

## ATIVIDADES PRÓPRIAS PARA TARDES DE SÁBADO

A atividade do desbravador pode ser a resposta aos muitos “não farás” com que se defrontam os juvenis adventistas do sétimo dia. Se um desbravador não deve ir ao cinema, não jogar cartas, e não participar de outros divertimentos populares do mundo deve ser oferecido, em troca, algo atraente, principalmente quando se diz respeito às atividades recreativas realizadas no dia de sábado.

O livro Educação estabelece alguns princípios básicos:

“há diferença entre recreação e divertimento. A recreação, na verdadeira acepção do termo “re-criação” tende a fortalecer e construir. Afastando-nos de nossos cuidados e ocupações usuais, ela proporciona descanso ao espírito e ao corpo, e assim nos habilita a voltar com novo vigor ao trabalho da vida.

O divertimento, por outro lado, é procurado com o fim de proporcionar prazer, e é muitas vezes levado ao excesso; absorve as energias que são necessárias para o trabalho útil, e desta maneira se revela um estorvo ao verdadeiro “êxito da vida”, - Educação pág. 207.

Nem sempre é fácil explicar o que está errado em determinada atividade, ou determinar quando uma coisa deixa de ser uma recreação digna e se torna divertimento inútil. Por exemplo, diz a mensageira do Senhor: “não condeno o simples exercício de brincar com uma bola; mas isto, mesmo em sua simplicidade, pode ser levado ao excesso”. – Lar adventista, pág. 499.

### 1. JOGO DE “COMBINAR”

Para levar a efeito esta brincadeira, o dirigente deve primeiro ir para a área onde farão a brincadeira e recolher amostras de coisas como: flores, sementes, folhas, pedrinhas, etc. colocar tudo num saco para esconder da vista dos participantes até a hora de começar a brincadeira. Para começar o jogo o dirigente pega uma das amostras e deixa que todos vejam. Em seguida eles devem ir ver de que lugar veio a amostra. Se for uma planta, devem achar o pé de planta igual. O primeiro a encontrar marca ponto. O participante com mais pontos é o vencedor.

### 2. JOGO DA MEMÓRIA

Para esta atividade o dirigente deve preparar uma mesa pequena sobre a qual colocará amostras de vários itens da natureza trazidos das proximidades, 15 a 20 itens diferentes. Uma toalha deve ser posta em cima até o momento de começar o jogo. O grupo é dividido à escolha. Pode ser individual, de dois, ou em grupos pequenos de 3 ou 5 participantes. Eles devem ficar numa posição em que possam ver bem, tudo o que está sobre a mesa, e devem receber papel e lápis. Ao sinal todos devem ficar em silêncio, a toalha então é removida por exatamente 30 segundos. Durante este tempo eles não podem falar, nem escrever, nem fazer outra coisa a não ser observar tudo sobre a mesa em silêncio. Ao terminarem os 30 segundos a toalha é novamente posta sobre a mesa e os participantes terão 15 minutos para trazerem os mesmos objetos que foram observados e anotados por eles. O grupo com maior número de acertos será o vencedor.

### 3. JOGOS DA NATUREZA

O líder do Clube de Desbravadores terá muitas possibilidades na sábado, de apresentar aos membros muita coisa acerca da natureza. Muitos jogos da natureza ou são próprios para o sábado ou facilmente poderão ser adaptados ao espírito do sábado.

#### **CORES E SONS**

Divida o grupo em unidades, ou em grupos de até cinco pessoas e peça para eles procurarem na natureza os diferentes tipos de cores (*deverão trazer uma amostra de cada tipo de cor encontrada*) e anotarem os diferentes tipos de sons da natureza, ex: grilo, sapo, vento, pássaros etc. o líder deverá determinar um tempo para encerrar a procura. Vence aqueles que encontrarem mais itens.

#### **ARMADILHAS**

O grupo deverá encontrar armadilhas feitas de teias de aranha, Ninhos de pássaros, casas de João de barro, formigueiros etc. não deverão tocar ou mexer nos objetos achados, mas sim anotar o lugar e levar o líder para conferir e anotar a pontuação.

No final do jogo poderá ainda tirar uma lição espiritual das coisas encontradas e procurar referências em passagens bíblicas.

