

INTRODUÇÃO AO KIDSHUBS



KidsHubs é uma ideia gratuita e global que ajuda a estender a mão e mentorear crianças e adolescentes. Isto pode ser usado como parte de um programa ou grupo, em uma igreja, uma escola, acampamento, ou para começar um novo grupo em sua comunidade. A ideia do KidsHub é para ajudar crianças a aprender como seguir a Jesus através da Bíblia, ao mesmo tempo enquanto aprendem uma nova habilidade para a sua vida. É também um ótimo meio de encorajar adultos e adolescentes a interagir entre si e a disciplinar crianças. KidsHubs pode ser baseado a partir de qualquer coisa: esportes, meios de comunicação, fotografia, teatro, culinária, agricultura, xadrez, música e muito mais. Kidshubs não é uma organização, mas uma ideia gratuita e um movimento.

KIDSHUBS SESSÕES DE HABILIDADE E COMO ELAS PODEM SER USADAS

KidsHubs Sessões de habilidades podem ser usados como um plug-in para seu currículo de lições bíblicas (ex.: BibleMAX em <http://www.max7.org/resource/BibleMAX>) com duas horas de duração a mais. Uma Sessão de habilidades KidsHubs também pode ser usada em semanas alternadas, se o tempo de ministração é de uma hora, pode-se usar a lição do BibleMAX numa semana e na outra o plug-in Kidshubs e assim sucessivamente. KidsHubs Sessões de Habilidades quando usadas em acampamentos podem ser extendidas por três horas através da introdução de atividades extras.

Esta sessão de Dramatização já tem os conteúdos bíblicos, e usa os “7 caminhos do guia do líder” no Max7– use o guia do líder para construir variedade nas atividades bíblicas. <http://www.max7.org/resource/7waysLG>

KIDSHUBTV

Ao lado das Sessões KidsHubs está a KidsHubTV, um empolgante estilo novo de programa de TV infantil, o qual mostra os grupos KidsHub locais apresentando uma história bíblica, temas e habilidades demonstrados através de um elenco de crianças, juntamente com líderes adultos jovens.

Isto está sendo produzido numa forma de código aberto, onde produtores ao redor do mundo podem ter livre acesso ao conteúdo global do núcleo. Histórias bíblicas animadas e títulos do segmento de animação e música tem sido criados e compartilhados para construir uma versão local do show.

O objetivo a longo prazo desta produção é ver programas inteiros e pequenos seguimentos produzidos pelo KidsHub local e compartilhados via celular e pelo site da KidsHubTV com a vista à transmissão, se possível.

É esperado que como resultado das visualizações dos KidsHub vídeos, crianças possam ser encorajadas a participar num KidsHub local ou grupo de igreja e/ ou visitar o site do KidsHub. E uma igreja que deseja que o ministério infantil cresça numa região (como a Índia), pode baixar as lições bíblicas escritas para complementar cada episódio e beneficiar a dinâmica do show.

RECURSOS PARA USAR COM ESTAS SESSÕES

Folhas de papel grande, lousa ou quadro branco

Canetas ou lápis

Vários adereços podem ser solicitados para as sessões individuais

HABILIDADES DE DRAMATIZAÇÃO 1 | CONSTRUINDO UM PERSONAGEM

RESUMO

Passagem bíblica: Jesus cura um paralítico (Marcos 2:1-12)

Ideia principal: Jesus pode perdoar pecados porque Ele é Deus

Habilidade de dramatização: Construindo um personagem

PLANEJAMENTO DA SESSÃO

Comunicar 15 min

1. Leia Marcos 2:1-12

Escolha uma das **7 Maneiras de explorar uma história bíblica** em **7 Maneiras Guia de Treinamento do Líder** em www.max7.org. Isto pode ser feito em um grande grupo ou em um pequeno grupo. Sugestão: **Maneira 2. Entrevistas** ou **Maneira 3. Desenhe os eventos principais**.

Investigar 15 min

Discussão no pequeno grupo:

- *Que coisa incomum aconteceu?*
- *Por que você acha que a casa estava tão cheia?*
- *Como você pode descrever os amigos do paralítico?*
- *Como Jesus mostrou que Ele é Deus?*
- *O que foi mais difícil – ser curado e andar ou ser perdoado?*

O QUE SIGNIFICA ‘CONSTRUIR UM PERSONAGEM’?

É parecido como fazer uma receita. Há muitos ingredientes que precisam ser misturados juntos para fazer uma deliciosa refeição. Ao invés de fazer uma refeição, faremos um personagem. Você pode ser um garoto de 9 anos da cidade de São Paulo na vida real, mas hoje você fingirá ser um homem em seus 30 anos, paralítico desde o nascimento e vivendo no Oriente Médio quando Jesus vivia na Terra. Como esse homem deveria se sentir? Essas coisas são os ‘ingredientes’ dele. Feche seus olhos e o imagine. Agora você precisa fazer as pessoas acreditarem que você é ele.

Indo além: você deve pedir às crianças para pensarem sobre os diferentes ‘ingredientes’ que Deus pôs dentro delas para fazê-las exatamente quem elas são! Como elas riem, caminham, correm, falam, pensam, choram, etc.

Nota: Este plug-in pode ser feito com a história do paralítico. Contudo, ele é genérico e pode ser usado com qualquer narrativa bíblica.

INTRODUZA A HABILIDADE (10-15 MIN)

Um exercício de aquecimento para a dramatização está listado abaixo. Este jogo funciona como aquecimento e como uma demonstração das habilidades necessárias para transformar a si mesmo em outro personagem. Você pode ter tempo para mais de um exercício. **Exercícios adicionais podem ser encontrados no Apêndice.**

A foto do jogo

Neste exercício, as crianças praticam o congelamento (tipo uma estátua) como se estivessem numa foto e em seguida trazendo essa foto pra vida. Comece pedindo para as crianças sugestões sobre diferentes cenas que você deve tirar foto. Bons exemplos são a praia, a floresta, os bosques, o mercado, um show de rock, etc. Cada criança então pensa em quem elas serão na foto, ex.: um nadador na praia ou alguém pescando. Relembre-as que cada uma delas deve ser alguém diferente. Peça para cada uma delas correr para a foto (uma área imaginária da sala) uma de cada vez e paralisar como seu personagem. Elas devem também dizer ao grupo qual personagem elas são. Nota: algumas crianças devem escolher ser um personagem não humano na cena, ex.: o oceano. Isto é ótimo. Uma vez que todas as crianças estão na foto e estão todas paralisadas, é o momento de trazer esta cena à vida. O líder então fingirá pressionar o “botão” de cada criança e dizer “bip!” O “botão” é um círculo imaginário que é pressionado na frente de cada criança na ordem de trazer cada personagem congelado à vida. Quando o ‘botão’ da criança é pressionado, eles necessitam dizer alguma coisa e se mover para algum lugar. Por exemplo, se o personagem de uma criança for um nadador na praia, então ele deve começar nadando furiosamente e depois gritar numa voz aterrorizada, “Socorro! Um tubarão está atrás de mim!” O líder pode transformar o personagem novamente pressionando o ‘botão’ de novo. Isso fará as crianças rirem se você continuar pressionando o mesmo ‘botão’ várias vezes. Diga às crianças que elas precisam preparar apenas uma frase. Se o ‘botão’ é pressionado várias vezes, elas devem simplesmente repetir a ação e a frase. Para ajudar as crianças em suas frases e ações sucintas, um ‘botão’ de desligar (com um barulho diferente) pode ser adicionado.

PRATIQUE A HABILIDADE (25-30 MIN)

Nota: Espera-se que você e as crianças já tenham lido a história bíblica como parte da sessão.

Se tiver tempo, discuta os aspectos abaixo de construir bons personagens com as crianças antes de atuar na performance da história bíblica:

Cada personagem precisa ser *único*. Isto é crucial para esta história, em particular porque a ‘ideia principal’ da sessão é sobre a singularidade de Jesus. Ele pode perdoar pecados porque só Ele é Deus. Enfatize o fato de que Deus fez cada um único também. Pergunte a elas o que faz cada uma delas únicas.

Cada personagem precisa ser *importante*. Os chamados ‘papeis menores’ (ex.: os membros de uma multidão) ainda podem ser importantes na história e ter suas próprias personalidades e reações. Isto ajuda a audiência a ter uma grande seleção de personagens com quem elas possam se identificar. Nota: ajuda dizer alguma coisa como *“agora ser o membro de uma multidão é um papel muito especial e desafiador. Quem se considera à altura desse desafio?”*. Para as crianças mais avançadas, você pode deixar que pensem sobre seus ‘personagens da história’. O que estava acontecendo com os personagens delas exatamente antes que eles vissem Jesus e como isto dever ter afetado seus personagens? (ex.: eles poderiam estar correndo de casa para o mercado quando viram a enorme multidão, etc.).

Cada personagem precisa ser *exagerado*. Temos o objetivo de começar com caricaturas. Isto é muito mais fácil, começar 'grande' e depois diminuir o exagero até torná-lo mais real mais tarde.

Colocando as crianças para trabalhar e ensaiar em grupos pequenos por elas mesmas pode causar problemas. Se possível, pratique em um grande grupo para que cada pessoa/personagem seja valorizado. (Se você tem um grande grupo, tente dividi-los em grupos menores cada um com um líder). Primeiramente divida a história bíblica em pequenas sessões em vez de lidar com tudo de uma vez. Para fazer isso, imagine a história bíblica como uma série de fotos. Um bom caminho para alcançar isso é perguntar às crianças: "O que aconteceu primeiro na história?" "O que aconteceu depois disto?" Escreva suas respostas em grandes pedaços de papel ou numa lousa ou quadro branco. Aqui há um exemplo de como Marcos 2:1 - 12 poderia ser dividido:

Foto1: *Jesus está pregando para uma multidão. Há quatro pessoas carregando um paraplégico e estão incapacitados de passar.*

Foto2: *As quatro pessoas baixam o paraplégico pelo telhado.*

Foto3: *Jesus dizendo: "seus pecados estão perdoados" enquanto os doutores da lei o repreendem pelas suas costas.*

Foto4: *Jesus repreende os doutores da lei*

Foto5: *Jesus cura o paraplégico.*

Nós agora trazemos cada foto à vida como um grupo. Nós fazemos isso através do '**O jogo da foto**' (p.3). Comece com a foto 1. O ideal é tentar executar todas as 5 fotos em ordem, mas se você está correndo contra o tempo, a foto 3 é a mais importante. Relembre: você não precisa pressionar os 'botões' de cada criança em cada foto. Apenas certifique-se que cada criança tenha tido uma vez até o fim da história toda.

- *Quem são os personagens da história? (Jesus, a multidão, o paraplégico, as 4 pessoas carregando o paraplégico, os doutores da lei)*
- *Como seria estar presente lá enquanto tudo isso estava acontecendo?*

AVALIE A HABILIDADE (5-10 MIN)

Converse com as crianças sobre como elas se sentem atuando como cada um dos diferentes personagens. Em seguida, escolha uma determinada foto e diga para as crianças, "Vá ficar onde você (como você mesmo) poderia estar na foto." Pressione o 'botão' delas para que venham à vida. Isto deve ser feito de forma voluntária. Algumas crianças precisarão assistir outras para entender o que fazer. Outros poderão não ter a sua vez numa rodada, mas não tem problema. Tente falar com elas sobre isso. O exercício pode ajudá-las a responder à história bíblica e falar sobre as reações delas ao que Jesus fez. Isto também as ajuda a entender que elas são pessoas diferentes dos seus personagens.

O líder pergunta:

- *Onde você (como você mesmo) poderia estar na foto?*
- *O que você poderia dizer/fazer ao 'ganhar vida'?*
- *Por que você decidiu estar naquele lugar, fazendo aquela atividade na história bíblica?*

APLICAÇÃO (5-10 MIN)

Invista algum tempo questionando as crianças sobre o que elas experimentaram durante a sessão. As encoraje a compartilhar com o grupo. Use a habilidade prática para transmitir a mensagem da Bíblia. Resuma o que elas devem ter aprendido em sua habilidade prática e como isso se relaciona com a mensagem bíblica.

- *Como Jesus pode perdoar nossos pecados?*
- *Como isso faz com que você se sinta sobre o seu próprio pecado?*
- *Com quem você mais se identifica na história? O homem paralítico, os amigos, Jesus, a multidão, ou os líderes religiosos irritados? Por quê?*

SAÚDE & DOENÇA (5 min)

Pegue algum tempo para conversar com as crianças sobre o homem paralítico. Ele teve um corpo que não funcionava como o nosso. Algumas vezes nossos corpos ficam doentes. Pergunte às crianças: *o que você faz para tentar ficar bem de novo?* Vocês podem escrever uma lista juntos ou desenhar numa folha grande de papel. Se der tempo vocês podem jogar o 'Jogo da foto' de novo e criar 'novas fotos' para cada ideia como:

Indo para uma clínica médica.

Orando a Deus para ficar melhor.

Ficar próximo dos amigos que podem ajudar.
etc

ORAÇÃO (5-10 MIN)

Envolva as crianças na oração. Antes de você começar a orar, peça às crianças para que façam um 'relatório de louvor'. Ao orar juntos deve-se também louvar a Deus pelas habilidades que elas aprenderam e pelas bênçãos que elas compartilharam.

