

MAXIMIZANDO A BRINCADEIRA BÍBLICA E A DINÂMICA DE GRUPO

Profª Iza Vilanova Shoji

I – OBJETIVOS DAS BRINCADEIRAS BÍBLICAS E DINÂMICA DE GRUPO NA IGREJA

As propostas apresentadas neste seminário não se constituem um fim em si mesmas, mas estão direcionadas ao objetivo maior que é o **aprendizado**. São recursos que, quando utilizados no momento oportuno e na medida certa, tornam o ensino mais atraente, participativo, criativo e os seus efeitos marcantes e duradouros. Não podem substituir a lição ou estudo bíblico, mas são simples meios de vivenciar e fixar o ensino na mente e na emoção daqueles que estão no processo do aprendizado.

O ensino das verdades bíblicas, longe de ser relegado a um segundo plano, será dinamizado, através da motivação e da iniciativa desencadeadas pelas atividades lúdicas. O mais importante na aula é que haja o verdadeiro estudo da Palavra e que o professor esteja preparado para dar tal aula; as técnicas usadas devem estar em função de tornar o estudo da Palavra mais proveitoso e dinâmico. Se essa visão for deturpada, só haverá agitação e dispersão, sem que haja “aprendizagem”.

I – BRINCADEIRAS BÍBLICAS

Será mesmo importante gastar tempo na igreja (que já é pouco) brincando? Se a brincadeira for bem direcionada e programada de maneira a contribuir para a aprendizagem a resposta certamente será afirmativa.

A brincadeira em época alguma constituiu assunto tão sério como hoje. Seja como pai ou mãe, como educador (a), Cidadão (ã) responsável, não podemos permanecer indiferentes ao observarmos as mais variadas manifestações de violência, especialmente quando atinge crianças e jovens.

Muitos estudos vêm sendo feitos, e hoje se fala muito em “inteligência emocional”, que é a capacidade de se trabalhar com as emoções, resultando num equilíbrio pessoal e num bom relacionamento consigo mesmo e com o próximo. Nós como cristãos sabemos que quando deixamos o Espírito Santo dominar as nossas emoções e sentimentos, aí sim, conseguimos essa tão famosa “inteligência emocional”. Mas a dimensão lúdica, que tanto a criança como também o adulto possui, não deve ser deixada de lado, pois vem facilitar o equilíbrio emocional do indivíduo.

Através de uma simples brincadeira, concurso ou jogo, pode ser liberada e experimentada uma imensa alegria, provando que o intercâmbio de relações humanas não tem porquê ser violento e competitivo. Uma brincadeira bem orientada nos leva à cooperação, à superação de nossas inseguranças, à descoberta de novos valores e ao companheirismo.

A – Alguns pontos a serem observados na preparação e execução das brincadeiras bíblicas:

- Reconhecer que este recurso é importante e deve ser levado à sério, não basta escolher uma lista de brincadeiras e jogá-las em cima do grupo;
- Conhecer as necessidades do grupo, idade e números de pessoas, contexto, aptidões;
- Definir bem o objetivo que deseja alcançar na reunião;
- Saber o momento de parar a atividade. A competição nunca deve assumir importância tal que estrague a comunhão entre os participantes. Quando perceber que os integrantes estão exaltados, somente querendo ganhar os pontos, é hora de encerrar, mudar os grupos 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); por outro lado, cuidado para que a brincadeira não morra por falta de interesse;
- Disciplina dentro da liberdade do jogo: fazer respeitar as regras do jogo, exigir honestidade, ser justo e ter equilíbrio das equipes;
- Conhecer bem a atividade para poder explicá-la claramente, variando em cada reunião. Na bibliografia anexa, você encontrará a indicação de alguns autores que tratam com seriedade o assunto;
- Ter todo o material à mão (cuidado! não deve haver improvisos);
- Procure envolver todos os participantes do grupo nas brincadeiras, mantenha o bom humor, a alegria e a simpatia para com todos;
- É importante evitar esgotamentos físicos e situações bruscas que possam levar a alguém se machucar ou a constrangimentos.

B – Algumas brincadeiras bíblicas

As brincadeiras podem ser usadas com crianças e adultos nos mais diferentes lugares e situações: nas aulas da Escola Dominical para fixar o ensino, em reuniões, em acampamentos, encontros, etc. Aqui cito exemplos de brincadeiras pesquisadas em livros seculares (feitas as devidas adaptações) e de bons livros evangélicos dessa área. Mais exemplos podem ser consultados nos livros cuja referência bibliográfica cito no final dessa apostila.

