

Jogo Comunitário

Objetivo

Descontrair e ao mesmo tempo ajudar a memorizar o nome dos outros participantes. MATERIAL : uma flor.

Desenvolvimento

Os participantes sentam-se em círculo e o animador tem uma flor na mão. Diz para a pessoa que está à sua esquerda : senhor... (diz o nome da pessoa), receba esta flor que o senhor...(diz o nome da pessoa da direita) lhe enviou... E entrega a flor. A pessoa seguinte deve fazer a mesma coisa. Quem trocar ou esquecer algum nome, passará a ser chamado pelo nome de um bicho. Por exemplo, gato. Quando tiverem que se referir a ele, os seus vizinhos, em vez de dizerem seu nome, devem chamá-lo pelo nome do bicho. O animador deve ficar atento e não deixar os participantes entediados. Quanto mais rápido se faz a entrega da flor, mais engraçado fica o jogo.

Painel Integrado

Objetivo

Trabalhar com "grupo" em equipes de forma prática, desenvolvendo a comunicação e reflexão dispensando o plenário e a centralização do encontro em uma só pessoa.

Desenvolvimento

Dividir o grupo 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.

Eu e Meu Grupo

Objetivo

Trabalhar com "grupo" em equipes de forma prática, desenvolvendo a comunicação e reflexão dispensando o plenário e a centralização do encontro numa só pessoa.

Avaliar o grupo e a contribuição de cada um de seus membros.

Desenvolvimento

Cada um responde em particular às perguntas: · que me agrada no grupo? · que não me agrada? · que recebo dele? o que deixaria de ganhar se ele se acabasse? · que recebo de cada pessoa? · que ofereço ao grupo? · qual foi a maior tristeza? Cada um responde o que escreveu. É importante ressaltar que não se trata de discutir em profundidade mas principalmente de se escutarem reciprocamente. Depois de ouvir todo mundo, fazer uma discussão do que fazer para que o grupo melhore.

Passar Amor

Objetivo

A brincadeira do Passa Amor pode ser utilizada nos encontros que falem sobre partilha, valorização da pessoa humana, sobre o Sagrado Coração de Jesus etc.

Material

Confeccione um coração de cartolina em um tamanho que fique escondido no meio de nossas mãos (pode se escrever Jesus no centro do coração).

Como brincar

Essa brincadeira na verdade é o conhecido Passa anel, só que em vez de passarmos um anel iremos passar um coração. Sorteia-se a criança que via passar o coração. As outras sentam-se lado a lado, com as mãos fechadas (como para rezar) no colo. A que está com o coração entre as palmas das mãos começa a passá-lo, ou seja, finge que põe o coração na mão de cada um dos participantes, na verdade, só deixa cair na mão de um. Quando acaba, abre as mãos mostrando que já não está mais com o coração. Ao terminar, a criança pergunta a um dos participantes: quem está com Jesus no coração? Se a criança acertar, vai passá-lo na vez seguinte.

Dessa forma a criança aprende brincando que Jesus está em todas as pessoas e que é necessário enxergamos sua presença no irmão, todas as pessoas podem partilhar amor.

Pique Comunidade

Objetivo

Na catequese podemos utilizar essa brincadeira para trabalhar o Mês Vocacional, o mês Missionário, a pessoa do sacerdote, do catequista e também dos leigos que trabalham pela evangelização e que por meio de seus serviços buscam acolher às pessoas para a comunidade. Pode-se mostrar a importância da Corrente (símbolo de união) entre os participantes, já que a mesma facilita a evangelização de outra pessoa. Lembrar os textos bíblicos: "Onde dois ou mais estiverem reunidos em meu nome..." (Mt 18, 20) "Ide por todo o mundo e pregai o evangelho..." (Mc 16, 15)

Como brincar

Essa brincadeira é conhecida pelas crianças como pega-pega ou pegador. O pique-comunidade começa com uma criança (o pegador) correndo para pegar as demais. O participante que é tocado transforma-se também em pegador. De mãos dadas, eles passam a correr juntos para pegar os outros. Cada nova criança é agregada à corrente que vai crescendo. A brincadeira só termina quando a comunidade estiver formada e todos os participantes estiverem de mãos dadas. Nesse momento poderá ser feita uma oração pela união de todos. Não existe limite de participantes.

