



DINAMICAS DE GRUPOS

Título: A Força Da Família

Essa é uma dinâmica para reflexão em grupo, todos devem entender qual a importância de estarmos juntos e firme nas promessas de Jesus. Somos um com você, no amor do nosso pai.

Material – Linha de Pipa, Cordão, ou algo do tipo.

Na prática – Distribua 1 pedaço da linha (ou o objeto escolhido) para todos os participantes, então peça para que cada um parta ao meio o pedaço. Depois disso peça que junte as duas partes e tente quebrar novamente. (Perceba que a linha estará mais dura) e assim sucessivamente, até que não consigam mais quebrar a linha.

Conclusão – A conclusão é que quanto mais juntos estivermos, mais difícil vai ser de nos quebrar, nos derrubar. Somos uma família, temos que andar juntos, porque sozinhos somos alvos fáceis de serem abatidos.

Título: Anjo Da Guarda

O objetivo dessa dinâmica é motivar a interação dos participantes do grupo, para que todos se conheçam melhor e cuidem um dos outros.

Material – Nenhum, Apenas 1 papel, 1 canetas e 1 caixa de sapato.

Na Prática – A princípio é como um amigo secreto, pegue o nome de todos os participantes, destaque e coloque dentro de uma caixa de sapato. Depois peça para que cada um pegue um papel (mas não vale com seu próprio nome). Então faça que todos digam quem tirou etc.

O papel que cada um tirou vai ser a pessoa que você deve cuidar " ser o anjo da guarda ", você vai interagir com essa pessoa todos os dias, perguntar como está, como foi o dia, orar pela pessoa e etc. (aprenda a orar)

Conclusão – Essa dinâmica ajuda as pessoas a se desprenderem do seu círculo de amizade, força as pessoas a se enturmarem com outros e assim elimina aquela famosa " panelinha " .

Título: Juntos mais fortes

O objetivo é que todos entendam a força de quando estamos unidos em uma só unidade.

Material – Papel Sulfite, bolinha de brincar.

Na Prática – Faça uma roda, pegue o papel e peça para que uma pessoa rasgue. Isso é muito fácil, todos vão conseguir rasgar o papel. Então pegue a bola e revista ela com o papel sulfite. Coloque todos vários papéis em torno da bola.

Conclusão – A bola Representa o espírito santo de Deus, o papel nos representa. Quando estamos juntos e ligados em cristo, não há obstáculos que possam nos parar, somos mais fortes, mas quando ficamos sozinhos sem cristo e sem nossos irmãos de nada adianta, facilmente somos abatidos e derrubados pelo inimigo.

Título: Evangelho Em Pedacos

Material – Nenhum

Na pratica – Cada participante recebe um trecho da bíblia, peça que todos procure entender o que está se tratando e como você pode trazer isso para seu dia a dia. Depois disso todos os participantes devem compartilhar cada palavra e fazer uma discussão sobre cada assunto.

Conclusão – O objetivo é que todo mundo tente aplicar em sua vida o papel que recebeu, que cada um encontre um modo de aplicar em sua vida.

Título: COMO ME VEJO?

Objetivo: Mostrar que Deus não vê a matéria, mas sim a disposição do coração.

Material usado: Papel e Caneta

Dinâmica: Entregue um papel e uma caneta a cada participante

Peça-lhes que desenhem nesse papel como se veem. Estabeleça um tempo de 5 minutos.

Em um primeiro momento, pode haver certo impasse. Diga-lhes que não é nada artístico, mas, apenas uma forma de auto visão, e com isso as pessoas vão se soltando e começam a desenhar. Após terminarem, peça para cada um analisar seu desenho e ver se realmente se parecem com ele; vão notar pouquíssima semelhança, pois, não são desenhistas profissionais e às vezes até se decepcionam.

Ao final explica-se o objetivo: Mostrar que independente de como nos vemos, se bonitos ou feios, se gordos ou magros, se brancos ou negros, Deus não nos vê assim.

Deus vê o coração e a disposição para com Ele e sua obra.

Ninguém consegue desenhar o que realmente é, mas Deus sim!

Aplicação: Pergunta: Como está seu coração?

Título: UMA ORIENTAÇÃO!

Objetivo: Despertar a capacidade de auxiliar alguém.

Material usado: Papel, Caneta e fita adesiva.

Dinâmica: Pegue vários pedaços de papel e escreva em cada um deles uma profissão.

A seguir reúna os participantes e cole nas costas de cada um, com fita adesiva, um desses papéis, sem que a pessoa saiba o que está escrito.

Em seguida, explique que através de imitações e mímicas, outra pessoa vai tentar dizer que profissão está escrito no papel. Se for difícil entender, peça também para outra pessoa ajudar.

Não é permitido falar, somente fazer imitações e mímicas.

Assim que a pessoa descobrir o que está escrito, tire o papel das suas costas e cole na frente e esta vai tentar ajudar outras pessoas.

O participante que ficar por último, tem que realizar uma tarefa, que deverá ser previamente combinada.

Aplicação: Proporcionar descontração e integração do pessoal, em função de haver uma boa movimentação e troca de ajuda.

Devemos viver integrados e auxiliando uns aos outros.

Título: RESPOSTA SEM SENTIDO!

Objetivo: Descontração

Material usado: Papel e caneta

Dinâmica: Pegue vários pedaços de papel e escreva em cada um deles uma pergunta com sua respectiva resposta, de preferência, perguntas absurdas. Por exemplo: O que você faria se estivesse andando pela rua e alguém o confundisse com um louco e tentasse lhe internar em um manicômio? Resposta: Eu sairia correndo e gritando.