#### **DESASTRE**

Procurar objetos diversos como: árvore atingida por raio, árvore nascida em cima de rocha, danos na natureza causado por fogo, uma folha parcialmente comida pelas formigas, objetos ou plantas prejudicadas por excursionistas ou acampantes. Há muitas outras possibilidades.

Ao terminarem a procura explicar aos desbravadores a importância da preservação da natureza e o amor de Deus pela sua criação.

#### **OBJETOS REJEITADOS**

Desafiar o grupo ou as equipes a encontrarem peles de cobra, penas de pássaros ou cascas de insetos deixadas por eles etc. ao final atribuir pontos e dar uma explicação do porque que isso acontece.

#### **TRANSPORTE**

Descobrir como as plantas e os animais se locomovem. Além de andar, rastejar, voar, alguns andam em animais hospedeiros. Ao final pedir para cada representante do grupo fazer um relato dos meios de transportes encontrados e suas considerações a respeito disso.

#### **DEZ PEDRAS**

A cada desbravador são dadas dez pedras. Enquanto o grupo avança em uma caminhada em meio a natureza, o líder aponta para um objeto e faz uma pergunta acerca dele. Então pede a alguém que dê a resposta. Cada pessoa que sabe dar a resposta pode livrar-se de uma pedra. Os vencedores serão os primeiros a se livrarem de todas as pedras. Isso também oferece oportunidade de ensinar honestidade, pois cada um deve julgar se tem em mente a resposta certa e descartar somente as pedras que realmente respondeu a pergunta corretamente.

#### **ENÍGMAS**

O líder deverá propor alguns enigmas ao grupo, mas antes disso deverá observar o local onde estão e formar os enigmas para propô-los. Ex; sou bela e frondosa não deixo você no sol quente e abrigo em mim uma casa. Quem sou, onde estou, como me chamo e de quem é a casa que estou abrigando ?

R: uma árvore, está perto do lago, mangueira, casa do João de barro.

### **OBSERVAÇÃO DE COISAS DA NATUREZA**

Pode o número de participantes ser de poucas ou muitas pessoas, e sua idade, da dos juvenis para cima. Faça um mapa da zona de procura e determine vários pontos mais ou menos equidistantes do ponto de partida. Arrume os participantes de grupos de quatro a oito e envie cada grupo numa viagem de caçada a um ponto definido. Deve-se dar de quinze a vinte minutos para a viagem de volta. Ao voltarem os grupos, deverão trazer um relatório do que foi visto. O líder então dirá a eles que irá conferir em sua lista de visita feita antecipadamente e a lista que tiver o maior número de coincidências com a lista do líder, será a vencedora.

### **CAÇADA BÍBLICA**

Cada unidade ou grupo deverão procurar na bíblia nome de animais e aves, deverão anotar as passagens bíblicas e entregar ao líder dentro do tempo especificado, 15 ou 20 minutos. O vencedor será aquela que fizer mais pontos.

### **FLORA BÍBLICA**

Cada unidade ou grupo deverá procurar na bíblia nomes de plantas e flores, (indicar a passagem) vence os que acharem mais referencias.

**ESTEJA ALERTA** – Enquanto faz uma excursão, dirigindo um carro através de um matagal, fazendo uma marcha, ou viajando num deserto, o líder da natureza focalizará coisas que despertarão a imaginação de um grupo de desbravadores. Procurando “enigmas” (pedaços da casca que cai ao pé da árvore), freqüentemente abrirá um novo mundo para o iniciante. Varas secas, cascas de sementes ou ramos de folhas de outono dão belos arranjos para mesa, e assim o desbravador descobre que a natureza está cheia de interesse e beleza, que ela abre um novo horizonte para sua imaginação que está desabrochando.

**USE SUA CRIATIVIDADE**, encha seu acampamento / e ou programa de atividades sadias e próprias para cada hora, especialmente no sábado. Seu programa pode ser cada vez mais rico e diversificado. Em vez de dizer NÃO, programe muita coisa para seu sábado. Que a Bíblia seja o mais interessante e ativo livro para sua garotada. Sucesso!

**Obs:** Estas dicas de brincadeiras cumprem o requisito do cartão de líder **ESTUDO DA NATUREZA** item 5.

Manual para desbravadores, tardes de sábado.

Nédio Correia Tosta 01/09/2006 Coordenador Estadual ASM