Ore pelo que eles aprenderam na sessão: que Deus tem feito cada pessoa única. Agradeça a Jesus por Ele poder perdoar nossos pecados, porque Ele é o filho de Deus. As crianças podem ficar de pé num círculo e agradecer a Deus pela pessoa que está à sua esquerda e depois pela pessoa que está à sua direita, porque elas são únicas exatamente como foram feitas.

Ore por cada uma, por suas famílias e comunidade e pelo mundo. Use diferentes modelos de oração (veja **7 Maneiras de orar** em **Max7 Maneiras Guia do Líder** em **max7.org** para mais exemplos de atividade de oração).

HABILIDADE DE DRAMATIZAÇÃO 2 | TEATRO FÍSICO

RESUMO

Passagem bíblica: Jesus acalma a tempestade. (Marcos 4: 35-41)

Ideia principal: Jesus é o governador de toda a criação.

Habilidade de dramatização: Teatro físico

Comunicar 15 min

1. Leia Marcos 4:35-41

Escolha uma das atividades do **7 maneiras de explorar uma história bíblica** em **7 Maneiras Guia de Treinamento do Líder** em www.max7.org. Sugestão: **Maneira 5. Contação de história com sons.**

Permita que as crianças façam diferentes efeitos sonoros da história que elas leram da Bíblia. Introduza e pratique os efeitos sonoros antes de você ler a história pra elas. Por exemplo, barulho de vento, barulho de tempestade, dormindo profundamente, roncando, e calmo.

Investigar 15 min

2. Discussão no pequeno grupo:

- *Quando você se sentiu assustado? O que aconteceu no seu corpo quando você estava assustado?*
- *Por que você acha que Jesus iria parar a tempestade?*
- *O que você pensou sobre Jesus quando você soube que Ele foi capaz de parar aquela tempestade furiosa?*
- *Se Jesus pode parar a tempestade num lago, o que mais Ele pode fazer?*

Leia o verso 41 “Agora eles estavam mais assustados do que nunca e disseram um ao outro, “Quem é este? Que até o vento e as ondas o obedecem?”

- *Como você poderia responder à pergunta dos discípulos?*
- *Você pode confiar completamente em Jesus?*

Importante: *Ajude as crianças a perceberem que preocupação é normal, mas Deus quer que nós confiemos nele com nossas próprias vidas. Jesus tem poder sobre todas as coisas. Ele é confiável.*

Use as **7 maneiras de fazer perguntas** no guia para mais ideias.

O QUE É UM TEATRO FÍSICO?

Sempre quando assistimos um jogo ou um filme, nós percebemos que há muitos efeitos sonoros impressionantes, cenários, adereços e efeitos especiais que são usados. Eles são usados para que o público possa facilmente entender o que o personagem está fazendo, onde eles estão fazendo isto, quando eles farão isto e como eles estão fazendo isto. Eles ajudam a manter a atuação bem real. No Teatro Físico, nós aprendemos a usar apenas nossos corpos para fazer todas as coisas. Nossos corpos não precisam ser limitados a atuar apenas como personagens humanos. Nós precisamos criar efeitos sonoros, cenários, adereços e efeitos especiais com nada além de nossos corpos. E isto é realmente divertido!

Indo além:

Você pode pedir às crianças para que se apresentem usando o exercício de introdução do KidsHub que é explicado no Apêndice. Isto as ajudará a usar seus corpos criativamente.

Nota: Este plug-in pode ser feito com a história sobre Jesus acalmando a tempestade. Contudo, ele é genérico e pode ser usado com qualquer narrativa bíblica.

INTRODUZA A HABILIDADE (20 min)

Um exercício de aquecimento para a dramatização está listado abaixo. Estes jogos funcionam como aquecimento e como uma demonstração das habilidades necessárias para criar um teatro físico. Se tiver tempo, joguem o *Brasas!* (veja no Apêndice) e em seguida algum outro exercício de dramatização que o tempo permitir.

‘*Molde isto e faça isto!*’ Neste exercício, as crianças aprendem como trabalhar individualmente e em grupos. Elas usarão seus corpos para criar cenários, adereços e efeitos especiais. Deixe que as crianças encontrem seu próprio espaço de modo que ninguém fique muito perto para que não toquem uma na outra. Comece dizendo algumas formas simples para que elas façam. Letras do alfabeto são um bom começo. Algumas crianças se formarão deitando-se no chão e outras ficando em pé. Esta variedade é ótima. Não dê a elas muito tempo. 5 segundos é suficiente. Ajuda contar em voz alta enquanto elas estão na posição: “5, 4, 3, 2, 1.” Outras ideias para formas individuais incluem árvores, rochas, casas, fontes, flores, cadeira, etc.

Agora coloque as crianças em grupos (3 a 6 crianças por grupo é um bom tamanho). Diga a elas que você dirá algumas formas para serem feitas novamente, mas agora elas deverão fazê-las como um grupo. Elas devem ser tocadas por outro membro do grupo em todo o tempo. Neste momento você pode dizer algumas formas levemente mais complexas (ex. rocha, barco, carro, relógio). Certifique-se que você dá os 5 segundos de tempo limite – de outra forma elas ficarão argumentando umas com as outras. Um tempo limite curto as obriga a tomar decisões rápidas e ter uma consciência das que as rodeiam. Isto também constrói o trabalho em equipe. Grupos avançados podem tentar mudar suas formas também (ex. carro em movimento, barco em movimento, tic-tac do relógio ou de qualquer outra máquina funciona bem).

De volta ao tempo individual, as crianças encontram seu próprio espaço na sala mais uma vez. Neste momento eles praticarão efeitos especiais ao invés de simples formas. Estes são levemente mais abstratos. Diga a elas que elas estão autorizadas a se mover e fazer barulhos enquanto elas exibem esses efeitos (mas também deixe que elas saibam que não podem se aventurar no espaço de outra criança). Exemplos incluem vento, fogo, oceano, chuva, trovão. Encoraje-as a usar a percussão do corpo e sempre combinar barulho com movimento (em vez de apenas fazer efeitos sonoros com suas vozes). Uma vez que elas tentaram criar efeitos para o vento, fogo, etc., diga a elas que quando você levantar o braço os sons devem ficar mais altos e mais fortes, e quando você abaixar seu braço os sons devem ficar mais suaves e calmos. Pratiquem essas dinâmicas e tente dividir seu grupo na metade – uma parte é calma (segundo seu braço esquerdo) enquanto a outra parte é barulhenta (segundo seu braço direito). Encoraje as crianças a não copiar os outros perto delas. Elogie as crianças que tiverem ideias originais.

Repita este exercício com as crianças de volta em seus grupos originais de novo. Relembre-as que elas devem ser tocadas por outro membro do grupo em todo o tempo. Dê uma demonstração se você acha que isso vai ajudar: alinhe 6 crianças e peça que façam uma onda mexicana. Então peça que façam a onda enquanto seguram as mãos. Finalmente, peça que elas façam o barulho das ondas. Esta deve ser uma maneira realmente eficaz de exibir as ondas no oceano. Quando elas estiverem prontas para retornar para seus grupos e começar, diga que elas terão 10 segundos para cada palavra dessa vez.

PRATIQUE A HABILIDADE (20 min)

Nota: É esperado que você e as crianças tenham lido a história bíblica antes como parte da Sessão.

Diga às crianças que elas irão te ajudar a dar vida à história bíblica em seus grupos pequenos através do jogo 'Molde isto! Faça isto!' (como eles acabaram de praticar). Identificar como um grande grupo os cenários/adereços ou efeitos envolvidos na história e também os efeitos especiais. Anote-os para que todos possam ver. Leia a história bíblica em voz alta e bem devagar. Pause e dê ênfase nas palavras que você anotou. Cada vez que você alcance uma dessas palavras, você diz "5, 4, 3, 2, 1" e as crianças devem dar vida àquela palavra em seus grupos pequenos. Isto é feito por todos os grupos pequenos simultaneamente.

Para grupos avançados: dê às crianças 5 minutos em seus pequenos grupos para conseguirem trazer cada um dos cenários/ adereços ou efeitos à vida enquanto a história bíblica é lida em voz alta. O ideal seria ter tempo suficiente para cada grupo atuar um para o outro. Se isso ajudar com a prática delas, distribua uma criança por grupo para ser o narrador. Isto ajudará com a cronometragem do ensaio. Você pode fazer o papel do narrador parecer atraente enfatizando como a pessoa pode controlar a força de todos os efeitos especiais, levantando e abaixando o braço como demonstrado anteriormente. Alternativamente, o professor pode narrar para todos os grupos. Esta versão é apenas para grupos avançados porque as crianças precisam ser maduras o suficiente para trabalhar com uma estrutura de ensaio auto-supervisionada e tomar decisões juntas. O tempo adicional também permitirá mais ideias complexas de teatro físico. Pode significar que eles podem começar a inserir os personagens humanos. (ex.: Jesus e os discípulos) na cena.

- *Quais são os cenários/adereços nesta história? (Barco, almofada, etc.)*
- *Quais são os efeitos especiais nesta história? (rajada furiosa/tempestade, ondas – furiosas e calmas, vento – furioso e calmo, outra tempestade – ruídos relacionados/efeitos)*

AVALIE A HABILIDADE (10 min)

A menos que você tenha um grupo avançado que esteja apto para inserir personagens humanos na história, as crianças ainda não terão experimentado o que é ficar entre os efeitos especiais que criaram e absorver tudo de perto. Agora é uma grande oportunidade para fazer isso e depois conversar com elas sobre como os discípulos devem ter se sentido. Peça à uma criança para ir e permanecer no meio de um dos grupos pequenos enquanto eles encenam a tempestade furiosa. Peça que permaneçam lá depois que a tempestade acalmar. Como eles se sentiram? Eles já experimentaram uma terrível tempestade na vida real? O que seria necessário para parar uma tempestade?

SEGURANÇA E PROTEÇÃO

Invista um tempo para conversar com as crianças sobre as situações em que os discípulos estavam. Eles estavam numa situação assustadora e temerosos por suas vidas. O que eles fizeram? O que você faz quando está apavorado? Mesmo que não possamos vê-lo, podemos pedir que Jesus nos socorra também? Vocês podem escrever uma lista juntos ou desenhar numa grande folha de papel. Desenhe uma situação assustadora e em seguida liste algumas ideias para coisas que nós podemos fazer quando estamos assustados. Ideias incluem:

- *Peça a Deus pra proteger você*
- *Diga a um adulto de confiança que você se sente assustado e peça ajuda.*

ORAÇÃO

Agradeça a Deus porque Ele é o governador de toda a criação. Agradeça a Jesus porque Ele é tão poderoso, que até o vento e as ondas o obedecem. As crianças podem permanecer em um círculo e dizer a Deus sobre uma coisa que as deixa apavoradas. Elas podem completar a sentença:

“Querido Deus, eu me sinto assustado quando _____.” O professor pode terminar a oração dizendo “Por favor proteja-nos quando nos sentimos assustados. Obrigado porque o Senhor é mais poderoso que todas as coisas e porque o senhor está sempre conosco. Amém.

HABILIDADES DE DRAMATIZAÇÃO 3 | OBSERVAÇÃO & MIMETISMO

RESUMO DA SESSÃO

Passagem Bíblica: O pedido de Thiago e João (Marcos 10:35-45)

Ideia Principal: Jesus é um líder servo. Eles nos serviu. Servir é ótimo aos olhos de Deus.

Habilidade de dramatização: Observação/Mimetismo

PLANEJAMENTO DA SESSÃO

Comunicar 15 min

3. Leia Marcos 10:35-45

Escolha uma atividade das **7 maneiras de explorar uma história bíblica** em **7 Maneiras Guia de Treinamento do Líder** em www.max7.org. Esta pode ser feita em um grande grupo ou em um pequeno grupo. Sugestão: **Maneira 2. Entrevistas** ou **Maneira 6. Dramatizar a história.**

Investigar 15 min

4. Discussão do pequeno grupo:

- *Thiago e João estavam esperando por aquela resposta quando eles fizeram seus pedidos a Jesus?*
- *O que você achou mais importante na forma como Jesus respondeu o pedido deles?*
- *Qual é a vontade de Deus a respeito de grandeza e glória?*
- *Por que Jesus é o maior Governante e Rei, e o maior servo? ?*

Importante: Ajude as crianças a perceberem que servir significa ajudar aos outros ao fazer o que Deus quer, não o que a outra pessoa te obriga a fazer. Crianças devem ser livres para escolher ajudar de uma forma que é apropriada à sua idade e desenvolvimento, onde ninguém se machuca.

Use as **7 maneiras de fazer perguntas** para mais ideias.

O que é Observação e Mimetismo?

O que 'observação e mimetismo' significam na dramatização? Na Sessão Um, nós aprendemos sobre todos os diferentes 'ingredientes' que devem combinar juntos para fazer um personagem. Deus nos fez todos únicos. Nós todos rimos, caminhamos, corremos, falamos, choramos, pensamos e nos comportamos de diferentes maneiras. Então como podemos ter ideias do que alguns desses 'ingredientes' podem parecer? Um ótimo lugar para começar é assistir e observar as pessoas ao nosso redor na nossa vida diária! Preste muita atenção para as diferentes formas que as pessoas usam suas vozes, como se realizam e as coisas que somente elas fazem. Agora quando você for atuar num personagem em particular, você terá um 'menu' enorme de ingredientes para escolher e copiar. Alguns atores sempre carregam consigo um bloco de anotações aonde eles vão para que eles anotem suas observações sobre os outros sempre que elas ocorrem. Você nunca sabe onde ou quando a inspiração pode acontecer. Você pode estar sentado no ônibus, observando os outros passageiros. Desenvolver uma consciência do comportamento das outras pessoas sempre te ajudará como ator.

