



GRANDE JOGO

Descubra a beleza que existe em você

Objetivo do jogo

Ressaltar a importância de proteger a presença de Jesus dentro de nós e entre nós, praticando as virtudes e fugindo dos vícios. Assim como Maria no momento da fuga para o Egito, é essencial para os gen3 "salvar Jesus" e protegê-lo, para que Ele possa crescer e se fortalecer dentro deles e entre eles. Os gen3 que estão no mundo, mas não são do mundo, estão empenhados em caminhar contra a correnteza na vida cotidiana, alimentando-se da vida do Evangelho. Ao viver as virtudes que, na prática, estão resumidas no Amor, e tendo Jesus no meio, os gen3 serão capazes de resistir a qualquer ataque.

Neste jogo, serão utilizados 4 vícios e as 4 virtudes respectivas:

- Soberba-humildade
- Avaréza-generosidade
- Luxúria-pureza
- Ira-paciência

Estes vícios e virtudes correspondem às fichas de formação direcionadas para os meninos e meninas de 9 a 12 anos, para o ano 2017/2018, que podem ser encontradas em

<http://assistentigen3.focolare.org/>. Recomenda-se que os gen3 participem do jogo depois de terem aprofundado tais fichas ao longo do ano.

Preparação

Apresentar quatro grandes espaços: o reino da soberba, da avareza, da luxúria e da ira.

Em cada um deles, há um animador, o "capitão-vício", disfarçado e pintado de modo a se assemelhar o mais possível ao animal alegórico do vício que ele está representando. Cada "capitão-vício" pode ter seus ajudantes, que irão criar uma cena ou várias cenas que descrevem aquele determinado vício, atualizando-o para a realidade na qual os gen3 vivem.

Performance

Os gen3 se dividem em 8 equipes. Cada equipe terá que atravessar os 4 reinos dos vícios e, em cada reino, irá enfrentar uma outra equipe a fim de ganhar pontos-virtude.

As duas equipes que se desafiam chegam ao reino do vício, onde o capitão-vício com os seus ajudantes se apresenta fazendo um discurso ou uma encenação. Neste ponto, ele irá propor às duas equipes **um desafio**.

A equipe que ganhar o desafio terá o direito de responder primeiro à pergunta de um **teste**. Se a resposta não estiver correta, a chance de responder passa para a outra equipe. Para cada resposta correta, a equipe ganhará um ponto-virtude representado por um cartõzinho com um desenho. O desafio pode ser repetido várias vezes para cada pergunta do teste. As perguntas do teste se referem a alguns episódios do Evangelho, então os gen3, antes de responder, podem se ajudar lendo esses trechos do Evangelho.

As perguntas do teste que propomos aqui são apenas algumas sugestões; podem ser elaboradas outras perguntas.

Os cartõzinhos que representam os pontos-virtude ainda não são entregues à equipe: só podem ser entregues quando o capitão-vício for transformado em capitão-virtude. Assim, quando as perguntas

do teste acabarem, **as duas equipes terão que tentar transformar o capitão-vício em capitão-virtude** para receber os pontos-virtude acumulados durante o jogo. Eles terão que fazer isso "persuadindo" o capitão-vício através de suas experiências. As duas equipes podem organizar **uma encenação que represente alguma experiência** feita por um deles ao pôr em prática aquela virtude que se opõe ao reino do vício onde eles estão parados (por exemplo, no reino da ira, eles terão que representar uma cena de uma experiência ligada à paciência). Após a experiência, o capitão-vício se transforma em capitão-virtude, tirando o disfarce que o caracterizava. Neste ponto, ele pode dar às equipes os pontos-virtude que foram acumulados durante o jogo. Além disso, o capitão-virtude dá a cada equipe **uma peça de um quebra-cabeça**.

Quando essas duas equipes se afastarem, o animador veste de novo o disfarce de capitão-vício para receber as próximas duas equipes.

Depois de passar pelos 4 reinos, as equipes se reúnem e montam as peças do quebra-cabeça recebidas durante o jogo. O quebra-cabeça é a cena de Maria ao fugir para o Egito. A imagem pode ser usada como um ponto de partida para uma breve reflexão sobre esta etapa da Via de Maria.

No final, o time vencedor é aquele que ganhar mais pontos de virtude.

Desafios para os vários reinos

Avareza/Generosidade: "Um pacote de presente com o laço"



Cada equipe forma duas fileiras, voltadas uma para a outra. Cada participante tem uma fita na mão para "empacotar" o menino que está diante de si. Vence a equipe que "empacotar" primeiro cada jogador, cobrindo-o com a fita, o mais possível.

Ira/Paciência: "Não desistir jamais"



Cada equipe tem 4 varetas colocadas em # e uma bola, a ser transportada pelo percurso, sem deixar cair. Ao longo desse percurso, deve haver vários obstáculos. Quando a bola cair, as varetas são colocadas no chão e a bola deve ser recolocada no centro, e o caminho é retomado de onde foi interrompido. Vence a equipe que conseguir primeiro levar a bola até a linha de chegada.

Soberba/Humildade: "Na pele do outro"



Vestir algumas roupas estranhas e pomposas. Dar as mãos e, sem se soltar, passar dois bambolês do primeiro ao último menino. Ganha quem conseguir passar os dois bambolês em menos tempo.