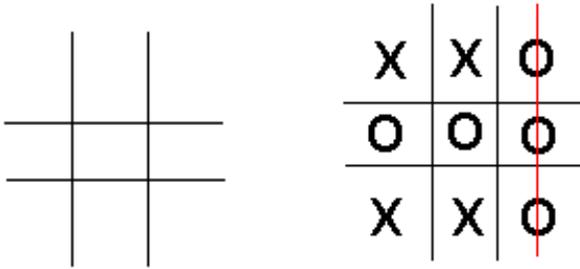
1- PERSONAGENS CÉLEBRES

Escrever o nome de personagens bíblicos com número compatível ao de participantes, sem conhecimento dos mesmos. Fixar nas costas de cada um. Todos passearão pelo ambiente e através de mímicas procurarão fazer com que cada participante identifique o personagem que está afixado em suas costas. Quem suspeitar de qual seja o seu personagem falará ao professor, se estiver certo ele se sentará, caso contrário, voltará a andar e procurar mais dicas.

2 - JOGO DA VELHA

Elabore uma quantidade grande de perguntas referentes à lição do dia. O jogo poderá ser repetido com novas perguntas.

Risque no quadro-negro a base do jogo:



É sorteado quem vai iniciar o jogo.

Cada grupo terá uma marca (**X**, **O**, número, letra, etc.)

A resposta certa dará o direito de colocar a sua marca no lugar de sua escolha.

O grupo que conseguir completar uma horizontal, vertical ou diagonal, ganha o jogo.

Caso um grupo não saiba a resposta, passa a vez para o outro.

Varição:

As perguntas são colocadas em cada um dos quadrados no quadro-negro ou cartolina grande. Tem que ficar visíveis à distância. Podem ser várias cartelas que ficarão cobertas até o início do jogo.

O grupo sorteado irá indicar a pergunta que deverá ser respondida pelo adversário. Caso erre ou não saiba respondê-la, vai permitir que o grupo “perguntador” anote a sua marca acima da pergunta. Acertando é o grupo “respondedor” que marca. Naturalmente, deve haver uma preocupação para que o grupo contrário não “feche” o jogo, indicando as perguntas mais difíceis. De qualquer forma, o grupo que faz a pergunta deverá saber a resposta. Errando o outro, ele terá que respondê-la para poder marcar os pontos, caso contrário, passará a vez.

3- AUTÓDROMO

O professor prepara perguntas sobre a lição ministrada e divide a sala em dois grupos. Desenhará na lousa ou fará em cartolina o autódromo (como no modelo), o professor poderá ter para cada equipe um carrinho miniatura que passará de casa em casa grudado por fita adesiva, ou, simplesmente marcará um X nas casas andadas. A pergunta será feita para os dois grupos ao mesmo tempo e cada um, depois de discutir a resposta entre si, escreverá em um pedaço de papel. A um sinal, os dois grupos levantam a resposta. O grupo que acertar anda uma casa. Ganha o grupo que chegar primeiro à última casa.

SAÍDA	AUTÓDROMO								CHEGADA
GRUPO A									
GRUPO B									

4- CHAMADA BÍBLICA

A equipe é dividida em times. O professor cita uma letra do alfabeto e os grupos têm 50 segundos para escrever o maior número possível de nomes próprios que comecem com

aquela letra. Isso deve se repetir várias vezes e no final ganha o time que alistou o maior número de nomes.

5- CORRENTE DE PERSONAGENS

O grupo deve sentar em círculo. Uma pessoa dá início a atividade mencionando o nome de um personagem bíblico. Quem está ao seu lado deve citar o nome de outro personagem que comece com a última letra do primeiro, mas não pode repetir um nome que já tenha sido falado anteriormente. Quem não souber vai saindo da brincadeira, até ficar o que será o vencedor. Exemplo de uma corrente: Davi-Isabel-Labão-Obede-Esdras-Samuel-Lameque-Ester...

6- QUEM SOU EU?

Dividir a equipe em dois grupos. Cada grupo, um de cada vez, escolhe um personagem e diz ao outro grupo: "Estou pensando em alguém cujo nome começa com _ _ _". O grupo adversário fará perguntas que só poderão ser respondidas com "sim" ou "não". Será anotado quantas perguntas foram necessárias até o grupo descobrir o personagem. Ganha o grupo que descobrir com menor número de perguntas.