Faça isso em quantos papéis forem necessários para que seja entregue um para cada participante, sem que se repita nenhuma pergunta (todas deverão ser diferentes umas das outras). Feito isso reúna os participantes em círculo e entregue um papel para cada pessoa.

A brincadeira é a seguinte: começando pela pessoa que está a sua direita diga-lhe que leia sua pergunta, mas quem responde é o participante que está na sequência, com a resposta do "seu papel".

Em seguida esse participante que respondeu a pergunta anterior, faz a sua pergunta e quem responde é o que está a sua direita, e segue-se assim até que todos tenham feito a sua pergunta e dado a sua resposta.

A brincadeira é bem animada, pois, a pessoa dá a sua resposta para a pergunta de outra pessoa, que não tem nada a ver e as gargalhadas são inevitáveis em função das perguntas serem engraçadas.

Aplicação: Prestar atenção para aquilo que te é comunicado.

Título: A GLÓRIA É DO SENHO!

Objetivo: Conhecer uns aos outros.

Material usado: Papel higiênico

Dinâmica: Vamos a um acampamento

Ninguém pode levar nada a não ser um pedaço de papel higiênico.

Então é passado o rolo de mão em mão e cada um pega o pedaço de papel que acha necessário.

Feito isso, o sentido da brincadeira é revelado! Cada pedaço de papel que fica entre o picotado (serrilhado), representa uma parte da vida da pessoa.

Então, a pessoa vai destacando o papel contando fatos de sua vida e jogando o papel no lixo.

Aplicação: Quantas coisas o Senhor tem feito por nós!

Título: É MAIS FACIL DO QUE PENSO!

Objetivo: Descontração

Material usado: Copo e tampa de caneta

Dinâmica: Coloca-se uma tampa de caneta dentro de um copo.

Sem usar as mãos, um por um, deve tentar tirar a tampa de dentro do copo.

Depois de todos tentarem, quem está aplicando a brincadeira coloca água no copo, conseguindo assim tirar a tampa.

Aplicação: Deus sempre tem uma saída mais fácil.

Título: JAMAIS IMAGINARIA!

Objetivo: Promover o entretenimento dos participantes, através da conversação.

Material usado: Papel com frases e lápis.

Dinâmica: Cada integrante do grupo recebe um papel com frases do tipo: "ronco quando durmo", "não sei nadar", "nunca viajei de avião", etc.

A partir do sinal, procuram entre os participantes quem se identifica com algumas das situações.

Não se esqueça de estabelecer um número de pessoas que devem ser encontradas. Ex. Metade dos participantes do grupo.

Encontrando, pedem sua assinatura.

Quem terminar primeiro é o vencedor, ou seja, atingir o número estipulado.

Aplicação:

Conhecer uns aos outros.

Título: SOMOS UM CORPO!

Objetivo: Mostrar que fazemos parte de um corpo, onde um é diferente do outro, mas cada um tem sua importância para manter a qualidade da família de Cristo.

Material usado: Cartolina, lápis de cor e tesoura.

Dinâmica: O grupo deve ser dividido em grupos de quatro pessoas.

Distribui-se um pedaço de cartolina para cada grupo.

Cada grupo fica responsável por desenhar uma parte do corpo humano (na cartolina deve vir escrito a qual parte do corpo se refere o desenho), sem olhar na dos demais.

Uns teriam que desenhar as orelhas, o que resulta em desenhos totalmente desproporcionais.

No final as partes são colocadas juntas e o objetivo da brincadeira é revelado.

Aplicação: Aos olhos humanos é imperfeito, mas aos olhos de Deus é perfeito.

Título: EU DESEJO QUE!

Objetivo: Descontração e identificação uns para com os outros.

Material usado: Papel e caneta.

Dinâmica: A cada integrante é distribuído papel e caneta.

Diga-lhe que escreva o que a pessoa ao lado direito deve fazer.

Após escrever, o papel deve ser passado e lido.

Devolve-se o papel para quem o escreveu e peça para que ele execute o seu próprio pedido.

Aplicação: Não desejar ao próximo o que não quer para si.

Título: JUNTOS!

Objetivo: Descontração e interdependência.

Material usado: Papeis com as devidas palavras já escritas.

Dinâmica: Reúna todos os participantes em um círculo.

Entregue a cada um, uma folha contendo uma palavra, exemplo: para um, uma folha escrito "casa"; para outro, outra folha escrito "carro"; e assim por diante "abacaxi"; "amarelo"; etc.

Em seguida explique aos mesmos que: "iremos contar uma história" começando pelo líder e dando sequência com os participantes. Líder inicia: "Eu comprei uma "CASA" por "x" reais... e o próximo deve dar continuidade... "e na garagem dessa casa já havia um "CARRO"..."

O Seguinte continua: "...achei que havia feito um bom negócio, mas na realidade comprei um "ABACAXI"..."

Continua a estória até terminar as palavras distribuídas.

Aplicação:

Juntos, como Corpo de Cristo podemos construir, mudar a história de nossa casa, bairro, cidade, estado, nação...

Título: QUE COISA!

Objetivo: Enfatizar que a capacitação vem do Senhor.

Material usado: Papel

Dinâmica: Distribui-se um papel de 60 cm x 80 cm a um grupo de quatro pessoas.

Pede-se que coloquem os pés sobre essa folha.

Após essa primeira etapa dobra-se a folha ao meio e novamente colocam-se os pés, assim sucessivamente.

Aplicação: O que mais se ouviu foi: Como? Assim não dá!!! A solução é ter calma e todos do grupo sentarem no chão e colocar os pés uns sobre os outros no papel.

Sempre existirá uma solução quando Deus estiver no comando.

Título: ATENÇÃO!

Objetivo: Descontração.

Material usado: Não há!

