ANIMAÇÃO DA FÉ

Ir(-)Ficar

Intro:
Ré Lá Sol
Ré Lá Sol
Ré

Lá Sol Ré
Viver por Ti é uma razão
Lá Sol Ré
Dia "cor vermelha debraada"
Lá Sol Ré
Um Caminho, uma Saída
Lá Sol
Mi-
ou entrar na Encruzilhada

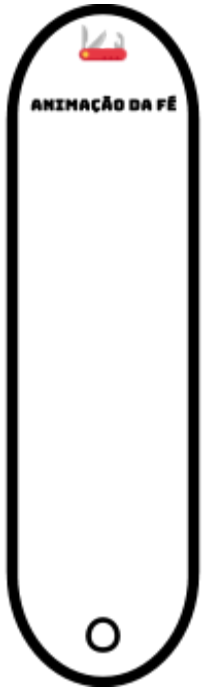
Ré Lá Mi-
Estou num porto sem
retorno
Ré Lá
Ou talvez na minha entrada

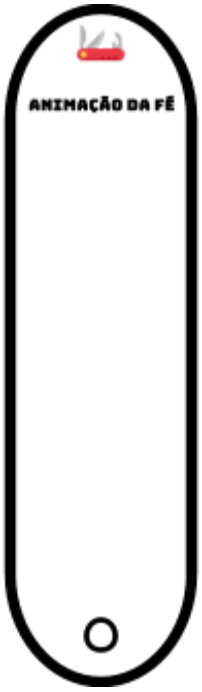
Ré Lá Sol
(eu ficar? (eu ficar)
Ré Lá Sol
(eu seguir? (eu vou ganhar)
Ré Lá Sol
(eu configa à minha frente
Ré Lá Sol
Gritar a toda a gente:
Ré Lá Sol Ré Lá
Sol Ré
Que sou Caminheiro!

É difícil entender
O que de mim mais se
espera
Quando não há solução
É quando tudo desespera

Estou a tentar encontrar
Um Rumo Novo nesta
estrada





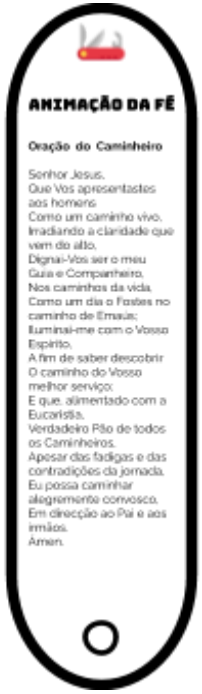




ANIMAÇÃO DA FÉ

Oração do Caminheiro

Senhor Jesus,
Que Vos apresentastes
aos homens
Como um caminho vivo,
Irradiando a claridade que
vem do alto,
Dignai-Vos ser o meu
Guia e Companheiro,
Nos caminhos da vida.
Como um dia o Fostes no
caminho de Emaus;
Iluminai-me com o Vosso
Espírito,
A fim de saber descobrir
O caminho do Vosso
melhor serviço;
E que, alimentado com a
Eucaristia,
Verdadeiro Pão de todos
os Caminheiros,
Apesar das fadigas e das
contradições da jornada,
Eu possa caminhar
alegremente convosco,
Em direcção ao Pai e aos
irmãos.
Amen.



ANIMAÇÃO DA FÉ

Oração da Manhã
Senhor Jesus,
Nesta nova amanhecer,
Ajuda-nos a manter os olhos abertos
às necessidades dos que nos
rodeiam e o coração disponível para
o serviço.

Que a nossa jornada de hoje reflita a
Tua luz e cave as nossas acções
constituam um mundo mais fraterno
e justo.

Guia os nossos passos e fortalece o
nosso dia na caminhada rumo ao
Homem Novo.

Amen.

Oração da Refeição
Senhor, nosso Deus,
Agradecemos por então alimenta que
Vos nos dais, fruto da terra e do
nosso trabalho.

Abençoai a partilha que fazemos
deste, símbolo da nossa fraternidade
e do nosso compromisso de que a
ninguém falte o pão.

Fortalecei o nosso corpo e o nosso
espírito para continuarmos a Vossa
missão de servir.
Por Cristo, nosso Senhor.

