



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



Caderno de **Jogos Cooperativos**

Organização:

Juliana Assef Pierotti



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



*"Vivendo e aprendendo a
Jogar, nem sempre
ganhando, nem sempre
perdendo, mas
aprendendo a jogar".*

Guilherme Arantes



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



Índice

Introdução _____	4
Educando nos dias de hoje _____	6
Jogar _____	8
Nosso Jogo _____	8
Tipos de Jogos _____	12
Condição dos Jogos _____	13
Manifestação e desenvolvimento estimulado pelo Jogo Cooperativo _____	13
Preparando nosso Jogo _____	14
Dicas ao Focalizador _____	17
Jogos de Quebra gelo /integração _____	19
Jogos de Toque ou Confiança _____	31
Jogos de Criatividade ou Reflexão _____	40
Jogos de Fechamento _____	52
Alguns textos bacanas _____	58
Bibliografia _____	67
Anexos _____	68



Introdução

Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



"Considero os Jogos Cooperativos como um presente, daqueles que a gente ganha quando criança, sabe? Ao recebê-lo, é preciso desfrutar dele. Temos que deixar o presente fazer parte da gente, circulando pelo corpo inteiro, dos pés à cabeça... pelo coração. Depois, sentindo que o presente é Como-Um comigo, começo a compartilhar com os outros mais próximos à alegria de brincar juntos. Então, quando menos esperamos, ele se transforma em Como-Um a todo mundo.

*É impossível qualquer tipo de convencimento em se tratando de Cooperação, a não ser **Con-VenSer** (um vir-a-ser compartilhado) a si mesmo. Isto é, buscar o sentido, o significado e a vivência do Jogo Cooperativo navegando interiormente.*

Em resumo, a lógica proposta pelo Jogo Cooperativo, enquanto Pedagogia da Cooperação, é uma lógica dialógica, que busca uma sinergia entre Visão-e-Ação, Teoria-e-Prática, Sonho-e-Realidade, Todo-e-Parte, Indivíduo-e-Coletivo e Cada Um-Consigo Mesmo. Enfim, entre tudo e todos que se acham isolados, separados ou em oposição uns aos outros." – Fabio Brotto

Crianças, adultos que vivem em disputa e necessitados de só vencer (em vez de "venSer") e países cuja meta não é o progresso do homem mas a riqueza para o poder. Crianças, adultos e países aí estão a nos mostrar como é poderosa no bicho homem a necessidade de ganhar, viver em disputa e levar a melhor.

Sem saber que a necessidade de vencer é talvez a principal fonte de sofrimentos do ser humano e das sociedades, o homem permanece aprisionado ao mito do herói, incapaz de aproveitar a energia despendida nessa luta estúpida, para outros tipos de vitória, as que não têm por meta a destruição de outras partes, e, sim, evoluir através da construção do mundo, da criatividade, da organização de sociedades justas, igualitárias e fraternas que não necessitem do impulso da competição para obterem a força de trabalho e a disposição necessárias ao avanço e à evolução.

Vencer é importante e significativo de aspectos positivos e ativos do homem. Mas vitória só existe onde aparece a criação com a conquista de novos passos e não onde jazem cadáveres dos antagonistas ou a cisão de partes do real, representada pela posição dos discordantes.

Vencer é importante quando se luta por uma ordem positiva e não quando se luta contra o que nos parece negativo. Vencer é uma atitude positiva diante da vida e não a derrota do positivo que havia nos antagonistas.

Mas se o homem precisa ganhar, aprecia ganhar, não vive sem ganhar, poderíamos, então, trocar o adversário. Não se trata de ganhar do outro. Mas de ganhar de si mesmo através do outro. Os competidores, juntos, debruçar-se-iam sobre as virtudes próprias e adversárias (solidárias) na busca dos pontos nos quais houvesse superação de desempenhos anteriores.



Vivemos, porém, numa realidade que assim não dispõe. As pessoas se comportam em função de ditames impostos pelas ideologias e os nomeiam de “realismo”. A nuvem pragmática que invadiu a humanidade no século XX determinada pela utopia do progresso material, científico e tecnológico levou os processos educativos (os escolares e os dos costumes) a colocar na eficácia, no resultado e na forma, toda a finalidade dos atos humanos.

Parceiro realizador



Parceiro empreendedor





Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



Educando nos dias de hoje!

Estamos passando por uma mudança de paradigmas, por uma fase em que os saberes não são mais exclusividade de quem ensina, tanto quanto seres humanos quanto como educadores. O papel do educador é muito mais o de um facilitador e orientador do processo de desenvolvimento do(s) outro(s). O objetivo do educador é o de oferecer instrumentos ao educando para que ele possa procurar dentro de si e no mundo externo, as informações necessárias para o seu crescimento. O educador/facilitador é um alavancador de novos rumos, motivador para a mudança, auto-conhecimento, auto-transformação e reformulação de valores. O papel do educador é o de levantar questionamentos que “provoquem” e “desequilibrem” seu(s) interlocutor(es), em prol da mudança.

Porque e quando isto acontece?

Não é um acontecimento instantâneo e sim um processo, onde para cada indivíduo ocorre a partir de eventos ou fatos muito particulares. A partir de um desconforto, de um sentimento de que as coisas não estão certas do jeito que estão

Para mudar precisamos nos desvencilhar de idéias preconcebidas, formas viciadas de relacionamento, para reconstruir, tijolo por tijolo, nossa nova forma e, aos poucos, ir experimentando qual é o clima que darei a cada encontro, a cada oficina, a cada aula. Quais as bases de pensamento sobre as quais irei “sentar”, me alimentar e dormir; ou seja, os novos paradigmas que irão servir de norte para o meu novo comportamento, minha nova postura; que estilo irei adotar.

Se refletirmos a respeito de :

- que estilo quero adotar(filosofia)
- o que é essencial para mim (meus valores) e o que é superficial (justificativa)
- o que quero nesta nova fase (meus objetivos)
- como vou apresentar essas questões (metodologia)
- que materiais vou utilizar

Avaliar o que está confortável, o que está prático, ir fazendo os pequenos ajustes para ir adequando o meu espaço ao meu jeito. A minha filosofia de trabalho às necessidades de todos aqueles que moram comigo ou vem me visitar.

Vamos refletir à respeito da postura do educador até os dias de hoje:

- autoritária, centrada em um único indivíduo, considerado “detentor dos saberes”, dono da verdade
- unilateral, no sentido de não ter flexibilidade, utilizando e repetindo velhas fórmulas ou receitas sem atentar para as necessidades daqueles a quem nos dirigimos
- o seu maior objetivo é ensinar, informar, transmitir conhecimentos
- considera o outro como uma tábua rasa que deveria incorporar, adotar os seus saberes incontestáveis
- abomina o conflito



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



- condena e rejeita o erro
- avalia, taxa e classifica o bom e o ruim, o melhor e o pior

Vamos fazer agora, uma reflexão a respeito da postura do novo educador, facilitador do processo do outro:

- ele ouve, observa e reconsidera o processo de desenvolvimento do seu aluno/educando/aprendiz.
- reflete a respeito da sua própria prática, recriando-a em função das necessidades do(s) seu(s) interlocutor(es): avalia o seu processo e postura
- reconstrói junto com o(s) outro(s) os saberes
- é flexível e aberto para a mudança
- trabalha a partir dos conflitos, procurando caminhos para resolvê-los
- utiliza o erro como alavanca e desafio para novas aprendizagens
- o seu maior objetivo é formar, propiciar a abertura de canais no outro e oferecer ferramentas para que o outro possa ser ele mesmo, se descobrir, expressar-se.

Baseado No texto de Adriana Friedmann



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



Jogar???

"Creio que quando tratamos do Jogo Cooperativo, **o propósito essencial**, é nos ajudar a lembrar da importância de **Tocar-Despertar-Trocar-Reencontrar uns COM os outros**– **Fabio Brotto**

• **Tocar** aquele que está além do profissional e dos diferentes papéis sociais que representamos, tocar o Ser Humano por trás da camisa, especialmente, aquele por trás da camisa do "outro time".

• **Despertar** com os outros, a lembrança de nosso estado de Interdependência e Cooperação essencial, presente em todos nós e em todas as coisas.

• **Trocar** nossas possibilidades de realização do (im)possível, quando operamos juntos os desafios do cotidiano.

• **Re-encontrar** quem Eu Sou e quem Somos Nós. E qual nosso papel neste vasto e permanente Jogo da Vida."

Nosso Jogo

Você sabe o que é jogo cooperativo? E cooperação?

JOGO: brincadeira, divertimento, folguedo, passatempo, exercício de crianças em que elas fazem prova da sua habilidade, destreza ou astúcia.

COOPERATIVO: aquele que coopera, que age ou trabalha junto com o outro para um fim comum, que colabora, contribui ou age conjuntamente para produzir um efeito.

JOGOS COOPERATIVOS possuem no seu âmago de desenvolvimento a COOPERAÇÃO. São atividades de compartilhar, unir pessoas, despertar a coragem para assumir riscos com pouca preocupação com o fracasso e o sucesso em si mesmos. Os jogos cooperativos reforçam a confiança em si mesmo e nos outros, propiciando uma participação autêntica, fazendo com que o ganhar e o perder sejam, apenas, referências para o crescimento pessoal e coletivo. Através dos jogos cooperativos, crianças e adolescentes "descobrem" outras possibilidades: regras, aprendizagem e educação, a ajuda, a solidariedade, a compreensão, o lúdico. A disputa e a competição podem ser confrontadas, abrindo-se uma possibilidade de inserção da COOPERAÇÃO – ONDE TODOS GANHAM.

A UNESCO coloca como alguns dos valores essenciais para a paz e a convivência ecológica entre as pessoas: respeitar a vida, rejeitar a violência, ser generoso, escutar para compreender, preservar o planeta, redescobrir a solidariedade. Esses e outros valores como: união, amor, colaboração, bondade, paz, responsabilidade, organização, inclusão ética, são trabalhados através das VIVÊNCIAS COOPERATIVAS.

Os JOGOS COOPERATIVOS (VIVÊNCIAS COOPERATIVAS) permitem o desenvolvimento do viver e do conviver em grupo, do aprender para cooperar e do cooperar para aprender, exercitando o compartilhar como instrumento de crescimento pessoal.



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



Segundo Terry Orlick, "a diferença principal entre Jogos Cooperativos e competitivos é que nos Jogos Cooperativos todo mundo coopera e todos ganham, pois tais jogos eliminam o medo e o sentimento de fracasso. Eles também reforçam a confiança em si mesmo, como uma pessoa digna e de valor."

A proposta da cooperação é que as pessoas possam fazer as coisas conjuntamente, que possam "compartilhar" situações, sentimentos, sensações, momentos, encontros. Que a cooperação seja também um exercício de "com vivência", e que tudo esteja sempre dentro de uma "comum unidade"

O Homem, só existe quando em relação com outras pessoas, e para isso depende dos outros para sobreviver.

Quando temos um grupo, o resultado final deverá SEMPRE ser de acordo com o que é melhor para todos, e não para mim individualmente.

E o que é um jogo semi cooperativo então? É aquele que favorecem o aumento da cooperação no grupo e oferecem as mesmas oportunidades de jogar para todas as pessoas do time. Os times continuam jogando um contra o outro, mas a importância do resultado é diminuída, a ênfase passa a ser o envolvimento ativo no jogo e na diversão. Por exemplo: todos os jogadores devem tocar na bola. Todas as mulheres têm que fazer determinada coisa, enquanto aguardam a vez. Todos os pontos de um time são computados para o outro. Cada vez que um time faz um ponto, um jogador deverá passar para o lado oposto etc...

Para se Atingir a cooperação é necessário vivenciar 3 etapas:

1º Ganhar Sozinho = Individualista / Indiferença

2º Ganhar de você = Competitivo

3º Ganhar COM você = **Cooperativo**

Aqui, poderemos encontrar diversas justificativas para a utilização dos jogos cooperativos, e quais são os benefícios que eles nos trazem; em contrapartida aos jogos competitivos.

Como já foi comentado, a sociedade por si só já é muito competitiva, e então nascemos sabendo competir, e acabamos deixando de aprender a cooperar, pois parece não existir tempo para isso.

Mas, aqui eu faço um convite: EXPERIMENTE

Jogos Cooperativos	Jogos Competitivos
Visão que "Tem para todos"	Visão que "só tem para um"
Objetivos comuns	Objetivos exclusivos
Ganhar COM o outro	Ganhar DO outro
Jogar COM	Jogar CONTRA
Confiança Mutua	"Des - Confiança" / Suspeita
Todos FAZEM parte	Todos A parte
Descontração / Atenção	Preocupação / Tensão
Solidariedade	Rivalidade
Diversão para TODOS	Diversão às custas de alguns
A Vitória é garantida e compartilhada	A Vitória é uma ilusão
Vontade de continuar jogando	Pressa para acabar com o Jogo



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



Existem várias maneiras de utilizar o Jogo Cooperativo, e aqui destaco algumas que podem servir de guia. Mas que fique claro que esse tipo de jogo, não tem local, data, espaço ou situação mais adequada. Ele pode ser praticado em toda e qualquer situação. No dia a dia, na escola, no trabalho, na “com vivência” com os outros. A cooperação deve ser entendida como um VALOR e não como um ato.

Então vamos lá:

Vivência - é um processo de ensino-aprendizagem denominado “Educação de Laboratório”, ou seja, um conjunto metodológico que objetiva o alcance de mudanças pessoais a partir de aprendizagens baseadas em experiências diretas ou vivências.

Fela Moscovici - 1985

Dinâmica de Grupo - Todos os grupos devem ser compreendidos como totalidades dinâmicas que resultam das interações entre seus membros. Estes grupos adotam formas de equilíbrio no seio de um campo de forças, tensões e pelo campo perceptivo dos indivíduos. Estas forças, tais como movimento, ação, interação, reação, etc. é que constituem o aspecto dinâmico do grupo e conseqüentemente afetam sua conduta.

Kurt Lewin

O Jogo

Através da história da humanidade foram inúmeros os autores que se interessaram, direta ou indiretamente pela questão do jogo, do brincar e do brinquedo. Aqui seguem algumas informações importantes sobre esse tema tão antigo mas ao mesmo tempo tão desconhecido. Confira!

Idade Média – o jogo é considerado não sério (associado ao jogo de azar). Serve também para divulgar princípios de moral, ética e conteúdos de disciplinas escolares.