5. Indo além

Pergunte às crianças se alguma delas pode fazer uma representação de alguém famoso. Converse sobre as características que fazem aquele famoso único, ex.: voz, postura, hábitos engraçados, etc., e certifique-se de aplaudir a criança que fizer a representação.

Nota: Este plug-in pode ser feito com a história sobre o pedido de Thiago e João. Contudo, ele é genérico e pode ser usado com qualquer narrativa bíblica.

INTRODUZA A HABILIDADE (15 min)

Um exercício de aquecimento para a dramatização está listado abaixo. Este jogo funciona como aquecimento e como uma demonstração das habilidades necessárias para observar e imitar outra pessoa. Você pode ter tempo para mais de um exercício. Um exercício de aquecimento adicional de particular relevância para esta Sessão chamado **Imite para baixo da linha** pode ser encontrado no Apêndice.

O jogo do espelho (15 min)

Neste exercício, as crianças se espalham e encaram um ao outro em pares. Uma criança é a 'pessoa A' e a outra é a 'pessoa B'. A pessoa B deve ser a imagem no espelho da pessoa A, copiando todos os movimentos dela. Isto é feito sem barulho. Instrua as crianças a se moverem devagar no começo, enquanto elas se ajustam ao jogo. Uma música pode ser tocada de fundo (opcional) e trocada em intervalos regulares para ajudar a guiar as idéias das crianças e levá-las a variar seus movimentos. Depois de alguns minutos, diga às crianças para trocarem de papéis. A Pessoa A é agora a pessoa B e vice-versa. Elogie as crianças que estão imitando precisamente seu par. Se seu grupo for muito capaz, tente ler uma história (bem devagar) e perguntar a elas como fazer ações que ajudam a contar a história. Você pode ajudá-las ao dar ênfase nas palavras que você pensa que serão fáceis para elas imitarem.

Nota: Se há um número ímpar de crianças, coloque a criança que sobrar com o professor. De outra forma, a atividade pode funcionar com bastante sucesso em grupos de 3. Neste caso, coloque 2 das crianças para ser a pessoa B'.

PRATIQUE A HABILIDADE (25 min)

Nota: É esperado que você e as crianças tenham lido a história bíblica como parte da Sessão.

Diga às crianças que elas irão te ajudar a contar a história sobre o pedido de Thiago e João usando o Jogo do Espelho. Escolha 3 crianças para fazerem o papel de Jesus, Thiago e João (Pessoas B) e 2 crianças para serem pares com elas como um espelho (Pessoas A). Enquanto você (ou uma criança que leia muito bem) lê a história bíblica devagar e expressivamente, as crianças irão atuar de acordo com o que você diz (sem fazer barulho). No entanto, eles estão apenas imitando as ações de seus pares, como no jogo. O público se sentará de frente para os atores (Pessoas B). Os pares dos atores (Pessoas A) estarão atrás do público. Você precisa parar e lembrá-los que eles estão apenas permitidos de se mover quando seus pares se moverem. Será um desafio dominar essa habilidade. Apenas encoraje as 'Pessoas A' a se moverem devagar como no jogo. Desde que Thiago e João tenham exatamente o mesmo diálogo na história, os dois podem copiar a mesma pessoa. Se as 'Pessoas A' estão lutando para saber como atuar na história, ajude-as a identificar e praticar algumas 'palavras de ação' antes que a peça comece. 'Palavras de ação' são palavras na história que tem ações simples associadas. Ajude as crianças ao dar ênfase nessas palavras enquanto você as lê. Sempre certifique-se de trocar os papéis e as crianças, para que muitas crianças tenham a chance de atuar. Se crianças reclamarem sobre se sentar no público, tenha uma conversa sobre quão importante isto é. Ser um bom membro de uma platéia é tão importante quanto ser um bom ator. Você pode também dar para os membros da platéia o papel da 'multidão' também. Nesta história, no versículo 41 diz "quando os dez ouviram sobre isso, eles ficaram indignados com Thiago e João." Você pode pedir para os membros do público neste ponto gritar e zombar por exemplo. Você poderia até combinar com eles um sinal se isso ajudá-los a sentirem-se mais envolvidos.

- *Quais são as 'palavras de ação' na história? (Direita, esquerda, bebida, regras, grande, servo).*

AVALIE A HABILIDADE (10 min)

Geralmente o que acontece na atividade acima é que as crianças que são os 'Bs' sempre esquecerão que elas podem apenas se mover quando seus pares fizerem isso. Os corpos delas irão querer fazer seus próprios movimentos durante a história e elas necessitarão ser lembradas frequentemente para esperar e assistir. Pergunte às crianças se elas preferem ser 'A' ou 'B'. Converse com elas sobre qual papel elas acham mais fácil e por que.

- *Como você se sentiu?*
- *Foi mais fácil rápido ou lento?*
- *Como quem fez o papel de 'A' se sentiu quando seu 'B' não o copiou corretamente?*
- *Como quem fez o papel de 'B' se sentiu quando teve de copiar uma ação que ele não gostou ou não teria escolhido?*

NUTRIÇÃO ESPIRITUAL E DESENVOLVIMENTO

Invista algum tempo para falar com as crianças sobre como a observação e a mímica não é apenas uma grande habilidade da dramatização, mas também é uma grande habilidade da vida para aqueles que seguem a Jesus. Na história, Jesus queria que Thiago e João fossem mais parecidos com ele – mais como um servo. Ele queria que Thiago e João (e também nós) o observassem e o imitassem. Isto foi uma coisa difícil para eles ouvir e praticar. Porque Jesus

era Deus, no entanto, eles poderiam confiar que ouvir suas palavras e imitar suas ações poderia ser a melhor escolha possível. Num pedaço grande de papel peça às crianças para te ajudarem a desenhar uma figura de Jesus. Em seguida peça que sugiram e escrevam na figura diferentes características de Jesus. Algumas sugestões incluem amável, amoroso, compassivo, misericordioso, servo, obediente a Deus, tardio em irar-se. Isto pode ser difícil para as crianças menores. Tente orientá-las para as características humanas de Jesus. Se elas estão começando a mencionar suas qualidades divinas (ex.: seu poder e sua onisciência, etc.) o exercício não funcionará. Nós queremos que elas digam coisas que elas possam imitar.

ORAÇÃO

Façam juntos um círculo para orar. Peça às crianças para indicar uma maneira que elas gostariam de imitar Jesus. Elas devem completar a frase:

Querido Deus, _____. Por favor, me faça mais parecido com Ele. Amém.

Um exemplo de alguma coisa para preencher o espaço em branco poderia ser “um servo”!. As crianças podem usar a figura que você desenharam juntos para ajudá-las.

HABILIDADE DE DRAMATIZAÇÃO 4 | HABILIDADES DE NARRATIVA & CONTAÇÃO DE HISTÓRIA

PLANEJAMENTO DA SESSÃO

Passagem Bíblica: Jesus é testado no deserto (Mateus 4:1-11)

Ideia Principal: Jesus obedeceu a Deus e deu a Ele honra.

Habilidade de dramatização: Habilidades narrativas/Contação de história

PLANEJAMENTO DA SESSÃO

Comunicar 15 min

6. Leia Mateus 4:1-11

Escolha uma atividade das **7 maneiras de explorar uma história bíblica** em **7 Maneiras Guia de Treinamento do Líder** em www.max7.org. Isto pode ser feito em um grande grupo ou em um pequeno grupo. Sugestão: **Maneira 2 Entrevistas** ou **Maneira 3 Desenhe os principais eventos**.

Atividade alternativa: Saia com as crianças para caminhar e fale a história enquanto você para em diferentes lugares. Antes de vocês caminharem, comece a história com os versículos 1 e 2.

(Pão) Encontre um lugar onde há pedregulhos ou rochas: continue a história nos versos 3 e 4.

(Templo) Encontre algum lugar disponível para ser o lugar alto: continue nos versos 5 a 7.

(O mundo inteiro) Encontre um lugar que possa representar 'o mundo' e coisas que possam tentar uma criança a tirar seus olhos de Deus, ex.: Mercado/ shopping/ concessionária de carros/ loja de doces/ loja de roupas/ centro esportivo: continue nos versos 8 a 11.

Investigar 15 min

7. Discussão do pequeno grupo:

- *Como você se sentiria se você não comesse por 40 dias?*
- *Por que era errado para Jesus transformar as pedras em pães?*
- *O que Jesus fez para resistir à tentação?*
- *Quais foram a segunda e a terceira tentações?*
- *Quais coisas nos tentam sempre?*
- *A tentação é a mesma coisa que pecar?*
- *Quais estratégias nós podemos usar para vencer a tentação?*

Importante: Ser tentado não é errado. Pecamos quando desobedecemos a Deus. Jesus nos deu a estratégia para resistir à tentação e não pecar. Uma criança não deve jejuar porque ela ainda está crescendo.

Use o guia **7 maneiras de fazer perguntas** para mais ideias.

QUAIS SÃO AS HABILIDADES DE NARRAÇÃO NUMA CONTAÇÃO DE HISTÓRIA?

As crianças tem uma apreciação natural por contação de histórias. Elas amam escutar histórias e elas amam contá-las. Frequentemente elas são mais criativas que os adultos. Elas correm grandes riscos com sua imaginação. Elas tem muito para nos ensinar na área de contação de histórias! Este plug-in desenvolverá esta habilidade demonstrando o quão boa pode ser uma contação de histórias, não apenas listando uma série de eventos.

Uma boa história envolverá conflito e deve explorar como o personagem se sentiu diante das necessidades que ele teve de tomar. As melhores histórias são aquelas onde o público pode sentir o que o personagem sente. O público se sente pessoalmente incluso no papel do personagem. As crianças aprenderão a estrutura da contação de história neste plug-in. Isto as ajudará a se envolver em questões mais profundas da narrativa bíblica.

8. Pergunte às crianças:

- *Você consegue se lembrar de alguma história realmente excelente que você ouviu alguém contar?*
- *O que fez essa história se tornar inesquecível?*

Nota: Este plug-in pode ser feito com a história sobre Jesus sendo tentado no deserto. Contudo, ele é genérico, e pode ser usado com qualquer narrativa bíblica.

INTRODUZA A HABILIDADE (20 min)

Um exercício de aquecimento para a dramatização está listado abaixo. Este jogo funciona como um aquecimento e como uma demonstração das habilidades necessárias para contar uma boa história. Você pode ter tempo para mais do que um exercício. Uma série de outros exercícios de dramatização de natureza genérica pode ser encontrada no Apêndice.

9. Fale, Pergunte, Escolha!

Neste exercício, há 4 partes. Avance pelas partes de acordo com o seu tempo.

FALE

A primeira parte é 'Fale'. Coloque as crianças sentadas num círculo e explique que vocês irão criar sua própria história juntos. Ela pode ser sobre absolutamente qualquer coisa. Cada criança contribui apenas com uma linha da história. Elas fazem isso ao completar uma sentença que você dá a elas. As sentenças para serem completadas são as seguintes:

*Era uma vez...
E todo dia...
Até que um dia...
Por causa disso...
E por causa disso...
E todo dia depois daquilo...*

Este método permite que as crianças sejam imaginativas como elas gostam enquanto permanecer dentro dos limites de uma estrutura de narrativa útil que inclui conflitos e problemas resolvidos. Se ajudar, você pode começar dando às crianças um título para a história delas. Repita esse exercício quantas vezes forem necessárias para cada criança contribuir. Sempre as encoraje. Escreva a melhor história numa folha de papel com letras grandes.

PEGUNTE

A segunda parte se relaciona com a primeira parte e é chamada 'Pergunte'. Neste exercício, as crianças (bem como o professor) são convidadas a fazer perguntas sobre os personagens da história. Elas podem perguntar qualquer coisa, aqui vão alguns exemplos:

- *Como você se sentiu quando foi perseguido por aquele monstro?*
- *Por que você tomou aquela decisão?*

Os personagens da história serão interpretados pelas crianças no seu grupo. A maneira de fazer isso é apenas começar a tratar uma das crianças do seu grupo como se ela fosse um personagem da história. A princípio, em vez de dizer "Sara, você pode por favor fazer a parte da princesa enquanto nós fazemos as perguntas?" você diz "Bem, olhem todos, nós temos a princesa exatamente aqui em nosso meio! Alguém tem alguma pergunta pra ela?" As crianças responderão muito facilmente. Se possível, designe uma cadeira especial como a 'berlinda' onde alguns personagens submetidos ao interrogatório devem se sentar. Você pode dar a eles um pequeno item de fantasia disponível (ex.: um par de óculos). O objetivo desse exercício é ajudar as crianças a conhecer os personagens e realmente pensar sobre como eles devem se sentir nas circunstâncias deles. Não há respostas certas ou erradas – enquanto eles puderem dar uma razão para seus sentimentos.