7- QUAL A LIGAÇÃO?

A turma é dividida em grupos. O professor fará um desenho na lousa, levará objetos ou figuras e o grupo tentará descobrir a qual história aquele objeto se relaciona. Exemplo: Leão-Daniel, Túnica-José, Peixe grande-Jonas, Porco-Filho Pródigo, etc.

8- PESCARIA

Confeccionar varas de pescar: cabo de vassoura ou vara, barbante, clipe para ser o anzol e "peixes" de papel, contendo no verso perguntas relacionadas aos estudos bíblicos feitos. Prenda um clipe em cada peixe para facilitar a pesca e encaixe-os numa bandeja de areia. Cada grupo deverá pescar um peixe, mas para poder ficar com ele precisa responder corretamente a pergunta que consta em seu verso. Vence o grupo que conseguir juntar o maior número de peixes.

9- JOGO DA FLOR

Confeccionar uma flor com dez pétalas (mais ou menos), essas pétalas deverão ser separadas umas das outras com um círculo no meio para ser o miolo. No verso de cada pétala haverá um número de 1 a 10 e esse verso poderá ser feito de papel camurça para que se prenda ao flanelógrafo. O grupo será dividido em duas equipes e a cada uma será feita uma pergunta da lição dada, caso a equipe acerte, ela escolherá uma das pétalas e verificará quantos pontos obteve. No final se somarão os pontos para constatar a equipe vencedora.

10-MÃO NO SINO

Formar duas equipes e dispô-las em filas, sendo que os primeiros participantes de cada equipe fique de frente um para o outro. No meio dos dois primeiros da fila colocar uma mesinha com um sino. O professor fará uma pergunta referente a algum assunto bíblico já estudado e o que tocar primeiro o sino responderá a pergunta. Se acertar, ganhará um

ponto para a equipe, se errar, perderá um ponto.. No final se somarão os pontos para verificar a equipe vencedora, esses pontos poderão ser anotados na lousa pelo professor.

II - DINÂMICA DE GRUPO

A - Conceituação

A dinâmica de grupo é uma das áreas que mais progride no campo da psicologia. Suas características peculiares a tornam atrativas e eminentemente práticas. Essas dinâmicas são simples ferramentas, na qual a interação entre as pessoas do grupo é fundamental no aprendizado.

Para dinamizar um grupo, pode ser utilizado exercícios, que têm finalidades diversas. Uns buscam maior abertura da pessoa em relação às demais, tirando as barreiras que impedem uma verdadeira comunicação pessoal por causa de preconceitos e condicionamentos. Outros exercícios procuram despertar nas pessoas o sentido da solidariedade. Outros, ainda, buscam mais diretamente uma colaboração efetiva, afastando a frieza, o indiferentismo, a agressividade, a indiferença às coisas de Deus. Aparecem ainda exercícios que ajudam as pessoas a se conhecerem melhor, suas limitações, deficiências, suas habilidades, e aspectos que precisam ser trabalhadas por Deus. Há, enfim, exercícios que demonstram maturidade grupal, o grau de abertura, de harmonia, e seu ambiente de amizade, sinceridade, confiança e colaboração.

B - Objetivos

Na formação do grupo e na elaboração dos exercícios práticos é necessário ter objetivos claros e bem definidos, tanto individuais como em grupos, a serem alcançados a curto, médio e longo prazo, pois são oportunidades para incutir no aluno verdades bíblicas no mais profundo do seu ser, cujos valores o acompanharão por toda vida.

É bom salientar, que as dinâmicas se tornam eficientes quando utilizadas com muita destreza, esforço e entusiasmo; devem ser encaradas com o máximo de seriedade e criatividade, para adaptá-la ao grupo e atender os objetivos estabelecidos.

C – Os dez mandamentos para uma dinâmica criativa

É necessário seguir algumas diretrizes, que vamos chamar de os dez mandamentos para dirigir uma dinâmica criativa:

- 1. Ore pedindo orientação na preparação,** e na aplicação da atividade na vida do grupo.
- 2. Prepare-se bem.** Verifique se o local é adequado e o material necessário esteja disponível. Estude os procedimentos com antecedência, as regras e/ou princípios das idéias que pretende usar.
- 3. Divulgue as atividades do seu grupo com antecedência.**
- 4. Adapte as idéias à sua realidade,** idade, tamanho e as características do seu grupo.
- 5. Seja um líder entusiasmado** ao conduzir a atividade.