Renascimento – compulsão lúdica. O jogo é visto como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo: foi adotado como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares (Quintiliano, Erasmo, Rabelais, Basedow)

“O jogo é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário. É do escritor, o poeta, sua prioridade” – Montaigne, 1612

“O jogo é um meio de expressão de qualidades espontâneas ou naturais da criança, como recriação, momento adequado para observar a criança, que expressa através dele sua natureza psicológica e inclinações” – Vives, 1612

O jogo tem valor educativo, na medida em que alia o prazer à condição de uma livre aprovação e de uma submissão autônoma às regras ... O valor do jogo tem implicações políticas e morais, indo bem além da simples distração ... O jogo passa a ser associado à formação do ser humano em sua plenitude” – Rousseau, 1761

“Os jogos da criança são o insubstituível lugar de uma auto-aprendizagem por si mesma, em que vemos que se trata de uma cultura livre ... Por meio do jogo, a criança aprende a coagir a si mesma, a se investir de uma atividade duradoura, a conhecer e a desenvolver as forças do seu corpo” – Kant, 1787

“O jogo é necessário na vida humana” – Tomás de Aquino, 1856

“... O jogo é um remédio e um repouso que se dá ao espírito para relaxá-lo, restabelecer suas forças, junto com as do corpo ...” – Nicolas Delamare, séc. XVIII



Jovens em Ação

Parceiro realizador



ASHOKA

Parceiro empreendedor



Aracati
agência de
mobilização social

"A brincadeira reflete o decurso da evolução do homem, desde a pré-história até o momento presente. É como se a história da raça humana fosse recapitulada por cada criança, cada vez que ela brinca" – Stanley Hall, 1882

"... A brincadeira é a atividade espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo.... Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo ... O brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação"– Froebel, 1912

"O jogo é uma atividade livre, conscientemente tomada como não-séria e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais, próprios, segundo uma certa ordem e certas regras"– Huizinga, 1938

"Os jogos são geradores e expressão da personalidade e da cultura" – Roberts e Sutton-Smith, 1960-1970

"Os jogos tem um papel expressivo no desenvolvimento de certas habilidades cognitivas" – Bateson (1956), Vygotsky (1967), Sutton-Smith (1967), Sylva, Bruner e Genova (1976)

"O jogo é uma atividade espontânea oposta à atividade do trabalho"

"É uma atividade que dá prazer ..."

"Caracteriza-se por um comportamento livre de conflito"

Piaget, 1964

"Importância da exploração no jogo: a ausência de pressão do ambiente cria um clima propício para investigações necessárias à solução de problemas" – Bruner, 1976-1983

"O jogo é uma forma de infração do cotidiano e suas normas" – Wallon, 1981

"O Brincar traz de volta a alma da nossa criança: no ato de brincar, o ser humano se mostra na sua essência, sem sabê-lo, de forma inconsciente. O brincante troca, socializa, coopera e compete, ganha e perde. Emociona-se, grita, chora, ri, perde a paciência, fica ansioso, aliviado. Erra, acerta. Põe em jogo seu corpo inteiro: suas habilidades motoras e de movimento vêm-se desafiadas.

No brincar, o ser humano imita, medita, sonha, imagina. Seus desejos e seus medos transformam-se, naquele segundo, em realidade. O brincar descortina um mundo possível e imaginário para os brincantes. O brincar convida a ser eu mesmo"

"O brincar, assim como a arte, o movimento, a expressão plástica, verbal e musical, é uma das linguagens expressivas do ser humano" –

"O jogo designa tanto a atitude quanto o objeto que envolve regras externas"

- Friedmann, 1998

Tipos de Jogos



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



- **Jogos de Quebra-Gelo, Ativadores e de Integração**

Jogos normalmente utilizados com grupos que ainda não se conhecem bem. Abertura de eventos, seminários, formação de novos grupos. Independente de permanecerem ou não juntos por muito tempo. Jogos de abertura, nomes, ação, folia. São jogos curtos e com altas doses de ação e gasto de energia. Servem para unir o grupo desde o início da sessão, ajudando os participantes a memorizar o nome de cada um, começar um contato e se descontraírem. Os jogadores se soltam, aquecem, descarregam as tensões físicas e superam reservas pessoais. Servem também para momentos após refeições e/ou quando o grupo se apresenta cansado da jornada.

- **Jogos de Toque e Confiança**

Jogos que dependem de uma relação pré-estabelecida e como o próprio nome já diz, confiança! A Questão do toque é sempre muito delicada e deve ser abordada e introduzida com cautela para não afastar, esfriar ou até mesmo estragar o clima entre os participantes. Estes jogos ajudam os participantes a observar como lidam com a confiança em suas vidas. Devem ser utilizados com bastante cuidado, o focalizador deve estar atento ao momento do grupo e às reações de cada participante, assegurando-se de que o momento é este, pois eles podem disparar processos psicológicos internos. São Muito úteis também quando um grupo que já trabalha junto demonstra sinais de desgaste, desequilíbrio e intrigas começam a aparecer.

- **Jogos Criatividade e Reflexão**

Jogos que podem ser usados com grupos que precisam amadurecer alguma idéia, ou pensar em novas soluções para determinadas coisas / assuntos / situações. estimulam a expressão da imaginação, intuição e criatividade

Também podem ser jogos de descontração, utilizados em momentos em que o grupo apresenta cansaço ou desgaste no pensamento específico de algum assunto.

Nestes jogos os participantes podem se perceber e mostrar aos outros o que descobriram acerca de si mesmos e do grupo. Os participantes também fazem contato com seu próprio interior e com o grupo.

- **Jogos de Fechamento**

São Jogos mais profundos e exigem alguma capacidade do focalizador, para lidar com demandas que surgem no decorrer das atividades. São normalmente usados em encerramentos de atividades com grupos que já se conhecem e trabalharam juntos por algum tempo (seja ele de quanto for) Servem também para dar às pessoas a chance de se posicionarem em relação ao grupo e a si mesmas, transferindo o que fizeram no treinamento ou vivência para o seu dia-a-dia.

OBS: Normalmente, dentro de um processo grupal, todos os tipos de jogos são utilizados.



Jovens em Ação

Parceiro realizador



ASHOKA

Parceiro empreendedor



Aracati
agência de mobilização social

Condição dos Jogos

Em nossas vidas, aprendemos que tudo o que é bom, sempre acaba. Mas dentro do jogo cooperativo, só acaba quando o grupo achar que chegou o momento, ou então, quando os desafios forem todos vencidos, e não quando um perde e o outro ganha.

No Jogo cooperativo, podemos ficar jogando o mesmo jogo de diversas formas, desde que isso seja divertido para todos.

Existem dois tipos de jogos. Um pode ser chamado de finito, o outro de infinito.

FINITO	INFINITO
As regras não podem mudar	As regras devem mudar de acordo com as demandas
Jogadores jogam dentro de limites	Jogadores jogam com os limites
Jogos são sérios	Jogos são divertidos
Jogador joga para ser poderoso	Jogador joga com o poder
Jogador consome tempo	Jogador gera tempo
Jogador busca a vida eterna	Jogador busca o nascimento eterno

Carse - 1986

Manifestações e desenvolvimentos estimulados pelo Jogo Cooperativo

Plano Físico

- Habilidade dos Jogadores
- Movimentação do Jogo
- Linguagem Corporal
- Energia dos Jogadores
- Energia do Local

Plano Mental

- Pensamento
- Imaginação
- Raciocínio
- Conhecimento
- Idéias

Plano Emocional

- Sentimentos
- Atitudes
- Padrões de Comportamento
- Relacionamento Interpessoal
- Ideologias

Plano Espiritual

- Valores Essenciais
- Metas de Vida
- Questionamentos
- Intuição
- Criatividade
- Consciência Grupal
- Ideais



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



Preparando nosso Jogo

O primeiro sentimento do educador hoje, que sente que aquele velho e conhecido jeito de ensinar, não mais atende aos seus educandos, é uma ansiedade, uma percepção de que “está perdendo o controle”; uma sensação de que aquele espaço certinho no qual todos enfileirados prestavam atenção à matéria, está “sufocando seus educandos”. O ar está rarefeito. Não há movimento e os ânimos ficam à flor da pele. As pessoas precisam respirar, abrir as janelas ou até mudar de espaço para se expandirem. E quanto mais autoritário e repressivo para manter aquela antiga disposição, mais revolta, tensão e doenças por parte dos educandos. É possível sentir no corpo: falta de harmonia, um atropelando o outro; falta o espaço que permita (dentro do espaço para oficina) que cada um dos seus educandos possa entrar em contato consigo mesmo, com a sua intimidade, com a sua individualidade, com os seus conflitos e limitações e com as suas habilidades. Falta o espaço do poder vir a ser e a expressar-se, cada um do seu jeito, para poder voltar à sala para um reencontro com o(s) outro(s).

1. Como criar um novo espaço, ou reformá-lo para que torne-se um ambiente agradável de trabalho?
 - Que espaço é esse? Quantos metros tenho disponíveis? É coberto? Fechado? Tem cadeiras? Tem ventilação? Água? Banheiro?
 - As pessoas ficam confortáveis dentro dele? Vou utilizar som? Existem tomadas? Posso utilizar bolas? Jogos ou Brincadeiras de correr? Posso fazer barulho?
 - Tem muito barulho por perto? Posso fazer atividades sensibilizadoras? Relaxamento? Introspecções?
 - O que posso fazer para que todas as pessoas sintam-se à vontade? Tirar os sapatos, dar as mãos, fechar os olhos, massagear o amigo, acender incenso?
 - Vamos sentar? Ficar em pé? Em roda? Em fila? Em Semicírculo?

Fique à vontade para se fazer bastante perguntas sobre esse espaço, para que depois o seu planejamento flua bem e sem “surpresas” desagradáveis.

2. Como vou descobrir quais são os valores essenciais do meu grupo, o que os move, o que os motiva ?

É necessário descobrir “quem” é esse grupo?? De preferência antes de começar o trabalho, para que possa adequar melhor as atividades escolhidas, e que estejam de acordo com as demandas apresentadas.

- Quantos anos têm as pessoas do grupo? De que região são? Classe social?



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



- Qual o objetivo da oficina? Por que escolheram uma atividade dessas?
- O que pretendem atingir/fazer depois da oficina e dos novos conhecimentos?
- Existe algum conflitos ou dificuldade/desafio existente atualmente?
- Quais são as virtudes, potenciais e habilidades que esse grupo tem?
- Existe um trabalho de valores humanos? Quais são os valores que “permeiam” grupo (carta de princípios)

3. Quais são os materiais e as atividades adequados ao momento de cada um que participa deste processo ?

É importante se basear em conhecimentos adquiridos em itens anteriores, para organizar essa parte. Por exemplo... para pensar em atividades e materiais, é fundamental, saber a faixa etária. E assim por diante.

- Os brinquedos e materiais utilizados prendem o interesse? São desafiadores?
- Quais são as atividades hoje desenvolvidas, de onde surgiram?
- Respondem às necessidades dos educandos;
- Por que utilizá-las, com que finalidade: para cumprir um currículo? Para preencher um tempo?
- Propiciar o desenvolvimento ou a aprendizagem? Em seguida, realizar uma pesquisa das possibilidades existentes.
- Brincadeiras? Atividades de expressão plástica ou artística com diferentes materiais? Jogos? Atividades de expressão corporal? Pesquisa, de expressão verbal?

É necessário sempre estar pronto para pesquisar novas possibilidades, ou ainda propor, novos materiais, adequados, seguros, desafiadores. Um dos grandes segredos do jogo cooperativo (se é que existe um segredo) é que ele seja SEMPRE desafiador!

4. Qual deverá ser, daqui em diante, a minha postura de focalizador?

Há necessidade de refletir a respeito da postura atual do educador que executará a ação: “meus objetivos, métodos, os resultados que obtenho”. Com isso, reequilibrar, reacomodar, fazer pequenos “ajustes”, até ficar totalmente de acordo. Precisa ser feito “sob medida”. E finalmente acreditar na proposta e postura escolhidas.

Faz-se necessária também uma reflexão sobre o que considero hoje como parâmetro, para avaliar o processo do outro e o meu próprio.

- Avalio o processo ou o produto?
- Referencial externo ou interno?
- Aprendizados Imediatos? Para essa fase? Esse ano?
- Resultado? Processo? Ensinar? Mostrar pronto?



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



É essencial considerar que a mudança de paradigma, a fluência em uma nova língua, não acontecem de forma instantânea ou mecânica.

E também perceber e conscientizar-se do incômodo inicial que gerou a decisão de mudar. Conscientizar-se de que a transformação é um processo que acontece de dentro para fora, dolorido e prazeroso, pois implica em nos desapegarmos do antigo para dar espaço ao novo. É um processo que exige reflexão e reformulação constante. “Pintar a parede de uma cor hoje, não significa que não haja possibilidade de mudar esta cor amanhã”. Respirar novos ares significa, inspirar profundamente para deixar novas possibilidades entrarem, e expirar para deixar o velho sair, ampliando o espaço para o novo entrar.

E entrar em um novo espaço, em um novo jeito, em uma nova forma, significa colocar o nosso toque pessoal em cada canto.

É necessário considerar que, muito provavelmente, não mudamos sozinhos: outros vêm junto. E cada uma tem um ritmo diferente. Vamos, então, convidando o(s) outro(s) para dançar junto, acertando o passo, abrindo mão de alguns elementos meus, para dar espaço também aos elementos do(s) outro(s); mas sem deixar que a essência das minhas necessidades se perca; e que o outro coloque e expresse as suas, para a convivência, a harmonia e a construção conjunta.

E lembre-se, de acordo com Oswaldo Montenegro: “Mudar dói, mas não mudar dói mais”



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



Dicas ao Focalizador

(OBS: É imprescindível que os itens a seguir sejam entendidos realmente como DICAS de outras experiências que deram certo. A melhor postura, é aquela que deixa o focalizador à vontade e sem amarras. Mas, como um dos objetivos desse caderno é facilitar a aproximação, vivência e a execução dos jogos cooperativos, por pessoas até então sem essa experiência, fazem-se necessárias, algumas sugestões.)

1- Focalizador com ele mesmo

- Faça sua apresentação. Quem é? O que fez de importante? Por que está ali? Quais são seus desejos?
- Dê segurança às pessoas – Mostre a importância de estarem aprendendo juntos.
- Dê o exemplo de comportamento – Cumpra com todos os itens do contrato estabelecido pelo grupo
- Deixe o grupo fluir – Não interrompa pensamentos, reflexões, falas, atitudes, atividades.
- Perceba os processos psicológicos dos indivíduos envolvidos.
- Deixe crescer a personalidade do grupo, isso é importante para a segurança e autonomia de trabalho
- Responda a provocações, sem ser pessoal. – No papel de focalizador, muitas “*in quieta ações*” surgirão e serão demandadas de você. Lembre-se que ali você representa um profissional que estimula e desencadeia muitas coisas adormecidas. Então, podem surgir desafios que não são seus pessoalmente e sim profissionalmente
- Se a energia cair, dê jogos ativos
- Tenha sempre Bom Humor, bom senso, flexibilidade, humildade, objetividade
- Não coloque máscaras ou monte um personagem! Mais cedo ou mais tarde eles irão por água abaixo. Seja você mesmo. Sem medo de mostrar-se como realmente é.
- Não deixe questões em aberto. Esse é um grande problema dos encontros grupais. Existem muitas demandas e expectativas. Mas o focalizador TEM QUE estar preocupado em dar conta do máximo possível de demandas. Caso contrário, algumas frustrações irão tomar conta do grupo e isso pode causar o desinteresse.

2- Focalizador com o Grupo

- Dê o “tom” do grupo – explique o objetivo do encontro / trabalho
- Seja pessoal – chame as pessoas pelo nome, facilite a aproximação com as pessoas evitando colocar qualquer coisa do tipo “Senhor” “senhora”, “professor(a)” etc...
- Deixe claro contrato e objetivo – O que fazer e como cuidar de horários, celulares, intervalos
- Desperte a criança interior dos participantes – Isso é muito importante para tornar o encontro / trabalho agradável
- Ajude os integrantes a perceber o máximo de situações possíveis
- Tenha sempre uma programação por escrito e compartilhe-a com o grupo
- O Focalizador é o principal responsável em manter o foco do trabalho. Dependendo do que estiver sendo abordado, é natural que o grupo “fuja” do assunto, como uma forma de se defender.



