

UM POUCO SOBRE SI MESMO

Utilizando uma das seguintes perguntas ou declarações, peça que cada pessoa diga o seu nome e a resposta para a pergunta ou declaração.

- Qual foi o barulho mais alto que já ouviu?
- Qual é a memória mais remota (antiga) da sua vida?
- Diga todos os lugares aonde já morou.
- Que é o filme mais engraçado que você já assistiu?
- Descreva a condição mais severa de tempo que você já experimentou.
- Qual é o seu lugar predileto na natureza?
- Descreva a melhor refeição que você já comeu.
- Qual é a sua música predileta? (Para acrescentar algum risco, peça que a pessoa cante algum trecho da música.)
- Descreva a coisa mais extraordinária que já aconteceu a você?
- Qual foi a pior tarefa que você já teve que cumprir?

ACRÓSTICO

Um acróstico é um arranjo de palavras em que certas letras em cada linha, quando estão em ordem, formam uma palavra ou slogan. Peça que os membros do grupo apresentem-se uns aos outros usando palavras ou frases que descrevem suas características pessoais, para criar acrósticos com seu próprio nome ou apelido. Por exemplo:

Dinâmica
Independente
Artística
Nobre
Agradável

FÉRIAS

Você acabou de ganhar férias para duas pessoas. Você pode viajar a qualquer lugar do mundo e ficar por duas semanas com todas as despesas pagas. Para onde você iria e quem você levaria? Fale ao grupo as razões de sua escolha.

EXCLUÍDO E SOLIDÃO

Esta atividade funciona melhor numa altura em que os membros do grupo já estejam confortáveis para compartilhar seus pensamentos íntimos.

- Descreva uma ocasião de divertimento ou uma atividade em que você não podia participar por que não tinha a idade suficiente.

- Descreva como se sentiu ao chegar o tempo em que você finalmente podia fazer algo porque tinha a idade suficiente.
- Descreva uma ocasião em que você sentiu solidão porque não tinha um amigo ou porque o tinha perdido.
- Descreva o que sentiu quando você finalmente conseguiu ganhar uma amizade depois de um tempo de solidão.

EXPLORADOR

Fale de uma experiência sua ao explorar um lugar escondido ou fora-de-mão tal como uma caverna, um cômodo escondido, ou um esconderijo secreto.

JORNAL DO TEMPO

Fale de dois ou três dos assuntos seguintes. Cada resposta deve ser da sua própria experiência.

- A temperatura mais alta que já experimentou.
- A temperatura mais baixa que já experimentou.
- A pior tempestade de neve que já experimentou.
- O pior vendaval que já experimentou.
- O mais próximo que já esteve de um furacão ou tornado.
- A neblina mais densa que já atravessou.
- O mais belo pôr-do-sol que já viu.
- O tempo mais estranho que já experimentou.

PUNHO E DEDOS

Estas quatro variações do mesmo jogo exigem rapidez de reflexo e raciocínio.

O jogo é mais fácil quando jogado em triplas, com cada membro da tripla fazendo a sua vez como juiz para os outros dois membros. O juiz será responsável para determinar a resposta correta e quem a falou primeiro. Por causa da dificuldade você pode querer reservar a variação “Impossível” para as rodadas finais de um torneio.

Fácil: Formem pares. Os pares, em pé, olhando um ao outro, colocam suas mãos atrás das suas costas e estendem entre zero e 10 dedos sem deixar o parceiro ver. Ao ser dado o sinal, os jogadores devem rapidamente mostrar quantos dedos estenderam. O primeiro a dizer corretamente o número de dedos estendidos nas quatro mãos (dos dois parceiros) vence aquela rodada. Repita até um parceiro vencer duas de três rodadas.

Difícil: Como na versão “Fácil” os parceiros, em pé, olham um para o outro com as duas mãos atrás das costas. Porém, esta vez os parceiros devem decidir se vão mostrar uma ou ambas as mãos como punho, ou então uma ou ambas com todos os dedos estendidos. Ao ser dado o sinal, os jogadores devem mostrar as suas mãos. O primeiro a dizer a palavra correta de acordo com o número de punhos mostrados vence aquela rodada. As palavras indicadas para o número de punhos são as seguintes:

- Nenhum punho: morango
- Um punho: torta
- Dois punhos: fruto
- Três punhos: maçã

- Quatro punhos: vermelho

Jogue até um parceiro vença duas de três rodadas.

Bem difícil. Se for possível, jogue esta versão logo depois a variação “Difícil”. Como antes, cada parceiro olha para o outro e mantém as mãos atrás das costas. Depois disso, cada parceiro estende entre zero e cinco dedos apenas numa mão.