ESCOLHA

A Terceira e última parte é chamada 'Escolha.' Este exercício ajuda as crianças a lidar com a ideia da decisão – fazendo e entendendo o fato de que as decisões de um personagem podem mudar todo o curso de uma história. Diga às crianças que a história que elas escreveram juntas deve ter um diferente resultado se o personagem principal atuar de forma diferente. Identifiquem juntos uma parte da história onde o personagem principal teve uma decisão a tomar ou um problema para resolver. Divida o grupo em duas fileiras, uma de frente para a outra enquanto o personagem (uma criança de sua escolha) caminha entre as duas fileiras. Diga às crianças nas fileiras para dar ao personagem conselhos sobre o que ele deve fazer enquanto ele caminha. Você deve organizar isso de modo que cada fileira dê conselhos opostos para o personagem. Quando o personagem chega ao final da linha, ele deve decidir o que fazer.

Dê a algumas crianças diferentes a vez e depois escreva algumas alternativas de finais para a história original em alguns pedaços de papéis separados.

PRATIQUE A HABILIDADE (20 min)

Nota: É esperado que você e as crianças tenham lido a história bíblica como parte da Sessão.

Diga às crianças que elas irão te ajudar a trazer a história bíblica à vida através do jogo 'Fale, Pergunte, Escolha!' Como um grupo (as crianças podem precisar de uma ajuda significativa), dividam a história bíblica em 6 partes de acordo com a estrutura delineada no componente 'Fale'. Escreva num pedaço grande de papel. Então mude para 'Pergunte' e 'Escolha'.

COMO ESTA HISTÓRIA PODE SER DIVIDIDA EM 6 PARTES?

Era uma vez um homem chamado Jesus que era também o Filho de Deus.

E todo dia Ele vivia uma vida que agradava e honrava seu Pai no céu...

Até que um dia o Espírito o levou para o deserto para ser tentado pelo diabo.

Por causa disso Jesus disse para o diabo, “Está escrito, não coloque o Senhor teu Deus à prova. Afaste-se de mim, Satanás!”

E por causa disso o diabo o deixou e anjos vieram e o serviram.

E todo dia após dia Jesus continuou a adorar ao Senhor nosso Deus e a servir somente a Ele.

Nota: Esta divisão da história em 6 partes é apenas um guia. Você pode acrescentar ou tirar detalhes como você quiser de cada ponto – dependendo de quão avançado é seu grupo. Também é possível fazer Satanás o personagem principal aqui. O exercício funciona melhor com Jesus como personagem principal. Contudo, grupos avançados podem tentar usar Satanás.

AVALIE A HABILIDADE (10 min)

Crianças que são solicitadas para fazerem a parte do diabo em qualquer ponto deste plug-in devem trabalhar bem a ideia disso. Esta é uma grande oportunidade de discutir isso. Jogue o componente ‘Pergunte’ do jogo ‘Fale, Pergunte, Escolha!’ de novo neste ponto. Neste momento as crianças não estão no personagem. Elas serão elas mesmas. Dê oportunidade para que eles perguntem uns aos outros como eles se sentiram atuando num personagem do mal.

- *A história teria sido a mesma sem um personagem do mal?*
- *A narrativa bíblica foi uma história interessante?*
- *Por que ou por que não?*
- *O que aconteceria se Jesus tivesse feito uma escolha diferente?*

Para os grupos mais avançados, você deve conversar sobre a tensão que o ator sente entre seu personagem e ele mesmo. Jesus experimentou um tipo diferente de tensão: a tensão entre sua humanidade e sua divindade. Ele foi tentado, mas nunca pecou.

SEGURANÇA E PROTEÇÃO

Invista algum tempo para conversar com as crianças sobre a situação em que Jesus se encontrava. Ele estava sendo pressionado por uma fonte não confiável para ir contra o que Ele sabia que era certo. Às vezes nós somos pressionados em maneiras similares – às vezes até por aqueles que pensamos ser nossos amigos. Pergunte às crianças:

- *Alguém já tentou influenciar você a fazer alguma coisa que você sabia que era errada ou perigosa ou alguma coisa que você não gostaria de fazer?*
- *O que você fez?*

Vocês podem escrever uma lista juntos ou desenhar numa grande folha de papel. Se der tempo, vocês podem jogar o ‘Escolha’ parte do jogo ‘Fale, Pergunte, Escolha!’ de novo. Dê às crianças uma situação, joguem o jogo e então discutam possíveis decisões sábias. Conversem sobre como é legal dizer ‘não’ . Oriente-as a pedir por ajuda para alguém em quem elas confiam.

ORAÇÃO

Agradeça a Deus porque Ele é confiável. Agradeça a Jesus porque Ele deixou o exemplo de ser obediente ao seu Pai no céu mesmo quando Ele foi tentado a fazer a coisa errada.

As crianças farão um círculo e pedirão a Deus por proteção para a pessoa à sua esquerda (num momento). Alternativamente vocês podem fazer a oração do “Pai Nosso” juntos, com ênfase na frase “Não nos deixei cair em tentação, mas livrai-nos do mal.”

HABILIDADE DE DRAMATIZAÇÃO 5 | EMOÇÕES

RESUMO

Passagem Bíblica: Jesus ressuscita Lázaro (John 11:1-43)

Ideia principal: Jesus tem o poder sobre a vida e a morte.

Habilidade de dramatização: Emoções

PLANEJAMENTO DA SESSÃO

Comunicar 15 min

10. Leia João 11:1-43

Escolha uma das atividades das **7 maneiras de explorar uma história bíblica** em **7 Maneiras Guia de Treinamento do Líder** em www.max7.org. Faça isso no grande grupo. Sugestão: **Maneira 3. Desenhe o evento principal**, ou **Maneira 6 Representação**.

Investigar 15 min

11. Discussão do pequeno grupo:

- *O que é estranho ou incomum sobre esta história?*
- *Quais coisas geralmente acontecem quando alguém morre? (Funeral, aflição, enterro)*
- *Por que você acha que Jesus não se apressou para estar com Lázaro?*
- *Como podemos saber que Jesus foi compassivo?*
- *Como você se sentiria se visse Jesus dizendo para as pessoas tirarem a pedra do túmulo de Lázaro?*
- *O que nós aprendemos sobre Jesus a partir dessa história?*
- *Como isto está ligado à morte de Jesus?*

Importante: Ajude as crianças a perceber que Jesus tem poder sobre a morte. Ele ressuscitou Lázaro e Ele mesmo voltou à vida depois da crucificação. Nós podemos confiar nele com as nossas vidas.

Use o guia **7 maneiras de fazer perguntas** para mais ideias.

A IMPORTÂNCIA DAS EMOÇÕES NA DRAMATIZAÇÃO

O que 'emoções' significam na dramatização? Expor os sentimentos humanos de uma maneira convincente é uma das habilidades mais importantes que um ator deve ter. Ensinar isso, contudo, envolve mais que uma série de instruções sobre como contorcer o rosto se você está tentando parecer triste versus feliz versus bravo. Emoções ocorrem naturalmente no contexto de certas circunstâncias. Elas acontecem quando nós reagimos. Este plug-in ensinará as

crianças a: 1) focar na situação onde o personagem está quando eles praticam a ação (em vez de tentar 'atuar feliz'), 2) ser guiadas por suas próprias reações da vida real a certas circunstâncias, 3) aprender como mostrar ao invés de dizer suas emoções e 4) apreciar o fato de que as pessoas podem estar na mesma situação e ainda assim ter diferentes emoções.

Nota: Este plug-in pode ser feito com a história de Lázaro. Contudo, ele é genérico, e pode ser usado com qualquer narrativa bíblica.

INTRODUZA A HABILIDADE (20 min)

Um exercício de aquecimento para a dramatização está listado abaixo. Este jogo funciona como aquecimento e como uma demonstração das habilidades necessárias para mostrar emoções convincentes. Você pode ter mais tempo para mais que um exercício. Uma série de outros exercícios de dramatização de natureza genérica pode ser encontrada no Apêndice. .

“Eu não posso acreditar que acabou de acontecer!”

Peça às crianças para compartilhar algumas situações reais onde elas se sentiram bravas, felizes, tristes, animadas, etc. Escreva essas situações (mas não escreva a emoção) num pedaço grande de papel que todos possam ver, ex.: “Meu cachorro morreu,” “Eu recebi um ótimo presente”, “Eu vi uma aranha enorme”, etc. Você pode também desenhá-las se as crianças tiverem dificuldade com a leitura. Tente incluir direto situações que se relacionam com uma ampla variedade de emoções (positivas e negativas). Deixe que elas escolham uma situação secretamente e então entrem na sala como se aquela coisa tivesse acabado de acontecer. Conforme elas entram, elas devem dizer a frase “Eu não posso acreditar que acabou de acontecer!”. As crianças no público tem de adivinhar qual das situações do papel é essa. Relembre, elas vão adivinhar a situação, não a emoção. Toda vez que uma delas errar uma situação, o ator deve fazê-la novamente. Isto as ensinará a deixar seus sentimentos mais e mais óbvios até que o público seja capaz de adivinhar a situação corretamente. Você pode dividir o público em times para motivá-los. Nota: se você está trabalhando num lugar aberto, faça com que os atores se escondam atrás de alguma coisa antes que eles façam a entrada. Isto ajudará a comunicar que eles estão entrando no espaço ‘dentro do personagem’.

Grupos mais avançados podem tentar o exercício abaixo em pares:

Abaixo está um ‘Script neutro’. Isto significa que o script faz sentido em uma variedade de diferentes situações e pode ser usado com uma variedade de diferentes emoções. Faça com que uma dupla secretamente escolha uma situação da lista e interprete a cena como se esta situação acabou de acontecer com a pessoa A. O público tenta adivinhar como antes.

A: Você está aqui há muito tempo?

B: Não.

A: Eu tenho de ir embora logo.

B: Aonde você está indo?

A: Eu tenho de voltar.

B: Como vão as coisas?

A: Apenas da maneira que eu previ.

PRATIQUE A HABILIDADE (20 min)

Nota: É esperado que você e as crianças já tenham lido a história bíblica como parte da Sessão.

Identifiquem juntos uma série de momentos da história de Lázaro que poderiam extrair fortes emoções e escreva esses momentos no quadro para que todos possam ver (exatamente como você fez antes). De novo, você pode desenhá-las se as crianças não sabem ler muito bem. Não escreva as emoções. Permita que as crianças descubram como elas interpretarão a situação. Algumas sugestões de emoções associadas tem sido listadas aqui em parênteses para sua própria informação.

Jogue o jogo “Eu não posso acreditar que acabou de acontecer!”, mas desta vez, faça que as crianças usem a frase no tempo presente: “Eu não posso acreditar que isto está acontecendo!”

Quais são alguns desses ‘momentos emocionais’ da história bíblica?

1. *Maria e Marta enviaram um recado para Jesus, dizendo que Lázaro estava doente. (assustado ou triste ou esperançoso)*
2. *Os discípulos questionaram Jesus se Ele realmente iria voltar para a Judéia, já que os judeus acabaram de tentar apedrejá-lo. (chocado ou preocupado ou incrédulo)*
3. *Jesus diz aos discípulos que Ele vai acordar Lázaro. (confiante ou calmo)*
4. *Os discípulos dizem a Jesus que se ele está apenas dormindo, ele ficará bem. (confuso)*
5. *Lázaro estava morto. Marta ouviu que Jesus estava vindo e saiu para recebê-lo (devastada ou enlutada ou triste)*
6. *Marta diz a Jesus que se Ele estivesse lá, seu irmão não teria morrido. Contudo, ela sabia que Jesus tem o poder para agir. (brava ou magoada ou ainda esperançosa)*
7. *Jesus chorou. (enlutado)*
8. *Jesus agradeceu seu Pai que está no céu por ouvi-lo. (agradecido ou confiante)*
9. *As pessoas testemunharam Lázaro saindo da tumba com panos de sepultura. (temeroso ou chocado ou maravilhado ou animado)*

Nota: Estes momentos não são uma lista exaustiva e as emoções associadas são apenas um guia. Deve haver outros momentos na história que se destacam mais pra você. Há também muitas emoções que poderiam ser justificadas em cada caso. Tente garantir que uma boa seleção de emoções será usada (positivas e negativas).

AVALIE A HABILIDADE (10 min)

Pergunte às crianças sobre como elas se sentiram depois de trabalhar com a história de Lázaro. Os sentimentos delas mudaram em algum ponto particular? Por que? Permita que várias crianças falem tanto quanto for possível, para que elas possam perceber como as emoções delas diferem dos outros, depois de ouvir a mesma história. Enfatize que você está interessado em ouvir como elas se sentem, ao invés de como os personagens na história se sentiram. Você poderia pedir que algumas delas mostrassem como elas se sentem saindo na frente e dizendo a frase “Eu acabei de ouvir a história de Lázaro” de uma forma que comuniquem os sentimentos delas. O público tenta adivinhar a emoção.

EDUCAÇÃO

Invista algum tempo para conversar com as crianças sobre a morte.

- *Algun de vocês tem alguém próximo ou da sua família que já morreu?*
- *Vocês conhecem alguém que tenha alguém próximo que já morreu?*
- *Você está preocupado com a morte?*

Leia João 3:16 juntos e façam um trabalho de arte ou desenhem uma figura juntos. Conversem sobre como nós não precisamos sentir medo da morte se nós confiamos em Jesus. Este mundo não é tudo que existe.