Fazendo Feira

Objetivo

Essa brincadeira visa integração, ao contar uma história, a criança se desinibe diante do grupo, além de desenvolver criatividade, coordenação motora e rapidez de raciocínio.

Material

Com antecedência, o catequista deve preparar crachás coloridos com cores de frutas (amarela, laranja, roxa, vermelha, verde etc.), escrever o nome dos catequizandos e entregar no início do encontro.

Como brincar

Os catequizandos devem estar sentados em círculo. O catequista em pé, no meio da roda, explica a brincadeira: a história que vou contar é sobre uma feira. Mas atenção! Quando eu disser o nome da fruta, aquele que estiver com o crachá da cor dessa fruta deve levantar-se, rodopiar em volta de sua cadeira e voltar a sentar. Quando eu disser a palavra SACOLA, todos fazem a feira e mudam de cadeira. O catequista senta-se numa das cadeiras, para que um dos catequizandos fique sobrando e tenha que continuar a história.

Locomotiva

Objetivo

De forma divertida, podemos memorizar os cinco Mandamentos da Igreja. Cada vagão da locomotiva representará um mandamento, e a locomotiva será o cristão. A locomotiva só poderá partir assim que todos os vagões estiverem ligados a ela. O catequizando só será capaz de percorrer os trilhos da evangelização se transportar com a sua vida os cinco Mandamentos, ou seja, as cinco dicas que o tornarão um verdadeiro cristão.

Como brincar

Trace duas linhas paralelas á distância de 10m, uma partida outra para chegada. Dividida seu grupo de catequizandos e forme duas fileiras distantes uma da outra. Um dos jogadores de cada equipe ficará atrás da linha de chegada, ele será a locomotiva. Os demais jogadores representarão os vagões e ficarão em posição.

Amarelinha

Objetivo

Assimilar os Dez Mandamentos da lei de Deus. Conscientizar o catequizando de que seguir os Dez Mandamentos o aproximará ainda mais de Deus.

Material

Giz de lousa para riscar a amarelinha no chão. Tampinha de garrafa ou um objeto com que se possa marcar a casa da amarelinha.

Como Brincar

Chame sua turma para brincar. Com um giz, risque no chão os desenhos da amarelinha. tire a sorte para ver quem começa. De fora da amarelinha, jogue uma tampinha, que deverá cair na casa de número 1. Antes de pular diga o Primeiro Mandamento e depois, com um pé, comece a pular, seguindo a ordem dos números. Não pise a casa onde está a tampinha. Só coloque os dois pés no chão quando houver uma casa ao lado da outra. Vá pulando até chegar ao numero 2, abaixe-se, mantendo-se num pé só, pegue a tampinha e pule por cima da casa de número 1. Faça o mesmo com as outras casas. OBS: a brincadeira da amarelinha poderá ser usada para trabalhar os sacramentos também, nesse caso deve-se riscar o desenho com apenas sete casas.

O Jovem e a Comunicação

Objetivo

Criar comunicação fraterna e madura Desenvolvimento Distribuir aos participantes papel e convidá-los a fazer um desenho de um homem e de uma mulher. Após o desenho, eles devem anotar na figura:

- a) diante dos olhos, as coisas que viram e mais os impressionaram;

- b) diante da boca 3 expressões (palavras, atitudes) dos quais se arrependeu ao longo da sua vida;
- c) diante da cabeça 3 idéias das quais não abre mão;
- d) diante do coração 3 grandes amores;
- e) diante das mãos, ações inesquecíveis que realizou;
- f) diante dos pés, as piores enrascadas em que se meteu.

Para discutir

- 1- Foi fácil ou difícil esta comunicação? Por que?
- 2- Este exercício é uma ajuda? em que sentido?
- 3- Em qual anotação sentiu mais dificuldade? Por que/
- 4- este exercício pode favorecer o diálogo entre as pessoas e o conhecimento de si mesmo? Por que?

Para ler na bíblia

Marcos 7, 32 - 37.