

Sugestões de Quebra-gelo

VARRENDO O QUE É RUIM

Pegue uma vassoura e fale para cada um “varrer” da sua vida coisas que não agradam a Deus e que não querem mais. Neste quebra-gelo, temos a oportunidade de conhecer o coração uns dos outros para que possamos orar mais tarde; também é um período de alegria, pois sempre há alguém que “varre” de forma engraçada ou diferente!

APRENDENDO A DESCANSAR EM DEUS

Peça antecipadamente aos membros da Célula que tragam uma caixa de presente bem bonita. Isto já causa a maior expectativa.

No dia da reunião, cada um estará com sua caixa de presente vazia. Então o líder pede que cada um escreva numa tira de papel aquilo que lhe é mais precioso na vida; depois de escrever, devem dobrar o papel e colocá-lo na caixa de presente.

O líder então incentiva que cada um entregue a Deus, em oração, a caixa de presente com aquilo que lhe é mais precioso.

ENXERGANDO O QUE É BOM

O que você vai precisar:

- a) 1 folha de papel
- b) 1 copo com água pela metade

1. Distribua a folha de papel com um pontinho preto no meio para cada um dos participantes e peça que olhem para a folha por uns dois minutos. Então pergunte o que viram - certamente dirão que viram o pontinho preto.

2. Recolha os papéis e dê o copo com água pela metade para cada um. Peça que olhem para o copo por uns dois minutos também. Depois pergunte se o copo está meio cheio ou meio vazio - certamente dirão que está meio vazio.

3. Depois de recolher os copos, fale sobre a necessidade de tirarmos os olhos do problema - pontinho preto - e olharmos para as soluções ao nosso redor, representado por todo o restante da folha em branco, deixando de ser negativista: o copo meio vazio, e passando a ser mais otimista: representado pelo copo meio cheio.

Devemos levá-los a crer e a confiar em Deus, ainda que as circunstâncias sejam difíceis.

OLHANDO PARA SI PRÓPRIO

1. Pegue uma caixa de sapato e coloque um espelho dentro dele, sem que os participantes percebam.

2. Peça que cada um se levante, vá até a caixa e diga o que está vendo, o que consegue visualizar ao olhar para si mesmo. É um momento muito propício para que cada um abra o coração. É a oportunidade de se falar sobre identidade. Quem é você?

AMAR AO PRÓXIMO COMO A SI MESMO

O que você vai precisar:

a) papel em branco

b) caneta ou lápis

1. Peça que cada um escreva seu nome e de um animal que gostaria de ver o irmão da sua direita imitar. Diga que a imitação é obrigatória.

2. Depois de receber a folha preenchida, o líder informa que não é o irmão da direita quem vai fazer a imitação solicitada e sim ele próprio.

O mais interessante neste tipo de quebra-gelo é que cada um pede uma imitação bem difícil ou que coloque o irmão em uma situação difícil, mas no final quem fica em uma situação difícil é aquele que pediu.

O líder aproveita a oportunidade para enfatizar que não devemos desejar o mal aos outros nem fazer aos outros o que não gostaríamos que fizessem conosco.

RÓTULOS DO MUNDO

1. Escreva, em tiras de papel, qualidades ruins: sem graça, feio, preguiçoso, por exemplo, e leve pronto para a Célula.

2. Peça que os participantes fechem os olhos. A seguir, cole na testa deles uma qualidade ruim, lembrando que devem permanecer de olhos fechados.

3. Depois que você terminar, peça que abram os olhos e não digam ao outro o que está escrito na testa. Instrua-os a conversarem conforme o que está escrito na testa do outro, mas sem dizer o que é.

4. Pergunte-lhes o que acha que está carregando na testa; em seguida, peça-lhes para tirar o papel da testa e ler.

5. Explique que é assim que o ser humano age: coloca rótulos na nossa “testa”, mas Deus nos olha com um olhar de amor, olha para o nosso coração e nos ama. Devemos fazer o mesmo, olhar para as pessoas com amor.

Enfatize que essas qualidades ruins são mentiras do diabo. Você também pode escrever as qualidades boas, como por exemplo: ex- burra: inteligente; ex- inútil: capaz etc.

INDIFERENÇA

1. Distribua uma folha de papel e uma caixa de giz de cera para cada participante.
2. Peça que façam um desenho: escolha o tema e atribua o tempo de quinze minutos. Todos irão desenhar o melhor que puderem. Vão caprichar e tentar fazer o desenho mais perfeito da face da terra, superando o do colega.
3. Ao final do tempo estipulado, simplesmente mande cada um amassar e jogar fora a sua obra-prima.