ORAÇÃO

Agradeça a Deus porque Ele tem poder sobre a vida e a morte e porque nós temos esperança de vida eterna através de Jesus. Agradeça a Ele também porque não importa como nos sintamos, Ele está sempre conosco. Escreva uma lista de variadas emoções juntos ou desenhem rostos mostrando diferentes emoções. Atribua a cada criança uma emoção. Vá em volta do circo e peça para as crianças completarem esta frase com a palavra delas: *“Obrigado Senhor porque você está comigo quando me _____.”*

HABILIDADE DE DRAMATIZAÇÃO 6 | IMPROVISAÇÃO #1

RESUMO

Passagem Bíblica: Jesus ensina Nicodemos (João 3:1-21)

Ideia Principal: Nós nos tornamos uma nova pessoa quando começamos uma amizade com Jesus.

Habilidade de dramatização: Improvisação (Parte Um)

PLANEJAMENTO DA SESSÃO

Comunicar 15 min

12. Leia João 3:1-21

Escolha uma atividade das **7 maneiras de explorar uma história bíblica** em **7 Maneiras Guia de Treinamento do Líder** em www.max7.org. Isto pode ser feito em um grande grupo ou em um pequeno grupo. Sugestão: **Maneira 5 – Contação de História com flanelógrafo ou lousa** ou **Maneira 6 - Representação**.

Investigar 15 min

13. Discussão do pequeno grupo:

- *Por que você acha que Nicodemos queria saber sobre como se tornar um filho de Deus e pertencer ao Reino de Deus?*
- *Ele ficou convencido com a resposta que Jesus deu a ele? Por quê?*
- *É fácil seguir a Jesus e seu caminho?*
- *Como você sabe que você está seguindo a Jesus?*
- *Como você pode saber o que Jesus quer que você faça com a sua vida??*

Importante: Ajude as crianças a perceberem que ser amigo de Jesus mudará nossas vidas inteiras. Será tão diferente que é como nascer de novo.

Use **7 maneiras de fazer perguntas** para mais ideias.

COMO A IMPROVIZAÇÃO FUNCIONA

O que 'improvisação' significa na dramatização? Improvisação na dramatização é uma atuação para a qual não há script e nem tempo de preparação. Os atores não tem de memorizar diálogos escritos por outra pessoa. São dadas a eles algumas orientações e então eles inventam as ações e os diálogos. Uma dica para ajudar as crianças a improvisar com sucesso é conhecida como 'aceitar ofertas'. Na prática, isto significa que quando estiverem improvisando com outros atores, as crianças devem sempre tentar e trabalhar com as ideias que o outro ator introduz. Por exemplo, se um ator entra na cena e diz, "Eu gostaria de pedir seu cachorro emprestado por um dia" e o outro ator responde com "Eu não tenho um cachorro", então eles não tem aceitado a 'oferta'. Isto é chamado 'bloqueio' para o desenvolvimento da cena. As crianças normalmente precisam de muita prática de aceitar

ofertas, já que a tendência natural é entrar na improvisação com suas próprias ideias ao invés de construir nas ideias dos outros. Elogie as crianças entusiasticamente ou dê uma pequena recompensa para aquelas que demonstraram ‘aceitar ofertas’ rapidamente.

Nota: Improvisação é útil para situações onde o script dá errado e os atores tem de mudar a ação enquanto disfarçam o fato de que um erro foi cometido.

Indo além

Peça para um voluntário ficar no meio do círculo e começar a executar uma simples tarefa (por exemplo, se preparar para a escola de manhã). Depois que ele tiver atuado por aproximadamente dez segundos, pegue um segundo voluntário para entrar no espaço e perguntar a ele, “O que você está fazendo?” O primeiro voluntário então dá ao Segundo voluntário uma nova ação para atuar dizendo alguma coisa tipo “Eu estou limpando meu quarto”. O segundo voluntário começa sua tarefa e o jogo continua desta maneira. Este é um exercício muito simples, mas que introduz as crianças na noção de tomar as sugestões de outras pessoas que estão entrando em cena.

Nota: A habilidade desta sessão pode ser feita com a história de Nicodemos. Contudo, ela é genérica e pode ser usada com outras narrativas bíblicas.

INTRODUZA A HABILIDADE (15 min)

Um exercício de aquecimento de dramatização está listado abaixo. Este jogo funciona como aquecimento e como uma demonstração das habilidades necessárias para improvisar com outra pessoa. Você pode ter tempo para mais de um exercício. Exercícios de aquecimento adicionais de natureza mais genérica podem ser encontrados no Apêndice.

Sim e... (10 min)

Neste exercício, duas crianças são chamadas à frente. Uma delas se senta numa cadeira para contação de histórias (um assento que é decorado de forma a parecer um pouco especial – forrá-lo com um pedaço de tecido fará isso). Para as duas crianças é dado um chapéu ou outro acessório para vestir (que podem ser feitos com papel pelas crianças). Isto as ajuda a se transformar num personagem diferente ao invés de apenas usar sua voz e expressões de sempre. O público dá para esses dois voluntários um título para a história que eles vão criar juntos. O título pode ser engraçado e bobo. Um exemplo é “O dia em que a girafa ficou roxa.” A criança que está na cadeira de contação de história começa a história mas é permitido dizer apenas frases curtas. Elas podem começar com a frase “Era uma vez...” e eles podem completar da maneira que quiserem. A criança então troca de lugar com o outro voluntário que também contribui com uma frase curta, continuando a história. A cada vez que uma nova parte da história é adicionada, a criança deve começar sua contribuição com as palavras “sim, e...” Isto é pra assegurar que as crianças estão ouvindo uma a outra, aceitando a contribuição uma da outra e baseando-se na história ao invés de tomar diferentes direções.

A atividade continua desta maneira até que o professor decide que a história está completa (mais ou menos!). Dê a oportunidade para diferentes pares de acordo com o tempo que você tiver. Sempre recompensar as crianças que se lembrar de dizer sim e...” e que aceita as contribuições também.

Professor Sabe Tudo (10 min)

Para este exercício, tenha 4 crianças (este número é flexível), alinhe-as uma ao lado da outra e peça para que dêem os braços. Introduza este personagem (sim, isto é apenas uma personagem!) para o público como o ‘Professor Sabe Tudo’. Dê as boas-vindas ao público para a ‘Conferência Mundial das Pessoas que Sabem tudo’. Informe-os que o ‘Professor Sabe Tudo’

é um especialista em qualquer assunto que eles tenham dúvidas e que eles devem levantar suas mãos se eles tem alguma questão para fazer pra ele. Já que as crianças estão nessa conferência, elas também devem estar ‘no personagem’ e apresentar-se como especialistas no campo que elas escolheram antes que elas façam qualquer pergunta. O trabalho para o Professor Sabe Tudo é responder as questões delas, mas cada pessoa que está com o braço ligado pode contribuir com uma palavra cada. Esta é uma versão um pouco mais complexa do exercício anterior, porque eles precisam ouvir um ao outro com mais cuidado antes de responder, para que suas respostas façam sentido. As perguntas e respostas podem ser tão bobas quanto você quiser.

PRATIQUE A HABILIDADE (20 min)

Nota: é esperado que você e as crianças tenham lido a história bíblica (João 3:1 – 21) como parte da lição.

A passagem bíblica conta a história de um Fariseu chamado Nicodemos. Os fariseus eram conhecidos nos tempos de Jesus um pouco como o Professor Sabe Tudo. Nessa história, contudo, Nicodemos admitiu que havia muita coisa que ele não entendia e ele veio procurar Jesus atrás de respostas.

Deixe as crianças jogarem o ‘Professor Sabe Tudo’, mas desta vez chame-o de ‘Fariseu Sabe Tudo’ e use a atividade como uma oportunidade para as crianças perguntarem sobre coisas na passagem bíblica que elas não entenderam. Elas podem usar o verso 4 e o verso 9 como inspiração. ‘Fariseu Sabe Tudo’ não seria o Nicodemos, mas um de seus amigos talvez – um tipo mais estereotipado de fariseu. A atividade é pra ser divertida e sem dúvida as respostas que o Fariseu dá serão atrapalhadas e bobas. Esperamos que isso ajude as crianças na discussão depois.

Alternativamente, você pode querer jogar ‘Sim e...’ e deixar que as crianças construam uma história da perspectiva de dois espectadores fofos que estão recontando a conversa que eles testemunharam entre Nicodemos e Jesus.

Seja qual for a atividade que você escolher, o objetivo é ajudar as crianças a lidar com a compreensão de uma passagem difícil. Exercícios de improvisação como esse permite mostrar o quão bem elas entenderam a passagem bíblica. Isto pode te ajudar como professor.

AVALIE A HABILIDADE (10 min)

Invista algum tempo para conversar com as crianças sobre a importância de fazer um novo personagem quando se está improvisando e atuando. Nós podemos parecer a mesma pessoa que somos na vida real mas quando estamos atuando nossos personagens tem diferentes motivações e diferentes futuros. **Nota: Esta ideia será usada para abrir uma discussão sobre a noção de ser ‘nascido de novo’ que é introduzida na passagem: nós nos tornamos uma nova pessoa com um novo futuro e diferentes motivações quando começamos uma amizade com Jesus.**

- *Foi difícil responder as questões no jogo ‘Fariseu Sabe Tudo?’*
- *Por que você acha que Nicodemos perguntou a Jesus sobre tudo aquilo e não para os seus amigos fariseus?*
- *Como é ser outro personagem com uma motivação diferente e um futuro diferente?*

- *No que esse personagem se assemelha à sua vida?*
- *O que esse personagem tem de diferente em relação a você?*
- *Como podemos comparar nosso crescimento como cristãos com a tarefa de atuar no papel de um novo personagem?*

NUTRIÇÃO ESPIRITUAL E DESENVOLVIMENTO

Esta é uma maravilhosa oportunidade para perguntar às crianças onde elas estão com Deus.

- *Elas tem uma amizade com Jesus?*
- *Elas já ouviram o versículo de João 3.16 antes?*
- *O que elas acham que significa ser um filho de Deus?*
- *Nesse ponto dê às crianças a oportunidade de se tornarem uma nova pessoa e amigos de Jesus.*
- *Há alguma criança presente que gostaria de compartilhar sua história de como se tornou amiga de Jesus?*

ORAÇÃO

Use a atividade 'Sim e...' para orar. Faça disso uma oração de agradecimento por todas as coisas que as crianças tem aprendido sobre Jesus na passagem bíblica. Talvez desta vez você possa usar uma 'cadeira de oração' ao invés de uma 'cadeira de contação de história'. Explique que oração é improvisação. Não há um roteiro, mas o Espírito Santo nos ajuda.

HABILIDADES DE DRAMATIZAÇÃO 7 | IMPROVISAÇÃO # 2

RESUMO

Passagem bíblica: Jesus alimenta 4000 pessoas (Mateus 15:32-39)

Ideia principal: Deus generosamente provê tudo o que nós precisamos. Nós podemos confiar nele.

Habilidade de dramatização: Improvisação (Parte dois)

PLANEJAMENTO DA SESSÃO

Comunicar 15 min

14. Leia Mateus 15:32-39

Escolha uma das atividades do **7 maneiras de explorar uma história bíblica** em **7 Maneiras Guia de Treinamento do Líder** em www.max7.org. Isto pode ser feito em um grande grupo ou num pequeno grupo. Sugestão: **Maneira 2 - Entrevistas** ou **Maneira 4 – Enquadrar a cena da dramatização**.

Ou ter um líder que conte a história para outro líder. Algumas perguntas que as crianças podem ter em mente são perguntadas e respondidas.

Investigar 15 min

15. Discussão no pequeno grupo:

- *Por que os discípulos estavam inseguros quando Jesus pediu a comida? (Ele já tinha alimentado 5000 pessoas)*
- *É difícil acreditar que Deus pode satisfazer nossas necessidades? Por quê?*
- *Deus pode satisfazer nossas necessidades? Por quê?*
- *Alguém quer compartilhar de um tempo em que Deus atendeu às suas necessidades? (Isto ajudará outras crianças que não acreditam que Deus pode provê para suas necessidades; se for apropriado, o líder pode compartilhar um testemunho.)*

Ajude as crianças a perceber que nós podemos confiar em Deus com toda a nossa vida. Ele pode prover qualquer coisa que nós precisamos.

Use o guia **7 maneiras de fazer perguntas para mais ideias**.

HABILIDADE DE DRAMATIZAÇÃO 7: IMPROVISAÇÃO PARTE DOIS

Relembre as crianças sobre o que é improvisação (sessão 6, veja abaixo).

O que 'improvisação' significa na dramatização? Improvisação na dramatização é uma atuação para a qual não há script e nem tempo de preparação. Os atores não tem de memorizar diálogos escritos por outra pessoa. São dadas a eles algumas orientações e então eles inventam as ações e os diálogos. Uma dica para ajudar as crianças a improvisar com sucesso é conhecida como 'aceitar ofertas'. Na prática, isto significa que quando estiverem improvisando com outros atores, as crianças devem sempre tentar e trabalhar com as ideias

que o outro ator introduz. Por exemplo, se um ator entra na cena e diz, “Eu gostaria de pedir seu cachorro emprestado por um dia” e o outro ator responde com “Eu não tenho um cachorro”, então eles não tem aceitado a ‘oferta’. Isto é chamado ‘bloqueio’ para o desenvolvimento da cena. As crianças normalmente precisam de muita prática de aceitar ofertas, já que a tendência natural é entrar na improvisação com suas próprias ideias ao invés de construir nas ideias dos outros. Elogie as crianças entusiasticamente ou dê uma pequena recompensa para aquelas que demonstraram ‘aceitar ofertas’ rapidamente.

