

JOGO: OS 7 DONS DO ESPÍRITO SANTO

As coisas mudam quando temos ou não temos o Espírito Santo na nossa vida?

Os jogos que faremos nos ajudarão a entender como, em cada situação em que nos encontramos, os 7 dons do Espírito Santo estão presentes e vivos...

Faremos isso pensando num Veleiro... num grande barco à vela...

Um Veleiro é um barco (ou seja qualquer embarcação que seja grande) que, usando as velas, explora principalmente a ação do vento para navegar (tempos atrás usava-se somente o vento).

Especificamente, considera-se um Veleiro um barco com três mastros mais o gurupés (um mastro posicionado na proa) que seja armado com velas quadradas.

O que é preciso para viajar e zarpar?

Há a estrutura do **barco**... depois também os **instrumentos úteis** que nos ajudam na nossa viagem... vejamos qual instrumento combina com qual dom do **Espírito Santo**.

O **<< VELEIRO >>**

É o símbolo da nossa vida na comunidade ASSIM COMO as unidades Gen 3, as nossas comunidades locais...

1. **> A SABEDORIA > BINÓCULO >**

Olhar ao nosso redor para reconhecer o que Deus quer de nós.

2. **> O ENTENDIMENTO > ÂNCORA >**

Parar para refletir, contemplar, meditar, dirigir nosso pensamento a Deus.

3. **> O CONSELHO > BÚSSOLA >**

Nos mostra o caminho certo, nos conduz à estrada que leva à meta, nos convida a prosseguir a viagem.

4. **> A FORTALEZA > Colete Salva-Vidas >**

Vem nos ajudar durante as dificuldades, podemos nos segurar nele e encontrar a força e a coragem.

5. **> A CIÊNCIA > O MAPA >**

É o projeto a ser realizado... sem um mapa nada se faz! O mapa nos indica o caminho para encontrar o tesouro escondido e construir um novo mundo...

6. **> A PIEDADE > TRIPULAÇÃO >**

Sozinho não posso fazer nada, preciso dos outros e tenho que aprender a colaborar, a viver e a me dar bem com eles, a amá-los... porque caso contrário não poderíamos continuar a nossa viagem.

7. **> O TEMOS DE DEUS > A VELA >**

É a vela que nos faz viajar.

Devemos cuidar dela, ter medo de rasgá-la.

É preciso empenhar-se para sempre verificar a nossa vela, para que não haja rasgos... e isso requer tempo. Dedicemos todo o tempo necessário a isso.

Conclusão: **Agora IMAGINEMOS QUE SOMOS UM VELEIRO com todas aquelas características... e boa aventura!!!**

JOGO 2018: os 7 DONS do ESPÍRITO SANTO Página 1

O VELEIRO

É o símbolo da nossa vida na comunidade ASSIM COMO as unidades GEN 3, as nossas comunidades locais ...

IMAGINEMOS QUE SOMOS UM VELEIRO COM TODAS ESTAS CARACTERÍSTICAS e embarquemos nesta AVENTURA.

ETAPAS DO JOGO

1. BINÓCULO >> 1 >> SABEDORIA → Ponte suspensa

2. ÂNCORA >> 2 >> ENTENDIMENTO → Cadeia de cooperação

**3. BÚSSOLA >> 3 >> CONSELHO → 1º Selva dos fios
2º Escrita guiada**

JOGO 2018: os 7 DONS do ESPÍRITO SANTO Página 2

4. COLETE SALVA-VIDAS >> 4 >> FORTALEZA → “Socorro Gen”

5. MAPA >> 5 >> CIÊNCIA → Pega-Tesoro

6. TRIPULAÇÃO >> 6 >> PIEDADE → Pullring

7. VELA >> 7 >> TEMOR DE DEUS → De vento em popa

JOGO 2018: os 7 DONS do ESPÍRITO SANTO Página 3

SABEDORIA >> 1 >> BINÓCULO

BINÓCULO >

Olhar ao nosso redor para reconhecer o que Deus quer de nós...