OBSERVAÇÃO: Você poderá ser massacrado, pois todos vão ficar atônitos, incapazes de aceitar o fato de terem de se desfazer de algo no qual colocaram todo o seu empenho. Mas não é assim que fazemos quando não damos a atenção devida ao cliente? Aos colegas? Aos nossos filhos, quando tentam nos mostrar algo e ficamos impassíveis? Como podemos cobrar algo que nós mesmos não demos?

A PALAVRA-CHAVE

DESTINATÁRIOS: Grupos de jovens ou de adultos. Pode-se trabalhar em equipes.

MATERIAL: oito cartões por equipe, cada um contendo uma palavra: amizade, liberdade, diálogo, justiça, verdade, companheirismo, bravura, ideal etc. Os cartões são colocados em um envelope.

DESENVOLVIMENTO: O animador organiza as equipes, entrega o material e explica a maneira de executar a dinâmica:

1. As pessoas retiram um dos cartões do envelope; cada qual fala sobre o significado que atribui à palavra.
2. A seguir, a equipe escolhe uma das palavras e prepara uma frase alusiva.
3. No plenário, começa-se pela apresentação de cada equipe, dizendo o nome dos integrantes e, em seguida, a frase alusiva à palavra escolhida.

AVLIAÇÃO: Para que serviu o exercício? - Como estamos nos sentindo?

ENCONTRO DE GRUPOS

PARTICIPANTES: dois grupos com não mais de 15 pessoas.

MATERIAL: folhas grandes de cartolina

DESCRIÇÃO: o coordenador forma dois subgrupos. Cada um deverá responder, numa das folhas de cartolina:

1. Como nosso grupo vê o outro grupo?
 2. Como nosso grupo pensa que é visto pelo outro grupo?
3. Após um período, reúne-se todo o grupo e o representante de cada subgrupo deverá expor sua conclusão. Novamente os subgrupos se reúnem para preparar uma resposta ao outro subgrupo. Meia hora depois, forma-se o grande grupo para apresentar as defesas, podendo haver discussão.

DINÂMICA DO ROLO DE BARBANTE

OBJETIVO: Esta dinâmica pode ser feita visando atingir as necessidades de cada grupo; o coordenador define o melhor objetivo para eles.

MATERIAL: Um rolo de barbante

DESENVOLVIMENTO:

1. Coloque os participantes organizados em círculo: sentados ou em pé;
2. O primeiro participante deve, segurando a ponta do barbante, jogar o rolo para alguém que escolher e deve dizer o porquê da sua escolha. Antes, o coordenador estipula o critério a ser obedecido: você deve jogar o rolo para alguém de quem gosta mais, a quem gostaria de conhecer melhor, a quem admira, a quem gostaria de dizer algo, para alguém que tem determinada qualidade etc. e justifique o porquê. A pessoa agarra o rolo, segura o barbante e joga para a próxima. Ao final torna-se uma grande “teia”.

Esta dinâmica pode ser feita com diversos objetivos e pode ser utilizada também em festas e eventos como Natal e Ano Novo. Ex: cada pessoa que joga o rolo de barbante faz um agradecimento e externa um desejo. Pode ser utilizado também o modelo da Dinâmica do Presente.

AJUDA MÚTUA

OBJETIVO: estimular o trabalho em equipe. **MATERIAIS:** Uma bandeja contendo balas de acordo com o número de participantes.

PROCEDIMENTO:

1. Formando um círculo, diga aos participantes: ‘Vocês terão de chupar a bala sem usar as mãos.

Os participantes ficam loucos pensando como fazer isso; é interessante colocar a bandeja no chão. Alguns participantes até pegam a bala com a boca e tentam desembulhá-la na boca.

2. Espera-se que eles se ajudem: um participante pega a bala com as mãos, desembrulha e coloca na boca do outro. Muito divertida esta dinâmica!

A LÍNGUA DOS SINAIS

Escreva as frases abaixo em tiras de papel. Peça a alguns participantes que escolham uma tira e, por meio de gestos, “digam” o que está escrito no papel. Após cada apresentação, o grupo tenta adivinhar o que foi “dito”:

- a) Cai fora!
- b) Eu te amo.
- c) Você poderia me ajudar, por favor?
- d) Eu não estou entendendo.
- e) Por que você fez isto?
- f) Eu não acredito.
- g) Não foi culpa minha.
- h) Que chulé você tem!
- i) Estou com medo.
- j) Não pegue isto.
- l) Vai me deixar só?
- m) Chame a polícia.