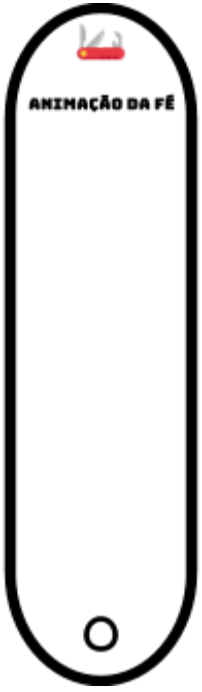
Amen

Oração de Fecho do Dia
Meu Deus
Obrigado pela energia que nos destes
hoje! Agradecemos cada desafio
superado, cada meta alcançada e o
privilégio de termos caminhado
juntos, como irmãos.

O dia termina, mas a nossa chama
de serviço permanece acesa.
Abençoa o nosso descanso e
recarrega as nossas forças para os
novos conquistas de amanhã.

Boa noite, Senhor, e obrigado pela
Vossa companhia constante.

Amen.





QUEBRA GELO

A Partilha
Reúne e faz um círculo.

Vais Fazer 3 Perguntas aos elementos que vão respondendo por ordem.

Qual foi coisa extraordinária que fizeste?

O que é que te falta fazer na IVª?

QUEBRA GELO

QUEBRA GELO

ANIMAÇÃO DE REUNIÕES

Acolhimento e Quebra-Gelo
Objetivo Principal: Criar um ambiente acolhedor, descontrair e preparar o grupo.
Atividades Típicas: Jogo rápido, verificação de presenças.
Mística e Reflexão:
Objetivo Principal: Fomentar a interioridade, a partilha de valores e a mística.
Atividades Típicas: Leitura de um texto inspirador ou Oração.
Conselho de Clã
Objetivo Principal: Tomar decisões democráticas, planear actividades futuras, distribuir tarefas e avaliar ações passadas.
Atividades Típicas: Brainstorming, votações, discussão aberta de projetos de serviço.
Animação/Formação:
Objetivo Principal: Desenvolver competências específica ou coletiva.
Atividades Típicas: Jogo mais desafiante, workshop rápido, preparação prática de material para um acampamento.
Encerramento e Compromisso
Objetivo Principal: Fechar a reunião de forma positiva, assumir compromissos individuais ou coletivos.
Atividades Típicas: Canto final, desafio para a semana, avaliação da reunião.

ANIMAÇÃO DE REUNIÕES

QUEBRA GELO

A Espiral

Duração 5-10 minutos

Material

Corda ou marcação para fazer espiral no chão

Bola leve (ou algo similar ex. caricá)

Vara

Regras

Cada jogador deve conduzir a bola com a vara seguindo um percurso em espiral até ao centro e voltar.

Se a bola sair volta ao ponto onde saiu.

Contabilizar o tempo ou fazer estafeta por equipas.

QUEBRA GELO

O Gato Fascinado

Faz-se uma roda à volta de um elemento escolhido ao acaso.

Esse elemento tem que tomar a forma de um gato (ou outra personagem à escolha).

Os elementos a formar a roda não se poderão rir apesar das imitações do "Gato" que tudo faz para que tal aconteça.

O primeiro a rir passa para o centro e torna-se no "Gato"

QUEBRA GELO

ANIMAÇÃO DE REUNIÕES

O papel do Guia/Anais

O papel principal do Guia ou Anais é o de um facilitador e motivador.

É o elo de ligação essencial entre os restantes elementos, incentivando a participação ativa, a tomada de decisão coletiva e o entreajuda dentro do Clã, garantindo que o grupo progride unido na sua caminhada de desenvolvimento pessoal e serviço.

ANIMAÇÃO DE REUNIÕES

Dinâmicas Úteis

6-3-5
Seis participantes escrevem três ideias em cinco minutos. Depois, passam a folha para o lado para que o colega expanda ou adicione novas ideias, num ciclo de 5 a 6 rondas.

Voto Popular
Após um brainstorming livre, cada pessoa recebe um número limitado de pontos/autocolantes para votar nas ideias que considera prioritárias ou mais viáveis.

_____