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



- Tenha “jogos na manga” no caso de os que forem programados não mais se encaixarem depois de algumas atividades
- Dê a cadência do grupo e fique também sempre atento ao tempo. Mas ele não pode ser o definidor das atividades. Esse definidor deverá ser sempre o bom senso do focalizador.
- Reserve tempo para partilha – É extremamente importante, que ao terminar as atividades, todos os integrantes tenham domínio de tudo o que foi abordado durante aquele momento. É natural que em algumas situações seja, formados subgrupos para dar conta das tarefas. Mas, esses subgrupos NECESSITAM compartilhar seus passos ao final
- Feedback – Ao final de cada dia/etapa procure dar um retorno sobre expectativas, cumprimento (ou não) dos objetivos e atividades programadas
- Encoraje o grupo a transferir o que descobriu para o dia-a-dia – Nada faz sentido se for aprendido e guardado no caderno, livro ou bloco de anotações. Por isso, sempre que possível, mostre formas práticas de colocar aqueles aprendizados adquiridos “em ação”

- **Jogos de Quebra-Gelo, Ativadores e de Integração**

Ser pessoal; Proporcionar um Espaço seguro; Respeitar as pessoas; Negociar apenas o que for negociável; Generalizar, sem entrar em detalhes; Ser flexível; Ser um canal de sustentação da cooperação; Mostrar que percebeu distúrbios

- **Jogos de Toque e Confiança**

Perceber os processos psicológicos dos participantes; Dar suporte para irem mais fundo; Delegar responsabilidade; Preparar-se para mudanças; Foco no objetivo; Ser um canal de sustentação da cooperação; Evitar dar soluções

- **Jogos Criatividade e Reflexão**

Encorajar positividade e busca de soluções; Usar ferramentas que possam aplicar no dia-a-dia; Reforçar o suporte do grupo; Ser um canal de sustentação da cooperação; Evitar começar um novo assunto.

- **Jogos de Fechamento**

Deixar claro que o treinamento terminou; Evitar continuar com assuntos anteriores; Ser um canal de sustentação da cooperação; Por os “pés do grupo” no chão; Terminar com uma nota positiva; Trabalhar participantes que ficaram com questões pessoais...

OBS: Normalmente, dentro de um processo grupal, todos os tipos de jogos são utilizados,

Confie no processo - algo de bom está acontecendo!

Divirta-se!!!



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



Jogos de quebra gelo /ativadores/ integração

1- Dinâmica dos Crachás

Material Necessário: Papel, Caneta e barbante.

Objetivo: Facilitar o conhecimento do nome de todos os participantes.

- O facilitador anteriormente escreveu o nome de todos os integrantes do grupo em cada crachá
- Então na hora da atividade entrega qualquer crachá para cada um (desde que não seja o próprio)
- Desafio: Cada um deve encontrar o seu crachá e, paralelamente a isso encontrar o dono do crachá que recebeu.
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

OBS: Esse jogo é mais utilizado para grupo de jovens que não se conhecem.

2- Baralho do Grupo

Material Necessário: Fichas de Papel e Caneta

Objetivo: Integrar todos os participantes da forma como chegaram ao grupo

- Cada integrante recebe 03 fichas (ou pedaços de papel)

Em cada ficha, escreva um conselho. - Primeira Ficha: conselho para si mesmo; - Segunda Ficha: para alguém da família; - Terceira Ficha: para um amigo querido

- Regras básicas: Não se identifique; Não identifique a pessoa do conselho; Letra legível; Foco da mensagem positivo.
- Todas as mensagens são entregues ao focalizador que irá misturá-las e devolver aos integrantes do grupo.
- Cada um lê o conselho que pegou e fala um pouco sobre as identificações que teve com o conselho (ou não) e, independente de ter a ver com a realidade de quem pegou o conselho, de que forma acredita que ele pode ser útil.
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

3- Jogo dos Autógrafos

Material Necessário: Papel e Caneta

Objetivo: Demonstrar como a cooperação gera resultados mais significativos, do que os esforços individuais e isolados.



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



- Desafio: Obter o maior número possível de autógrafos em uma folha, em um tempo determinado (sugestão 1 minuto)
- Regra: Todos os autógrafos deverão ser legíveis
- Folhas e canetas espalhadas no centro do grupo
- Ao sinal, todos terão um minuto para coletar os autógrafos
- Com o término do tempo, o focalizador reúne o grupo e pergunta quantos autógrafos cada um conseguiu, e abre um espaço para que falem como foi, o que sentiram e como conseguiram os autógrafos.
- Diante da pessoa que conseguiu o maior número de autógrafos (por exemplo 12), o focalizador pergunta se o grupo deseja ter uma nova chance, dessa vez de uma forma um pouco mais cooperativa. E DEIXA O GRUPO CONVERSAR
- Depois de alguns minutos de conversa, o facilitador sinaliza o começo de novo tempo (igual ao anterior)
- Com o término do tempo, o focalizador reúne novamente o grupo e pergunta quantos autógrafos conseguiram, e abre um espaço para conversa (Obs. Normalmente depois da conversa o grupo resolve utilizar somente uma folha onde todos assinam, e conseguem juntos um número mais expressivo)
- De acordo com o resultado o jogo é encerrado com a satisfação de todos. Mas, se o focalizador sentir necessidade de dar mais uma chance, isso é possível e recomendado.
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

A pegadinha é que ao ouvir a primeira instrução, o grupo não dá conta que podem utilizar uma folha somente, e então cada um pensa somente em si, pega uma folha individualmente e sai correndo em busca da vitória solitária.

A Tarefa do Jogo é fazer com que o grupo perceba que juntos e organizados conseguem muito mais autógrafos, do que cada um por si.

Após as tentativas do grupo, cabe ao focalizador, valorizar a questão da cooperação e sinalizar o quanto estamos "pré-parados" pela sociedade competitiva, a sair tentando ganhar de todo mundo.

4- Dinâmica das revistas

Material Necessário cola, revistas, tesoura

Objetivo Trabalhar a sintonia do grupo e as sincronidades existentes! Ajuda na construção da "teia" do grupo.

- Recortar uma figura de revista, jornal etc... que tenha algum significado pra pessoa que recortou
- Colocá-la no centro da roda, junto com todas as outras
- O focalizador divide o grupo em pequenos grupos e chama somente os membros do primeiro grupo para irem ao centro pegar outra foto que não a sua. E assim até o último grupo.



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



- Pensar novamente no motivo de ter escolhido aquela foto (a segunda do jogo e que foi colocada no centro da roda, por outro integrante do grupo)
- Em ordem decrescente dos pequenos grupos, o focalizador chama o grupo de número mais alto e pede que cada integrante do grupo entregue a sua foto para alguém (de qualquer um dos grupos). E assim vai indo sucessivamente até que todos tenham entregue a 2ª foto (aquela escolhida no centro do grupo) para uma outra pessoa.
- Para terminar, o focalizador abre um espaço para que cada um (ou quem se sentir à vontade), fale sobre os “simbolismos” que apareceram na dinâmica. Qual foi a foto que escolheu, quem pegou, e com quem terminou? O que isso significou?
- Outra forma bacana é trabalhar, qual foto escolheu primeiramente? Qual o significado dela? Qual foto pegou no centro do grupo? Por que? E pra quem deu a foto do centro? Por que?
- Trocar um pouco sobre o que aconteceu.

Normalmente acontecem coincidências marcantes que ajudam os indivíduos a se reconhecerem mutuamente e sentirem-se parte do todo.

Pode acontecer também de algumas pessoas se isolarem ou não concordarem com o que está sendo dito. Neste caso é muito importante dar “voz” aos insatisfeitos, para que se justifiquem e se apresentem como gostariam

5- Dinâmica da Mochila

Material Necessário: Nenhum

Objetivo: Livrar-se das cargas Emocionais não necessárias para aquele momento. O que é importante trazer “emocionalmente” para o grupo e o que devo deixar fora dele?

- Formar duplas
- Focalizador faz as seguintes perguntas:
 - *O que tenho na minha mochila que não queremos levar?*
 - *O que tenho na minha mochila que quero continuar levando?*
- Cada um da dupla responde, facilitando que ambos se abram um pouco e contem um pouco de suas histórias.
- Depois que todas as duplas tiverem respondido as perguntas, é aberto um momento de partilha, onde quem se sentir a vontade coloca suas respostas

OBS A “Mochila” nesse jogo simboliza o emocional de cada um

6- Jogo das Apresentações

Material Necessário nenhum

Objetivo Apresentar e Integrar o grupo de maneira descontraída. Proporcionar um ambiente agradável



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



a) Cada participante se apresenta com o nome e uma característica que comece com a mesma inicial do nome. Por exemplo: João – Jóia; Maria – maravilhosa e assim por diante
Ou

b) Cada participante fala o seu nome e faz um gesto que todos devem repetir
Ou

c) Cada participante fala o seu nome e repete os anteriores, até chegar no último que terá de falar o nome de todos os integrantes da roda.

OBS1. Esse jogo é aconselhável para grupos de até 15/20 pessoas. Mais do que isso, fica constrangedor, pois é muito difícil lembrar de todos os nomes. 2. Como é uma atividade de integração, os demais podem ajudar a pessoa da vez, com dicas dos nomes.

Ou

d) Cada participante fala o seu nome e as vogais do nome. Por exemplo Cláudio = AUIO. Paula = AUA. Havendo tempo, todos podem tentar compor uma melodia com as vogais.

Ou

e) Cada Participante fala o seu nome e uma coisa que gosta muito de fazer.

Ou

f) Cada Participante fala o seu nome e o que tem para oferecer ao grupo

7- Jogo dos Iguais

Material Necessário Fita Crepe

Objetivo: Reconhecer as pessoas. Proporcionar um ambiente seguro e onde as pessoas possam se identificar

- O Focalizador divide o espaço com uma fita crepe no chão
- Fará algumas perguntas, e quem responder SIM, passa para o lado oposto, utilizando a linha de fita crepe como referência. Os demais, permanecem no local.

Sugestão de perguntas:

- Quem tem cachorro vai para o outro lado da sala
- quem tem irmãos
- quem tem filhos
- namorados
- avós vivos
- primos doentes
- experiência na área de esporte
- quem sabe andar a cavalo
- ... outros assuntos, que podem ter relação direta com o trabalho proposto ou não
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

Havendo o “para-quedas” (lona colorida muito utilizada nos jogos cooperativos), esse jogo poderá ser feito com a utilização do mesmo, ao invés de fita crepe. Neste caso, os participantes ficariam segurando o para quedas pela lateral, e cada vez que o focalizador falar algo (por exemplo, quem tem irmãos”, ou quem sabe nadar..) os integrantes que tiverem respostas positivas passam por baixo do para quedas e mudam de lugar. Os que



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



têm resposta negativa, levantam o para quedas bem alto, para que os demais passem por baixo.

OBS: esse jogo é muito importante na identidade do grupo. Os integrantes se sentem iguais, e encontram seus iguais, e se descobrem. Isso é importante para o "inter relacionamento" de todos. Pode ser utilizado inclusive com grupos fortalecidos e que se conhecem à bastante tempo.

8- Jogo das Identificações

Material Necessário Música

Objetivo: Apresentação não verbal. Descontração e Mudança de Hábitos

- Cada participante escolhe um número de 1 a 10 sem contar pra ninguém
- Coloca-se uma música bacana e todos começam a dançar
- Aos poucos as pessoas começam a se cumprimentar somente através dos toques de mão.

Desafio: Devem ser formados 10 sub grupos, de acordo com os apertos de mãos.

- À medida que forem se encontrando as pessoas devem permanecer juntas até que todos os integrantes tenham encontrado seus grupos.
- Formados os grupos, cada integrante (dentro do seu subgrupo) diz o que gostaria de ganhar. (algo que possa se realizar naquele momento). EX: massagem, abraço, beijo, ouvir uma música, sentar em uma cadeira etc...

Regra: Os desejos devem ser realizados sem auxílio/ajuda/apoio de coisas materiais. Somente os integrantes dos grupos servirão de base, apoio, etc...

- Todos os integrantes desse grupo devem se esforçar para realizam o desejo. Por exemplo... se alguém diz que gostaria de sentar em uma cadeira, são os próprios integrantes desse subgrupo que "serão" a cadeira, para que o outro sente-se.
- O Jogo termina quando cada integrante de cada grupo tenha realizado seu desejo.
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

9- Jogo da Luz e Sombra

Material Necessário: Música

Objetivo: crescimento da cooperação. Início de uma nova caminhada juntos. Respeitar limites, aceitar o outro, viver através da perspectiva do "outro".

- Formam-se duplas
- Coloca-se música agitada
- Uma pessoa da Dupla faz um gesto e a outra copia virada de frente (nariz com nariz), como se estivesse refletindo a imagem de espelho



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



- Depois de alguns minutos, formar grupos de 4
- Até que todos estejam divididos em dois grandes grupos onde um faz e outro copia, e vice versa.
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

Importante: Conforme o número de integrantes for aumentando em cada grupo, existirá um pequeno caos, para que definam entre si, quem fará o gesto "oficial" para que primeiramente todos desse mesmo grupo reproduzam, e então os que fazem o papel de espelho, copiem. Nessa hora é importante que o focalizador não interfira, para que seja possível a percepção de papéis, lideranças, rótulos etc...

OBS Esse jogo pode durar o tempo que for necessário. É interessante que todos passem pelos dois papéis.

9.1 OUTRA POSSIBILIDADE do mesmo jogo

- Fazer duplas
- Um faz e o outro copia
- Junta com outras duas pessoas e somente um continua fazendo e os demais copiando
- Junta com mais 4 pessoas e 1 faz e os outros copiam
- Até que todos estejam juntos, imitando o líder

OBS: O Focalizador pode sugerir que o líder seja trocado de tempos em tempos, para que todos possam fazer esse papel

10- Jogo do Dragão

Material Necessário: Bolas

Objetivo: cuidado e respeito entre as pessoas. Trabalho em conjunto

- Os participantes formam um círculo em pé
- Dentro do círculo duas pessoas fazem o "corpo do dragão" (uma é a cabeça e outra é o rabo) e posicionam-se uma na frente da outra, com as mãos do integrante de trás, nos ombros ou na cintura do da frente, de forma a ficarem ligados.
- Os outros integrantes do grupo (em círculo) têm uma bola, e o objetivo é acertar o rabo do dragão.
- O grupo que estiver no círculo tem que trabalhar junto para que acertem o "rabo do dragão".
- Quem acertar o "rabo do dragão" vai para o lugar do mesmo, OU entra entre o "rabo" e a "cabeça" e vai aumentando o corpo do "dragão" e conseqüentemente dificultando a mobilidade do mesmo
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

OBS Aos poucos o focalizador vai colocando mais bolas no círculo fazendo com que o desafio aumente.



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



Outra idéia é o focalizador ler as perguntas e cada um responder a sua em voz alta.