Ao ser dado o sinal, os parceiros rapidamente mostram quantos dedos estão estendidos. O primeiro jogador a dizer a palavra correta para o número total de dedos estendidos nas mãos dos dois jogadores vence aquela rodada. As palavras indicadas para o número de dedos são as seguintes:

- Nenhum dedo: pimentão
- Um ou dois dedos: verde
- Três ou quatro dedos: salada
- Cinco ou seis dedos: tomate
- Sete ou oito dedos: alface
- Nove ou dez dedos: cebola

Jogue até que um parceiro vença duas de três rodadas.

Impossível: Quando os jogadores já tiverem conquistado as três primeiras variações, jogue a primeira variação de novo. Porém, em vez de dizer o número total de dedos nas quatro mãos, os jogadores devem dizer a palavra certa para aquele número de dedos estendidos.

- Nenhum dedo: caqui
- Um ou dois dedos: figo
- Três ou quatro dedos: laranja
- Cinco ou seis dedos: banana
- Sete ou oito dedos: kiwi
- Nove ou dez dedos: uva
- 11 ou 12 dedos: alface
- 13 ou 14 dedos: repolho
- 15 ou 16 dedos: pepino
- 17 ou 18 dedos: couve
- 19 ou 20 dedos: brócoli

Mais uma vez, jogue até um dos parceiros vencer duas de três rodadas.

EXPERIÊNCIAS SINGULARES

- Qual foi o momento de maior medo ou tensão que você já teve?
- Qual foi a situação mais constrangedora que você experimentou?
- Qual foi a maior surpresa de sua vida?

Nota: Conforme o tempo disponível pode-se escolher apenas uma ou duas perguntas.

O QUE VOCÊ FARIA?

- Se tivesse a chance de fazer uma única pergunta a Deus, o que você gostaria de saber?
- Se pudesse ser um dos personagens da Bíblia, quem você gostaria de ser? Por que razão?
- Se as calorias não fossem um problema, o que você gostaria de ter para um jantar especial?

Nota: Conforme o tempo disponível pode-se escolher apenas uma ou duas perguntas.

Associação

- Recorte uma série de figuras de revistas ou catálogos. Podem ser de pessoas ou objetos variados.
- Coloque-as viradas para baixo numa bandeja ou caixa de camisa, passando por cada pessoa do grupo para que pegue uma delas.
- Cada pessoa deverá citar um versículo ou resumir uma história bíblica que aquela figura lhe traz à mente.
- Comece pelo primeiro a pegar uma figura.

QUEM SOU EU?

- Em pequenas tiras de papel ou etiquetas adesivas, escreva o nome de conhecidos personagens bíblicos.
- Cole uma tira ou etiqueta nas costas de cada pessoa, sem que ela veja o nome do personagem escrito no papel. Ela apenas saberá o que está nas costas dos outros.
- Cada um deve dirigir-se aos demais para descobrir o nome do seu personagem, tendo o direito de fazer apenas uma pergunta sobre ele para cada pessoa do grupo.
- Se alguém não conseguir descobrir após perguntar a todos os demais, pode recomeçar o ciclo de perguntas novamente.

- Grupos de 12 pessoas
- Casais ficam separados de seus cônjuges em grupos diferentes
- Visitantes ficam com quem os convidou
- Não deverão ser pessoas da mesma célula
- Grupos mistos – crianças, adolescentes e jovens c/ adultos – 2-3 por grupo

- Apresente-se ao grupo falando nome, algo sobre sua família e onde mora
- Responda a pergunta conforme sua faixa etária:

- Pré-escolar: Que tipo de coisas faz você dar risada?
- Primário: Quem é seu herói /sua heroína? Porque?
- Adolescente/jovem: Qual é a coisa mais corajosa que você já viu ser feita?
- Adulto: O que você mais gostou quando era jovem?

ISSO, AQUILO E O RESTO

Estas são variações de Papel, Tesoura, e Pedra (comum nos vídeo games). Formem pares para cada brincadeira.

Abrir o Olho: Os parceiros ficam em pé olhando um para o outro com seus olhos fechados. Ao ser dado o sinal, ambos abrem um ou os dois olhos. Se os parceiros abrem o mesmo olho ou ambos abrem os dois olhos, eles empatam. Se os parceiros abrem olhos diferentes, determine o ganhador segundo as regras abaixo:

- olho esquerdo aberto vence o olho direito aberto.
- Olho direito aberto vence os dois olhos abertos.
- Os dois olhos abertos vencem o olho esquerdo aberto.

