

4



Dinâmicas

SUMÁRIO

Introdução	4
Dinâmicas	4
A estrada	4
Abrigo subterrâneo	5
Ação e reação	6
Ajudar o próximo	6
Apresentação	6
Apresentação através de desenhos	7
Autoconhecimento	7
Auto-retrato	7
Boas notícias	8
Boneco	8
Caixinha	8
Cartões da harmonia	9
Colhendo autógrafos	9
Embaixo da cadeira	9
Escolha	9
Escolha um	10
Espelho	10
Eu e minha casa	11
Fazendinha	12
Influência positiva e negativa	13
Jogo dos bichos	13
Loteria da apresentação	14
Meu maior sonho	15
Mímicas	15
Montando o homem	15
Motorista maluco	16
Nó	16
O par	16
Palavra chave	17
Pare e reflita	17
Passando a bola	17
Pensar em Deus	18
Pirulito	18
Procuro um amigo	18
Quebra-cabeça	19

Quem sou eu?	19
Recordações	19
Repolho	20
Rótulo	20
Segunda chance	20
Sonhos	21
Teia da amizade	21
Tudo o que preciso para ser feliz	22
Você me ama	22

INTRODUÇÃO

As dinâmicas de grupo desempenham um importante papel dentro das atividades de Mocidades Espíritas, sendo utilizadas para tornar os encontros com os jovens mais atrativos, além de auxiliar no processo de aprendizagem.

As dinâmicas contidas neste encarte foram retiradas de livros e de sites da internet e adaptadas para o estudo da Doutrina Espírita. Essas dinâmicas podem sofrer variações de acordo com a necessidade de cada Mocidade e com criatividade o educador também pode criar novas dinâmicas. É interessante que toda criação seja registrada e compartilhada entre outros educadores, para que a solidariedade e a força do grupo seja uma prática diária em nossas experiências com a Educação Espírita Juvenil! Bom Trabalho!

DINÂMICAS

— A ESTRADA

OBJETIVOS: Fazer o jovem perceber a importância da orientação da família.

MATERIAL NECESSÁRIO: Papel e lápis

DESENVOLVIMENTO: Entregar lápis e papel para cada jovem e pedir desenhem uma estrada. Nesta estrada serão acrescentadas algumas placas de sinalização que conhecem e que comumente são avistadas nas estradas por onde passam. Apresentados os desenhos, questioná-los: Para que servem aquelas placas? Apenas enfeitam estradas ou se são úteis? Em seguida, pedir que cada um compare sua vida a uma estrada e que comente quais são os sinais que ele encontra e quem os coloca. Analisar com eles, se os motoristas observam sempre a sinalização e o que acontece quando a desrespeitam. E os jovens procedem de modo diferente dos motoristas, em relação à sinalização feita pelos mais velhos?

REFLEXÃO: Nossa vida, felizmente, é uma estrada muito bem sinalizada por nossos pais, mestres e pessoas que nos amam. Estes sinais não são colocados para nos entristecer e sim para a nossa felicidade. A religião também está, a todo o momento, sinalizando o que nos trará realização, colocando sempre uma seta em direção a fraternidade universal e nos mostrando que não há fatalidade, mas sim a ação da Providência Divina em nossas vidas. Os sinais existem, mas não nos tomam os volantes, obrigando-nos a segui-los. Também nós somos livres para guiar nossos passos pelos caminhos que desejamos através do livre-arbítrio.

— ABRIGO SUBTERRÂNEO

OBJETIVOS: Fazer os jovens perceber que não cabe a nós fazer julgamentos sobre ninguém. A Justiça é a de Deus e não a dos Homens.

MATERIAL NECESSÁRIO: papel com o texto “Abrigo subterrâneo” (um para cada grupo) e lápis.

DESENVOLVIMENTO: Dividi-los em grupos e entregar a carta do abrigo subterrâneo (quadro abaixo).

Cada grupo terá 2 minutos para fazer suas escolhas. Terminado o tempo, selecionando todos os seis ou não, cada grupo irá mostrar suas escolhas, respondendo os seguintes questionamentos feitos pelo educador:

1. O que vocês usaram como critério de seleção?
2. Houve algum preconceito que facilitou a escolha?
3. Vocês acharam justo decidir a vida dessas pessoas através das informações dadas? E se algumas dessas pessoas também fizessem algo de bom, mas que não foi citado?
4. Como vocês se sentiram decidindo sobre a vida de outra pessoa?
5. E se fossem utilizados os mesmos critérios de julgamento com você?
6. Vocês gostariam de ser julgados desta maneira?
7. Quais diferenças vocês poderiam destacar se essa seleção fosse feita pela Justiça dos homens e pela Justiça de Deus?

ABRIGO SUBTERRÂNEO

Imaginem que a sua cidade está sob ameaça de um bombardeio nuclear. Aproxima-se um homem e lhes solicita uma decisão imediata. Existe um abrigo subterrâneo que só pode abrigar 6 pessoas. Há 12 que querem entrar. Abaixo está a relação dessas 12 pessoas, faça sua escolha indicando apenas os 6 que irão sobreviver ao bombardeio nuclear.