Luxúria/Pureza: "Escutar aquela voz"



Um membro da equipe fica com os olhos vendados; o restante da equipe deve conseguir levá-lo até a linha de chegada sem tocá-lo, apenas dando algumas indicações em voz alta.

Ideias para representar os vários reinos

O capitão-vício que simula a **SOBERBA** deve representar um pavão: caminhar com o nariz empinado, ficar olhando continuamente no espelho, falando de modo presunçoso e vaidoso, erguendo-se do chão na ponta dos pés. Pode representar cenas de ostentação em vários contextos: na escola, sendo aquele aluno que se gaba por ser o primeiro da classe; em casa, enquanto cuida da própria aparência

com exagero, passando muito tempo na frente do espelho; na rua, com os amigos, mostrando que está usando uma roupa de grife, o último modelo de celular, a mochila mais moderna ...

O capitão-vício da **AVAREZA** está disfarçado de um animal alegórico que carrega um grande saco nas costas, e continua a girar pelo seu reino, recolhendo do chão todas as coisas que perde continuamente à medida que as acumula. Seus ajudantes entram e saem de um shopping center, com grandes sacolas cheias de todo tipo de mercadoria, ficam olhando a vitrine por muito tempo, sem se incomodar com um pobre que está pedindo esmola. Brigam entre si pelas coisas que têm, e repetem muitas vezes: "É meu!"

O reino de **LUXÚRIA** pode ser preparado debaixo de uma árvore, escondido por um lençol, como se fosse uma tenda na qual podem ser colocados alguns cartazes, por exemplo: "proibido para menores de idade", etc., revistas espalhadas aqui e ali, e também uma música sensual... O capitão-vício sai do seu esconderijo apenas com a cabeça, com a aparência de um verme com um radar. Seus ajudantes também têm radares e estão no limite do seu reino, provocando a curiosidade dos gen 3, para convidá-los de forma convincente a ceder à tentação de entrar, de olhar juntos aquelas revistas ...

O capitão-vício da **IRA** deve se mascarar como o animal alegórico que representa, e estar armado até os dentes, com pistolas, estilingues, e assim por diante. Ele grita a própria raiva contra tudo e contra todos, dá socos aqui e ali, etc. Seus ajudantes brigam uns com os outros, pedem vingança com cartazes, encenam episódios de *bullying* na escola, tratam mal os colegas mais marginalizados, enquanto alguém, em vez de intervir, fica fotografando essas cenas, mostrando-as para as outras pessoas ou publicando-as na internet; também podem encenar cenas de violência enquanto jogam com *play station*...

TESTE SOBRE AS VIRTUDES



HUMILDADE

1) Antes da última ceia, Jesus fez um gesto de grande humildade para com os seus discípulos.

Vocês se lembram qual é? (Jo 13,1-15)

Lavar os pés dos discípulos

2) Complete esta frase de Jesus: "Os últimos serão..." (Mt 20,16)

- a) os primeiros
- b) os mais tristes
- c) felizes

3) O que Maria responde quando o anjo lhe pergunta se quer ser a mãe de Jesus? (Lc, 1-38)

«Eu sou a serva do Senhor; faça-se em mim segundo a tua palavra!»



GENEROSIDADE

1) O Evangelho nos conta que Jesus "viu os ricos lançando ofertas no Tesouro do Templo. Viu também uma viúva indigente, que lançava duas moedinhas". Segundo Jesus, quem deu mais, e por quê? (Lc 21, 1-4)

«De fato, eu vos digo que esta pobre viúva lançou mais do que todos, pois todos aqueles deram do que lhes sobrava para as ofertas; esta, porém, na sua penúria, ofereceu tudo o que possuía para viver.»

2) Complete esta frase de Jesus: "Dai e..." (Lc 6,28)

- a) ficarão sem nada
- b) vos será dado
- c) peçam algo em troca

- 3) Conhece a parábola do Bom Samaritano? Pode contá-la a todo o grupo. (Lc 10,25-37)
Qual foi a virtude vivida pelo Samaritano em relação àquela pessoa que ele encontrou pelo caminho?

A generosidade



PACIÊNCIA

- 1) Quantas vezes devemos perdoar quem nos fez o mal, segundo o que Jesus nos disse? (Mt 18,22)
- 30 vezes
 - 7 x 70 vezes
 - 10 vezes
- 2) Segundo Jesus, como devemos tratar os nossos inimigos? (Mt 5,44) (Lc 6,27)
- devemos amá-los
 - devemos evitá-los
 - devemos ignorá-los
- 3) Contar a parábola do “pai misericordioso” (também chamada de “filho pródigo”). Nessa parábola, quem demonstra ser paciente? (Lc 15,11-32)
- o filho que saiu de casa
 - o filho que permaneceu em casa
 - o pai



PUREZA

- 1) De acordo com o Evangelho, viver a pureza significa:
- Tomar banho duas vezes por dia
 - Amar a todos como Jesus faria
 - Nunca ficar algum tempo com quem é diferente de nós
- 2) Você se lembra do que Jesus disse quando viu um grupo de pessoas querendo lapidar uma prostituta? Complete a frase: “Quem estiver sem pecado...” (Jo 8,7)
Seja o primeiro a lhe atirar uma pedra.
- 3) No famoso discurso das bem-aventuranças, Jesus fala também da pureza, e diz “Felizes os puros de coração, porque...” (Mt 5,8)
- serão consolados
 - verão a Deus
 - ficarão famosos