Nota: Improvisação é útil para situações onde o script dá errado e os atores tem de mudar a ação enquanto disfarçam o fato de que um erro foi cometido.

Indo além

Peça para um voluntário ficar no meio do círculo e começar a executar uma simples tarefa (por exemplo, se preparar para a escola de manhã). Depois que ele tiver atuado por aproximadamente dez segundos, pegue um segundo voluntário para entrar no espaço e perguntar a ele, “O que você está fazendo?” O primeiro voluntário então dá ao Segundo voluntário uma nova ação para atuar dizendo alguma coisa tipo “Eu estou limpando meu quarto”. O segundo voluntário começa sua tarefa e o jogo continua desta maneira. Este é um exercício muito simples, mas que introduz as crianças na noção de tomar as sugestões de outras pessoas que estão entrando em cena.

Nota: Idealmente esta sessão de habilidade será utilizada após ter sido completada a ‘Improvisação Parte Um’. Os exercícios na primeira sessão são mais básicos e ajuda a desenvolver habilidades fundamentais.

Também, esta sessão pode ser feita com a história sobre Jesus alimentando os 4000. Contudo, ela é genérica e pode ser usada com outras narrativas bíblicas.

INTRODUZA A HABILIDADE (20 min)

Um exercício de aquecimento para a dramatização está listado abaixo. Este jogo funciona como aquecimento e como uma demonstração das habilidades necessárias para improvisar. Você pode ter tempo para mais de um exercício. Uma série de outros exercícios para dramatização de natureza genérica podem ser encontrados no Apêndice.

Meia hora!

Neste exercício, as crianças são divididas em pares e tem um minuto para improvisar uma cena que resolve um problema. Não é permitido tempo de preparação. Elas recebem os seguintes ingredientes dos membros da plateia:

- *PERSONAGENS* (ex. Dois filhotes)
- *RELACIONAMENTO* (ex. Irmão e irmã)
- *OBSTÁCULO* (ex. Eles perderam seus donos)
- *ONDE?* (ex. Na floresta)

Uma maneira fácil de relembrar isto é com o ‘Corvo acrônimo’. Para facilitar a tarefa, dê ao par menos informações sobre a cena deles.

A atividade é chamada ‘Meia Hora’ porque o tempo limite para o ator é repetidamente reduzido em 50%. Para a primeira tentativa, é permitido ao par um minuto. Eles devem então repetir exatamente a mesma cena (ou o mais próximo de que eles possam recordar) em

apenas 30 segundos. Próximo, 15 segundos e assim por diante. Quanto menor o tempo limite, mais interessante o exercício se torna.

Enfatize para as crianças que em sua primeira tentativa de um minuto elas devem resolver o problema naquele tempo. Elas devem também usar o minuto inteiro para fazer isso. Uma armadilha comum é resolver o problema cedo demais ou não tão cedo o suficiente.

PRATIQUE A HABILIDADE (20 min)

Nota: É esperado que você e as crianças tenham lido a história bíblica como parte da lição.

A história de Jesus alimentando os 4000 deixa muitos espaços para cenas improvisadas. Escolha dois personagens (ou personagens em potencial) da história cujas conversas não estão detalhadas na passagem e jogue o 'Meia Hora!'. Certifique-se primeiramente de estabelecer os personagens, o relacionamento deles, seus obstáculos e sua localização. Um exemplo pode ser a cena entre dois membros da multidão (que estavam seguindo a Jesus por dias). Eles podem ser pai e filha. O pai pode ser cego. Eles podem estar numa montanha. Alternativamente, você pode improvisar uma cena com dois dos discípulos. Dessa vez essa cena pode ter lugar após o milagre. Ou, você pode ser realmente criativo e improvisar uma cena entre um peixe e um pedaço de pão! As possibilidades são intermináveis e infinitamente úteis para ajudar as crianças a trazer a cena à vida e entender as diferentes perspectivas das pessoas.

AVALIE A HABILIDADE (10 min)

Converse com o grupo sobre as coisas que eles acharam fácil e difícil no exercício de improvisação. Quais são os ingredientes que você precisa ter para um trabalho de improvisação? Em nosso exercício de improvisação nós demos apenas 4 pedaços de informação, e isto foi suficiente para desenvolver a cena. Use isto para começar uma discussão sobre como nem sempre conseguimos o que queremos (às vezes nós podemos preferir um script ao invés de ter que fazer um diálogo para a cena à medida que avançamos), Deus generosamente provê tudo o que nós precisamos. Nós podemos confiar nele. Converse com as crianças sobre todas as diferentes pessoas que deviam ter estado presentes na alimentação dos 4000 e como essa tarefa de improvisação pode ter ajudado-as a ter uma perspectiva diferente.

SAÚDE E DOENÇA

Peça às crianças para notar como na história Jesus cuidou das pessoas famintas. Ele cuidou delas porque Ele sabia que se ele não as tivesse alimentado, elas entrariam em colapso. Invista algum tempo conversando sobre comida e o que cada criança gosta de comer. Quais alimentos são nutritivos e acessíveis? O que esse tipo de alimento faz pra nossa saúde? Fale sobre como uma boa alimentação está relacionada à saúde e um sistema imunológico forte. Já teve alguma vez em que você estava faminto e não tinha o suficiente para comer? Você pode orar sobre isso também. Deus se importa.

ORAÇÃO

Já que as crianças tem estado pensando sobre as diferentes perspectivas das pessoas na história, peça que elas agora escrevam (ou desenhem) uma oração da perspectiva de alguém que estava na ocasião em que Jesus alimentou as 4000 pessoas. Esse alguém pode ser um membro da multidão que foi curado ou uma pessoa faminta que foi alimentada ou uma pessoa que ainda estava esperando ver Jesus e ser curada. Essa pode ser uma oração de agradecimento ou uma oração pedindo por alguma coisa. Essa pode ser uma oração que foi feita em algum momento do dia desses eventos. Peça que às crianças para lerem sua orações em voz alta.

HABILIDADES DE DRAMATIZAÇÃO 8 | EFEITOS VOCAIS & MÚSICA

RESUMO DA LIÇÃO

Habilidade de dramatização: Efeitos vocais e música

Passagem Bíblica: Felipe e o Eunuco Etíope (Atos 8:26-39)

Ideia Principal: O Espírito Santo fala conosco de acordo com a direção de Deus e nós devemos confiar e obedecer.

PLANEJAMENTO DA SESSÃO

Comunicar 15 min

16. Leia Atos 8:26-39

Escolha uma atividade das **7 maneiras de explorar uma história bíblica** em **7 Maneiras Guia de Treinamento do Líder** em www.max7.org. Faça isso no grande grupo. Sugestão: **Maneira 2: Entrevistas** ou **Maneira 6: Representação**.

Investigar 15 min

17. Discussão do pequeno grupo:

- *O que te surpreendeu na história?*
- *O quanto o Espírito Santo estava envolvido nos eventos da história?*
- *Você acha que o Espírito Santo está muito envolvido em sua vida? Por que ou por que não?*
- *Por que você acha que Felipe foi o escolhido para falar com o etíope?*
- *Como Deus nos ajuda a entender a Bíblia hoje?*
- *O Espírito Santo tem te solicitado para sair e ajudar outra pessoa? (Este é um bom momento para histórias pessoais).*

Importante: Já que o Espírito Santo vive em nós Ele irá nos solicitar a fazer as coisas da maneira de Deus. Ele nunca nos pedirá para fazer qualquer coisa contra o que Ele já ensinou na Bíblia. Ele nos ajuda a viver o que a Bíblia diz para ajudar outros a verem a Deus.

Use o guia **7 maneiras de fazer perguntas** para mais ideias.

COMO OS EFEITOS VOCAIS E A MÚSICA SÃO USADOS NA DRAMATIZAÇÃO?

Ambos, efeitos vocais e música são usados para substituir ou adicionar ao script numa performance dramática. Os dois são poderosos recursos na contação de histórias que preenchem (ou ficam no lugar de) o diálogo e conduzem o humor da peça. Música e efeitos vocais são usados em filmes e eles podem ser também muito efetivos na dramatização –

especialmente quando eles são produzidos e incorporados pelos atores. Tipicamente, eles tem a habilidade de manipular as reações do público.

Indo além:

Você deve chegar com algumas ‘palavras chave’ para a sessão. Estas são palavras de ação que quando faladas, devem deixar as crianças responder com uma ação ou efeito sonoro. Por exemplo, toda vez que a professora diz o mesmo nome ‘Filipe’, as crianças podem responder dizendo em uníssono: “Oi Felipe!” ou sempre que o professor diga ‘ovelha’, o público pode responder fazendo o barulho “Bééééééééé”. Um equivalente musical seria ter uma canção tema curta que é cantada sempre que uma pessoa em particular aparece no palco ou entra na sala por exemplo. Isso funciona melhor quando feito por apenas uma pessoa, em vez do grupo.

Nota: Esta sessão de habilidade pode ser feita com a história de Felipe e o eunuco etíope. Contudo, ela é genérica e pode ser usada com outra narrativa bíblica. .

INTRODUZA A HABILIDADE (20 min)

Um exercício de aquecimento para a dramatização está listado abaixo. Este jogo funciona como uma demonstração das habilidades necessárias para fazer os efeitos vocais e a música. Você pode ter tempo para mais de um exercício. Uma série de outros exercícios de dramatização de uma natureza mais genérica pode ser encontrada no Apêndice.

‘Música para os meus ouvidos.’

Esta atividade irá requerer alguns tipos de instrumentos musicais. Piano ou uma bateria é ideal, mas há muitas opções que você pode trabalhar. A principal coisa é que você pode variar o tom e o ritmo geral do instrumento com facilidade. Peça a um voluntário para ficar na frente das outras crianças. Diga a eles que você gostaria que eles improvisassem e narrassem uma história para outras crianças. Dê a eles um título para a história se eles precisarem de uma ajudinha para começar. Diga a eles, contudo, que a natureza e os eventos da história deles devem ser solicitados pelo tipo de música de fundo que você está tocando no instrumento. O professor não precisa ser particularmente excelente no instrumento escolhido – de fato, é mais divertido se eles não são proficientes em tudo! A ideia não é tocar melodias conhecidas, mas improvisar de maneira simples – uma ou duas notas é tudo o que você precisa. Enquanto você toca, certifique-se de variar o tom e o ritmo do instrumento, de modo que a história tenha diferentes momentos. Alerta as crianças sobre a importância de projetar suas vozes de contação de história acima do som do instrumento e tome cuidado para não tocar tão alto de modo que as atrapalhe na hora de falar. Uma vez que as crianças se tornem confiantes com esta atividade, você pode adicionar um mímico, colocando outra criança ao lado do contador de histórias, e essa criança terá o trabalho de gesticular tudo o que o contador de histórias disser.

A variação nesta atividade é experimentar os efeitos vocais ao invés da música. No lugar de tocar uma música num instrumento, monte uma lista de diferentes efeitos sonoros que você pode fazer com a sua voz. Neste caso, você deve confiar este trabalho a uma criança capacitada se você tem a lista de efeitos sonoros escritos para ela seguir. Exemplos incluem o tic-tac do relógio, pingos de chuva, um alarme, ronco, alguma máquina ou dispositivo com um barulho fácil de reconhecer. Você pode ir além ao adicionar sons que podem ser feitos com outras partes do corpo.

PRATIQUE A HABILIDADE (20 min)

Nota: é esperado que você e as crianças já tenham lido a história bíblica como parte da lição.

A ideia para esta sessão é colocar música ou efeitos vocais de fundo enquanto a história de Filipe e o Eunuco Etíope é lida em voz alta. Há várias maneiras de se fazer isso. Enquanto uma pessoa está lendo, você pode ter cada criança num instrumento diferente (alguma coisa pequena e simples é melhor) revezando com o som de fundo ou fazendo efeitos sonoros com sua voz e corpo. Ou você pode ter uma pessoa em um instrumento (preferencialmente o professor) tocando de fundo enquanto as crianças revezam a leitura em voz alta das várias partes da passagem bíblica. Faça sua decisão baseado na idade e capacidade de leitura das crianças do seu grupo.

Prepare as crianças para a atividade pedindo a elas que percebam como a música ou efeito sonoro muda o significado da história. Você pode também deixar que elas listem os sons que elas podem ouvir enquanto a história é encenada, por exemplo: o barulho das rodas da carruagem na estrada, barulho de papel enquanto o Eunuco lê as Escrituras, o barulho dos cascos dos cavalos e o barulho deles relinchando, um vento suave, salpicos de água (quando o Eunuco é batizado) e assim por diante.

Repita o exercício várias vezes para que as crianças possam ver como os diferentes tipos de música e efeitos sonoros podem mudar completamente a sensação de uma história.

