilha, um sorvete etc nos preocupamos em jogar a embalagem no lixo ou desistimos rapidamente de achar um lixo e jogamos a embalagem no chão ?
- Será que Deus fica contente ao saber que nós, ao viajarmos pelas estradas, ficamos atirando todo tipo de lixo e até bitucas de cigarros que provocam incêndios no nosso mundo que Ele criou ?
- Que tal ao vermos um de nossos amigos jogando a embalagem de bala no chão, chamássemos a atenção dele para guardar aquela embalagem no bolso até encontrar uma lixeira ? Imagine se ele habitua-se a fazer isso e passar esse pensamentos aos conhecidos dele !

16 Dinâmica: Condutor Cego

Público e Contexto: Grupos em RdP, com pelo menos alguns meses de caminhada e algum projeto em execução

Objetivo: Trabalhar a comunicação entre os membros dos grupos, estimular pessoas que falem pouco e pessoas ouvem pouco a participarem e contribuirem mais.

Material: Algumas cadeiras de rodas (uma por dupla) alguns obstáculos (mesas, cadeiras, panos molhados, vasos de planta, etc).

Preparação: Quem estiver assessorando os trabalhos deve tentar identificar ou o grupo pode identificar as pessoas que tenham dificuldades para expressar

suas opiniões e pessoas que tenham dificuldade em ouvir as opiniões dos demais membros do grupo.

É preciso criar um caminho com início e final, várias alternativas de caminho (não criar um curral) e espalhar os obstáculos, podemos criar um competição (ver qual dupla chega primeiro ou espalhar objetos para que sejam recolhidos e contados ao final)

Tempo: 10 min mais avaliação

Procedimento: "aqueles que falam pouco" devem ficar sentados nas cadeiras e com pés e mão atados, "os que ouvem pouco" devem estar vendados e devem ser girados antes de assumirem a condução da cadeira. Depois reunir todos e avaliar a atuação de cada um.

Nome: Como eu me vejo e como vocês me vêem

Objetivo: Comparar como as pessoas se vêem e como são vistas pelas outras pessoas do grupo

Material: papel, lápis e borracha.

Tempo: Meia hora

Procedimento: Cada membro deve ter duas folhas de papel, uma para que ele se descreva e outra para que os demais o descrevam, depois cada membro deve fazer seus "retratos" e compará-los

Reflexão: Será que sou o que pareço ser? Será que sou o que quero ser?

17 Dinâmica: Olá, como vai?

Público e Contexto: Grupos em nucleação, encontros, retiros, com pessoas que não se conhecem.

Objetivo: "quebrar o gelo"

Material: nenhum

Tempo: 1 hora (dependendo do número de pessoas é possível dividir em grupos e cada grupo realizar a sua dinâmica)

Procedimento: Formar um círculo, com todos os participantes, pedir que cada um se apresente e procure conversar alguns minutos com a pessoa a sua esquerda e a sua direita. Pedir que todos mudem de posição aleatoriamente e pedir que após a mudança novamente se apresentem e conversem um pouco e falem sobre as duas pessoas com quem falaram antes. Depois cada membro fala em plenário, em no máximo 3 minutos, se apresenta e fala sobre as 4 pessoas às quais se apresentou.

18 Dinâmica: Roda Viva

Objetivos:

1- Debater um tema e desenvolvê-lo de forma participativa.

2- Envolver a todos do grupo no debate.

3- Falar sobre o que cada um sabe a respeito de um assunto.

4- Saber expor e ouvir.

Passos:

1- Fazer dois círculos, um de frente para o outro, de pé.

2- O círculo de dentro fica parado no lugar inicial e o círculo de fora gira para a esquerda, a cada sinal dado pelo animador ou coordenador do grupo.

3- Cada dupla fala sobre o assunto colocado para reflexão, durante dois minutos, sendo um minuto para cada pessoa.

4- O Círculo de Fora vai girando até chegar no par inicial.

5- Depois deste trabalho, realiza-se um plenário, onde as pessoas apresentam conclusões, tiram dúvidas, complementam idéias.

6- Complementação do assunto pelo coordenador.

Observações:

- 1- O assunto deve ser preparado pelo coordenador, com antecedência.
- 2- Os participantes do grupo devem pesquisar e fazer leituras prévias sobre o assunto.

Avaliação:

- O que descobrimos sobre o assunto?
- Como nos sentimos durante a dinâmica?
- O que foi positivo?
- Que ensinamentos podemos tirar para o grupo?

19 Dinâmica: Juri Simulado

Objetivos:

- 1- Estudar e debater um tema, levando todos os participantes do grupo se envolverem e tomar uma posição.
- 2- Exercitar a expressão e o raciocínio.
- 3- Desenvolver o senso crítico:

Participantes: (Funções)

Juiz: Dirige e coordena o andamento do júri.

Advogado de acusação: Formula as acusações contra o réu ou ré.

Advogado de defesa: Defende o réu ou ré e responde às acusações formuladas pelo advogado de acusação.

Testemunhas: Falam a favor ou contra o réu ou ré, de acordo com o que tiver sido combinado, pondo em evidência as contradições e enfatizando os argumentos fundamentais.

Corpo de Jurados: Ouve todo o processo e a seguir vota: Culpado ou inocente, definindo a pena. A quantidade do corpo de jurados deve ser constituído por número ímpar:(3, 5 ou 7)

Público: Dividido em dois grupos da defesa e da acusação, ajudam seus advogados a prepararem os argumentos para acusação ou defesa. Durante o júri, acompanham em silêncio.

Passos:

- 1- Coordenador apresenta o assunto e a questão a ser trabalhada.
- 2- Orientação para os participantes.
- 3- Preparação para o júri.
- 4- Juiz abre a sessão.
- 5- Advogado de acusação (promotor) acusa o réu ou ré (a questão em pauta).
- 6- Advogado de defesa, defende o réu ou a ré.
- 7- Advogado de acusação toma a palavra e continua a acusação.
- 8- Intervenção de testemunhas, uma de acusação.
- 9- Advogado de defesa, retoma a defesa.
- 10- Intervenção da testemunha de defesa.
- 11- Jurados decidem a sentença, junto com o juiz.
- 12- O público, avalia o debate entre os advogados, destacando o que foi bom, o que faltou.
- 13- Leitura e justificativa da sentença pelo juiz.

Avaliação:

- Que proveito tiramos da dinâmica?
- O que mais nos agradou?

- Como nos sentimos?
- O que podemos melhorar?

20 Dinâmica: Cochicho

Objetivos

- 1- Levar todos do grupo a participar de uma discussão.
- 2- Colher opiniões e sugestões de um grupo, e sondar-lhes os interesses.
- 3- Criar uma atmosfera informal e democrática durante um estudo, debate.
- 4- Dar oportunidade para a troca de idéias dentro de um grupo.
- 5- Ajudar as pessoas a se libertarem das suas inibições.
- 6- Obter rapidamente idéias, opiniões e posições dos participantes de um grupo.

Componentes:

- 1- Coordenador: orientar e encaminhar o trabalho
- 2- Secretário: anota no quadro ou flanelógrafo, as idéias dos participantes
- 3- Público: participantes do grupo.

Passos

- 1- coordenador expõe de forma clara uma questão, solicitando idéias do grupo;
- 2- Coordenador divide o grupo de 2 em 2 ou 3 em 3 (depende do número de participantes do grupo)
- 3- Formados os grupos, passam a trabalhar. Cada grupo tem 2, 3 ou 4 minutos para expor suas idéias, sendo um minuto para cada participante.
- 4- Uma pessoa de cada grupo expõe em plenário, a síntese das idéias de seu grupo.
- 5- O secretário procura anotar as principais idéias no quadro, ou num papelógrafo.
- 6- O coordenador faz um comentário geral, esclarece dúvidas.
- 7- Alguém do grupo pode fazer uma conclusão.

Avaliação

- 1- O que aprendemos?
- 2- O que descobrimos em relação ao grupo?
- 3- O que precisamos aprofundar sobre este assunto?

21 Dinâmica: ENTREVISTA

Objetivos

- 1- Obter conhecimentos, informações ou mesmo opiniões atuais a respeito de um tema.
- 2- Utilizar melhor os conhecimentos de um especialista sobre o tema.
- 3- Obter mais informações em menos tempo.
- 4- Tornar o estudo de um tema, mais dinâmico.

Componentes:

- 1- Coordenador (O próprio coordenador do grupo)
- 2- Entrevistado (Pessoa versada no tema de interesse do grupo)
- 3- Auditório (os demais participantes do grupo)

Passos:

- 1- coordenador apresenta em breves palavras, um tema, deixando várias dúvidas sobre o mesmo. (proposital)
- 2- Coordenador levanta com o grupo, a possibilidade de completar o conhecimento através de entrevista junto a pessoas que são estudiosas do assunto.

- 3- O grupo define o entrevistado.
- 4- O grupo, orientado pelo coordenador prepara as perguntas para a entrevista.
- 5- Convite ao entrevistado
- 6- Representante do grupo faz as perguntas.
- 7- Auditório vai registrando as respostas.
- 8- Coordenador possibilita comentários sobre as respostas dadas pelo entrevistado.
- 9- Coordenador faz uma síntese de todo o conteúdo.
- 10- Discussão sobre o assunto.
- 11- Grupo (auditório) apresenta verbalmente, suas conclusões.

Avaliação

- 1- Para que serviu a dinâmica?
- 2- O que descobrimos através de entrevista?
- 3- O que gostaríamos de aprofundar sobre o assunto?

22 Dinâmica: - Dramatização

Objetivos

- 1- Criar condições para a participação psicológica em uma discussão.
- 2- Pesquisa um assunto e apresentá-lo, simuladamente.
- 3- Libertar a discussão da centralização numa pessoa
- 4- Facilitar a comunicação mostrando ao invés de apenas falar.
- 5- Dar calor e vida aos fatos estudados.
- 6- Comprovar as diversas formas de encarar uma situação-problema.
- 7- Desenvolver a sensibilidade

Componentes

- 1- Diretor de cena: Promove discussão, esforçando-se para que todos participem dela.
- 2- Atores: Membros do grupo
- 3- Auditório: Outros membros da comunidade

Passos

- 1- Preparo
 - 1.1- Estudo do tema: pesquisa, debate, etc
 - 1.2- Prepara-se o assunto a ser dramatizado
 - 1.3- Define-se personagens e suas características
 - 1.4- Prepara-se os atores
 - 1.5- Prepara-se o cenário
 - 1.6- Prepara-se disfarces, etc.
- 2- Representação
- 3- Discussão
 - 3.1 Atores avaliam a apresentação, destacando impressões, animação, envolvimento, relações, aprendizagem, dificuldades.

23 Dinâmica: - Estudo do Meio

Objetivos

- 1- Entrar em contato com a realidade, através de seus múltiplos aspectos, de maneira objetiva, ordenada e positiva.
- 2- Descobrir aspectos particulares do meio, através de pesquisa e reflexão.
- 3- Compreender as causas de muitos fatos da vida individual e social.

4- Sensibilizar para o dever de prestar serviço à comunidade.

5- Incentivar o exercício da cidadania responsável.

Passos

1- Planejamento:

- Como conhecer nossa comunidade?

a) Descobrir as necessidades, os interesses, os problemas, as aspirações, as possibilidades, os hábitos, os costumes, como as pessoas se relacionam, os recursos que a comunidade oferece, etc...

b) Para descobrir será necessário fazer visitas, observar, entrevistas, dialogar, levantar dados.

Observação:

- Planejar roteiros de visitas, entrevistas, observações, levantamentos.

- Formar grupos

- Fazer cronograma para realização das tarefas.

- Distribuir as tarefas.

2- Execução/VER

- Realização das tarefas pelos grupos.

3- Apresentação

- Grupos apresentam resultados das entrevistas, observações, levantamentos,

4- Análise/Julgar

a) confrontar os dados com a proposta de Jesus Cristo.

b) Verificar o que não está de acordo.

5- Ação

a) Discutir sobre o que precisa ser feito para melhorar o meio. b) Ver os recursos disponíveis

c) Projetar a ação ou ações necessárias.

6- Celebrar

- Preparar para iniciar a ação.

7- Realizar o projeto

8- Avaliar e celebrar os resultados.

24 Dinâmica: - Painel

- Reunião de várias pessoas que estudaram um assunto e vão expor suas idéias sobre ele, diante de um auditório, de maneira dialogada.

Objetivos

1- Conhecer melhor um assunto.

2- Tornar mais compreensivo o estudo de um tema que tenha deixado dúvidas.

3- Apropriar-se de um conhecimento, com a ajuda de várias pessoas.

Coordenador

- Coordenador do grupo com os componentes do painel organizam um roteiro de perguntas que cubra todo o tema em pauta.

- Coordenador abre o painel, apresenta os componentes do painel. Seu papel é lançar perguntas para que os componentes do painel, discutam sobre elas.

- Convida também o grupo (demais participantes do grupo) para participar,

lançando perguntas de seus interesses ao final do tempo previsto, faz uma síntese dos trabalhos e encerra o painel.

Componentes do painel

- Podem ser de 3 a 6. Podem ser membros do grupo que queriam estudar (preparar) o assunto, ou pessoas convidadas. Sua função é discutir as questões propostas, primeiro pelo coordenador e, depois, as que forem propostas pelo grupo.

Grupo (platéia)

- Membros do grupo. Acompanha a discussão com atenção e preparam questão para lançarem aos componentes do painel, para também serem discutidas.

Passos

- 1- Coordenador abre o painel, apresenta componentes, justifica a realização do mesmo e orienta a participação.
- 2- O coordenador lança perguntas, para serem discutidas, até esgotar o roteiro preparado anteriormente. Sempre que necessário, o coordenador poderá lançar outras perguntas fora do roteiro, para melhor esclarecer o assunto.
- 3- Ao terminar o roteiro, o coordenador pede a cada componente do painel que resuma suas idéias. Após, o coordenador pode ressaltar aspectos importantes do assunto.
- 4- Coordenador convida o grupo (platéia) para fazerem perguntas aos componentes do painel.
- 5- Quando não tiver mais perguntas, o coordenador agradece os componentes do painel e o grupo e encerra os trabalhos.

Avaliação

- 1- Que proveitos tiramos dessa dinâmica?
- 2- Como nos sentimos?
- 3- O que precisamos melhorar?

25 Dinâmica: - Pesquisa

Objetvos

- 1- Obter conhecimentos, informações sobre problemas da realidade do lugar onde vive.
- 2- Desenvolver o senso crítico sobre a realidade
- 3- Obter vários informes em pouco tempo.

Passos

- 1- Preparar um roteiro de pesquisa, uma série de perguntas sobre algum aspecto da comunidade (educação, religião, política, desemprego, violência, etc)
- 2- Dividir o grupo em pequenos grupos. Cada pequeno grupo recebe uma cópia do roteiro da pesquisa, o qual deverá ser respondido durante a semana, através de entrevistas, jornais, revistas, TV, observações da realidade, fotografias, etc.
- 3- Equipe de Coordenação recolhe as respostas e prepara uma síntese, aproveitando ao máximo, os resultados trazidos pelos pequenos grupos.
- 4- Na reunião seguinte, apresenta a síntese para o grupo e abre-se um

debate, enriquecendo-o com fatos e acontecimentos do lugar, com a finalidade de:

a) descobrir as causas dos problemas e pistas de solução.

Avaliação:

1- Que proveito nos trouxe o exercício?

2- Como nos sentimos depois de fazê-lo?

Dinâmica: - Grupo de Verbalização X Grupo de Observação (GV-GO)

Objetivos

1- Desenvolver a capacidade de ouvir o outro.

2- Desenvolver a capacidade de manifestar-se na vida.

3- Contribuir para a ampliação do conhecimento do outro.

4- Participar direta ou indiretamente de uma discussão.

5- Exercitar a elaboração de síntese.

