



III Secção – Pioneiros/Marinheiros

Caixa dos Sonhos



Pretende-se que o Dia do Pensamento seja para os pioneiros uma experiência de futuro baseada na construção do sonho. Assim, os pioneiros são desafiados nesta dinâmica a interagir com a comunidade local, procurando desafiar todos os que estão à sua volta a sonhar.

O jogo

O jogo divide-se em duas fases. Num primeiro momento, a comunidade deverá fazer um levantamento junto de amigos, conhecidos, locais, comerciantes, familiares. Deverão abordar as pessoas e informar que têm uma caixa da sorte que realiza sonhos, convidando cada pessoa a colocar um sonho na respetiva caixa. A particularidade deste levantamento é que cada pessoa deve escolher um sonho que beneficie outra pessoa e não a si próprio, seja um amigo que conheçam que precise de ajuda, seja uma causa por que lutem e que gostassem de ver concretizada.

Boa-Ação

Numa segunda fase, em equipa ou em comunidade, irão selecionar um ou mais sonhos colocados na caixa e assumir como missão torná-lo(s) realidade.

Preparação

Deve ser explicado o propósito e a dinâmica a todas as pessoas abordadas;

Deverão assegurar que cada sonho colocado na caixa está identificado, para que a pessoa seja contactada;

Deverão registar a execução das dinâmicas propostas (jogo e boa-ação) em vídeo e/ou fotografias para que possam complementar a realização do relatório de candidatura à insígnia;

Deverão criar uma forma de avaliar esta dinâmica em equipa de animação e em comunidade.

Objetivos Educativos a trabalhar

I5; I6; S2; S4; S5.