- Um violinista de 40 anos, viciado em drogas;
- Um advogado de 25 anos;
- A esposa do advogado, com 24 anos, que tem problemas psicológicos. O casal prefere ficar junto, dentro ou fora do abrigo;
- Um sacerdote de 75 anos;
- Uma prostituta de 34 anos;
- Um ateu de 20 anos, autor de vários assassinatos;
- Uma universitária grávida de 5 meses;
- Um trabalhador que sofre preconceitos por ser negro;
- Um físico de 28 anos que só aceita entrar no abrigo se puder levar sua arma;
- Uma menina de 12 anos, com Síndrome de Down;
- Um homossexual de 40 anos;

Um idoso com problemas visuais e auditivos.

— AÇÃO E REAÇÃO

OBJETIVO: Mostrar que Deus nos dá as oportunidades e somos nós que fazemos as escolhas.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 10 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Papel e lápis.

DESENVOLVIMENTO: O educador deverá entregar um pedaço de papel a cada jovem e pedir que escrevam uma prenda para o colega sentado ao seu lado fazer. O jovem deve escrever seu nome no papel. Quando o jovem terminar de escrever, deve entregar o papel dobrado ao educador. Após a conclusão de todos, o educador irá explicar que quem vai executar a prenda será o jovem que escreveu e não o colega ao lado. Todos deverão ser estimulados a cumprir a tarefa. O educador deverá perguntar o que os jovens sentiram quando ela disse que eles mesmos iriam cumprir a prenda e o que eles sentiram quando a realizou.

— AJUDAR O PRÓXIMO

OBJETIVO: Mostrar a importância de procurarmos ajudar o nosso próximo.

TEMPO DE DURAÇÃO: 10 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Balões

DESENVOLVIMENTO: Organizar os jovens formando um grande círculo na sala e entregar um balão para cada um. Em seguida, o educador pedirá que os jovens encham os balões e que joguem para o ar durante 1 minuto. Nenhum balão pode cair no chão. Os jovens deverão perceber que devem cuidar do balão dos outros também. Ao final da dinâmica, perguntar aos jovens se foi fácil cuidar de seu balão e o que poderiam ter feito para facilitar seu trabalho.

— APRESENTAÇÃO

OBJETIVO: Promover a apresentação entre os jovens

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 10 minutos

DESENVOLVIMENTO: Serão formadas duas filas uma de frente pra outra, depois será pedido para que uma das filas permaneça parada enquanto a outra se movimentara, e cada jovem da fila que se movimenta deverá dizer seu nome e ouvir o nome da pessoa que esta a sua frente e assim ele ira passar até que volte ao seu lugar de origem.

— APRESENTAÇÃO ATRAVÉS DE DESENHOS

OBJETIVO: Levar os participantes a refletirem sobre o conhecimento de si mesmo.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Papel, lápis, canetas hidrográficas e giz de cera.

DESENVOLVIMENTO: Distribuídos os materiais da dinâmica, o educador explicará o exercício. Cada jovem terá que responder, através de desenhos, à seguinte pergunta: Quem sou eu? Após a conclusão pedir que cada jovem fale do seu desenho, dando a resposta à pergunta inicial.

— AUTOCONHECIMENTO

OBJETIVO: Fazer com que os jovens façam um autoconhecimento através de uma reflexão sobre suas virtudes e defeitos.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 10 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Recortes de revistas

DESENVOLVIMENTO: Cada jovem escolherá uma figura, procurando escolher aquela que apresente alguma característica relacionada com ele. Depois cada jovem deverá se apresentar dizendo seu nome e qual a característica que a figura apresenta e esta relacionada com ele.

— AUTO-RETRATO

OBJETIVO: Levar os participantes a se conhecerem um pouco mais e fazer com que eles percebam que não evoluímos sozinhos, e que devemos auxiliar o próximo para contribuir com o próprio crescimento.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Fita adesiva, papel, lápis, canetas hidrográficas e giz de cera.

DESENVOLVIMENTO: Pedir para cada jovem iniciar um desenho com o tema “Como você se vê através de um desenho?”, e depois de 1 minuto passar o seu desenho para o colega ao lado e receber o desenho de outro colega para completá-lo. Refletir sobre como estou contribuindo com o desenho do meu colega e como estou ajudando-o a cumprir a tarefa.

— BOAS NOTÍCIAS

OBJETIVO: Estimular os participantes a olharem os fatos positivos de nossa vida.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Papel e lápis.

DESENVOLVIMENTO: O educador pode motivar o exercício da seguinte maneira: “Diariamente, todos nós recebemos notícias, boas ou más. Algumas delas foram motivo de grandes alegrias e por isso as guardamos com perfeita nitidez. Vamos hoje recordar algumas dessas boas notícias”. Logo após, explica como fazer o exercício. Os jovens dispõem de 10 minutos para anotar na folha as três notícias mais felizes de sua vida. Cada um comenta suas notícias em grupo, a começar pelo educador, seguido pelo vizinho da direita e, assim, sucessivamente, até que todos o façam. Em cada uma das vezes, os demais jovens podem dar seu parecer e fazer perguntas.