Passos

1- Dividir a turma em dois sub-grupos, que formarão dois círculos. O círculo interno será o da verbalização, que tem como tarefa, a discussão de um tema proposto. O círculo externo será o de observação. À ele cabe a tarefa de observar o processo de discussão e o conteúdo da mesma.

2- o Coordenador lança uma pergunta sobre o tema (capaz de provocar uma discussão). Somente o grupo interno poderá responder, discutindo o assunto.

3- Durante a discussão, o grupo de observação, apenas registra idéias esquecidas pelo grupo de verbalização, anota dúvidas, e outros pontos que gostariam de falar.

4- Após 10 minutos de discussão, inverter os grupos.

5- Coordenador formula a mesma questão ou outra para que o grupo, de observação agora na posição de verbalização, possa expressar idéias, completar idéias do grupo anterior, exemplificar, etc.

6- Após 10 minutos formar uma grande círculo:

a) Fazer uma síntese dos pontos discutidos;

b) Tirar dúvidas;

c) fazer uma avaliação.

Observação:

- É responsabilidade do coordenador cuidar de:

1- Formular bem as perguntas;

2- Ficar atento para que todos participem;

3- fazer com que o grupo de verbalização se expresse de maneira clara para que todos possam ouvir suas opiniões;

4- fazer com que o grupo de observação fique absolutamente calado durante a discussão do grupo de dentro;

5- Marcar o tempo e determinar a troca de posições;

6- Abrir o debate final no grupão;

7- Fazer a síntese final da discussão.

26 Dinâmica: - Jornal Falado

Objetivos

1- Organizar informações sobre um determinado assunto

2- Desenvolver a expressão oral, o raciocínio, o espírito de cooperação e

socialização.

3- Sintetizar idéias e fatos.

4- Transmitir idéias com pronúncia adequada e correta.

Passos:

1- Formar pequenos grupos.

2- O coordenador apresenta o tema para estudo, pesquisa.

3- Cada grupo pesquisa e estuda o tema.

4- Cada grupo sintetiza as idéias do tema.

5- Elaboração das notícias para apresentação, de forma bastante criativa.

6- Apresentação do jornal ao grupão.

Avaliação

1- Quais os momentos que mais nos agradaram?

2- Que ensinamentos podemos tirar para o grupo?

27 Dinâmica: Choque de Culturas

Objetivos:

1- Refletir as diferenças e riquezas culturais.

2- Valorizar e respeitar as diferentes culturas.

3- Perceber a cultura como dimensão de tudo o que se faz em cada grupo humano.

4- Perceber a cultura como a identidade de um povo.

Passos

1- Dividir o grupo em três sub-grupos. Um subgrupo vai encenar uma tribo indígena chegando a cidade. Outro subgrupo encena um grupo de operários chegando a uma tribo indígena. O terceiro subgrupo será observador e avaliador das encenações.

2- O coordenador orienta com antecedência o subgrupo "indígena" e o subgrupo "operários" para pesquisarem sobre os costumes, hábitos e relações sociais de cada do grupo humano que vai representar.

3- Enquanto os dois subgrupos se preparam, o coordenador orienta o subgrupo que vai observar e avaliar as encenações.

4- Em primeiro lugar, a tribo indígena encena sua chegada à cidade. Não conhecem as formas de nossas cidades, estranham tudo, até as coisas mais simples, e não percebem os riscos das mais perigosas.

5- Em segundo lugar, os operários chegam a uma tribo indígena, ignorando toda a sua realidade.

6- Debate

- O que observamos?

- O que pode ocorrer no confronto (choque) de duas culturas diferentes?

- Como analisamos a colonização do Brasil, a partir da encenação?

- Quais as consequências para nós, hoje?

- refletir as encenações à luz dos textos: Mt. 7,1-15 e Is. 10,1-4.

7- Coordenador procura sintetizar o debate.

8- Avaliação:

- O terceiro subgrupo avalia o trabalho, emitindo opiniões.

Avaliação

1- O que aprendemos?

2- Como nos sentimos?

28 Dinâmica: - Sociodrama

Objetivos

- 1- Refletir e comunicar um problema.
- 2- Desenvolver a sensibilidade para problemas vitais.
- 3- Conscientizar-se sobre atitudes positivas ou negativas diante de problemas vitais.

Passos

- 1- Escolher um coordenador para dirigir o trabalho.
- 2- Escolher com o grupo um fato real, concreto, próximo à vida do grupo. Um fato atraente e que apresente algum conflito. Cada um pode contar um fato. Depois o grupo escolhe o mais atraente.
- 3- Definir o gênero (na arte dramática há dois gêneros básicos: a tragédia e a comédia)
- 4- Construir a história. O grupo já tem um fato inspirador. Agora é preciso construir uma história. Dependendo do tema do fato, pode-se fazer pesquisas.
- 5- Caracterizar os personagens: ao construir a história, é bom já ir definindo os personagens principais. É preciso deixar claro as características de cada personagem na representação (ex.: dominante, astuto, bobo, brincalhão, paternalista, etc). Observação: Não há necessidade de muitos personagens em um sociodrama.
- 6- Armar o roteiro: É preciso ordenar as cenas da história. Definir bem o que acontece em cada cena e os personagens que vão atuar nela. Cada personagem ensaia o seu papel.
- 7- Organizar a apresentação: Preparar o cenário, os disfarces para os personagens, o fundo musical..
- 8- Realizar o sociodrama, fazendo os espectadores participarem. Dialogar com os espectadores, reconstruindo a história, analisando a história, levantando propostas para mudar o quadro.

Avaliação

- 1- Como nos sentimos?
- 2- Que ensinamentos podemos tirar da experiência?
- 3- Do que mais gostamos?

29 Dinâmica: - Quem sou eu?

Objetivo

Tornar os membros do grupo conhecidos rapidamente, num ambiente relativamente pouco inibidor.

Passos

- 1- Cada um recebe uma folha com o título: "Quem sou eu?"
- 2- Durante 10 minutos cada um escreve cinco itens em relação a si mesmo, que facilitem o conhecimento.
- 3- A folha escrita será fixada na blusa dos participantes.

4- Os componentes do grupo circulam livremente e em silêncio pela sala, ao som de uma música suave, enquanto lêem a respeito do outro e deixa que os outros leiam o que escreveu a respeito de si.

5- Logo após reunir 2 a 3 colegas, com os quais gostariam de conversar para se conhecerem melhor. Nesse momento é possível lançar perguntas que ordinariamente não fariam.

Avaliação

1- Para que serviu o exercício?

2- Como nos sentimos?

30 Dinâmica: - Loteria de Apresentação

Objetivo

1- Favorecer o conhecimento entre os participantes de um grupo.

Passos

1- O coordenador entrega uma ficha e um lápis a cada participante, pedindo que escrevam seu nome e a devolvam à ele.

2- Entrega a seguir, o cartão de loteria, como o modelo abaixo:

e pede aos presentes que anotem o nome de seus companheiros à medida que forem lidos pelo coordenador, de acordo com as fichas entregues pelo grupo. Cada qual escreve no espaço que desejar.

3- Quando todos estiverem com o seu cartão pronto, o coordenador explica como jogar: conforme forem sendo repetidos os nomes dos participantes, cada um vai assinalando o cartão, no lugar onde consta o nome citado, como em uma cartela de bingo. A primeira pessoa que completar uma fileira, ganhará dez pontos.

O exercício poderá ser repetido várias vezes.

Avaliação

1- Para que serviu a dinâmica?

31 Dinâmica: Cartão Musical.

Objetivo

1- Facilitar o relacionamento entre os participantes de um grupo.

Passos

1- Coordenador distribui um cartão, um lápis e um alfinete para cada participante e pede que cada um escreva no cartão o nome e prenda-o na blusa. (Não pode ser apelido)

2- Os participantes sentam-se em círculo. O coordenador coloca-se no centro e convida os demais a cantar:

"Quando vim para este grupo, um(a) amigo(a) eu encontrei (o coordenador escolhe uma pessoa) como estava ele(a) sem nome, de (nome da pessoa) eu o(a) chamei.

Oh! amigo(a), que bom te encontrar, unidos na amizade iremos caminhar"(bis).

(Melodia: Oh, Suzana!!)

3- O coordenador junta-se ao círculo e a pessoa escolhida, entoia a canção, ajudada pelo grupo, repetindo o mesmo que o coordenador fez antes. E assim prossegue o exercício até que todos tenham se apresentado.

4- A última pessoa entoia o canto da seguinte maneira:

"Quando vim para este grupo, mais amigos encontrei, como eu não tinha nome, de ... (cada um grita seu nome) eu o chamei.

Oh! amigos(as), que bom nos encontrar, unidos lutaremos para o mundo melhorar (bis)"

Avaliação

1- Para que serviu a dinâmica?

2- Como nos sentimos?

32 Dinâmica: - Apresentação através de desenhos

Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos. Pode-se trabalhar em equipes.

Material: Uma folha para desenho e um lápis colorido ou caneta hidrocor para cada participante.

Desenvolvimento:

1. Distribuídos os materiais da dinâmica, o animador explica o exercício:

Cada qual terá que responder, através de desenhos, à seguinte pergunta:

Quem sou eu?

Dispõem de 15 minutos para preparar a resposta.

2. Os participantes desenharam sua resposta

3. A apresentação dos desenhos é feita em plenário ou nas respectivas equipes. O grupo procura interpretar as respostas. Feita essa interpretação, os interessados, por sua vez, comentam a própria resposta.

4. Avaliação da Dinâmica:

- O que aprendemos com este exercício?

33 Dinâmica: - Primeiros nomes, primeiras impressões

Objetivos:

- Conhecer os outros participantes do grupo.

- Descobrir o impacto inicial de alguém nos outros.

- Estudar fenômenos relacionados com primeiras impressões - sua precisão, seus efeitos, etc.

Passos:

1- O coordenador pede aos participantes sentados em círculo que se apresentem, dizendo seu nome e dois fatos marcantes de sua vida.

2- Coordenador pede que todos virem as costas (evitando que um veja os outros) e escrevam ao mesmo tempo, o primeiro nome de todos os participantes do grupo, à medida que deles se lembrem.

3- Voltando-se novamente para o grupo, procuram saber qual o nome, que ficou

esquecido na lista. Podem pedir que as pessoas indiquem mais um fato a fim de melhor fazer a ligação com o nome.

4- O grupo discute os nomes, sentimentos ligados a eles, dificuldades que sentiram para lembrar de todos, suas reações em não ser lembrados, etc.

5- O coordenador distribui outra folha em branco, na qual devem fazer a lista dos nomes novamente, pedindo-lhes que acrescentem anotações em relação à primeira impressão que tiveram das pessoas, deixando a folha anônima.

6- As folhas anônimas serão recolhidas, e o coordenador irá lê-las em voz alta: Os membros poderão reagir sobre a precisão ou relatividade das impressões, sobre o que sentiram, o que lhes surpreendeu, etc.

7- O grupo discutirá a precisão dos dados da primeira impressão, os efeitos da mesma e suas reações sobre a experiência.

Avaliação:

- Como estamos nos sentindo?

- Do que mais gostamos?

34 **Dinâmica:** - **Personagens**

Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos; caso haja muitos participantes, formam-se equipes.

Material: O animador deve preparar, previamente, um pôster em que apareça uma figura humana sobre um ponto de interrogação. Um cartão para cada pessoa.

Desenvolvimento:

- Distribuído o cartão aos participantes, o animador passa à motivação do exercício.

"Raramente encontramos um ser humano que não admire alguém: um héroi, um santo, um cientista... ou mesmo pessoas comuns, mas cuja a vida lhe causou impacto. Hoje iremos apresentar ao grupo alguns comentários acerca dessa pessoa a quem admiramos, seja ela viva ou morta, não importa sua nacionalidade, nem tampouco seu prestígio junto a sociedade."

- Convidam-se os presentes a anotarem no cartão o nome da personagem e as razões de sua admiração.

- Logo após, reúnem-se em equipe e cada qual indica sua personagem e os motivos de sua admiração, após o que, os demais podem fazer perguntas. É preciso evitar que as preferências das pessoas sejam questionadas.

4- Avaliação da experiência:

- Para que serviu o exercício?

35 **Dinâmica:** - **Cartões Postais**

Objetivos

- Quebrar gelo

- Integrar os participantes do grupo.

Passos

1- O coordenador fixa cartões postais numerados num lugar visível ao grupo.

2- Coordenador convida os presentes a observarem em silêncio os postais,.

escolhendo cada qual o que mais lhe agrada e também aquele de que menos gosta. Cada um escreve no caderno, o porquê da escolha.

3- O grupo observa e escolhe os postais, de acordo com a orientação do coordenador.

4- No plenário, cada pessoa comenta sua escolha; em primeiro lugar, indicam os postais que não lhes agradaram e, a seguir, aqueles de que mais gostaram.

Avaliação

- O que descobrimos acerca dos demais, através desse exercício?

- Como nos sentimos?

36 Dinâmica: - A foto Preferida

1- Objetivos:

- Começar a integração do grupo, partindo do conhecimento mútuo.

- Romper o gelo desde o princípio, a fim de desfazer tensões.

2- Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos; se os participantes forem numerosos, convém organizar-se em equipes.

3- Material: Oito fotografias tamanho pôster, numeradas, apresentando cenas diversas, colocadas em lugar visível a todos.

3- Desenvolvimento:

- A motivação é feita pelo animador, com as seguintes palavras: "Em nossa comunicação diária, nós nos servimos de símbolos para expressar coisas, identificar pessoas, acontecimentos e instituições: neste momento, vamos fazer algo semelhante".

- Convida os presentes a observarem as fotografias em silêncio e escolher aquela com que melhor se identificarem.

- A seguir, em equipe, cada qual indica a foto escolhida e faz seus comentários sobre ela. Os demais participantes podem interferir, fazendo perguntas.

4- Avaliação:

- Para que serviu o exercício?

- Como nos sentimos durante a experiência?

37 Dinâmica: - A Palavra Chave

1- Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos. Pode-se trabalhar em equipes.

2- Material: Oito Cartões para cada equipe. Cada um deles contém uma palavra: Amizade, liberdade, diálogo, justiça, verdade, companheirismo, bravura, ideal, etc. Os cartões são colocados em um envelope.

3- Desenvolvimento:

- O animador organiza as equipes e entrega o material de trabalho.

- Explica a maneira de executar a dinâmica. As pessoas retiram um dos cartões (do envelope); cada qual fala sobre o significado que atribui à palavra.

- A seguir, a equipe escolhe uma das palavras e prepara uma frase alusiva.

- No plenário, começa-se pela apresentação de cada equipe, dizendo o nome

dos integrantes e, em seguida, a frase alusiva à palavra escolhida.

5- Avaliação:

- Para que serviu o exercício?
- Como estamos nos sentindo?

38 Dinâmica: - Conhecer pelas Figuras

1- Objetivo:

- Conhecer pelas figuras.
- Quebrar gelo

2- Passos:

- Espalhar pela sala vários recortes de jornais, revistas, folhinhas, propagandas, etc (as figuras devem ser as mais variadas possível, com temas bem diferentes, para dar maiores possibilidades de escolha aos participantes).
- Os participantes passam diante das figuras, observando-as atentamente. Uma música de fundo para favorecer o clima.
- Dar tempo suficiente para conhecer todas as figuras, o coordenador dá um sinal e cada participante deverá apanhar a figura que mais lhe chamou a atenção.
- Formar pequenos grupos e cada participante vai dizer para seu grupo por que escolheu a figura.
- O grupo escolhe alguém para anotar a apresentação de cada um e expor em plenário.
- Faz-se um plenário onde o representante de cada grupo apresenta as anotações e a figura que representa o pensamento do grupo.
- O coordenador faz um comentário final, aproveitando tudo o que foi apresentado e chamando a atenção para aquelas figuras que estão mais relacionadas.

3. Avaliação:

- Como nos sentimos ??
- Que proveito tiramos dessa dinâmica ??