Incremente o exercício fazendo com que os participantes dialoguem por meio de gestos. Podem usar essas frases **ou criar outras**.

A PROVA DAS MOEDAS

Forme duplas e disponha todos em um círculo. O objetivo é simples – levar duas moedas e jogá-las num cesto localizado no centro da sala. Só que as moedas devem estar nas pálpebras de um dos participantes da dupla: uma em cada olho. Quem não está com as moedas deve guiar o companheiro (a) até o centro orientando-o somente com palavras. Antes de partir????????, devem dar uma volta de 360°. Se as moedas caírem, a dupla deve começar tudo de novo.

A DINÂMICA DO BALÃO

Forme duplas, 1 e 2, e dê um balão para cada par. Ao seu sinal, o número 1 começa a encher o balão. Dê uns 5 segundos e em seguida chame o número 2; este recebe o balão do companheiro e continua a encher. Então, chame o 1 de novo e assim por diante. O propósito é estourar o balão antes que o companheiro o faça. Ah, eles tem de ficar a dois palmos de distância um do outro.

CESTA DE VERSÍCULOS

Prepare uma sacola com vários objetos que serão sorteados. Cada participante deve pegar um dos objetos da sacola e lembrar um versículo da Bíblia que tenha a palavra ou se refira àquele objeto.

Do que eles estão falando?

Separe dois membros do grupo - peça que escolham um objeto na sala. Eles terão de conversar na frente dos outros sobre esse objeto, sem dizer o nome, até que todos o descubram.

EU NÃO SABIA...

Um dos objetivos das Células é o de fazer com que os seus membros se conheçam mais e melhor. Nesse sentido, vai aí, uma boa pergunta: “Qual é o fato a seu respeito que a maioria dos membros da Célula provavelmente não saiba?”

FAÇA O QUE EU FAÇO

Participantes em círculo. O primeiro inventa uma ação - coça a cabeça, estala os dedos etc. O segundo repete a ação do primeiro e acrescenta mais uma - imita um carneiro, por exemplo. O terceiro deve repetir o que o primeiro e o segundo fizeram e acrescentar mais uma e assim por diante. Coitado do último, terá de lembrar tudo e ainda acrescentar o seu.

GOLPE DE VISTA

Coloque dentro de um vidro transparente certo número de grãos de arroz, de feijão ou de qualquer tipo de semente. Conte antes, saiba exatamente quantos são. Passe o vidro às mãos de cada participante, pedindo-lhes que digam quantas sementes estão ali dentro. Vá

anotando o resultado de cada um. No final, aquele que chegar mais próximo será o ganhador. Leve bombons, bis ou algum prêmio “simples” para dar ao vencedor.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

Imagine que daqui a um mês, todos os livros do mundo, tanto impressos quanto eletrônico fossem destruído. Imagine que sua Célula é a responsável por preservar a Bíblia para as próximas gerações. O que vocês fariam?

MÍMICA

Faça uma mímica que mostre como foi o dia de hoje pra você!

NOME E QUALIDADE

Cada membro da Célula fala seu nome acrescido de uma qualidade que comece com a primeira letra do nome. Ex: o primeiro diz Pedro Perseverante. O segundo diz Lucia Linda etc. O último terá de dizer o nome de todos e de suas respectivas qualidades.

O QUE VOCÊ SALVARIA?

Suponha que sua casa pegasse fogo e você pudesse salvar apenas o que conseguisse carregar de uma única vez: isso é uma imaginação, portanto, vidas humanas não contam aqui. O que salvaria?

PASSANDO O CHAPÉU

Divida a Célula em 2 grupos formando uma fila. Dê então um boné ou chapéu para a primeira pessoa da fila. A brincadeira é fazer o boné chegar ao último, passando de cabeça em cabeça sem usar as mãos, braços ou pernas.

PLATAFORMA DE GOVERNO

Se você fosse candidato a Presidente da República, qual seria o seu programa de governo? O que você faria para mudar o Brasil?