— BONECO

OBJETIVOS: Incentivar os jovens no trabalho em equipe.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 20 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: revista ou jornal, tesoura, lápis e fita adesiva

DESENVOLVIMENTO: Dividir os participantes em 4 grupos. Cada um ficará responsável em confeccionar parte do corpo de um boneco: cabeça, tronco, braços e pernas. O educador indicará qual grupo será responsável por cada parte do corpo. Os grupos trabalharão separadamente. Após a conclusão de todos, pedir a ajuda dos jovens e montar o boneco. Ao final, discutir com eles o resultado do trabalho, perguntando com ficou o boneco, se o resultado final ficou como eles imaginaram e o que está faltando no boneco pra ele ficar bom.

— CAIXINHA

OBJETIVO: Conversar com os jovens sobre um tema que já foi estudado.

MATERIAL: Uma caixa e perguntas escritas no papel.

DESENVOLVIMENTO: Em uma caixinha, colocam-se as perguntas. A caixinha será passada entre os jovens e quando um monitor de olhos fechados disser pare, o jovem que ficou com a caixinha deverá retirar uma pergunta e respondê-la.

— CARTÕES DA HARMONIA

OBJETIVO: Fazer com que os jovens possam expressar suas opiniões, e participar mais intensamente do grupo.

TEMPO DE DURAÇÃO: 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Cartões (cartolina ou papel 40 kg)

DESENVOLVIMENTO: O educador irá fixar cartões numerados num lugar visível ao grupo com frases de acordo com o assunto a ser estudado. Em seguida, o educador convida os jovens a observar, em silêncio, os cartões e escolher o que mais lhe mais gostou. O jovem deverá retirar o cartão e guardar. Após todos terem escolhido, cada jovem irá comentar sua escolha.

— COLHENDO AUTÓGRAFOS

OBJETIVO: Promover maior integração do grupo.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 10 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Papel e lápis.

DESENVOLVIMENTO: Os jovens circulam no centro da sala, e apresentando-se mutuamente, deverão colher o maior número de autógrafos de outros jovens.

— EMBAIXO DA CADEIRA

OBJETIVO: Distribuir de maneira diferente perguntas para os jovens ler durante o encontro.

MATERIAL: Perguntas escritas no papel e fita adesiva.

DESENVOLVIMENTO: Colocar as perguntas embaixo das cadeiras de forma aleatória (Obs. Lembrar de fazer isso antes dos jovens chegarem para que eles não saibam quais cadeiras têm perguntas). Quando chegar o momento oportuno, pedir aos jovens que procurem os papéis embaixo de suas cadeiras. Cada papel deve ser lido.

— ESCOLHA

OBJETIVOS: Fazer os jovens perceberem que existem influências em seus próprios pensamentos e que são eles os donos das escolhas e que são responsáveis pelas conseqüências das mesmas.

DESENVOLVIMENTO: A dinâmica ocorre em trio. Os dois jovens das pontas devem ficar de mãos dadas e o do meio (fica dentro) será o que irá fazer as escolhas. Os participantes das pontas deverão influenciá-lo (um para o mal, outro para o bem) com sugestões acerca do tema sugerido. São três fatos diferentes e a cada fato muda-se o jovem do centro, para que todos participem das três situações (o que influencia positivamente, o que influencia negativamente e o que é influenciado). Cada fato deverá ser lido pelo educador e este dará 1 minuto para que os participantes dos lados exponham e conquistem o do centro para seu ponto de vista. Serão três rodadas.

- Fato 1 – Estou com uma turma de amigos e, de repente, eles começam a fumar e beber. Oferecem-me... O que eu faço...
- Fato 2 – Estou precisando de uma grana para ir ao shopping ou para comprar uma coisa legal que vi numa loja transada, mas minha mãe chateada comigo, disse que não iria me dar dinheiro fácil, enquanto eu não fosse responsável com as atividades do colégio e que estudasse direitinho... Então vejo a bolsa dela em cima da mesa, estou sozinho e penso...

Fato 3 – Um dia de repente comecei a sentir falta de algo... Pensei muito e cheguei à conclusão de que não era nada material, na verdade, estava sentindo falta de Deus em minha vida. Foi quando pensei em freqüentar o grupo de jovem. Será que eu devo ir mesmo?!

— ESCOLHA UM

OBJETIVO: Fazer com que os jovens expressem sua opinião sobre um tema.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Recortes de revistas ou palavras escritas no papel

DESENVOLVIMENTO: Cada jovem escolherá uma figura ou palavra, procurando escolher aquela que expresse sua opinião sobre o tema abordado. Depois cada jovem deverá apresentar os motivos da escolha.

— ESPELHO

OBJETIVO: Estimular a auto-estima e mostrar aos jovens que eles devem primeiramente se amar para depois amar seu próximo.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Caixa de sapato, um espelho, som e cadeiras dispostas em círculo.