Dinâmica: O líder ou animador deve reunir todos os participantes em círculo e explicar-lhes que um de cada vez, deverá repetir tudo o que ele fizer e na mesma sequência.

Quem errar sairá da brincadeira.

O líder inicia apenas com uma ação e depois vai aumentando conforme o pessoal for repetindo.

Início: O líder BATE PALMAS, aí, um de cada vez (iniciando-se pela direita do líder) bate palmas.

Na sequência, o líder BATE PALMAS E PISCA UM OLHO... E todos repetem...

Segue a brincadeira, até que as ações são tantas que as pessoas começam a esquecer de alguma e vão saindo.

Aplicação: Atenção e perseverança para vencer o inimigo.

Submissão ao Senhor, ao líder.

Título: QUALIDADES!

Objetivo: Refletir sobre a generosidade e doar-se.

Material usado: Caixas e bombons.

Dinâmica: O líder ou animador prepara uma caixa com várias caixas, uma dentro da outra.

Em cada caixa escreve uma qualidade. Ex. Servo ou Serva.

Entregue essa caixa a uma pessoa como se fosse um presente.

A pessoa abre a primeira caixa e encontra escrito uma das qualidades, no caso, SERVA.

A pessoa que recebeu, escolhe outra pessoa com essa qualidade para dar o presente e assim sucessivamente.

Na última caixa deve estar escrito: "GENEROSA".

Quem receber essa caixa encontrará uma caixa de bombom, e como ela é generosa repartirá com todo o restante do grupo.

Aplicação: Servir ao próximo é nossa missão.

Título: ESTÁ ESCRITO!

Objetivo: Reflexão sobre diligência ao ler a Bíblia Sagrada.

Material usado: Papel e caneta.

Dinâmica: Deve ser distribuído a cada pessoa um papel com uma mensagem ou tarefa.

E: Leia atentamente: "Pise no pé de quem se encontra a seu lado".

O termo "Leia atentamente" deverá constar em todas as mensagens.

Aplicação: Refletir naquilo que se lê, estar atento ao que Deus nos pede. A maioria dos participantes além de ler, executa a mensagem, ENTÃO, porque não executar o que está escrito na Bíblia?

Título: CAMINHANDO JUNTOS!

Objetivo: Reflexão sobre a necessidade que temos uns dos outros.

Material usado: Barbante.

Dinâmica: Formar duplas e amarrar a perna de um na perna do outro e eles precisam correr para alcançar o objetivo sem arrebentar o fio.

O líder deverá estabelecer previamente o objetivo a ser alcançado.

Aplicação: Saber que no corpo de Cristo somos diferentes, mas temos um mesmo objetivo.

Sermos pacientes com os irmãos.

Título: TENTAÇÃO!

Objetivo: Prepare-se para a tentação.

Material usado: Rocamboles, bolos ou outro tipo de doce.

Dinâmica: Dois rocamboles ou bolos bem confeitados e recheados sobre uma mesa para chamar a atenção dos integrantes.

Eles ficam expostos durante toda reunião.

Os integrantes foram despertados com a visão de algo bonito e com aparência de bom.

Alguns ficam desatentos na reunião por causa dos doces.

Aplicação: Observar os integrantes durante a reunião e mostrar que as tentações se apresentam a todo tempo, em qualquer lugar e com boa aparência.

Que tudo tem um tempo, lugar, forma e propósito para ser executado. E que muitas vezes fora disso se torna pecado. Ex. Sexo.

Título: PRIORIDADES!

Objetivo: Avaliar suas prioridades

Material usado: Papel e caneta.

Dinâmica: Distribui-se papel e caneta.

Cada um desenha em seu papel o miolo de uma margarida (flor) e coloca o seu nome no meio. Apresenta-se algumas palavras ao grupo, que serão as pétalas da flor. Ex. Pais, irmãos, amigos, futuro, Deus, etc.

Depois cada um começa a desenhar cada pétala proporcional ao tempo e maneira que aquela palavra é importante para si.

Aplicação: Reflexão: Quais pétalas eram maiores: E por quê? Está correto isso?

Título: REAÇÃO!

Objetivo: Conhecer-se melhor.

Material usado: Papel e caneta.

Dinâmica: A cada integrante é dado um papel escrito algo, por exemplo: você é feio demais – você é imprestável – você é... Pede-se para que leiam.

A cada um é perguntado qual seria a reação de alguém se dirigisse a eles daquela forma.

Surgem algumas respostas tipo: “Eu daria um soco”, alguns não teriam reação, outros ficariam somente chateados, outros “mostrariam o peso da Bíblia”, e ainda outros mandariam se olhar no espelho. Em resumo, reações negativas em geral.

O líder deve pedir que sejam sinceros nas respostas.

Aplicação: É lançada a pergunta: Será que essa é a reação que Deus espera de nós, como cristãos? Será que ao invés de revidar, não teríamos que ter demonstrado o amor de Jesus?

Título: VOU VIAJAR!

Objetivo: Descontração e fixação do tema do estudo.

Material usado: Não há!

Dinâmica: Escolha uma palavra-senha, relacionada ao tema da ministração ou estudo.

Repita a frase: Eu vou viajar e vou levar... Completando com o numero de palavras igual ao número de letras da palavra-senha ou escolhendo palavras que comecem cada uma com uma das letras da palavra-senha. Ex. Se a palavra for A-M-O-R a frase pode ser a seguinte: ... Eu vou levar: “Arroz, Macarrão, Orégano e Refrigerantes” ou Eu vou levar “Abacate, Maçã, Ovos e Requeijão”.

Continue até que alguém possa identificar o segredo.

O participante que descobrir o mecanismo da brincadeira deve falar: ... Eu vou viajar e vou levar [] (completando adequadamente segundo a palavra-senha que você está utilizando).

