101 IDÉIAS Criativas para pequenos grupos



Brincadeiras • Quebra-gelo • Programas Sociais

101 IDÉIAS Criativas para pequenos grupos



Brincadeiras

ÍNDICE *Brincadeiras*

Introdução ..... Pág 02

Brincadeiras Para Grupos Pequenos:

1. Desenho de Ouvido ..... Pág. 04
2. Vaso de Algodão ..... Pág. 04
3. Coitado! ..... Pág. 05
4. Futebol de Pingue-Pongue ..... Pág. 05
5. O Último Riso ..... Pág. 05
6. Corrente Elétrica ..... Pág. 05
7. Datas Marcadas ..... Pág. 06
8. Bolo de Azar ..... Pág. 07
9. Coitadinho do Gatinho ..... Pág. 07
10. Caça aos Versículos ..... Pág. 07

Brincadeiras Para Grupos Maiores:

1. Estoura Balão ..... Pág. 08
2. Pisca-Pisca ..... Pág. 08
3. Guerrilha ..... Pág. 08
4. Fogo na Montanha ..... Pág. 09
5. Cobra Venenosa ..... Pág. 09
6. Gato Mia ..... Pág. 09
7. Esquilo nas Árvores ..... Pág. 10
8. Coral Afinado ..... Pág. 10
9. Gato e Rato ..... Pág. 10
10. Palavras Cruzadas ..... Pág. 11

Brincadeiras de Revezamento:

1. Corrida de Feijão ..... Pág. 12
2. Corrida de Leque ..... Pág. 12
3. Busca e Leva ..... Pág. 13
4. Passeio de Vassoura ..... Pág. 13
5. Corrente Humana ..... Pág. 13
6. Corrida de Bombeiro ..... Pág. 14
7. Feijão na Mão ..... Pág. 14
8. Carrinho de Mão ..... Pág. 15
9. Por Cima e Por Baixo ..... Pág. 15
10. Assobio ..... Pág. 15

Brincadeiras de Atenção:

1. Dicionário ..... Pág. 17
2. Memória ..... Pág. 17
3. Uma Questão de Polegar ..... Pág. 18
4. Roubo de Palavras ..... Pág. 19
5. O Que Está Diferente? ..... Pág. 19
6. Nove Livros ..... Pág. 19
7. Meu Pai é Um Comerciante ..... Pág. 20
8. Guerra dos Sexos ..... Pág. 20
9. Este é o Meu Nariz ..... Pág. 21
10. Destino Desconhecido ..... Pág. 21

Perfil ..... Pág. 23



Introdução

Muitas vezes um encontro "frio" precisa somente de uma pequena faísca para torná-lo dinâmico e "quente". Esta faísca pode ser uma brincadeira, dirigida logo no início da reunião. Ou talvez você queira dinamizar o final do encontro com algumas das atividades apresentadas aqui. Sugerimos que seus retiros e acampamentos também sejam "aquecidos" com brincadeiras e competições.

Alguns princípios básicos devem ser lembrados quando dirigimos uma brincadeira:

A competição entre times, com prêmios simples para os vencedores (balas, direito de servir-se em primeiro lugar da refeição, etc.), cria um ambiente mais dinâmico que a competição individual.

A competição nunca deve assumir importância tal que estrague a comunhão entre os participantes. Quando perceber que os integrantes do grupo estão levando a brincadeira muito a sério, é hora de encerrar, mudar os times e "acalmar" a tempestade. Esta é uma boa oportunidade para ensinar princípios bíblicos de vitória e derrota, contentamento e consideração mútua. (Fp. 2:3,4; Rm. 12:10)

A divisão em times pode ser feita de várias maneiras: por sexo (homens x mulheres), por números (distribuir números 1-2-1-2-1-2), pela data de aniversário (janeiro-julho x julho-dezembro), etc.

Dar nomes aos times ajuda a "personalizar-los" e criar maior motivação.

Esteja bem preparado, conhecendo a brincadeira que deseja dirigir e providenciando com antecedência o material necessário.

Procure envolver todos os integrantes do grupo nas brincadeiras. Uma ou duas pessoas indispostas podem contagiar as demais. Um dos melhores remédios contra esta "doença" é a sua própria participação nas atividades.

Tome cuidado para dividir os times de maneira justa, sendo sempre sensível às pessoas menos hábeis, marginalizadas, etc. e tentando entrosá-las com o resto do grupo.

Dividimos brincadeiras em quatro tipos principais: brincadeiras para grupos pequenos e grandes, brincadeiras de revezamento e atenção.

Quando falamos em grupos pequenos, pensamos naqueles de no máximo 12 pessoas. Algumas das idéias que reunimos aqui funcionam independente do tamanho do grupo, mas as classificamos na categoria, onde talvez possam dar os melhores resultados.

Os revezamentos oferecem oportunidade de competição entre times. A maioria exige uma sala ampla e alguns devem ser realizados ao ar livre. São atividades especialmente apropriadas para retiros e acampamentos.

E finalmente, as brincadeiras de atenção são aquelas que envolvem algum desafio mental e que precisam ser "decifradas" por quem não as conhece. Crie suspense ao dirigí-las e não revele logo o segredo. Conduza o grupo de modo que todos desfrutem da descoberta; quando for repetí-las, evite que aqueles que já conhecem o segredo estraguem a brincadeira e ajude os que encontram maior dificuldade. A maioria delas funciona bem em lugares onde não se dispõe de espaço suficiente para dirigir brincadeiras e revezamentos. São úteis para o equilíbrio das atividades do grupo, pois valorizam as pessoas que pensam, enquanto as outras brincadeiras tendem a favorecer os atletas. Sugerimos que o seu grupo intercale idéias que exigem muita atividade com outras mais calmas, que exigem reflexão.

Não fique desanimado se o grupo não corresponder imediatamente ao espírito da brincadeira. Prossiga, pois o seu entusiasmo irá contagiar a outros!



Brincadeiras Para Grupos Pequenos

1. Desenho de Ouvido

Material Necessário: 4 cadeiras, objetos variados, folhas de papel e lápis.

Procedimento:



Divida o grupo em times. Duas pessoas de cada time sentam-se de costas para a outra, sendo que uma delas deve ter em mãos um objeto e a outra, lápis e papel. A primeira descreve o objeto, enquanto a segunda desenha dentro de um tempo determinado. Prossiga até que todos tenham participado e que os dois times tenham desenhado os mesmo objetos. No final, uma comissão deve avaliar os resultados.

2. Vaso de Algodão

Material Necessário:
Bolas de algodão, duas vendas, quatro tigelas e duas colheres.

Procedimento:

Divida o grupo em dois times. Cada time deve escolher um representante que recebe uma venda nos olhos e vai tentar esvaziar uma tigela cheia de bolas de algodão, transportando-as para uma tigela ao lado. Esta pessoa deve utilizar uma colher e os integrantes do seu time podem orientá-la, se necessário, para que nenhuma bola de algodão se perca. Vence o time cujo representante terminar a operação no menor tempo.

Variação:

Numa segunda vez, proceda conforme descrito acima, mas retire as bolas de algodão da tigela depois que as pessoas escolhidas já estiverem vendadas. Será divertido observá-las enauqnto tentam esvaziar o ar! Ajam de forma a fazê-las trabalharem por algum tempo antes que percebam a brincadeira.

3. Coitado!

Material Necessário:
Grãos de feijão, um copo para cada participante.

Procedimento:
Cada participante recebe um copo com cinco ou mais grãos de feijão. Determine por sorteio a pessoa que deve dar início à brincedeira. Ela vai mencionar algo que NUNCA fez, mas que acredita que quase todos os demais já tenham feito (p. ex.: "Eu nunca fui reprovado numa prova."). Cada pessoa que já passou por aquela experiência deve tirar um grão de feijão do seu copo. A brincadeira prossegue até que uma só pessoa ainda tenha grãos de feijão em seu copo. O "coitado" do grupo, que nunca teve oportunidade de passar pelas experiências mencionadas, tem direito a um prêmio.

4. Futebol de Pingue-pongue

Material Necessário:
Bolinha de pingue-pongue, mesa retangular.

Procedimento:
Cada time fica de um lado da mesa. A bola de pingue-pongue é lançada no meio da mesa e os times procuram fazer gols soprando-a para que atinja a extremidade do campo adversário. É proibido tocar na bola com as mãos.

5. O Último Riso

Escolha por sorteio a pessoa que deve dar início à brincadeira. Ela vai provocar os demais participantes para que comecem a rir, mas sem tocá-los. Cada pessoa que começar a rir deve passar a provocar os demais, até que todos estejam rindo. A última pessoa que resistir recebe um prêmio.

6. Corrente Elétrica

Os participantes reúnem-se em círculo, de mãos dadas, e uma pessoa fica no centro do círculo. Uma "corrente elétrica" é gerada por umas das duas "estações geradoras" previamente escolhidas - mas que não são do conhecimento de quem está no centro do círculo - e se transmite ao apertar a mão da pessoa à direita

ou à esquerda. Quando recebida, a "corrente elétrica" deve ser transmitida imediatamente por todos os participantes, exceto pelas "geradoras" que pode segurá-la por alguns instantes antes de passá-la adiante. A pessoa que está no centro do círculo tenta adivinhar onde está a "corrente elétrica". Quem for pego com a eletricidade vai para o centro do círculo e a brincadeira começa novamente, com a escolha de novas "estações geradoras".

7. Datas Marcadas

Material Necessário:
Sacolas de plástico e cópias do material preparado.

Procedimento:
Prepare uma relação de data semalhente à do modelo abaixo e entregue uma cópia a cada time. Inclua maior ou menor quantidade de datas dependendo do tempo disponível para a atividade.

Datas Marcadas

1993 _____	1983 _____
1992 _____	1982 _____
1991 _____	1981 _____
1990 _____	1980 _____
1989 _____	1979 _____
1988 _____	1978 _____
1987 _____	1977 _____
1986 _____	1976 _____
1985 _____	1975 _____
1984 _____	1974 _____

Os times devem colocar objetos que tenham essas datas marcadas como, por exemplo, revistas, moedas, documentos diversos, produtos com data de fabricação. Só é considerado um objeto por data e um mesmo tipo de objeto não pode ser repitido para mais de uma data. Vence o time que juntar o maior número de objetos.

8. Bolo de Azar

Material Necessário:
Bolo simples, chapeú, luvas, dado, garfo e faca.

Procedimento:



Os jogadores dispõem-se de pé ao redor da mesa onde está o bolo e lançam sucessivamente o dado. Quem tirar "6" deve colocar o chapéu, vestir as luvas e começar a comer o bolo de garfo e faca, enquanto os demais continuam a lançar o dado. Se alguém mais conseguir o "6", ganha o direito de comer o bolo e a pessoa que estiver comendo naquele momento imediatamente lhe entrega o garfo, a faca, o chapéu e as luvas. É necessário sempre colocar o chapéu e vestir as luvas antes de começar a comer o bolo. Prossiga a brincadeira enquanto houver bolo e muita disposição para comer!

9. Coitadinho do Gatinho

Todos os participantes devem estar sentados, formando um círculo. Uma pessoa é escolhida para fazer o papel de gatinho. Imitando o bichinho, ela deve se aproximar de outra pesoa e provocá-la para que dê risada. A pessoa, porém, deve ficar séria e fazer carinho na cabeça do gatinho dizendo: "coitadinho do gatinho!". O gatinho vai então provocar outro participante e tentar alcançar o seu alvo. O primeiro a rir passa a ser o gatinho.

10. Caça aos Versículos

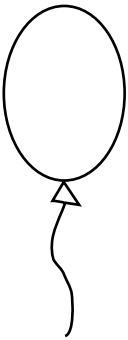
Material Necessário:
Sacolas de plásticos e pelo menos uma Bíblia para cada time.

Procedimento:
Esta atividade combina diversão com conhecimento bíblico. Divida o grupo em times e entregue a cada um deles uma ou mais sacolas e uma Bíblia.Os times devem reunir objetos que são mencionados na Bíblia como, por exemplo, uma pedra, um pedaço de pão, etc. Cada item deve ir acompnahdo do respectivo respectivo versículo bíblico. Vence o time que juntar o maior número de objetos.

Brincadeiras Para Grupos Maiores

1. Estoura Balão

Material Necessário:
Bexigas e um rolo de barbante.



Procedimento:
Encha as bexigas e amarre-as nos tornozelos dos participantes. Dado um sinal, o alvo de cada pessoa é estourar as bexigas das demais e sobreviver com as suas. Não é permitido usar as mãos e nem empurrar uns aos outros. Verifique que todos estejam ativamente procurando estourar bexigas e não só emprenhados em se defenderem; quem passar determinado tempo sem estourar uma bexiga deve ser eliminado. Vence a última pessoa que conseguir salvar pelo menos uma de suas bexigas.

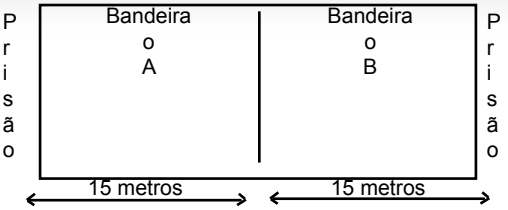
2. Pisca-pisca

Material Necessário:
Cadeiras dispostas em círculo (número igual a metade dos participantes, acrescido de um).

Procedimento:
Os rapazes ficam de pé, atrás das cadeiras onde as moças estão sentadas, e uma cadeira deve ficar vazia. O rapaz que está atrás da cadeira vazia vai piscar para uma moça. Esta imediatamente tenta escapar de quem estar por trás dela, sem ser tocada, para se dirigir à cadeira vazia. Se o companheiro conseguir tocá-la, ela não pode sair e o rapaz da cadeira vazia vai chamar outra moça. Depois, rapazes e moças podem inverter sua posição.

3. Guerrilha

Material Necessário: Campo demarcado e duas bandeiras.



Procedimento:

Os dois times posicionam-se em seus respectivos campos, "guardando" suas bandeiras. Dado o sinal, os times se espalham, tentam pegar a bandeira do inimigo e voltar com ela para o seu campo. Qualquer pessoa que for tocada por um inimigo enquanto estiver fora do seu campo torna-se prisioneira do inimigo. Os presos podem ser leberados se tocados por alguém do seu próprio time. Guardas podem proteger a bandeira e a prisão. O time que consegur roubr a bandeira do inimigo e chegar ao seu campo é o vencedor. Esteja atento durante a brincadeira e estabeleça limites para que ningué se machuque.

4. Fogo na Montanha

Os participantes devem formar dois círculos com número igual de pessoas, um ao redor do outro e ambos voltados para o centro, onde está o "guarda florestal". Quando ele gritar: "Fogo na montanha! Corram homens, corram!", as pessoas do círculo externo começam a correr mantendo-se em círculo, enquanto as demais batem palmas. Quando o "guarda florestal" parar de bater palmas, ele vai se unir ao círculo interno e juntos vão levantar as mãos em sinal de que as pessoas que estão correndo devem parar, entrar no círculo e ficar na frente de alguém, formando um novo círculo interno. à medida que o círculo interno vai se completando, as pessoas do círculo externo vão abaixando suas mãos. Quem ficar sem parceiro vai para o centro e tornar-se o novo "guarda florestal".

5. Cobra Venenosa

Material Necessário:

Galhos de árvore, latas ou outros objetos amotoados.

Procedimento:

Os participantes formam um círculo ao redor dos objetos que representam

a “cobra venenosa”, seguram-se pelas mãos e tentam puxar ou empurrar uns aos outros em direção aos objetos. Se alguém pisar na “cobra venenosa” ou cair, deve deixar a brincadeira. Também estão desqualificadas os participantes que soltarem as mãos. O último a ficar é o vencedor.

6. Gato Mia

Estabeleça limites na sala e escolha um integrante do grupo para ser vendado.

Esta pessoa deve andar pela sala, tocar em alguém e pedir: Gato mia! Quem é você? O “gato” deve responder com “Miau!” e a pessoa vendada vai tentar então identificá-lo. Se acertar, o “gato pasa a ser o pegador.