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

13- Jogo do Anjo

Material Necessário Papel, caneta, e uma caixa para colocar mensagens

Objetivo: Estimular a aproximação entre as pessoas; amenizar distâncias entre pessoas; Cuidar do grupo de uma maneira cooperativa

- Da mesma forma que "amigo secreto", cada um sorteia uma pessoa que será a sua protegida sem que a mesma perceba, durante o tempo estipulado (sugestão, tempo de encontro daquele grupo. Por exemplo, se é um final de semana, dura os dois dias, se é um projeto de um ano, dura um ano, se é uma pós-graduação, dura o tempo do curso).
- Durante todo o tempo estipulado para a brincadeira, a idéia é que cada um "cuide" da pessoa que sorteou, com bilhetinhos, presentes, abraços e beijos, e qualquer coisa que faça o bem.
- O Jogo termina no último momento daquele grupo junto, quando, os anjos e protegidos são revelados. E, assim como no amigo secreto, vale combinar de levar uma lembrancinha.

OBS é interessante que seja estimulada a brincadeira para que não perca a graça.

14- Dança da Serpente

Material Necessário Música

Objetivo Descontração, ritmo e ordem.

"Essa é a história da serpente que desceu do morro para procurar um pedacinho do seu rabo.... **Hei**, você também, é um pedaço do meu rabão. "

- Uma pessoa (o focalizador de preferência) começa cantar
- Na hora do HEI, deve-se apontar para alguém e o escolhido passa por baixo da perna de quem apontou, e entra na fila, atrás de quem o apontou.
- Assim sucessivamente, até que todos tenham entrado na fila.

OBS O último a entrar na fila, terá que passar por baixo da perna de todo mundo

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

15- Futebol Maluco

Material Necessário: Bolas e Campo grande

Objetivo: Descontração, quebra de paradigmas, cooperação, respeito aos limites do "outro"

Desafio: fazer gols

- Dividir dois times, de preferência com o mesmo número de cada lado
- Colocar várias Bolas, de vários tamanhos, cores e pesos.



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



- O Jogo acaba quando algum time completar 3 gols (ou o que for definido por eles)
- Porém sagra-se campeão, aquele time que mais se divertiu e não o que fez os gols necessariamente. Essa decisão poderá ser tomada pelo grupo todo, ou pelo focalizador
- Abrir uma discussão no final.

16- Rua e Avenida (Pega-pega humano)

Material Necessário: Nenhum

Objetivo: Trabalhar reflexo, atenção, concentração e rapidez. Criação de estratégia, enfrentamento de novas situações, empenho, perseverança

- Escolher duas pessoas (uma pra ser o "pegador" e a outra o "pegado") as outras são os obstáculos.
- Formar várias fileiras horizontais e verticais com as pessoas "obstáculos" com braços esticados como "Jesus" .
- Inicia-se um "pega pega" por entre as pessoas "obstáculos", de forma que os mesmos não podem ser encostados.
- O pegador tem o poder de mudar a posição das pessoas "obstáculos" falando RUA ou AVENIDA. Quando o pegador disser RUA, todos os obstáculos se viram automaticamente para a direita, mantendo os braços esticados e, desta forma irão fazer a fileira na vertical. Isso irá dificultar o pega-pega!
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

...

17- Dinâmica do Delegado

Material Necessário: Nenhum

Objetivo: Atenção, observação e detalhamento

- Dividir o grupo em duplas
- Cada integrante da Dupla observa bem a outra pessoa e vice versa
- Os dois viram de costas e cada um faz alguma mudança no visual. Pode ser tirando um anel, trocando relógio de lugar, desamarrando sapato, prendendo o cabelo etc...
- Os dois se voltam um de frente pra o outro e cada um tem que adivinhar o que mudou.
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

18- Pega Pinóquio (Pega pega)

Material Necessário: Espaço Amplo e de preferência ao ar livre

Objetivo: Descontrair, fortalecer a integração, trabalhar limites físicos, espaciais e intelectuais

- Escolhe-se Um integrante para ser o "pegador" e os outros devem correr dele.
- O pegador deve andar com uma mão no nariz e a outra por dentro do braço que toca o nariz.



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



- A brincadeira começa com o apito do facilitador, e o desafio é pegar as demais pessoas que podem correr normalmente.

Obs para dificultar depois as pessoas devem correr da mesma forma que o “pegador”

- Quem for pego tem que ajudar o pegador, correndo da mesma forma que ele.
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

OBS Trocar o pegador sempre

OBS1 Na hora de correr com a mão no nariz a o outro braço por dentro deste, a pessoa tende a perder o equilíbrio e sentir coisas diferentes do que está acostumado.

19- Par e Impar

Material Necessário Linha ou Fita Crepe para marcar o chão

Objetivo Trabalhar raciocínio, agilidade e iniciativa

- Formam-se duas fileiras de pessoas. Uma de costas para a outra.
- Uma fileira é PAR e a outra ÍMPAR.
- O facilitador faz contas em voz alta que os participantes têm que adivinhar o resultado. Por exemplo $2+2 = ??$
- Se der par, a fileira par tem que sair correndo para frente até atingir a linha limite. E a fileira Impar, deve correr atrás dos pares, para pegá-los. Se atingirem a linha, não vale mais ser pego. E vice-versa.
- Quem for pego passa a ajudar o outro grupo
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

OBS esse jogo pode ser trabalhado com outros assuntos como respostas positivas(sim) ou negativas (não) etc...

20- Girafa, elefante e Coelho

Material Necessário Nenhum

Objetivo Envolvimento, preocupação, consideração com o “outro”. Atenção e Concentração

- Formar um círculo
- O Facilitador vai apontar para alguém e falar um dos 3 animais (Girafa, Elefante ou Coelho).
- A pessoa apontada deve imitar o animal da seguinte forma:

Girafa = Juntar as palmas das mãos e levantar os braços bem altos

Elefante = Uma mão vai no nariz e a outra passa por dentro formando a tromba

Coelho = Colocar os dentes da frente pra fora e os braços na altura do peito, com as mãos voltadas para baixo.

- Fazer assim algumas vezes.
- Depois de algum tempo, cada vez que o facilitador falar um dos animais, a pessoa indicada precisará da ajuda dos dois colegas laterais (um de cada lado). De forma que:



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



Girafa = Juntar as palmas das mãos e levantar os braços bem altos. E CADA COLEGA SEGURA AS PERNAS PERTO DO TORNOZELO DE QUEM FOI APONTADO.

Elefante = Uma mão vai no nariz e a outra passa por dentro formando a tromba E CADA COLEGA FAZ A ORELHA DO ELEFANTE UTILIZANDO AS DUAS MÃOS.

Coelho = Colocar os dentes da frente pra fora e os braços na altura do peito, com as mãos voltadas para baixo. CADA COLEGA FAZ A ORELHA PARA CIMA DO COLEGA QUE FOI INDICADO.

- Quem for errando o animal, vai para o centro apontar as pessoas, para que façam o "animal".

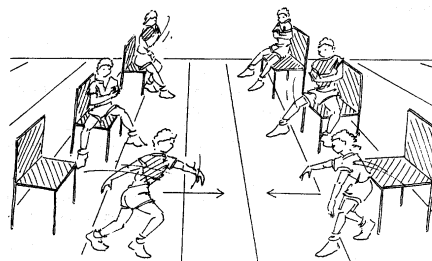
OBS para dificultar, podem existir várias pessoas no centro apontando as demais, para fazerem os animais

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

21- Cadeira Difícil

Material Necessário: Cadeiras

Objetivo: Trabalhar a agilidade, concentração e rapidez.



- Formam-se dois times sentados frente a frente, com os braços cruzados
- Numeram-se os integrantes dos times.
- Quando o facilitador diz um número (Exemplo: nº 1), os dois nº 1 tentarão sentar na cadeira que seu adversário deixou vazia.
- Nesse mesmo momento o outro time "escorregará" pelas cadeiras, procurando impedir que o adversário sente. Importante: os braços devem permanecer cruzados.
- Quem sentar primeiro ganha um ponto para seu time.
- O jogo termina quando todos os participantes tenham atuado.

OBS Cuide para que esse jogo não aconteça entre pessoas muito diferentes de tamanho para que não se machuquem

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

22- Bingo Humano

Material Necessário: Cartelas (ver anexos)

Objetivo: Proporcionar o maior conhecimento e descontração entre todos.

- Cada participante recebe uma "cartela de bingo" – em anexo
- Ao sinal do focalizador, todos devem procurar preencher sua cartela de maneira mais rápida.



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



- Quem preencher primeiro grita bem alto uma palavra a ser combinada antecipadamente (por exemplo, o seu nome, o nome do projeto, etc...)
- Todos conferem se está certo e com isso divulgam informações deles mesmos, para eles mesmos (por exemplo: Fulano nunca foi para o Rio de Janeiro)
 - Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

23- Estrela Maluca

Material Necessário: Cones e 1 bola

Objetivo: Respeitar os limites de cada um, conquista mútua, diversão, energia

- Divide-se o grupo em 4 ou 5 subgrupos
- cada grupo deve formar uma fila, de forma que o 1º de cada fila, esteja de frente para uma bola (a mesma bola para todos) formando assim, algo parecido com uma estrela
- Ao sinal do focalizador, o último integrante de cada fila, sairá correndo em sentido anti-horário, passando por trás das outras filas, até retornar ao final de sua própria fila.
- Então, deverá passar POR BAIXO da perna de todos os participantes de sua fila, até chegar na bola, que estará no centro (entre todas as fileiras)
 - Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



Jogos de Toque ou Confiança

1- Jogo dos Espelhos (caminhada da confiança)

Material Necessário Espelho

Objetivo Trabalha confiança, ver o mundo sob outra perspectiva

- Formar Duplas
 - Cada Dupla ganha um espelho
 - Uma das pessoas vai conduzir a outra, que estará com o espelho posicionado exatamente embaixo do nariz e em cima do lábio, na posição horizontal, e com a face do espelho virada para cima.
 - A pessoa que estiver sendo conduzida deve olhar somente para o espelho e para mais nenhum lugar se não a atividade perde o valor.
 - A pessoa que estiver conduzindo, deve fazê-lo sem encostar na pessoa que estiver sendo conduzida
 - Esse processo deve levar em média 10 minutos, até que os papéis são invertidos.
- OBS Essa é uma atividade que mexe muito com as pessoas, desde o lado emocional, passando pelo setor sensorial, etc... Por isso é importante que deixe um tempo realmente suficiente para que experimentem realmente as sensações proporcionadas.
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

2- Olhos de Águia

Material Necessário: nenhum / Rádio e Música

Objetivo: Fortalecer vínculos. Trabalhar a importância e o significado do "olhar nos Olhos", a verdade, a honestidade, e a segurança

- Formar duas filas (um de frente para o outro)
 - Os Olhos devem estar fixos uns nos outros
- OBS O Focalizador pode colocar uma música se quiser
- Cada integrante da Dupla dá um passinho pra trás, depois mais um, outro
 - E assim vai indo até que dancem, pulem, virem cambalhota, mas os OLHOS DEVEM PERMANECER CONECTADOS.
 - Depois de um tempo de diversão, ao sinal do focalizador, todos começam a voltar para o lugar de início (em fila)
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

3- Comunicação de Mãos

Material Necessário nenhum

Objetivo Trabalhar a comunicação não verbal



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



- O Focalizador passa a seguinte mensagem: *"Este é um jogo de comunicação não verbal e que requer silêncio absoluto. Permaneçam onde estão. Retirem seus anéis, pulseiras e relógios. Fechem os olhos. Andem (de olhos fechados) um pouco até que recebam o sinal de encontrar uma pessoa. Ao Sinal, compartilhem com seu parceiro, por 5 minutos, o que vocês sentiram (sentimentos, sensações, reações – diante dessa experiência de andar de olhos fechados até encontrar esse alguém). Mantenha os olhos fechados e estabeleça comunicação somente através dos toques de mãos."*

OBS Depois o focalizador pode sugerir que alguns sentimentos (alegria, saudades, força, ajuda, tristeza, rancor...) sejam expressados da mesma forma (olhos fechados e caminhando até encontrar alguém. Ou seja, quando focalizador der o sinal, as pessoas caminharão até se encontrarem e quando isso acontecer irão expressar ALEGRIA através dos toques. Isso pode variar de acordo com o que estiver sendo trabalhado pelo grupo)

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

4- Salva Vidas

Material Necessário Fita crepe ou barbante para fazer uma divisória no chão

Objetivo Se colocar no lugar do outro. Agilidade, responsabilidade e ação. Estratégia, diálogo e comunicação com o outro.

- O Focalizador comunica que o lugar está pegando fogo E $\frac{3}{4}$ das pessoas estarão em apuros. De forma que os outros, ou seja, $\frac{1}{4}$ será salva vidas.

Objetivo é que as pessoas "salva-vidas" levem os que estão em apuros para o outro lado da linha, sem deixar as partes do corpo de quem está sendo salvo encostar no chão.

-A Estratégia utilizada fica a cargo do grupo

- Abrir para o diálogo no final.

5- Futpar

Material Necessário Bola e espaço amplo

Objetivo trabalha limites físicos e cooperação com o outro

- Formar Duplas

- O Jogo deve acontecer com as duplas amarrados por uma corda. Ou Com a mesma camisa, ou de mãos dadas.

OBS O Jogo é como o futebol tradicional, só que com algumas adaptações

- As duplas devem jogar Juntas (de mãos dadas, amarradas ou com a mesma camisa) o tempo todo. Se as duplas se soltarem vale um gol para o outro time!

- Quando for gol, a dupla que o fez deve passar para o time adversário.

- O Jogo dura o tempo que o grupo achar que deve durar

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



6- Salve-se com um abraço – (pega pega tradicional porém adaptado)

Material Necessário Bexiga de gás e espaço amplo

Objetivo Todos salvarem todos. Contato físico. Pensar no outro. Prática de atividade física

- Uma pessoa do grupo deverá ser eleita “pegador”
- O pegador segura uma bexiga, e sai correndo atrás das outras pessoas. O pega-pega transcorre normalmente, mas se elas se abraçarem não poderão ser pegas.
- Os que estão correndo do “pegador” devem se abraçar primeiramente em Duplas e depois em 3, 4, 5 de acordo com o sinal do Focalizador. Ou seja, de tempos em tempos, focalizador vai dizer que para se salvar, as pessoas deverão se abraçar em duplas, e depois de um tempo só poderá ser em trios e assim por diante.
- Quando alguém for pego, vira pegador. No caso de ser um grupo pego, todos desse grupo viram pegadores.
- Se o jogo estiver muito fácil, na hora do abraço as pessoas deverão estourar bexigas de gás, senão não terão imunidade. Isso dificultará a identificação de quem é (ou são) o pegador(es) pois todos caminharão com bexigas na mão
 - Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

OBS Cada abraço só pode demorar 3 segundos

7- Dança das mãos

Material Necessário Música

Objetivo Trabalho em Conjunto, descontração, formação de subgrupo, integração, cadência

- Colocar uma música bem agitada
- Formar duplas
- Soltar a música e a instrução de dançar sem soltar as mãos
- Depois de algum tempo, focalizador, solicita que formem grupos de 4 ainda sem soltar as mãos, e assim sucessivamente, Grupos de 8, 16...

OBS Se o intuito for dividir grandes grupos em subgrupos, deverá terminar a atividade quando os subgrupos estiverem formados, de acordo com o esperado. Se não... a última atividade deverá ser:

- O grupão todo junto, sem soltar as mãos
 - Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

8- Salve-se quando a Música Parar

Material Necessário Música e Etiquetas redondas coloridas

Objetivo: Trabalhar a cooperação e comunicação não verbal, situação de ambivalência, precisar de outro para ajudar e ser ajudado ao mesmo tempo



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



- O Focalizador avisa que "Esse é um jogo sem comunicação verbal"
- O focalizador coloca em cada integrante do grupo uma bolinha colorida na testa, sem que o integrante veja qual é a cor.