AVALIE A HABILIDADE (10 min)

Invista algum tempo para conversar com as crianças sobre como foi participar de cada uma dessas atividades. Na atividade de aquecimento, quem estava levando quem? O ator estava seguindo a liderança do músico ou o músico estava seguindo a liderança do ator? Houve um momento em que o ator parou de ouvir a música completamente e foi em frente com a história dele, ignorando os sussurros musicais (isso tende a acontecer com essa atividade)? Use a discussão para ilustrar a maneira que o Espírito Santo trabalha em nossas vidas. Às vezes é apenas mais fácil ignorar a voz calma do Espírito que fala lá no fundo do nosso coração e seguir nosso próprio caminho, mas nós precisamos lembrar que o Espírito Santo fala conosco de acordo com a direção de Deus e nós devemos confiar e obedecer.

Se seu grupo é mais velho, pergunte às crianças se elas notaram suas vozes de narração mudando para se ajustar ao tom da música. Compare isso com a maneira em que nossos desejos e ações começam a se alinhar mais naturalmente com a voz do Espírito, enquanto continuamos a reconhecer e obedecê-lo.

EDUCAÇÃO

Na história, o Eunuco estava confuso sobre alguma coisa que ele estava lendo e pediu ajuda à Filipe. Filipe sabia mais sobre o livro que ele estava lendo do que o Eunuco, e ele não estava com medo de recorrer à sabedoria de Filipe. Converse com as crianças sobre a importância de fazer perguntas quando elas não entendem alguma coisa. Isto é uma boa oportunidade para introduzir uma caixa de questões anônimas para o grupo. Vocês podem decorar a caixa juntos e as crianças podem escrever perguntas que elas tenham guardadas dentro delas. As perguntas podem ser sobre qualquer assunto.

ORAÇÃO

Falem com Deus enquanto é tocada uma música de adoração ao fundo. Pode ser alguma música de adoração que as crianças irão reconhecer ou apenas uma melodia pacífica e reflexiva. Reflitam juntos depois sobre como a inclusão dessa música afetou o tempo de oração. Se os comentários não forem todos positivos, tudo bem!

HABILIDADES DE DRAMATIZAÇÃO 9 | MÍMICA

RESUMO DA SESSÃO

Passagem bíblica: A parábola do semeador (Mateus 13:1-9 e 18-23)

Ideia principal: Ajudar as crianças a aprender que Deus quer trabalhar na vida delas, e elas precisam ouvir a Sua voz e obedecer a Sua Palavra para serem frutíferas.

Habilidade de dramatização: Mímica.

PLANEJAMENTO DA SESSÃO

Comunicar 15 min

18. Leia Mateus 13:1-9

Escolha uma das atividades das **7 maneiras de explorar um história bíblica em 7 Maneiras Guia de Treinamento do Líder** em www.max7.org. Sugestão **Maneira 5: Contação de história (use acessórios)**. Traga alguns objetos relacionados à Parábola do Semeador.

Investigar 15 min

19. Discussão nos pequenos grupos:

- *O que você gostou nesta história?*
- *Alguma coisa pareceu estranha sobre essa história?*
- *Por qual razão Satanás poderia arrebatar a semente/mensagem que caiu ao longo do caminho?*
- *Quais são as coisas que fizeram a semente que caiu entre as rochas murchar rapidamente? (v21)?*
- *Por que Jesus se refere às preocupações e seduções da riqueza como espinhos na vida do cristão?*
- *Quais são as coisas que nos ajudam a nos tornarmos uma terra fértil? (V 23, ouça, entenda e produza)*
- *Por que você acha que é importante ouvir e entender a Palavra?*
- *Como Deus pode nos ajudar nisso?*

Importante : Explique para as crianças que cada uma delas tem o potencial para ser uma terra infértil e perder a mensagem. Deus realmente quer que nós sejamos a boa terra que dará bons frutos.

Use as **7 maneiras de fazer perguntas** para mais ideias.

O QUE A 'MÍMICA' SIGNIFICA NA DRAMATIZAÇÃO?

Mímica é quando nós transmitimos uma ação ou emoção para um público sem usar palavras. Geralmente (mas não sempre), a mímica envolverá a ausência de acessórios e conjuntos de itens também. Por exemplo, se um ator estava preparando o jantar, o espaço para a atuação estaria vazio. O ator então tem que ajudar o público a imaginar onde cada coisa da área de cozinhar está localizada através da forma com que ele se movimenta no espaço. Uma armadilha comum para os artistas de mímica é que eles esquecem que eles já colocaram uma porta ou uma mesa num determinado local e eles andam em linha reta 'passando por cima' dessas coisas! Na mímica, nós devemos ter uma atenção particular para os detalhes em nossa atuação. Porque os objetos que usamos em cena não estão lá fisicamente, e é fácil esquecer tarefas simples mas necessárias. Mímica tem a ver com uma comunicação clara. Fazer o público sentir que os objetos invisíveis estão realmente visíveis é a chave para o sucesso.

Indo além:

Você pode pedir às crianças que tentem fazer a mímica de uma ação e ver se as outras crianças conseguem adivinhar. Certifique-se de dar um grande aplauso ou uma recompensa para qualquer criança cuja ação é adivinhada rapidamente. As crianças gostam de dizer às outras crianças que elas estão erradas e precisam continuar adivinhando, contudo este não é o alvo desta atividade! Lembre-as que bons artistas de mímica fazem suas ações de forma que os outros conseguem entender/adivinhar facilmente.

Uma variação é pedir às crianças para puxar um item imaginário de uma caixa imaginária no meio do círculo, brinque com isso um pouco e então coloque isso novamente na caixa. Peça às outras crianças para adivinhar o item mais tarde. Uma criança que adivinhou corretamente pode então ter a vez de puxar alguma coisa da caixa imaginária. Avise-as que elas devem lembrar o exato local da caixa (de modo a não tropeçar nele) e elas devem também lembrar de abrir e fechar a caixa todas as vezes. Crianças muito pequenas precisarão que o professor demonstre muitas vezes antes, a fim de compreender a atividade.

Nota: Esta sessão de habilidade pode ser feita com a Parábola do Semeador. Contudo, a sessão é genérica e pode ser usada com outras narrativas bíblicas.

INTRODUZA A HABILIDADE (15 min)

Um exercício de dramatização está listado abaixo. Este jogo funciona como um aquecimento e como uma demonstração das habilidades necessárias para se comunicar através da mímica. Você pode ter tempo para mais de um exercício. Um exercício de aquecimento adicional de particular relevância para esta sessão chamado **Gesticulando!** pode ser encontrado no Apêndice, bem como uma série de outros exercícios de drama de uma natureza mais genérica.

O desafio da entrevista (15 min)

Neste exercício, um dono de um negócio (interpretado pelo professor) está procurando por um novo trabalhador e ele está entrevistando 4 (este número é flexível) candidatos para o trabalho. O problema é, nenhum desses candidatos sabe nada sobre o trabalho. Eles não tem habilidades ou experiência na área e precisam de alguma ajuda se eles forem admitidos ao final da entrevista. Então, cada candidato tem trazido secretamente um especialista que está do lado de fora da sala de entrevista e faz mímica das repostas através da janela. Sempre os

candidatos irão interpretar mal o que seus especialistas estão fazendo na mímica pra eles, o que é muito engraçado.

Para se organizar para esta atividade, tenha os 4 candidatos sentados perto um do outro numa linha. Os quatro ‘especialistas’ (artistas de mímica) ficam de frente para os candidatos (a vários metros de distância) de modo que cada candidato tenha um ‘especialista’ alocado a ele. O dono do negócio senta-se entre as duas linhas (como se fosse na cabeceira da mesa) de costas para os ‘especialistas’, dando sua total atenção aos candidatos.

O dono do negócio pode perguntar aos candidatos alguma pergunta que ele queira. Começa simplesmente com questões como ‘qual é seu nome?’ e muda para perguntas mais desafiadoras tipo ‘qual é sua melhor qualidade?’ Relembre as crianças que elas devem responder qualquer questão olhando para seu ‘especialista’ para ter orientação. Isto inclui perguntas como ‘qual é o seu nome?’. Elas devem perceber que o ‘especialista’ delas está pulando atrás, portanto elas devem responder a pergunta com uma resposta tipo ‘Meu nome é Senhor Pulo’. Esta atividade é para ser boba e divertida. Quando os candidatos interpretam mal a resposta do artista em mímica, não tem problema. Continuem fazendo. Isto faz parte do jogo. Faça com que as crianças do público escolham o trabalho e o nome do dono do negócio. As encoraje a ser criativas e a dar algumas sugestões malucas. O líder deve assumir o papel do dono da empresa interpretando um personagem muito vibrante – usualmente com um sotaque engraçado. Isso vai ajudar as crianças a assumir seus próprios personagens.

Nota: Se há crianças no público, certifique-se que elas estão sentadas de forma a ver os especialistas em mímica e os candidatos a vaga de emprego.

PRATIQUE A HABILIDADE (25 min)

Nota: É esperado que você e as crianças tenham lido a história bíblica como parte da lição.

Diga às crianças que elas irão agora explorar a história da Parábola do Semeador usando:

O desafio do líder.

Ao invés de ter um dono de negócio que está entrevistando potenciais novos trabalhadores, desta vez nós teremos um fazendeiro entrevistando potenciais ‘tipos de solo’ para a semente especial dele. Por exemplo, os personagens devem ser chamados de ‘Senhor Terra Boa’ ou ‘Senhor Lugares Pedregosos’ etc. Perguntas sugeridas para o fazendeiro: ‘conte-me sobre a última semente que você cuidou.’ ‘Quais são seus pontos fortes?’ ‘Quais são suas fraquezas?’ ‘O que faz seu tipo de solo tão diferente dos outros?’ Encoraje os artistas de mímica a dar as respostas de acordo com a passagem bíblica.

O objetivo aqui é ajudar as crianças a perceber a diferença entre os tipos de solos na passagem bíblica. A atividade será divertida e provavelmente um pouco boba, mas esperamos que isso ajude as crianças a pensar sobre o que a passagem bíblica disse sobre cada tipo diferente de solo. Não há apenas o ‘solo bom’ e o ‘solo mau’, mas várias opções entre eles. .

Uma dica:

Uma dica para esta atividade é que quem for fazer o papel dos tipos de solo, atuem de forma que o fazendeiro e a audiência não saibam qual tipo de solo é e eles tenham de tentar adivinhar cada um enquanto eles são questionados.

AVALIE A HABILIDADE (10 min)

Converse com as crianças sobre os personagens que foram os ‘tipos de solo’: Qual deles vocês acham que o fazendeiro deveria contratar? Há apenas um solo ‘bom’ e um solo ‘mau’ ou há outras possibilidades? Como essa atividade te ajuda a entender a parábola? Há alguma coisa que você não entendeu? Para os atores, quais personagens foram difíceis de interpretar e por quê? Encoraje-as a refletir sobre qual tipo de solo elas devem ser. Talvez elas possam fazer um desenho e rotular as diferentes características de cada tipo de solo.

NUTRIÇÃO ESPIRITUAL E DESENVOLVIMENTO

Invista algum tempo para conversar com as crianças sobre como as habilidades que elas aprenderam no ‘Desafio da Entrevista’ se relacionam com as habilidades que nós precisamos quando nós decidimos seguir a Jesus. Na atividade, assistir e ouvir o ‘especialista’ antes de responder foi muito importante. Da mesma forma, Deus é o maior especialista em nossas vidas porque Ele nos fez. Deus quer trabalhar em nossas vidas. Às vezes nosso instinto (como na atividade) é continuar o que estamos fazendo e ignorá-lo, mas nós precisamos ouvir a Sua voz e obedecer a Palavra dele para sermos frutíferos.

ORAÇÃO

Peça que as crianças se ajoelhem e se abaixem no chão, como se fossem sementes, para orar. Cada uma delas deve compartilhar uma coisa que Deus falou a elas durante a lição de hoje e pela qual elas são muito gratas. Então, fique em volta do círculo e peça que cada uma delas ore:

“Querido Deus, por favor, me ajude a crescer. Amém.”

(Elas podem se levantar lentamente um pouco após cada oração).

HABILIDADES DE DRAMATIZAÇÃO 10 | CONSTRUINDO UM PERSONAGEM#2

RESUMO DA LIÇÃO

Passagem bíblica: Nosso Pai Amoroso (Lucas 15: 11-32)

Ideia principal: Deus é um Pai amoroso e está sempre esperando de braços abertos se nós nos voltarmos pra Ele com um coração arrependido.

Habilidade de dramatização: Construindo um personagem#2

PLANEJAMENTO DA SESSÃO

Comunicar 15 min

20. Leia Lucas 15: 11-32

Escolha uma das atividades das **7 maneiras de explorar uma história bíblica** em **7 Maneiras Guia de Treinamento do Líder** em www.max7.org. Faça isso no grande grupo. Tente a **Maneira 4. Cena de moldura de teatro**

Investigar 15 min

21. Discussão do pequeno grupo:

- *Por que você acha que o filho mais novo quis pegar sua herança e sair de casa?*
- *Como você acha que o Pai se sentiu?*
- *Por que você acha que o Filho Pródigo sentiu falta de casa?*
- *Como seus pais reagem quando você faz alguma coisa errada?*
- *Você acha que nosso Pai Celestial nos aceitará não importa quão pecadores nós somos?*

Importante: Ajude as crianças a perceber que Deus é o Pai Celestial Amoroso delas. Ele sempre receberá seus filhos de volta .