DESENVOLVIMENTO: Colocar uma música suave e pedir aos jovens para pensar em um lugar que eles gostem. Neste lugar, eles encontrarão a pessoa que eles mais amam. Que eles possam conversar com esta pessoa, procurando disser por que gostam dela e o que desejam para ela. Depois cada um irá se dirigir para a caixa onde se encontra o espelho. O educador deve dizer que nesta caixa eles

irão ver a imagem de quem eles devem amar. O educador poderá fazer um mistério para motivar a curiosidade. Depois de todos observarem, será pedido para que eles falem sobre o que sentiram.

— EU E MINHA CASA

OBJETIVOS: Conscientizar os jovens que eles são uma peça fundamental para a harmonia da família

MATERIAL NECESSÁRIO: Cartolina, frases recortadas (abaixo) e cola.

DESENVOLVIMENTO: Os jovens deverão correlacionar às doze frases ao comportamento invisível (parece que não está lá), participativo (participa ativamente de tudo) ou visitante (é indiferente a tudo o que acontece em casa). O educador deverá colar na cartolina uma frase de cada vez, em seguida os jovens irão dizer o tipo de comportamento contido na frase. É claro que as compreensões colocadas aqui podem não ser as mesmas que a dos jovens, sendo uma excelente oportunidade para o debate (ex.: o educador coloca que a frase 1 é do comportamento invisível, mas o jovem acha que é visitante. Então, é uma ótima oportunidade de se falar sobre isso).

FRASES:

1. Normalmente, eu chego em casa passo direto pro meu quarto e só saio dele se for para comer ou para sair de novo!
2. Faço questão de saber como andam as coisas lá em casa!
3. Participo de tantas atividades, que saio de casa às 6:30h e só volto às 22:00h. Aí, já é hora de dormir! E no outro dia, começar tudo de novo!
4. Gosto de sentar com minha mãe e conversar sobre tudo. Até besteiras!!!
5. Se eu pudesse... Eu sumia para ninguém me ver!!! Que saco essa vida!!!
6. Muitas vezes, acho que meus pais não me conhecem!!! Tratam-me de forma estranha!
7. Ajudo nas tarefas de casa!!! Adoro consertar algo quebrado!!!
8. Sou meio chato, às vezes, cobro se meus irmãos estão estudando mesmo!!! Afinal, quero que eles se dêem bem na vida!
9. Minha irmã engravidou do namorado. Eu não quero nem estar perto na hora da confusão!!!
10. Esse negócio de família é complicado. É melhor não ter, ou será o contrário?! Estou confuso!
11. Nossas virtudes são diferentes... Nossos defeitos também... Isso não me importa!!! Quero é viver a minha vida e cada um que viva a sua!!!
12. Faço parte de uma família de 08 pessoas. Sinto-me um ET... São tão diferentes!!!

RESPOSTAS:

1. Comportamento invisível
2. Comportamento participativo
3. Comportamento invisível
4. Comportamento participativo

5. Comportamento invisível
6. Comportamento visitante
7. Comportamento participativo
8. Comportamento participativo
9. Comportamento visitante
10. Comportamento invisível
11. Comportamento visitante
12. Comportamento visitante

— FAZENDINHA

OBJETIVO: Promover a desinibição dos jovens.

TEMPO DE DURAÇÃO: 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Papéis com nomes de bicho. Cada jovem ficará com um papel.

DESENVOLVIMENTO: O educador sorteará com os jovens os papéis contendo o nome dos bichos. À medida que o educador ler o texto e disser o nome dos bichos, os jovens terão que imitar seu som.

TEXTO: Era uma vez um fazendeiro que morava numa fazenda bem grande. Nela, ele criava vacas, galinhas, patos, porcos, cachorros e gatos. Todo dia quando ele acordava, a primeira coisa que fazia era alimentar seus bichinhos. Primeiro, dava ração aos cachorros e aos gatos, em seguida, ele ia ao galinheiro e jogava milho para as galinhas e por fim era a vez dos patos, porcos e vacas. A paz e a tranqüilidades reinavam naquela fazenda até que um dia os gatos, cansados de apanhar dos cachorros, fizeram uma reunião e decidiram convencer os patos, as galinhas e as vacas de que os cachorros deveriam ser expulsos da fazenda. A reunião começou bastante tumultuada, pois falavam os patos, as galinhas, os porcos, os gatos e as vacas de uma vez só. Não havia um entendimento e a confusão maior ocorreu quando o fazendeiro decidiu que os cachorros ficariam dormindo próximo da casa e os gatos seriam transferidos para o curral das vacas, pois causavam muito barulho. Depois da reunião cada bicho tomou uma direção; as vacas foram beber água, os patos, os porcos e as galinhas foram para o terreiro e os gatos foram dormir e tentar esquecer toda a confusão. No entanto, algo de surpreendente aconteceu os cachorros resolveram pedir perdão aos gatos e procuraram, primeiramente, as vacas e relataram suas intenções, porém as vacas disseram que os gatos eram muito orgulhosos e não aceitariam o perdão, depois os cachorros procuraram os porcos, mas esses disseram o mesmo e o aconselharam a aproveitar a estadia na casa, em seguida foram atrás das galinhas e patos, e ficaram surpresos com a opinião desses bichos. Os patos e galinhas, ao contrário dos porcos e vacas, disseram para os cachorros que o perdão resolveria todo o conflito e traria harmonia para a bicharada. Então, os cachorros foram procurar os gatos e pediram perdão. Os gatos ficaram surpresos e muito alegres pelas atitudes dos cachorros. Assim, a noite no curral foi de festa para as vacas, os porcos, patos, galinha, cachorros e gatos.