OBS Cada cor de etiqueta deverá ter um lado da sala correspondente. Por exemplo. Em uma das paredes da sala terá um objeto, desenho, etiqueta simbolizando que aquela é a parede amarela, e da mesma forma, com as demais cores. Cada cor, deverá ter um ponto real de referência dentro da sala

- O Focalizador coloca uma música

Objetivo: cada pessoa deverá estar ao lado da sua cor correspondente, quando a música parar.

- A música começa
- As pessoas precisam se ajudar sem falar, e ao mesmo tempo serem ajudadas.
- A Música pára e todos as pessoas se abraçam de alegria.
 - Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

9- Jogo da Estátua

Material Necessário Rádio e música (cd)

Objetivo Envolvimento, Integração e Sintonia. Linguagem corporal e comunicação não verbal; adaptação ao que é proposto pelo externo.

- Formar trios; sendo que duas pessoas serão "modelador" e a outra "modelada"
- Tocar música.

Desafio: Quando a música parar, "modelador A" cria uma estátua modelando a outra pessoa (modelada) de acordo com o que achar mais interessante

"modelador B" deverá completar a estátua iniciada pelo "modelador A" de maneira coerente, tendo realmente algo a ver com o que a primeira propôs.

- Depois invertem-se os papéis, "modelador A" vira "modelador B" E depois "modelado" passa pelas duas etapas de "modelador"

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

10- O Viúvo

Material Necessário: cadeiras

Objetivo: Cooperação, agilidade, raciocínio

- Círculo de cadeiras.
- Dividir o grupo em dois
- Um grupo ficará em pé atrás de cada cadeira, um representante para cada cadeira.
- Outro grupo senta-se nas cadeiras, deixando uma vazia.
- Quem está em pé, **de trás da cadeira vazia, é o "viúvo"**.



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



- Os que estão em pé e não são "viúvo" devem ter as mãos nas costas da pessoa que está sentada na cadeira à sua frente, e também só olhar a nuca de quem está sentado à sua frente.
- O "viúvo" deverá piscar um olho para uma das pessoas sentadas.
- A pessoa a quem foi dirigida a piscada, deve sair de sua cadeira para ir sentar na cadeira vazia do "viúvo".
- Se, na hora de partir, é tocada por quem está em pé atrás da cadeira, deve voltar à sua cadeira.
- Caso consiga partir sem ser tocado, o colega que estava atrás será o novo VIUVO .

O jogo continua com o novo "viúvo" piscando para outras pessoas, e assim sucessivamente.

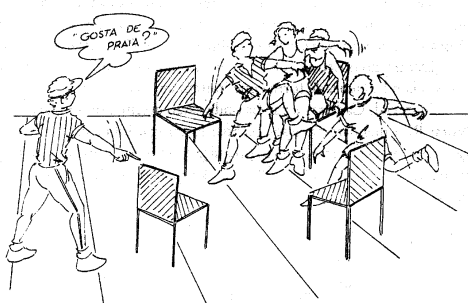
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

11- A Cadeira Humana

Material Necessário: cadeiras

Objetivo: Conhecimento grupal, e identificação.

- O grupo em roda, sentado.
- O focalizador faz uma pergunta dirigida a todos e cada um. Exemplo: você mora no rio?; você é homem?; você gosta de praia? etc.
- Se há resposta positiva, a pessoa passa à cadeira à sua direita. Se na cadeira houver alguém, senta nos joelhos.
- Quem não tem resposta positiva, ficará no seu lugar.
- O Jogo termina quando todos estiverem sentados na mesma cadeira, ou seja, todos responderam uma vez positivamente.
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...



12- A Cobra

Material Necessário nenhum

Objetivo: Colaboração entre todos; Desafio Comum

- Grupo em círculo, de mãos dadas e SEM juntar as duas pontas, de forma que uma das pontas é a **cabeça** da cobra e a outra é o **rabinho**.

Desafio A Cabeça da cobra deverá pegar o rabinho sem que as mãos sejam soltas. Se isso acontecer deverá começar novamente



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

OBS Nesse jogo todo mundo tem que colaborar segurando forte as mãos uns dos outros.

13- Ki-Caos

Material Necessário: Plaquinhas coloridas de papel, vendas para os olhos

Objetivo trabalhar comunicação, criatividade e trabalho em equipe.

- Formar trios.

- Um instrui, um executa e o outro "recebe"

Desafio: pegar o maior número de plaquinhas espalhadas pelo chão e entregar na mão do "recedor". Porém:

- Cada trio terá que pegar **uma** cor determinada

- Quem estiver executando estará de **olhos vendados**

- Quem estiver orientando **não pode entrar na área** onde estão as plaquinhas.

- Ninguém pode **encostar em quem está executando** a não ser outros executores dos outros trios.

- Antes de entregar para o recebedor, o executor deve **dar um abraço em outro executor** de outro trio.

OBS As plaquinhas estarão todas espalhadas (de todas as cores) pela sala e todos os executores estarão juntos tentando ouvir o que o seu orientador dirá. O problema é que todos estarão orientando e executando ao mesmo tempo.

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

14- Robô

Material Necessário: Obstáculos (objetos como cadeira, mesa, tênis, bolsa, etc...) no meio do caminho

Objetivo: estabelecer confiança, respeitar ritmos diferentes, criatividade, fundamentos do esporte e responsabilidade grupal.

- Formar trios sendo duas pessoas "robôs" e uma "programador"

- Os robôs só poderão se locomover através dos códigos combinados com o seu programador.

OBS esses códigos poderão ser de acordo com os objetivos do encontro, mas o ideal é que sejam utilizados fundamentos esportivos tais como drible de basquete, fazendo toques de voleibol, condução do futebol...

- O programador será responsável por todo o percurso dos robôs.

Desafio: Programados fazer os robôs ultrapassarem todos os objetos e chegar em um local predefinido

-Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



15- João Bobo

Material Necessário nenhum

Objetivo Diluir Limites, fortalecer a auto-estima, superação de limites. Desprendimento a confiança mútua e o trabalho em equipe

- Formar trios
- Um de frente pro outro e um no meio.
- O do meio deve **deixar o corpo cair(mesmo)** sutilmente na direção dos outros dois.
- Os dois da ponta, devem "empurrá-lo" de volta ao centro.

OBS de acordo com a confiança existente entre os integrantes esse jogo pode ter variações do tipo:

15.1 – VARIAÇÕES

- 1- Um integrante sobe em uma escada pequena (de até 05 degraus), vira de costas e deixa o corpo cair sutilmente, para que os demais participantes, então posicionados de forma a fazer uma teia de braços, possam segurá-lo
- 2- Todos os integrantes formam uma pirâmide humana da seguinte forma: uma fila (na horizontal) de pessoas sentadas de pernas de índio, 2ª fila de pessoas ajoelhas e sentadas nos calcanhares; 3ª fila de pessoas ajoelhadas sem sentar nos calcanhares; 4ª fila de pessoas baixas em pé, 5ª fila de pessoas altas em pé. **TODAS COM AS MÃOS LEVANTADAS NA ALTURA DO ROSTO, E FORMA A FORMAR UMA CAMADA DE MÃOS**, que protegem os rostos e corpos de quem forma a pirâmide.
Essa camada de mãos deverá ser firme.
Uma pessoa do grupo, tomará uma distância de aproximadamente 5 a 10 metros, e sairá correndo em direção a pirâmide humana. Ao chegar aproximadamente Um metro da pirâmide, deverá lançar-se de braços abertos e pernas juntas, em direção à pirâmide humana, que deverá amortecer o salto.
 - Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

16. Tocô Colô

Material Necessário: Música

Objetivos: Aborda articulação, desenvoltura, respeito, criatividade

- Dividir o Grupo em duplas
- Colocar músicas bem animadas

Desafio: Quando a música parar, todos devem atender ao comando solicitado Por exemplo: "braço direito com braço direito" e então cada duplas deverá unir o braço direito de um com o braço direito de outro. Outro exemplo: Cabeça com cabeça... e assim por diante

OBS 1 Cada rodada tem direito a 3 solicitações, que devem ser atendidas juntas. Ou seja, "braço direito com braço esquerdo", "cabeça com cabeça" e "pé direito com pé direito"

OBS 2 é interessante mudar a pessoa que faz as "solicitações"



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



17 - Estamos todos no mesmo saco

Material necessário: Um saco gigante, confeccionado com tecido utilizado para forro de biquínis e sungas, pode ser adquirido em lojas de venda de tecido por quilo.

Ele vem em formato tubular, então é só medir a altura do saco que você acha ideal, cortar, costurar e está pronto.

Objetivo: Facilitar a vivência de valores e o surgimento de questões bem interessantes como: Desafio comum: percepção clara de interdependência na busca do sucesso; Trabalho em equipe: a importância de equilibrarmos nossas ações; Comunicação: importância do diálogo na escolha da melhor estratégia para continuar jogando. Respeito: pelas diferenças possíveis de encontrarmos em um grupo como: tipo físico, idade e diferença de opiniões. Persistência: na afinação do grupo e na importância de manter o foco no objetivo.

Desafio: Todos os participantes deverão percorrer um determinado caminho, juntos dentro de um saco gigante.

- > Iniciar o jogo (por exemplo com 40 pessoas) questionando se todo o grupo caberia dentro deste saco gigante.
- > Após a constatação de que é possível todos entrarem podemos estipular um percurso a ser percorrido pelo grupo.
- > O grupo poderá a qualquer momento fazer um pedido de tempo para a escolha de novas estratégias.
- > Posteriormente podemos aumentar o desafio e o grau de dificuldade colocando novos obstáculos no caminho a ser percorrido.
- > O jogo termina quando os participantes atingem o objetivo.

OBS: Durante o jogo a comunicação no grupo é um fator fundamental para o sucesso. Caso seja necessário auxilie o grupo nesta tarefa.

Libere os pedidos de tempo à vontade, conversar neste jogo é muito importante.

OBS1: Caso haja no grupo pessoas que por suas características físicas tenham dificuldade em jogar, fique atento a forma como o grupo resolve esta questão.

OBS2: Para confecção do saco gigante peça ajuda a uma costureira profissional, isto vai ajudar bastante.

18- Bola Salvadora

Material Necessário: Bola e espaço amplo

Objetivo Todos salvarem todos. Contato físico. Pensar no outro. Prática de atividade física

- Uma pessoa do grupo deverá ser eleita "pegador", e a outra "salvador"
- O "salvador" terá o objeto de poder: uma bola.
- O pegador sai correndo atrás das outras pessoas. O pega-pega transcorre normalmente, mas quem estiver com a bola, não poderá ser pego. Ou seja, o grupo tem que entender que quando o pegador estiver se aproximando de alguém, a pessoa que estiver com a bola na mão, deverá jogá-la rapidamente à quem corre risco de ser pego
- Quando alguém for pego, vira pegador.
- Se o jogo estiver muito fácil, colocar mais bolas no jogo
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



Jogos de Criatividade ou Reflexão

1- Se eu fosse um filme, que filme eu seria?

Material Necessário nenhum

Objetivo Trabalhar o Humor e sensação emocional de cada um

Cada um deverá responder a seguinte pergunta: Se eu fosse um filme, que filme eu seria?

Esse jogo serve de quebra gelo além de expressar um pouco como os participantes estão se sentindo.

É importante conversar sobre o filme que cada um identificou e por que?

2- Colocando a Mão na Massa...

Material Necessário: Papel e caneta

Objetivo: Encontrar o desafio comum do grupo

- Cada integrante desenha (faz o contorno) de uma de suas mãos em uma folha de papel e recorta.
- Coloca dentro do espaço da mão recortada, que competências (ou que princípios do projeto) precisa desenvolver individualmente?
- Cada um cola a sua mão na parede com identificação (ou não se o grupo decidir assim)

Desafio: esforçar-se durante uma semana (ou mês) para desenvolver essa competência.

OBS O desafio pode ser renovado no final do período, se o(a) jovem achar necessário.

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

3- Orquestra Humana

Material Necessário: nenhum

Objetivo: Sintonia do Grupo, criatividade e agilidade.

- Dividir o grupo em pequenos grupos de 6 pessoas
- Um é o maestro e os outros são instrumentos musicais e humanos
- Todos os "instrumentos" devem levantar as mãos com a palma virada para o chão
- O Maestro deve tocar as mãos como teclas de piano.
- cada vez que a mão de um dos "instrumentos" for tocada, este deve emitir um som
- O Maestro pode se divertir construindo as músicas que quiser
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

OBS Todos devem viver as duas experiências (maestro e instrumento)

OBS2 Cada mão deve ter um som diferente



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



4- Trilhando o seu Caminho

Material Necessário: Papel e caneta

Objetivo: Encontrar o desafio comum do grupo

- Cada integrante desenha o contorno de um de seus pés, ou pede ajuda para alguém
- Dentro dele, coloca a resposta da seguinte pergunta: Qual o seu caminho daqui para a frente? (definir um objetivo pessoal)
- Coloque nos pés.
- Partilhe com o vizinho.
- Cole na parede.

Desafio: esforçar-se durante uma semana (ou mês) para desenvolver essa competência.

OBS O desafio pode ser renovado no final do período, se o(a) jovem achar necessário.

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

5- O que é Jogo?

Material Necessário: papel, caneta, fantasias, objetos

Objetivo: facilitar o entendimento de algum termo novo

- Divide o grupo em pequenos subgrupos
- Em grupo, devem elaborar uma definição de jogo (a definição pode ser sobre qualquer assunto interessante para o grupo nesse momento).
- Apresentação de cada grupo deverá ser feita seguindo a sugestão abaixo:
 - Grupo 1: Apresenta definição do tema com Música
 - Grupo 2: Apresenta definição do tema com Teatro
 - Grupo 3: Apresenta definição do tema com Telejornal
 - Grupo 4: Apresenta definição do tema com Jográl

PS. Essa atividade pode ser feita com os mais diversos assuntos que estejam inseridos dentro da vida cotidiana do grupo

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

6- Nossas Capacidades

Material Necessário: nenhum

Objetivo: Conhecer melhor o grupo

- Cada integrante do grupo responde a seguinte pergunta: "Se eu pudesse ter uma capacidade sobrenatural qual seria e para que?"
- Ou Outra sugestão de pergunta: "Se eu pudesse escolher o alimento que melhor descreve o meu caráter, qual seria e por que?"

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



7- Dinâmica dos Palitos de fósforo (fogueira)

Material Necessário: palito de fósforos e vendas.

Objetivo: ouvir e perceber detalhes

- Formar grupos de 3 pessoas, onde 1 Observa, 1 Executa, 1 Instrui
- O executor deve estar de olhos vendados
- O Instrutor não pode encostar no executor, e deve instruir somente verbalmente
- O Observador não pode falar

Desafio: construir uma fogueira com somente 06 palitos de fósforos

- O Executor deve construir a fogueira com a **mão não dominante**
 - Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

OBS. Esse jogo trabalha um pouco a questão "até que ponto damos (ou não) possibilidades para as pessoas treinarem aquilo que estão realizando?????"

Quando começamos um projeto (seja ele de que tipo for) não estamos preocupados com perfeição dos outros. Em um grupo o resultado é GRUPAL e não individual!