Se estiver correto diga: Muito bem, você pode viajar. Prosseguir assim até que todos ou a maioria descubra o segredo – a palavra-senha.

Aplicação: Ser atento é muito importante no Reino de Deus.

Título: SUPRESA!

Objetivo: Mostrar que Deus sempre tem algo para cada um de nós.

Material usado: Uma caixa – Papéis com tarefa – Aparelho de CD/DVD

Dinâmica: Prepare uma caixinha com tarefas engraçadas, variadas fechando-a bem.

Disponha os participantes do grupo sentados em círculo.

A caixinha deverá circular de mão em mão até um sinal dado ou o som de uma música, que pare de repente.

Aquele que estiver com a caixinha no momento em que é dado o sinal, deverá retirar da caixinha um papel e executar a tarefa prescrita.

A brincadeira continua enquanto houver papéis na caixinha.

Aplicação: No momento em que menos se espera pode acontecer algo ou surgir uma nova tarefa ou missão.

Título: MENSAGEM COM AS LETRAS!

Objetivo: Expressar amizade, valorizar meu irmão.

Material usado: Não há.

Dinâmica: O líder organiza os participantes em círculo.

Quem inicia o jogo diz: Amo o meu amigo(a) com “A” porque é “A”tencioso.

O seguinte deve dizer: Amo meu amigo(a) com “B” porque é “B”ondoso ou qualquer outra qualidade que comece com B.

E assim sucessivamente.

Quem erra sai do jogo OU pode haver a liberdade e a pessoa dizer uma característica que tenha sido vista. Ex. Amo você porque você usa ???

Aplicação: Buscando virtudes no irmão.

Título: PEGADINHA!

Objetivo: Descontração.

Material usado: Folha com instruções.

Dinâmica: Distribua para cada participante uma folha com as seguintes instruções: Essa folha deve estar virada para baixo, os participantes não deverão ler o conteúdo até o sinal dado pelo líder.

Instruções:

Leia atentamente todas as instruções.

Cumprimente o seu irmão da direita.

Diga ao seu líder que ele é simpático.

De um beijo na criança mais nova do grupo.

Pule cinco vezes num só pé.

Bata oito palmas.

Grite: Jesus! Eu te amo!

Abrace alguém que tenha entre 25 e 30 anos.

Diga Boa Noite para três irmãos.

Sente e diga em voz alta: Amo a todos vocês!

Fique em silêncio absoluto.

Não precisa cumprir NENHUMA tarefa. Era apenas para ler. Mas, permaneça em silêncio e faça um sinal para o seu líder, avisando-lhe que já terminou.

Parabéns pela atenção.

Aplicação: Antes de tomar qualquer atitude pondere, pense, reflita, leia, para não fazer nada antecipado e colher resultados inesperados.

Título: EM NOSSA CASA!

Objetivo: Descontração e submissão.

Material usado: Não há!

Dinâmica: O líder no centro do círculo dá ordens que todos procuram imitar.

Só serão imitadas as ordens que comecem com a expressão: "Em nossa casa".

O líder diz: "Em nossa casa, todos põem a mão na cabeça".

Nesse caso, todos imitarão o líder. Se porém, disser: "Todos andar pela casa" ninguém imitará, pois, não disse: "em nossa casa".

O líder começa dando ordens falando devagar, e aos poucos, acelera as ordens.

Aplicação: É preciso falar a mesma linguagem e observar as ordens dadas.

Título: MELHOR OBSERVADOR!

Objetivo: Treinar a observação.

Material usado: Não há.

Dinâmica: O líder escolhe um indivíduo ou divide o grupo para adivinhar qual a modificação havida no outro, devendo para tanto, o escolhido se ausentar do local.

Há um período de observação antes da saída, durante a qual haverá a modificação e na volta, a o tempo de um minuto para descobrir que modificação ocorreu. A pessoa tem duas chances.

A modificação pode ser feita na posição dos participantes, nas vestes, nos sapatos, na fisionomia, em objetos, etc.

Aplicação: A observação nos leva a melhores avaliações e conseqüentemente, melhores decisões.

Título: RIMA!

Objetivo: Descontração e identificação com o tema da ministração bíblica, mensagem, estudo, etc.

Material usado: Não há.

Dinâmica: O líder começa dizendo uma palavra.

O seguinte deverá dizer outra que rime com a primeira.

E assim o farão os outros até que alguém erre ou emperre, perdendo sua vez. Ex. Dinheiro = marinheiro/ vela = tela; etc.

Obs. Procure ajudar os primeiros a usar palavras que estejam no tema da mensagem.

Aplicação: Aprender a ouvir.

Título: CRUZADO OU DESCRUZADO!

Objetivo: Mostrar que nem sempre o que parece certo, está correto.

Material usado: Dois lápis ou qualquer objeto que se possa cruzar.

Dinâmica: Todo o grupo disposto em forma de círculo participa.

A pessoa que passa o lápis deverá declarar: “cruzado” ou “descruzado”. Neste momento o líder julgará e dirá “certo” ou “errado”.

O truque é o seguinte: A pessoa que está com os lápis e diz cruzado ou descruzado, aos passalhos, sem saber, refere-se às suas pernas, se estão cruzadas ou descruzadas.

A brincadeira prossegue até que todos descubram o truque. Quem descobre não divulgará a sua descoberta, mas fará coro ao líder no julgamento “certo” ou “errado”.

Aplicação: As ações valem mais do que palavras.

Título: PROCURA-SE UM APITO!

Objetivo: Descontração

Material usado: Um ou dois apitos.

Dinâmica: O líder convoca um voluntário do grupo, que deverá sair da sala enquanto a brincadeira é explicada aos demais.

