

1.

Descobrimdo líderes

Pedir aos participantes que saiam da sala (oferecer café ou criar artifício para que todos saiam da sala).

Revirar a sala, jogando papéis no chão, espalhando revistas, cadernos cadeiras, etc.

Assim que as pessoas voltarem para a sala e perguntarem o que aconteceu, dizer que é cego, surdo e mudo, e que eles devem fazer o que quiserem.

A partir daí, o participante que tiver maior iniciativa e começar a arrumar a sala é aquele que lidera o grupo, e o que só fica olhando geralmente é o que espera as coisas acontecerem

2. Estamos ilhado. O que fazer?(tomando iniciativas)

Coloque um grande tapete sobre o chão e mande os participantes ficarem em cima do mesmo. Em seguida, diga que aquilo é uma ilha. Tudo em volta, conseqüentemente, é mar. O que fariam?

Observação: Geralmente todos ficam andando de um lado ao outro. Encerre o tempo. Dificilmente alguém demonstra a iniciativa de se associar a um colega em busca uma alternativa para sair dali de forma enfática. Ninguém "pisa" na água, buscando sair a nado ou explorar a existência de uma ilha mais estruturada nas proximidades. Na situação do dia-a-dia, é importante demonstrar criatividade, iniciativa e desprendimento.

3. Analisando a comunicação

OBJETIVO : propiciar a descontração e a integração entre as pessoas, além da análise da importância que relação ganha dentro de um grupo.

MATERIAL: uma bexiga e um pedaço de barbante para cada participante

DESENVOLVIMENTO: entregar para cada participante uma bexiga e um pedaço de barbante. Pedir para que encham a própria bexiga, amarrem-na no barbante e depois amarrem o barbante no próprio tornozelo. Quando todos tiverem executado o que foi pedido, solicitar que se encaminhem para o centro da sala e dizer: "Aquele que me apresentar a bexiga cheia, ganha um prêmio."

Normalmente, ao ouvir a ordem todos saem tentando estourar a bexiga do outro, enquanto bastaria que todos apresentassem suas bexigas para que todos ganhassem o prêmio.

QUESTÕES PARA DISCUSSÃO :

1. Recolocar a ordem dada e questionar se em algum momento foi colocado que somente um deveria apresentar a bexiga cheia.

2. Dentro de um grupo o que é mais importante a competição ou a cooperação?

3. Como alcançamos a cooperação?

4. Qual a importância da relação ganha-ganha dentro do grupo? Quais as possíveis implicações deste tipo de atitude para o indivíduo? Para o grupo?

Como podemos minimizar a competição natural?

4. ISTO NÃO É MEU

OBJETIVO: trabalhar o comprometimento de todos.

MATERIAL : 10 a 15 bolinhas, feitas de papel amassado ou de ping-pong, preferencialmente de cores diferentes .

DESENVOLVIMENTO : formar um círculo com os participantes. Escolher um dos participantes para iniciar a atividade. O instrutor dá uma das bolinhas para ele

e pede para que este arremesse para outro jogador. Além de arremessar a bolinha a pessoa deve dizer "isto não é meu". Aquele que recebe a bolinha deve passá-la imediatamente adiante, dizendo a mesma coisa e , assim, sucessivamente. Aos poucos o instrutor deve ir incluindo as demais bolinhas no jogo. Desta maneira em determinado momento estarão em jogo as dez bolinhas, sendo lançadas por diferentes pessoas que estarão falando "isto não é meu".

Ao final, provavelmente estará ocorrendo uma "guerra": alguns se manterão afastados; outros começarão a segurar as bolinhas para si; outros jogarão a bolinha de qualquer maneira, sem foco preciso.

QUESTÕES PARA DISCUSSÃO :

1. Qual o teu sentimento ao jogar as bolinhas?
2. Imaginem que as bolinhas representavam problemas. Como as pessoas lidam com os problemas na Igreja? Da mesma maneira?
3. Quando surge um problema no departamento / de quem é o problema?
4. Como vocês avaliam a seguinte afirmação : O problema de um é o problema de todos.
5. O que este tipo de visão acarreta?
. É possível almejar a melhoria contínua sem o comprometimento das pessoas?

5. Medo de desafio

Material: caixa, chocolate e aparelho de som (rádio ou CD).

Procedimento:

Encha a caixa com jornal para que não se perceba o que tem dentro. Coloque no fundo o chocolate e um bilhete: COMA O CHOCOLATE! Pede-se a turma que faça um círculo. O coordenador segura a caixa e explica o seguinte pra turma: Estão vendo esta caixa? Dentro dela existe uma ordem a ser cumprida, vamos brincar de batata quente com ela, e aquele que ficar com a caixa terá que cumprir a tarefa sem reclamar. Independente do que seja... ninguém vai poder ajudar, o desafio deve ser cumprido apenas por quem ficar com a caixa (é importante assustar a turma para que eles sintam medo da caixa, dizendo que pode ser uma tarefa extremamente difícil ou vergonhosa).

Começa a brincadeira, com a música ligada, devem ir passando a caixa de um para o outro. Quando a música for interrompida (o coordenador deve estar de costas para o grupo para não ver com quem está a caixa) aquele que ficou com a caixa terá que cumprir a tarefa...é importante que o coordenador faça comentários do tipo: Você está preparado? Se não tiver coragem... Depois de muito suspense quando finalmente o jovem abre a caixa encontra a gostosa surpresa. (O jovem não pode repartir o presente com ninguém).

O objetivo desta brincadeira é mostrar como somos covardes diante de situações que possam representar perigo ou vergonha. Devemos aprender que em Deus podemos superar todos os desafios que são colocados a nossa frente, por mais que pareça tudo tão desesperador, o final pode ser uma feliz notícia.

6. DANÇANDO COM BALÕES

Objetivo:

Permitir que os participantes tenham momento de descontração.

O que você irá precisar:

Sala ampla, balões, aparelho de som, música moderna.

O que você faz:

1 - Distribuir um balão para cada dupla. Estes devem ser inflados.

2 - O facilitador solicita que os participantes prestem atenção nos códigos:

balão entre as costas da dupla;

troca de dupla;

balão entre a dupla (na frente);

troca de dupla, sem colocar a mão no balão e sem deixar cair (troca de dupla sem perder o balão).

7. MUDANÇA DE CÓDIGO

Objetivo: Descontrair, iniciar o trabalho livre de tensões, estimular a atenção.

O que você irá precisar:

Sala ampla, música alegre de fundo (forró).

O que você faz:

1 - O facilitador solicita que o grupo preste muita atenção aos códigos dados: (Esse código pode ser um número ou uma cor ou mesmo o líder falando o que é pra fazer)

- ✓ Andar em fila pela sala;
- ✓ Para frente, para trás;
- ✓ Formar um círculo em movimento;
- ✓ Formar grupos pelas cores das roupas
- ✓ Formar fila por altura;

Liderar é dá as coordenadas ao grupo.

8. JOGO DO JORNAL

Objetivo: Descontrair/refletir sobre a divisão de espaços.

O que você irá precisar:

Sala ampla, jornais, música alegre/agitada.

O que você faz:

1 - O facilitador distribui para cada dupla uma folha de jornal.

2 - Explica o código do jogo:

cada dupla se coloca sobre a folha de jornal;

ao ritmo da música, dançam sem sair da folha de jornal, ao sinal do facilitador, devem trocar de jornal, sem perder o parceiro e continuar dançando.

3 - O facilitador vai dificultando a dinâmica, dobrando os jornais.