8- Eu Sentei

Material Necessário: cadeiras, vendas

Objetivos Trabalhar com a sensação de Excesso e mais do que isso, vivenciar o caos, e depois a calma. Como lidar com excesso de trabalho, encontros, lição, e falta de tempo

- Formar um círculo de cadeiras (uma para cada participante e + 1 vazia)
- As duas pessoas que estiverem ao lado da cadeira vazia irão "disputá-la" ao sinal do focalizador.
- Quem conseguir sentar fala bem alto "EU SENTEI".
- Em seguida, a pessoa imediatamente ao lado da que sentou pula pra cadeira vazia (antiga cadeira de quem "sentou") e diz bem alto "NO JARDIM".
- A Terceira pessoa faz a mesma coisa e diz "COM MEU AMIGO...." (e diz o nome de alguém do grupo, ou aponta).
- Essa pessoa escolhida, sai da cadeira em que estava e vai correndo para a cadeira vazia.
- Desta forma ficará vaga uma outra cadeira em outro lugar da roda
- O processo começa novamente... as duas pessoas disputam o espaço, quem sentar fala EU SENTEI, etc...

Depois de algum tempo, deve-se vender algum participante para que ele "necessite" da cooperação dos outros.

Sugestão de dificultadores: 1. Amarrar a perna de um participante com a de outro, o que significa que eles só poderão levantar quando tiver duas cadeiras vagas ao mesmo tempo. 2. Colocar uma venda na boca, fazendo com que aquele integrante não mais possa falar.



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



Cada vez que ele necessitar utilizar a fala, alguém terá de fazê-lo por ele! 3. Vendar os olhos de alguns participantes, para que ele necessite de ajuda para se locomover e participar ativamente do jogo.

OBS Esse jogo não tem fim. Aos poucos pode-se colocar mais cadeiras vazias e o processo irá acontecer em vários lugares ao mesmo tempo.

OBS2 Se não tiverem cadeiras suficientes, o jogo pode acontecer com pedaços de papel demarcando os lugares e ao invés de sentar na cadeira, poderá ser no chão.

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

9- Navio

Material Necessário: cadeiras

Objetivos: Trabalha situação de ambivalência, criação de estratégia, como lidar com o caos, respeito. Ajudar e ser ajudado. Fazer junto. Desafio de todos

- Grupo todo dividido em 4 subgrupos
- Cada subgrupo se posiciona em uma lateral da sala (ou espaço usado).

- Cada subgrupo deve se posicionar enfileirados lado a lado de frente para a outra extremidade do local, tendo sempre outro grupo a sua frente, e um grupo de cada lado.

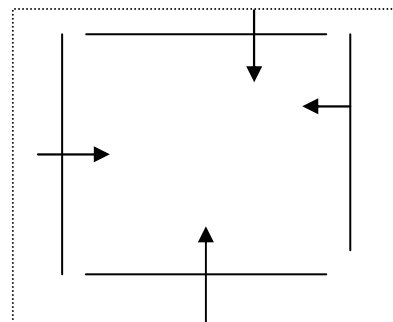
- Cada Participante deve ter uma cadeira
- Todos devem subir nas cadeiras

Desafio: atravessar para o outro lado da sala, sem que nenhum integrante pise no chão.

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

OBS É uma atividade possível, que exige maturidade do grupo. Viverão o "caos" quando os quatro grupos estiverem passando pelo meio do caminho, mas conseguirão.

OBS1 Um dos melhores jogos para se trabalhar o espírito cooperativo



10- Pega balão

Material Necessário: bexigas e barbante

Objetivo: trabalhar responsabilidade individual, dentro de projetos, trabalhos etc...

- Cada participante tem uma bexiga amarrada (com barbante) no calcanhar
- Ao sinal do facilitador todos devem tentar estourar a bola dos outros e ao mesmo tempo defender a sua.

- O Jogo termina quando uma pessoa ficar com a bola e as outras estouradas

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



11- Nó humano

Material Necessário: nenhum

Objetivo: Trabalhar comunicação, comportamento em situação de tensão, respeito pelo espaço do outro.

- O focalizador coloca uma música bem alta e pede que todos dancem
- Quando a música parar todos deverão imediatamente dar as mãos
- Cada mão deve ser dada para uma pessoa diferente e todos devem estar ligados entre si

Desafio: Desatar o nó. SEM SOLTAR as mãos

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

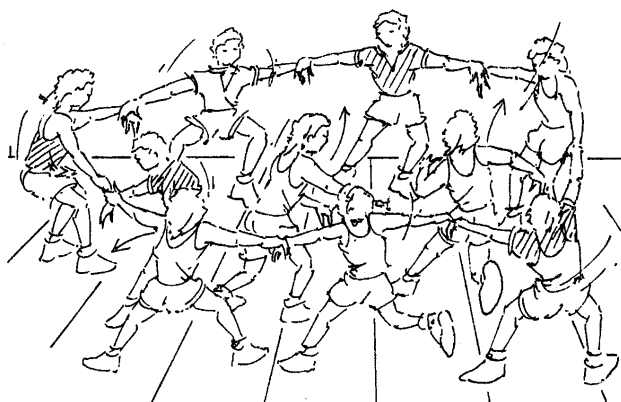
OBS os participantes não podem dar as mãos a pessoa que estiver ao lado.

12- A Fortaleza

Material Necessário: Nenhum

Objetivo: Trabalhar o sentimento de equipe e o trabalho em grupo.

- Formam-se dois círculos concêntricos de participantes.
- Cada círculo tem idêntico número de participantes.
- No círculo de fora, os integrantes ficam de mãos dadas.
- O jogo implica em que o círculo de dentro ultrapasse o círculo de fora e, para isso, contará com **um minuto**.(ou tempo definido pelo grupo)
- O círculo de fora, naturalmente, tratará de impedir a saída dos adversários.
- Terminado o minuto, contam-se quantos conseguiram sair .
- Depois invertem-se os papéis.
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...





Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



13- O Júri

Material Necessário: Três mesas, cinco cadeiras, papel e lápis para defesa e promotor.

Objetivo: Ouvir e opinar sobre temas da atualidade. Exemplos: o aborto; as drogas; feminismo etc...

- Escolher um integrante que seja o JUIZ, que dará a palavra e controlará o bom andamento do debate.
- Outro para ser o PROMOTOR e mais um para ser ADVOGADO DE DEFESA,
- Dois ASSESSORES um para o promotor e outro para o Advogado de defesa.
- Serão colocadas três mesas, uma para o juiz, e as outras para promotor e advogado.
- Frente a eles, o grupo, que será o júri, passa o veredicto final.
- Serão dados trinta minutos para que advogado e promotor se preparem.
- O processo será o seguinte: três minutos para o promotor e depois três minutos para a defesa. Sempre nessa ordem, promotor e defesa terão duas chances de um minuto cada para rebater argumentos explicitados.
- Após isso, o juiz convida aqueles que queiram testemunhar a favor e contra. Cada um tem um minuto. Promotor e defesa terão direito a fazer-lhes perguntas, se assim desejarem.
- Promotor e defesa terão mais um minuto para sua explanação final.
- O juiz então solicita ao júri que se pronuncie a favor ou contra, levantando as mãos.
- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

OBS essa atividade poderá ser feita também de forma mais simples, onde cada assunto será defendido por um grupo e atacado por outro, e à medida que os integrantes vão sendo convencidos dos argumentos, podem mudar de grupo.

Ou

Cada grupo obrigatoriamente terá que defender e depois atacar o mesmo assunto, passando assim a observar o tema por vários lados.

14- A Fuga dos Quadrados

Material Necessário: Fita Crepe, Vendas e Tapete

Objetivo: Trabalhar a comunicação não verbal e inter relacionamento do grupo

- Marcar 3 quadrados com fita crepe no chão, separados com uma distância de mais de dois metros entre um e outro.
- Dividir o Grupo nos três quadrados.
- Posicionem-se dentro dos quadrados

Grupo 1: cegos (com faixa nos olhos)

Grupo 2: pouca locomoção (pernas amarradas)

Grupo 3: mudos (com faixa na boca)



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



Desafio: Somente o GRUPO 3 saberá qual é o desafio, e a folha com as instruções só poderá ser entregue à eles, quando os grupos 2 e 1 estiverem devidamente posicionamentos e amarrados.

OBS: Grupo todo NÃO PODE SABER que quem recebe as instruções é somente o grupo 3 - dos mudos. Eles (os mudos) devem conseguir passar para os outros dois grupos o objetivo de cada atividade.

Desafio dos mudos: Fazer com que no tempo determinado pelo focalizador todo o grupo esteja no seu quadrado. Só que para isto existem algumas regras que vocês têm que seguir (ver instruções)

OBS Ao lado do Quadrado dos cegos, devem ter dois tapetes (um de cada lado) posicionados no chão, SEM QUE OS MESMOS PERCEBAM.

OBS Ver Instruções no Anexo 3

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

15. Conflitando o Ambiente

Material Necessário Nenhum

Objetivo: Mostrar ao grupo como um ambiente negativo pode influenciar no bom andamento e rendimento de qualquer atividade; e também como as experiências vividas por outras pessoas, tem a ver com a minha vida.

Todos sentados, e o focalizador (que já combinou com algum integrante do grupo, sobre uma discussão sobre qualquer assunto), chama o integrante e pergunta por exemplo, "onde está aquele material que você ficou de trazer para me ajudar?". O Integrante diz que não trouxe e inicia-se uma séria e feia discussão na frente de todos os integrantes.

Isso possivelmente irá causar um mau estar nos demais integrantes

Depois de algum tempo, o integrante que estava discutindo sai da sala, e o focalizador pergunta como estão se sentindo os demais?

É dado um tempo para que cada um se manifeste e, em seguida o integrante que saiu volta e deixa claro que tudo havia sido combinado.

O Focalizador trabalha a importância de manter a energia e o bem estar do grupo, pois as coisas que não têm diretamente relação com a minha vida, podem sim, influenciar negativamente

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

16- Na Parede

Material Necessário: Uma bolinha de tênis ou de borracha pequena para cada grupo de 4 jogadores. Um ambiente que tenha paredes amplas. Giz ou fita crepe,



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



Objetivo: Construir o entrosamento, unir esforços, desenvolver o relacionamento interpessoal de grupos de trabalho. Exercitar valores humanos

Dividir os integrantes em grupos de 04 pessoas

Desafio: Manter a bola em jogo e permanecer o mais próximo possível dos 21 pontos.

* Os jogadores devem estar numerados em 1, 2, 3 e 4 e devem rebater a bola com a mão de modo que ela bata na parede (dentro do retângulo marcado, que é a área de jogo), pingue uma vez no chão e volte para que o próximo jogador rebata.

* Os jogadores, pela ordem do seu número, revezam-se rebatendo a bola. O número 1 começa e depois o 2, o 3, o 4 e continua com o 1 repetindo a sequência.

* O time começa com 21 pontos. A cada erro – se a bola rolar, não bater na parede, não bater na área de jogo, pingar duas ou mais vezes no chão antes de ser rebatida – perde-se um ponto. Também perde-se um ponto se a bola for rebatida fora da ordem. A rodada dura o tempo que for preestabelecido, ao final do qual verifica-se a pontuação de cada time.

* Abrir para debate

OBS Para aumentar o desafio dos times pode-se diminuir a área de jogo ou mesmo jogar com raquetes.

OBS1: Para grupos que estiverem se iniciando no jogo, utilize bolas maiores (de borracha ou plástico) e diminua o seu tamanho quando os participantes já estiverem se coordenando bem.

O focalizador deve estar atento para que o jogo não se torne uma competição entre os times. É natural que os jogadores queiram comparar os resultados, mas faça disto um momento de troca de dicas e estratégias. O desafio está em cada time tentar superar-se e não aos outros.

17 – Queimada Maluca

Material necessário: Uma bola de meia e giz.

Objetivo: Colocar os integrantes frente a frente com a sensação de vencer ou colaborar.

> Todas as pessoas deverão ficar em um espaço suficientemente grande para que todos possam correr e se deslocar sem grandes riscos de choque.

> Elas receberão um pedaço de giz e anotarão no chão ou na parede, seu nome a letra Q (queimei), a letra M (morri) e a letra S (salvei).

Desafio: Queimar, não ser queimado e salvar seus colegas.

> O Focalizador joga a bola de meia para o alto e está dado o início.

> Quem pegar a bola, poderá no máximo dar 3 passos para arremessar a bola nos colegas.

> Caso queime alguém este deverá marcar o que houve e depois ficará sentado no lugar.

> Quem atirou também deverá marcar que conseguiu queimar o colega.



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



> Para salvar bastará deixar de JOGAR NO OUTRO e passe para quem estiver sentado (JOGAR PARA O OUTRO). Está então poderá levantar e continuar jogando.

- Abrir para conversa no final

18 – Voleibol Divertido

Material Necessário: Uma corda elástica ou uma corda feita com tiras de tecido colorido e uma bola que poderá ser de voleibol ou outra mais leve, dependendo do grupo.

Objetivo: Este jogo permite o exercício da visão sistêmica, do voleibol, da cooperação e da alegria.

O focalizador e um auxiliar, ou mesmo dois auxiliares seguram uma corda atravessada na quadra e os times se colocam um de cada lado da corda.

Desafio: Jogar voleibol, modificando as regras para que se torne um jogo Cooperativo. Não deixar a bola cair no chão. É um jogo de voleibol, respeitando-se as regras do jogo, os dois times juntos devem atingir os 25 pontos

Ao mesmo tempo em que os participantes jogam, o focalizador e o auxiliar devem movimentar-se pela quadra afim de que a quadra se modifique a cada instante, ou seja, os jogadores além de se movimentarem pelo jogo, agora precisam estar atentos às mudanças físicas que a quadra vai sofrendo á medida que a corda vai sendo movimentada...

Dicas:

Pode-se modificar as regras do voleibol, colocando-se regras do tipo, todos tem que tocar na bola, meninos e meninas tem que tocar na bola alternadamente, ou outras regras que permitam a participação de todos.

- Abrir para conversa no final

19- Amigos de Jô

Material Necessário: Espaço amplo, círculos no chão (bambolês, círculos desenhados de giz ou barbantes) em número igual ao de participantes dispostos em um grande círculo.

Objetivo: Proporcionar um espaço de adequação do ritmo grupal. Podem ser trabalhados Valores Humanos como: Alegria e Entusiasmo pela brincadeira do grupo. Harmonia na busca do ritmo grupal; Parceria e Respeito para caminhar junto com o outro.

Desafio: Cantando a música "Amigos de Jó", todo o grupo tem que deslocar-se na cadência e realizar os movimentos propostos formando uma espécie de balé brincalhão.

- Cada participante ocupa um bambolê ou círculo desenhado no chão.
- A música tradicional dos "Escravos de Jó" é cantada com algumas modificações:



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



"aMigos de Jó joGavam caxanGá. Tira, Põe,
Deixa Ficar, fesTeiros com fesTeiros
fazem Zigue, Zigue, Zá (2x)"

- O grupo vai fazendo uma coreografia ao mesmo tempo em que canta a música. A cadência das passadas é marcada pelas letras maiúsculas na música.
- "aMigos de Jó joGavam caxanGá." : são 4 passos simples em que cada um vai pulando nos círculos que estão à sua frente.
- "Tira": pula-se para o lado de fora do círculo
- " Põe": volta-se para o círculo
- "Deixa Ficar": permanece no círculo, agitando os braços erguidos
- "fesTeiros com fesTeiros": 2 passos para frente nos círculos
- "fazem Zigue, Zigue, Zá" : começando com o primeiro passo à frente, o segundo voltando e o terceiro novamente para frente.
- Quando o grupo já estiver sincronizando o seu ritmo, o(a) focalizador(a) pode propor que os participantes joguem em pares. Neste caso, o número de círculos no chão deve ser igual à metade do número de participantes, as pessoas ocupam um círculo e ficam uma ao lado da outra com uma das mãos dadas. Além disso, quando o grupo cantar "Tira..." o par pula para fora do círculo, um para cada lado e sem soltar as mãos.