VACA	GALINHA	PATO	PORCO	CACHORRO	GATO
VACA	GALINHA	PATO	PORCO	CACHORRO	GATO
VACA	GALINHA	PATO	PORCO	CACHORRO	GATO
VACA	GALINHA	PATO	PORCO	CACHORRO	GATO

— INFLUÊNCIA POSITIVA E NEGATIVA

OBJETIVO: Fazer os jovens refletirem que sofremos influência positivas e negativas, mas a escolha do caminho a seguir é sempre nossa.

Tempo de duração: 10 minutos

DESENVOLVIMENTO: Pedir um voluntário. Este voluntário será retirado da sala para que o educador forneça algumas informações sobre a atividade. O voluntário não poderá ouvir essas informações. O educador espalhará cadeiras pela sala. Será dito ao jovem voluntário que ele irá atravessar a sala de olhos vendados, mas que ele não poderá tocar em nenhuma cadeira. O jovem voluntário terá o auxílio dos demais; um grupo irá ajudar e o outro irá atrapalhar. O jovem voluntário terão que escolher em quem irão confiar. Um detalhe: quando a venda for colocada no voluntário, em silêncio, as cadeiras deverão ser retiradas do caminho. Questionar os jovens sobre suas sensações. Perguntar ao jovem voluntário se foi fácil descobrir o caminho certo a seguir?

— JOGO DOS BICHOS

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

TEMPO DE DURAÇÃO: 20 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Papel ofício e lápis.

DESENVOLVIMENTO: Os jovens deverão ser divididos em quatro equipes. Cada equipe receberá os nomes e características de vários bichos (lista abaixo), e irão escolher qual dos bichos ele se parece mais. Depois, cada equipe deverá escolher quais bichos que dificultam a convivência na família ou em outro grupo. Trabalhar com os jovens a reforma íntima falando da necessidade de buscar sempre sermos pessoas melhores.

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, tranqüilo, 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.

— LOTERIA DA APRESENTAÇÃO

OBJETIVO: Favorecer o conhecimento entre os participantes de um grupo.

TEMPO DE DURAÇÃO: 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Papel e lápis.

DESENVOLVIMENTO: O coordenador entrega papel e lápis a cada participante, pedindo que escrevam seu nome e a devolvam a ele. Entrega em seguida, o cartão de loteria (modelo abaixo). O educador irá ler os nomes que foram escritos nos papéis entregues no início da atividade e os jovens irão escolher quais nomes irá escrever em sua cartela. Cada jovem escreve os nomes no espaço que desejar. Quando todos estiverem com o seu cartão pronto, o coordenador explica como jogar. Conforme os nomes dos participantes forem sendo sorteados, cada jovem irá marcando o cartão, como em uma cartela de bingo. O exercício poderá ser repetido várias vezes.

Obs. O modelo do cartão de loteria pode ser alterado de acordo com número de jovens.

— MEU MAIOR SONHO

OBJETIVOS: Levar os jovens a refletir sobre seus objetivos de vida.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 20 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Papel, lápis e fita adesiva.

DESENVOLVIMENTO: O educador distribui papel para cada jovem do grupo e explica que cada um deve escrever um dos seus maiores sonhos. Uma vez escrito, o educador deverá auxiliar o jovem a prender o sonho na camisa e passeiam pela sala, a fim de ler os sonhos de todos. No passo seguinte, os jovens se reúnem, aos pares, aleatoriamente e conversam durante 3 minutos. Feito isso, a critério do educador, cada par irá reunir-se a outro par e conversar por mais 3 minutos.

— MÍMICAS

OBJETIVO: Levar os participantes a si integrarem mais dentro do assunto a ser visto.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 25 minutos

DESENVOLVIMENTO: Dividir os jovens em dois grupos. Cada grupo deve escolher títulos de parábolas de Jesus ou nomes de livros espíritas. Após listá-los entregar para o educador. Cada grupo deverá escolher um representante para fazer a dinâmica. O educador secretamente dirá mímica que ele terá que fazer e dirá ao grupo se a mímica é de uma parábola de Jesus ou nome de um livro espírita. O jovem terá três minutos para fazer com que seu grupo descubra a parábola ou estória. Quando o jovem estiver fazendo a mímica, este não poderá emitir sons que possam ajudar sua equipe. Somente a mímica é permitida.

— MONTANDO O HOMEM

OBJETIVO: Fazer os jovens compreender o Espírito, o perispírito e o corpo.