39 Dinâmica: - Baralho

1. Destinatários: Grupos de Jovens

2. Material: 12 Cartas gigantes (Anexo I)

3. Desenvolvimento:

- O animador convida a observar as cartas em silêncio e, logo após, explica o exercício:

Cada um deve selecionar aquelas cartas que apresentarem alguma característica sua, pessoal, e explicar ao grupo o porquê de sua escolha.

- Os participantes selecionam suas cartas.
- No plenário, cada qual passa a comentar sua escolha e as razões da preferência.

4. Avaliação da experiência:

- Que proveito tiramos do exercício?

RECREAÇÃO

40 Dinâmica: - Moisés no deserto

Passos

- O coordenador diz para o grupo, que ele representa Moisés no deserto.
- começa a andar no meio do grupo e diz para uns quatro ou cinco participantes: "siga-me".
- A pessoa convidada acompanha o Moisés.
- Feita a escolha, dirige-se ao meio do grupo e diz: "apresento-lhes os camelos de Moisés."

41 Dinâmica: - Labirinto

1. Destinatários: Grupos de Jovens

2. Material: uma bandeja e um vaso ou copo com água

3. Desenvolvimento:

- O grupo se divide em duas equipes, com igual número de participantes. Tomando-se pelos braços, os integrantes de cada equipe formam um círculo. O animador pede um voluntário de cada equipe e entrega-lhes a bandeja com um vaso ou copo cheio de água. Ao ouvirem o sinal de partida, iniciam a corrida por entre os companheiros, entrando e saindo do círculo. Retornando ao ponto de partida, passarão a bandeja a outro companheiro que irá fazer o mesmo, e assim sucessivamente, até que todos tenham participado. A equipe vencedora será aquela que terminar primeiro, sem haver derramado água.

4- Avaliação:

- Para que serviu a dinâmica??

42 Dinâmica: - Famílias de Pássaros

1-Passos:

- Participantes são divididos em duas equipes: a) A família dos Joões-de-barro; b) a família dos pardais

Nos extremos opostos da sala, marcam-se dois ninhos: a) um dos João-de -barro; b) outro dos pardais.

Os Joões-de-barro caminham agachados e os pardais brincam saltitantes, num pé só. Uns e outros brincam juntos num mesmo espaço.

- Enquanto estiverem andando todos misturados, mas cada qual em seu estilo, será dado um sinal e as famílias terão de voltar a seus ninhos. Cada qual o fará agachado ou saltitando, conforme se trate de João-de-barro ou pardal. A família vencedora será aquela, que, por primeiro, reunir todos os seus companheiros no ninho.

43 Dinâmica: - Confusão de Sapatos

1- Passos:

- Traçam-se 2 linhas paralelas a uma distância de 10m.
- Atrás de uma das linhas, a de partida, ficam alinhados os participantes
- atrás da outra linha, ficam os sapatos dos participantes, todos

misturados, porém sem estarem amarrados ou abotoados.

- Ao sinal de partida, todos correm para a linha de chegada, e cada qual procura calçar o seu sapato. Este deve ser amarrado ou abotoado, conforme a necessidade. Em seguida, retorna-se à linha de partida.

- O primeiro que transpuser a linha de partida, devidamente calçado com o seu sapato, será o vencedor.

44 Dinâmica: Festival de Máscara

1- Destinatários: Grupos de Jovens

2- Material: Um saco de papel bem grande e um número para cada pessoa (evite-se que o material seja plástico).

3- Desenvolvimento:

- O animador distribui um saco de papel para cada participante, pedindo que façam com ele uma máscara, deixando apenas dois buracos para olhar. O número deverá ser afixado na altura do peito. Uma vez prontas as máscaras, o animador apaga as luzes um momento, para que cada qual possa colocar a sua, assim como o número. Ao se reacenderem as luzes, cada um terá que adivinhar quem são os mascarados, anotando o nome e o número numa folha de papel. As pessoas não podem falar. O vencedor será aquele que obtiver a maior quantidade de acertos.

4- Avaliação:

- Para que serviu a dinâmica??

45 Dinâmica: - Adivinhando objetos.

1- Destinatários: Grupos de Jovens

2- Material: Giz e quadro negro.

3- Desenvolvimento:

- O animador divide o grupo em duas equipes, com igual número de participantes. Cada qual recebe um giz.

- A uma distância de aproximadamente 15 metros, coloca-se o quadro-negro. O exercício consiste no seguinte: As equipes têm que adivinhar o objeto cujo nome o animador esconde; para consegui-lo, recebem três pistas. Tão logo descubram do que se trata, escrevem seu nome no quadro. Ganha a equipe que o fizer Primeiro. O exercício pode ser repetido diversas vezes. O animador dá, por exemplo, as seguintes pistas: pode ser de cores diferentes, é sólido, usa-se para comer e tem quatro letras (mesa). As palavras propostas às equipes devem ser breves, exigindo a utilização de cada letra apenas uma vez. Exemplos: apito, sol disco, barco, livro, caderno, goma, lápis, pulseira, meia, trem, etc.

4- Avaliação:

- Para que serviu a dinâmica??

46 Dinâmica: - Varrendo Bolas

1- Destinatários: Grupos de Jovens ou adultos

2- Material: 15 bolas e uma vassoura para cada equipe (sendo as bolas de cores diferentes para cada equipe).

3- Desenvolvimento:

- O animador divide o grupo em duas equipes, com igual número de integrantes. Colocam-se em filas paralelas, na linha de partida; em frente a elas, espalha-se uma quantidade de bolas. O primeiro representante de cada fila recebe uma vassoura. Dado o sinal, saem varrendo as bolas até à meta e depois passam a vassoura para a segunda pessoa, que deverá varrê-la da meta para a linha de partida, e assim sucessivamente. A equipe vencedora será aquela que primeiro terminar com a participação de todos os seus integrantes.

4- Avaliação:

- Para que serviu a dinâmica ?

47 Dinâmica: - Mister Balão

1- Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos.

2- Material: 15 Balões por equipe.

3- Desenvolvimento:

- O animador divide o grupo em equipes. Cada uma delas escolhe um representante para o concurso de "Mister Balão". A um sinal do animador, cada equipe procura "recheiar" seu candidato até que fique repleto de balões. Dispõem de três minutos para executá-lo. Ganha a equipe que conseguir "recheiar" seu representante com o maior número de balões. O exercício é repetido por diversas vezes.

4- Avaliação:

- Para que serviu a dinâmica??

48 Dinâmica: - Corrida com bolas

1- Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos.

2- Material: uma bola para cada pessoa; uma bandeja e um saco para cada equipe.

3- Desenvolvimento:

- O animador divide o grupo em equipes, que se colocam em filas paralelas de partida. Os primeiros representantes de cada equipe recebem, no menor tempo possível, a bola sobre a bandeja até à meta. As bolas que chegam a seu destino são depositadas no saco. Logo a seguir, a segunda pessoa repete o mesmo procedimento, e assim sucessivamente, até que todos os integrantes tenham participado. Vence a equipe que terminar primeiro o transporte de suas bolas.

4- Avaliação:

- Para que serviu a dinâmica ??

49 Dinâmica: - Inflando balões

1- Destinatários: Grupos de jovens.

2- Material: 15 balões para cada equipe e barbante ou linha para amarrar a boca dos balões.

3- Desenvolvimento:

- O animador divide o grupo em equipes. Cada qual recebe uma quantidade de balões, sem ar. A um sinal do animador, e no espaço de dois minutos, as

equipes procuram inflar todos os seus balões. Ganha a equipe que conseguir a maior quantidade.

4- Avaliação:

- Para que serviu a dinâmica??

50 Dinâmica: - Meu Vizinho

Formação : todos em círculo

Desenvolvimento:

O animador começa o jogo dizendo : "O meu vizinho é ..." (aqui diz uma qualidade). Conforme a letra que inicia a palavra dita, todos os outros jogadores devem dizer palavras que se iniciem com a mesma letra. Por ex., se o animador disser: "Meu vizinho é corajoso", todos os demais jogadores dirão palavras com a letra "C". Não podem repetir palavras. Terminada a primeira rodada, o animador escolhe outra letra e assim por diante prossegue o jogo.

AUXÍLIO PARA DIÁLOGO NO GRUPO

51 Dinâmica: - Escolha dos bichos "mais"

1- Objetivos:

- Cultivar uma boa convivência no grupo, na amizade e na verdade;
- Perceber as razões da falta de fraternidade e dos conflitos que surgem no grupo de jovens, no grupo de trabalho;
- Rever as próprias atitudes, para tentar mudar.

2- Passos:

- Cada participante recebe um papel onde está escrito o nome de um bicho, com algumas características, procurando interiorizá-las e expressá-las no grupo em forma de dramatização.

Exemplo:

A Cobra: É traiçoeira, perigosa, esperta e oportunista, envenena o grupo, é fofoqueira e quer ver o circo pegar fogo.

O gato: Companheiro, prestativo, carinhoso, esperto.

A borboleta: Não é acomodada. Alegria o ambiente, integra.

O papagaio: Fala, fala, não fala nada que contribua. É inteligente, aprende o que os outros fazem, tanto o bem como o mal.

O cavalo: Dá patadas em todos.

O pavão: Fica sempre de leque aberto. Acha que é mais bonito, mais inteligente, aquele que sabe mais.

O Boi: Sossegado, tranquilo, é esforçado e topa qualquer trabalho.

O pombo: Sempre se preocupa em conversar com os companheiros.

O urubu: Só vê carniça. É pessimista, descrente. Só gosta de coisa ruim. Quer ver o grupo morrer.

A formiga: É operária, trabalhadeira, trabalha sempre em grupo.

Galinha d'Angola: Fala a mesma coisa o dia inteiro: "Tô fraco". Não acredita em si mesma, mas tem que falar.

O bicho preguiça: Vagaroso, preguiçoso. Nunca faz nada. Está sempre "pendurado" nos outros.

- O animador verifica se todos compreendem os diferentes papéis (animais), podendo acrescentar outros, se necessário.
- O animador observe que cada animal expressa características positivas ou negativas. Nunca as duas juntas.
- Colocar em papelógrafo o comportamento dos animais e afixar na parede.

- Trabalho em grupo:

- a) Quais desses animais encontramos em nosso ambiente de trabalho?
- b) Analisar 3 bichos considerados mais importantes para o grupo.

- Plenário.

52 Dinâmica: - A jaula

1- Objetivos:

- Levar os participantes a analisar como se situam no mundo da família, da escola, e da sociedade (rua);
- Procurar, em comum, atitudes que respondam à realização do jovem ou da pessoa.

2- Passos:

- O desenho abaixo é entregue a todos, num folha de papel ofício e cada um, individualmente, tenta interpretar os quadros, e descobrir:
 - O que significa cada um deles?
 - O que tem, cada quadro, a ver comigo?
 - A partir deles, como me situo no espaço da minha família, na escola e na sociedade?

- Depois de 10 minutos:

- a) fazer a partilha em pequenos grupos por aproximação;
- b) como conciliar casa, escola, sociedade, montando assim uma grande "aldeia fraterna"?

- Plenário:

- conclusões dos grupos e escrever no quadro-negro.
- Complementação por parte do coordenador.

53 Dinâmica: - O jogo da bicharada

1- Objetivos:

- Cultivar boa convivência no grupo, na amizade e na verdade;
- Perceber as razões da falta de fraternidade e dos conflitos que surgem no grupo de jovens, no grupo de trabalho.

2- Passos:

- Todos recebem a lista dos bichos e num momento pessoas, em silêncio, lêem a lista e escolhem três bichos que mais se assemelham a ele;
- Dos três bichos escolhidos, ficar com apenas um com o qual se identifica;
- Grupos por bichos escolhidos - grupos dos gatos, grupo dos macacos, etc...
- durante 15 minutos partilhar o porquê escolheu tal bicho e como se manifestam as características no dia-a-dia da própria vida.

3- Em plenário:

- Os grupos apresentam o seu bicho de forma criativa, com encenação, dramatização, colocando as características do bicho escolhido.

- Comentários:

- a) o que chamou a atenção, o que faltou, etc;
- b) significado para o nosso grupo.

OS BICHOS

01- Leão: Rei da reunião. Quando urra, todos participam. Os ratinhos tremem à sua frente. Não é agressivo. Está certo de sua superioridade. Boceja despreocupadamente, pacientemente, com as peraltices dos outros.

02- Hiena: Não tem opinião própria. Aprova sempre o leão. Sempre recorda o que o leão disse.

03- Tigre: É um leão ressentido por não ser reconhecido como rei pelo grupo. Fica de mau humor, às vezes mais competente que o leão. É agressivo, irônico, irrita o grupo que o coloca na jaula, e não toma conhecimento de sua presença.

04- Raposa: Surpreende sempre o grupo; desvia o assunto; sofista, força o assunto. Jamais caminha em direção ao objetivo.

05- Pavão: Mostra sempre a sua cultura. Não se interessa pelo objetivo e pelo grupo. Não perde ocasião de mostrar seus conhecimentos. Preocupa-se sempre consigo mesmo.

06- Cobra: Envenena as relações. Sempre de bote armado. Ai de quem comete uma asneira. Provoca brigas e fica de fora.

07- Papagaio: Fala por todos os poros; comenta tudo. Fala alto, grita. Ninguém lhe dá importância, nem ele próprio. Sempre por fora do assunto.

08- Coruja: Não fala, presta muita atenção. Pisca quando não entende. assusta-se quando alguém a interpela. Pede desculpa quando intervém.

09- Carcará: Não gosta de discussão. Irrita-se quando o grupo não progride. Quer decisões rápidas. Impaciente, levanta mas volta.

10- Girafa: Pelo modo de sentar-se e rir, acha o grupo indigno de sua participação. Seu silêncio não permite saber-se se ela está por cima mesmo.

11- Macaco: Anedoteiro, espirituoso, bagunceiro, inteligente e superficial. Sempre faz rir; ninguém o leva a sério. anima, mas termina irritado. No fim está amuado e sem graça.

12- Gaiivota; Voa pelo alto - abaixa. mas sobe logo. Vive solitária.

- 13- Cão: Inteligente, fareja tudo, mas ladra demais. Faz muito barulho por pouco. Sempre vigilante para defender suas idéias.
- 14- Boi: Obstinado, lento. Não acompanha o grupo. Devagar e sempre.
- 15- Elefante: Sem sutileza. Leva tudo a peito. Não é feito para viver em grupo. Quer ação. Quando intervém é para acabar a reunião.
16. Gato: Mia para chamar a atenção. solicitado, se enrosca e não quer falar. Dengoso, prefere agir depois da reunião.
17. Coelho: Simpático, ágil, pulador. Não tem planos. Não é conseqüente. Encolhe-se quando os maiores aparecem.
18. Esquilo - Acanhado, fugido, embaraçado. Dificilmente participa. Quebra sozinho suas nozes. Se insistir muito, não volta.
19. Pombo: Fica arrulhando com o companheiro do lado. Só vive de par. Se o interpelam, voa e volta ao companheiro.
20. Araponga: Sempre igual e vibrante. Tem idéia fixa. Só tem uma idéia. É incapaz de seguir uma reunião.
21. Pica-Pau: Pega uma idéia e pulveriza-a. Não tem objetivos. Só sabe picar idéias. Na discussão fica picando o que ficou para trás.
22. Aranha: É mestra em teia, onde se envolvem mosquitos e besouros. Na discussão amarra um fio no outro. Não prepara plano, prepara armadilha.
23. Ouriço: Fica espinhento por tudo. Para ele, no grupo, não há idéias; tudo são intenções.
24. Antílope: É arisco. Sempre farejando o ar para ver se não o querem pegar de surpresa. Está sempre de sobreaviso. Não acredita em ninguém.
25. Hipopótamo: Fica mergulhado no assunto. Não sai das discussões. Sempre mergulhado.
26. Ratinho: Nunca aparece, mas caminha entre todos. Rói as idéias. Passa pela platéia às carreiras.
27. Zebra: Em cada fase da discussão apresenta ponto de vista diferente. Não sabe somar as idéias. É preto ou Branco.
28. Camaleão: Está de acordo com todos. Vai para onde o leva o vento.
29. Foca: Muito curiosa e imaginosa. Interessa-se por tudo e mexe em tudo. Adora brincar.
30. Coati: Fuçador. Intromete o nariz nas coisas com o objeto de beneficiar-se. Uma vez satisfeito, perde o interesse.

