

Quatro Cantos

(Comunidade*/ 14-18 anos)

Resumo:

O jogo “Quatro Cantos” é uma atividade educativa projetada para promover a reflexão e a discussão de temas sensíveis, como sexualidade e afetividade, conjugando-as à luz da fé. O seu objetivo principal é consciencializar os participantes sobre esses temas e incentivá-los a expressar as suas opiniões de maneira respeitosa e num ambiente seguro. É uma ferramenta poderosa para estimular a reflexão e o diálogo construtivo entre os jovens, permitindo que explorem os seus conhecimentos, valores e opiniões num ambiente inclusivo. Através deste jogo, os participantes podem aprender a comunicar as suas ideias com clareza, ouvir perspectivas diferentes e, ao mesmo tempo, fortalecer a sua compreensão sobre questões relacionadas à fé e sexualidade.

Duração:

5 minutos em cada questão (mínimo, pode ser mais se a discussão estiver fluida).

Objetivos:

Consciencializar os jovens acerca da sexualidade e afetividade e a sua relação com a Fé;

Assumir as suas opiniões junto do grupo e ser capaz de as defender.

Material:

Cartas/cartazes com as expressões:

“Concordo”, “Discordo”, “Concordo totalmente”, “Discordo totalmente” (em anexo)

Cartão com as frases/propostas de discussão.

Descrição do jogo:

O jogo pode decorrer entre quatro paredes ou numa área exterior onde se consigam demarcar 4 cantos separados, que devem ser identificados como “Concordo”, “Discordo”, “Concordo totalmente”, “Discordo totalmente”.

Os participantes começam no centro da sala/área, o dirigente* deve apresentar um tema/questão e os participantes dirigem-se ao canto que mais se adequa à sua opinião naquele momento. Após estarem todos distribuídos, deve ser iniciado um debate de ideias.

É permitido que os participantes mudem de canto durante o debate. Não é necessário que todos os participantes falem em todas as questões, mas é importante que todos expressem a sua opinião pelo menos num tema.

Supõe-se que a dinâmica se desenrole de forma natural e descontraída, sem pressão para os participantes assumirem esta ou aquela posição — é essencial que cada um se sinta à vontade em assumir aquilo em que acredita e, para tal, recomenda-se a realização de um pequeno quebra-gelo no início da atividade.



Informação para o dirigente:

Este jogo não assume a possibilidade de um pioneiro ser “neutro” relativamente a um assunto. Pode ser permitido que o pioneiro fique ainda indeciso, e que espere enquanto ouve os colegas, antes de tomar uma decisão. No entanto, o dirigente deve incentivar o pioneiro a tomar uma decisão, para que possa tomar parte da discussão.

O dirigente poderá ter de interromper o debate se as ideias se tornarem repetitivas ou se não se estiver a conseguir progredir

O dirigente deve evitar manifestar a sua opinião, para não influenciar a troca de ideias, mas deve tentar manter um papel de moderador neutro e, se sentir que tal acrescenta riqueza à discussão, apresentar pontos de debate e outros pontos de vista.

Sugere-se que no fim do jogo (logo depois ou mais tarde), deverá haver oportunidade para se dialogar procurando uma reflexão pedagógica que oriente o sentir dos escuteiros para este tema.

Objetivos Pedagógicos:

A1; A2; A4; A5.

C1; C6; C7.

E3; E5; E7.

I1.

S5.

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