MATERIAL: 3 fantoches de pano de mão, sacos plásticos e algodão.

DESENVOLVIMENTO: Separa-se em três grupos. O grupo deverá montar o “ser humano” de acordo com os conceitos estudados sobre espírito, perispírito e corpo. Todos deverão explicar o porquê de cada parte e também o que cada material representa. O resultado final é o seguinte: o algodão é o espírito que fica envolto pelo perispírito (saco) e este último fica dentro do corpo do fantoche e os três moldam-se um a um e formam o Espírito encarnado.

— MOTORISTA MALUCO

OBJETIVO: Levar os participantes a refletirem sobre a importância de confiar no outro. Também pode ser utilizado para falar sobre obsessão.

TEMPO DE DURAÇÃO: 10 minutos

DESENVOLVIMENTO: Os jovens deverão ser divididos em duplas. Depois, em cada dupla deverá ser escolhido quem será motorista e o passageiro. O passageiro deve permanecer de olhos fechados e será conduzido pelo motorista, que deverá guiá-lo sem deixar bater em ninguém. Depois de 1 minuto, as duplas deverão trocar de papel, e quem dirigia antes agora será conduzido.

— NÓ

OBJETIVO: Mostrar a importância de sabermos conviver em sociedade e de manter um grupo unido e participativo.

TEMPO DE DURAÇÃO: 15 minutos

DESENVOLVIMENTO: Será formado um círculo e cada jovem deverá gravar quem esta a sua direita e quem esta a sua esquerda. Depois, todos irão caminhar aleatoriamente pela sala. Quando o educador disser “PARE”, os jovens deverão procurar, do local onde estão, quem estava a sua direita e a sua esquerda. Neste instante, será formado um grande. O objetivo é desfazer esse nó, sem soltar as mãos, e retornar ao círculo inicial.

— O PAR

OBJETIVO: Levar os participantes a procurar integração dentro do assunto estudado.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Papel, tesoura e caneta.

DESENVOLVIMENTO: O educador deve distribuir para cada jovem um pedaço de papel com metade de uma frase, que deverá estar de acordo com o assunto estudado. Depois será pedido aos participantes que encontrem seus respectivos pares, e comentem sobre suas frases.

— PALAVRA CHAVE

OBJETIVO: Integrar os jovens de acordo com o assunto estudado.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Oito cartões para cada equipe, onde cada cartão contém uma palavra referente ao tema que foi estudado. Os cartões deverão ser colocados em um envelope.

DESENVOLVIMENTO: O educador divide os jovens em equipes, entrega o material de trabalho (oito cartões para cada equipe) e explica a dinâmica. Os jovens irão retirar o cartão do envelope e falar sobre o significado que atribui à palavra. A seguir, a equipe escolhe uma das palavras e prepara uma frase da palavra escolhida. No final, cada equipe se apresenta e ler a frase criada.

SUGESTÃO DE PALAVRAS PARA OS CARTÕES: As palavras utilizadas dependerão do tema que será abordado pelo educador. Por exemplo, trabalhando-se as virtudes, podem ser utilizados cartões com as palavras humildade, resignação, paciência, tolerância, amor, perdão, benevolência e generosidade.

— PARE E REFLITA

OBJETIVO: Fazer com que os jovens reflitam sobre si mesmos.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Papel e lápis

DESENVOLVIMENTO: Distribuir dois papéis para cada jovem. O educador irá pedir para que cada jovem escreva em um dos papéis: “como eu sou”, e no outro “como eu gostaria de ser”. Discutir as respostas com os jovens.

— PASSANDO A BOLA

OBJETIVO: Iniciar a discussão do tema com os jovens, ouvindo sua opinião sobre o assunto.

TEMPO DE DURAÇÃO: 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Bola, fita adesiva e papéis com nomes relacionados ao assunto que será estudado. Esses nomes serão repetidos várias vezes para que um jovem possa ter a opção de escolher o nome que se identificar mesmo que este já tenha sido escolhido.

DESENVOLVIMENTO: O educador explicará que cada jovem irá segurar a bola e escolher um dos nomes que está grudado na bola, que esteja, na opinião dele, relacionado ao assunto. Em seguida, o jovem destaca o nome escolhido e passa a bola para que outro jovem faça o mesmo. Quando todos tiverem escolhido um nome, o educador questionará a escolha feita.

— PENSAR EM DEUS

OBJETIVO: Fazer com que os jovens reflitam sobre Deus.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Recortes de revistas

DESENVOLVIMENTO: Cada jovem escolherá uma figura, procurando escolher aquela que apresente o sentimento que eles têm de Deus. Utilizar diversos tipos de imagens.

— PIRULITO

OBJETIVO: Fazer com que os jovens reflitam sobre o auxílio ao próximo.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 5 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Pirulitos

DESENVOLVIMENTO: Cada jovem receberá um pirulito. Ao recebê-lo, retirar o papel, mas NÃO comê-lo (É importante enfatizar isso). O educador pedirá que eles estiquem o braço para frente. Explicar pra eles que o objetivo é comer o pirulito, mas ATENÇÃO, eles não podem dobrar o braço. Os jovens devem perceber que eles só conseguirão comer o pirulito se eles se ajudarem.