7. Esquilo nas Árvores

Escolha duas pessoas - o “esquilo sem árvore” e o “cachorão” - e oriente os demais para formarem grupos de quatro. Três pessoas de cada grupo devem dar as mãos formando um círculo que vai abrigar a quarta pessoa - o “esquilo” na “árvore”. dado o sinal, o cachorrão tenta pegar o esquilo sem árvore, que então corre em busca de proteção quando ele entrar numa árvore, o esquilo que está ali deve sair e correr para outra. Se o cachorrão pegar algum esquilo sem árvore, aquele esquilo passa a ser do cachorrão.

8. Coral Afinado

Material Necessário:
Papel e Lápis

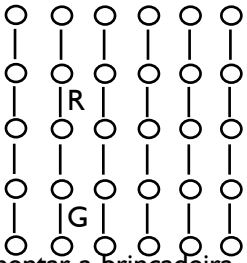
Procedimento:

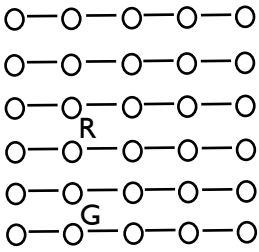
Divida o grupo em times. Cada time deve escolher uma pessoa que vai receber um bilhete com o nome de uma música (pode ser um cântico, hino, canção popular, canção infantil, etc.), igual para todos. Imediatamente ele deve começar a desenhar algo que leve as demais a identificarem a música. Não é permitido escrever, falar ou fazer sinais. Assim que os integrantes de um time julgarem ter descoberto de que música se trata, devem começar a cantar. O primeiro time que cantar a música certa é o vencedor.



9. Gato e Rato

O grupo forma um labirinto de fileiras e colunas. Um "gato" vai passear pelo labirinto à caça de um "rato". Quando a brincadeira tem início, todos estão de mãos dadas no sentido das fileiras ou de colunas. O rato ameaçado a ser pego pelo gato pode gritar: "Muda!", e as fileiras mudam para colunas ou as colunas para fileiras.





Para movimentar a brincadeira, de tempo em tempo o líder também pode ordenar a mudança de fileiras para colunas ou vice-versa. Quando o rato for pego, escolhem-se novas pessoas para os papéis de gato e rato.

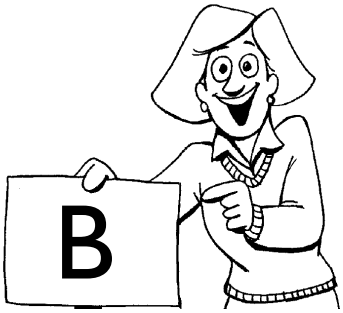
10. Palavras Cruzadas

Material Necessário:

Cartões com letras do alfabeto. Prepare um jogo idêntico de letrar para cada time, com número maior de cartões para as letras usadas com maior frequência.

Procedimento:

Divida o grupo em times c número igual de participantes (12 a 24 pessoas em cada time). Entregue a cada time um jogo de cartões com letras. dado um sinal, os times tentam formar palaras com uma letra. Oriente os times no sentido de que cada um escolha um líder para coordenar o trabalho dos demais participantes. Sugere-se que o time trabalhe sentado no chão, com os participantes dispostos em fileiras e colunas.



Dê prêmios para o time que usar o maior número de letras, formar palavras mais compridas ou tiver o maior número de palavras.



Brincadeiras de Revezamento

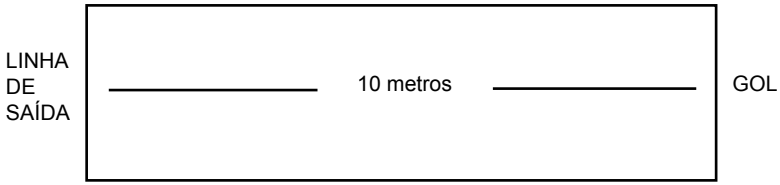
1. Corrida de Feijão

Material Necessário:
Copos, grãos de feijão e canudos para refrigentante.

Procedimento:
Coloque no chão dois copos por time, um em cada extremidade da sala. Em uma das extremidades, os copos devem estar cheios de grãos de feijão (verifique que o número de grãos seja igual para todos os times). O primeiro participante de cada time pega um canudo, corre ate o copo que contém os grãos de feijão, aspira um grão no canudo e volta com ele até o copo vazio, onde deve depositá-lo. A segunda pessoa só pode partir quando o grão de feijão trazido por quem a precedeu estiver no copo. O primeiro time que transferir todos os grãos de um copo para o outro é o vencedor.

2. Corrida de Leque

Material Necessário:
Leques, bolinhas de pingue-pongue e um campo demarcado.



Procedimento:
Os participantes ficam atrás da linha de saída. Entregue a cada time uma bolinha de pingue-pongue e um leque. Dado um sinal, o primeiro participante de cada time deve abanar a bolinha com o leque, tentando levá-la até o gol. Não pode tocar a bolinha com as mãos, porém deve estar atento para protegê-la porque é permitido abanar a bolinha do adversários para dificultar o seu percurso. Feito o gol, a pessoa

volta correndo com a bolinha nas mãos e entrega ao próximo participante, que vai repetir a operação. O primeiro time que fizer 10 gols (ou outro número estipulado de acordo com o número de participantes) é o vencedor.

3. Busca e Leva

Os times devem formar filas numa das extremidades da sala. Os primeiros dois jogadores da cada time correm de mãos dadas até a extremidade oposta. Um fica ali, enquanto outro volta correndo à fila do time para buscar o próximo. Os dois correm de mãos dadas até a linha de chegada, onde um fica e o outro volta correndo para buscar mais alguém. O primeiro time que transferir todos os seus integrantes para a outra extremidade da sala é o vencedor.

4. Passeio de Vassoura

Material Necessário:
Uma vassoura e uma cadeira para cada time.

Procedimento:
Duas pessoas de cada time pegam a vassoura e colocam-na ebtre as pernas, como se estivessem montadas num cavalo, uma de frente para a outra. Devem andar juntas até a outra extremidade da sala, dar a volta ao redor de uma cadeira e retornar à fileira. A vassoura passa para a segunda dupla, que deve repetir a mesma operação. Vence o time que completar o revezamento em menor tempo.

Variação: Pode-se colocar obstáculos ao longo do percurso. A dupla deverá superá-los sem sair da vassoura.

5. Corrente Humana

Material Necessário: Uma cadeira para cada time.

Procedimento:
Os times posicionam-se formando filas paralelas, a 10 metros de distância das cadeiras. Dado um sinal, a primeira pessoa de cada time sai correndo, dá uma volta ao redor da cadeira e retorna à fila. A vassoura passa a segunda dupla, que deve repetir a mesma operação. Vence o time que completar o revezamento em menor tempo.

6. Corrida de Bombeiro

Material Necessário:

Dois conjuntos de roupas grande (cada um deve vestí-las por cima de suas próprias roupas) e divertidas, de preferência com vários botões, cintos, zíperes e cordões para amarrar.

Procedimento:

Coloque as roupas em cadeiras, numa das extremidades da sala. Deve haver um conjunto igual de roupas para cada time; caso não seja possível, consiga roupas que tenham o número igual de botões, zíperes, etc., para que um dos times não fique em desvantagem. Dado um sinal, o primeiro participante de cada time corre até as roupas, veste-se inteiramente (verifique que ele não deixe de lado nenhum botão, zíper, etc.) e em seguida tira a fantasia e volta. Quando ele retorna à fila, o seguinte pode partir e repetir a operação. Vence o time que completar o revezamento em menor tempo.

7. Feijão na Mão

Material Necessário:

Tigelas e sacos de grãos de feijão.

Procedimento:

Numa das extremidades da sala coloque sacos de feijão em número igual ao dos times. Na outra, devem ficar os participantes divididos em times e as tigelas - uma diante de cada fila. Um por vez, os participantes devem correr até o saco de feijão do seu time, pegar o máximo de grão que puderem segurar nas costas das mãos e caminhar de volta até a tigela onde vão depositar os grãos que sobrarem em suas mãos. Estabeleça um limite de tempo para a brincadeira e verifique que todos os integrantes do time estejam tendo igual oportunidade de participação. No final, conte os grãos que há em cada tigala para descobrir o vencedor.

8. Carrinho de Mão

Material Necessário: Bolinhas de pingue-pongue.

Procedimento:

Os times se dividem em duplas que devem formar "carrinhos de mão" - uma

pessoa segura as pernas da outra, que então sai engatinhando. Os "carrinhos de mão" vão conduzir uma bolinha de pingue-pongue, pelo sopro, até um ponto pre-estabelecido e voltar. Na volta, os dois participantes podem inverter as suas posições. A dupla seguinte deve repetir a operação até que todos os integrantes do time tenham participado. Não é permitido tocar na bolinha.

9. Por Cima e Por Baixo

Material Necessário: Bolas

Procedimento:

Os times formam filas e a primeira pessoa de cada fila recebe uma bola. Dado um sinal, ela deve passar a bola para a pessoa de trás por cima da cabeça. A segunda pessoa passa a bola para trás por baixo das pernas. A bola deve continuar a passar alternadamente por cima e por baixo até chegar a última pessoa da fila. Esta recebe a bola, corre para frente da fila e dá início novamente à operação. A atividade prossegue até que todos tenham mudado de posição na fila e o time esteja de novo na mesma ordem em que começou - a pessoa que pegoua bola pela primeira vez deve estar com ela nas mãos, voltar ao início da fila e entregá-la ao juiz. Vence o time que terminar em menor tempo.

10. Assobio

Material Necessário:
Um pacote de biscoitos para cada time.

Procedimento

Os times devem formar filas numa das extremidades da sala e os biscoitos devem ficar na extremidade oposta. Dado um sinal, o primeiro participante de cada time corre até o pacote de biscoitos, come um e começa a assobiar uma música previamente escolhida pelos times. Pode ser uma música breve e cada participante pode assobiá-la tão rápido quanto conseguir, mas deve ser uma música completa e conhecida por todos. Quando terminar, a pessoa volta à fila e a seguinte pode partir. Prossiga até que todos tenham participado. Vence o time que completar no menor tempo.

Brincadeiras de Atenção

1. Dicionário



Material Necessário:
Dicionário, folhas de papel, canetas.

Procedimento:
Um dos participantes seleciona no dicionário uma palavra pouco conhecida, lê esta palavra em voz alta e copia sua definição enquanto os demais participantes redigem a sua própria definição e assinma em baixo. Recolha os papéis e leia em voz alta todas as definições, inclusive aquela que foi copiada do dicionário, porém sem identificá-las. Cada participante vota na definição que julga correta. Anote os votos e então distribua pontos da seguinte forma:

- Um ponto ao autor da definição para cada voto que ela recebe, estando certa ou não;
- Um ponto para cada pessoa que escrever uma definição correta;
- Um ponto para cada pessoa que votar numa definição certa;
- Um ponto à pessoa que escolheu a palavra no dicionário para cada um dos votos em definições erradas.

Vence quem juntar o maior número de pontos no final da brincadeira.

2. Memória

Materia Necessário: 20 a 30 objetos pequenos, papel e canetas.

Procedimento:
Disponha os onjetos numa bandeja e permita que todos os vejam durante 30 segundos. Cubra a bandeja,cante uma música com o grupo e distribua papel e canetas, pedindo aos participantes para alistarem os objetos que estão na bandeja. O vencedor será aquele que conseguir alistar o maior número de itens corretos.

Variação (para grupos pequenos):

Coloque num saco plático opaco objetos relacionados a um tema (por exemplo, artigos para bebê). Informe aos participantes o números dos objetos que há no saco e o tema. Permita que segurem o saco, sem abrí-lo. Em seguida, distribua papale e canetas e peça-lhes que alistem os itens que imaginaram estarem naquele saco. Vence quem tiver o maior número de acertos.

3. Uma Questão de Polegar

Uma pessoa do grupo deixa a sala enquanto seu companheiro e os demais participantes escolhem um entre três objetos que estão no chão, lado a lado, no cendo da roda. Voltando, a pessoa vai fingir que está estudando profundamente cada objeto para poder fazer a escolha certa. Na verdade, ela está procurando distrais o grupo enquanto observa a mão do seu companheiro, que está indicando o objeto certo através da posição dos dedos:

- O polegar direito cruzado sobre o esquerdo indica o objeto da direita;
- O polegar esquerdo cruzado sobre o direito indica oobjeto da esquerda;
- Os dois polegares unidos, lado a lado, indicam o objeto do centro.

4. Roubo de Palavras

Material Necessário:

Cartões com letras do alfabeto. Prepare maior número de cartões para as letras usadas com maior frequência.

Procedimento:



Embaralhe os cartões e coloque o monte sobre a mesa. O primeiro jogador deve virar um cartão e colocá-lo no centro da mesa. Os seguintes fazem o mesmo. Logo que algum jogador identificar uma palavra de três ou mais letras (ainda que não seja a sua vez de jogar), ele pode pegar aquelas letras, compor a palavra e colocá-la diante de si. Nas rodadas seguintes novos cartões são virados e os participantes devem continuar a formar palavras. É possível roubar uma palavra já formada por outro jogador para com ela compor uma nova, acresecendo uma ou mais letras do centro da mesa. O jogo prossegue até esgotarem-se os cartões. No final, atribua pontos conforme as palavras formadas:

1 ponto para palavras de 3, 4 ou 5 letras
2 pontos para palavras de 6 letras
3 pontos para palavras de 7 letras
4 pontos para palavras de 8 letras ou mais

5. O Que Está Diferente?

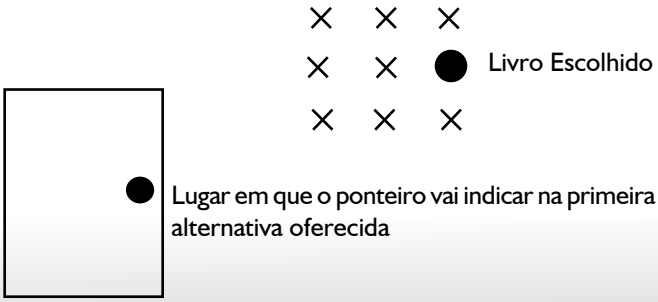
Material Necessário: Papel e canetas

Procedimento:
Permita que o grupo observe durante alguns minutos os móveis e objetos que estão na sala. Em seguida todos devem sair e você vai mudar de lugar dez ou mais itens, alguns óbvios e outros não. Na volta, todos recebem papel e caneta e têm o prazo de dez minutos para escreverem o que está diferente. Vence quem acertar o maior número de itens.

6. Nove Livros

Material Necessário:
Nove livros e um ponteiro.

Procedimento:
Disponha os livros em três fileiras e três colunas. Uma pessoa deixa a sala enquanto seu companheiro e os demais integrantes do grupo escolhem um livro entre os nove. A pessoa que estava fora volta à sala e o seu companheiro aponta para um dos livros e pergunta: "É este?". O lugar em que está apontando ao fazer esta primeira pergunta é a senha, pois corresponde à localização do livro escolhido. Quando alguém do grupo julgar que já descobriu a senha, pode se candidatar a sair da sala e ser o próximo a tentar adivinhar



7. Meu Pai é um Comerciante

O objetivo dos participantes é descobrir o que faz com que a sua confirmação seja verdadeira ou falsa. O grupo deve estar sentado em círculo. Dê início à brincadeira dirigindo-se para a pessoa à sua direita dizendo-lhje: "Meu pai é um comerciante". A pessoa deve perguntar: "O que ele vende?". Responda, por exemplo, "objetos de madeira" e ao mesmo tempo toque em algo de madeira. A pessoa ao seu lado deve dar prosseguimento dirigindo-se a quem está à direita dela. Se ela observou bem o procedimento, irá tocar naquilo que seu pai vende. Caso falhe, você deve intervir, rindo: Ah! Mas não é verdade!". Continue a comentar esta confirmação, identificando as falsas e as verdadeiras até que alguém consiga descobrir qual o critério de avaliação.