CELEBRAÇÕES

54 Dinâmica: Cegos, Surdos e Mudos

Ps.: Ter mural da realidade coberto por um lençol

1.Introdução: Diante de mais um dia da criação que se inicia vamos nos colocar diante da SS. Trindade em nome do Pai....

Cantar o Salmo 51 (50)

2.Recordando o 2º momento da celebração: Temos o anti-gênesis - A desgraça! E nós muitas vezes agimos como: Cegos, Surdos e Mudos, diante dessa situação. Por isso vamos fazer a experiência de Servos: cegos, surdos e mudos - fechando os olhos e ficando em silêncio - vamos tapar completamente os ouvidos. Contamos até 20 bem devagar e destapamos apenas o ouvido.

3- Ouvir o Evangelho - Mc 7,31-35 (em 2 vozes): Procurando perceber o que

Jesus diz e faz e nos colocando no lugar do surdo-mudo.

4- De olho Fechados: dizer o que nos impede de vermos a realidade. (deixar colocarem)

5-Ainda sem enxergar: Vamos acompanhar a leitura do Evangelho - nos colocando no lugar de Bartimeu e procurando perceber o que Jesus realiza! Ler em 4 vozes Mc 10,46-52.

Meditar a música (enquanto isso tirar o lençol da realidade) no final abrir os olhos.

6- Como recém-curado da cegueira vemos só o que é bonito. O que de bonito vemos na Criação (deixar colocar)

7- Com um olhar atento veremos mais coisas - Outra realidade existindo paralelamente. Demos uma volta pelo mundo da realidade (mural) e destacamos o que vimos em uma palavra (ter papel e pincel para por palavra)

8-Temos uma corda (com pregadores e ter um desfiado no meio).

De que lado vai arrebentar?? (Do lado mais fraco) Pede para que 2 pessoas segurem a corda e que o negativo da Realidade (palavras) sejam colocadas na corda - com breve colocação)

9- As curas que Jesus fazia Reintegrava na sociedade e levava o curado a servir. Como Recém-curados: da Surdez, da Mudez, e da Cegueira - vamos nos colocar a Serviço do Reino: colocando o nosso ser em abertura e oferecimento para que aproveitemos este encontro - denunciando a realidade de miséria que nos cerca.

Canto Final.

55 Dinâmica: - Orando por realidades

Objetivo:

Orar pelos problemas da atualidade

Ambiente:

De preferência um lugar que ajude o recolhimento.

Passos Metodológicos

1. Espalhar muitas figuras, fotografias, paisagens, da realidade social, política e espiritual da juventude;
2. Momento de silêncio para todos visualizarem esta realidade;
3. Escolher uma destas imagens e fazer uns minutos de silêncio refletindo sobre a questão: o que esta imagem significa para mim??
4. Em grupos de três pessoas fazer a partilha em forma de reflexão e terminar com uma oração.
5. Fazer a partilha, em plenário, num clima de oração e perdão.
6. Terminar com um canto, ou uma oração comum.

56 Dinâmica: Motivação:

- Refletir e orar agradecendo pelo valor da vida;
- Perceber como Deus ama e quer muita vida para todos (Jo 10,10)

- Sentir como o pão dá a vida, quando é partilhado (CF85);
- Querer relações de justiça entre pessoas, classes, povos, para que ninguém fique à margem da vida (Jo 10,15)

Introdução:

- Apresentação: Nome - Procedência - por que veio? (Criar ambiente de grupo e de confiança mútua)
- Levar os Jovens a desejarem momentos fortes de diálogo com Deus e de confronto com a sua Palavra. Escutar a resposta de Deus. Sentir a importância do momento que está vivendo.
- O que é mesmo um retiro? Diferenciá-lo de um simples encontro. Clima de silêncio. Ambiente físico favorável. Propostas de caminhada para os dois dias: programação geral do retiro.

Textos Bíblicos:

O cego de nascença	(Jo 9,1-41);
Samaritana	(Jo 4,1-42);
Nicodemos	(Jo 3,1-21);
Bom Pastor	(Jo 10,1-21)
Multiplicação dos Pães	(Jo 6,1-13 e 35-65)

Desenvolvimento

Convém dar uma breve explicação do texto de Jo 9,1-41: quem pecou - dia e a noite - Siloé - Sábado - a Sinagoga, etc

1º Identificar

- Cegueiras e conflitos pessoais, na família, no grupo, na comunidade (reflexão pessoal, escrever).
- Iluminação e confronto dessa realidade com o episódio evangélico "O cego de nascença" (em grupos pequenos: preparar um roteiro, atitudes dos discípulos de Cristo, do cego, dos pais, dos fariseus).
- Partilha no grande grupo – oração

Reflexão:

O Cego de Nascimento vive seu problema pessoal de forma resignada e acomodada. É acusado por Jesus. Toma consciência do que se passa e de sua identidade: "Sou eu mesmo". De repente se vê metido num conflito com os fariseus que ameaçam expulsá-lo da sinagoga (comunidade). Tenta fugir do conflito: permanecer cego teria sido até mais fácil. Os pais, de medo, dão jeito de cair fora. O cego vê-se desafiado a se posicionar: ao lado de Jesus, o que lhe traz riscos e perseguições; ou ao lado dos fariseus, que permanecem na cegueira e condenam Jesus. Finalmente assume a fé em Jesus Cristo e dá um corajoso testemunho que lhe vale a expulsão. Embora perseguido, sente-se livre para uma nova dimensão de vida.

2º - Identificar conflitos sociais:

- Situações de cegueira, que geram miséria, fome, desemprego, marginalização e morte de grandes grupos sociais. Identificá-los.
- retomada do texto bíblico (cego de nascença). Leitura dialogada, para maior compreensão

TÉCNICAS DE INTEGRAÇÃO

57 Dinâmica: - Integração

Destinatário : grupos de jovens ou de adultos que convivem há algum tempo.
Se o grupo for muito numeroso trabalha-se em equipes.

Material : uma folha de papel e um lápis para cada participante,
flanelógrafo e percevejos.

Desenvolvimento:

1- O animador conta uma história, a partir de desenhos.

Numa pequena igreja da cidade, existe um grupo de jovens que se reúne, semanalmente, há um ano. realizam, constantemente, jornadas e encontros para convívio e gostam muito de cantar. Em suas reuniões, refletem sobre os temas da atualidade. A assistência, entretanto, não é muito boa e mesmo os que participam de maneira constante são muito desunidos. O animador, frequentemente, se pergunta: "Que fazer com o grupo"?

2- Após este relato, convida os participantes a procurarem identificar as prováveis causas que, a seu ver, geram a desunião no grupo, assim como as possíveis soluções. Um secretário toma nota. Pode-se trabalhar em equipes formadas por três ou quatro pessoas.

3- As equipes manifestam suas respostas em plenário. Os demais participantes podem questioná-los ou pedir esclarecimentos. As respostas coincidentes vão sendo afixadas num flanelógrafo: de um lado as causas e, de outro, as soluções. O importante é que se chegue a elaborar um programa de ação, que seja resultado da contribuição de todos.

4- Avaliação:

- . Qual o ensinamento extraído desta dinâmica para o grupo ?
- . A história tem alguma relação com o grupo ?
- . Que podemos fazer para aumentar a integração ?

58 Dinâmica: - Boas Notícias

Destinatários: Grupos de jovens ou de adultos

Material: uma folha de papel e lápis para cada pessoa.

Desenvolvimento:

1- O animador pode motivar o exercício da seguinte maneira: "Diariamente, todos nós recebemos notícias, boas ou más. Algumas delas foram motivo de grande alegria e por isso as guardamos com perfeita nitidez. Vamos hoje recordar algumas dessas boas notícias ".

2- Logo após, explica como fazer o exercício: os participantes dispõem de 15 minutos para anotar na folha as três notícias mais felizes de sua vida.

3- As pessoas comentam suas notícias em plenário, a começar pelo animador, seguido pelo vizinho da direita e, assim, sucessivamente, até que todos o

façam. Em cada uma das vezes, os demais participantes podem dar seu parecer e fazer perguntas.

4- Avaliação

- . Para que serviu a dinâmica ?
- . O que descobrimos acerca dos demais ?

59 Dinâmica: - Todos Juntos (Canção/ Debate)

Destinatários: Grupos de Jovens ou de adultos formados a algum tempo

Material: cópias da canção Amigo, um k7 com a canção ou alguém que possa cantá-la com acompanhamento.

Desenvolvimento:

- 1 - O animador distribui o material e convida a ouvir a canção.
- 2 - O grupo entoia a canção. Ao terminá-la, começa o debate.
- 3 - As respostas serão comentadas em plenária. o animador ajuda a associar a mensagem da canção à vida do grupo.

Para isso as seguintes perguntas podem servir de apoio:

- . O que é preciso para se construir uma verdadeira amizade ?
- . Quais são, no grupo, os elementos que nos separam ?
- . Que pode ser feito para fortalecer a união do grupo ?

4 - Avaliação:

- . Para que serviu a dinâmica ?

60 Dinâmica: - A família ideal

Destinatários: grupos de jovens que se reúnem a algum tempo.

Material: oito corações de papel; em cada um deles estará escrito uma característica da família ideal: comunicação, respeito, cooperação, união, compreensão, fé, amizade, amor.

Desenvolvimento;

1- O animador convida os presentes a formarem, espontaneamente, equipes em número não inferior a cinco pessoas. Escolhem um nome de família e, colocando-se a uns cinco metros do animador, ouvem as regras da dinâmica.

A dinâmica consiste em descobrir a equipe que melhor reflete as características de uma família ideal. Para isso, todos devem enfrentar uma série de provas. Para algumas, são concedidos vários minutos de preparação. Outras, porém, devem ser realizadas de imediato. A família (equipe) que vence uma prova, recebe um coração. As últimas atividades realizam-se em conjunto (duas equipes se unem).

2- O animador vai propondo as equipes as diferentes provas:

a) A família que chegar primeiro junto a ele, com a lista de todos os seus integrantes, recebe o coração da Comunicação.

b) A família que melhor representar uma cena familiar, recebe o coração do Respeito. Dispõem de quatro minutos para a preparação desta prova.

c) A família que conseguir formar primeiro uma roda de crianças, recebe o coração da Cooperação.

d) A família que conseguir primeiro cinco cadernos e cinco lápis ou canetas, recebe o coração da **Compreensão**.

e) A família que melhor representar, através da mímica, um ensinamento de Jesus, recebe o coração do **Amor**. As equipes dispõem de quatro minutos para preparar esta prova.

f) As famílias (nesta prova, trabalha-se em conjunto com outra equipe) que apresentarem a Miss ou o **Mister** mais barrigudo (usam-se roupas), recebem o coração da **União**. As equipes dispõem de três minutos para se preparar.

g) As famílias (as mesmas equipes em conjunto) que apresentarem o melhor conjunto vocal, recebem o coração da **Amizade**. As equipes dispõem de quatro minutos para se preparar.

h) As famílias (as mesmas) que apresentarem o melhor "slogan" pela igreja, recebem o coração da **Fé**. dispõem de quatro minutos para se preparar.

3- Em equipe avalia-se a experiência:

. Para que serviu a dinâmica ?

. Como cada um se sentiu durante o exercício ?

. Como foi a participação de sua equipe ?

4- As respostas são comentadas em plenário e, a seguir, associa-se esta experiência à vida do grupo.

. De que maneira podemos associar a dinâmica à vida do grupo ? . Que podemos fazer para que haja mais integração ?

61 Dinâmica: Destinatários: grupos de jovens formados há algum tempo

Material:

Cada pessoa deve trazer para o encontro uma recordação, um objeto que guarda por algum motivo especial.

O animador deve confeccionar previamente um baú, onde serão depositadas as recordações, e uma pequena chave numerada para cada integrante. A numeração da chave indica a ordem de participação.

O animador coloca o baú sobre uma mesa, no centro do grupo. Ao lado dele, encontram-se as chaves numeradas. À medida que os participantes vão chegando, depositam sua recordação no baú, retiram uma chave e vão ocupar seu assento, formando um círculo em volta do baú.

Desenvolvimento:

1- O animador motiva o exercício com as seguintes palavras: "Nós, seres humanos, comunicamo-nos também através das coisas ... os objetos que guardamos como recordações revelam a nós mesmos, assim como expressa aos demais, algo de nossa vida, de nossa história pessoal e familiar ... Ao comentarmos nossas recordações, vamos revelar, hoje, parte dessa história. Preparemos nosso espírito para receber este presente tão precioso constituído pela intimidade do outro, que vai partilhá-la gratuitamente conosco".

2 - O animador convida a pessoa cuja chave contenha o número 01 a retirar sua recordação do baú, apresentá-la ao grupo e comentar o seu significado; os demais podem fazer perguntas. Assim se procede até que seja retirada a última recordação. O animador também participa.

3- Avaliação:

. Para que serviu o exercício ?

. Como nos sentimos ao comentar nossas recordações ?

. Que ensinamento nos trouxe a dinâmica ?

. O que podemos fazer para nos conhecermos cada vez melhor ?

62 Dinâmica: - Construção da casa

Objetivo: Mostrar ao grupo o que é nucleação e quais seus passos.

Destinatários : grupos de jovens iniciantes

Material : canudos plásticos, durex, papel e caneta.

Divide-se o grupo em várias equipes, e escolhe-se um secretário para cada equipe. Entrega-se para cada equipe um pacote de canudinhos e ao secretário uma folha de papel e caneta. Pede-se que a equipe construa uma casa, e o secretário deverá escrever tudo o que for dito, todo o planejamento que a equipe fizer ou falar, e não deve dar palpite na construção da casa.

Desenvolvimento:

1- O animador divide o grupo em equipes com igual número de pessoas, entrega o material e pede que construam uma casa. Define um tempo de 15 minutos.

2- O animador chama uma pessoa de cada equipe, entrega uma folha de papel e caneta e lhes pede para escrever tudo o que for dito pelos participantes da equipe durante a construção da casa.

3- Em plenário as casas serão expostas para que todos possam ver as casas construídas.

4- O secretário de cada equipe vai ler para o grupo o que sua equipe discutiu enquanto construía a casa.

Avaliação:

. Para que serviu esta dinâmica ?

. Em que fase da construção nosso grupo está ?

63 O BONECO

MATERIAL : 2 FOLHAS DE PAPEL PARA CADA PARTICIPANTE. HIDROCOR, FITA ADESIVA, COLA E TESOURA. UTILIDADE PASTORAL : UNIÃO DO GRUPO, TRABALHO EM EQUIPE E SENTIDO DE EQUIPE. Cada membro do grupo deve desenhar em uma folha de papel uma parte do corpo humano, sem que os outros saibam. Após todos terem desenhado, pedir que tentem montar um boneco (na certa não vão conseguir pois, Terão vários olhos e nenhuma boca...). Em seguida, em outra folha de papel, pedir novamente que desenhem as partes do corpo humano (só que dessa vez em grupo) Eles devem se organizar, combinando qual parte cada um deve desenhar. Em seguida, após desenharem, devem montar o boneco. Terminada a montagem, cada membro deve refletir e falar sobre como foi montar o boneco. Quais as dificuldades, etc

64 COMPRIMIDO PARA A FÉ

Material a ser usado : Três copos com água. Três comprimidos efervescentes. (aqueles com envelope) Utilidade pastoral: Nós, Templo do Espírito Santo. A graça de Deus na vida do cristão. 1. Colocar três copos com água sobre a mesa. 2. Pegar três comprimidos efervescentes, ainda dentro da embalagem. 3. Pedir para prestarem atenção e colocar o primeiro comprimido com a embalagem ao lado do primeiro copo com água. 4. Colocar o segundo comprimido dentro do segundo copo, mas com a embalagem. 5. Por fim, retirar o terceiro comprimido da embalagem e colocá-lo dentro do terceiro copo com água. 6. Pedir que os participantes digam o que observaram.