Faca, Garfo, Colher: Os parceiros ficam em pé olhando um para o outro e coloquem suas mãos atrás das costas. Ao ser dado o sinal os jogadores mostram uma das mãos (direita ou esquerda) e a colocam em uma de três posições:

- Faca: palma na posição vertical, dedos juntos
- Garfo: palma (horizontal) para baixo, dedos estendidos
- Colher: palma (horizontal) para cima, dedos formando um copo

Se os parceiros colocarem a mesma mão na mesma posição, eles empatam e repetem o jogo. Qualquer um que movimentar as duas mãos ao mesmo tempo, automaticamente perde. Senão, o vencedor será determinado pelas seguintes regras:

Se os parceiros mostram a mesma mão:

- A faca vence o garfo
- O garfo vence a colher
- A colher vence a faca

Se um jogador mostra a mão esquerda e o outro mostra a mão direita:

- A colher vence o garfo
- O garfo vence a faca
- A faca vence a colher

FAÇA ISTO E ACRESCENTE ALGO

Coloque todo o grupo em um círculo. Uma pessoa começa executando uma ação (por exemplo: coçar a cabeça). A pessoa à direita dela tem que repetir isto e tem que acrescentar outra ação.

O jogo segue com cada um tendo que repetir todas as ações anteriores em ordem, acrescentando mais uma então. Se um jogador perde uma ação ou se confunde, ele está fora.

Você pode fazer quantas rodadas quiser, sempre iniciando com uma pessoa diferente.

BINGO DE PESSOAS

Procure identificar pessoas que se encaixem dentro das características abaixo, pedindo-lhes que assinem no espaço correspondente. Sua tarefa é preencher a folha inteira dentro do tempo estipulado, sendo que você não poderá ter assinaturas repetidas de uma mesma pessoa em sua folha. Para uma melhor identificação, marque o nome da pessoa ao lado da assinatura.

1. Usa roupa de manequim 40. _____
2. Usa tênis 36 ou menor. _____
3. Gosta de pizza de tomate seco. _____
4. Tem duas filhas. _____
5. Tem o número 5 na linha telefônica. _____
6. É canhoto(a). _____
7. Faz aniversário em dezembro. _____
8. Sua cor favorita é o amarelo. _____
9. Tem um carro azul. _____
10. Gosta de jogar no gol. _____
11. Foi ao cinema na semana passada. _____
12. Tem um papagaio em casa. _____
13. Seu primeiro nome começa com "J". _____
14. Nasceu em 1950. _____
15. Canta ao tomar banho. _____
16. Fala enquanto está dormindo. _____
17. Ainda não arrumou a cama hoje. _____
18. Está desempregado(a). _____
19. Assiste desenho animado. _____
20. Ronca enquanto dorme. _____

VERSOS RIMADOS (Sugestão da Stela Isernhagen Coelho)

Escreva várias palavras aleatórias em pequenos pedaços de papel. Coloque-os em uma caixinha e peça para que cada pessoa pegue dois papéis. A seguir cada um deverá fazer um versinho rimado que inclua as duas palavras que pegou.

APRECIANDO E ENCORAJANDO (Sugestão da Stela – modificada e ampliada)

Escreva várias palavras que sirvam para afirmação positiva e encorajamento em pequenos pedaços de papel. Coloque-os em uma caixinha e peça para que cada pessoa pegue dois papéis.

Em outra caixinha coloque outros papéis com os nomes de cada participante, fazendo com que cada pessoa retire um nome (que não seja o seu próprio nome).

A seguir cada um deverá fazer uma declaração improvisada usando as duas palavras que pegou, dirigindo-a em forma de encorajamento e apreciação para a pessoa cujo nome retirou.

CARAS ENGRAÇADAS

Tenha os participantes organizados em um círculo. Uma volta de jogador designada para a pessoa próximo a ele e faz uma face engraçada ou assume uma postura engraçada. Aquela pessoa imita o gesto, enquanto passando isto depressa para a próxima pessoa, e assim por diante ao redor do círculo. Quando a face engraçada completou o circuito, outra pessoa começa, até tudo ou tantas pessoas quanto possível teve uma chance para iniciar a face-fabricação.

INTRODUÇÃO INOVADORA

Você pode fazer quaisquer do seguinte ou tudo deles:

1. instrua todo o mundo para levar dois artigos (por exemplo quadro Familiar, cartão de crédito) das bolsas deles/delas, carteiras ou bolsos. Então use os artigos para introduzir ou dizer algo sobre eles.
2. peça para cada pessoa declarar o seu nome e dar um adjetivo que não só descreve uma característica dominante, mas também começos com a primeira carta do nome dele. (por exemplo o Marcos – maravilhoso, Paulo – previdente, Sergio – seguro)

TAREFA MALUCA

Como cada pessoa entra no quarto, ele recebe um pedaço de papel com uma prenda escrita. Por exemplo: imite um cachorro, dance, cante como um galo. Quando o sinal for dado, todos os participantes executam a sua tarefa simultaneamente.

ESCUDO

Objetivo: Ajudar as pessoas a exporem planos, sonhos, jeitos de ser, deixando-se conhecer melhor pelo grupo.