8. Guerra dos Sexos

Material Necessário:

Pedaços de papel com os nomes dos participantes e cadeiras em número igual ao dos participantes acrescido de um.

Procedimento:

Rapazes e moças, em igual número, sentam alternadamente ao redor da sala. Dois rapazes e duas moças devem estar sentados no "trono" - um sofá ou quatro assentos especiais seguidos - e uma cadeira deve estar vazia. Misture e distribua os papéis com os nomes, sendo que cada pessoa passa a responder pelo nome que está no papel que recebeu. O alvo da brincadeira é conseguir que 4 pessoas do mesmo sexo estejam sentadas no "trono". A atividade tem início com a pessoa que está imediatamente à esquerda da cadeira vazia chamando alguém à sua escolha para sentar-se ao seu lado. A pesoa que atende pelo nome chamado vai para a cadeira vazia e troca de papel com a pessoa que a chamou. Quem está à esquerda da cadeira vazia vai chamar outro participante para ocupá-la, tenatdno tirar do "trono" alguém do sexo oposto para substituí-lo por uma pessoa do seu próprio sexo. A brincadeira chega ao fim quando quatro rapazes ou quatro moças estão no "trono".

9. Este é o Meu Nariz

Reúna o grupo em círculo. Dê início à brincadeira ficando no meio da roda, diante de um dos particpantes, e apontando para umas das partes do seu corpo

enquanto menciona alguma outra. A pessoa a quem você se dirigiu vai ficar de pé e apontar em seu corpo para a parte que você mencionou, mas deve chamá-lo pelo nome da parte que você apontou em seu corpo. Por exemplo, você pode dizer: "Este é o meu nariz" e apontar para o seu pé. A outra pessoa pode levantar-se e responder: "Este é o meu pé", enquanto aponta para o seu nariz. Prossiga em círculo. A pessoa que errar ao responder ou demorar mais de 10 segundos para fazê-lo vai para o meio da roda.

10. Destino Desconhecido



Dois participantes acertam entre si que a segunda cidade mencionada após uma cidade cujo nome é composto (por exemplo: Rio de Janeiro, São paulo, Campina Grande, etc.) é o "destino desconhecido".

Um dos dois deixa a sala enquanto o grupo escolhe uma cidade qualquer. A pessoa que estava fora da sala enquanto o grupo escolhe uma cidade qualquer. A pessoa que estava fora da sala volte e seu companheiro dá início a um diálogo nos seguintes moldes:

- Nosso destino é Brasília?
- Não.
- Nosso destino é Belo Horizonte?
- Também não.
- Então nosso destino é Florianópolis?
- Não.
- Nosso destino é Olinda?
- Sim!

De fato, Olinda foi a segunda cidade mencionada após Belo Horizonte, cujo nome é composto. Os demais participantes devem procurar descobrir a senha e podem se oferecer como candidatos para tentar adivinhar o "destino desconhecido".



Perfil

Não raro as pessoas sentem dificuldade para falarem de si mesmas, mas com um pouco de encorajamento podem se abrir e edificar a muitos pelas suas experiências de vida. Algumas perguntas podem ajudar o entrevistador na sua tarefa de facilitar a transparência num grupo pequeno. Deve-se ter bastante cuidado, no entanto, visando selecionar as perguntas certas para a pessoa certa e conduzir a entrevista de modo a não ultrapassar o limite de liberdade pessoal ou constranger desnecessariamente o entrevistado.

Diversos

1. Se você pudesse estar durante duas horas com algum personagem bíblico (excluindo o Senhor Jesus e pessoas de sua própria família), quem escolheria?
2. Se você pudesse imaginar a sua vida no ano 2010, como seria em termos de família, profissão, alvos atingidos e a atingir, peso e cor de cabelos, outros...
3. Qual o seu maior medo?
4. Fale sobre uma viagem inesquecível.
5. O que você gostaria de ve escrito como "lema final de sua vida" e por quê?
6. Se pudesse mudar uma coisa em sua vida, qual escolheria?
7. Em qual destas áreas acha que necessita de maior aprimoramento: vida familiar, cuidado físico, profissão, estudo?
8. Qual a maior dificuldade que imagina ter pela frente nos próximos três meses?
9. Qual o livro que mais marcou a sua vida?
10. O que você aprecia em seu trabalho?

Casamento

11. Descreva sua lua-de-mel numa frase de cinco palavras.
12. Qual a característica ou qualidade que mais se destaca em seu cônjuge?
13. Se você fosse descrever seu cônjuge com uma só palavra, qual escolheria?

14. Como vocês se conheceram?

15. Descreva a primeira vez que saíram sozinhos.

16. Além do seu cônjuge, qual o nome do(a) namorado(a) com que namorou por maior tempo?

Infância/Família

17. Quando você era criança, qual foi a maior "arte" que já fez?

18. Qual a pior doença que já teve?

19. Você tem maior afinidade com seu pai ou com sua mãe? Por quê?

20. O que sua família mais gostava de fazer na férias?

21. Qual o aniversário que ficou gravado em sua vida e por quê?

22. Quando olha para os acontecimentos de sua vida, qual deles lhe traz maior alegria? Qual traz maior realização? Por quê?

23. Qual a matéria mais difícil que você cursou numa escola?

Igreja

24. Qual o aspecto mais positivo que você identifica em nossa igreja (ou grupo, escola, etc.)?

25. Se você pudesse descrever uma igreja "ideal" para você e sua família, como seria quanto ao número de membros, horário dos cultos, tipo de liderança, tipo de atividades, etc.?

26. Com que idade se converteu e a quais igrejas pertenceu?

27. Em que área acredita poder contribuir melhor para o Corpo de Cristo?

28. Qual o seu dom espiritual?

29. O que você identifica como sendo a maior necessidade da igreja brasileira e por quê?

30. Como você veio a frequentar esta igreja?

Vida Cristã

31. Qual a pessoa que mais influenciou a sua vida cristã e como?

32. Se você fosse escolher uma pessoa como seu modelo de vida cristã, para quem olharia e por quê?

33. Qual a resposta de oração mais marcante que recebeu no último ano? E no último mês?

34. Qual o seu livro bíblico predileto e por quê? Qual o seu versículo?

35. Qual o pedido de oração que quer deixar com o grupo?

Outras...

Mutualidade

Imperativos de mutualidade contidos nas epístolas do novo testamento

- Amai-vos cordialmente uns aos outros com amor fraternal - Rom. 12:10.
- ...preferindo-vos em honra uns aos outros - Rom. 12:10
- Tendo o mesmo sentimento uns para com os outros - Rom. 12:16
- A ninguém fiquei devendo coisa alguma, exceto amor com que vos ameis uns aos outros - Rom. 13:8
- Não julguemos mais uns aos outros - Rom. 14:13
- Assim, pois, seguimos as coisas da paz e também as da edificação de uns para com os outros - Rom. 14:19
- Ora, o Deus de paciência consolação vos conceda o mesmo sentir de uns para com os outros - Rom. 15:5
- Acolhei-vos uns aos outros - Rom. 15:7
- ... aptos para vos admoestardes uns aos outros - Rom. 15:14
- ... sede, antes, servos uns dos outros - Gál. 5:13
- Levai as cargas uns dos outros - Gál. 6:2
- ... suportando-vos uns aos outros em amor - Efés. 4:2
- ... fale cada um a verdade com o seu próximo, porque somos membros uns dos outros - Efés. 4:25
- Antes sede uns para com os outros benignos, compassivos - Efés. 4:32
- ... perdoando-vos uns aos outros - Efés. 4:32
- ... sujeitando-vos uns aos outros no temor de Cristo - Efés. 5:21
- ... mas por humildade, considerando cada um os outros superiores a si - Filip. 2:3
- Não tenha cada um em vista o que é propriamente seu, sanão cada qual o que e dos outros - Filip. 2:4
- Não mintais uns aos outros - Colos. 3:9
- Suportai-vos uns aos outros, perdoai-vos mutuamente - Colos. 3:13
- ... instrui-vos e aconselhai-vos mutuamente - Colos. 3:16
- E o Senhor vos faça crescer e aumentar no amor uns para com os outros - I Tess. 3:12
- ... deveis amar-vos uns aos outros - I Tess. 4:9
- Consolai-vos, pois, uns aos outros - I Tess. 4:18
- Consolai-vos, pois, uns aos outros e edificai-vos reciprocamente - I Tess. 5:11
- Vivei em paz uns com os outros - I Tess. 5:13
- ... exortai-vos mutuamente cada dia - Heb. 3:13
- Consideremos-nos também uns aos outros, para nos estimularmos ao

amor e às boas obras - Heb. 10:24

- Não negligencieis a prática do bem e a mútua cooperação - Heb. 13:16
- ... não vos queixeis uns dos outros - Tia. 5:9
- Confessai, pois, os vossos pecados uns aos outros - Tia. 5:16
- ... tendo em vista o amor fraternal não fingido, amai-vos de coração uns aos outros, ardentemente - I Ped. 1:22
- ... tende amor intenso uns para com os outros, porque o amor cobre multidão de pecaods - I Ped. 4:8
- Sede mutuamente hospitaleiros sem murmuração - I Ped. 4:9
- Servi uns aos outros, cada um conforme o dom que recebeu - I Ped. 4:10
- ... no trato de uns para com os outros, cingi-vos todos de humildade - I Ped. 5:5
- ... mantemos comunhão uns com os outros - I João 1:7
- Amemo-nos uns aos outros - I João 3:11, 23; 4:7,11; II João 1:5



Quebra-Gelo

ÍNDICE

Quebra-gelo

Introdução - Quebra-gelo ..... Pág. 35

Os Dez Mandamentos Para Dirigir Uma Atividade Criativa ..... Pág. 36

1. Nome e Sobrenome ..... Pág. 39
2. Raízes ..... Pág. 39
3. Falso e Verdadeiro ..... Pág. 40
4. Metade Certa ..... Pág. 40
5. Figuras Reveladoras ..... Pág. 41
6. Identidade Secreta ..... Pág. 41
7. Rede ..... Pág. 42
8. Recordações da Infância ..... Pág. 42
9. Teste de Conhecimentos Pessoais ..... Pág. 43
10. Se... ..... Pág. 44
11. Palavras Proibidas ..... Pág. 45
12. Jardim Zoológica ..... Pág. 45
13. Bingo ..... Pág. 46
14. Nó Humano ..... Pág. 46
15. Correio Criativo ..... Pág. 47
16. Quem Falou de Mim? ..... Pág. 47
17. Uma Jóia nas Costas ..... Pág. 48
18. Caça aos Autógrafos ..... Pág. 49
19. Soletrando ..... Pág. 49
20. Obra de Arte ..... Pág. 50



Introdução

Não há nada pior do que entrar num lugar desconhecido, sentar-se ao lado de pessoas estranhas e de repente ser forçado a compartilhar seus pensamentos mais profundos e íntimos. Mas é justamente isso que acontece semanalmente em muitas classes de Escola Sabatina, nos encontros de Pequenos Grupos e nos encontros de jovens. O que muitas vezes falta é a maneira suave de "quebrar o gelo" que quase sempre existe quando um novo grupo começa suas atividades ou quando novos participantes se unem a um grupo já existente.

No ciclo da vida normal de um pequeno grupo, o "quebra-gelo" pode ser usado inicialmente nos primeiros quatro ou cinco encontros e, mais tarde, esporadicamente. Seu propósito é simples: através do conhecimento mútuo, criar um ambiente "seguro" para todos e propício ao desenvolvimento da comunhão cristã. Em outras palavras, "conhecer e ser conhecido".

Alguns quebra-gelos não exigem muita profundidade no compartilhar e podem ser usados desde o primeiro encontro do grupo. Outros necessitam de um ambiente mais familiar e são praticados com maior êxito quando os participantes já se conhecem melhor. Porém, todas estas idéias t~em algo em comum: podem ser usadas para "descongelar" o grupo, promovendo uma fraternidade calorosa e um ambiente onde o líder pode facilmente ministrar às necessidades dos participantes.

Conforme já observamos, algumas idéias trazem sugestão específica para um momento de compartilhar. Este pode ser concluído ou não na reunião, a critério do líder.



Dez mandamentos para dirigir uma atividade criativa

As idéias criativas que oferecemos não são fórmula mágica para ressuscitar um grupo morto. Não há poder algum nas idéias em si. Mas, em geral, elas funcionam muito bem quando algumas diretrizes são seguidas.

1. **PREPARE-SE BEM**. Verifique que o local seja adequado e que o material necessário esteja disponível, conforme especificado para cada atividade. Leia com atenção o procedimento e estude com antecedência as regras e/ou princípios das idéias que pretende usar.

2. **ORE** para que Deus use a atividade para a Sua glória.

3. **DIVULGUE** as atividades do seu grupo com antecedência e promova as suas idéias criativas. A sua empolgação será contagiante!

4. **ADAPTE** as idéias à sua realidade. Na nossa experiência, a maioria das idéias aqui reunidas têm sido muito bem aproveitadas com pequenos grupos (10 a 20 pessoas), desde crianças até adultos. Algumas se aplicam a grupos maiores; outras, devem ser usadas somente com adultos ou casais. O que importa, contudo, é que você se adapte à sua realidade e necessidade. Não há nada de sagrado nestas idéias!

5. **SEJA UM LÍDER ENTUSIASMADO** ao conduzir a atividade. Sem dúvida alguma, o líder é a chave de toda idéia bem sucedida. Às vezes, o programa mais "absurdo" alcança bom êxito simplesmente porque o líder contagiou os demais com o seu ânimo.

6. **TENHA CORAGEM** de experimentar idéias novas e "vender seu peixe". Todas as idéias que reunimos aqui foram testadas e produziram o efeito desejado. Porém, não fique desanimado se alguém do seu grupo não se interessar pelo programa ou não participar de uma brincadeira. E não esqueça: você nunca vai agradar a todos - especialmente no trabalho com adolescentes.

7. **SEJA SENSÌVEL** às reações do grupo. Não quebre as tradições com muita rapidez! Uma coisa é ter "casca dura" diante das críticas injustas de uma ou outra pessoa; outra é não prestar atenção ao retorno que a maioria do grupo está lhe dando. Faça uma avaliação após cada atividade e verifique o que funcionou bem, o que poderia ter sido melhor e o que não funcionou.

8. **SEJA JUSTO** nas regras e na premição.

9. **SEJA FLEXÍVEL**. Não deixe que o programa se torne cansativo. É melhor encerrar uma atividade quando todos ainda estão pedindo mais, do que prolongá-la até que todos estejam reclamando que foi demais!

10. **NÃO FAÇA DO PROGRAMA ALGO MAIS IMPORTANTE DO QUE AS PESSOAS.** O programa existe em funçaõ das pessoas e não vice-versa. Se uma atividade despertar uma nova necessidade no grupo, ou criar um ambiente propício para o ensino imediato de uma verdade cristã, não exite em interrompê-la - você acaba de alcançar o seu propósito.

E finalmente...

Idéias criativas não são o "feijão com arroz" de um ministério com pequenos grupos. Se você tentar construir o seu ministério com base em programas sociais, cada um melhor e maior que o anterior, no final ficará exausto e ainda não terá conseguido manter o grupo inato. Se o seu alvo é competir com o mundo, você já sai perdendo de dez a zero.

Porém, se você alimentar o seu ministério com o "feijão com arroz" de estudos bíblicos, evangelismo, louvor e comunhão cristã, e se você usar idéias criativas para temperar o programa de vez em quando, não haverá limites no que Deus pode fazer em seu grupo.



Quebra-Gelo

1. Nome e Sobrenome

Procedimento: A atividade é própria para o primeiro encontro do grupo. Reúna os particpantes em círculo e inicie dando seu nome, seguido de um adjetivo que comece com a primeira letra do nome e de alguma forma descreva a sua pessoa (ex.: Fernando Feliz, Cristina Criativa, Bernardo Bonito, etc.). A pessoa ao lado repete o seu "nome e sobrenome" e acrescenta o dela. A atividade prossegue ao redor do círculo com cada pessoa tendo que lembrar o "nome e sobrenome" daquelas que a antecederam, para depois acrescentar o seu próprio.

