

# Puzzle multicolor

(Alcateia, 6-10 anos)

## Resumo:

O “Puzzle Multicolor” é uma atividade especialmente desenvolvida para crianças visando a sua sensibilização para a importância da diversidade, respeito mútuo e cooperação. Neste jogo, os lobitos são desafiados a reconhecer que cada um deles é único, com as suas próprias “cores” e habilidades, e que todas essas cores são essenciais para alcançar um objetivo comum. Além disso, as crianças são incentivadas a encontrar inspiração em Jesus como exemplo de amor pelos outros. O “Puzzle Multicolor” é um jogo lúdico e educativo que ensina valiosas lições sobre a valorização da diversidade e o trabalho em equipa, baseando-se no exemplo de amor e respeito ao próximo deixado por Jesus.

## Duração:

Parte 1: 30 minutos; Parte 2: 1 hora.

## Objetivos do jogo:

Consciencializar os lobitos\* que cada um tem a sua “cor”, cada uma com as suas vantagens;

Aprender a ser e a fazer melhor com o contributo de todas as cores;

Prestar atenção e respeitar o espaço e a diversidade de cada um;

Descobrir em Jesus o exemplo de amar os outros.

## Materiais:

Puzzle

## Descrição do Jogo:

O jogo é constituído por 2 (ou 3) partes, deverá ser jogado por equipas de sete elementos:

### Parte 1 – Formação das equipas multicolores:

São distribuídas peças de puzzle a todos os elementos. Cada peça terá uma cor, mas para formar a equipa, os elementos terão que prestar atenção à forma das peças e não à sua cor. As peças que vão encaixar umas nas outras nunca terão a mesma cor. Pretendemos com esta tarefa que os lobitos percebam que a primeira impressão nem sempre é aquela que é a certa e que têm que ter atenção às “formas” de cada um.

### Parte 2:

No verso de cada peça do puzzle estará uma tarefa. A equipa tem que analisar todas as tarefas e perceber o que fazer com elas (tarefa final: encher um recipiente de água). Apenas o dono da peça pode realizar a tarefa. A tarefa final só é alcançada com a atuação conjunta das diferentes cores e peças (ver abaixo)

### Parte 3 (opcional):

Proporcionar debate com a alcateia\* sobre as incidências do jogo (dificuldades, descobertas, sentimentos, ...).



### **Informação para o dirigente\*:**

Na primeira parte, o dirigente deve tentar fazer com que os lobitos percebam por si próprios que devem prestar sempre atenção à forma e não à cor de cada indivíduo. Deve igualmente tentar levá-los a perceber que só todos juntos é que conseguimos criar uma sociedade harmoniosa e em como cada um, com a sua cor, faz falta e tem de ser respeitado.

Na segunda parte, o objetivo é levar as crianças a perceber que cada cor tem a sua tarefa e só trabalhando em conjunto conseguem atingir a tarefa final. Para isso, mais uma vez, têm de perceber que, só com o trabalho de cada um, se atinge um objetivo global. O arco íris só está completo se lá estiverem todas as cores. O dirigente, apoiado na oração do lobito «nós queremos seguir o vosso exemplo, com toda a boa vontade», deve igualmente explicar que, ao respeitarem cada cor e a sua função, fazem o que Jesus lhes pede e a seguir o seu exemplo, ou seja, amar e respeitar os seus irmãos.

O dirigente deve igualmente referir que as diferentes cores presentes no jogo simbolizam tudo aquilo que nos diferencia - origem, nacionalidade, religião, raça, género, idade, condição física.

### **Objetivos Pedagógicos:**

F1.

A7.

C1; C3; C6.

E7.

I4; I6.

S1; S2.

\* aquando da leitura deste documento encontra-se subentendida a respetiva nomenclatura marítima e aérea. Dirigente/ animador.