Para quantas pessoas: Cerca de 20 pessoas.

Material necessário: Uma folha com o desenho do escudo para cada um e lápis colorido ou giz de cera suficientes para que as pessoas possam fazer os desenhos. O desenho do escudo deve ser assim.

Descrição da dinâmica: O coordenador da dinâmica faz uma motivação inicial (durante cerca de 5 minutos) falando sobre a riqueza da linguagem dos símbolos e dos signos na comunicação da experiência humana. Vamos procurar comunicar coisas importantes da nossa vida através de imagens e não apenas de coisas faladas. Cada um vai falar de sua vida, dividindo-a em 4 etapas. **a.** do nascimento aos seis anos; **b.** dos 6 aos 14; **c.** o presente; **d** o futuro.

Encaminha a reflexão pessoal, utilizando o desenho do escudo, que foi entregue para cada um. Na parte superior do escudo, cada um deve escrever na parte superior o seu lema, ou seja, uma frase ou palavra que expressem o seu ideal de vida Depois, em cada uma das quatro partes do escudo, vai

colocar um desenho que expresse uma vivência importante de cada uma das etapas acima mencionadas.

O escudo ficará preenchido da seguinte maneira.

Em grupos de 5 pessoas, serão colocadas em comum as reflexões e os desenhos feitos individualmente, e, depois, conversa-se sobre as dificuldades encontradas para se comunicarem dessa forma

UMA PESSOA DE PRINCÍPIOS

JOGO COMUNITÁRIO.

Objetivo: Descontrair os participantes de uma reunião ao mesmo tempo em que desenvolve a criatividade.

Para quantas pessoas: Grupos com menos de 15 pessoas.

Descrição da dinâmica: Todos os participantes se sentam em círculo. O coordenador ao centro inicia o jogo narrando uma história de alguém, Ao contar fatos, viagens, opiniões, gostos, pede aos participantes que completem as frases sempre com palavras começadas com a letra inicial do nome do personagem. Por exemplo: Eu tenho uma amiga que se chama Luiza.

A peça de roupa que ela nunca deixa de usar é....(e aponta para alguém, que deve completar, por exemplo, com....luva) Sempre que viaja, ela vai para... Londres, O nome do namorado dela é ... Luís.

Em casa, ela tem um bicho de estimação, que é uma....lesma.

Aquele que demorar muito para responder ou trocar a letra inicial vai para o centro, puxar o jogo, As perguntas devem ser feitas rapidamente.

CAÇA AO TESOURO

APRESENTAÇÃO

Objetivo: Ajudar as pessoas a memorizarem os nomes umas das outras, desinibir, facilitar a identificação entre pessoas parecidas.

Para quantas pessoas: Cerca de 20 pessoas, Se for um grupo maior, é interessante aumentar o número de questões propostas.

Material necessário: Uma folha com o questionário e um lápis ou caneta para cada um.

Descrição da dinâmica: O coordenador explica aos participantes que agora se inicia um momento em que todos terão a grande chance de se conhecerem. A partir da lista de descrições, cada um deve encontrar uma pessoa que se encaixe em cada item e pedir a ela que assine o nome na lacuna.

1 , Alguém com a mesma cor de olhos que os seus'

2, Alguém que viva numa casa sem fumantes:

3. Alguém que já tenha morado em outra cidade:

4, Alguém cujo primeiro nome tenha mais de seis letras.

5 Alguém que use óculos'

6. Alguém que esteja com uma camiseta da mesma cor que a sua.

7. Alguém que goste de verde-abacate'

8, Alguém que tenha a mesma idade que você,

9. Alguém que esteja de meias azuis'

10. Alguém que tenha um animal de estimação (qual?):

Pode-se aumentar a quantidade de questões ou reformular estas, dependendo do tipo e do tamanho do grupo.

HISTORIA SUBSTANTIVADA

JOGO COMUNITÁRIO.

Objetivo: É um momento de descontração no meio ou no começo de um dia de trabalho, além disso, ajuda a desenvolver a criatividade e a capacidade de se trabalhar em grupo.

Para quantas pessoas: Equipes de 3 ou 4 pessoas (três pessoas serão os juízes) .

Material necessário: Uma folha com 20 substantivos, 10 adjetivos e 5 verbos para cada grupo. Papel e caneta para que possam anotar a história que tiverem inventado.

Descrição da dinâmica: Cada equipe recebe tem que inventar uma história em que entrem as palavras anotadas na folha de papel, na seqüência em que estão anotadas. Os substantivos e adjetivos devem ter os mais diferentes significados para que a história se torne bem interessante. O coordenador da dinâmica explica o que terá que ser feito e os grupos terão cinco minutos para prepararem sua história. Cada grupo lê sua história em voz alta para os demais. Ganha a equipe que respeitar melhor a seqüência dada na folha, que usar todas as palavras, que tiver feito a história dentro do prazo e se for bonito, gostoso, frito, maravilhoso, babento, bravo, sujo, cheiroso, transparente, azulado. **verbos:** comer, cair, chorar, pescar, varrer.