2. Raízes

Material necessário:
Canetas, cópia do material elaborado.

Procedimento:
Aliste itens que descrevam as "raízes" dos componentes do grupo, preparando uma relação semelhante ao exemplo:

Tem um escritor na genealogia	_____
A família chegou ao Brasil antes de 1820	_____
O avô participou da 2ª Guerra Mundial	_____
Tem parentes na Espanha	_____
O bisavô era pastor	

Quando for elaborar o material para o seu grupo, procure descobrir dados interessantes sobre as "raizes" de cada pessoa. Selecione, se possível, daos que sejam desconhecidos dos demais participantes. Distribua as folhas e peça que colham o maior número possível de assinaturas, identificando as pessoas que têm entre seus ancestrais alguém que preencha as características alistadas. Dê um prazo e então confira as respostas em grupo. Entregue um prêmio a quem colher o maior número de assinaturas corretas.

Compartilhar:

Apesar de possuirmos "raízes" as mais diversas, somos parte de uma só família, como irmãos em cristo - Gl. 3:26-29.

3. Falso ou Verdadeiro

Material necessário:

Folhas de papel em branco, canetas.



Procedimento:

Entregue a cada pessoa uma folha e uma caneta. Faça algumas perguntas de caráter pessoal que devem ser respondidas corretamente pelos integrantes do grupo. Cada participante deve escolher umas das questões e dar resposta falsa, porém de maneira muito convincente para que os demais não desconfiem. Quando todos tiverem terminado, cada pessoa deve ler suas respostas em voz alta e o grupo deve apontar quais são as verdadeiras e qual é a falsa. Peça que expliquem o por quê de sua opinião, para verificar o quanto a pessoa é de fato conhecida pelas demais.

Possíveis perguntas:

- Pessoa famosa com quem gostaria de conversar.
- Maior susto que já levou.
- Esporte a que mais gosta de assistir na televisão.
- Livro que mais apreciou nos últimos 6 meses.
- Uma "aprontação" infantil.
- País ou cidade que prefere ouvir quando está sozinho.

Compartilhar:

Na vida cristã é necessário discernimento para poder diferenciar entre o falso e verdadeiro - Mat. 7:15, 16.

4. Metade Certa

Material necessário:

Figuras cortadas ao meio (podem ser páginas de revista)

Procedimento:

Distribua entre os participantes pedaços de figuras partidas ao meio e peça-lhes para encontrarem a pessoa que está com a outra metade. Procure selecionar figuras cuja identificação não seja fácil demais, de modo que o grupo deva fazer algum esforço para cumprir a atividade. Identificadas as duplas, reúna os participantes em círculo.

Compartilhar:

Conversem sobre o valor da mutualidade, destacando versículos bíblicos que mostrem como completamos uns aos outros. Orem em duplas.

5. Figuras Reveladoras

Material necessário:

Revistas que possam ser recortadas.

Procedimento:

Verifique que haja um número par de participantes e divida o grupo em duplas. Peça a cada participante para selecionar uma ou mais figuras que representam algum aspecto de sua vida e compartilhar a respeito com o seu parceiro, entregando-lhe a ilustração.

Quando todos estiverem prontos, reúna o grupo em círculo e dê oportunidade a cada um para apresentar o seu parceiro, utilizando-se as figuras.

6. Identidade Secreta

Material necessário:

Folhas de papel em branco, canetas.

Procedimento:

Um dos participantes deve sair da sala. Tendo em mente aquela pessoa, os demais devem escolher uma flor e um animal que expressem qualidades pessoais e um instrumento musical que represente sua participação no grupo, como por exemplo:

Gazela - ágil e graciosa

Orquídea - delicada e sensível

Violino - pode fazer tão bem um "solo" quanto participar em perfeita harmonia com o grupo.

Convide a pessoa para voltar à sala e leia as três palavras escolhidas - a flor, o animal e o instrumento. Permita que ela tente advinhar quem sugeriu cada uma delas e então peça ao(s) autor(es) da descrição para dar a explicação.

Compartilhar:

Unidade e diversidade são aspectos que andam de mãos dadas no Pequeno Grupo. I cor. 12:12; Rom. 12:4-8

7. Rede

Material necessário:

Um rolo de barbante.

Procedimento:

Reúna o grupo em círculo e tenha em mãos um rolo de barbante. Dirija-se a um dos participantes, ofereça-lhe uma palavra de encorajamento e pase o rolo a ele, segurando a ponta do barbante. A pessoa que recebeu o rolo deve repetir a operação, passando adiante acompanhado de uma palavra de encorajamento. verifique que o barbante esteja sempre bem esticado entre uma pessoa e outra.

Quando todos tiverem participado, estará formada uma rede de encorajamento.

Variação:

Em vez de palavras de encorajamento, o grupo pode compartilhar pedidos de oração e motivos de louvor.

Compartilhar:

1. Encorajamento mútuo faz parte da vida cristã. Em Hebreus 10:24, destaque:
- As duas ações sugeridas - considerar e estimular
- Os dois objetivos - estimularmo-nos ao amor e às boas obras.

2. No corpo de Cristo a "rede" de relacionamento é preciosa paea a prática da mutualidade e da oração uns pelos outros).

8. Recordação da Infância

Material necessário:

Canetas, folhas de papel em branco.

Procedimento:

Distribua entre os participantes folhas de papel e canetas. Cada um deve entrevistar alguém à sua escolha e colher dados sobre a infância:

- *A brincadeira preferida*
- *O maior susto*
- *Um aniversário inesquecível*
- *O primeiro dia na escola*
- *Uma "aprontação"*
- *Uma boa ação*

Oriente os participantes a entrevistarem alguém que não lhes seja familiar e não escrevam nome algum na folha. Terminando o tempo de entrevistas, reúna as folhas e leia uma por vez.

O grupo deve adivinhar de quem se está falando. O primeiro a acertar (excluídos o entrevistado e o entrevistador) granha um prêmio.

Compartilhar:

A infância é um período de grande importância na formação do caráter. Prov. 22:6

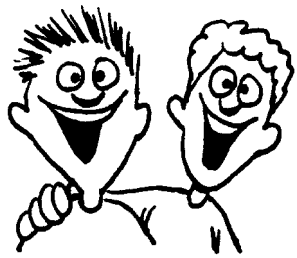
9. Teste de Conhecimentos Pessoais

Material necessário:

Canetas, cópias do quadro elaborado.

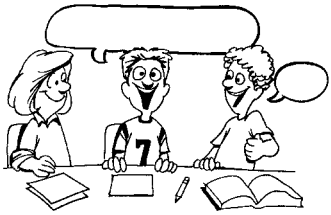
Procedimento:

O teste não deve ser aplicado na primeira reunião do grupo. Dê aos participantes a oportunidade de conviverem durante algum tempo, para então testar o quanto estão conhecendouns aos outros. Elabora um quadro para ser preenchido com "conhecimentos pessoais" relativos aos integrantes do grupo. Distribua entre os participantes. Cada pessoa deve tentar completar corretamente os dados a respeito das demais. Quanto mais itens incluir, abrangendo aspectos diferentes, mas "reveladora" será a atividade.



Nome	Cor dos Olhos	Profissão	"Sonho" para o futuro	Local de Nasc.
1				
2				
3				
4				

Não é permitido conversar durante o teste. Dê tempo suficiente para que todos completem o quadro e então reúna o grupo em círculo. Cada pessoa deve fornecer os dados a seu respeito para que as demais possam conferir suas respostas. Vence quem tiver o menor número de erros.



Compartilhar:

Conhecendo uns aos outros podemos participar da vida em comum com maior sabedoria: servir (Gl. 5:13), suportar (Ef. 4:2), aconselhar (Cl. 3:16), amar (I Tess. 3:12), acolher (Rom. 15:7), edificar (I Tess. 5:11), estimular (Heb. 10:24).

10. Se...

Material necessário:

Canetas e cópias do material elaborado.

Procedimento:

Prepare um questionário contendo perguntas cujas respostas podem colocar em evidência as diferenças de opinião entre os integrantes do grupo.

Se...

Se... pudesse entrar num túnel do tempo, em que época você escolheria viver?
Se... Pudesse ir morar em outra parte do mundo, para onde iria?
Se... Ganhasse um milhão de dólares, como gastaria?
Se... Pudesse mudar algo em sua pessoa, o que escolheria?
Se... Pudesse mudar algo em sua igreja (ou escola, curso, ec.) o que mudaria?
Se... Pudesse ser outra pesoa, quem escolheria ser?
Se... Pudesse ter resposta para uma questão difícil, qual escolheria?

Distribua as folas e dê tempo suficiente para que todos elaborem suas respostas. Reúna o grupo, apresente as questões uma a uma e dê oportunidade a todos para expressarem a sua opinião e justificarem suas escolhas.

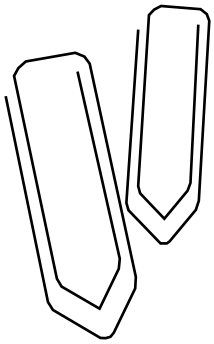
Compartilhar:

Aproveite a ocasião para alertar o grupo quanto aos valores nos quais estão baseando suas escolhas. São valores condizentes com os de Deus? Meditem o significado de buscar o reino de Deus em primeiro lugar - Mat. 6:33.

11. Palavras Proibidas

Material necessário: 1 caixa de clips.

Procedimento:



Entregue seis ou mais clips a cada pessoa. Todos os participantes têm como objetivo aumentar o número de clips que possuem. Durante determinado tempo, devem conversar entre si, procurando conhecer uns aos outros (atividades, família, preferências pessoais, estudos, etc.). Cada vez que alguém mencionar as palavras "eu", "meu", "minha" deve entregar um clips ao entrevistador. Quem perder todos os clips será eliminado. Vence quem estiver com o número maior de clips quando o prazo esgotar.

Compartilhar:

A natureza humana possui uma tendência egocêntrica que se evidencia nos mais diversos aspectos. Em contraste, a Palavra de Deus nos exorta a pensar primeiramente nos outros - Filip. 2:1-4.

12. Jardim Zoológico

Material necessário:

Cartões com nomes de animais. Use o nome de um mesmo animal para cada 6 ou mais participantes, conforme o tamanho do grupo.

Procedimento:

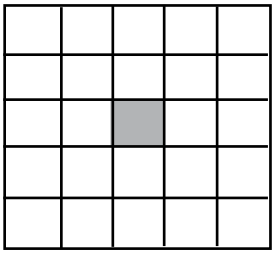
Distribua os cartões e informe aos participantes quantos bichos há de cada

espécie. Dado o sinal, cada pessoa deve começar a prodiuzir o som do seu animal e siar em busca dos seus "parentes". Não é permitido falar: os animais devem se identificar apenas através de sons e gestos. Atribua prêmios aos grupos mais rápidos ou estabeleça uma prenda ao último que se formar. Pode-se avaliar também a criatividade dos grupos em representarem os diversos animais através de mímica e sons. Esta atividades pode ser utilizada para formar times para brincadeiras e competições ou simplesmente "misturar" as pessoas várias vezes durante o programa e permitir que estabeleçam um primeiro contato.

13. Bingo

Material necessário: Nomes dos participantes preparados em bilhetes para sorteio, canetas, cópias do quadro elaborado.

Procedimento:



Prepare um quadro conforme o modelo. Entregue a cada participante uma cópia do quadro onde ele deve coletar 24 assinaturas, uma em cada quadro. Dê um sinal inicial e instrua os participantes no sentido de que devem conversar com a pessoa cuja assinatura estão colhendo até que um novo sinal seja dado.

Entre os sinais, dê intervalos de 30 ou mais segundos, conforme o tempo disponível para a atividade. O objetivo é promover um primeiro contato entre os integrantes do grupo do grupo. Após o último sinal, completadas as 24 assinaturas, todos devem se assentar. Dê início ao sorteio dos nomes dos participantes. A pessoa chamada deve ficar de pé para ser identificada pelas demais e pode dar alguns daos pessoais como procedência, profissão, etc. Todos os que colheram a assinatura daquela pessoa devem marcar um "X" no respectivo quadrado. Quem primeiro conseguir preencher cinco quadrados alinhados na horizontal, vertical ou diagonal, recebe um prêmio.

14. Nó Humano

Procedimento:

Reúna o grupo em círculo, de pé. Todos devem cruzar os braços e dar as mãos. Sem largar as mãos uns dos outros, os participantes devem tentar desfazer o "nó", dentro de um tempo estipulado (10 a 15 minutos). É necessário que todos

trabalhem juntos, em cooperação.

Compartilhar:
Avalie com o grupo a prática da mutualidade e da liderança cristãs.

15. Correio Criativo

Material necessário: Nomes dos integrantes do grupo preparados para sorteio, cartões em branco, material de desenho, revistas velhas para recortar, tesoura, cola.

Procedimento: Cada participante sorteia um nome, verifica que não seja o seu e o mantém em segredo. Usando de criatividade, prepara um cartão que expresse algo sobre aquela pessoa: uma qualidade, uma habilidade, etc. Instrua o grupo para que se mantenha bem espalhado pela sala enquanto prepara os cartões. Terminado o trabalho, o cartão deve ser enviado pelp "correio" - uma pessoa que fará as entregas. No final, o grupo ser eúne em círculo. Cada um tenta adivinhar quem é o seu correspondente secreto que, quando identificado, deve explicar a mensagem do cartão.

Compartilhar: As boas palavras edificam - I Ped. 4:10,11; Efés. 4:29, 30; prov. 12:25.

16. Quem Falou de Mim?

Material necessário: Canetas, cópias do questionário elaborado, nome dos componentes em bilhetes para sorteio.

Procedimento:
Elabore um questionário semelhante ao modelo abaixo. Cada participante deve sortear um bilhete e verificar que não contenha o seu próprio nome. Distribua os questionários e peça que respondam tendo em mente a outra pessoa, porém sem se identificar. Somente o nome da pessoa sorteada deve aparecer na folha.

Você vai responder algumas perguntas sobre:

_____
(Preencha com o nome de quem você sorteou)

• Sobre qual assunto você gostaria de conversar com ele (ela)?
• Qual o aspecto do seu caráter que você mais admira?
• Qual a sua habilidade que você gostaria de possuir?
• Se tivesse a oportunidade, o que pediria para ele (ela) lhe ensinar?
• Se pudesse praticar juntos alguma atividade recreativa, o que escolheria fazer em sua companhia?
• Qual o versículo que descreve o estilo de vida dele (dela)?

Quando todos terminarem, recolha os papéis e entregue a cada um a folha que traz o seu próprio nome. Cada participante deve tentar adivinhar quem foi que escreveu.

Compartilhar:
A língua é um instrumento poderoso que pode ser usado de modo positivo para edificr ou negativo para destruir - Tiago 4:11,12.

17. Uma Jóia nas Costas

Material necessário: Nome de cada componente do grupo escrito num cartão, alfinetes, cartões em branco, canetas.



Procedimento: Prenda nas costas de cada integrante do grupo um cartão com o nome de outra pessoa. Cada um deve tentar adivinhar o nome que está nas suas costas. Para tanto, deve procurar um a um os demais participantes e pedir que lhe apontem boas qualidades da pessoa cujo nome está em saus costas (aspectos de caráter devem ser preferidos a aspectos físicos). Cada pessoa pode fornecer apenas uma informação e esta deve ser registrada no cartão. Assim que tiver terminado de colher as informações e descoberto o nome que está em suas costas, a pessoa deve procurar a outra, confirmar se é a pessoa certa e então lhe entregar o cartão onde estão anotadas as informações fornecidas pelos demais.

Compartilhar: Somos jóis para Deus, "pedras vivas", com qualidades singulares e de muito valor - I Ped. 1:7, 2:4,5.