PROVA DE DITADO

Divide-se o grupo em duas equipes, colocando-os um de frente ao outro. O chefe do grupo 1 diz um provérbio. Antes que ele possa contar até 10, o grupo 2, no caso, o adversário, deve citar outro provérbio. Sempre que um grupo falhar perde um membro para o outro grupo. Não vale repetir os provérbios. O jogo termina quando os jogadores estiverem todos num grupo ou quando ninguém souber um novo provérbio. Neste caso, ganha o grupo que apresentar maior número de participantes.

PROVA DE EQUILÍBRIO

Divida o grupo em duplas - em seguida faça a dupla sentar-se no chão, de costas um para o outro, com os braços entrelaçados e pés para frente. Cada dupla deve levantar-se o mais rápido possível... Se puder, é claro.

QUAL O MELHOR CAMINHO?

Se você tivesse que ir a uma viagem de férias e tivesse que escolher entre dois caminhos, qual seria sua opção:

1. O mais curto ou o mais seguro?
2. O mais interessante (bela paisagem)?
3. O mais rápido? (nem sempre o mais curto é o mais rápido)
4. A estrada bem asfaltada, porém deserta?
5. Ou com buracos, mas margeada de postos, restaurantes e hotéis?

Que desenho é este?

Cada participante fará um desenho com o dedo nas costas da pessoa à sua frente. Você terá de adivinhar que desenho foi feito em você. Somente sairá da brincadeira quem acertar o desenho

QUEM MAIS FEZ ISSO?

Prepare 10 fichas (moedas) para cada participante. Cada um deles dirá algo que fez na vida e imagina que ninguém do grupo tenha feito antes. Se alguém mais do grupo tiver

realizado a mesma “façanha” pode colocar sua ficha na mesa. O vencedor é aquele que ficar sem nenhuma ficha na mão

TEIA DE GENTE

Como estamos no início de novas Células, poderíamos repetir aquela dinâmica em que, com um rolo de barbante nas mãos, o primeiro diz o que significa a Célula para ele; em seguida, segurando a ponta do barbante nas mãos, joga o “rolo” a um outro participante que também dirá o que significa “Célula” para ele e assim por diante, até atingir todos os participantes. Formará uma “teia” interligando a todos.

TEXTO ENIGMÁTICO

Transcreva o texto abaixo e dê uma cópia a cada pessoa do grupo. No início alguns poderão ficar confusos e pensar que não conseguirão ler. Mas assim que o primeiro descobrir peça-lhe que ajude os demais. No final, o texto deve ser lido para todo o grupo.

Dica: Se você conseguir ler as primeiras palavras, o cérebro decifrará automaticamente as outras...

3M UM D14 D3 V3R40, 3574V4 N4 PR414, 0853RV4ND0 DU45 CR14NC45 8R1NC4ND0
N4 4R314.3L45 7R484LH4V4M MU170 CON57RU1ND0 UM C4573L0 D3 4R314 COM
70RR35, P4554R3L45 3 P4554G3NS 1N73RN45. QU4ND0 3575V4M QU453 4C484ND0,
V310 UM4 OND4 3 D357RU1U 7UD0, R3DU21ND0 0 C4573L0 4 UM M0N73 D3 4R314 3
35PUM4.4CH31 QU3, D3P015 D3 74N70 35FORC0 3 CU1D4D0, 45 CR14NC45 C41R14M
N0 CH0R0. M415 3L45 CORR3R4M P3L4 PR414, FUG1ND0 D4 4GU4, R1ND0 D3 M405
D4D45 3 COM3C4R4M 4 CON57RU1R 0U7R0 C4573L0.COMPR33ND1 QU3 H4V14
4PR3ND1D0 UM4 GR4ND3 L1C40: G4574M05 MU170 73MP0 D4 N0554 V1D4
CON57RU1ND0 4LGUM4 C0154 3 M415 C3D0 0U M415 74RD3, UM4 OND4 P0D3R4 V1R
3 D357RU1R 7UD0 0 QU3 L3V4M05 74N70 73MP0 P4R4 CON57RU1R.M45 QU4ND0
1550 4CON73C3R 50M3N73 4QU3L3 QU3 73M 45 M405 D3 4LGU3M P4R4 53GUR4R,
53R4 C4P42 D3 50RR1R! S0 0 QU3 P3RM4N3C3 3 4 4M124D3, 0 4M0R 3 0 C4R1NH0. 0
R3570 3 F3170 4R314.

Moral: Devemos investir em relacionamentos, pois em momentos de dificuldades uma mão ou uma palavra amiga podem fazer uma grande diferença na nossa vida.

