

## CRIATIVIDADE

Criar é tirar do nada, é dar existência a alguma coisa. Por exemplo: a milhões de anos atrás Deus criou o ~~mundo~~ mundo em que hoje vivemos.

Em primeiro lugar criou o dia e a noite e depois os mares e a terra, as plantas e os animais e por fim o homem e a mulher. Tendo feito o homem a sua semelhança, isto é, tendo criado o homem como a sua imagem, Deus consedeu aos homens seu "don" criador.

Logo no início o homem vivia no paraíso e este "don" não era usado praticamente para nada pois bastava esticar as mãos e obtinha tudo que queria. Mas então Eva mordeu a maçã e os dois foram expulsos do paraíso. Foi desde então que o homem comessou sua escalada rumo ao futuro.

Sózinhos no mundo os dois sentiram necessidade de muitas coisas e aos poucos foi sendo criado as primeiras habitações, barcos, maneiras de cozinhar, dormir e se portar.

Felizmente o homem não parou aí! Seu espírito criativo evoluiu mais e mais até que surgiram os edifícios, elevadores, telefones, aviões, rádios, TVs a cores etc.

Vocês já imaginaram como é possível a gente acompanhar na nossa casa pela TV o homem chegando a planetas que estão milhares de quilômetros de distância?

Tudo isto é possível graças a este estado de criação que domina o homem.

A criação no entanto não pode parar e breve estaremos andando em esteiras rolantes ou viajando a lua em um avião super-sônico ou ainda dando a volta ao mundo em poucos minutos.

Até agora, no entanto, vimos somente o don criador do homem voltado para invenções mas criar não é somente inventar. Se pegarmos um pincel, tinta e uma folha de papel e pintarmos algo nosso nela estaremos criando alguma coisa. Tudo que fazemos ao nosso modo diferente do que é comum que se faça é CRIAR! Por exemplo: se ao invés de andarmos para frente passássemos a caminhar para trás estaremos criando uma nova maneira de andar.

Assim podemos ver que graças a esta criatividade que temo o mundo chegou onde está hoje e se soubermos levar esta criatividade para o lado bom das coisas cada vez mais iremos nos desenvolver em busca de novos caminhos que levem o homem a um mundo de paz e fraternidade entre os povos.

PARA O MADRICH:

É necessário nesta peolá que o madrich chame para si toda atenção possível dos chanichim. É fundamental levar os chanichim para o objetivo final: mostrar que eles também são capazes de criar e que a sua criação é importante. Para isso o madrich deve ser capaz de levar a peolá de forma que ao final da ~~xxx~~ sichá os chanichim queiram demonstrar a mensagem do que receberam exprimindo-a sob a forma de desenhos, pinturas, colagens etc.

Ao final da sichá o material para esta finalidade deve estar a mão de modo que não seja necessário sair do cheder durante a duração da peolá. Ao final o madrich deve recolher todo o material dando a máxima importância para o que foi feito e colocando este material em exposição para todos os chaverim do snif. É importante que o madrich ajude nos trabalhos sem se comprometer com a criação do chanich.

.....

#### JOGOS

Jogo das vogais-reune-se a kvutzá e se pede que um voluntario saia. A seguir se explica a kvutzá que se dirá ao voluntário que foi contada uma história enquanto esteve fora e que através de perguntas objetivas - ~~xxx~~ que exijam como resposta somente sim ou não-devera descobrir que história foi contada. Ao final da pergunta, se esta terminar com uma vogal o chaver devera responder SIM se a pergunta terminar em consoante se respondera NÃO. Ao final o voluntario tera criado uma história o que o madrich deverá resaltar.

jogo da composição-Distribui-se lápis e papel a todos os chanichim. A uma ordem do madrich todos deverão escrever algo sobre uma palavra anteriormente preparada. A seguir todos passam a folha para o chaver a esquerda e a uma ordem do madrich todos deverão fazer um desenho daquilo que leram. Feito isto o madrich pedirá que todos dobrem a parte já escrita e desenhada e dará uma nova palavra dando seguimento ao jogo até que as folhas se acabem.

jogo das letras-O madrich devera anteriormente preparar 4 folhas da seguinte forma: no lado maior superior da folha coloca-se diversas proposições tais como: marca de carro, nome de país, nome de cinemas de P. Alegre etc. No lado menor a esquerda coloca-se passos para as letras. O madrich divide a Kvutzá em 4 grupos e entrega cada uma das folhas para um dos grupos. A uma ordem do madrich dando uma letra todos deverão colocar nomes das coisas que comecem pela letra dada. Se dois ou mais grupos derem o mesmo nome a uma mesma proposição recebem só 3 pontos caso contrário 5 pontos.