— PROCURO UM AMIGO

OBJETIVO: Fazer os jovens se conhecerem melhor e criar laços de amizades.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Papel, lápis e balões.

DESENVOLVIMENTO: Entregar papel, lápis e balão a cada jovem. Pedir que eles escrevam no papel suas características físicas (roupa, cabelos, etc.). Depois pedir para que eles enrolem o papel e coloque dentro do balão. Em seguida, encher o balão, amarrar e passar, aleatoriamente, a outro jovem. Com o comando do educador, o jovem deverá estourar o balão e procurar a pessoa cujas características físicas estejam no papel encontrado. Ao encontrar, os jovens deverão se abraçar e dizer seu nome.

— QUEBRA-CABEÇA

OBJETIVO: Fazer o jovem perceber a importância de compartilhar.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: 3 quebra-cabeças.

DESENVOLVIMENTO: Dividir os jovens em 3 grupos. O educador irá entregar a cada grupo um envelope contendo as peças do quebra-cabeça. Antes de colocar as peças nos envelopes, o educador deverá trocar uma peça de todos os quebra-cabeças. Os jovens deverão montar, percebendo que terão que compartilhar peças para conseguir alcançar o objetivo.

— QUEM SOU EU?

OBJETIVO: Promover a apresentação inicial dos jovens.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Papel, canetas hidrográficas e fita adesiva.

DESENVOLVIMENTO: Cada jovem receberá um papel escrito: “Quem sou eu?”. Durante 10 minutos cada um escreve cinco itens sobre si. A folha escrita será fixada na blusa dos participantes. Os jovens deverão circular livremente pela sala, em silêncio, enquanto lêem a respeito do outro e deixa que os outros leiam o que escreveu a respeito de si. Logo após reunir os jovens para trocar mais informações.

— RECORDAÇÕES

OBJETIVO: Levar os jovens a refletir que todos são responsáveis por seus atos e suas conseqüências.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 25 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Retângulos de cartolina com aproximadamente 50x5 cm, metade de folha de papel ofício, caneta e som (música clássica).

DESENVOLVIMENTO: Entregar um retângulo para cada jovem. O educador pedirá que os jovens dividam o retângulo em 3 partes, numerá-las de 1 a 3, onde cada parte representará parte de sua atual existência (4 ou 5 anos). Colocar um fundo musical e cada um deverá tentar se lembrar de algo bom que ocorreu no passado, escrevendo em cada retângulo respectivamente o que houve naquele período, onde morava etc. Distribuir o papel ofício, onde deverão escrever o que pretende fazer daqui para frente para atingir o seu objetivo na vida afetiva e profissional.

— REPOLHO

OBJETIVOS: Fornecer aos jovens informações sobre o Evangelho no Lar.

MATERIAL NECESSÁRIO: Papel

DESENVOLVIMENTO: Colocar as perguntas com sua respectiva resposta uma em cada folha de papel. As perguntas foram retiradas do livro “Não Pise na Bola” de Richard Simonetti. Logo após, amassá-las, colocando as folhas uma dentro da outra, de forma que a pergunta 8 fique na parte mais interna do repolho e a pergunta 1 na parte externa. Os jovens deverão ser colocados em círculo e deverão passar o “repolho” por cada um deles, quando o educador, de olhos fechados, disser PARE, quem estiver com o “repolho” na mão, deverá retirar uma das folhas que corresponderá a primeira pergunta. O jovem lerá o que está escrito e discutirá junto com o grupo.

— RÓTULO

OBJETIVO: Mostrar aos participantes a importância de aprendermos a conviver e respeitar o próximo.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: Etiquetas adesivas e pincel atômico.

DESENVOLVIMENTO: Serão escolhidos alguns jovens para participar da atividade. Nestes, serão fixados na testa papéis com os dados dizeres: ria de mim, não fale comigo, orgulhoso, tímido, sinta pena de mim, alegre, desconfiado, mentiroso. Os jovens que estiverem com os papéis na testa estarão caminhando no centro da sala, e devem tentar descobrir o que está escrito em sua testa, ou seja, deve descobrir qual o seu rótulo. Todos devem expressar suas sensações e sentimentos com a atividade.

— SEGUNDA CHANCE

OBJETIVOS: Despertá-los para refletir sobre a reencarnação.

MATERIAL NECESSÁRIO: papel e lápis.

DESENVOLVIMENTO: Fornecer a cada um dos jovens um papel e um lápis. Pedir que escrevam neste papel alguma ação que fizeram em algum momento de suas vidas da qual se arrependam profundamente. Após isso, dividi-los aleatoriamente em dois grupos. Ao grupo 1, deverá ser dito que nada mais deverão escrever no papel, deverão apenas refletir sobre seu erro. Ao grupo 2, será dito que eles deverão escrever, logo abaixo do ato do qual se arrependem, o que eles fariam para reparar este erro. Logo após, deveremos questionar:

1. Qual grupo se sentiu em melhor situação: o grupo 1 a quem não foi dada a oportunidade de reparar seu erro, ou o grupo 2 que pôde fazê-lo?

