

# O LÍDER ESPÍRITA



## CONECTANDO HISTÓRIAS

O objetivo deste jogo é conectar mini-histórias para formar uma história. A história deverá retratar a liderança necessária ao Movimento Espírita (órgão de unificação) ou a um Centro Espírita, nos dias atuais, que contenha as competências de que os participantes se serviram no *menu*.

O primeiro participante começa compartilhando uma memória ou experiência interessante que ele tem (sua mini-história).

Por exemplo, um participante pode dizer: *“Uma vez, quando eu dirigia a área do atendimento espiritual no centro espírita onde colaborava, tive de ver acolhia na equipe uma pessoa que chegou dizendo ter sido dirigente de uma federativa estadual e queria integrar-se à tarefa de imediato. Então precisei ter muita \_\_\_\_\_ (competência)”*.

Outra participante pode contar uma mini-história relacionada que tenha temas ou elementos semelhantes à mini-história anterior. Por exemplo: *“Eu quando fui convidada a participar de uma tarefa no Centro Espírita fiquei muito feliz e preocupada, o que me fez \_\_\_\_\_ (competência)”*.

Cada pessoa deve compartilhar pelo menos uma mini-história que se conecte às outras mini-histórias. Anote as competências em post-it para colocar em cada parte da história que está sendo formada. Assim, conectando as mini-histórias dos participantes, o grupo contará uma história.