18. Caça aos Autógrafos

Material necessário: Canetas, cópias do material elaborado.

Procedimento:

Aliste aspectos característicos dos integrantes do grupo e prepare uma relação semelhante à do exemplo abaixo:

É o caçula da família _____
Gosta de comer fígado _____
Ronca enquanto dorme _____
Não sabe nadar _____
"Defende-se" em quatro línguas _____
Toca violino _____
Já morou em 4 cidades diferentes _____
Sabe cozinhar _____
Já viajou ao exterior _____
Não gosta de comer pizza _____
Já morou sozinho _____
Tem 4 ou mais irmãos (ou irmãs) _____
Os pais não são brasileiros _____

Distribua as folhas e peça aos participantes para procurarem quem possa assinar em um ou mais itens, dentro de determinado prazo. Esgotado o tempo, confira as respostas em grupo para que todos as conheçam e dê prêmios àqueles que conseguirem obter assinaturas em todos os itens.

Variação: Os itens selecionados pode seguri um tema específico, como por exemplo: fatos da infância, para o Dia da criança; vida escolar, para início das aulas; romance, para o Dia das Namorados.

19. Soletrando

Material necessário: Canetas, folhas de papel em branco, cartões grandes com as letras do alfabeto (prepare maior número de cartões para letras maus isadas como, por exemplo, as vogais) e alfinetes.

Procedimento: Entregue a cada participante uma folha em branco, uma caneta

e uma letra do alfabeto, que deve ser presa de modo bem visível em sua roupa. Dado o sinal, cada um vai procurar se juntar a outros participantes com as quais possa formar uma palavra. A um novo sinal, todos devem para onde estão.

Avalie as palavras formadas, verifique que sejam registradas pelos participantes em suas folas de dê início a uma nova rodada. Encerrada a brincadeira, vence quem tiver o maior número de palavras registradas em sua folha.

Variação: Pode-se ter um tipo diferente de palavra a cada rodada: animais, flores, palavras com determinado número de letras, etc.

20. Obra de Arte

Material necessário: Nomes dos integrantes do grupo preparados em bilhetes para sorteio, massa de modelar (barro ou outro material artístico), canetas e papéis em branco.

Procedimento: Cada participante deve sortear um nome, verificar que não seja o seu e mantê-lo em segredo. Distribua pequenos pedaços de massa de modelar, mais ou menos do tamanho de uma laranja, e cartões que possam ser usados como base para as esculturas ou para escrever breves mensagens. Cada pessoa deve modelar uma obra de arte - um objeto ou figura que de algum modo expresse um ou mais aspectos que se destacam na vida do "amigo secreto". Por exemplo, pode-se preparar uma ferramenta para quem tem o dom de serviço, uma caneta para quem se destaca como escritos, uma vara de pescar para quem está sempre evangelizando. Quando todos terminarem, o grupo reúne-se em círculo.

Um de cada vez, os participantes entregam suas obras de arte, explicando o que elas querem expressar.

Compartilhar: Somos obras de arte de Deus - Efés. 2:10. Encerre com um momento de oração em grupo ou em duplas, agradecendo a Deus por estar moldando obras tão especiais, com aspectos singulares que pode ser apreciados.



Programas Sociais

ÍNDICE *Programas Sociais*

Programas Sociais ..... Pág. 55

1. Noite da Verdade ..... Pág. 56
2. Missão Impossível ..... Pág. 57
3. Hóspedes Famosos ..... Pág. 58
4. Noite da Nostalgia ..... Pág. 59
5. Noite do Jornal ..... Pág. 59
6. Investimentos ..... Pág. 60
7. "Rally" ..... Pág. 61
8. Maratona ..... Pág. 62
9. Torneio de Jogos ..... Pág. 63
10. Noite de Brincadeiras ..... Pág. 63
11. Caça aos Sons ..... Pág. 63
12. Dia dos Recordes ..... Pág. 65
13. Caça ao Tesouro ..... Pág. 65
14. Olimpíadas ..... Pág. 67
15. Alta Rotação ..... Pág. 68
16. Jantar Progressivo ..... Pág. 69
17. Jantar Misterioso ..... Pág. 69
18. Noite da Pizza ..... Pág. 71
19. Noite dos Sanduiches ..... Pág. 72
20. Rodízio de Sorvete ..... Pág. 72
21. Noite do Mistério ..... Pág. 73
22. Noite da Batata ..... Pág. 74
23. Noite do Avesso ..... Pág. 75
24. Raízes ..... Pág. 76
25. Celebração da Amizade ..... Pág. 77
26. Esta é a Sua Vida! ..... Pág. 77
27. Aniversário Uma Vez no Ano ..... Pág. 78
28. Festa da Piscina ..... Pág. 79
29. Festa Tropical ..... Pág. 80
30. Coroação ..... Pág. 80
31. É Bom Ser Criança ..... Pág. 81
32. Noite dos Namorados ..... Pág. 82
33. Banquete Romântico Para os Pais ..... Pág. 84
34. Vamos ao Teatro ..... Pág. 84
35. Venha Como Está ..... Pág. 85
36. Destino Desconhecido ..... Pág. 86
37. Encontro Secreto ..... Pág. 86
38. Vigília de Oração ..... Pág. 87
39. As Festas de Israel ..... Pág. 88
40. Noite das Recordações ..... Pág. 89



Introdução

As opções de divertimento que o mundo oferece para o jovem crente são bastante limitadas e, infelizmente, na igreja a situação nem sempre é melhor. O mundo evangélico, com frequência, tende a cair para um dos dois extremos: oferecer um programa altamente bíblico, mas totalmente irrelevante às necessidades e interesses do jovem, ou promover um programa atraente, mas sem base ou autoridade bíblicas. No primeiro caso, cometemos o crime quase que imperdoável de cansar pessoas com as Palavras Vivas de Deus. No segundo, e talvez pior, tornamo-nos palhaços num circo evangélico. Talvez dêem risada na hora do espetáculo, mas ninguém sai profundamente marcado por aquilo que viu e ouviu.

Oferecemos aqui 40 idéias criativas para atividades sociais, visando facilitar um equilíbrio entre o "social" e o "bíblico" na vida do grupo. Isso não significa necessariamente uma separação entre os dois. Pelo contrário, defendemos a tese de que divertimento é bíblico, agrada a Deus e pode ser instrumento para se alcançar o propósito maior de transformação de vidas pelo Espírito e pela Palavra de Deus.

As idéias que apresentamos tendem a ser programas completos, que incluem até mesmo a refeição. Cada programa é construído ao redor de um tema e vem, geralmente, acompanhado por uma sugestão para devocional. Mais uma vez ressaltamos que não é necessário "espiritualizar" a atividade para que ela seja edificante e saudável. Mas, por outro lado, se o ambiente for propício, por quê não aproveitá-lo para marcar algumas vidas com a Palavra de Deus?

Os programas sociais são ótimas oportunidades para atrair e evangelizar descrentes, mostrando que nós "evangélicos" também sabemos nos divertir e de forma edificante. São ainda excelentes para promover maior comunhão e intimidade entre os integrantes do grupo e para facilitar o entrosamento dos recém-chegados, além de ser possível aproveitá-los para promover intercâmbio com outros grupos semelhantes.

Ao escolher uma idéia para a próxima programação do seu grupo, lembre-se de que é necessário adaptá-la à sua realidade. E, talvez, a melhor idéia contida neste livro será aquela que você mesmo vai criar e acresecentar no final! Que o seu grupo possa se divertir bastante e encontrar o equilíbrio entre o "social" e o "espiritual".



Programas Sociais

1. Noite da Verdade



Preparativos:

Com antecedência, entre em contato com um ou mais integrantes do grupo que tenham feito algo divertido que não seja conhecido dos demais. Escreva um relato da experiência daquela pessoa. Sua redação deve ser cômica, tanto quanto possível, e cheia de suspense. Convide ainda dois "impostores" que devem participar da brincadeira afirmando terem passado pela mesma experiência. Providencie também o material necessário para as demais brincadeiras da noite.

Evento:

Reúna o grupo e convide as três pessoas com quem entrou em contato previamente (o protagonista da experiência e os dois impostores) para que se levantem e contem ao grupo em poucas palavras o que fizeram. Por exemplo, podem dizer: "Meu nome é _____ e quando eu tinha sete anos fui para a Austrália com meu avô". É importante que os três digam a mesma frase, inserindo seus nomes. Logo em seguida, leia o relato da experiência, contando em detalhes como tudo aconteceu. Terminado o relato, o grupo pode interrogar livremente as três pessoas para descobrir qual delas é o verdadeiro protagonista da aventura. Após dez minutos de perguntas e respostas, o grupo deve expressar seu parecer numa votação. Mencione uma a uma as três opções e peça aos presentes que levantem a mão para indicar sua preferência. Pergunte a várias pessoas o por quê de sua opção por um ou por outro. Encerrada a votação, convide o verdadeiro protagonista a se identificar.

Outras atividades sugeridas

• Estimule alguns a prepararem com antecedência enquetes que trabalhem o tema da reunião. Oriente os integrantes do grupo para que procurem encenar

situações do cotidiano, que possam ser discutidas após as apresentações.

• Distribua canetas e folhas de papel. Inicie uma sentença - "Verdade é..." - e desafie cada um a escrever o que lhe ocorrerá à mente naquele momento. As respostas podem ser tanto divertidas como sérias e os participantes não precisam assinar seus nomes.

Todos devem dobrar o papel e entregá-lo; quem não tiver algo a dizer, pode entregar a folha em branco. Leia as frases uma a uma e estimule o a grupoa fazer comentários e uma avaliação bíblica do assunto. Escolha os destaques da noite: a resposta mais divertida, a mais original, a mais sábia, etc.

• Distribua canetas e folhas de papel. Narre um caso real (real ou elaborado por você) e interrompa no momento em que o protagonista decidir falar a verdade ou não. Peça aos participantes para completarem a história. Todos devem entregar suas folhas, mas não é necessário se identificar. Leia as sugestões apresentadas e avalie com o grupo a solução bíblica para o caso.

Compartilhar:

Devemos falar sempre a verdede em amor - Efés. 4:25.

2. Missão Impossível

Preparativos:

Elabore uma "Missão Impossível" a ser executada pelos integrantes do seu grupo. Siga a sugestão fornecida abaixo, lembrando de incluir desafios maiores e menores, e até tarefas que você considere mesmo impossível de serem cumpridas.



Evento:

Divida o grupo em dois times e entregue a cada um deles a relação de tarefas que devem ser completadas dentro de um prazo estabelecido.

MISSÃO IMPOSSÍVEL

Vocês estão partindo para uma missão impossível. Cumpram as tarefas abaixo não necessariamente na ordem em que se encontram. Enquanto estiverem envolvidos numa das atividades, não contem as pessoas estranhas a razão de estarem fazendo ou pedindo determinada coisa. Estejam de volta às _____ horas, independente de terem ou não completado a missão impossível. O atraso implica perda de pontos.

• Conseguir um atestado médico que declare que ninguém do grupo está com peste bubônica.

• Convencer uma pessoa a se unir ao time para o restante da noite, sem lhe fornecer informações sobre a missão impossível até que tenha se disposto a acompanhá-los.

• O time todo deve dar uma volta ao redor do quarteirão cantando e batendo palmas.

• Conseguir que uma senhora da igreja prepare um bolo ou biscoitos para o lanche do grupo.

O time que completar satisfatoriamente o maior número de tarefas será o vencedor. Caso julgue necessário, providencie para que cada time saia acompanhado por um juíz que possa verificar que as instruções sejam seguidas.

Compartilhar:

Nosso Deus é o Deus dos impossíveis - Mat. 19:26; Filip. 4:13; Mar. 9:23.

3. Hóspedes Famosos

Preparativos:

Divida o grupo em times. Entregue aos times, com antecedência, uma lista de pessoas (sem especificar nomes) a quem devem entrevistar, pedir o autógrafo e convidar para integrarem o grupo durante a próxima programação. Cada autógrafo vale cinco pontos, cada entrevista gravada dez pontos e cada convidado presente quinze pontos. Elabore a lista de pessoas conforme o assunto que quiser destacar com o grupo. Por exemplo, se estão tratando de oportunidades de ministério, pode pedir que localizem pessoas que estão ativas nos diferentes tipos de ministérios. O mesmo pode ser feito com relação a esportes ou a profissões.

Evento:

Recepcione os hóspedes. Cada time deve se responsabilizar pela apresentação dos seus convidados.

Atividades sugeridas:

• Assistam juntos a um filme sobre o tema tratado.

• Promova perfis e/ou um painel para que o grupo conheça mais de perto os hóspedes.

• Ouçam durante o encontro as entrevistas gravadas.

4. Noite da Nostalgia

Preparativos:

Planeje uma noite do século XVIII, dos anos 60 ou de outro período a sua escolha. O grupo deve voltar no tempo, utilizando música e decoração para criar o ambiente adequado e trajando-se a caráter. Alugue filmes antigos.

Evento:

Durante a programação, cumprimentos, conversas e etiqueta devem seguirS os moldes da época.

Atividades sugeridas:

• Organize um concurso de trajes.

• Aplique uma "provinha" sobre fatos históricos ou curiosos da época escolhida.

• Convide algumas pessoas para compartilharem sobre a história da sua família, salientando como Deus tem agido ao longo dos anos e particularmente no período destacado pela programação.

Compartilhar:

A atuação de Deus é constante ao longo da história - Sal. 78:1-8; Heb. 12:1,2; Deut. 6:4-9.

5. Noite do Jornal

Preparativos:

Tenha disponível revistas e jornais velhos. Esta programação pode ser realizada para encerrar uma tarde em que o grupo arrecadou revistas e jornais velhos na vizinhança para venda beneficente.

Evento:

Dirija várias brincadeiras, todas elas usando revistas e jornais.

• Cada pessoa deve sortear o nome de outra e receber uma ou mais folhas de revistas. Deve rasgar, dobrar ou amassar o papel de modo que possa representar alguma característica daquela pessoa. Por exemplo, pode-se preparar uma bola para alguém que goste de jogar basquete. No final dirija alguns momentos para

compartilhar e dê oportunidade para trocar os "presentes".

• Vá de papel! (Revezamento) - Divida o grupo em times e entregue a cada pessoas duas folhas de jornal. Um a um os integrantes dos times devem caminhar até determinado alvo e depois voltar ao ponto de partida, pisando sempre no papel: pisam na folha de papel com os dois pés, voltam-se e pegam a folha de trás, colocam adiante e deslocam-se para frente repetindo a operação. Vence o time que completar a atividade no menor tempo.

• Forme vários times que devem vestir um de seus integrantes com roupas de jornal. O personagem representado deve ser o mesmo para todos os times (ex.: uma noiva, um bombeiro, um personagem de história em quadrinho, etc.). O time que conseguir melhor caracterizar o personagem recebe um prêmio. Se possível, os times devem trabalhar em salas diferentes.

• Prepare uma lista de ilustrações que cada time deve "caçar" em revistas: pessoas dando risada, um casal de idosos, cena de um jogo de basquete, um bolo de aniversário, etc. Entregue a mesma quantidade de revistas a cada time. Aquele que completar primeiro a tarefa é o vencedor.

• Divida a sala ou quintal em duas partes e erga uma barreira com cadeiras, cordas, etc. Cada time fica de um lado e recebe uma pilha de jornais. Dado um sinal, os times devem fazer bolas de jornal e atirar para o outro lado. os times podem se defender, mas as bolas que caírem no chão não podem ser recolhidas. Passados cinco minutos, o time que tiver menos quantidade de bolas no seu campo é o vencedor.

6. Investimentos

Preparativos:

Prepare sacos de supermercado com itens comestíveis, mas que não sejam de "consumo imediato": um dente de alho, um chuchu, uma abobrinha, canela em pó, um cubo de fermento, um tablete de caldo de carne, um saquinho de pó para gelatina incolor, etc. Todos os sacos podem conter os mesmo itens ou itens diferentes.