Se escutarmos o Espírito Santo, Ele nos ensina o caminho do saber, nos dá a sabedoria que é ver com os olhos de Deus, ouvir com os ouvidos de Deus, amar com o coração de Deus, julgar as coisas com o juízo de Deus. Esta é a **SABEDORIA** que nos fornece o Espírito Santo, e todos podemos possuí-la. Só precisamos pedi-la ao Espírito Santo.

Jogo 1: PONTE SUSPENSA

Participantes: no mínimo 10

Lugar: lugar plano, fechado ou aberto

Material: a cada 2 participantes um bastão resistente de um comprimento de aprox. 70 cm

JOGO 2018: os 7 DONS do ESPÍRITO SANTO Página 4

Duração: aprox. 15 min

Objetivo: cada jogador passa em cima da ponte suspensa com a ajuda de todo o grupo.

Como se joga:

- * formar duplas e dispor um jogador de frente para o outro
- * cada dupla recebe um bastão e o segura com as duas mãos na altura da cintura

Regras:

- * quem passa por cima dos bastões pode tocá-los somente com os pés
- * todos os bastões devem ser tocados
- * é permitido tocar a cabeça ou os ombros dos jogadores que estão nas duas pontas segurando os bastões

Variações:

* **Ponte móvel:** caso haja bastante participantes, a ponte suspensa se locomove para frente e para trás, o que significa que cada dupla com o bastão, depois que os jogadores passarem, irá para frente da fila.

* Nível mais avançado: segurar os bastões não só na altura da cintura, mas em diferentes alturas.

JOGO 2018: os 7 DONS do ESPÍRITO SANTO Página 5

ÂNCORA >> 2 >> ENTENDIMENTO

1. ÂNCORA >

Parar para refletir, contemplar, meditar, dirigir nosso pensamento a Deus...

Devemos pedir - e pedir juntos - ao Senhor o dom do **ENTENDIMENTO** para compreender os ensinamentos de Jesus, a sua Palavra e o Evangelho.

Podemos ler o Evangelho e entender algo, mas se o lermos com esse dom do Espírito Santo, podemos compreender a profundidade das palavras de Deus. Esse é um grande dom!

Jogo 2 : CADEIA DE COOPERAÇÃO

Tipo de jogo: revezamento

Material: tecidos em forma de quadrado (um a menos do número de participantes)

Participantes: a partir de 4

Espaço: aberto ou fechado

Como se joga:

Estabelecemos um ponto de partida e de chegada.

Atrás da linha de partida nos colocamos de mãos dadas em fila indiana (todos juntos se o grupo for pequeno ou divididos em duas equipes paralelas).

JOGO 2018: os 7 DONS do ESPÍRITO SANTO Página 6

Na hora da largada, o primeiro jogador de cada equipe com os quadrados de tecidos nas mãos estende o primeiro quadrado por onde ele vai andar. Sem pôr os pés para fora do tecido, caminha dentro do quadrado, pega outro pano e novamente forra o tecido no chão, perto de si, avançando no novo quadrado.

Será como andar em um caminho que é construído na hora. Um após o outro, os outros jogadores entram no caminho logo em seguida.

Ao passar da linha de chegada, temos duas opções de retorno:

- Voltar da mesma forma (neste caso, na ida, o último da fila terá de recolher os quadrados de tecido ao passar...), então o último da fila que aos poucos recolheu todos os quadrados será o 1º a retornar;

- Voltar pelo caminho traçado na ida (os quadrados serão coletados no caminho da volta pelo mesmo jogador que os colocou na ida).

A decisão dependerá do animador e do número de participantes.