AS GARRAFAS

ORGANIZAÇÃO DO GRUPO

Objetivo: Analisar a importância da organização, diferenciando uma ação espontânea de uma ação planejada.

Para quantas pessoas: 20 ou mais pessoas

Material necessário: 6 garrafas vazias, de boca não muito estreita e areia na quantidade exata para encher as seis garrafas

A Descrição da dinâmica: Pede-se 6 voluntários que se colocam em fila e aos pés de cada um se coloca a garrafa vazia. Distante dos participantes, cerca de 6 metros, se coloca a areia. Todas as garrafas.

devem ser enchidas de areia. A areia que for derramada para fora do recipiente não poderá ser reaproveitada. Ganha o que encher sua garrafa e, de volta ao seu lugar, colocar a garrafa aos seus pés. O coordenador conta até três e dá a ordem de partida.

Quando o primeiro chegar com a garrafa, os outros param. Todos -, mostram o quanto conseguiram colocar em suas garrafas e quanta areia ficou esparramada. Em seguida, pede-se 6 novos voluntários e se repete o exercício. Antes de dar a ordem de partida, faz-se uma pequena avaliação de como e comportou a equipe anterior. Antes de se fazer uma terceira rodada da mesma atividade, avalia-se novamente o desempenho da equipe anterior.

Finalmente, avaliam-se as três etapas da dinâmica.

Para esta discussão final, é interessante que as avaliações feitas em cada etapa estejam anotadas de forma que todos possam tê-las à vista.

O coordenador pede que todos reparem na avaliação da primeira rodada Pergunta por que as coisas se deram dessa maneira? E pode, a partir do que for dito pelo grupo, analisar os elementos de uma ação espontânea.

Ao analisar a segunda rodada, pode perguntar que elementos foram superados em relação à primeira? O que permitiu superar estas coisas? Neste momento, o coordenador pode retomar o que significa a experiência que se vai acumulando em relação ao planejamento e à ação e a importância de se refletir sobre ela. Ao analisar a última volta, se retoma a fundo a necessidade de realizar ações de forma planejada, avaliando os erros e os acertos. Posteriormente, analisa-se a importância de seguir os objetivos de forma coletiva e completa (e não apenas parcialmente), observando que não se tratava de uma competição, mas que o objetivo era que todos enchessem suas garrafas. Foi dito no começo que "ganha aquele que conseguir encher sua garrafa e, de volta ao seu lugar, colocar a garrafa aos seus pés".

Logo depois desta etapa, o coordenador da dinâmica deve levar as pessoas a compararem a dinâmica com o que se passa na vida real de cada um dos participantes.

Recomendação Durante o desenvolvimento da dinâmica, o coordenador deve estar atento para que as avaliações sejam sobre a própria dinâmica e não se entre em reflexões sobre a vida. Já na reflexão final deve atentar para que se deixe de lado o que aconteceu na dinâmica para que se analise a realidade.

A CANDIDATURA

INTEGRAÇÃO.

Objetivo: Expressar de maneira simpática o valor que têm as pessoas que trabalham conosco.

Para quantas pessoas: Grupos de cinco pessoas se houver mais de 10 participantes.

Descrição da dinâmica: Cada grupo deve escolher um candidato para determinada missão. Por exemplo, ser presidente da Associação de Moradores, ser dirigente de um clube esportivo, etc.

Cada participante coloca no papel as virtudes que vê naquela pessoa indicada para o cargo e como se deveria fazer a propaganda de sua candidatura.

O grupo coloca em comum o que cada um escreveu sobre o candidato e faz uma síntese de suas virtudes. Prepara a campanha eleitoral e, dependendo do tempo disponível, faz uma experiência da campanha prevista.

O grupo avalia a dinâmica, o candidato diz como se sentiu. O grupo explica porque atribuiu determinadas virtudes e como se sentiram na campanha eleitoral.

DIZENDO POR DIZER

COMUNICAÇÃO

Objetivo: A partir de uma frase pronta, a pessoa desenvolva idéias coerentes e aprenda a manifestar sua opinião.

Para quantas pessoas: Se houver mais de 8 pessoas, deve-se subdividir em grupos de cinco.

Material necessário: Uma frase para cada participante.