Evento:

Divida o grupo em times e entregue um saco a cada time, explicando que aquela é a sua "refeição". Os participantes devem sair e percorrer as casas dos amigos, fazendo trocas para melhorar a qualidade de sua refeição. Não podem ir às suas próprias casas

e nem fazer compras. É permitido fazer uma só troca em cada casa. Estabeleça um horário de retorno. Quando cada grupo estiver de volta, deve preparar o seu lanche e aquele que tiver feito o melhor "investimento" recebe um prêmio.

Compartilhar:
Converse sobre a parábola dos talentos - Mat. 25:14-30.
- Talentos diferentes
- Investimentos diferentes, mas
- Galardão igual.

7. "Rally"

Preparativos:
Verifique que no grupo haja pessoas habilitadas para dirigir veículo e também veículos em número suficiente. Elabore o percurso que os times devem seguir e a relação de tarefas que devem cumprir.

Evento:
Divida o grupo em times de até quatro pessoas. Cada time recebe as instruções e um mapa com o percurso que deve seguir. Os times partem de pontos diferentes, mas completam o mesmo percurso. Todas as leis de trânsito devem ser obedecidas, sob pena de desclassificação. É oportuno que haja um juíz em cada veículo para verificar que as instruções sejam obedecidas e cronometrar a atividade. Vence o time que completar o percurso em menor tempo (que deve ser marcado quando o veículo estiver de volta ao ponto de partida) e tiver o maior número de respostas certas.

"GRAN RALLY"

1. Sigam reto até o segundo farol e virem à esquerda. Quantas luminárias de rua há entre o primeiro e o segundo farol? _____

2. Prossigam até o parque. Quantos tipos de brinquedos infantis encontraram no parque? _____

3. Agora virem à direita e sigam adiante por mais três quarteirões. Por quantas bancas de jornal vocês passaram? _____

4. Sigam até o farol e virem à esquerda. Um de vocês deve ir ao orelhão da esquina e telefonar para a igreja, identificando o time e confirmando a sua

posição no percurso. Pelo telefone receberá a instrução nº 5 que deve ser anotada abaixo.

5. _____

6. Agora sigam até a praça. Qual o nome da farmácia que está entre a lanchonete e a livraria? _____

7. Saindo da frente da farmácia, virem à esquerda e prossigam por duas quadras. PONTO FINAL! Entreguem esta folha com as anotações feitas durante o percurso.

8. Maratona



Preparativos:

A maratona visa levantar recursos para o grupo. Planeje atividades como lavar carros, cortar grama, cuidar de crianças pequenas, arrecadar jornais velhos, fazer geléias ou executar outros serviços de casa. O grupo pode oferecer seus préstimos para as famílias da igreja ou da vizinhança. É possível montar um esquema de revezamento, onde todos participam conforme a sua disponibilidade de tempo.

Evento:

Reúna o grupo antes do início das atividades para estabelecer alvos e para encorajamento mútuo. No final do período de trabalho, sirva um lanche e proporcione momentos de comunhão.

Variação:

"Corrida da multiplicação" - promova uma corrida (pode ser também de bicicleta) e oriente cada participante para que consiga patrocinadores que contribuam com determinada quantidade a cada 100 metros percorridos no decorrer do evento. A duração da corrida pode ser de 30 a 60 minutos.

Compartilhar:

A perseverança é uma qualidade importante na vida do cristão - II Tim. 4:7; Heb. 12:1,2.

9. Torneio de Jogos

Preparativos:

Organize um torneio com quatro ou mais jogos de mesa diferentes. Elabore uma tabela onde os participantes possam conferir onde e com quem vão competir durante cada período. Por exemplo, para 20 pessoas temos:

Período	Jogo 1	Jogo 2	Jogo 3	Jogo 4
1	1,2,3,4,5	6,7,8,9,10	11,12,13,14,15	16,17,18,19,20
2	6,7,11,12,20	1,2,13,16,17	3,8,9,18,19	4,5,10,14,15
3	8,9,16,18,19	3,4,11,14,15	1,5,10,17,20	2,6,7,12,13
4	10,13,14,15,17	5,12,18,19,20	2,4,6,7,16	1,3,8,9,11

Evento:

Distribua cartões numerados para que cada participante possa identificar sua localização pela tabela do torneio. Dado o sinal de início, verifique que os jogos estejam correndo normalmente. Em cada sala deve haver um responsável por anotar os resultados e atribuir os pontos: 10 para i primeiro colocado, 5 para o segundo e 3 para o terceiro. Os períodos podem ter duração média de 15 minutos ou mais, conforme o tempo de que se dispõe. No final do torneio, ence a pessoa que tiver o maior número de pontos.

10. Noite de Brincadeiras

Preparativos:

Planeje uma sequência de brincadeiras (ver livro de brincadeiras) e providencie o material necessário.

Evento:

Divida o grupo em times e dirija as competições. Atribua pontos aos vencedores de cada atividade e entregue um troféu ao time campeão.

11. Caça aos Sons

Preparativos:

Providencie tantos gravadores quantos forem os times em que o grupo irá se dividir e também fitas para serem gravadas. Elabore uma relação das tarefas que os times devem cumprir.

Evento:

Divida o grupo em times e entregue a cada líder um gravador e uma cópia da relação das tarefas, conforme modelo sugerido. É aconselhável que cada time saia acompanhado de uma pessoa que possa verificar que as instruções sejam seguidas, sob pena de desclassificação.

CAÇA AOS SONS



Vocês estão saindo para uma caça emocionante e "estrondosa". Sua arma é um gravador e o alvo são os sons aqui relacionados. Antes de gravar cada um dos sons, alguém do time deve falar em voz clara a identidade do som. todos os membros do time devem estar presentes quando os sons estiverem sendo gravados - não é permitido subdividir o time para cumprir as tarefas em menor tempo. Voltem dentro do prazo estipulado: _____ horas. Caso cheguem mais tarde, perderão um ponto a cada 5 minutos de atraso.

( ) Vidro quebrando (1 ponto)
( ) Duas crianças cantando "Três palavrinhas só" (2 pontos)
( ) Cachorro latindo (3 pontos)
( ) Relógio tocando 12 horas - pode acertar a hora (2 pontos)
( ) Martelo batendo um prego (2 pontos)
( ) Telefone tocando (2 pontos)
( ) Bexiga estourando
( ) Senhora com mais de 50 anos gritando (2 pontos)
( ) Nenén chorando (3 pontos)
( ) Moto dando partida (2 pontos)
( ) Alguém do time tocando piano (2 pontos)
( ) Alguém do time tocando qualquer instrumento (3 pontos)
( ) Todos os integrantes do time cantando uma música criada por vocês (3 pontos)
( ) Rojão estourando (3 pontos)
( ) Tecido rasgando (1 ponto)
( ) "Eu te amo" falado em várias línguas (1 ponto para cada língua)
( ) Pessoa com mais de 60 anos contando uma piada (3 pontos)
( ) Pessoa cantando uma música caipira (2 pontos)

12. Dia dos Recordes

Preparativos:

Elabore um painel de recordes para o seu grupo, destacando vários "eventos olímpicos". Faça um cartaz atraente e que possa ser guardado como recordação.

Categoria	Marca	Recordista
Pessoas que andar juntas		
numa bicicleta Bananas comidas em 5 minutos		
Número de grãos de feijão em uma colher de sopa		
Tempo para percorrer a "pista"		

Evento:

Dirija as competições e anote os resultados no apinel. Fotografe ou guarde o painel para recordar o evento no futuro.

Compartilhar:

Verifique alguns dos recordes que podemos encontrar na bíblia:

Recordista	Evento	Princípio Bíblico
Matusalém	Longevidade (Gn. 5:21-26)	Obediência aos pais
Elias	"Maratona" (I Rs. 18 e 19)	Dependência de Deus

13. Caça ao tesouro

Preparativos:

Elabore e esconda várias pistas em lugares diferentes da casa, no jardim, nos arredores, etc. Cada pista deve trazer informações para a localização da seguinte. O tesouro pode ser um saco de doces ou algo de particular interesse do grupo. Planeje os percursos de forma que os times devam decifrar pistas iguais, mas em sequência diferente para não perceberem até que ponto o adversário já chegou. Se preferir, elabore pistas diferentes, mas com o mesmo grau de dificuldade. Identifique as pistas de cada grupo com cores.

Evento:

Reúna os participantes, divida em dois times e entregue a cada um deles uma folha com as instruções iniciais.

CAÇA AO TESOURO

Para receberem sua primeira pista, obedeçam às seguintes instruções:

1. Leiam todas as tarefas relacionadas nesta folha antes de começar a realizar qualquer uma delas.
2. Completem com:
- Soma das idades dos integrantes do time _____
- Lista dos nomes dos integrantes do time em ordem alfabética

_____
_____
_____
_____

- Versículo escolhido pelo time como lema:

_____
_____

3. Saiam no jardim e gritem todos juntos: "Seremos os primeiros!"
4. Se vocês seguiram a instrução nº 1, devolvam imediatamente o papel e recebam em troca a primeira pista.

Variação:

Coloque cerca de 20 objetos em vários lugares da casa, em planos visíveis (gavetas ou portas de armários não devem ser abertas). Em cada objeto deve haver um número pendurado. cada pessoa recebe uma lista de objetos e o seu alvo é localizá-los e escrever o respectivo número ao lado do nome, sem tocá-los e sem atrair a atenção dos demais participantes, para não "delatar" os objetos encontrados. Quem completar a tarefa em menor tempo é o vencedor. Objetos que podem ser facilmente utilizados: clips de papel, anel, grampo de cabelo, pulseira, selo, alfinete de segurança, chave, moeda, talher, caneta e outros.

Devocional:

Onde está o meu tesouro? Mat. 6:19-21

14. Olimpíadas

Preparativos:

Elabore uma sequência de atividades que possam ser praticadas ao ar livre e envolvam um time todo (como no caso das corridas de revezamento) ou só algumas pessoas. Monte o percurso que os times devem seguir e providencie uma pessoa para cuidar de cada competição.



Evento:

Divida o grupo em times e entregue aos seus líderes uma cópia do percurso, indicando a sequência das competições de que vão participar. todos os times devem cumprir o mesmo percurso, mas partem de competições diferentes para que cheguem um por vez aos pontos. Em cada posto, o responsável anota o nome da(s) pessoa(s) que participa(m) daquela atividade e os resultados obtidos. Cabe ao líder do time orientar para que cada um contribua naquilo em que é mais capaz.

OLIMPÍADA

Time: _____

Competições	**Participantes**	**Result.**	**Pontos**
1. Tiro ao alvo		Tiros	
2. Corrida de saco	O time completo	Min.	
3. Cesta de basquete		Cestas	
4. Corrida de obstáculo	O time completo	Min.	
5. Gol!		Gols	
6. Revezamento clássico	O Time completo	Min.	
7. Travessia da piscina		Min.	
8. Arremesso		Metros	
9. Salto em distância		Metros	
10. Revez. de bicicleta		Min.	

No final, para cada competição atribua um número de pontos aos times segundo a sua classificação no quadro geral e homenageie o vencedor.

Compartilhar:

4 estratégias para vencer a "olimpíada cristã" - Heb. 12:1,2:

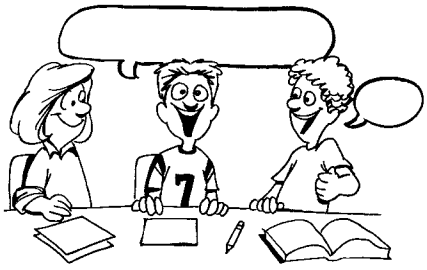
- Lembrar os antepassados
- Correr com preseverança
- Tirar todo o peso
- Olhar sempre para Jesus

15. Alta Rotação

Preparativos:

Planeje com seu grupo uma noite (ou tarde) de jogos. Peça aos participantes para trazerem diferentes jogos de mesa ou consiga jogos emprestados. Divida o grupo em times e os integrantes de cada time em duplas. Verifique que os jogos sejam apropriados para quatro jogadores.

Evento:



Disponha várias mesinhas em círculo, cada uma com um jogo diferente e lugar para quatro jogadores. Se não dispuser de mesas, os jogadores podem sentar no chão. Os times devem tomar seus lugares de modo a formar um círculo externo (time A) e um círculo interno (time B). As duplas jogam numa mesma mesa durante 10 minutos, até que seja dado o sinal. Todos vão então rodar a sua direita (cada dupla vai para um novo jogo, com nova dupla adversária) e prosseguir no jogo a partir do ponto onde os companheiros de time pararam. Anote os resultados no caso de partidas que forem se completando, atribua pontos ao time da dupla que venceu e verifique que novas partidas tenham início. A atividade prossegue até que todas as duplas de um time tenham atuado em todos os jogos. Vence o time que tiver acumulado o maior número de pontos.

Compartilhar:

A vida cristã não é ganha de uma só vez, mas "batalha" por "batalha", dia após dia, ainda que haja derrotas ocasionais.

O bom êxito exige interdependência (Ecles. 4:9,10), perseverança (Heb. 10:35-39) e fé (I João 5:4). Em Cristo Jesus a vitória final é certa (I Cor. 15:54-57).

16. Jantar Progressivo



Preparativos:

Planeje um jantar em várias casas, servindo uma parte da refeição em cada uma delas (entrada, salada, prato principal, sobremesa). Pode ser uma boa oportunidade para os integrantes do grupo conhecerem algumas famílias da igreja.

Evento:

Reúna os participantes e percorram juntos o roteiro do jantar. Em cada casa, além de parte da refeição, envolva os participantes em alguma atividade: brincadeiras, "perfil" da família anfitriã (ver livro de Brincadeiras), compartilhar, louvor, etc.

Variações:

O próprio grupo deve descobrir o roteiro a ser seguido, decifrando pistas que o levem de uma casa para outra. Em cada casa deve haver uma nova pista. A motivação para decifrar as charadas será sem dúvida grande!

Se o grupo for muito grande, divida os participantes em vários grupos menores (6 a 10 pessoas), cada um deles começando a refeição numa casa diferente. Neste caso, em cada residência deve haver uma refeição completa em quantidade suficiente para o número de integrantes dos grupos pequenos. Cada grupo que chegar àquela casa tomará uma das partes da refeição.

Compartilhar

Peregrinação e progresso são aspectos características da vida cristã:

- O crente é o cidadão do céu (Fil. 3:20; Heb. 11:16)
- O crente é peregrino na terra (Heb. 11:8-10; 13:16)
- O crente progride durante a caminhada na terra (Fil. 3:12-14)

17. Jantar Misterioso

Preparativos:

Prepare um jantar cujo cardápio contenha 16 itens diferentes, com nomes misteriosos, incluindo os pratos salgados e doces, os talheres, copos, etc.

Cardápio Misterioso		Cardápio Chave	
A	1. Pá de lixo 2. Tridente 3. Serrote 4. Bigode de gato	A	1. Colher de sobremesa 2. Garfo 3. Faca 4. Palito de dente
B	1. Asa de mosca 2. Perninha de aranha frita 3. Mosca torrada 4. Pulga à milanesa	B	1. Guardanapo 2. Aperitivo em palito 3. Morango 4. Batata
C	1. Besouro no espeto 2. Ninho de cobra 3. Lagartixa ensopada 4. Casquinha de barata crocante	C	1. Carne 2. Copo 3. Molho 4. Biscoito
D	1. Urtiga 2. Piolho assado 3. Miolo de cobra congelado 4. Veneno de escorpião	D	1. Salada 2. Pão 3. Sorvete 4. Suco

Evento: Divida os partiipantes em quatro grupos que devem ocupar mesas separadas. Cada grupo receb um "cardápio misterioso" e uma folha para fazer o seu pedido. Os 16 itens devem ser servidos para cada grupo em quatro rodadas (quatro itens por rodada) na ordem em que forem pedidos.

Jantar Misterioso: Indique abaixo os itens que querem receber a cada rodada. Certifiquem-se de que escolheram cada item uma única vez e que cada rodada inclui itens dos quatro grupos (A, B, C e D).