O voluntário deverá procurar qual membro do grupo tem consigo um apito. Este ficará pendurado no pescoço do líder ou de outro membro do grupo, porém, nas costas.

O grupo ficará em pé, em círculo, e será chamado aquele voluntário para descobrir com quem está o apito. O portador do apito movimentar-se frequentemente, possibilitando a outro membro apitar, sem despertar a atenção do voluntário. A brincadeira termina quando for descoberto com quem está o apito.

Aplicação: Atenção para discernir.

Título: LARANJA NO PÉ!

Objetivo: Memorizar o tema da mensagem, estudo, etc.

Material usado: Laranja ou laranjas.

Dinâmica: Organiza-se os participantes em duas alas de cadeiras. Uma laranja é colocada sobre os pés (que se encontram unidos) do primeiro elemento de cada ala. Este procurará passar a laranja, sem a deixar cair, para os pés do segundo elemento, e assim sucessivamente.

Se a laranja cair, a brincadeira prosseguirá do ponto em que caiu.

O grupo que conseguir terminar primeiro será o vencedor da brincadeira.

Aplicação: Dedicção e perseverança devem fazer parte do dia-a-dia.

Identifique a laranja com o tema da ministração bíblica.

Prepare um ou mais prêmios, ex. uma cesta de laranjas.

Título: MINHA TIA NÃO GOSTA DE OSSOS!

Objetivo: Mostrar que por muito pouco, um relacionamento pode ir abaixo.

Material usado: Não há.

Dinâmica: O líder do jogo formula a seguinte pergunta para cada participante:

- "Minha tia não gosta de ossos, o que você daria a ela?"

Cada um por sua vez deverá responder com o nome de algum alimento, em cuja palavra não conste a letra "O". Por exemplo: Salada.

O participante que se enganar, dizendo o nome de algum alimento com a letra "O" será excluído. O jogo continuará enquanto houver motivação.

Aplicação: Uma letra trocada e falta de percepção fazem diferença num relacionamento.

Título: TROCA-TROCA!

Objetivo: Descontração e liberdade nos relacionamentos

Material usado: Objetos diversos

Dinâmica: O líder organiza dois grupos.

Cada grupo deverá ter um lugar próprio para trocar de posição, doze coisas usadas no momento.

Após três ou quatro minutos, o líder dá no máximo 5 minutos para que um grupo localize no outro as mudanças que foram feitas.

Exemplo de mudanças: trocar de sapatos, óculos, joias, etc.

Será vencedor aquele grupo que descobrir todas as mudanças feitas ou aquele que descobrir no prazo, o maior número de trocas efetuadas.

Aplicação: As aparências mudam de uma hora para outra.

Título: ENDURO DE CALÇADOS!

Objetivo: Mostrar que cada qual possui sua individualidade.

Material usado: Não há.

Dinâmica: O líder divide o grupo em dois.

Passa um saco ou caixa grande, recolhendo todos os calçados dos participantes.

O líder levará consigo os calçados para outro ambiente onde irá misturá-los, amarrá-los, trocando cores, modelos, dificultando ao máximo a identificação dos respectivos pares.

Será vencedor o grupo que primeiro estiver calçado.

Obs. As visitas não devem sentir-se pressionadas a participarem.

Aplicação: Apesar da individualidade pode-se viver em comunhão sem maiores problemas apenas com um pouco de paciência.

Título: VOCE ME AMA?

Objetivo: Criar identificação.

Material usado: Espaço suficiente para locomoção.

Dinâmica: Todos os participantes deverão sentar em círculo.

O líder não tem cadeira para sentar-se. Ao iniciar a brincadeira ele se dirige a algum membro do círculo e pergunta: "Você me ama"?

A pessoa deverá responder: "Sim, amo você"!

O líder pergunta: "Por que"?

O participante responderá: "Porque você usa óculos", por exemplo (deve-se dizer algo usado pela pessoa que fez a pergunta ou alguma característica dela). Aqui supõe-se que usa óculos.

No momento em que disser que ama porque "usa tal coisa", todos daquele círculo que também estão usando o mesmo objeto deverão mudar de lugar, inclusive o líder deverá procurar sentar-se.

Aquele que ficar sem cadeira continua o jogo, dirigindo-se a outro participante fazendo-lhe a mesma pergunta: "Você me ama"?

A brincadeira continua enquanto houver motivação.

Aplicação: Nos amamos por diferentes razões, mas a principal é porque somos irmãos no Senhor Jesus.

Título: MÍMICA!

Objetivo: Descontração e fixação de alguma história bíblica.

Material usado: Papéis com palavras.

Dinâmica: Providenciar antecipadamente pequenos papéis com palavras que serão usadas durante a reunião; encontro; ministração.

Podem ser também personagens bíblicos, cenas bíblicas, animais, objetos, etc. e colocar alguns papéis em branco para criar suspense.

O participante pega um papel e representa com mímica o que está escrito para todos adivinharem. A melhor mímica poderá receber algum prêmio.

Aplicação: Os gestos e atitudes podem expressar mais do que palavras e podem comunicar ideias, sentimentos, verdades bíblicas e muitas outras coisas.

Título: A VIAGEM DA TITIA!

Objetivo: Mostrar as consequências de um erro e as dificuldades que elas nos trazem.

Material usado: Não há.

Dinâmica: O líder começa dizendo: “Minha tia veio da América e trouxe um rádio”.

O seguinte diz: “Minha tia veio da América e trouxe um rádio e um livro”.

O seguinte diz: “Minha tia veio da América e trouxe um rádio e um livro e um cavalo”.

Assim sucessivamente, até que alguém esqueça e altere a sequência, caso em que sairá do grupo ou pagará uma prenda, uma tarefa a ser estabelecida.

Aplicação: Todo erro tem um preço a ser pago, mas o preço maior Jesus já pagou.