Descrição da dinâmica: Cada participante recebe uma frase (ou escolhe). O coordenador da dinâmica dá 15 minutos para que cada um, em silêncio, organize as idéias para, em 5 minutos, explicar o significado da frase e elabore um discurso que convença o grupo de que a afirmação é verdadeira. O grupo deve ter um cronometrista e todos os participantes devem anotar o que pensam do discurso de cada um dos companheiros do grupo. O coordenador deve estar atento para que não

seja um debate de idéias, mas análise da lógica e da capacidade de convencimento de quem está falando.

Sugestões de frases:

1. A bomba está perto de explodir
2. O circo vale mais do que o pão.
3. Um por todos, todos por um.
4. A causa verde dá dinheiro.

A VACA.

DIMENSÃO PASTORAL.

Objetivo: Perceber a importância de um trabalho conjunto entre os diversos grupos que atuam numa comunidade.

Para quantas pessoas: Cerca de 20 pessoas, subdivididas em cinco grupos.

Material necessário: Papel e material de desenho ou pintura e tesoura para cada grupo, cartões com o nome dos pedaços de uma vaca: cabeça, rabo, perna da frente direita, perna da frente esquerda, perna de trás direita, perna de trás esquerda, orelha esquerda, orelha direita, teta.

Descrição da dinâmica: Dividir o grupo em cinco subgrupos. O coordenador distribui os cartões com o nome dos pedaços da vaca e orienta os subgrupos a fazerem os desenhos correspondentes. Não dá mais nenhuma orientação. Os subgrupos se reúnem, fazem seus desenhos.

Na plenária, todos se juntam e montam a vaca. (Em geral, a vaca resultante dos desenhos dos grupos fica parecendo um "monstro".) O coordenador puxa a reflexão sobre o que isso quer dizer no nosso trabalho cotidiano. Por que isso acontece?

Como se poderia ter uma vaca mais com cara de vaca?

Uma complementação da dinâmica é que os subgrupos voltem a desenhar os pedaços da vaca, dessa vez acertando juntos alguns detalhes como tamanho e cor da vaca, por exemplo.

TRES CAFES DA MANHA DIFERENTES

Objetivo: Sentir vivencialmente o problema social, especialmente a fome e a exclusão.

Para quantas pessoas: Grupos com mais de 20 participantes.

Material necessário: Para um terço do grupo deve-se preparar um café da manhã completo (com frutas, suco, frios), para outro terço, um café da manhã normal e para o outro terço, um café da manhã fraco e em quantidade que não seja suficiente para todos. Havendo mais de três mesas, somente uma deverá ter o café da manhã completo.

Descrição da dinâmica: Antes dos participantes do curso chegarem para o café da manhã, prepara-se as mesas com o café da manhã completo, o café da manhã normal e o café da manhã em pouca quantidade (inclusive faltando talheres, guardanapo, etc.). Deve haver alguém previamente acertado para ser o "conciliador" nas mesas onde vai faltar comida.

Quando as pessoas chegarem para tomar o café da manhã, podem sentar onde quiserem. Normalmente as pessoas não se dão conta do que está acontecendo até que os "marginalizados" querem ir até a cozinha para pedir o que falta. O "conciliador" deve se oferecer para ir até lá e ao regressar procura acalmar as pessoas sem resolver o problema da fome.

É bom que alguém grave ou anote discretamente o que está se passando.

Logo no primeiro momento de trabalho após o café da manhã, analisa-se:

1. O que aconteceu?
2. Como as pessoas se sentiram?
3. O que disseram?
4. Qual a relação disso com o que acontece no dia a dia?

O observador que fez as anotações deve intervir quando constatar que as coisas se passaram de um jeito diferente do que está sendo dito.

Na seqüência, o coordenador faz uma reflexão sobre o tema, chamando atenção para a necessidade das pessoas se comprometerem diante da injustiça social.

O TREM

INTEGRAÇÃO

Objetivo: Serve para que as pessoas recordem os nomes umas das outras e alguma característica pessoal positiva.

Para quantas pessoas: Cerca de 20 pessoas.

Descrição da dinâmica: Durante 5 minutos, as pessoas podem andar pela sala lembrando o nome de todos os participantes do grupo e reparando em pelo menos uma qualidade de cada um. Este processo vai se repetindo até que o trem esteja formado por todos os participantes.

Pode-se ampliar um pouco a dinâmica invertendo o trem: o último, antes de se sentar, deve dizer o nome e uma qualidade de quem está à sua frente, até que se chegue à locomotiva.

AVALIANDO UM ENCONTRO

AVALIAÇÃO.

Objetivo: Oferecer um questionário básico para que os encontros ou reuniões de grupo possam ser avaliados e, a partir dessa avaliação, o grupo mantenha o jeito de trabalhar ou procure um novo jeito.

Para quantas pessoas: Sendo grupos com mais de 20 pessoas é interessante que o questionário seja respondido pelos grupos e depois trazido para uma plenária,

Material necessário: Cópia do questionário para todos.