2. O grupo 1 gostaria de poder escrever no papel como repararia seu erro ou é indiferente a isso?
3. Como o grupo 2 se sentiria se não tivesse a chance de reparar o erro?
4. Acharam justa essa divisão?

— SONHOS

OBJETIVOS: Fazer os jovens refletirem sobre a responsabilidade de seus atos durante seus relacionamentos.

MATERIAL NECESSÁRIO: Balões

DESENVOLVIMENTO: Distribuir um balão a cada jovem. Pedir que pensem nas coisas boas que ainda querem realizar, em seus sonhos, anseios, nas pessoas que querem conhecer, e no bem que podem fazer. Mentalizando tudo isto, cada um deverá encher um balão imaginando que tudo que foi pensado por eles será transferido para dentro do daquele balão. Quando terminarem de encher, pedir que joguem os balões para cima e brinquem com os eles, de modo que todos os balões fiquem misturados. Após alguns segundos, pedir que cada jovem pegue um balão (importante que seja o de outra pessoa) e guarde. O educador deverá esclarecer que, dentro de cada balão, estão os sonhos, os anseios de cada um naquela sala e que agora eles são responsáveis por balão de alguém. É importante que, assim como levaremos conosco, sem estourar, aquele balão cheio de sonhos, na vida também teremos em nossas mãos pessoas com anseios e esperanças. Que jamais sejamos os responsáveis pela destruição destes sonhos de outra pessoa. Todos somos filhos de Deus, com defeitos e virtudes, e que merecemos ser tratados uns pelos outros como Ele nos trata, com amor, paciência, ou seja, como gostaríamos de ser tratados. Explicar também que “todos somos responsáveis por aquilo que cativamos”, o que aumenta a nossa responsabilidade com os sentimentos de outras pessoas. Pensem nisso em qualquer relacionamento que tivermos, seja ele um namoro, um “fica”, uma amizade, um novo emprego...

— TEIA DA AMIZADE

OBJETIVO: Mostrar a importância de cada um fazer a sua parte na vida, procurando sempre ajudar os outros.

TEMPO DE DURAÇÃO: 15 minutos

MATERIAL NECESSÁRIO: um novelo de lã ou um rolo de cordão

DESENVOLVIMENTO: O educador toma nas mãos o novelo, prende a ponta do novelo em um dos dedos da sua mão. Em seguida, ele deverá se apresentar brevemente dizendo seu nome, o que faz, e o que mais gosta de fazer e joga o novelo para um dos jovens. Esse jovem escolhido segura o novelo e, após enrolar a linha em um dos dedos, irá repetir o que lembra sobre a pessoa que

acabou de se apresentar. Após concluir, o jovem irá se apresentar e passará o novelo. No final haverá no interior do círculo uma verdadeira teia de fios que os une uns aos outros. Perguntar aos jovens o significado o emaranhado de fios que foi formado. Enfatizar que o grupo estará unido e que o sucesso das atividades que serão desenvolvidas dependerá da participação de todos.

— TUDO O QUE PRECISO PARA SER FELIZ

OBJETIVO: Fazer os jovens pensarem no que os faz ser felizes.

MATERIAL NECESSÁRIO: Duas caixas pequenas de papelão ou de sapato, objetos pesados (halteres, pedras, pacotes de quilos de alimentos...), caneta piloto, papel e espelho.

DESENVOLVIMENTO: Escrever na caixa TUDO O QUE PRECISO PARA SER FELIZ. A caixa deve ser preenchida com os objetos pesados, de forma que ela fique. Nos objetos, colar papéis onde estarão escritas várias palavras que representem coisas que as pessoas consideram como fundamental para a sua felicidade (bom emprego, saúde, família, namorado (a), amigos, dinheiro, filhos, religião...). Na caixa 2, o educador deve colocar apenas espelho pregado no fundo da caixa. Dizer aos jovens que nesta caixa, eles encontrarão a pessoa que eles mais amam. Que eles possam conversar com esta pessoa, procurando dizer por que gostam dela e o que desejam para ela.

— VOCÊ ME AMA?

OBJETIVO: Mostrar a importância de dizermos ao nosso próximo que nos o amamos.

TEMPO DE DURAÇÃO: Aproximadamente 10 minutos

DESENVOLVIMENTO: Será pedido para um dos jovens ir para o centro do círculo, depois ele escolherá um colega do grupo e perguntará: você me ama? E o colega responderá: sim, e ele novamente perguntará: porque, e o colega deverá dizer uma característica física (roupa, cabelo, etc.) que ele observa nele. Todos os outros jovens que tiverem a mesma característica que foi dita devem trocar e lugar. Quem restar deverá procurar outro colega e iniciar a atividade. Exemplo: Se o colega respondeu eu te amo porque você tem cabelo, todos os outros jovens que também têm cabelo deverão trocar de lugar.