E por que não propor que se jogue em trios e quartetos??

OBS Quando o grupo não está conseguindo estabelecer um ritmo grupal, o(a) focalizador(a) pode oferecer espaço para que as pessoas percebam onde está a dificuldade e proponham soluções.

20 - Escravos de jó - diferente

Material Necessário:Caixinhas, caixas de fósforo, bloquinhos de madeira, copinhos, ou qualquer outro material que sirva para trocar e jogar.

Objetivo:Observação da importância da participação no grupo e do compromisso com seus objetos, trabalho em equipe, sintonia, cooperação, aprendizagem em grupo.

Desafio:Cantar a música, passando os objetos sem errar.

- > Formar um círculo no chão com todas as pessoas presentes.
 - > Distribuir as peças a serem passadas.
 - > O focalizador explica que o jogo será feito três vezes seguidas: a primeira, cantando a letra; a segunda, cantando "lá-lá-lá", e a terceira, em silêncio.
 - > Cada vez que o grupo errar, irá se dividir em dois. Isto ocorre sucessivamente até que se tenham apenas duplas ou trios jogando.
- Depois, o focalizador propõe que os grupos se unam e tentem conseguir chegar ao fim sem errar. > Abrir para discussão Processamento do jogo: Como cada um se sentiu? Qual a importância de todos colaborarem? E outros comentários que surgirem.



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



21 – Jogo da Bússola

Material Necessário: Local espaçoso, fitas adesivas coloridas, vendas para os olhos, pincel atômico, espuma, lixas, TNT e tecido emborrachado, cartolina ou folhas de flip chart.

Objetivo: Através da Cooperação, da comunicação verbal e do toque, fazer com que o grupo busque a orientação espacial como referência para encontrar os pontos cardeais.

Desafio: Um grupo de pessoas vendadas tem que localizar os pontos cardeais marcados em um determinado ambiente.

- > Em um local espaçoso dispor o grupo em plena forma de círculo no centro do ambiente.
- > Pedir para que todos observem o local em todos os detalhes sem sair do círculo.
- > Em seguida pedir para que se dispersem e façam o reconhecimento visual e tátil do local, onde já estarão disponibilizados os 4 pontos cardeais (Norte, Sul, Leste, Oeste) feitos com letras recortadas nos materiais descritos acima (espuma, TNT, emborrachado...) no chão estarão colocadas fitas adesivas indicando a direção de cada ponto.
- > Após o reconhecimento, o grupo será vendado e será pedido para que eles circulem pelo ambiente sem se preocupar em encontrar os pontos durante 1 a 2 minutos.
- > Passado esse tempo, reúne-se o grupo no centro novamente, com a ajuda dos focalizadores, tomando-se cuidado para muda-lo da posição em quase encontravam.
- > Inicia-se atividade, pedindo que o grupo se subdivida e encontre os pontos cardeais, à cada ponto encontrado o grupo deverá gritar o nome do ponto em que está.
- > Após terem encontrado todos os pontos reúnem-se para conversar sobre a atividade

22 – Seguindo o chefe

Material Necessário: Papel, canetas, vendas

Objetivo: Trabalhar a cooperação, a comunicação, planejamento, raciocínio lógico, confiança e a empatia.

Desafio: Fazer um desenho em grupo onde cada participante esteja em uma situação especial.

- > Dividir a turma em grupos de cinco pessoas, colocando-as sentados no chão.
- > Cada grupo terá como tarefa desenhar um barco utilizando uma folha de papel e canetas coloridas.
- > Cada participante fará uma ação de cada vez, passando em seguida o desenho para o outro participante e assim por diante passando por todos um traço de cada vez até que o desenho esteja concluído ou tempo encerrado. Exemplo: o primeiro participante faz um traço, para e a próxima ação é de outro participante.
- > Os participantes terão também de obedecer as seguintes características individuais:

Participante 1 – é cego e só tem o braço direito;

Participante 2 – é cego e só tem o braço esquerdo;

Participante 3 – é cego e surdo;



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



Participante 4 – é cego e mudo;
Participante 5 – não tem os braços;

> Portanto, para desenvolverem esses papéis, o focalizador pede que os grupos escolham quem será 1,2,3,4 e 5 entregando vendas para os olhos e tiras de pano para amarrar os braços que não deverão utilizar.

> Quando os grupos estiverem prontos, começar a contar o tempo, deixando que os grupos façam a atividade sem interrupção.

> Abrir para conversa no final

OBS Caso alguém solicite ajuda ou informações, reforce as instruções já ditas sem dar outras orientações. Caso algum participante faça perguntas do tipo está certo? Pode fazer assim? Deixe o grupo decidir. Não interfira. Estas situações poderão ser retomadas no momento de debate, para análise e como ilustração para outros comentários.



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



Jogos de Fechamento

1 – Dança das cadeiras Cooperativas

Material Necessário: Cadeiras e música

Objetivo: Trabalhar o sentimento de escassez, conquista grupal. Aborda também, o “sair da zona de conforto”.

- Uma cadeira para cada participante **menos uma cadeira.**
- Colocar as cadeiras em círculo
- Tocar uma música bem agitada e deixar rolar por um tempo
- Parar a música e ver quem ficou de fora. Conversar com essa pessoa e perguntar como está se sentindo. Deixar a resposta no ar
- Repetir essa situação 2 ou 3 vezes
- Propor uma mudança e começar novamente. A partir de agora, ao invés de pessoas, serão tiradas cadeiras.
- Quando a música parar todos devem sentar, inclusive aquele que não tiver cadeira. Poderá sentar no colo de alguém.
- Fazer uma rodada e perguntar como se sentem todos.
- Quando todos conseguirem sentar, é retirada UMA CADEIRA e não uma pessoa.
- Ao final teremos uma cadeira somente e todas as pessoas envolvidas.
 - Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

2 - Saquinho Surpresa

Material Necessário: Saquinho cheio de objetos em miniatura

Objetivo: Criar uma história. Trabalhar a criatividade e a participação de todos.

- Todos sentados em círculo

Desafio: criar uma história nova e de preferência que renda idéias e sugestões para o início de alguma atividade, jornada, situação

- O focalizador começa, tirando um objeto, de dentro do saco cheio objetos, e começa a contar uma história que tem relação com o momento das pessoas envolvidas na atividade. Por exemplo: se forem jovens, começar falando sobre a participação deles, se forem adultos, sobre o trabalho que desenvolvem... se forem dentistas, relacionado à profissão... e assim sucessivamente.
- Focalizador segura o objeto consigo e passa o saquinho para o próximo, que deve tirar mais um objeto e continuar a história
- Até que todos tenham contribuído com uma parte dela.

- Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

OBS esse jogo estimula a criatividade e também a participação concreta de todos os participantes. OBS Pode ser utilizado como ajuda no surgimento de atividades e idéias dentro do projeto



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



3- Jogo da Bola de Gás

Material Necessário: Música e Bola de Gás

Objetivo: Trabalhar a expectativa do grupo. Se elas foram ou não alcançadas

- Música alta e uma bola para cada um.
- Encher cada bola, com os "pensamentos", desejos e intenções para esse encontro/trabalho/ oficina.
- Fechar cada bola
- Ao sinal do focalizador, dançar jogando cada uma para o alto e trocando, **sem deixar cair no chão**, pois representam valores muito importantes nesse momento (aqueles que foram depositados enquanto as bolas foram sendo enchidas).

OBS É necessário ter zelo e cuidado com os valores. Não devemos chutar.

- Ao sinal do focalizador, todos devem estourar as bolas e se abraçar.
- Para terminar, abrir para um bate papo, sobre cuidado ao jogar as bolas; como aconteceu a atividade? Existiu zelo e cuidado com os valores??
- Fazer um paralelo com a vida.

4- Sentando Juntos

Material Necessário: Nenhum

Objetivo: Trabalha a definição de estratégias conjuntamente, a confiança e a conquista grupal. Acreditar no apoio que o "outro" pode me proporcionar

- Todos dão as mãos e formam um círculo
- Ao Sinal do Facilitador, todos devem soltar as mãos e virar para a direita, formando então uma fila indiana em círculo.
- Ao sinal do focalizador todos devem dar alguns passos para o lado esquerdo (para dentro do círculo) até que a distância entre cada participante fique pequena.
- Ao sinal do facilitador todos devem sentar no colo da pessoa que está imediatamente atrás, SEM CAIR.
- Feito isso, todos devem levantar as mãos e bater palmas (o que prova que não estão se segurando uns nos outros, e sim realmente apoiados)

* Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

5- Gato e Cachorro

Material Necessário: Dois objetos que simbolizem o gato e o cachorro.

Objetivo: Esse jogo trabalha solução de caos, e calma. Relação do dia a dia

- Círculo de pessoas sentadas.
- O facilitador também sentado, tem um objeto em cada mão. Ambos os objetos podem ser qualquer coisa de pequeno tamanho (caixas de fósforos, cinzeiros, sacos de plástico etc.)
- O Facilitador passa um dos objetos para **a sua direita** e diz: "te passo um cachorro".
- A pessoa que está recebendo o "cachorro" pergunta: "um o quê?".
- O focalizador diz: "um cachorro".



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



- Quem recebeu o "cachorro" passa para quem está à sua direita, fazendo o mesmo que o focalizador.
- Quando a terceira pessoa recebe o "cachorro", pergunta para a segunda: "um o que?"
- Aí, a segunda pessoa vira para a primeira pessoa (que é o focalizador) e pergunta: "um o quê?".
- O focalizador responde para a segunda pessoa: "um cachorro" e a segunda pessoa diz para a terceira "um cachorro", e assim sucessivamente, até que o cachorro vá passando de mão em mão, de forma que toda vez que a pergunta "um o que?" for feita, deverá percorrer todos os integrantes de volta, até chegar ao primeiro que falou (no caso o Focalizado), que irá responder "um cachorro", e essa frase vai passando de um para o outro, até chegar em quem está com o "cachorro".
- Simultaneamente à passagem do "cachorro" para a direita, o facilitador passa "um gato" **para a esquerda**, seguindo o mesmo processo que o "cachorro".

OBS A culminação é quando "gato" e "cachorro" se cruzam no meio do caminho e, na confusão generalizada, ninguém sabe se deve passar o "gato", o "cachorro", e a quem deve perguntar "um o quê?".

Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

6- Ritual Celta (fósforo)

Material Necessário: caixa de fósforos e copo com água

Objetivo: Permitir que todos os participantes se coloquem e se expressem. Economia de tempo.

Desafio: Cada participante terá a oportunidade de riscar um fósforo para falar o que tem vontade. Com algumas regras:

1. Se não acender ou quebrar = Não fala. O integrante não tem direito de falar
2. Se acender = Decide se usa o tempo falando enquanto houver a chama ou se apaga a chama no copo com água
3. Todos os depoimentos devem ser feitos na primeira pessoa
4. Se a chama apagar = integrante deverá parar de falar imediatamente
 - Para terminar, abrir para compartilhar sensações, idéias, etc...

OBS Essa atividade é bacana de ser usada em grupos onde somente os líderes falam e as outras pessoas desanimam de se colocar.

7- PRESENTE SURPRESA

Material Necessário: Caixa de presente bonita e vistosa, Envelopes numerados externamente contendo as frases (anexo) na ordem correta, e bombons, flores e o que o facilitador quiser presentear ao grupo.



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



Objetivo: Exercitar o loveback – feed back positivo. Criar um momento de reforço de atitudes e valores positivos no grupo, e dos conceitos AUTO (autoestima, autoconfiança...) Estreitar os laços.

Desafio: Presentear todos os participantes do grupo com uma caixa de presente recheada de valores positivos.

* Coloca-se dentro da caixa de presente os bombons e/ou presentes a serem distribuídos para o grupo.

* Em outra caixa colocamos uma pilha de envelopes com frases e instruções para o jogo (anexo).

* O focalizador coloca que como é o último dia de encontro trouxe um presente.

* A pessoa a quem o presente se destinada é a pessoa na qual ele notou uma grande dose de extroversão durante o evento. Então o facilitador, entrega o primeiro envelope para esta pessoa, e a caixa.

* A pessoa lê o bilhete em voz alta para todo o grupo e segue entregando o pacote e o próximo envelope para outra pessoa do grupo conforme a instrução do seu bilhete.

* Essa pessoa lê o bilhete destinado a ela (segunda pessoa) e o jogo segue, sempre entregando o presente e o próximo bilhete da pilha, até que o presente tenha passado pela mão de todas as pessoas do grupo.

OBS: No final, a dica é para o presente ser compartilhado entre todos.

(VER FRASES NOS ANEXOS)

8- O Jogo do "X" e "Y"

(Esse jogo pode ser utilizado também na fase de criatividade e reflexão)

O Jogo do "X" e "Y" é uma Dinâmica de Grupo e foi baseado no Dilema do Prisioneiro de Deutsch e Krauss. Neste caso, foi adaptado por Fábio Otuzi Brotto, para fins didáticos.

I. Objetivos.

1. Sensibilizar o grupo quanto a situações de cooperação e competição, mostrando vantagens e desvantagens de cada uma.
2. Levar o grupo a ter uma atitude favorável em relação à criação de um clima cooperativo de trabalho e de vida.

II. Natureza da Técnica

Esta técnica consiste num jogo cujo resultado **depende da percepção que os participantes têm:** Do jogo em si (contexto); Dos outros participantes; De si mesmo.

III. Procedimentos

Inicialmente, formam-se grupos de 03 pessoas.

Objetivo: "Fazer o maior número de pontos possível."

As instruções básicas a serem dadas são as seguintes:



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



- ✓ Você irá jogar com outros dois participantes, sendo que cada uma das três pessoas será identificada como A, B ou C.
- ✓ Na primeira rodada, o indivíduo C funciona como banqueiro, distribuindo os pontos para os indivíduos A e B, que estão jogando entre si, ou seja, é o elemento que pagará ou receberá os pontos conforme os resultados.
- ✓ Na segunda e terceira rodada o processo se repete, apenas procedendo-se a troca de funções entre os participantes.
- ✓ O jogo consiste em que cada jogador deve apostar uma carta: "X" ou "Y", sem que "A" saiba a jogada de "B" e vice versa. As fichas serão entregues simultaneamente, pelos jogadores ao banqueiro (C).
- ✓ Quando o Banqueiro (pessoa "C") estiver com as duas cartas (apostas de "A" e "B"), computará os pontos de acordo com a tabela indicada na "Ficha de Anotações", **comunicando o resultado de cada jogada antes do início da jogada seguinte. Porém sem mostrar as cartas jogadas.** Desta forma criando um mistério sobre as cartas jogadas
- ✓ NÃO PODERÁ HAVER NENHUMA COMUNICAÇÃO ENTRE OS PARTICIPANTES, a respeito da dinâmica do Jogo em si.
- ✓ Uma rodada termina depois de 05 jogadas, totalizando-se os pontos de cada participante.
- ✓ Cada Grupo deverá receber um "Ficha de Anotação" dos resultados.