JOGO 2018: os 7 DONS do ESPÍRITO SANTO Página 7

BÚSSOLA >> 3 >> CONSELHO

2. BÚSSOLA >

Nos mostra o caminho certo, nos conduz à estrada que leva à meta, nos convida a prosseguir a viagem...

Quando acolhemos o dom do **CONSELHO**, quando o hospedamos e o protegemos em nossos corações, o Espírito Santo imediatamente começa a nos tornar sensíveis à sua voz e a direcionar nossos pensamentos, sentimentos e intenções de acordo com o coração de Deus.

Ao mesmo tempo, o dom do Conselho nos leva cada vez mais a dirigir o nosso olhar interior a Jesus, como modelo do nosso modo de agir e de nos relacionarmos com Deus Pai, bem como com os nossos irmãos e irmãs.

O **CONSELHO**, portanto, é o dom com o qual o Espírito Santo capacita a nossa consciência a fazer uma escolha concreta em comunhão com Deus, segundo a lógica de Jesus e do seu Evangelho. Assim, o Espírito Santo nos faz amadurecer interiormente, de modo positivo, nos faz crescer na comunidade e nos ajuda a não cair no egoísmo ou na nossa própria maneira de ver as coisas.

Jogo 3 : SELVA DOS FIOS

Os jogadores, de olhos vendados e seguindo a voz do grupo que os guia, devem, um após o outro, superar os fios e chegar ao local pré-estabelecido

JOGO 2018: os 7 DONS do ESPÍRITO SANTO Página 8

Jogo 3/bis: ESCRITA GUIADA

O grupo que está colaborando deve reescrever a palavra que lhe foi entregue.

JOGO 2018: os 7 DONS do ESPÍRITO SANTO Página 9

COLETE SALVA-VIDAS>> 4 >> FORTALEZA

3. COLETE SALVA-VIDAS>

Vem nos ajudar durante as dificuldades, podemos nos segurar nele e encontrar a força e a coragem.

O Senhor sempre vem nos ajudar na nossa fraqueza e isso é feito com um dom especial: o dom da **FORTALEZA**.

Não se deve pensar que o dom da fortaleza seja necessário apenas em algumas ocasiões ou determinadas situações. Este dom deve ser o fundamento do nosso ser cristão, na normalidade da nossa vida diária, todos os dias. Devemos ser fortes e precisamos desta fortaleza para conduzir nossa vida, nossa família, nossa fé.

Jogo 4 : "SOCORRO GEN 3"

Todos os participantes se espalham pela zona do jogo. Um jogador deve pegar os outros. Aqueles que são perseguidos fogem e, quando se veem em perigo, podem gritar: "**Socorro, Gen!**"

Neste momento, todos os jogadores, incluindo o perseguido, se reúnem em duplas e, a partir deste momento, não podem ser pegos. Depois as duplas se separam e o jogo continua.

Se alguém for pego antes de gritar "Socorro, GEN", ele se torna um perseguidor. Qualquer participante que já estiver em dupla pode deixar seu parceiro e correr para resgatar o companheiro perseguido.

MAPA >> 5 >> CIÊNCIA

4. O MAPA >

É o projeto a ser realizado... sem um mapa nada se faz! O mapa nos indica o caminho para encontrar o tesouro escondido e construir um novo mundo...

A **CIÊNCIA** que vem do Espírito Santo não se limita ao conhecimento humano: é um dom especial que nos leva a compreender, através da criação, a grandeza e o amor de Deus e o seu relacionamento profundo com toda criatura.

Quando nossos olhos são iluminados pelo Espírito, eles se abrem para a contemplação de Deus, na beleza da natureza e na grandeza do cosmos, e nos levam a descobrir como tudo nos fala de Deus, e cada coisa nos fala do seu amor.