O ENIGMA DO CAIO

Um grupo de turista andando pela estrada viu um homem tentando escalar uma montanha. Enquanto fotografavam a cena, a corda se arreventou e o homem caiu. Como se chamava aquele homem?

Resposta: Caio da Rocha.

Moral: O importante não é acertar todas, mas participar e juntamente com o grupo buscar a resposta.

TESTE DE LÓGICA

1. Sabemos que alguns meses têm 31 dias. Quantos têm 28? Resposta: 12: Todos os meses têm pelo menos 28 dias.

2. Um homem que vive no México pode ser enterrado nos Estados Unidos? Resposta: Não, pois se ele ainda vive não pode ser enterrado.

3. É permitido que um homem se case com a irmã de sua viúva? Resposta: Não: Homens mortos não se casam.

4. Um médico te dá três comprimidos e diz que tome um a cada meia hora. Quanto tempo durarão os comprimidos? Resposta: 1 hora: Toma o primeiro. Toma o segundo em meia hora, e o último em meia hora. Logo, a resposta é uma hora.

5. Um fazendeiro tem 17 carneiros e morrem todos, menos 9. Com quantos carneiros fica? Resposta: 9: Se morreram todos menos 9, ele fica precisamente com esses 9.

6. Se há 3 maçãs e você pega 2; com quantas fica? Resposta: 2: Fica com as 2 que pegou.

7. Quantos selos de dois centavos há em uma dúzia? Resposta: 12: Uma dúzia de qualquer coisa é sempre 12.

RESPOSTA RELÂMPAGO

O líder aponta para uma pessoa e ela deve responder assim que o líder terminar de perguntar. Se a pessoa não responder ela aponta imediatamente para outra.

1. Você está num quarto escuro e frio, acha uma caixa de fósforo com 1 palito. Logo você descobre que no quarto há um lampião, querosene e lenha seca. Qual você acenderia primeiro? Resposta: O palito, pois se não o acender, como vai acender os outros?

2. Quantos animais de cada espécie Moisés levou na arca? Resposta: Nenhum, pois não foi Moisés, foi Noé.

3. Um trem elétrico viaja a 100km/h, a resistência do vento é de 85km/h. Para onde vai a fumaça? Resposta: Para lugar algum: trem elétrico não tem fumaça.

4. Uma clínica de tratamento capilar cobra R\$ 0,01 por fio recuperado. Se meia careca tem cerca de 30 mil fios, quanto terá a careca inteira? Resposta: Nenhum

DINÂMICA DO NOME

Esta dinâmica propõe um “quebra-gelo” entre os participantes. Ela pode ser proposta no primeiro dia em que um grupo se encontra. É ótima para memorizar o nome de cada um.

Em círculo, assentados ou de pé, os participantes vão um a um ao centro da roda, ou no próprio lugar, falam seu nome completo, juntamente com um gesto qualquer. Em seguida, todos devem dizer o nome da pessoa e repetir o gesto feito por ela.

Variação: Esta dinâmica deve ser feita apenas com o primeiro nome e o gesto da pessoa porque ela é cumulativa, ou seja, o primeiro diz seu nome acrescido do gesto e o segundo repete o nome e o gesto do anterior e assim sucessivamente.

Geralmente esta dinâmica se desenvolve melhor em grupos pequenos, para facilitar a memorização, podendo ser estipulado o máximo de participantes: por exemplo, após o oitavo deve começar um outro ciclo de 1-8 pessoas.

DINÂMICA DA QUALIDADE

Material necessário: Tiras de papel e uma caneta para cada participante
Cada um anota, em uma tira de papel, a qualidade que acha importante em uma pessoa. Em seguida, todos colocam os papéis no chão, virados para baixo, no centro da roda. Ao sinal do líder, todos devem pegar um papel e, em ordem, apontar rapidamente a pessoa que tem essa qualidade, justificando.

DINÂMICA “TIRO PELA CULATRA”

Esta dinâmica é desenvolvida da seguinte forma:

Todos em círculo, em uma grande roda. O líder explica que cada um deve escolher uma tarefa a ser executada pelo colega da direita.

Quando todos tiverem escolhido a tarefa, o líder dá um novo comando: Cada pessoa deverá praticar a tarefa que ela mesma determinou para que fosse executada pelo colega da direita.

É uma dinâmica bem engraçada e é muito utilizada como “quebra-gelo”.