PRIMEIRA RODADA

A _____
B _____
C _____
D _____

TERCEIRA RODADA

A _____
B _____
C _____
D _____

SEGUNDA RODADA

A _____
B _____
C _____
D _____

QUARTA RODADA

A _____
B _____
C _____
D _____

Recolha os pedidos e sirva a primeira rodada. Usando o cardápio chave, pode-se identificar o que servir em cada mesa nas diversas rodadas. Será divertido ver a ordem em que os grupos conseguirão comer! Tome muito cuidado para os seus hóspedes não vejam o cardápio chave e descubram a melhor ordem para pedir a comida. Para receber uma nova rodada, é necessário que o grupo tenha consumido a anterior, exceto no caso do suco, que podem aguardar até o final. É interessante que haja a equipe de garçons e/ou garçonetes servindo.

Outras atividades:
Inclua em seu programa brincadeiras no tema "mistério".

Compartilhar:
O mistério da nossa salvação - Efés. 2:1-9; 3:1-6.

18. Noite da Pizza

Preparativos:
Providencie rodelas de massa para pizza.

Evento:



Divida os participantes em times de até quatro pessoas e entregue uma rodela de massa para pizza a cada time. Todos devem sair em busca de ingredientes para preparar suas pizzas (tomate, queijo, etc.). Podem bater em casa de amigos, mas não é permitido comprar ingredientes ou ir às suas próprias casas. Em cada casa só é permitido receber um ingrediente. Esgotado um prazo pre-estabelecido, os times devem voltar, montar as pizzas e colocá-las para assar. Um juíz deve avaliar a pizza mais gostosa, a mais bonita, a que tem maior número de ingredientes, etc.

Compartilhar:
Sempre podemos recorrer ao Senhor para o suprimento de nossas necessidades, "pedindo, buscando e batendo" - Mat. 7:7-11.

19. Noite dos Sanduiches

Preparativos:

Providencie pão e vários ingredientes para preparar sanduiches, separados em porções individuais. Molhos, margarina e outros temperos podem ser de uso comum. Providencie também o material necessário para as brincadeiras.

Evento:

Cada participante recebe seu "kit" para preparar o sanduiche e deve procurar ser o mais critivo possível. Cada um deve dar um nome ao sanduíche e criar um "slogan" e um cartaz promocional. Indique uma comissão para julgar o sanduiche mais original, o mais bonito e a melhor promoção. Sirva suco ou refrigerantes para acompanhar. Após o lanche, dirija algumas brincadeiras.

Compartilhar:

O Deus criador nos fez criativos - Gên. 1:31a.

20.Rodízio de Sorvete

Preparativos:

Compre duas bolas de tantos sabores de sorvetes quanto for possível encontrar. Não esqueça de levar um recipiente de isopor com gelo para que o sorvete não derreta.

Prepare uma relação dos sabores de sorvete e providencie uma cópia para cada participante.

Evento:

Coloque os diversos sabores de sorvete em recipientes numerados, em volta de uma mesa. Dê a casa pessoa uma colher, um copo e uma relação de sabores de sorvete. Todos devem se servir de uma colherada de cada sabor, experimentar para tentar identificá-lo e escrever o número do recipiente ao lado do respectivo nome de sorvete que consta da lista. É aconselhável que os participantes se familiarizem com a lista de sabores antes de começar e testá-los, pois só podem experimentar os sabores uma única vez e em pequena quantidade.

Estabeleça um tempo limite para a atividade e então recolha as folhas. Dê um prêmio a quem tiver o maior número de respostas certas. Terminada a brincadeira, sirva o sorvete que restou, acompanhado de biscoitos ou bolo.

Permita que o primeiro colocado tenha preferência na escolha do sabor que deseja comer, seguido pelo segundo colocado e assim por diante. Após a sorvetada, promova outras brincadeiras e competições.

Compartilhar:
O "sabor" da Palavra de Deus:
- É mais doce que o mel - Sal. 119:103; 19:9, 10; Jer. 15:16
- Satisfaz mais do que a água - João 4:10-14
- Alimenta mais do que o pão - Mat. 4:4; Deut. 8:3

21. Noite do Mistério

Elabore e distribua com antecedência convites pedindo a cada um para trazer um saco de papel (de preferência um saco de pão, sem identificação externa) contendo: dois sanduiches, uma sobremesa e uma pista que ajude na descoberta de sua identidade. Providencie música que proporcione um clima de mistério e o material necessário para as brincadeiras do programa.

Evento:
À chegada, cada pessoa deve deixar o saco de refeição junto à entrada, em lugar pre-estabelecido. Reúna, misture e distribua os sacos à hora do lanche, ao som de música que crie um clima de "mistério". Cada participante deverá descobrir a identidade de quem preparou a sua refeição. Entregue prêmios a quem conseguir acertar na primeira tentativa. Antes e após a refeição, dirija brincadeiras no tema "mistério" e, se julgar oportuno, conclua com um "Destino desconhecido" (ver p. 57).

BRINCADEIRAS SUGERIDAS:

Detetive
O grupo senta-se em círculo e todos recebem um pedaço de papel em branco, dobrado. Um dos papéis está marcado com um "X" e quem o recebe é o assassino - não deve se identificar, mas começa a matar os demais com piscadelas secretas. A pessoa que recebe a piscadela deve esperar alguns segundos e então morrer fazendo uma grande encenação. Quando alguém conseguir a identidade do assassino, pode denunciá-lo. Se errar, morre e o jogo prossegue. Se acertar, ganha algum prêmio e a brincadeira recomeça, com a nova distribuição de bilhetes.

Enigmas



Escolha um tema como, por exemplo, personagens da Bíblia. Divida o grupo em três ou mais times que devem preparar quatro enigmas cada - charadas ou dramatizações. Sorteie o grupo que deve dar início às apresentações. O primeiro grupo que adivinhar corretamente ganha um ponto e o direito de apresentar o próximo enigma. Vence o grupo que no final alcançar o maior número de pontos.

Caça enigmática

Divida o grupo em times. Cada time deve sair em busca de uma charada escondida em algum lugar da casa e que quando decifrada dá direito a um prêmio. Os times devem receber pistas que conduzam por caminhos diferentes até o local onde está a charada final, comum aos dois, e que indiquem sutilmente onde achar a seguinte. Quem chegar à charada final terá o direito de resolvê-la. Se errar, este direito passa ao outro time.

Compartilhar:

Conversem sobre alguns dos mistérios, mencionados na Bíblia:
O mistério do novo nascimento - João 3:8
O mistério da vida futura - I Cor. 15:51; 13:12
O mistério dos caminhos de Deus - Rom. 11:33; Isa. 55:8,9

22. Noite da Batata

Preparativos:

Convide o grupo para a programação e estabeleça como ingresso para cada participante um tipo de molho ou cobertura para as batatas. Asse com antecedência batatas em número suficiente para a refeição do grupo e previna-se do material necessário para as brincadeiras.

Evento:

À hora do lanche, leve à mesa as batatas e os vários ingredientes: molhos, presunto, queijo, ovos cozidos, cogumelos e outros mais. Cada pessoa deve preparar sua batata frita. Estabeleça uma comissão para julgar a batata mais "criativa". Antes e após a refeição, dirija brincadeiras que tenham como tema a batata.

BRINCADEIRAS SUGERIDAS:



Detetive

Compre batatas fritas de diferentes marcas. Coloque cada qualidade numa tigela numerada e desafie os participantes a descobrirem a marca certa para cada tigela. Distribua folhas com a relação de marcas e deixe cada pessoa provar quatro batatas de cada tijela (maior ou menor quantidade depende do tamanho do grupo), pedindo que associe o número da tigela ao nome da marca. Recolha as folhas e proceda a verificação das respostas. Vence quem acertar o maior número de marcas.

Revezamento

Divida o grupo em dois times. Cada participante deve correr até um ponto limite levando uma batata sobre um garfo (não espetada!) e voltar ao ponto inicial. A brincadeira prossegue em esquema de revezamento até que o time todo tenha participado. Vence o time que completar em menor tempo.

"Batata quente"

Reúna o grupo num grande círculo e entregue aos participantes uma ou mais batatas (conforme o tamanho do grupo) que serão lançadas de uma pessoas para outra, ao som de uma música. Desligue de repente a música e quem estiver naquele momento com uma batata nas mãos deve sair do jogo. Continue até que reste uma única pessoa.

Variação

Pode-se pedir aos participantes para contribuíem com batatas e então estabelecer uma comissão para julgar a batata mais bonita, a mais feia, a menor batata, a maior, a de formato mais divertido, etc.

23. Noite do Avesso

Preparativos:

Confeccione convites, redigindo-os de trás para frente. Os participantes devem estar trajados com roupas vestidas pelo avesso. Previna-se do material necessário para as brincadeiras.

Evento:

Cada atividade da noite deve ser conduzida em ordem invertida. à chegada, receba os participantes pela porta dos fundos e lembre-se de dizer "adeus". Quando saírem, dê as boas vindas e apresente os eventuais visitantes. A contagem dos pontos nas brincadeiras deve ser regressiva, ou seja, parte-se do zero e perdem-se pontos ao ganhar uma competição. Os avisos e as intruções são dadas por uma pessoa virada de costas. O jantar deve ser servido em ordem inversa, começando pela sobremesa.

Variação:

Prepare um jantar progressivo, começando pela sobremesa, e utilize várias salas do local. Os participantes devem se locomover de costas.

Compartilhar:

Em nossas vidas corremos o perigo de estabelecer prioridades invertidas - Ageu 1:; Mar. 8:35-37.

24. Raízes

Preparativos:



O encontro visa despertar os participantes para suas "raízes". cada um deve trazer um prato doce ou salgado que seja típico do país (ou estado) de onde provém sua família. Deve trazer também um tesouro da família (uma relíquia, foto ou outro item que reflita suas raízes) e uma "curiosidade" (uma brincadeira típica ou fato curioso do local de origem).

Peça ainda fotos do país e uma breve pesquisa com ênfase missonária: população, língua, religião, difusão do cristianismo, missões e missionários que atuam naquele campo, desafios missionários.

Evento:

Prepare uma mesa com os pratos típicos, identificando-os pelo nome e local de origem. Sirba porções pequenas para que todos tenham oportunidade de participar igualmente. Após o lanche o grupo deve se reunir e cada pessoa deve mostrar o seu "tesouro da família", apresentar a "curiosidade" e compartilhar sobre o seu país de origem.

Compartilhar:

• Conversem sobre os desafios missionários e a necessidade de levarmos o Evangelho a "toda tribo, língua, povo e nação" - Apoc. 5:9-12.

• "As raízes de Jesus" - Mat. 1:1-17; Luc. 3:23-38

25. Celebração da Amizade

Preparativos:

Promova esta reunião com muita antecedência. O próprio grupo pode confeccionar os convites a serem distribuídos. Incentive os integrantes do grupo a convidarem seus melhores amigos, de diferentes lugares, idades, etc. Programe atividades como uma sorvetada ou projeção de filmes.

Evento:

Dispense particular atenção à recepção e apresentação dos visitantes. Atribua prêmios a quem trouxer:

• O maior número de amigos
• O amigo mais antigo
• O amigo que veio de mais longe
• O amigo mais idoso
• O amigo mais jovem
• O amigo mais parecido com quem o convidou

Compartilhar:

A Bíblia menciona no livro de Provérbios várias características de um bom amigo. Destaque algumas delas:

• Sabedoria no falar e no ouvir (Prov. 25:11; 18:13; 15:1; 22:11)
• Constância e fidelidade (Prov. 18\:24; 17:17; 27:10)
• Coragem para falar a verdade (Prov. 27:6; 29:5; 28:23)
• Sabedoria no aconselhar (Prov. 27:9; 27:17)
• Sensibilidade e respeito (Prov. 25:20; 26:18, 19; 25:17)
• Lealdade (Prov. 11:9; 16:28; 11:13; 24:28; 25:8,9,18;20:6)

26. Esta é a Sua Vida!

Preparativos:

Esta programação visa homenagear alguém que não pertença ao grupo, mas

que tenha contribuído de alguma forma com ele. Também pode ser planejada como despedida quando alguém do grupo for partir. Prepare um álbum de recordações, pedindo a cada um para contribuir com fotos, bilhetes, etc. Convide pessoas que possam dar testemunho sobre a influência do homenageado em suas vidas. Se for possível, convide amigos e parentes que possam contar detalhes da vida da pessoa, desde a infância. Elabore um "perfil" (ver p. 82).

Evento:

Conduza a reunião de forma que a pessoa homenageada possa se sentir especial para o grupo. No final entregue um álbum de recordações.

Variação:

Se não puder preparar o álbum, dobre ao meio uma folha de cartolina de modo a formar um "cartão gigante" e dê oportunidade a todos os presentes para escreverem, desenharem, etc. Entregue ao homenageado no final de reunião.

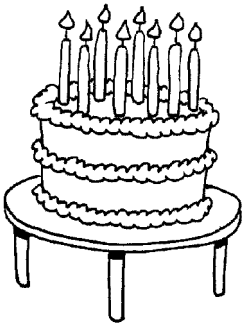
Compartilhar:

Cristo faz diferença em nossas vidas - Efés. 2:11-16 ou Efés. 2:1-10

27. Aniversário Uma Vez no Ano

Preparativos:

Convide seu grupo para uma festa de aniversário, mantendo em segredo o nome do aniversariante. Talvez queira pedir a cada participante para trazer um prato doce ou salgado. Decore a sala e providencie o material de acordo com as atividades que planejar.



Evento:

Uma boa maneira de prestigiar o aniversário de cada pessoa num único grande evente anual é premiar a pessoa mais jovem, a mais idosa, a que fez aniversário num feriado, a que nasceu mais distante de onde mora. a que fez aniversário em data mais recente, e ainda outros destaques de acordo com o seu grupo, de modo que ninguém fique esquecido. Será uma surpresa para todos! Divida o grupo em times e providencie bolos para serem decorados. Dê

um prêmio para o time mais criativo. Dependendo do tamanho do grupo, pode haver um bolo para cada mês do ano, para cada semestre ou estação. Entre as atividades da noite, planeje brincadeiras normalmente usadas em aniversários infantis (telefone sem fio, salada de frutas, detetive, etc.) - todos vão se divertir! Providencie para que cada participante tire por sorteio o nome de outro e prepare, com material fornecido, um cartão de aniversário simples, mas destaque uma característica da pessoa e traga uma palavra de encorajamento. Antes do término da reunião deve haver troca de cartões e oportunidade para que todos se cumprimentem.

Compartilhar

Aproveite a oportunidade para celebrar também o segundo nascimento" daqueles que estão presentes. Alguns podem compartilhar seus testemunhos de conversão. Meditem no texto de João 3:1-21 - O novo nascimento de Nicodemos.

28. Festa da Piscina

Preparativos:

A programação pode durar o dia todo ou uma tarde. Dependendo da duração, planeje um pic-nic, competições ao ar livre e na piscina, brincadeiras diversas.



Evento:

Varie as atividades, alternando brincadeiras, competições esportivas e "tempo livre".

Brincadeiras na piscina:

Divida o grupo em times e providencie uma vela e uma caixa da palitos de fósfor para cada um deles. O desafio consiste em levar a vela acesa durante todo o percurso e, caso se apague, é necessário acendê-la novamente antes de prosseguir. Cada time pode ter até três pessoas dentro da piscina durante a brincadeira.

• Consiga uma canoa ou barco de inflar. Duas pessoas devem ocupá-lo, uma em cada extremidade, e remar com as mãos em direções opostas. Vence quem levar a melhor!

• Amarre uma corda dividindo a piscina ao meio. Coloque muitas bolas na água, em igual número de ambos os lados cada time fica de um lado da piscina

e procura jogar as bolas para o campo adversário. Dado um sinal, todos param onde estão e vence o time que estiver c menor bolas em seu campo.

• Os times devem conduzir de um lado para o outro da piscina uma bola ou outro objeto que flutue, empurrando só com a cabeça. É proibibo encostar outra parte do corpo na bola. A brincadeira segue de revezamento e vence o time cujos participantes terminarem no menor tempo.