Jogo 5 : PEGA-TESOURO

Lugar: ao ar livre

Número de participantes: a partir de 20

Duração média: por tempo

Materiais necessários:

- Lenços/TESOUROS (um por participante);
- 4/6 Tapetes ou argolas para as ilhas de salvação;
- 2 argolas / tapetes (4/5 metros de diâmetro) para representar a área do veleiro;
- O necessário para demarcar um campo, as áreas e o meio campo (fita colorida)
- Algo como uma faixa colorida para pôr no braço para distinguir os jogadores das duas equipes

JOGO 2018: os 7 DONS do ESPÍRITO SANTO Página 11

Cenário: Levar para casa o TESOURO do oponente sempre foi uma das maiores honras para um verdadeiro guerreiro. O TESOURO neste jogo é um lenço que cada um traz consigo.

Regras: Cada jogador põe seu lenço/TESOURO na cintura (sem amarrá-lo!) para que seja visível em suas costas (de lado) por pelo menos 30 centímetros. (Se possível, seria ideal que cada equipe tivesse um lenço com uma cor diferente). Em um campo duas equipes se enfrentam. Na parte de trás de cada meio campo há um grande círculo/veleiro de 4/5 metros representando o veleiro da equipe adversária. Os jogadores se espalham por todo o campo, com exceção do círculo e, ao sinal do árbitro, cada jogador tenta roubar o maior número possível de lenços dos jogadores adversários, participando dos duelos.

→ **Um duelo** ocorre quando um jogador toca um adversário; em seguida cada um dos dois deve tentar pegar o lenço da cintura do outro. Nenhum outro jogador pode intervir nessa disputa→ esta é uma **regra importante:** não é admissível que, ao mesmo tempo, mais de um jogador possa roubar “de surpresa” o lenço do mesmo adversário.

Cada jogador deve **levar em segurança** o seu lenço/**TESOURO** para o seu veleiro... além de, no caminho, **conquistar outros** lenços/**TESOUROS**.

No caminho para chegar ao veleiro há ilhas de salvação (argolas) próximas às linhas laterais do campo, onde os atacantes podem descansar sem serem pegos.

Quando um jogador perde seu lenço, ele se refugia diretamente em seu veleiro (esperando o fim do jogo); os outros continuam caçando...

QUANDO O TEMPO ESTABELECIDO ACABAR... ganha a equipe que conquistar mais TESOUROS/lenços.

JOGO 2018: os 7 DONS do ESPÍRITO SANTO Página 12

TRIPULAÇÃO >> 6 >> PIEDADE

5. TRIPULAÇÃO >

Sozinho não posso fazer nada, preciso dos outros e tenho que aprender a colaborar, a viver, a me dar bem com eles, a amá-los... porque caso contrário não poderíamos continuar a nossa viagem...

O dom da **PIEIDADE** nos faz crescer no relacionamento e na comunhão com Deus, nos leva a viver como seus filhos e, ao mesmo tempo, nos ajuda a encaminhar esse amor para os outros e reconhecê-los como irmãos. O dom da piedade significa ser realmente capaz ficar feliz com a felicidade dos outros, de chorar com aqueles que choram, de estar perto daqueles que estão sozinhos ou angustiados, de corrigir quem está errado, de consolar quem está aflito, de acolher e socorrer quem passa por necessidades.

Existe uma relação muito próxima entre o dom de piedade e a mansidão. O dom da piedade que o Espírito Santo nos dá nos torna mansos, calmos e pacientes, em paz com Deus, ao serviço dos outros com mansidão.

JOGO 2018: os 7 DONS do ESPÍRITO SANTO Página 13

Jogo 6 : PULLRING

Participantes:

- 6 (cada um segura duas cordas, uma corda para cada mão) ou 12 e cada um pega apenas uma corda, usando apenas uma mão

Lugar: interno e externo

Disposição: em círculo

Material: uma argola de metal com 6 cordas do mesmo tamanho amarradas ("pullring"); uma bola um pouco maior que a argola; um cone (como aqueles de trânsito) onde pôr a bola na chegada.