Descrição da dinâmica: O coordenador da dinâmica explica que o momento de avaliação é mais importante para suscitar formas diferentes de fazer as coisas do que para "chorar o leite derramado". Entrega uma cópia do questionário para cada um e dá 15 minutos para que as perguntas sejam respondidas da maneira mais objetiva possível.

Passado esse tempo, as pessoas se reúnem em plenária para apresentar a resposta que gostariam de destacar dentre todas as respondidas. O coordenador deve ficar atento para notar os pontos que mais aparecem, deixando, inclusive, as pessoas repetirem o que já foi dito, e, ao final, pede ao grupo sugestões de como melhorar.

Questionário para orientar a avaliação

No geral, o que você achou desse encontro? .Ruim, médio, aceitável, bom, excelente.

Agora você compreende melhor os outros? .Muito bastante.Pouco.Nada

Quais fatores do ambiente facilitaram ou dificultaram o encontro?

Os objetivos do encontro e de cada item de pauta foram enunciados claramente?

Despertaram interesses? Os objetivos orientaram as decisões do grupo?

O grupo conseguiu chegar às decisões que precisavam ser tomadas? Estas decisões surgiram da compreensão mútua e do consenso? As pessoas ficaram atadas às suas idéias ou cederam em pontos para que o grupo progredisse? os temas foram suficientemente discutidos ?

CRIAR NOVOS JEITOS

DIMENSÃO PASTORAL

Objetivo: Elaborar jeitos concretos de realizar festas e celebrações e resgatar as tradições da religiosidade popular, de acordo com os valores do Reino.

Para quantas pessoas: Ideal para grupos 15 pessoas, em média.

Descrição da dinâmica: Orientação: Essa dinâmica deve ser vivenciada como complemento da avaliação de eventos concretos. Depois de se ter feito o discernimento, é hora de buscarmos um jeito libertador de viver esses mesmos eventos. Por exemplo, se o grupo tiver feito uma avaliação e um discernimento sobre a Festa do Natal, do quanto ela tem sido uma festa puramente comercial, perdendo seu significado mais profundo, agora o grupo vai procurar montar um modelo de como festejar o Natal de maneira que venha ao encontro dos valores do Reino.

Escolhe-se a festa ou o evento que se vai trabalhar. O grupo clareia itens do tipo o que é, quem está envolvido, como e onde acontece, por que, etc. E conversa sobre a forma como acha que deveria se dar a festa. Organiza-se para vivê-la de maneira alternativa. Depois de se ter vivido a festa de forma alternativa, o grupo se reúne para avaliar a experiência realizada, seus pontos positivos e suas falhas.

DESENHO DE GIZ

AVALIAÇÃO

Objetivo: Avaliar a caminhada do grupo ou o andamento de uma reunião através de manifestações simbólicas dos participantes.

Para quantas pessoas: Funciona muito bem para grupos de tamanho médio, até 30 pessoas.

Material necessário: Lousa e giz colorido ou papelógrafo (bem grande) e lápis de cor, giz de cera ou outro material, com várias opções de cor.

Descrição da dinâmica: O coordenador orienta os participantes a irem até a lousa (ou papelógrafo) para desenharem alguma coisa que indique o como estavam quando começou o curso (ou o grupo, no caso de se avaliar a caminhada do grupo) e outro desenho que indique o como estão agora, passado algum tempo desde o início do processo. Quando todos tiverem feito os seus desenhos, o coordenador convida quatro pessoas para falarem da mudança que percebem em si mesmos e outros quatro para falarem um pouco do que estão vendo no quadro.

É importante o coordenador final de um encontro de estudo, e assim as pessoas podem levar consigo uma síntese facilmente relembável.

SLOGAN

Para quantas pessoas: É importante que os subgrupos não tenham mais de cinco pessoas.

Material necessário: Papel e caneta para todos os participantes.

Descrição da dinâmica: O coordenador explica o que é um slogan:

É uma mensagem ou idéia simples, apresentada numa frase original, sintética, sonora, visualizável, fácil de memorizar e que, ao ser divulgada, seja de fácil entendimento e de fácil repetição. Alguns exemplos podem ser: É melhor perder um minuto na vida que perder a vida num minuto; Bombril tem mil e uma utilidades; 51 : uma boa idéia; etc.

O coordenador encaminha a formação de grupos e pede que cada grupo faça um slogan sobre o conteúdo principal discutido durante o encontro, ou sobre qualquer outro assunto.

Em seguida, cada grupo apresenta o slogan que inventou e também o processo que fez para chegar a ele. O plenário escolhe dois ou três slogans que considerem os melhores. O slogan pode vir acompanhado de desenhos, cartazes, música ou encenação.

Ao final do processo, é importante avaliar o que foi feito: conseguimos alcançar os objetivos dessa dinâmica? Qual a utilidade dessa dinâmica em outras ocasiões? O que aprendemos com essa dinâmica?