Varinhas que não se quebram

Material a ser usado: Um feixe de 16 varinhas (pode-se usar palitos de churrasco) Utilidade pastoral: União do grupo. A fé como força que pode agregar, unir e dar resistência às pessoas. 1. Pedir que um dos participantes pegue uma das varinhas e a quebre. (o que fará facilmente). 2. Pedir que outro participante quebre cinco varinhas juntas num só feixe (será um pouco mais difícil). 3. Pedir que outro participante, quebre todas as varinhas que restaram, se não conseguir, poderá chamar uma outra pessoa para ajudá-lo. 4. Pedir que todos os participantes falem sobre o que observaram e concluíram. 5. Terminar com uma reflexão sobre a importância de estarmos unidos.

65 JUVENTUDE E COMUNICAÇÃO

Objetivo : Criar comunicação fraterna e madura. Desenvolvimento: distribuir aos participantes papel e convidá-los a fazer um desenho de um homem e uma mulher. Anotar na figura: Diante dos olhos : as coisas que viu e mais o impressionaram. Diante da boca : 3 expressões (palavras, atitudes) dos quais se arrependeu ao longo da sua vida. Diante da cabeça : 3 idéias das quais não abre mão. Diante do coração : 3 grandes amores. Diante das mãos : ações inesquecíveis que realizou. Diante dos pés : piores enroscadas em que se meteu. Colocar em plenário - Foi fácil ou difícil esta comunicação? Porque? - Este exercício é uma ajuda? Em que sentido? - Em qual anotação sentiu mais dificuldade? Por que? - Este exercício pode favorecer o diálogo entre as pessoas e o conhecimento de si mesmo? Por que? Iluminação bíblica : Marcos 7, 32-37

66 PAINEL INTEGRADO

OBJETIVO : Trabalhar no "grupão" em equipes de forma prática, desenvolvendo a comunicação e reflexão dispensando o plenário e a centralização do encontro numa só pessoa. DESENVOLVIMENTO : Dividir o grupão em equipes da seguinte forma : Num grupo com 16 pessoas, poderá dividir em 4 equipes de 4 pessoas. Cada participante da equipe receberá uma letra: a, b, c, d As equipes receberão o tema a ser debatido e perguntas propostas. Após terem refletido sobre o tema serão formadas novas equipes. Os que tiverem a letra "a" formarão uma nova equipe. O mesmo acontecerá com os que tiverem a letra b, c, d. Agora todos partilharão o que foi debatido nas equipes anteriores. No final da dinâmica todos os participantes deverão ter tomado conhecimento de todas as reflexões feitas.

67 A PALAVRA QUE TRANFORMA

OBJETIVO : Fazer o grupo refletir de que forma assimilamos a PALAVRA DE DEUS em nossas vidas. MATERIAL : um bolinha de isopor, um giz, um vidrinho de remédio vazio, uma esponja e uma vasilha com água. DESENVOLVIMENTO : Explicar que a água é a Palavra de Deus e os objetos somos nós. Dê um objeto para cada pessoa. Colocar 1º a bolinha de isopor na água. Refletir : o isopor não afunda e nem absorve a água. Como nós absorvemos a Palavra de Deus ? Somos também impermeáveis ? Mergulhar o giz na água. Refletir : o giz retém a água só para si, sem repartir. E nós? Encher de água o vidrinho de remédio. Despejar toda a água que ele se encheu. Refletir : o vidrinho tinha água só para passar para os outros, mas sem guardar nada para si mesmo. E nós ? Mergulhar a esponja e espremer a água. Refletir: a esponja absorve bem a água e mesmo espremendo ela continua molhada. ILUMINAÇÃO BÍBLICA : Is 40,8 ; Mt 7,24 ; 2Tm 3,16

68 TROCA - TROCA

OBJETIVO : sentir a realidade do outro. Conscientizar de que somos diferentes uns dos outros.

MATERIAL : caixas de papelão ou sacos plásticos. **DESENVOLVIMENTO** : Se o grupo for grande dividir em equipes Deixar em cada equipe uma caixa de papelão Pedir aos participantes tirarem seus sapatos e colocarem na caixa Ao sinal todos deverão colocar os sapatos novamente o mais rápido possível para sentir-se bem dentro de sua realidade Após 1 minuto, parar para avaliar o resultado Num 2º momento, recolher os sapatos e distribuí-los aos participantes, de tal modo que ninguém fique com os seus próprios sapatos. Ao sinal todos deverão colocar os sapatos do colega para sentir a realidade do próximo. Avaliar os últimos resultados, comparando-os com o 1º

ILUMINAÇÃO BÍBLICA : Rm 12,15

69 RODA VIRA

Objetivos 1. Debater um tema e desenvolvê-lo de forma participativa. 2. Envolver a todos do grupo no debate. 3. Falar sobre o que cada um sabe a respeito de um assunto. 4. Saber expor e ouvir

Passos 1. Fazer dois círculos, um de frente para o outro, de pé ou sentado. 2. O círculo de dentro fica parado no lugar inicial e o círculo de fora gira para a esquerda, a cada sinal dado pelo animador ou coordenador do grupo. 3. Cada dupla fala sobre o assunto colocado para reflexão, durante dois minutos, sendo um minuto para cada pessoa. 4. O círculo de fora vai girando até chegar no par inicial. 5. Depois deste trabalho, realiza-se um plenário, onde as pessoas apresentam conclusões, tiram dúvidas, complementam idéias. 6. Complementação do assunto pelo coordenador.

Observações 1. O assunto deve ser preparado pelo coordenador com antecedência. 2. Os participantes do grupo devem pesquisar e fazer leituras prévias sobre o assunto. **Avaliação** 1. O que descobrimos sobre o assunto? 2. Como nos sentimos durante a dinâmica? 3. O que foi positivo? 4. Que ensinamentos podemos tirar para o grupo?

70 ENTREVISTA

Objetivos 1. Obter conhecimentos, informações ou mesmo opiniões atuais a respeito de um tema. 2. Utilizar melhor os conhecimentos de um especialista. 3. Obter mais informações em menos tempo. 4. Tornar o estudo de um tema, mais dinâmico.

Passos 1. Coordenador apresenta em breves palavras, um tema, deixando várias dúvidas sobre o mesmo (propositalmente). 2. Coordenador levanta com o grupo, a possibilidade de completar o conhecimento através de entrevista junto a pessoas que são estudiosas do assunto. 3. O grupo define o entrevistado. 4. O grupo, orientado pelo coordenador prepara as perguntas para a entrevista. 5. Convite ao entrevistado. 6. Representante do grupo faz as perguntas. 7. Auditório vai registrando as perguntas. 8. Coordenador possibilita comentários sobre as respostas dadas pelo entrevistado. 9. Coordenador faz uma síntese de todo o conteúdo. 10. Discussão sobre o assunto. 11. Grupo (auditório) apresenta, verbalmente, suas conclusões.

Avaliação 1. Para que serviu a dinâmica? 2. O que descobrimos através da entrevista? 3. O que gostaríamos de aprofundar sobre o assunto?

71 JURI SIMULADO

Objetivos 1. Estudar e debater um tema, levando todos os participantes do grupo se envolverem e tomar uma posição. 2. Exercitar a expressão e o raciocínio. 3. Desenvolver o senso crítico.

Participantes (funções) Juiz: Dirige e coordena o andamento do júri. Advogado de acusação: Formula as acusações contra o réu ou ré. Advogado de defesa: Defende o réu ou ré e responde às acusações formuladas pelo advogado de acusação. Testemunhas: Falam a favor ou contra o réu ou ré, de acordo com o que tiver sido combinado, pondo em evidência as contradições e enfatizando os argumentos fundamentais. Corpo de Jurados: Ouve todo o processo e a seguir vota: Culpado ou inocente, definindo a pena. A quantidade do corpo de jurados deve ser constituído por número ímpar: (3, 5 ou 7)

Público: Dividido em dois grupos da defesa e da acusação, ajudam seus advogados a prepararem os

argumentos para acusação ou defesa. Durante o júri, acompanham em silêncio. Passos 1. Coordenador apresenta o assunto e a questão a ser trabalhada. 2. Orientação aos participantes. 3. Preparação para o júri. 4. Juiz abre a sessão. 5. Advogado de acusação(promotor) acusa o réu ou ré(a questão em pauta). 6. Advogado de defesa defende o réu ou a ré. 7. Advogado de acusação toma a palavra e continua a acusação. 8. Intervenção de testemunhas, uma de acusação. 9. Advogado de defesa, retoma a defesa. 10. Intervenção da testemunha de defesa. 11. Jurados decidem a sentença, junto com o juiz. 12. O público, avalia o debate entre os advogados, destacando o que foi bom, o que faltou. 13. Leitura e justificativa da sentença pelo juiz. Avaliação 1. Que proveito tiramos da dinâmica? 2. Como nos sentimos? 3. O que mais nos agradou? 4. O que podemos melhorar?

72 COCHICHO

Objetivos 1. Levar todos os integrantes do grupo a participar de uma discussão. 2. Colher opiniões e sugestões de um grupo, e sondar-lhes os interesses 3. Criar uma atmosfera informal e democrática durante um estudo, debate. 4. Dar oportunidade para a troca de idéias dentro de um grupo. 5. Ajudar as pessoas a se libertarem das suas inibições. 6. Obter rapidamente idéias, opiniões e posições dos participantes de um grupo Componentes 1. Coordenador: orientar e encaminhar o trabalho. 2. Secretário: anota no quadro ou papelógrafo, as idéias dos participantes. 3. Público: participantes do grupo. Passos 1. Coordenador expõe de forma clara uma questão, solicitando idéias do grupo. 2. Coordenador divide o grupo de 2 em 2 ou 3 em 3(depende do número de participantes o grupo). 3. Formados os grupos, passam a trabalhar. Cada grupo tem 2, 3 ou 4 minutos para expor suas idéias, sendo um minuto para cada participante. 4. Uma pessoa de cada grupo expõe em plenário, a síntese das idéias do seu grupo. 5. O secretário procura anotar as principais idéias no quadro, ou num papelógrafo. 6. O coordenador faz um comentário geral, esclarece dúvidas. 7. Alguém do grupo pode fazer uma conclusão. Avaliação 1. O que aprendemos? 2. O que descobrimos em relação ao grupo? 3. O que precisamos aprofundar sobre este assunto?QUEM SOU EU?
Quem sou eu? Objetivo Tornar os membros do grupo conhecidos rapidamente, num ambiente relativamente pouco inibidor. Passos 1- Cada um recebe uma folha com o título: "Quem sou eu?" 2- Durante 10 minutos cada um escreve cinco itens em relação a si mesmo, que facilitem o conhecimento. 3- A folha escrita será fixada na blusa dos participantes. 4- Os componentes do grupo circulam livremente e em silêncio pela sala, ao som de uma música suave, enquanto lêem a respeito do outro e deixa que os outros leiam o que escreveu a respeito de si. 5-Logo após reunir 2 a 3 colegas, com os quais gostariam de conversar para se conhecerem melhor. Nesse momento é possível lançar perguntas que ordinariamente não fariam. Avaliação 1- Para que serviu o exercício? 2- Como nos sentimos?

73 A palavra de Deus que transforma

Objetivo:

Fazer o grupo refletir de que forma assimilamos a PALAVRA DE DEUS em nossas vidas.

Material:

- um bolinha de isopor
- um giz
- um copinho descartável de café
- uma esponja
- uma vasilha com água.

Desenvolvimento:

Primeiro se explica que a água é a Palavra de Deus e que os objetos somos nós.

Coloca-se a água na vasilha e vamos mergulhar cada um dos objetos na vasilha: o isopor, o giz, depois o copo descartável e por último a esponja.

Então refletimos:

- Como a Palavra de Deus age na minha vida?
- Eu estou agindo como o isopor que não absorve nada e também não afunda ou aprofunda?
- Ou estou agindo como o giz que guarda/absorve a água para si sem partilhar com ninguém?
- Ou ainda agimos como o copinho que tinha água só para passar para os outros, mas sem guardar nada para si mesmo?
- Ou agimos como a esponja absorvendo bem a água e mesmo espremendo continuamos com água?

Versículos Bíblicos:

II Timóteo 2:15

II Timóteo 3:16, 17

Hebreus 4:12

Tiago 1:22

O segredo de um bom julgamento

“A medida com que tiverdes medido vos medirão também” – Lucas 6:38

Tire cópias do texto abaixo e distribua aos participantes. Peça que cada um leia atentamente e pontue da maneira que achar conveniente, sem que comentem com ninguém. O texto revelará fatos concernentes à vida moral do indivíduo em questão.

Depois de terminada a tarefa, peça que os participantes dêem uma nota para a vida moral desta pessoa. Dez (10) para excelente, zero (0) para horrível.

Ele é ainda um rapaz mas já tem experiência no vício e na maldade ele nunca se encontra em oposição às obras da iniquidade ele tem prazer na queda do próximo ele nunca se alegra na destruição da paz da sociedade ele não tem prazer em servir ao Senhor ele é diligente em semear a discórdia entre seus amigos e conhecidos ele não se orgulha de promover a causa de Cristo ele não se descuida em destruir a Igreja ele não se esforça para submeter suas paixões malignas ele luta com todas as forças para edificar o reino de Satanás ele não colabora para espalhar o Evangelho entre os perdidos ele contribui generosamente para o inferno ele não irá para o céu ele deve ir para onde receberá a justa recompensa.

Nota_____

Nota:

Dependendo de como foi sua pontuação, você pode ter classificado esta pessoa de duas maneiras: Santo ou Canalha.

Não seja precipitado julgando à primeira vista. Pergunte a todos se alguma vez já fizeram um julgamento errado a respeito de uma pessoa e se relacionaram com esta pessoa com bases neste julgamento?

Exemplo do texto julgando-o Santo

Ele é ainda um rapaz mas já tem experiência
no vício e na maldade ele nunca se encontra
em oposição às obras da iniquidade ele tem prazer
na queda do próximo ele nunca se alegra
na destruição da paz da sociedade ele não tem prazer
em servir ao Senhor ele é diligente
em semear a discórdia entre seus amigos e conhecidos ele não se orgulha
de promover a causa de Cristo ele não se descuida
em destruir a Igreja ele não se esforça
para submeter suas paixões malignas ele luta com todas as forças
para edificar o reino de Satanás ele não colabora
para espalhar o Evangelho entre os perdidos ele contribui generosamente
para o inferno ele não irá
para o céu ele deve ir para onde receberá a justa recompensa.

O mesmo texto classificando-o de canalha

Ele é ainda um rapaz mas já tem experiência no vício e na maldade
ele nunca se encontra em oposição às obras da iniquidade
ele tem prazer na queda do próximo
ele nunca se alegra na destruição da paz da sociedade
ele não tem prazer em servir ao Senhor
ele é diligente em semear a discórdia entre seus amigos e conhecidos
ele não se orgulha de promover a causa de Cristo
ele não se descuida em destruir a Igreja
ele não se esforça para submeter suas paixões malignas
ele luta com todas as forças para edificar o reino de Satanás
ele não colabora para espalhar o Evangelho entre os perdidos
ele contribui generosamente para o inferno
ele não irá para o céu
ele deve ir para onde receberá a justa recompensa.

74 13o. Discípulo

Material: Cartolina, espelhos (ou papel alumínio ou folha metalizada que reflita imagem), cola.

Faça um cartão para cada criança, dobrando um pedaço de cartolina e colando dentro o espelho. Do lado de fora escreva: Quem é o 13º discípulo?

Mostre os cartões, sem abrir. Diga às crianças que terão a semana toda para tentar responder à pergunta e que no próximo encontro receberão o cartão com a resposta.