6. Tenha coragem de experimentar idéias novas e inovar o programa da sua reunião ou escola dominical.

7. Seja sensível 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 dando.

8. Seja justo nas regras.

9. Seja flexível. Não deixe que o programa se torne cansativo.

10. Não faça do programa algo mais importante do que as pessoas.

D – Algumas dinâmicas de grupo

1- APRESENTAÇÃO

Para que todos se conheçam e se sintam a vontade no grupo, o professor solicita que os participantes formem subgrupos de dois, com parceiros que não se conheçam. Durante alguns minutos as duplas se entrevistam mutuamente, logo após voltam ao grupo grande e cada membro fará a apresentação do colega entrevistado. Ninguém poderá fazer sua própria apresentação.

2- A TROCA DE UM SEGREDO

Material necessário: pedaços de papel e lápis.

Desenvolvimento: os participantes deverão descrever, na papeleta, uma dificuldade que sentem no relacionamento e que não gostariam de expor oralmente;

A papeleta deve ser dobrada de forma idêntica, e uma vez recolhida, misturará e distribuirá para cada participante, que assumirá o problema que está na papeleta como se fosse ele mesmo o autor, esforçando-se por compreendê-lo.

Cada qual, por sua vez, lerá em voz alta o problema que estiver na papeleta, usando a 1ª pessoa “eu” e fazendo as adaptações necessárias, dando a solução ao problema apresentado.

Compartilhar: a importância de levarmos a cargas uns dos outros e ajudarmos o nosso próximo.

3- CÍRCULO FECHADO

Desenvolvimento: O professor pede a duas ou três pessoas que saiam da sala por alguns instantes. Com o grupo que fica combinará que eles formarão um círculo apertado com os braços entrelaçados e não deixarão de forma nenhuma os componentes que estão fora da sala entrar no círculo. Com os componentes que estão fora o professor combinará que eles devem entrar e fazer parte do grupo. Depois de algum tempo de tentativa será interessante discutir com o grupo como se sentiram não deixando ou não conseguindo entrar no grupo.

Compartilhar: Muitas vezes formamos verdadeiras “panelas” e não deixamos outras pessoas entrar e se sentir bem no nosso meio. Como temos agido com as pessoas novas na igreja?

4- RÓTULO

Material necessário: Etiquetas adesivas e pincel atômico

Desenvolvimento: divida a sala em vários grupos (com 5 a 6 integrantes), prenda na testa de cada integrante do grupo uma etiqueta com uma das consignas: sábio, ignorante, líder, bobo, mentiroso, bondoso, etc. Proponha um tema a ser discutido nos grupos, essa discussão, no entanto, será realizada de acordo com a consigna que cada pessoa levará na testa.

Compartilhar: Muitas vezes rotulamos as pessoas e não damos valor ao que ela realmente é. Jesus nos ensinou a olharmos o interior e não o exterior das pessoas.

5- GARRAFAS DE GRAÇA

Material necessário: Uma garrafa de refrigerante vazia.

Desenvolvimento - Todos sentados em círculo. O professor coloca a garrafa deitada no chão no centro da sala e a faz girar rapidamente, quando ela parar estará apontando para alguém e dará uma palavra de encorajamento ou estímulo à essa pessoa. A pessoa indicada pela garrafa terá então a tarefa de girá-la e falar palavras de encorajamento para quem ela apontar e assim sucessivamente.

Compartilhar: as boas palavras edificam (1 Pe 4:10,11; Ef 4:29,30; Pv 12:25).

6- CAMINHANDO ENTRE OBSTÁCULOS

Material necessário: garrafas, latas, cadeiras ou qualquer outro objeto que sirva de obstáculo, e lenços que sirvam como vendas para os olhos.

Desenvolvimento: Os obstáculos devem ser distribuídos pela sala. As pessoas devem caminhar lentamente entre os obstáculos sem a venda, com a finalidade de gravar o local em que eles se encontram. As pessoas deverão colocar as vendas nos olhos de forma que não consigam ver e permanecer paradas até que lhes seja dado um sinal para iniciar a caminhada. O professor com auxílio de uma ou duas pessoas, imediatamente e sem barulho, tirarão todos os obstáculos da sala. O professor insistirá em que o grupo tenha bastante cuidado, em seguida pedirá para que caminhem mais rápido. Após um tempo o professor pedirá para que todos tirem as vendas, observando que não existem mais obstáculos.