Use as **7 maneiras de fazer perguntas** para mais ideias.

HABILIDADE DE DRAMATIZAÇÃO | CONSTRUINDO UM PERSONAGEM # 2

O que significa 'construir um personagem' na dramatização? Como nós descobrimos na Parte 1 'Construindo um personagem', há muitos diferentes 'ingredientes' a considerar quando colocamos junto a 'receita' de um personagem. Muito mais que isso, contudo, nós precisamos considerar mais que apenas como o personagem parece. Nós precisamos considerar em mais detalhes a perspectiva dele. Esta sessão ajudará as crianças a entender diferentes perspectivas ao expandir o entendimento delas a respeito do que um personagem pode ser.

Um personagem não tem de ser humano. Um personagem pode ser um objeto inanimado ou um animal ou alguma coisa que nós não podemos ver (por exemplo 'o vento' ou 'um germe') ou para as crianças maiores um conceito abstrato (por exemplo 'felicidade').

Indo além:

Discuta brevemente com as crianças sobre o significado da palavra 'personagem' na atuação (que tem a ver com mais do que a integridade moral da pessoa). Ajude as crianças a entender o que inclui a personalidade, comportamento e a história de um indivíduo num drama.

- *Quantos personagens você pode sugerir da sala/lugar em que você está sentado agora?*

Há infinitas possibilidades. Quando as crianças derem suas sugestões, elas terão de dar um nome ao personagem também. Exemplos incluem 'Luci a cadeira', 'Sara porta', 'João o germe' e assim por diante.

Nota: Este plug-in pode ser feito com a história sobre o Filho Pródigo. Contudo, ele é genérico e pode ser usado com qualquer narrativa bíblica.

INTRODUZA A HABILIDADE (15 min)

Um exercício de dramatização está listado abaixo. Este exercício funciona como uma demonstração das habilidades necessárias para construir um personagem criativo. Você pode ter tempo para mais de um exercício. Exercícios de aquecimento adicionais de natureza mais genérica podem ser encontrados no Apêndice.

Circuito personagem divertido/maluco (20 min).

Para esta atividade, tenha mais ou menos 6 crianças (na faixa etária de 4 a 9 anos). Posicione-as ao redor da borda do seu espaço de reunião. O público deve se sentar no meio e ter os atores a sua frente e atrás também. Peça ao público para sugerir um local para a cena que já vai começar. Exemplos de locais podem ser um hospital, uma fazenda, uma casa, uma doceria, um salão de cabeleireiros, e assim por diante. Cada um dos atores então deve escolher (sem dizer a ninguém ainda) um personagem que eles podem ser neste local. O personagem não pode ser humano. Encoraje as crianças a pensar em personagens não humanos únicos que ninguém pensaria. Por exemplo, se o local escolhido foi um hospital, então a criança pode escolher ser 'Jorge a cama de hospital' ou 'Severino o estetoscópio' ou 'Vinicius o vírus'.

Instrua os atores que o trabalho deles é improvisar uma história de trinta segundos sobre o dia deles, da perspectiva de seus personagens. Eles podem se apresentar (ou não, caso queiram deixar o público curioso). Um exemplo de como uma história pode começar é: "Olá. Meu nome é Jorge a Cama de Hospital, e hoje foi o melhor dia de todos! Eu recebi um novo paciente. Eu amo novos pacientes e esse não é tão pesado. Meu último paciente era realmente muito grande e minhas costas ainda doem de ter de aturá-lo..." Quando o tempo de 30 segundos de um personagem acaba, o Professor diz 'tempo' e se move para ouvir imediatamente o próximo personagem. Não há pausa ou aplausos entre uma apresentação e outra. Diga às crianças que elas devem fazer uso dos 30 segundos por completo. Se houver crianças que estão particularmente nervosas desde o início, diga a elas que elas podem começar fazendo apenas 15 segundos. Certifique-se de dar aos atores a comanda deles no início.

As crianças geralmente são muito boas nesta atividade por conta própria. Contudo, há algumas vezes a tendência de todos os personagens acabar reclamando de alguma coisa. Para adicionar alguma variedade e ajudar as crianças, você poderia pedir para algumas delas

começar com a frase: “Hoje foi o pior dia da minha vida...” e algumas delas começar com: “Hoje foi o melhor dia da minha vida.”

Uma vez que cada criança teve sua chance, comece experimentando. Ao invés de seguir uma ordem fixa, você pode dizer às crianças que você somente as apontará de forma aleatória. Você pode até ouvir alguns personagens mais de uma vez (especialmente aqueles que não conseguiram terminar sua história em 30 segundos). Você pode também fazer uma rodada séria e uma rodada de comédia. De novo, você pode dar ‘frases de arranque’ para ajudá-los a começar. Finalmente, comece ajudando as crianças a pensar sobre a voz, sotaque e posição de seus personagens.

PRATIQUE A HABILIDADE (20 min)

Nota: É esperado que você e as crianças tenham lido a passagem bíblica como parte da lição.

Jogue o ‘Circuito do personagem divertido/maluco’ usando personagens da história do Filho Pródigo. Os personagens não podem ser humanos. Exemplos incluem os porcos, o bezerro cevado – algum objeto ou algum item da mobília da casa do Pai – qualquer coisa que possa ver ou ouvir por acaso coisas que são mencionadas na passagem bíblica.

O que pode ajudar as crianças é se você escolhe uma cena particular da história como local. Isto vai trazer maior unidade para a dramatização.

AVALIE A HABILIDADE (10 min)

Invista algum tempo para conversar com as crianças sobre perspectivas.

- *Como você se sentiu depois de assistir as atuações de diferentes personagens?*
- *Por que diferentes personagens tem diferentes perspectivas?*
- *Com qual personagem da história você mais se identificou e por quê?*

Pegue um casal de crianças capazes de jogar ‘Circuito do personagem divertido/maluco’ novamente – desta vez com personagens humanos na história.

- *Qual foi a sensação de atuar?*
- *Será que eles sentem que conhecem os personagens mais profundamente?*
- *O que a história nos ensina sobre a perspectiva de Deus?*

Converse com as crianças sobre a atuação delas na atividade anterior. Quais são as coisas que as outras crianças fizeram muito bem em sua atuação? Em quais áreas elas devem melhorar?

SEGURANÇA E PROTEÇÃO

Invista algum tempo para conversar com as crianças sobre como Deus é um Pai Amoroso. Ele se preocupa com nossa segurança e proteção. Como nas atividades, assim é a perspectiva dele. Há situações em que as crianças se sentem inseguras ou necessitadas de proteção? Nós podemos orar para o nosso Pai Celestial Amoroso, e esta é a melhor coisa poderosa que nós podemos fazer. Pergunte se as crianças estão dispostas a compartilhar sobre seus próprios pais. Para aqueles que perderam seus pais ou tem dificuldades no relacionamento pai/filho,

relembre-as que o Pai Celestial delas está sempre esperando de braços abertos. Ele é a nossa segurança final.

ORAÇÃO

Fiquem juntos num círculo para orar. Peça às crianças que cada uma do seu jeito busque o perdão de Deus. Elas podem completar a frase:

Querido Deus, eu sinto muito pelo tempo em que eu _____. Por favor me perdoe. Obrigada por esperar de braços abertos quando nós voltamos a ti, o melhor Pai que poderíamos ter! Amém!

Outra ideia é desenhar juntos uma grande figura do nosso Pai Celestial com braços abertos, e escrever as orações ao redor da figura.

APÊNDICE

KidsHub introduções

Neste exercício, as crianças ficam em um círculo e gritam seu nome com uma voz engraçada, com um movimento. Elas se revezam. Depois da vez de cada criança, o resto do grupo imita a pessoa em uníssono, com grande entusiasmo. Este exercício precisa ser iniciado pelo líder. O líder deve fazer uma ação particularmente engraçada, para que as crianças aprendam que não há necessidade de ficarem constrangidas.

Qual é a profissão?

Neste exercício uma criança (pessoa 1) começa na frente enquanto três outras (pessoa 2, pessoa 3 e pessoa 4) esperam do lado de fora da sala (ou em algum lugar onde elas não possam ver ou ouvir o que está acontecendo). As demais crianças formam o público. A pessoa 1 escolhe um trabalho para começar a mímica (ex.: cozinheiro). A pessoa 2 entra e silenciosamente observa o que a Pessoa 1 está fazendo. Uma vez que eles pensam que eles não perceberam isso (mas sem dizer isto em voz alta), eles dão à Pessoa 1 um grande aplauso. O público se junta e aplaude também. Esta é a deixa para entrar a Pessoa 3 e a Pessoa 1 se senta. A Pessoa 3 observa agora Pessoa 2 na tentativa de copiar exatamente o que a Pessoa 1 tem feito. Quando a Pessoa 3 pensa que eles sabem qual é o trabalho eles aplaudem. O público se junta e a Pessoa 4 entra enquanto a Pessoa 2 se senta. A sequência se repete e no final a Pessoa 4 descreve o que eles pensavam que o trabalho era. Pergunte para cada uma das pessoas envolvidas o que elas pensavam que o trabalho era em cada uma das fases diferentes. Peça à Pessoa 1 para revelar a resposta. Então troque para que as crianças do público agora tenham uma chance de atuarem e vice-versa.

Brasas!

Neste exercício, as crianças fingem caminhar sobre diferentes superfícies. Ao fazer isso, elas estão aptas a pensar sobre as diferentes maneiras que o corpo delas pode se mover e as diferentes maneiras que um personagem pode caminhar. Alinhe-as de um lado da sala e diga que elas precisam passar para o outro lado (isto não é uma corrida) mas o chão está coberto com alguma coisa. Exemplos incluem brasas, lama grossa, cobras, cola, etc. Para os mais velhos /crianças mais avançadas você pode sussurrar uma superfície para uma criança e então pedir para o resto do grupo adivinhar o que é e/ou sugerir personagens que podem caminhar nesse caminho. Por exemplo, uma criança mais velha pode caminhar como se tivesse cola no chão.

Gesticulando!

Neste exercício, as crianças precisam adivinhar a mímica que a criança da frente está fazendo. O líder pode sussurrar para essa criança uma emoção básica, ex.: tristeza, ou elas podem sussurrar uma atividade atual para interpretar, ex.: cozinhar o jantar. Tente manter as sugestões simples. Para os grupos avançados, você pode dividir o grupo em times e fazer uma

corrida de adivinhação. Desta maneira o artista de mímica sabe que o corpo dele precisa comunicar sua ação muito claramente para que as pessoas sejam capazes de adivinhar o que é. Relembre, não há falas na mímica!

Quem usa este chapéu?

Nota: Os chapéus podem ser feitos com antecedência de jornal, caso não haja chapéus disponíveis. Neste exercício, o líder mostra para as crianças uma seleção de diferentes chapéus e quem pode vestir cada um deles, ex.: um médico, um pirata, um policial, uma pessoa sonolenta, um construtor, etc.

As crianças então se revezam ao vir à frente, colocando o chapéu e entrando na sala como o personagem que pode usar o chapéu. Encoraje os que estão assistindo a aplaudir entusiasticamente todas as vezes.

Liderança com diferentes partes do corpo

Neste exercício, as crianças aprendem como diferentes personagens se movem ao redor da sala de diferentes maneiras. Comece pedindo às crianças para começar a caminhar ao redor da sala, cada uma por si, sem uma formação específica. Uma vez que elas estão parecendo se mover num ritmo normal, grite uma parte do corpo, ex.: queixo. Todas as crianças começarão caminhar como se elas estivessem sendo 'levadas' por seus queixos. Isto pode fazer com que eles estiquem seus pescoços e inclinem para frente um pouco. Qualquer parte do corpo que é gritada, é a parte que eles devem 'liderar'. Se você grita 'quadril', elas podem dobrar os joelhos e se inclinar ligeiramente para trás e assim por diante. Depois de fazer isso várias vezes, faça perguntas como:

Qual tipo de pessoa pode caminhar em cada um desses diferentes caminhos? Ex.: uma pessoa muito orgulhosa deve andar com seu queixo.

Construir um personagem do zero/nada!

(Particularmente bom para os mais velhos/ crianças mais avançadas) Neste exercício, as crianças fazem uma receita. Ao invés de fazer uma refeição, contudo, elas estão misturando juntas muitas partes diferentes para fazer um personagem. Uma criança está como uma argila mole em frente ao público. Cada criança no público é convidada a adicionar um 'ingrediente' para esse personagem, ex.: 'espirros' ou 'um lábio' e a criança que está na frente precisa fazer o que elas disseram. Os 'ingredientes' precisam ser uma combinação de 'ingredientes' físicos e vocais juntamente com algumas frases de efeito. Diga às crianças do público para atuar como se elas estivessem fazendo uma receita e 'derramar' algum novo ingrediente. Pergunte: "O que vocês estão adicionando?" Elas podem responder: "Eu estou adicionando um copo de espirros". As crianças irão curtir fazer os outros parecerem bobos. Isto é bom porque as ajuda a se sentirem confortáveis parecendo malucas ou diferentes do normal delas. Certifique-se de que a criança que está na frente lembre de manter todos os ingredientes que estão sendo adicionados a ela.