Título: FESTA NO CÉU!

Objetivo: Aprender sobre o caminho de ir para o céu.

Material usado: Não há.

Dinâmica: O líder convida a todos para irem a uma festa no céu e dá o exemplo de como se entra nessa festa. Ele diz: “Meu nome é Antonio, eu entro na festa com uma arara”.

O seguinte tenta entrar na festa com alguma coisa e o líder dirá se entra ou não.

A chave é a primeira letra do nome do participante. Brinca-se até que a maioria descubra o segredo para entrar na festa.

Aplicação: Existe um caminho e somente um para atingir o alvo.

Em nosso caso o caminho sempre começa com o “J” de Jesus.

Título: RESPOSTA!

Objetivo: Ensinar o respeito às regras de Deus.

Material usado: Não há.

Dinâmica: O líder aborda uma pessoa do grupo e lhe pede que responda às perguntas com palavras que comecem com qualquer letra a ser indicada por ele. Ex. João: Dê respostas com a letra “R”:

- Seu nome? Ricardo

- Profissão? Radialista

-De onde vem? Rio

- Para onde vai? Ribeirão

Qualquer hesitação na resposta (que deve ser espontânea) ou resposta errada exclui o indivíduo do grupo.

Aplicação: Observar o que se pede, viver no temor do Senhor.

Título: ESTOURO DO BALÃO!

Objetivo: Descontração.

Material usado: Balões cheios e barbante.

Dinâmica: Escolhem-se uns 8 a 10 voluntários.

Todos recebem um balão de ar amarrado ao tornozelo.

Cada um deverá cuidar do seu e ao mesmo tempo dos adversários e permanecer com o seu balão intacto.

Aplicação: Cuide daquilo que Deus lhe tem dado.

Identifique o balão como algo precioso, como um presente de Deus.

Título: GINCANA!

Objetivo: Unidade.

Material usado: Diversos, dependerá da criatividade.

Dinâmica: O líder forma diversas equipes com igual número de participantes.

Cada equipe escolherá aqueles que a representarão nas diversas provas.

Trata-se de cumprir tarefas, tais como: corrida com ovo numa colher, encher uma garrafa de água, enfiar a linha numa agulha, correr com os pés dentro de um saco, encher um balão com ar, comer uma maçã, etc.

Vencerá a equipe que conseguir o maior número de pontos.

Aplicação: Trabalhar em equipe, formando um só corpo.

O trabalho em equipe leva a vitórias.

O trabalho em equipe valoriza e usa nossas diferenças.

Título: JOGO DOS COELHOS!

Objetivo: Descontração e exercer diferentes papéis.

Material usado: Não há.

Dinâmica: Os participantes de mãos dadas, dois a dois, formam as tocas dos coelhinhos.

Dentro de cada toca, coloca-se um participante que é o coelho.

O líder comanda o jogo e fica sem toca.

Quando o animador gritar: "Coelhos, trocar de toca". Todos os coelhos saem da toca e procuram entrar numa outra toca.

Quando o animador gritar: "Tocas, trocar de coelhos", as 2 pessoas que formam a toca, devem desmanchar a toca e formar uma nova toca, como um novo par.

Ou ainda o animador pode gritar: "Trocando tudo".

O que ficar sem toca ou sem par, será a pessoa que dará os comandos, na sequência da brincadeira.

E assim por diante, até a turma perder a motivação da brincadeira.

Aplicação: Flexibilidade à nova situação ou desafios.

Título: SALADA DE FRUTAS!

Objetivo: Descontração.

Material usado: Não há.

Dinâmica: Todo o grupo deve sentar em círculo.

A seguir o líder dará o nome de uma fruta para cada participante. (o mesmo nome pode ser repetido para outra pessoa).

Em continuação, o líder, no centro do grupo, chama o nome de algumas frutas.

Os que estiverem com esses nomes, deverão apresentar-se no centro, nisso o líder diz: "Salada de frutas".

Ao dizer "salada de frutas", todos procuram sentar-se, inclusive o líder.

Quem ficar sem assento continuará a brincadeira.

Aplicação: Há um lugar no reino de Deus para você. Não perca essa oportunidade.

Título: SEGREDO!

Objetivo: Trabalho em unidade.

Material usado: Diversos objetos.

Dinâmica: Esconde-se vários objetos.

Divide-se o grupo em várias equipes.

Manda-se procurar os objetos escondidos.

Vencerá a equipe que encontrar o maior número de objetos.

Aplicação: Trabalhando em equipe.

Título: RAPIDEZ EM VESTIR!

Objetivo: Cooperação com o próximo.

Material usado: Criatividade.

Dinâmica: Todos em círculo.

O líder explica que tem uma bolinha de borracha na mão.

Trata-se de uma bola imaginária. Deve-se perguntar a todos os participantes se a vêem (supostamente o único louco não é o líder). Este explica o jogo: é necessário lançar a bolinha para um companheiro, mas primeiro deve ser dito o nome do companheiro, que recebe a bolinha, menciona outro nome e arremessa a mesma.

Se não souber o nome de alguém, pergunte.

O líder pode dizer a qualquer momento, que já não é mais uma bola de borracha, mas uma bola de vôlei.

Os gestos de lançar e receber devem estar de acordo com o peso e tamanho do objeto.

A pessoa que recebe pode trocar o objeto, dizendo, por exemplo: "Bom, já não é mais uma bola de vôlei, é uma galinha". Fazendo os gestos diz: "Cesar, pega a galinha".

É uma oportunidade, de desinibir o grupo, com a criatividade e a expressão corporal.

Aplicação: Flexibilizando em situações inesperadas.

Título: DUPLAS PARA COMPARTILHAR!