AQUI ESTOU

APRESENTAÇÃO.

Objetivo: Fazer com que pessoas que estão tendo um primeiro contato se conheçam e se integrem mais facilmente. Essa forma de apresentação ajuda também a definir os grupos naturais. Toda ela é realizada em plenária.

Para quantas pessoas: Qualquer tamanho de grupo. Quanto mais pessoas estiverem reunidas, mais tempo leva a dinâmica.

Material necessário: Papel, caneta e alfinete para cada participante.

Descrição da dinâmica: O coordenador orienta os participantes a escreverem seu nome na folha em branco que receberam. É importante colocar o nome em letra grande e visível a uma distância média. Em seguida, cada um escreve cinco respostas para a pergunta: quem sou? O coordenador não deve dar mais detalhes para que as pessoas possam usar sua imaginação com total liberdade. Quando todos tiverem escrito as respostas, prendem o papel no peito, com o alfinete e circulando pela sala, vão lendo o que está escrito no papel dos outros, o nome e as respostas dadas à pergunta. Deve-se evitar os comentários, observando os outros em silêncio. Quando todos tiverem observado os demais, o coordenador convida todos para uma avaliação da dinâmica: o que se conseguiu alcançar, como cada um se sentiu, qual a utilidade dessa dinâmica para outras ocasiões?

IDENTIDADE SECRETA

AJUDA MÚTUA.

Objetivo: Ajudar as pessoas a aprenderem a prestar atenção umas nas outras.

Para quantas pessoas: Grupos com mais ou menos 20 pessoas.

Material necessário: Nenhum.

Descrição da dinâmica: No começo do dia de trabalho, cada um pensa um personagem que vai interpretar durante o dia todos, sem contar aos outros que personagem escolheu.

No final do dia, os participantes do encontro tentam descobrir o personagem de cada um. Discute-se por que cada um escolheu determinado personagem, se há identificação consciente ou não. Depois que já se saiba quais eram os personagens vividos, faz-se uma avaliação. É importante que cada um diga como se sentiu desempenhando tal papel. Os outros devem dizer como o viram no papel escolhido: semelhanças e diferenças com sua vida real.

ORGANIZAÇÃO DE UM GRUPO DE TRABALHO

ORGANIZAÇÃO DO GRUPO.

Objetivo: Para que o trabalho em grupo seja mais dinâmico, participativo, harmônico, planejado e produtivo.

Para quantas pessoas: Não importa quantas pessoas estejam em plenária, deve-se fazer grupos com cerca de 8 pessoas.

Material necessário: Uma folha com a definição das funções de coordenador, cronometrista e secretário, para cada participante (veja o verso dessa folha).Folha e caneta para os secretários dos grupos.

Descrição da dinâmica: Cada grupo escolhe rapidamente um secretário, um coordenador e um cronometrista (levando em conta a definição de funções que estão na folha).Pode-se definir outras tarefas mais, se o grupo achar necessário.

O grupo, então, faz seu planejamento:

- a) qual método será seguido. As etapas, o trabalho pessoal e grupal, a chuva de idéias (falada ou escrita), uso de fichas, etc.
- b) quanto tempo será usado para cada coisa: o grupo recebeu um tempo global para realizar toda a sua tarefa e agora precisa subdividir o tempo de acordo com as etapas que foram definidas.
- c). verificação da tarefa: o coordenador deve verificar se todo o grupo entendeu o que será feito e qual será o caminho percorrido. Se for preciso, volta a explicar o que se vai fazer. O grupo desenvolve a tarefa da qual foi incumbido. Realizada a tarefa, avalia-se o processo vivido pelo grupo.

Funções no grupo Coordenador: Sua missão é fazer com que todos façam. É quem distribui as tarefas e faz com que todos participem. Pede que falem os que ainda não falaram. Pede que falem menos os que falaram demais. Preocupa-se com a dinamicidade do trabalho em grupo e que os objetivos sejam alcançados. Não é alguém que vai monopolizar a fala, nem emitir uma opinião atrás da outra. Sua missão é fazer com que os outros opinem e atuem, ou seja, sua missão é *coordenar*.

Secretário: Sua missão não é tanto fazer uma ata do que foi dito mas fazer uma síntese do que o grupo falou e fez. Prepara o seu informe para apresentar no plenário, mas antes deve sujeitar à aprovação do grupo.

Cronometrista: O tempo para cada etapa do trabalho deve ser determinado pelo grupo. A função do cronometrista é indicar se o tempo ainda é suficiente ou se já estourou. Não deve deixar para avisar em cima da hora, mas de forma que o grupo possa se reorganizar com seu tempo, realizando as tarefas que lhe foram pedidas.