Variação:

Para refeição prepare, planeje uma "caça ao pic-nic". Esconda os elementos da refeição em locais próximos à piscina e forneça pistas para encontrá-las.

29. Festa Tropical

Preparativos:

O local deve receber decoração de acordo com o tema, utilizando-se papel crepon, plantas, fotos (agências de turismo podem fornecer bom material). Avise os participantes para vestirem-se com roupas floridas e usarem trajes típicos.

Evento:

Dirija brincadeiras e sirva uma refeição incluindo muitas saladas e frutas tropicais.

Compartilhar:

Simule um naufrágio numa ilha tropical. Todos devem deixar o navio e carregar consigo somente três itens. Quais escolheriam? Conversem sobre o valor das prioridades adequadas - Mat. 6:33; Mar. 8:35-37.

30. Coroação

Preparativos:

Confeccione uma coroa e um cetro usando cartolina e consiga um pedaço de tecido que possa servir de manto.

Evento:

Durante a reunião cada integrante do grupo tem a oportunidade de ser tanto rei ou rainha, como também escravo. O objetivo é que todos aprendam a servir e a serem servidos. Um por vez, os participantes sentam-se no trono (uma

poltrona devidamente decorada) e recebem a coroa, o cetro e o manto real. O rei ou a rainha que está no trono sorteia o nome de um escravo e lhe dá uma tarefa que possa cumprir em no máximo uma hora de trabalho, durante a reunião ou no decorrer da semana seguinte (pode ser uma tarefa em benefício pessoal do "rei", do grupo, ou da igreja).Cada servo deve também servir a refeição do seu rei naquela noite.

Compartilhar:

A amizade cristã coloca-nos em posição de servir e também de sermos servidos - Filip. 2:4; I Ped. 4:10. Podemos destacar:

- Dois impedimentos - o orgulho e o egoísmo
- Duas virtudes - a gratidão por ser servido e a prontidão em servir.

31. É Bom Ser Criança



Preparativos:

Planeje tudo com antecedência de forma que os participantes possam vir vestidos a caráter. Cada um deve trazer fotos de quando era criança e, se possível, um brinquedo ou objeto de estimação (boneca, ursinho, etc.). Decore o local com bolas de ar e enfeites usados para festas infantis. As atividades podem incluir brincadeiras e uma sessão de desenhos animados.

Evento:

Ao som de música infantil, dirija as brincadeiras e dê balas como prêmio.

Brincadeiras sugeridas:

Misture as fotos que os paticipantes trouxeram, após colocar o nome da pessoa no verso, desafie o grupo a advinhar a quem pertencem. O mesmo pode ser feito aos brinquedos de estimação.

Prepare algumas mamadeiras com leite morno e verifique quem consegue tomar uma mamadeira em menor tempo.

Providencie uma boneca com várias roupinhas, sapatinhos, etc. e faça uma competição entre moças para ver quem consegue vestir a boneca em menor tempo.

Divida o grupo em dois times. Providencie para cada um deles um carrinho de

mão enfeitado como se fosse carrinho de bebê. Em esquema de revezamento, os rapazes devem transportar as moças até um lugar determinada. Vence o time que completar a atividade em menor tempo.

Compartilhar:

O plano de Deus é que não permaneçamos crianças na vida cristã, mas que cresçamos à imagem do Senhor Jesus. Esse crescimento evidencia-se no conhecimento da Palavra (I Ped. 2:2), no serviço (Efés. 4:13-16) e no amor (I Cor. 13:11-13).

32. Noite dos Namorados



Preparativos:

Elabore um jantar especial, à luz de velas. Dê particular atenção à decoração do local e da mesa, e providencie para que a reunião aconteça ao som de música romântica. Planeje números musicais especiais, pequena encenação e brincadeiras.

Evento:

Antes e após o jantar dirija algumas brincadeiras e competições. Entregue prêmios aos destaques da noite: casal mais elegante, a declaração de amor mais enfática, o casal mais parecido, o casal mais diferente (avalie a altura, cor dos cabelos, porte, origem, etc.).

BRINCADEIRAS SUGERIDAS

Bingo dos Namorados:

Prepare um quadro conforme o modelo abaixo e distribua uma cópia por casal. Dado um sinal, o alvo da cada casal participante é entrevistar os demais colhendo suas assinaturas, de forma a ser o primeiro a preencher com assinaturas cinco quadros alinhados em qualquer direção. Cada casal pode assinar somente um quadrado por folha.

Nunca comeram pizza juntos	Nasceram no mesmo mês	Começaram a namora há duas semanas	Ela já preparou um jantar para ele	O 1º encontro aconteceu fora do Brasil
Vão se casar em janeiro	Ambos estão namorando pela 1ª vez	Ficaram noivos no dia de Natal	Ambos conhecem uma língua estrangeira (a mesma)	Brincaram juntos quando eram crianças
Já compraram um apartamento para morar	Ela costuma chorar quando vê filmes românticos	ASSINEM AQUI OS SEUS NOMES	Ela é mais velha que ele	Ambos gostam de comer fígado
Ela nunca escreveu uma carta para ele	Ele ainda não conhece os pais dela	Ele leva flores para ela todas as semana	O 1º encontro aconteceu num retiro de carnaval	São colegas de classe na faculdade
Nasceram no mesmo dia do mês, mas em meses diferantes	O namoro dura há mais de cinco anos	O namoro teve início na praia	Ambos já visitaram uma tribo indígena	Ele é cinco ou mais anos mais velho que ela

Quando preparar o material da brincadeira, inclua características próprias dos casais do seu grupo e que, de preferência, sejam desconhecidas dos demais. Divulgue as respostas certas no final.

Teste de Compatibilidade:

Escolha três casais e convide os rapazes a deixarem a sala. Enquanto isso, cada uma das moças deve responder perguntas sobre seu namorado ou sobre o namoro (por exemplo: quando se viram pela primeira vez? Quando andaram de mãos dadas pela primeira vez? Qual o prato preferido dele?). Anotadas as respostas, os rapazes voltam e são entrevistados sobre as mesmas questões. O desafio é responder conforme as declarações das namoradas. Vence o casal que tiver o maior número de respostas compatíveis.

Compartilhar:

A superioridade do amor - I Cor. 13

- O amor é superior porque sem ele os dons são vazios - (13:1-3)
- O amor é superior porque é altruísta - (13:4-7)
- O amor é superior porque permanece para sempre - (13:8-13)

33. Banquete Romântico para os Pais

Preparativos:

Promova um banquete para os pais dos integrantes do seu grupo, como oportunidade de edificação para os pais e também de entrosamento entre pais e filhos. Os jovens devem confeccionar os convites, cuidar da decoração e da refeição, preparar e apresentar pequenas encenações e números musicais.



Evento:

Os filhos devem recepcionar os pais e também servir a mesa. Durante a refeição são apresentados os números musicais e, logo após, se desejarem, as encenações. A reunião pode incluir brincadeiras (ver "Noite dos Namorados").

Compartilhar:

O relacionamento cristão entre pais e filhos implica algumas responsabilidades - Efés. 6:1-4.

Responsabilidades dos filhos para com os pais:

1. Obedecer (6:1)
2. Honrar (6:2)

Responsabilidades dos pais para com os filhos:

1. Não provocar (6:4)
2. Criar na disciplina do Senhor (6:4)
3. Admoestar (6:4)

34. Vamos ao Teatro

Preparativos:

Divida os participantes em grupos pequenos, com antecedência, e incentive-os a se prepararem para apresentar uma peça ou pequena encenação. Na semana anterior ao evento, verifique com os grupos o andamento dos ensaios, o título e a duração de cada apresentação. Elabore um programa, indicando a sequência das apresentações e verifique que os grupos consigam obter os

cenários e figurinos necessários. O grupo pode decidir se deseja estender a outras pessoas o convite para estarem presentes (amigos, pais, etc.) ou se prefere uma programação íntima.

Evento:

Cada grupo deve fazer a sua apresentação. Uma comissão pode avaliar a mais original, a mais divertida, a melhor encenação, a revelação da noite (alguém cujo talento teatral era inesperado).

Compartilhar:

Nossa vida cristã algumas vezes corre o risco de se tornar uma encenação - Tiago 2:18-26.

35. Venha Como Está



Preparativos:

Só os líderes devem conhecer com antecedência a data desta atividade. O grupo pode estar avisado de que ela deverá ocorrer durante o mês, ou talvez o semestre, mas sem colocar data.

Evento:

Na noite (ou tarde) certa, percorra a casa dos integrantes do seu grupo e reúna-os. Cada um deve sair exatamente como está. As atividades do encontro podem ser variadas: um filme, brincadeiras, uma tarde esportiva, um passeio ou outra atividade informal.

Variação:

Entregue com antecedência um convite especial para a atividade estipulando que cada um compareça conforme estiver vestido no momento em que recebeu o convite. Para ter uma boa variededade de trajes, entregue os convites em horários variados e durante atividades as mais diferentes.

Compartilhar:

Devemos estar sempre vigilantes, aguardando pela volta do Senhor Jesus - Luc. 12:35-48.

36. Destino Desconhecido

Preparativos:

Estabeleça o horário e o local onde os integrantes do grupo devem se encontrar. Avise com antecedência que sairão juntos para um destino que só você conhece e que todos devem ir prontos para qualquer tipo de atividade. Se necessário dê instruções quanto ao traje. Recomende a pontualidade, pois os retardatários não terão como alcançar o grupo.

Evento:

Reunido o grupo, saia em direção ao "destino desconhecido", procurando fazer um caminho diferente daquele que normalmente fariam para chegar ao local. Procure despistar o melhor possível seu destino, de forma a surpreender o grupo. Algumas sugestões de "destinos dsconhecidos": sorveteria, shopping center, jardim zoológico, escalar uma montanha, etc.

Compartilhar:

O céu é o nosso "destino desconhecido" preparado para Deus - João 14:1-6.

37. Encontro Secreto

Preparativos:

Construa uma situação em que todos devem imaginar que seu país foi tomado por um governo que proíbe a adoração a Deus. Reuniões cristãs são consideradas crimes passíveis de morte, tortura. Bíblias, literatura religiosa e hinários foram todos confiscados. Pastores e líderes estão presos. O grupo deve então planejar um encontro secreto, semelhante aos da igreja primitiva. É interessante marcar a reunião em horário que requeira algum esforço para estar presente - de preferência de madrugada. A reunião não pode ser na igreja, porque as igrejas foram fechadas. Todos devem ir de roupas escuras e não podem chegar em grupos grandes para não levantar suspeita dos vizinhos e das autoridades.

Evento:

O encontro consiste de oração e um período de louvor e compartilhar com cânticos suaves (para não despertar a atenção de estranhos), versículos bíblicos anteriormente memorizados, testemunhos e encorajamento mútuo. Um dos participantes faz a leitura de uma mensagem enviada pelo pastor que está

na prisão. O grupo deve estar sentado em círculo, usando somente algumas velas para a iluminação do local. À saída, os participantes devem se dispersar rapidamente, mantendo a atmosfera criada. O evento não deve ser realizado como um jogo, mas como oportunidade para vivenciar uma nova apreciação da liberdade que gozamos em nosso país.

Compartilhar:

Devemos nos lembrar daqueles que sofrem perseguição religiosa, como se presos com eles - Heb. 13:3.

38. Vigília de Oração

Preparativos: Planeje uma "festa" de oração com duração de uma noite.

Evento:

Faça da vigília de oração uma reunião dinâmica, incluindo períodos de oração individual, em grupos pequenos e maiores.

Intercale os períodos de oração com cânticos, testemunhos e também um lanche. Varie muito: na postura, nos tipos de oração (agradecimento, petição, frases curtas, etc.) e nos locais. Pode incluir uma "caminhada com Deus", orando em pequenos grupos enquanto andam pelo jardim, ao redor da casa.

VIGÍLIA DE ORAÇÃO

22:00h	Louvor cantado
22:30h	Testemunhos
22:45h	Oração em Duplas (pedidos pessoais)
23:15h	Oração em grupos grandes (ajoelhados- intercessão pelo grupo)
23:45h	Oração individual (intercessão pelos líderes)
24:00h	Lanche
01:00h	Louvor Cantado
01:15h	Testemunhos
01:30h	Oração em grupos de 4 (mãos dadas - intercessão pela igreja)
02:00h	"Caminhada de Oração"
03:00h	Cevada ou cházinho
03:30h	Louvor cantado
03:45h	Testemunhos
04:00h	Rodízio de Oração (deixar diferentes pedidos de oração nas várias salas e dividir os particpnates em grupos pequenos que devem percorrer todas as salas permanecendo 10 minutos em cada.
05:15h	Louvor
05:30h	Café da manhã
06:00h	Todos para casa!

Variação:

Os períodos de testemunho podem ser substituídos por um breve estudo sobre a vida de oração e dependência de Deus de alguns dos homens do Velho Testamento como Neemias (Ne. 1:4,11; 2:4; 4:9), Asa (II Cron. 14:6; 15:2), Ezequias (RR reis 19:8-19; 20:1ss.).

39. As Festas de Israel

Preparativos:

Com o auxílio de um dicionário bíblico ou de uma enciclopédia, pesquise a história e a prática de várias festas do povo de Israel. Escolha datas oportunas para reproduzí-las com seu grupo, mostrando o significado daquela comemoração para o povo da época e a sua relevância para nós hoje. procure, na medida do possível, conseguir os alimentos típicos e encerrar o ambiente da época.

Nome Hebraico	Nome Atual	Comemo-ração	Referência Bíblica	Calendário Judáico	Calendário Ocidental
Pesach	Páscoa (pães asmos e primícias)	Livramento da escravi-dão do Egito	Lev. 23:4-14 Êxo. 12	14 Nisan	Março/abril
Shavouth	Pentecostes	Colheitas	Lev. 23:15-22 Deut. 16:9-12	6 Sivan	maio/junho
Succoth	Festa dos Tabernáculos	Peregrinação no deserto	Lev. 23:33-43 Deut. 16:13-15	15 a 21 Tishri	setembro/ outubro
Yom Terua	Dia das Trombetas	Convocação Santa	Lev. 23:24-25 Num. 29:1	1Tishri	setembro/ outubro
Yom Kippur	Dia da Expia-ção	Expiação pelo pecado anual	Lev. 23:26-32	10 Tishri	setembro/ outubro
Purim	Sorte	Livramento das intrigas de Hamã	Ester 9	13 e 14 Adar	fevereiro/ março
Chanukah	Dedicação	Restauração do Templo em 164 a.C.	Jo. 10:22	25 Kislev	novembro/ dezembro

40. Noite das recordações

No último encontro do ano, o grupo pode celebrar as vitórias obtidas, recordar as lições aprendidas e os bons momentos de comunhão. Se houver slides ou fotografias, aproveite para que todos possam relembrar as programações realizadas. Peça a cada pessoa para que diga, em sua opinião, qual foi a melhor ocasião entre todas as que o grupo passou reunido e o por quê de sua escolha. Pergunte a cada um o que ficou particularmente marcado em sua vida através da convivência com o grupo durante aquele ano.

Olhem juntos para o próximo ano e estabeleçam alvos. Dê oportunidade também para que compartilhem alvos pessoais.

Compartilhar:

No final do encontro, reúna os participantes em círculo, meditem sobre o texto de Filipenses 3:13,14 e distribua pequenas velas apagadas.

Segure uma vela acesa em suas mãos e acenda a vela de quem está à sua direita, enquanto compartilha com ele uma vitória alcançada no ano que está terminando e um propósito pessoal para o próximo ano. Cada participante deve fazer o mesmo até que todas as velas estejam acesas. Apague então as luzes, deixando somente as velas acesas, e dirija um tempo de oração silenciosa onde cada pessoa deve orar por aquela que está ao seu lado. Conclua com uma oração.

101 IDÉIAS Criativas para pequenos grupos





Associação Brasil Central