Objetivo: Cooperação e novos relacionamentos.

Material usado: Peças de quebra-cabeça.

Dinâmica: Distribuir pelas de quebra-cabeça infantil ou peças de jogos de memória, previamente embaralhados. Ao comando, cada um procura seu par e todos terão um momento para compartilhar e se conhecer melhor.

Aplicação: Normalmente ao se formar duplas ou grupos, as pessoas se reúnem por afinidade e esse quebra-gelo visa proporcionar novos relacionamentos de uma forma normal e descontraída.

Título: DOMINÓ!

Objetivo: Unidade

Material usado: Dominó.

Dinâmica: Distribuir as peças de dominó aleatoriamente e ao sinal de comando, todos tentam se “encaixar” cada um com sua peça à mão.

Será gerado um clima alegre e divertido.

Aplicação: Deus sempre prepara alguém para estar ligado a você.

Título: CRIANDO HISTÓRIA!

Objetivo: Descobrir e/ou desenvolver a criatividade entre o grupo para resolver situações.

Material usado: Não há.

Dinâmica: O líder previamente designado começa com uma história e a pessoa seguinte continua e assim por diante até a última.

A base da história poderá estar ligada ao tema da ministração.

Aplicação: Dependerá do desenvolvimento da história e do tema da ministração.

Título: PECADOS!

Objetivo: Conscientizar da importância de confessar os pecados.

Material usado: Um saco grande e balões cheios.

Dinâmica: Providenciar previamente um saco de lixo e dentro dele colocar vários balões cheios.

Deve-se ir passando o saco de pessoa para pessoa e cada um vai citando um pecado e estourando um balão com um alfinete ou palito de dente, até esvaziar totalmente o saco.

Aplicação: Ao confessarmos nossos pecados Deus nos perdoa e nosso fardo fica mais leve.

Título: MÁSCARAS!

Objetivo: Tirar as máscaras.

Material usado: Máscaras de cartolina, que podem ou não serem desenhadas com caretas

específicas.

Dinâmica: Confeccionar previamente máscaras simples, feitas de papel.

A medida que o pessoal vai chegando, vai colocando as máscaras.

No começo todos estranham, mas logo vão se acostumando. Assim acontece conosco em relação ao pecado. Vamos nos acostumando com ele e se não confessarmos ele fará parte de nossa vida diária. No fim cada um vai citando um pecado e retirando sua máscara.

Aplicação: Ao confessarmos nossos pecados estamos retirando a máscara diante de Deus e também dos irmãos através de uma vida de confissão diária.

Título: QI – QUOCIENTE DE IRRITABILIDADE – TESTE DA IRA!

Objetivo: Identificar seu grau de vulnerabilidade quanto a ira.

Material usado: Relação de perguntas e pontuação.

Dinâmica: Eis como medir o seu QI em 25 situações potencialmente perturbadoras descritas abaixo.

No espaço ao lado de cada incidente, usando a escala simples abaixo, calcule o grau em que ele o enraiveceria ou provocaria:

0 – Sentiria pouca ou nenhuma perturbação;

1 – Sentiria um pouco de perturbação;

2 – Ficaria moderadamente perturbado;

3 – Ficaria bastante irritado;

4 – Ficaria com muita raiva.

1 – Você desempacota um aparelho elétrico que acaba de comprar, ligado na tomada e descobre que ele não funciona;

2 – Um mecânico cobra demais por um conserto feito e você nada pode fazer;

3 – Você é repreendido, enquanto as ações dos outros passam despercebidas;

4 – O carro atola na lama ou areia;

5 – Você está conversando com alguém e o mesmo não responde;

6 – Alguém finge ser algo que não é;

7 – Você luta para levar quatro xícaras de café para sua mesa, alguém lhe dá um encontrão, derramando o café;

8 – Você pendurou suas roupas, mas alguém as derruba no chão e não as apanha;

9 – Você é perseguido por um vendedor desde o momento em que entra na loja;

10 – Você faz planos de ir a algum lugar, mas, a pessoa com quem você ia desiste no último momento e o deixa sozinho;

11 – Fazem piadas a seu respeito ou debocham de você;

12 – Seu carro enguiçou no meio da rua e a pessoa que se encontra atrás de você não para de buzinar;

- 13 – Você acidentalmente dá uma volta errada num estacionamento. Quando sai do carro alguém grita, dizendo: Onde foi que você aprendeu dirigir?
- 14 – Alguém comete um erro e culpa você;
- 15 – Você está tentando se concentrar, e a pessoa ao seu lado fica batendo o pé;
- 16 – Você empresta um livro ou uma ferramenta importante a alguém e ele não devolve;
- 17 – Você teve um dia ocupado e seu companheiro de quarto reclama que você esqueceu se de fazer alguma coisa que havia prometido;
- 18 – Você está tentando discutir algo importante com seu cônjuge ou parceiro que não lhe dá oportunidade de expressar seus sentimentos;
- 19 – Você está conversando com alguém que insiste em falar de um tópico do qual pouco se sabe;
- 20 – Alguém interrompe uma conversa que você está tendo com outra pessoa;
- 21 – Você precisa chegar a algum lugar com urgência, mas o carro a sua frente está indo a 40 por hora numa área de 70 por hora, e você não consegue ultrapassá-lo.
- 22 – Você pisa numa pasta de chiclete;
- 23 – Ao passar por um pequeno grupo de pessoas, elas zombam de você;
- 24 – Com a pressa de chegar a algum lugar você rasgou sua melhor calça em um objeto pontiagudo;
- 25 – Você usa o último crédito para dar um telefonema, mas o telefone desliga antes que você termine de teclar e você perde os créditos.

- Agora que você terminou o inventário da Ira, pode calcular o seu QI.