Compartilhar: Discutir sobre as dificuldades e obstáculos que encontramos no mundo, ressaltando porém que não devemos temer, pois quem está com Cristo tem auxílio para vencer. I Co. 10:12-13.

7- DESEJAR AO PRÓXIMO O QUE DESEJA A SI MESMO

Material necessário: lápis e papel

Desenvolvimento: O professor formará um círculo e distribuirá para os membros do grupo lápis e papel. Pedirá para cada um para escrever algum tipo de atividade que gostaria que o colega sentado à esquerda realizasse. Depois disso pedirá a cada um que leia o que escreveu e desempenhe a tarefa que havia sugerido ao seu colega.

Compartilhar: Mostrar na prática que não devemos desejar ao próximo aquilo que não queremos para nós mesmos. Mateus 7:12.

8- VIRTUDES E DEFEITOS

Material necessário – Lápis e papel

Desenvolvimento - O professor pedirá a cada participante que forme par com alguém (havendo número ímpar, uma dupla se transformará em trio). Em seguida distribuirá uma folha de papel a cada participante que deverá escrever duas coisas de que não goste em si mesmo, iniciando com a expressão “Eu sou...”. Ao concluir, compartilhará com o parceiro. Na mesma folha, deverá escrever 10 coisas que aprecie em si mesmo, iniciando com a expressão: “Eu sou...”. Na maioria das vezes as pessoas sentem dificuldade de reconhecer suas qualidades, por isso o parceiro pode ajudar essa pessoa sugerindo várias qualidades e virtudes que acha que o outro possui. Ao concluir compartilhará com o parceiro

Compartilhar – Todos somos dotados de qualidades e defeitos, quando nos conhecemos bem podemos trabalhar com as nossas limitações e deixar que o Espírito Santo tenha mais liberdade em nossas vidas. Reconhecer as nossas qualidades não deve servir para a nossa soberba, mas sim, para louvor a Deus.

9 - PAINEL SIGNIFICATIVO

Material necessário – Papel pardo ou manilha, revistas, tesouras, colas e canetinhas coloridas.

Desenvolvimento – Essa dinâmica é para ser usada após um curso, uma palestra ou uma aula. A classe se disporá em círculo e cada participante receberá uma revista onde procurará uma figura ou qualquer outra coisa que expresse uma lição que tenha tirado para sua vida da palestra ou aula dada. Cada um terá a oportunidade de falar sobre o seu recorte que colará no papel pardo ou manilha escrevendo uma palavra significativa ao lado.

Compartilhar – Repensar em grupo sobre a mensagem ouvida e compartilhar os ensinamentos é de grande utilidade para o crescimento cristão.

CONCLUSÃO

E finalmente...

As brincadeiras bíblicas e a dinâmica de grupo não podem ser a base do seu ministério. Se você tentar construir o seu ministério com base em programas sociais ou brincadeiras, no final ficará exausto e ainda não construirá nada sólido na vida de seus alunos.

Porém, se você edificar o seu ministério com estudos bíblicos, evangelismo, louvor e comunhão cristã, e usar, quando julgar necessário, essas dinâmicas para fixar os ensinamentos, não haverá limites no que Deus pode fazer em seu grupo. Que Deus o abençoe!

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA

ANDREOLA, Balduino A. – Dinâmica de Grupo: Jogo da Vida e Didática do Futuro; Ed.Vozes; Petrópolis, RJ; 1995.

ANTUNES, Celso – Manual de Técnicas de Dinâmica de Grupo de Sensibilização de Ludopedagogia; Ed.Vozes, Petrópolis, RJ; 1995.

FRITZEN, Silvino José – Exercícios Práticos de Dinâmica de Grupo; 1º e 2º Volumes; Ed. Vozes; Petrópolis, RJ; 1990.

MARY-ANN, Carol Sue Merkh – 101 idéias Criativas para Mulheres; SBPV Publicações; Atibaia, São Paulo; 1995.

LOPES, Jamiel de Oliveira – Aprendendo a Lidar com o Adolescente – Um Guia Prático para Líderes e Professores da Escola Bíblica Dominical ; Ed. Candeia; São Paulo; 1997.

MERKH, David J. – 101 Idéias Criativas para Grupos Pequenos; Ed. Jumoc; Campinas, São Paulo, 1995.

MERKH, David J. – 101 Idéias Criativas para o Culto Doméstico; Ed. Jumoc; Campinas, São Paulo, 1994

YOZO, Ronaldo Yudi K. – 100 Jogos para Grupos; Ed. Ágora; São Paulo; 1996.