Prepare e distribua uma lista de tarefas a fazer que poderão ajudá-las a encontrar a resposta:

- procurar na Bíblia;
- memorizar o nome dos 12 discípulos de Jesus;
- conversar e entrevistar adultos, pastores, etc..

No encontro seguinte ouvir os relatos e entregar os cartões. Depois que as crianças o abrirem conversar sobre as reações ao ver sua imagem refletida, como e porque cada um é o 13o discípulo, etc..

Escrever o texto de João 15.14 nos cartões.

As crianças podem então preparar um outro cartão para presentear ou preparar convites ou mensagens para distribuir a amigos.

75. Dinâmica do "O que você parece pra mim...".

Material: papel cartão, canetas hidrocor e fita crepe.

Desenvolvimento: Cola-se um cartão nas costas de cada participante com uma fita crepe. Cada participante deve ficar com uma caneta hidrocor. Ao sinal, os participantes devem escrever no cartão de cada integrante o que for determinado pelo coordenador da dinâmica (em forma de uma palavra apenas), exemplos:·(1) Qualidade que você destaca nesta pessoa;·(2) Defeito ou sentimento que deve ser trabalhado pela pessoa;
3) Nota que cada um daria para determinada característica ou objetivo necessário a atingir nesta dinâmica.

76. Dinâmica "Tiro pela Culatra"

Quando todos tiverem escolhido a tarefa, Coordenador dá um novo comando:

_Cada pessoa deverá praticar a tarefa, exatamente como foi escolhida para o colega da direita.

É uma dinâmica bem engraçada e é muito utilizada como "quebra gelo".

77. Dinâmica do Sociograma

Esta dinâmica é, geralmente, desenvolvida a fim de se descobrir os líderes positivos e negativos de um determinado grupo, pessoas afins, pessoas em que cada um confia. É muito utilizada por equipes esportivas e outros grupos.

Material: papel, lápis ou caneta.

Desenvolvimento: Distribui-se um pedaço de papel e caneta para cada componente do grupo. Cada um deve responder as seguintes perguntas com um tempo de no máximo 20-60 segundos, cronometrados pelo Coordenador da dinâmica. Exemplo de Perguntas:

- 1) Se você fosse para uma ilha deserta e tivesse que estar lá por muito tempo, quem você levaria dentro desse grupo?
- 2) Se você fosse montar uma festa e tivesse que escolher uma (ou quantas desejarem) pessoa desse grupo quem você escolheria?
- 3) Se você fosse sorteado em um concurso para uma grande viagem e só pudesse levar três pessoas dentro desse grupo, quem você levaria?
- 4) Se você fosse montar um time e tivesse que eliminar (tantas pessoas) quem você eliminaria deste grupo?

Obs: As perguntas podem ser elaboradas com o fim específico, mas lembrando que as perguntas não devem ser diretas para o fim proposto, mas em situações comparativas.

De posse dos resultados, conta-se os pontos de cada participante e interpretam-se os dados para utilização de estratégias dentro de empresas e equipes esportivas.

78. Dinâmica da Embolação

Esta dinâmica propõe uma maior interação entre os participantes e proporciona observar-se a capacidade de improviso e socialização, dinamismo, paciência e liderança dos integrantes do grupo.

Faz-se um círculo de mãos dadas com todos os participantes da dinâmica.

O Coordenador deve pedir que cada um grave exatamente a pessoa em que vai dar a mão direita e a mão esquerda.

Em seguida pede que todos larguem as mãos e caminhem aleatoriamente, passando uns pelos outros olhando nos olhos (para que se despreocupem com a posição original em que se encontravam). Ao sinal, o Coordenador pede que todos se abracem no centro do círculo "bem apertadinhos". Então, pede que todos se mantenham nesta posição como estátuas, e em seguida dêem as mãos para as respectivas pessoas que estavam de mãos dadas anteriormente (sem sair do lugar).

Então pedem para que todos, juntos, tentem abrir a roda, de maneira que valha como regras: Pular, passar por baixo, girar e saltar.

O efeito é que todos, juntos, vão tentar fazer o melhor para que esta roda fique totalmente aberta.

Ao final, pode ser que alguém fique de costas, o que não é uma contra-regra. O Coordenador parabeniza a todos se conseguirem abrir a roda totalmente!

Obs: Pode ser feito também na água.

79. Dinâmica do "João Bobo"

Esta dinâmica propõe um "quebra gelo" entre os participantes e também pode ser observado o nível de confiança que os participantes têm um no outro:

Formam-se pequenos grupos de 8-10 pessoas. Todos devem estar bem próximos, de ombro-a-ombro, em um círculo. Escolhem uma pessoa para ir ao centro. Esta pessoa deve fechar os olhos (com uma venda ou simplesmente fechar), deve ficar com o corpo totalmente rígido, como se tivesse hipnotizado. As mãos ao longo do corpo tocando as coxas lateralmente, pés pra frente, tronco reto. Todo o corpo fazendo uma linha reta com a cabeça.

Ao sinal, o participante do centro deve soltar seu corpo completamente, de maneira que confie nos outros participantes. Estes, porém devem com as palmas das mãos empurrar o "João bobo" de volta para o centro. Como o corpo vai estar reto e tenso sempre perderá o equilíbrio e penderá para um lado. O movimento é repetido por alguns segundos e todos devem participar ao centro.

Obs: Pode ser feito também na água.

80. Dinâmica do Nome

Esta dinâmica propõe um "quebra gelo" entre os participantes. Ela pode ser proposta no primeiro dia em que um grupo se encontra. É ótima para gravação dos nomes de cada um.

Em círculo, assentados ou de pé, os participantes vão um a um ao centro da roda (ou no próprio lugar) falam seu nome completo, juntamente com um gesto qualquer. Em seguida todos devem dizer o nome da pessoa e repetir o gesto feito por ela.

Varição: Essa dinâmica pode ser feita apenas com o primeiro nome e o gesto da pessoa, sendo que todos devem repetir em somatória, ou seja, o primeiro diz seu nome, com seu gesto e o segundo diz o nome do anterior e gesto dele e seu nome e seu gesto... e assim por diante. Geralmente feito com

grupos pequenos, para facilitar a memorização. Mas poderá ser estipulado um número máximo acumulativo, por exemplo, após o 8º deve começar um outro ciclo de 1-8 pessoas.

81. Dinâmica do "Escravos de Jó"

Esta dinâmica vem de uma brincadeira popular do mesmo nome, mas que nessa atividade tem o objetivo de "quebra gelo" podendo ser observado a atenção e concentração dos participantes.

Em círculo, cada participante fica com um toquinho (ou qualquer objeto rígido).

Primeiro o Coordenador deve ter certeza de que todos sabem a letra da música que deve ser :

Os escravos de jó jogavam cachangá;
os escravos de jó jogavam cachangá;
Tira, põe, deixa o zé pereira ficar;
Guerreiros com guerreiros fazem zigue, zigue zá (Refrão que repete duas vezes)

1º MODO NORMAL:

Os escravos de jó jogavam cachangá (PASSANDO SEU TOQUINHO PARA O OUTRO DA DIREITA);

os escravos de jó jogavam cachangá (PASSANDO SEU TOQUINHO PARA O OUTRO DA DIREITA);

Tira (LEVANTA O TOQUINHO), põe (PÕE NA SUA FRENTE NA MESA), deixa o zé pereira ficar (APONTA PARA O TOQUINHO NA FRENTE E BALANÇA O DEDO);

Guerreiros com guerreiros fazem zigue (PASSANDO SEU TOQUINHO PARA O OUTRO DA DIREITA), zigue (VOLTA SEU TOQUINHO DA DIREITA PARA O COLEGA DA ESQUERDA), zá (VOLTA SEU TOQUINHO PARA O OUTRO DA DIREITA) (Refrão que repete duas vezes).

2º MODO:

Faz a mesma seqüência acima só para a esquerda

3º MODO:

Faz a mesma seqüência acima sem cantar em voz alta, mas canta-se em memória.

4º MODO:

Faz a mesma seqüência acima em pé executando com um pé.

5º MODO:

Faz a mesma seqüência acima com dois toquinhos, um para cada lado.

82. Dinâmica da "Escultura"

Esta dinâmica estimula a expressão corporal e criatividade.

2 x 2 ou 3 x 3, os grupos devem fazer a seguinte tarefa :

Um participante trabalha com escultor enquanto os outros ficam estátua (parados). O escultor deve usar a criatividade de acordo com o objetivo esperado pelo Coordenador, ou seja, pode buscar :

- estátua mais engraçada
- estátua mais criativa

- estátua mais assustadora
- estátua mais bonita, etc.

Quando o escultor acabar (estipulado o prazo para que todos finalizem), seu trabalho vai ser julgado juntamente com os outros grupos. Pode haver premiação ou apenas palmas.

83. Dinâmica da "Sensibilidade"

Dois círculos com números iguais de participantes, um dentro e outro fora. O grupo de dentro vira para fora e o de fora vira para dentro. Todos devem dar as mãos, senti-las, tocá-las bem, estudá-las. Depois, todos do grupo interno devem fechar os olhos e caminhar dentro do círculo externo. Ao sinal, o Coordenador pede que façam novo círculo voltado para fora, dentro do respectivo círculo. Ainda com os olhos fechados, (proibido abrí-los), vão tocando de mão em mão para descobrir quem lhe deu a mão anteriormente. O Grupo de fora é quem deve movimentar-se. Caso ele encontre sua mão correta deve dizer _Esta! Se for verdade, a dupla sai e se for mentira, volta a fechar os olhos e tenta novamente.

Obs: Essa dinâmica pode ser feita com outras partes do corpo, ex: Pés, orelha, olhos, joelhos, etc. Tem o objetivo de melhorar a sensibilidade, concentração e socialização do grupo.

84. Dinâmica do "Mestre"

Em círculo os participantes devem escolher uma pessoa para ser o adivinhador. Este deve sair do local. Em seguida os outros devem escolher um mestre para encabeçar os movimentos/ mímicas. Tudo que o mestre fizer ou disser, todos devem imitar. O adivinhador tem duas chances para saber quem é o mestre. Se errar volta e se acertar o mestre vai em seu lugar.

Esta dinâmica busca a criatividade, socialização, desinibição e a coordenação.

85. Dinâmica do "Rolo de Barbante"

Em círculo os participantes devem se assentar. O Coordenador deve adquirir anteriormente um rolo grande de barbante. E o primeiro participante deve, segurando a ponta do barbante, jogar o rolo para alguém (o coordenador estipula antes ex: que gosta mais, que gostaria de conhecer mais, que admira, que gostaria de lhe dizer algo, que tem determinada qualidade, etc.) que ele queira e justificar o porquê! A pessoa agarra o rolo, segura o barbante e joga para a próxima. Ao final torna-se uma "teia" grande.

Essa dinâmica pode ser feita com diversos objetivos e pode ser utilizada também em festas e eventos como o Natal e festas de fim de ano. Ex: cada pessoa que enviar o barbante falar um agradecimento e desejar feliz festas. Pode ser utilizado também o mesmo formato da Dinâmica do Presente .

86. Dinâmica do "Substantivo"

Em círculo os participantes devem estar de posse de um pedaço de papel e caneta. Cada um deve escrever um substantivo ou adjetivo ou qualquer estipulado pelo Coordenador, sem permitir que os outros vejam. Em seguida deve-se passar o papel para a pessoa da direita para que este represente em forma de mímicas. Podendo representar uma palavra mais fácil, dividí-la e juntar com outra para explicar a real palavra escrita pelo participante, mas é proibido soltar qualquer tipo de som.

87. Dinâmica da "Verdade ou Conseqüência?"

Em círculo os participantes devem estar de posse de uma garrafa que deve ficar ao centro. Ao sinal do Coordenador, alguém gira a garrafa e para quem o bico da garrafa apontar é perguntado: _Verdade ou Consequência? Caso ele escolha verdade, a pessoa onde o fundo da garrafa apontou deve perguntar algo e ele obrigatoriamente devem responder a verdade. Se ele responder consequência deve pagar uma prenda (executar uma tarefa) estipulada pela pessoa que o fundo da garrafa apontou. A que respondeu gira a garrafa.

88. Dinâmica do "Qualidade"

Cada um anota em um pequeno pedaço de papel a qualidade que acha importante em uma pessoa. Em seguida todos colocam os papéis no chão, virados para baixo, ao centro da roda. Ao sinal, todos devem pegar um papel e em ordem devem apontar rapidamente a pessoa que tem esta qualidade, justificando.

89. Dinâmica do "Pegadinha do Animal"

Entrega-se a cada participante um papel com o nome de um animal, sem ver o do outro. Em seguida todos ficam em círculo de mãos dadas. Quando o animal for chamado pelo coordenador, a pessoa correspondente ao animal, deve se agachar tentando abaixar os colegas da direita e da esquerda. E os outros devem tentar impedir que ele se abaixe.

Obs: todos os animais são iguais, e quando o coordenador chama o nome do animal todos vão cair de "bumbum" no chão, causando uma grande risada geral.

Objetivo: "quebra gelo" descontração geral.

90. Amar ao Próximo.

Duração: 30 min.

Material: papel, lapis.

Divida a turma em grupos ou times opostos.

Sugira preparar uma gincana ou concurso, em que cada grupo vai pensar em 5 perguntas e 1 tarefa para o outro grupo executar.

Deixe cerca de 15 minutos, para que cada grupo prepare as perguntas e tarefas para o outro grupo. Após este tempo, veja se todos terminaram e diga que na verdade, as tarefas e perguntas serão executadas pelo mesmo grupo que as preparou.

Observe as reações. Peça que formem um círculo e proponha que conversem sobre:

Se você soubesse que o seu próprio grupo responderia às perguntas, as teria feito mais fáceis?

E a tarefa? Vocês dedicaram tempo a escolher a mais difícil de realizar?

Como isso se parece ou difere do mandamento de Jesus? "Amarás ao teu próximo como a ti mesmo".

Como nos comportamos no nosso dia a dia? Queremos que os outros executem as tarefas difíceis ou procuramos ajudá-los?

Encerre com uma oração.

Se houver tempo, cumpram as tarefas sugeridas, não numa forma competitiva, mas todos os grupos se ajudando.

91 Círculo Fechado

Desenvolvimento:

O coordenador pede a duas ou três pessoas que saiam da sala por alguns instantes.

Com o grupo que fica combinará que eles formarão um círculo apertado com os braços entrelaçados e não deixarão de forma nenhuma os componentes que estão fora da sala entrar no círculo.

Enquanto o grupo se arruma o coordenador combina com os que estão fora que eles devem entrar e fazer parte do grupo.

Depois de algum tempo de tentativa será interessante discutir com o grupo como se sentiram não deixando ou não conseguindo entrar no grupo.

Compartilhar e discutir: Muitas vezes formamos verdadeiras "panelas" e não deixamos outras pessoas entrar e se sentir bem no nosso meio. Como temos agido com as pessoas novas na igreja ou no nosso grupo?

92 De quem será o presente?

Elaine Turola

Material: 1 Presente (pode ser bombons com mensagens, ou outra lembrancinha, mas que tenha uma para cada pessoa. Deve estar em uma caixa bonita de presente, que desperte a curiosidade de todos.)

Desenvolvimento: Pensar em pessoas que sejam organizadas, felizes, meigas, extrovertidas, corajosa, inteligente, simpáticas, dinâmicas, solidárias, alegres, elegantes, bonitas, transmite paz. (Se quiser pode acrescentar mais algum, de acordo com o grupo)

Comece fazendo o sorteio entre todos os participantes, sorteando uma pessoa.

