

MACHANÉ DE GUIBORIM-DEZ/95  
"O REI LEÃO"

### INTRODUÇÃO

Este tochnit tem como objetivo passar para os chanichim ideais e valores presentes no "Rei Leão".

O filme será a metodologia usada para que os chanichim percebam a presença desses valores em suas vidas, através de passagens que mostram de uma maneira mais próxima e mais ligada a vida deles, que assim se prenderão ao tochnit. As peulot deverão ter um tópico central lembrado por uma cena do filme. Desse tópico serão puxados outros tópicos, sempre ligados ao filme.

### PEULÁ I : CURIOSIDADE

No começo do filme, Scar conta para Simba sobre o cemitério dos elefantes, e tenta despertar no sobrinho a curiosidade e o desejo de desafiar o perigo fazendo algo que lhe é proibido.

Scar teve êxito e Simba foi de encontro ao perigo, deixando-se levar pelos instintos.

Com essa passagem deverá se ressaltar a curiosidade de Simba e sua atitude precipitada, que apesar de tudo serviu como lição (nunca sabemos de tudo, sempre tem mais para aprender).

### METODOLOGIA

O madrich levará uma caixa embrulhada e com algo dentro que faça barulho. Dará os jogos introdutórios normalmente, mas sempre despertando a curiosidade sobre o que tem na caixa.

Depois dos jogos, os chnichim receberão 4 tarefas, que se cumpridas, ganharão um prêmio.

As tarefas estarão fechadas num papel, mas uma, o madrich adiantará que é descobrir o que está na caixa. As outras serão simples, mas uma delas será dar um beijo na caixa antes de



Depois disso, haverá uma “conversinha” sobre a que leva a curiosidade, se é bom ser curioso, etc.

## PEULÁ II: TRADIÇÃO

Várias passagens do filme mostram a presença de tradições entre os leões e os animais. Tais tradições podem ser relacionadas com algumas tradições judaicas.

É importante que nessa peulá os chanichim percebam a importância das tradições para os povos. Para isso, o madrich deverá comentar sobre algumas tradições que aparecem no filme (quando morre vira estrela, hierarquia, filhos prometidos, ausência do tio no brit-milá, etc.)

### METODOLOGIA

- 1)Jogo antes da peulá: quero-quero onde as tarefas são realizar cerimônias de casamentos indígenas, brit-milá, enterros africanos, etc., bem caracterizados.
- 2)Comentar sobre o jogo. Se eles conhecem bem as tradições, se elas são importantes...
- 3)Mostrar em quais partes do filme estão algumas tradições e quais são elas.

## PEULÁ III: TUDO TEM SUA HORA

Quando Mufasa salvou Simba das hienas no cemitério dos elefantes, Simba falou que tinha ido lá porque queria ser corajoso como o pai. Mufasa disse: “Coragem tem hora e lugar”.

O que será passado nessa peulá é que tudo tem sua hora, e que adiantar o tempo é perigoso e desnecessário.

### METODOLOGIA

Jogar mímica. O representado será as fases da vida (nascimento, aprendendo a andar, a falar, andar de bicicleta, ir para a escola. entrar na faculdade. casar. trabalhar. lua-de-



Depois, o madrich mostrará que certas coisas que eles representaram não são bem assim, e explicará que é difícil representar coisas que eles ainda não passaram, porque ainda não chegou a hora deles.

#### PEULÁ IV: HAKUNA MATATA

Essa parte do filme coloca um ideal que deve ser questionado, pois HAKUNA MATATA é simplesmente esquecer os problemas, pois já que eles têm que acontecer, não há como impedi-los; é a vida sem responsabilidades; é a lei do mínimo esforço.

Os madrichim deverão mostrar a importância de correr atrás dos objetivos, mesmo que estes estejam longe, e que esquecer seja mais fácil.

Nessa peulá será falado também sobre a influência de cada sentimento nas decisões, e serão mostrados os sentimentos que aparecem no filme.

\*Perguntar o que eles fariam em cada situação se estivessem no lugar de algum personagem.

#### METODOLOGIA

Fazer um desenho ou uma escultura com vários materiais. Discutir quantas peças cada um usou, e questionar se quem usou poucas coisas na sua obra não foi por preguiça, pois quanto mais peças, mais difícil fica o trabalho.

Antes da peulá, daremos o jogo da fábrica, onde os trabalhos mais difíceis serão mais recompensados.

#### PEULÁ V: LEMBRAR...

Passar para os chanichim porque era tão importante que Simba lembrasse de seu pai, de seu passado, pois só assim, ele saberia como agir no presente e no futuro.

Era difícil para Simba lembrar do passado, pois doía lembrar dos erros, mas só com essa lembrança, ele criou coragem para assumir seu destino. Nós aprendemos com os erros!

### METODOLOGIA

Fazer recortes de revistas que os faça lembrar da machané, ou da escola, ou da família e explicar o porquê dessa lembrança.