Descrição: Dar um nó a 10 cm da ponta de cada corda, para que cada jogador – segurando o nó – esteja exatamente na mesma distância.

Como se joga:

O jogo começa com a bola em cima da argola, que está no chão. Os jogadores devem então levantar a argola com as cordas, sem deixar a bola cair, e transportá-la a alguns metros de distância, onde estará posicionado o cone.

Depois de um primeiro teste, coloquem obstáculos no caminho e peçam à equipe para trazer a bola de volta ao ponto de partida.

* Variação: vendar os olhos de 1-2 participantes. O grupo deve guiá-los somente com a voz.

VELA >> 7 >> TEMOR DE DEUS

6. VELA >

É a vela que nos faz viajar.

Devemos cuidar dela, ter medo de rasgá-la. É preciso empenhar-se para sempre verificar a nossa vela, para que não haja rasgos... e isso requer tempo. Dediquemos todo o tempo necessário a isso.

O TEMOR DE DEUS não significa ter medo de Deus. Em vez disso, é o dom do Espírito Santo que nos lembra quão pequenos somos diante de Deus e do seu Amor e que o nosso bem emerge quando nos abandonamos com humildade, respeito e confiança em suas mãos. O temor de Deus é o abandono na bondade do Pai que tanto nos ama. No entanto, é justamente na experiência de nossos limites e da nossa pobreza que o Espírito nos conforta e nos faz perceber como a única coisa importante seja permitir que Jesus nos conduza para os braços de seu Pai.

JOGO 2018: os 7 DONS do ESPÍRITO SANTO Página 16

Jogo 7 : DE VENTO EM POPA

Todos devem ficar atrás da linha de partida, sentados em fila.

Os participantes amarram seus tornozelos nos dos companheiros da direita e da esquerda. Quando todos estiverem amarrados uns nos outros, podem se levantar – **tendo cuidado para não se desamarrarem** – e devem atravessar o caminho até chegar e ultrapassar a linha de chegada. Em seguida, deverão voltar para a posição inicial.

JOGO 2018: os 7 DONS do ESPÍRITO SANTO Página 17

MATERIAL NECESSÁRIO para 1 percurso completo (da etapa 1 a 7): ETAPAS DO JOGO

1. BINÓCULO >> 1 >> SABEDORIA → Ponte suspensa

- 10/12 madeiras resistentes de aprox. 70cm de comprimento (2/3 cm de diâmetro)

2. ÂNCORA >> 2 >> ENTENDIMENTO → Cadeia de cooperação

- 20 tecidos quadriculados (resistentes para caminhar em cima, como os saquinhos de juta)

3. BÚSSOLA >> 3 >> CONSELHO → Selva dos fios

- Cordas finas e/ou barbante
- Faixa ou lenço para vendar 1 ou 2 jogadores

→ Escrita guiada

- Cordas finas ou barbante, como aquela usado para o *pullring*;
- Grandes marcadores de texto nos quais serão amarradas as cordas;
- Papel branco com a escrita "Gen 3" no qual se possa escrever.

4. COLETE SALVA-VIDAS >> 4 >> FORTALEZA → "Socorro Gen"

5. MAPA >> 5 >> CIÊNCIA → Pega-Tesouro

- 8-10 círculos ou tapetes antiderrapantes
- Faixa branca e vermelha para demarcar o território
- 20 lenços (1 para cada jogador)
- 10 fitas coloridas para distinguir as equipes

6. TRIPULAÇÃO >> 6 >> PIEDADE → Pullring

- *Pullring* (temos 3 desses)
- 1-2 faixas ou lenços (para vendar os olhos de 1 ou 2 jogadores)
- Se precisar construir outros *pullrings*: 1 argola e 12 cordas finas ou barbantes

7. VELA >> 7 >> TEMOR DE DEUS → De vento em popa

- Várias faixas ou lenços (para amarrar os tornozelos à esquerda e à direita de cada jogador)