1. Parabéns!! Você tem muita sorte, foi sorteado com este presente. Ele simboliza a compreensão, a confraternização e a amizade que temos e ampliaremos. Mas o presente não será seu. Observe os amigos e aquele que considera mais organizado será o ganhador dele.
2. A organização é algo de grande valor e você é possuidor desta virtude, irá levantar-se para entregar este presente ao amigo que você achar mais feliz.
3. Você é feliz, construa sempre a sua felicidade em bases sólidas. A felicidade não depende dos outros, mas de todos nós mesmos, mas o presente ainda não será seu. Entregue-o para uma pessoa que na sua opinião é muito meiga.
4. A meiguice é algo muito raro, e você a possui, parabéns. mas o presente ainda não será seu. E você com jeito amigo não vai fazer questão de entregá-lo a quem você acha mais extrovertida.
5. Por ter este jeito tão extrovertido é que você está sendo escolhido para receber este presente, mas infelizmente ele é seu, passe-o para quem você considera muito corajoso.
6. Você foi contemplada com este presente, e agora demonstrando a virtude da coragem pela qual você foi escolhida para recebe-lo, entregue-o para quem você acha mais inteligente.
7. A inteligência nos foi dada por Deus, parabéns por ter encontrado espaço para demonstrar este talento, pois muitos de nossos irmãos são inteligentes, mas a sociedade muitas vezes os impede que desenvolvam sua inteligência. Agora passe o presente para quem você acha mais simpático.

8. Para comemorar a escolha distribua largos sorrisos aos amigos, o mundo está tão amargo e para melhorar um pouco necessitamos de pessoas simpáticas como você. Parabéns pela simpatia, não fique triste, o presente não será seu, passe-o a quem você acha mais dinâmica.
9. Dinamismo é a fortaleza, coragem, compromisso e energia. Seja sempre agente multiplicador de boas idéias e boas ações em seu meio. Precisamos de pessoas como você, parabéns, mas passe o presente a quem você acha mais solidário.
10. Solidariedade é a coisa rara no mundo em que vivemos, de pessoas egocêntricas. Você está de parabéns por ser solidário com seus colegas, mas o presente não será seu, passe-o a quem você acha mais alegre.
11. Alegria!!! Você nessa reunião poderá fazer renascer em muitos corações a alegria de viver, pessoas alegres como você transmitem otimismo e alto astral. Com sua alegria passe o presente a quem você acha mais elegante.
12. Parabéns a elegância completa a citação humana e sua presença se torna mais marcante, mas o presente não será seu, passe-o para aquele amigo que você acha mais bonito.
13. Que bom!!! Você foi escolhido o amigo mais bonito entre o grupo, por isso mostre desfilando para todos observarem o quanto você é bonito. Mas o presente não será seu, passe-o para quem lhe transmite paz.
14. O mundo inteiro clama por paz e você gratuitamente transmite esta tão riqueza, parabéns!!! Você está fazendo falta as grandes potências do mundo, responsáveis por tantos conflitos entre a humanidade. O presente é seu!!! Pode abri-lo. (espere a pessoa começar a abrir o presente e antes de completar, pede para esperar um pouco e continua lendo). Com muita paz, abra o presente e passe-o a todos os seus amigos e deseje-lhes em nome de todos nós, muita paz.

Referência Bíblica: Malaquias 3:10

Material: Calculadora e um quadro de giz ou um pedaço grande de papel e canetinhas.

Objetivo: Ensinar às crianças que dízimo é 10% de tudo o que ganhamos.

1. Peça que as crianças falem em valores: peça exemplo de quanto ganham de mesada ou por tarefas e trabalhos que cumprem.
2. Escreva estes valores no quadro ou no papel.
3. Pergunte se alguém sabe quanto é dez por cento de 1 real. Dê tempo para as respostas.
4. Calcule 10% para cada valor anotado no quadro, mostre a calculadora para um voluntário que irá dizer o resultado. Escreva o resultado junto a cada valor escrito no quadro.
5. Faça alguns exemplos simples de matemática para mostrar que Deus não quer muito de nós. Ele apenas quer de volta o que é dele.

93 Enfrentando Desafios com Fé.

Objetivo:

Despertar na criança a confiança em Deus para enfrentar e superar os problemas.

Mostrar que a nossa fé é a força para a caminhada cristã e só por ela venceremos os obstáculos que dificultam a nossa missão.

Material: Bola pequena, Dez vasilhames de refrigerante descartáveis, transparentes e com tampa; tinta guache (diversas cores) e onze etiquetas adesivas

Primeiramente, vamos encher as garrafas com água. Para dar um colorido a cada uma das garrafas é só misturar um pouco de guache na água.

Escreva nas etiquetas dez obstáculos que dificultam a missão de evangelizar e que nos afastam de Deus, como por exemplo: egoísmo, inveja, etc. Peça sugestões as crianças do grupo.

Na bola você irá afixar uma etiqueta com a palavra FÉ.

Começa o jogo, todos deverão mirar os obstáculos e jogar a bola para tentar derrubá-los. Ganha quem conseguir derrubar todos os obstáculos.

Termine fazendo uma reflexão, mostrando que aqueles que crêem em Deus são capazes de superar esses obstáculos e realizar grandes obras em Seu nome.

94 Fofoca

Esta dinâmica é sobre o poder da língua (TIAGO 3) e tem como objetivo que as pessoas reflitam mais antes de se fazer comentários sobre seu próximo, pois existe uma tendência em todo ser humano de guardar na memória mais facilmente os defeitos do que as qualidades das pessoas e uma fofoca ou um comentário maldoso ou impensado pode destruir a imagem e/ou a vida de alguém e mostrar também que há uma diferença entre comentário e fofoca. Pois quando se comenta sobre alguém temos que ter sempre em mente o intuito de ajudar, pois se essa intenção não está presente esse comentário se torna simplesmente uma fofoca.

1) O educador divide a turma em dois grupos, solicita ao primeiro grupo que deixe a sala e então fala, ao segundo grupo, sobre um personagem fictício

Ex: Eu tenho um amigo que se chama Júlio. Ele é um fofoqueiro, impulsivo, mentiroso, teimoso, ordeiro, honesto e competente.

2) Depois pede que o primeiro grupo retorne a sala e solicita que o outro grupo saia. Então faz a mesma coisa só que invertendo a ordem das qualidades e defeitos, ou seja, Eu tenho um amigo que se chama Júlio. Ele é muito competente, honesto, ordeiro, teimoso, mentiroso, impulsivo e fofoqueiro.

3) Feito isso reúna os dois grupos e diga que na próxima semana a atividade será concluída.

4) Passada a semana pergunte as pessoas sobre "o amigo Julio". É surpreendente como as pessoas lembrarão em primeiro lugar os defeitos.

Deixe que os participantes tirem suas próprias conclusões ou faça a leitura do texto sugerido acima e estimule a discussão.

95 BALÕES COLORIDOS

Colocar papéis com tarefas variadas dentro de balões de soprar. Enchê-los e pendurá-los pela sala. Antes de iniciar o programa, propriamente dito, chamar alguns unionistas. Cada um irá furar um balão, encontrar um papel e cumprir a tarefa pedida. Essas tarefas podem ser: escolher um cântico, fazer uma oração, ler uma poesia, dirigir uma leitura bíblica, saudar os visitantes, comentar o estudo

do dia, formular três perguntas sobre o estudo a três pessoas da assistência, etc

96 JURI SIMULADO

Um júri é escolhido com antecedência. Serão escolhidos: o réu, o advogado de defesa, o advogado de acusação, o juiz. O réu poderá representar um personagem bíblico ou um assunto ético, como: a moda, o lazer aos domingos, a televisão, o uso de drogas, etc. O advogado de defesa trará todos os argumentos possíveis para absolver o réu; o advogado de acusação, por seu turno, fará todo o possível para condenar o réu. O tempo dos advogados será previamente estipulado, inclusive a réplica e a tréplica. Devem, com antecedência, conseguir testemunhas, isto é, pessoas que já estiveram envolvidas em tais situações, ou tenham conhecimento do assunto. No final, o julgamento será feito por votação entre todos os assistentes.

97 SE TIVER, RESPONDA

Providenciar uma caixa grande com vários objetos acompanhados de um cartão com uma pergunta. Dividir os jovens em dois grupos. Eles estarão participando, a medida que seus nomes forem os sorteados de uma sacola, preparada anteriormente.

A atividade se desenvolve da seguinte maneira: o unionista sorteado tira um objeto da caixa; se possui aquele objeto em sua casa, responde à pergunta que o acompanha. Se responder ganha pontos para o seu grupo; se não souber, ou não tiver o objeto, o mesmo é recolocado na caixa para outro unionista escolher e responder à questão.

Sugestões para objetos e perguntas correspondentes:

BÍBLIA – Quando a Bíblia, pela primeira vez, foi impressa como livro para o povo?

HINÁRIO – Citar um autor ou compositor de nossos hinos.

QUADRO CRISTÃO – Você acha que toda casa de família cristã deveria ter um quadro assim na parede? Por que?

OBJETO DO FOLCLORE (de uma região do Brasil) – Como um missionário pode alcançar o povo ímpio desta região com a mensagem do evangelho e ser bem aceito.

REVISTA COM PROGRAMAÇÃO DE TV – Fale de um ponto negativo das novelas de televisão. O que você acha de uma novela cristã?

CD EVANGÉLICO – Você acha que os cantores evangélicos estão dentro do esquema comercial que visa apenas o lucro?

JARRO COM FLORES – Qual o papel do cristão no respeito à natureza e aos recursos naturais?

FOTO DE UM CASAL JOVEM – Você acha certo namorar um não crente? Justifique.

TELEFONE CELULAR – Como você poderia usar o seu aparelho para levar uma palavra de conforto a uma pessoa necessitada?

CAIXA DE REMÉDIO – A Igreja pode ajudar na prevenção de determinadas doenças? Como? Exemplifique.

LIVRO QUE TRATA DA SEXUALIDADE – Como a igreja pode contribuir para a orientação sexual dos jovens?

ATLAS – O evangelho deve ser levado ao mundo todo? É certo quereremos mudar as convicções religiosas de outras nações?

LIVRO SOBRE ÉTICA CRISTÃ – Dê sua opinião sobre a frase de Paulo: “Todas as coisas me são lícitas, mas nem todas convêm” (1Co 6.12).

MANUAL UNIFICADO (MUSI) – Você conhece nosso Manual de Trabalho? O que ele diz quanto à categoria dos sócios?

RELÓGIO – Quanto tempo deve ser dedicado a Deus diariamente?

LÂMPADA – Como o jovem pode ser luz onde estuda ou trabalha?

ÓCULOS – Como podemos nos despir de uma visão preconceituosa acerca de problemas sociais que

nos cercam (ex: homossexualismo, vícios, prostituição) a fim de podermos alcançar a todos com a mensagem do Evangelho?

CARTEIRA – “É mais fácil passar um camelo pelo fundo de uma agulha do que entrar um rico no reino de Deus”. Dê sua opinião sobre esta afirmação de Jesus.

CD NÃO EVANGÉLICO – O jovem cristão pode ouvir qualquer tipo de música?

REVISTA DA MOCIDADE – Qual a importância da UMP para a igreja hoje?

98 ACONSELHANDO O JOVEM CRISTÃO

“Quanto aos moços, de igual modo, exorta-os para que, em todas as coisas, sejam criteriosos” (Tt 2.6).

Ter um compromisso sério com Deus – Isto é fundamental para o jovem cristão. O compromisso com Deus é demonstrado através da sua fé, da sua confiança no Senhor e do seu modo de viver. A leitura constante da Bíblia, a vida de oração, o prazer pelos momentos de culto, o bom testemunho diante de Deus, da Igreja e do mundo, a obediência a Deus e à sua palavra, a fidelidade às doutrinas bíblicas, o respeito e obediência aos pais e superiores, **“no Senhor”** (Ef 6.1; 1Ts 5.12-13). Tudo isso ilustra o alcance do compromisso que o jovem, deve ter com Deus. Ele deve assumir e viver este compromisso com alegria, coragem, determinação e ousadia. É verdade que as barreiras são muitas, mas a Palavra diz: **“maior é aquele que está em vós do que aquele que está no mundo”** (1Jo 4.4).

Ter cuidado com os amigos – Gosto das palavras do pastor J.C.Ryle, que escrevendo aos jovens, exorta: “Nunca ter como amigo íntimo alguém que não seja amigo de Deus” (leia Pv 17.17). Seguir o exemplo de Davi: **“Companheiro sou de todos os que te temem e dos que guardam os teus preceitos”** (Sl 119.63). Ler também Pv 13.20 e 1Co 15.33.

Ser obediente aos pais ou responsáveis, no Senhor – Nenhum jovem deve sair de casa, para realizar qualquer tarefa, sem a bênção e aprovação dos pais. Os pais têm o direito e o dever de participar das decisões importantes na vida dos filhos. Os filhos que honram os pais, serão honrados por Deus (Ex 20.12; Ef 6.1-3; Pv 10.1; 23.22). Por outro lado, os pais ou responsáveis que não conhecem o Senhor podem não compreender as decisões de um jovem cristão comprometido. Nessas situações, o jovem deve ser prudente, paciente e confiar inteiramente na ação de Deus (1Pe 1.13), mas só obedecer **“no Senhor”** *(Ef 6.1; 1Ts 5.12-13). Obedecer **“no Senhor”** é agir sempre de forma a agradá-lo. Os pais ou responsáveis não têm o direito de obrigar os filhos a praticarem atos ímpios e pecaminosos.

Ter cuidado com os sentimentos – Ter cuidado com seus próprios sentimentos e com o das outras pessoas. O jovem precisa reconhecer que tem valor próprio e também que cada jovem, que vê ao seu lado, tem virtudes que são únicas e valiosas. Não zombar de ninguém, não fazer piadas e gracejos depreciativos com o fim de ridicularizar características e atitudes pessoais de qualquer pessoa. **“Como quereis que os homens vos façam, assim fazei-o vós também a eles”** (Lc 6.31).

Ser fiel cumpridor dos compromissos assumidos – Ser firme no cumprimento dos deveres é atitude que agrada e honra ao Deus que serve, como jovem cristão, além de ser uma postura de grande valor para a vida inteira. É triste saber de jovens – ou de qualquer outra pessoa – que não gozam da confiança dos outros ao redor. Ser honesto e sempre falar o que é verdadeiro (Ef 4.25, 28; Mt 5.37).

Ser vigilante com suas palavras e hábitos – As palavras refletem o que está na alma (Mt 12.34). Precisamos falar o que agrada ao Senhor. Expressões chulas e pornográficas, bem como palavras levianas e grosseiras não podem ser comuns nos lábios do jovem cristão (Sl 141.3; Mt 12. 36-37; Cl

1.6). Submeter seus hábitos à palavra de Deus. Levar em conta o bom-senso cristão. O desejo do Senhor é que todos sejamos uma luz que reflita a sua Glória no mundo (Mt 5.16; 1Co 6.12; 10.23).