- Certifique-se de não ter omitido nenhum dos itens.

Pontuação:

0-45 – A quantia de ira e perturbação que você geralmente sente é bem baixa. Somente pequena porcentagem da população terá um resultado tão baixo.

46-55 – Você é substancialmente mais pacífico do que a pessoa média.

56-75 – Você reage às perturbações da vida com uma quantia média de ira.

76-85 – Você frequentemente reage de modo irado para com as perturbações da vida. Você é substancialmente mais irritável do que a média das pessoas.

86-100 – Você é um verdadeiro campeão de ira e é afligido por reações frequentes, intensas e furiosas que não desaparecem rapidamente. É provável que você abrigue sentimentos negativos depois de um insulto inicial ter passado.

Você pode ter frequentes dores de cabeça causadas pela tensão e pressão alta.

Sua raiva pode muitas vezes ficar sem controle e levar a explosões impulsivas e hostis que as vezes o colocam em dificuldades. Apenas pequena parcela da população adulta reage tão intensamente quanto você.

Aplicação: Deus nos fortalece e capacita produzirmos o fruto do Espírito.

Quando confessamos podemos ser libertos.

Na ministração da Palavra surgirá passos práticos par a vitória.

Título: ADQUIRIR CONFIANÇA EM DEUS!

Objetivo: Adquirindo confiança em Deus e nos irmãos.

Material usado: Baldes cheios de água – vendas para os olhos

Dinâmica: Solicita-se um voluntário para vir ao meio do círculo.

Colocam-se vários baldes cheios de água perto dele e os seus olhos são vendados com lenço.

A seguir, pede-se que ele caminhe pela sala sem qualquer ajuda dos presentes.

Depois ele será guiado e orientado pelos demais irmãos.

Aplicação: Sozinhos nos sentimos perdidos e sem direção. É muito diferente quando podemos contar com o corpo de Cristo para nos amparar.

Título: DOIS CEGOS!

Objetivo: Auxílio.

Material usado: Lenço para vender os olhos.

Dinâmica: Dois cegos, um tentando guiar o outro.

Pode-se usar óculos escuros, bengalas ou vendas.

Aplicação: Um cego não pode guiar outro cego.

Título: AMAI-VOS UNS AOS OUTROS!

Objetivo: Receber o amor de Deus através dos irmãos.

Material usado: Lenço para vender os olhos.

Dinâmica: Fazer um círculo com os integrantes do grupo, ficando um voluntário no centro, com os olhos vendados. Esse membro gira um pouco e aponta para alguém que lhe declara uma palavra de benção. Feito isso, troca de lugar com ele.

Aplicação: Todos nós precisamos amar e ser amados, abençoar e ser abençoados.

Título: BRASÕES!

Objetivo: Abençoar o próximo.

Material usado: Cartolina, canetinhas coloridas.

Dinâmica: Faça um brasão de cartolina para cada membro do grupo.

Na vertical escreva o nome de cada um com caneta colorida.

Passe os brasões de um em um e cada pessoa escreve algo para o irmão nas letras de seu nome.

Ao final cada um lê o que foi profetizado ou declarado sobre sua vida.

Exemplo: **M A R I A**, Maravilhosa, Amiga, Responsável, Inteligente, Amável

Aplicação: Abençoe os irmãos reconhecendo seus dons e talentos, aprendendo a elogiar e incentivar.

Título: ANDANDO NA LUZ!

Objetivo: Mostrar que no mundo existem várias vozes é preciso ter cuidado.

Material usado: Sino, lenço para vendar os olhos.

Dinâmica: Um sino (sinete) é pendurado demonstrando o alvo a ser alcançado (caminho, vontade de Deus).

Alguns voluntários, um de cada vez, participam com olhos vendados tentando alcançar o alvo. Enquanto uns falam o caminho certo, ajudando, outros o atrapalham, dificultando a chegada ao alvo.

Repetir algumas vezes.

Aplicação: Deixar claro a diferença entre estar no mundo sem direção, sem discernir o certo do errado, e estar na luz.

Título: CASA DOS SONHOS!

Objetivo: Levar seus sonhos à Deus.

Material usado: Papel e caneta.

Dinâmica: Distribua papel e caneta aos participantes e peça para escreverem seu nome.

Em seguida, peça para todos visualizarem a casa de seus sonhos e comecem a desenhá-la naquele papel.

Após um minuto diga que parem o desenho e passem o papel para a pessoa à sua direita.

Esta continuará o desenho já iniciado, conforme a casa dos seus sonhos.

Repita essa ação por umas cinco vezes, sempre passando o desenho para a pessoa ao seu lado direito, ou seja, cada um vai continuar o desenho de cinco pessoas diferentes, mudando completamente o projeto inicial.

Feito isso, peça para todos pegarem a folha com o seu nome e verificarem se o desenho está de acordo com o seu sonho.

Todos vão reparar que os desenhos estão totalmente diferentes, pois, foram desenhados por várias pessoas.

Aplicação: Se recebermos a Jesus e permitirmos que Ele nos mude (coração e caráter), vamos com certeza, nos surpreender, pois, nem sempre o que sonhamos para nossas vidas está nos planos do Senhor. (Provérbios 16:1).

Título: ANOTANDO OS PONTOS!

Objetivo: Conhecer uns aos outros.

Material usado: Cópias desta brincadeira.

Abrir um Sonrisal e misturar com a água do 3º copo. O Sonrisal irá se misturar com água e se transformará em remédio. Nossa fé deve ser transformadora, inserida na comunidade, deve estar ligada à ação.

“A FÉ SEM OBRAS É MORTA”



IGREJA BATISTA RENASCER - GRUPOS DE CRESCIMENTO

TELEFONE DE CONTATO (62) 98142-8384