Ter um namoro que agrade a Deus – Namorar é natural, é normal, mas deve ser um ato agradável ao Senhor. O namoro é uma experiência bonita, no entanto tem que ser coerente com os ensinamentos da palavra de Deus. O período de namoro serve para inspirar afeto, carinho e respeito entre os namorados. Por outro lado, longe da palavra de Deus, o namoro pode resultar em decepção, vergonha e traumas para a vida toda. Observemos alguns princípios que agradam a Deus:

a) não namorar por lazer – Namorar não é passatempo e o cristão consciente deve encarar o namoro como uma etapa importante na construção de um relacionamento duradouro e feliz;

b) não namorar alguém que não serve ao Senhor (2Co 6.14-18) – Iniciar um namoro com alguém que não tem temor a Deus e não é uma nova criatura, pode resultar em um casamento equivocado. É preciso cuidado até mesmo com as pessoas que freqüentam as igrejas, pois podem não ser verdadeiramente convertidas ou não levarem o relacionamento com Deus a sério;

c) impor limites no relacionamento – O namoro “moderno”, seguindo o padrão dos incrédulos, está deformado. Neste, a intimidade sexual ou as práticas que levam a uma intimidade crescente, são normais. Mas o namoro do cristão não pode ser assim. O aconchego excessivo é prejudicial, pois pode levar ao “abrasamento”, e é muito difícil que os jovens namorados “abrasados” não terminem por chegar ao ato sexual, coisa que é pecado diante de Deus, pois o sexo é bênção de Deus para os casados. Fora do casamento, as práticas sexuais são fontes de impureza, vergonha e pecado;

d) não usar o beijo como estímulo sexual – O beijo tem o seu lugar no namoro. É um instrumento de afeto e carinho. O beijo na face, nas mãos e até nos lábios, pode ser praticado sem que o respeito, o afeto, o carinho e a dignidade do testemunho cristão sejam atingidos e transformados em estímulos pecaminosos. Mas o beijo “ardente”, com “corpos colados”, “em oculto”, é – inevitavelmente – fonte de estímulo sexual. Neste caso, o beijo desperta a lascívia e é a porta de entrada para a fornicação (intimidade sexual entre não casados). O jovem cristão não pode seguir este modelo;

e) adotar práticas devocionais no namoro – O jovem deve conversar com Deus sobre sua vida, orar, ler a Bíblia, freqüentar os cultos e reuniões da Igreja. Muitos jovens, quando começam a namorar, param de ir à igreja, se afastam, se isolam dos irmãos na fé. O namoro cristão não pode ser assim;

f) namorar com dignidade e respeito – No namoro equilibrado prevalece o tratamento recíproco de dignidade, respeito, fidelidade e valorização do outro;

g) esperar o tempo certo e a pessoa certa para namorar e casar – Qual seria o tempo certo para namorar e casar? O tempo certo é o da maturidade. É quando há maturidade física e mental (ou psicológica), para assumir os compromissos com responsabilidade. Jovens muito novos são, potencialmente, imaturos para o namoro. Os pais e responsáveis não deviam estimular ou tratar com naturalidade os casos de precocidade no interesse de jovens – ainda crianças – pelo namoro. Por outro lado, cada jovem (ou cada solteiro) precisa esperar encontrar a pessoa certa para o namoro e casamento. Não basta ser cristão e agradar à vista. É preciso que Deus confirme essa aproximação e amizade. Também não é certo alimentar um sentimento de aflição e ansiedade pela demora em encontrar uma companhia para o namoro e,

conseqüentemente, para o casamento, mas, sim, procurar confiar e esperar em Deus!
(Sl 84.11).

Não desprezar as orientações do seu pastor – Conversar sempre com o pastor sobre seus planos, é fator importantíssimo para a vida do jovem. Ele é ministro de Deus e foi constituído para orientar o povo de Deus, segundo os princípios das Escrituras e do bom-senso cristão. É uma perda quando o pastor da Igreja não tem conhecimento dos planos, das dúvidas, das expectativas, das decisões, das experiências, dos namoros, relacionados aos jovens do seu rebanho. Os pais cristãos, por sua vez, devem recomendar que os filhos procurem o pastor sobre seus problemas (Hb 13.17), sem abrir mão do seu dever de orientar os filhos no caminho do Senhor (Ef 6.4).

Finalmente, o jovem cristão deve ser forte sempre, não desprezar a lei de Deus, não desistir da certeza de que Deus tem o melhor plano para sua vida, esperar nele com confiança e paciência. Guardar no coração a palavra do Senhor: *“De que maneira poderá o jovem guardar puro o seu caminho? Observando-o segundo a tua palavra.”* (Sl 119.9).

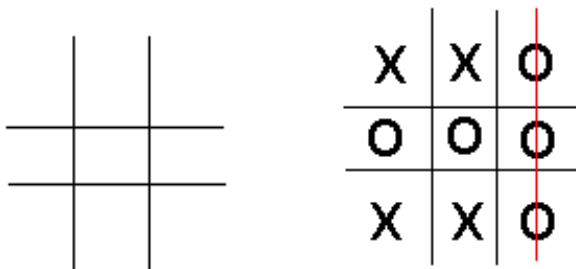
99 PERSONAGENS CÉLEBRES

Escrever o nome de personagens bíblicos com número compatível ao de participantes, sem conhecimento dos mesmos. Fixar nas costas de cada um. Todos passearão pelo ambiente e através de mímicas procurarão fazer com que cada participante identifique o personagem que está afixado em suas costas. Quem suspeitar de qual seja o seu personagem falará ao professor, se estiver certo ele se sentará, caso contrário, voltará a andar e procurar mais dicas.

100 JOGO DA VELHA

Elabore uma quantidade grande de perguntas referentes à lição do dia. O jogo poderá ser repetido com novas perguntas.

Risque no quadro-negro a base do jogo:



É sorteado quem vai iniciar o jogo.

Cada grupo terá uma marca (X, O, número, letra, etc.)

A resposta certa dará o direito de colocar a sua marca no lugar de sua escolha.

O grupo que conseguir completar uma horizontal, vertical ou diagonal, ganha o jogo.

Caso um grupo não saiba a resposta, passa a vez para o outro.

Variação:

As perguntas são colocadas em cada um dos quadrados no quadro-negro ou cartolina grande. Tem que ficar visíveis à distância. Podem ser várias cartelas que ficarão cobertas até o início do jogo.

O grupo sorteado irá indicar a pergunta que deverá ser respondida pelo adversário. Caso erre ou não saiba respondê-la, vai permitir que o grupo “perguntador” anote a sua marca acima da pergunta. Acertando é o grupo “respondedor” que marca. Naturalmente, deve haver uma preocupação para que o grupo contrário não “feche” o jogo, indicando as perguntas mais difíceis. De qualquer forma, o grupo que faz a pergunta deverá saber a resposta. Errando o outro, ele terá que respondê-la para poder marcar os pontos, caso contrário, passará a vez.

101 AUTÓDROMO

O professor prepara perguntas sobre a lição ministrada e divide a sala em dois grupos. Desenhará na lousa ou fará em cartolina o autódromo (como no modelo), o professor poderá ter para cada equipe um carrinho miniatura que passará de casa em casa grudado por fita adesiva, ou, simplesmente marcará um X nas casas andadas. A pergunta será feita para os dois grupos ao mesmo tempo e cada um, depois de discutir a resposta entre si, escreverá em um pedaço de papel. A um sinal, os dois grupos levantam a resposta. O grupo que acertar anda uma casa. Ganha o grupo que chegar primeiro à última casa.

SAÍDA	ROMO								CHEGADA
GRUPO A									
GRUPO B									

102 AMADA BÍBLICA

A equipe é dividida em times. O professor cita uma letra do alfabeto e os grupos têm 50 segundos para escrever o maior número possível de nomes próprios que comecem com aquela letra. Isso deve se repetir várias vezes e no final ganha o time que alistou o maior número de nomes.

103 CORRENTE DE PERSONAGENS

O grupo deve sentar em círculo. Uma pessoa dá início a atividade mencionando o nome de um personagem bíblico. Quem está ao seu lado deve citar o nome de outro personagem que comece com a última letra do primeiro, mas não pode repetir um nome que já tenha sido falado anteriormente. Quem não souber vai saindo da brincadeira, até ficar o que será o vencedor. Exemplo de uma corrente: Davi-Isabel-Labão-Obede-Esdras-Samuel-Lameque-Ester...

104 QUEM SOU EU?

Dividir a equipe em dois grupos. Cada grupo, um de cada vez, escolhe um personagem e diz ao outro grupo: “Estou pensando em alguém cujo nome começa com _ _ _”. O grupo adversário fará perguntas que só poderão ser respondidas com “sim” ou “não”. Será anotado quantas perguntas foram necessárias até o grupo descobrir o personagem. Ganha o grupo que descobrir com menor número de perguntas.

105 QUAL A LIGAÇÃO?

A turma é dividida em grupos. O professor fará um desenho na lousa, levará objetos ou figuras e o grupo tentará descobrir a qual história aquele objeto se relaciona. Exemplo: Leão-Daniel, Túnica-José, Peixe grande-Jonas, Porco-Filho Pródigo, etc.

106 PESCARIA

Confeccionar varas de pescar: cabo de vassoura ou vara, barbante, clipe para ser o anzol e “peixes” de papel, contendo no verso perguntas relacionadas aos estudos bíblicos feitos. Prenda um clipe em cada peixe para facilitar a pesca e encaixe-os numa bandeja de areia. Cada grupo deverá pescar um peixe, mas para poder ficar com ele precisa responder corretamente a pergunta que consta em seu verso. Vence o grupo que conseguir juntar o maior número de peixes.

107 JOGO DA FLOR

Confeccionar uma flor com dez pétalas (mais ou menos), essas pétalas deverão ser separadas umas das outras com um círculo no meio para ser o miolo. No verso de cada pétala haverá um número de 1 a 10 e esse verso poderá ser feito de papel camurça para que se prenda ao flanelógrafo. O grupo será dividido em duas equipes e a cada uma será feita uma pergunta da lição dada, caso a equipe acerte, ela escolherá uma das pétalas e verificará quantos pontos obteve. No final se somarão os pontos para constatar a equipe vencedora.

108 MÃO NO SINO

Formar duas equipes e dispô-las em filas, sendo que os primeiros participantes de cada equipe fique de frente um para o outro. No meio dos dois primeiros da fila colocar uma mesinha com um sino. O professor fará uma pergunta referente a algum assunto bíblico já estudado e o que tocar primeiro o

sino responderá a pergunta. Se acertar, ganhará um ponto para a equipe, se errar, perderá um ponto.. No final se somarão os pontos para verificar a equipe vencedora, esses pontos poderão ser anotados na lousa pelo professor.

109 APRESENTAÇÃO

Para que todos se conheçam e se sintam a vontade no grupo, o professor solicita que os participantes formem subgrupos de dois, com parceiros que não se conheçam. Durante alguns minutos as duplas se entrevistam mutuamente, logo após voltam ao grupo grande e cada membro fará a apresentação do colega entrevistado. Ninguém poderá fazer sua própria apresentação.

110 A TROCA DE UM SEGREDO

Material necessário: pedaços de papel e lápis.

Desenvolvimento: os participantes deverão descrever, na papeleta, uma dificuldade que sentem no relacionamento e que não gostariam de expor oralmente;

A papeleta deve ser dobrada de forma idêntica, e uma vez recolhida, misturará e distribuirá para cada participante, que assumirá o problema que está na papeleta como se fosse ele mesmo o autor, esforçando-se por compreendê-lo.

Cada qual, por sua vez, lerá em voz alta o problema que estiver na papeleta, usando a 1ª pessoa “eu” e fazendo as adaptações necessárias, dando a solução ao problema apresentado.

Compartilhar: a importância de levarmos a cargas uns dos outros e ajudarmos o nosso próximo.

111 -CÍRCULO FECHADO

Desenvolvimento: O professor pede a duas ou três pessoas que saiam da sala por alguns instantes. Com o grupo que fica combinará que eles formarão um círculo apertado com os braços entrelaçados e não deixarão de forma nenhuma os componentes que estão fora da sala entrar no círculo. Com os componentes que estão fora o professor combinará que eles devem entrar e fazer parte do grupo. Depois de algum tempo de tentativa será interessante discutir com o grupo como se sentiram não deixando ou não conseguindo entrar no grupo.

Compartilhar: Muitas vezes formamos verdadeiras “panelas” e não deixamos outras pessoas entrar e se sentir bem no nosso meio. Como temos agido com as pessoas novas na igreja?

112 -RÓTULO

Material necessário: Etiquetas adesivas e pincel atômico

Desenvolvimento: divida a sala em vários grupos (com 5 a 6 integrantes), prenda na testa de cada integrante do grupo uma etiqueta com uma das consignas: sábio, ignorante, líder, bobo, mentiroso, bondoso, etc. Proponha um tema a ser discutido nos grupos, essa discussão, no entanto, será realizada de acordo com a consigna que cada pessoa levará na testa.

Compartilhar: Muitas vezes rotulamos as pessoas e não damos valor ao que ela realmente é. Jesus nos ensinou a olharmos o interior e não o exterior das pessoas.

113 -GARRAFAS DE GRAÇA

Material necessário: Uma garrafa de refrigerante vazia.

Desenvolvimento - Todos sentados em círculo. O professor coloca a garrafa deitada no chão no centro da sala e a faz girar rapidamente, quando ela parar estará apontando para alguém e dará uma palavra de encorajamento ou estímulo à essa pessoa. A pessoa indicada pela garrafa terá então a tarefa de girá-la e falar palavras de encorajamento para quem ela apontar e assim sucessivamente.

Compartilhar: as boas palavras edificam (1 Pe 4:10,11; Ef 4:29,30; Pv 12:25).

114 -CAMINHANDO ENTRE OBSTÁCULOS

Material necessário: garrafas, latas, cadeiras ou qualquer outro objeto que sirva de obstáculo, e lenços que sirvam como vendas para os olhos.

Desenvolvimento: Os obstáculos devem ser distribuídos pela sala. As pessoas devem caminhar lentamente entre os obstáculos sem a venda, com a finalidade de gravar o local em que eles se encontram. As pessoas deverão colocar as vendas nos olhos de forma que não consigam ver e permanecer paradas até que lhes seja dado um sinal para iniciar a caminhada. O professor com auxílio de uma ou duas pessoas, imediatamente e sem barulho, tirarão todos os obstáculos da sala. O professor insistirá em que o grupo tenha bastante cuidado, em seguida pedirá para que caminhem mais rápido. Após um tempo o professor pedirá para que todos tirem as vendas, observando que não existem mais obstáculos.

Compartilhar: Discutir sobre as dificuldades e obstáculos que encontramos no mundo, ressaltando porém que não devemos temer, pois quem está com Cristo tem auxílio para vencer. I Co. 10:12-13.

115 -DESEJAR AO PRÓXIMO O QUE DESEJA A SI MESMO

Material necessário: lápis e papel

Desenvolvimento: O professor formará um círculo e distribuirá para os membros do grupo lápis e papel. Pedirá para cada um para escrever algum tipo de atividade que gostaria que o colega sentado à esquerda realizasse. Depois disso pedirá a cada um que leia o que escreveu e desempenhe a tarefa que havia sugerido ao seu colega.

Compartilhar: Mostrar na prática que não devemos desejar ao próximo aquilo que não queremos para nós mesmos. Mateus 7:12.

116 -VIRTUDES E DEFEITOS

Material necessário – Lápis e papel

Desenvolvimento - O professor pedirá a cada participante que forme par com alguém (havendo número ímpar, uma dupla se transformará em trio). Em seguida distribuirá uma folha de papel a cada participante que deverá escrever duas coisas de que não goste em si mesmo, iniciando com a expressão “Eu sou...”. Ao concluir, compartilhará com o parceiro. Na mesma folha, deverá escrever 10 coisas que aprecie em si mesmo, iniciando com a expressão: “Eu sou...”. Na maioria das vezes as pessoas sentem dificuldade de reconhecer suas qualidades, por isso o parceiro pode ajudar essa pessoa sugerindo várias qualidades e virtudes que acha que o outro possui. Ao concluir compartilhará com o parceiro

Compartilhar – Todos somos dotados de qualidades e defeitos, quando nos conhecemos bem podemos trabalhar com as nossas limitações e deixar que o Espírito Santo tenha mais liberdade em nossas vidas. Reconhecer as nossas qualidades não deve servir para a nossa soberba, mas sim, para louvor a Deus.

117 -PAINEL SIGNIFICATIVO

Material necessário – Papel pardo ou manilha, revistas, tesouras, colas e canetinhas coloridas.

Desenvolvimento – Essa dinâmica é para ser usada após um curso, uma palestra ou uma aula. A classe se disporá em círculo e cada participante receberá uma revista onde procurará uma figura ou qualquer outra coisa que expresse uma lição que tenha tirado para sua vida da palestra ou aula dada. Cada um terá a oportunidade de falar sobre o seu recorte que colará no papel pardo ou manilha escrevendo uma palavra significativa ao lado.

Compartilhar – Repensar em grupo sobre a mensagem ouvida e compartilhar os ensinamentos é de grande utilidade para o crescimento cristão.