OBS: Havendo a necessidade de compor grupos com 04 participantes, mantém-se o mesmo esquema, sendo que devem ser jogadas 04 rodadas. E além do banqueiro e dos dois jogadores, um dos elementos do grupo fica como observador (ver rodízio para 04 participantes na "Ficha de Anotações").

IV – Papel do Focalizador

- Além de dar as instruções do jogo aos participantes, o facilitador(a) deverá analisar, com o grupo, todas as implicações dos resultados, procurando fazer com que os participantes percebam as situações de cooperação e competição ocorridas durante o jogo.
- A partir disso, facilitar a compreensão das Habilidades Interpessoais Cooperativas e fazer a ligação das experiências no jogo com as situações da vida profissional e pessoal.
- É importante que o facilitador(a) ressalte os processos que ocorrem em situações cooperativas e competitivas, enfocando os efeitos no comportamento das pessoas quando em grupos cooperativos ou competitivos.
- Essa análise final do jogo e de suas implicações deve ser feita através de partilha com o grupo e não apenas através de uma palestra ou exposição. Todos os conceitos devem ser abordados em função das situações vivenciadas durante o jogo. O depoimento dos participantes a respeito de como encaram o jogo e de como se sentiram na situação, é um dado importante para esse momento.



Atenção... os jogadores NÃO PODEM ter acesso ao valor de cada letra (X ou Y) antes de serem banqueiros.

Tabela de Pontos:

Jogador	Jogador	Ptos. A	Ptos. B
X	X	+10	+10
Y	X	+15	-15
X	Y	-15	+15
Y	Y	-10	-10

Dependendo dessa percepção, podem ocorrer quatro situações de interação social:

- | | |
|--|---|
| 1. Cooperação recíproca | : Maximização do ganho conjunto (xx) |
| 2. Cooperação sem reciprocidade | : Ganho máximo do outro (xy) |
| 3. Competição recíproca | : Minimização do ganho conjunto (yy) |
| 4. Competição sem reciprocidade | : Ganho individual máximo (yx) |



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



Alguns textos bacanas

1- A Pipoca

Rubem Alves

A culinária me fascina.

De vez em quando eu até me atrevo a cozinhar.

Mas o fato é que sou mais competente com as palavras do que com as panelas.

Por isso tenho mais escrito sobre comidas que cozinhado. Dedico-me a algo que poderia ter o nome de "culinária literária". Já escrevi sobre as mais variadas entidades do mundo da cozinha: cebolas, *orapro-nobis*, picadinho de carne com tomate feijão e arroz, bacalhoadas, suflês, sopas, churrascos. Cheguei mesmo a dedicar metade de um livro poético-filosófico a uma meditação sobre o filme *A festa de Babette*, que é uma celebração da comida como ritual de feitiçaria. Sabedor das minhas limitações e competências, nunca escrevi como *chef*. Escrevi como filósofo, poeta, psicanalista e teólogo – porque a culinária estimula todas essas funções do pensamento.

As comidas, para mim, são entidades oníricas. Provocam a minha capacidade de sonhar. Nunca imaginei, entretanto, que chegaria um dia em que a pipoca iria me fazer sonhar. Pois foi precisamente isso que aconteceu. A pipoca, milho mimado, grãos redondos e duros, me pareceu uma simples molecagem, brincadeira deliciosa, sem dimensões metafísicas ou psicanalíticas. Entretanto, dias atrás, conversando com uma paciente, ela mencionou a pipoca. E algo inesperado na minha mente aconteceu. Minhas idéias começaram a estourar como pipoca. Percebi, então, a relação metafórica entre a pipoca e o ato de pensar.

Um bom pensamento nasce como uma pipoca que estoura, de forma inesperada e imprevisível.

A pipoca se revelou a mim, então, como um extraordinário objeto poético. Poético porque, ao pensar nelas, as pipocas, meu pensamento se pôs a dar estouros e pulos como aqueles das pipocas dentro de uma panela.

Lembrei-me do sentido religioso da pipoca. A pipoca tem sentido religioso? Pois tem. Para os cristãos, religiosos são o pão e o vinho, que simbolizam o corpo e o sangue de Cristo, a mistura de vida e alegria (porque vida, só vida, sem alegria, não é vida ...) Pão e vinho devem ser bebidos juntos.

Vida e alegria devem existir juntas. Lembrei-me, então, da lição que aprendi com a Mãe Stella, sábia poderosa do Candomblé baiano: que a pipoca é a comida sagrada do Candomblé ...



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



A pipoca é um milho mirrado, sub-desenvolvido. Fosse eu agricultor ignorante, e se no meio dos meus milhos graúdos aparecessem aquelas espigas nanicas, eu ficaria bravo e trataria de me livrar delas. Pois o fato é que, sob o ponto de vista de tamanho, os milhos da pipoca não podem competir com os milhos normais. Não sei como isso aconteceu, mas o fato é que houve alguém que teve a idéia de debulhar as espigas e colocá-las numa panela sobre o fogo, esperando que assim os grãos amolecassem e pudessem ser comidos. Havendo fracassado a experiência com água, tentou a gordura. O que aconteceu, ninguém jamais poderia ter imaginado. Repentinamente os grãos começaram a estourar, saltavam da panela com uma enorme barulheira. Mas o extraordinário era o que acontecia com eles: os grãos duros quebra-dentes se transformavam em flores brancas e macias que até as crianças podiam comer. O estouro das pipocas se transformou, então, de uma simples operação culinária, em festa, brincadeira, molecagem, para os risos de todos, especialmente as crianças. É muito divertido ver o estouro das pipocas!

E o que é isso tem a ver com o Candomblé? É que a transformação do milho duro em pipoca macia é símbolo da grande transformação porque devem passar os homens para que eles venham a ser o que devem ser.

O milho da pipoca não é o que deve ser. Ele deve ser aquilo que acontece depois do estouro. O milho da pipoca somos nós: duros, quebra-dentes, impróprios para comer, pelo poder de fogo podemos, repentinamente, nos transformar em outra coisa – voltar a ser crianças!

Mas a transformação só acontece pelo poder do fogo.

Milho de pipoca que não passa pelo fogo continua a ser milho de pipoca, para sempre. Assim acontece com a gente.

As grandes transformações acontecem quando passamos pelo fogo. Quem não passa pelo fogo fica do mesmo jeito, a vida inteira. São pessoas de uma mesmice e dureza assombrosa. Só que elas não percebem. Acham que seu jeito de ser é o melhor jeito de ser. Mas, de repente, vem o fogo. O fogo é quando a vida nos lança numa situação que nunca imaginamos. Dor. Pode ser fogo de fora: perder um amor, perder um filho, ficar doente, perder um emprego, ficar pobre.

Pode ser fogo de dentro. Pânico, medo, ansiedade, depressão – sofrimentos cujas causas ignoramos. Há sempre o recurso aos remédios. Apagar o fogo. Sem fogo o sofrimento diminui. E com isso a possibilidade da grande transformação.

Imagino que a pobre pipoca, fechada dentro da panela, lá dentro ficando cada vez mais quente, pense que sua hora chegou: vai morrer. De dentro de sua casca dura, fechada em si mesma, ela não pode imaginar destino diferente. Não pode imaginar a transformação que está sendo preparada. A pipoca não imagina aquilo que ela é capaz. Aí, sem aviso prévio, pelo poder do fogo, a grande transformação acontece: pum! - e ela aparece como uma



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



outra coisa, completamente diferente, que ela mesma nunca havia sonhado. É a lagarta rastejante e feia que surge do casulo como borboleta voante.

Na simbologia cristã o milagre do milho de pipoca está representado pela morte e ressurreição de Cristo: a ressurreição é o estouro do milho de pipoca.

É preciso deixar de ser de um jeito para ser de outro. "Morre e transforma-te!" – dizia Goethe.

Em Minas, todo mundo sabe o que é piruá. Falando sobre os piruás com os paulistas, descobri que eles ignoram o que seja.

Alguns, inclusive, acharam que era gozação minha, que piruá é palavra inexistente. Cheguei a ser forçado a me valer do Aurélio para confirmar o meu conhecimento da língua. Piruá é o milho de pipoca que se recusa a estourar.

Meu amigo William extraordinário professor-pesquisador da Unicamp, especializou-se em milhos, e desvendou cientificamente o assombro do estouro da pipoca. Com certeza ele tem uma explicação científica para os piruás.

Mas, no mundo da poesia, as explicações científicas não valem. Por exemplo: em Minas "piruá" é o nome que se dá às mulheres que não conseguem casar.

Minha prima, passada dos quarenta, lamentava: "Fiquei piruá!" Mas acho que o poder metafórico dos piruás é muito maior. Piruás são aquelas pessoas que, por mais que o fogo es quente, se recusam a mudar.

Elas acham que não pode existir coisa mais maravilhosa do que o jeito delas serem.

Ignoram o dito de Jesus: "Quem preservar a sua vida perdê-la-á."

A sua presunção e o seu medo são a dura casca do milho que não estoura. O destino delas é triste. Vão ficar duras a vida inteira. Não vão se transformar na flor branca macia. Não vão dar alegria para ninguém. Terminado o estouro alegre da pipoca, no fundo da panela ficam os piruás que não servem para nada.

Seu destino é o lixo.

Quanto às pipocas que estouraram, são adultos que voltaram a ser crianças e que sabem que a vida é uma grande brincadeira ...

"Nunca imaginei que chegaria um dia em que a pipoca iria me fazer sonhar. Pois foi precisamente isso que aconteceu".

"Piruás são aquelas pessoas que, por mais que o fogo es quente, se recusam a mudar".



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



2- Pensar com Gandhi

Reflexões a respeito do ONZE PONTOS DE COOPERAÇÃO COM A VIDA

Baseado no que foi Propostos pelo Mahatma Gandhi

> Amar incondicionalmente todos os Seres Vivos, com compaixão, tolerância e paciência, sem preconceitos, julgamentos e condenações. Amar tudo o que é vivo!

Antes de procurar analisar, classificar, explicar cientificamente ou antes de apropriar utilitariamente, procurar compreender o ser e o sentir de cada ser.

Amar tudo o que é vivo, reconhecendo que tudo o que existe como uma alternativa da vida realizar-se em um ser, participa da mesma teia da vida e da à vida a sua intransferível e sagrada parcela de existência.

Ainda que existam entre os seres-da-vida algumas hierarquias reais ou criadas pelo olhar humano, devemos procurar sentir, compreender e amar cada ser vivo em si mesmo, nele mesmo e na inteireza da dimensão através da qual cada ser da vida participa da experiência da vida.

Compreender e amar cada ser e cada espécie de ser com e entre e, não frente a outros seres.

Tudo o que é medido pela sua utilidade e não pela sua possibilidade de comunicação de alguma maneira já foi roubado daquilo que é pelo simples fato de ser e de estar aberto a comunicar-se com a vida e com seres da vida.

> Semear, plantar e cuidar de árvores sobre todos os cantos da Terra.

Um dia todos nós fomos isto: uma semente. Um outro dia, a decomposição da matéria física do nosso eu haverá de vir a ajudar outras sementes a gerarem a vida dentro ou acima da superfície da terra.

Plantamos o que é nosso (as sementes que compramos, ou a muda que ganhamos), no que é nosso (nosso terreno, nosso jardim) e para o que é nosso *para podermos sentir e dizer a nós e aos outros: "esta árvore que eu plantei no meu quintal é minha!" Planto para ser "meu" e para que eu me sinta sendo mais eu mesmo através de possuir algo mais. Mesmo que seja uma árvore. Mesmo que seja uma flor.

Saberemos aprender a plantar para os outros? Plantar a árvore de cujo frutos não provarei. Em cuja sombra nunca estarei deitado. De cuja madeira não obterei proveito algum. Semear a vida para que outros desfrutem "dessa" vida.

E plantar uma árvore pela árvore. Por ela mesma e nela mesma. Plantar, cuidar e ir embora sem olhar para trás. Deixar para os outros. Deixar para a vida. Deixar para ela mesma, a árvore que se plantou a si mesma através de mim. Uma árvore que não é minha em um duplo sentido. Não é minha porque não é minha obra sobre a natureza. Fui apenas um instrumento. Não é minha porque não a possuo, mesmo que tenha sido eu quem a plantou. Ela é livre e independe de mim. Não a possuo, não a utilizo e nem a contemplo como um dono ou um autor. Eu me comunico com ela, tão livre dela quanto ela de mim. Por isso podemos nos amar.

Que as árvores se plantem através de nós!



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



> Defender os elementos naturais, priorizando as nascentes e não poluindo o ar que se respira, economizando também a água e a energia em todos os afazeres cotidianos.

Toda a Natureza nos antecede.

Toda a Natureza nos envolve e tudo da Natureza está em nós. Ela não é a "minha casa" e nem o meu "quintal cósmico". Ela sou eu! (Karl Marx na minha epígrafe de a natureza da paz)

Devemos cuidar do corpo natural da Terra da mesma maneira como cuidados do nosso próprio corpo. E de uma maneira e com um sentido mais "natural" ainda. Devemos tratar tão bem quanto possível de uma e do outro pelo simples fato de que ambos existem. De que "estão aí" nos tempos e nos espaços de um mesmo misteriosos existir. Porque ambos são o que existe e são aquilo dentro do que a minha própria existência se realiza a cada instante.

Tudo o que existe, da pedra à planta, da planta ao pássaro, do pássaro ao pedro (porque somente ele deveria vir com maiúsculas?) existe em si e por si mesmo, existe não para nós, mas em nossa companhia em um momento de nossa existência corpórea no Planeta. Eles e nós somos todos companheiros de destino.

> Tratar as crianças e os adolescentes com grande compreensão pelas Vidas que agora começam a brotar.

O respeito a estes seres, inclui também: valorizar a intuição, criatividade e estados de pureza ao compartilhar com eles ações e decisões importantes, já que serão o futuro, a Nova Humanidade.

As crianças e os idosos são semelhantes em uma coisa: eles são seres mais próximos da origem da vida. A crianças porque mal emergiram dessa fonte; os idosos porque estão mais próximos do que os outros do cumprir integralmente o seu tempo de existir neste plano em que compartilhamos com eles uma dimensão da Vida, e se despedem pouco a pouco dela.

Eles não devem ser tratados com um cuidado redobrado apenas porque são mais frágeis. Há neles uma "aura de vida" que deve exigir uma atitude reverente, muito mais do que apenas "cuidadosa".

> Partilhar a responsabilidade da boa palavra e do calmo pensar; o lúdico do brinquedo; a alegria da amorosidade; o lúcido do discernimento, na construção de uma Nova consciência para todas as formas de vida.

Nelas, estão vibrando as sutis partículas de Inteligência Divina e tudo é parte do todo, vibrando na mesma pulsação do Eterno È, que dá Vida ao Ser da Terra

De muitas maneiras podemos estabelecer bons relacionamentos conosco mesmos, com as outras pessoas e com os outros seres da Vida e do Mundo.

Uma delas é a responsabilidade pela "boa palavra". A boa palavra é a busca solidária do bem e da verdade. De verdades, se possível. Se necessário.

Podemos partir do princípio de que a PAZ, a VERDADE, a BONDADE e a BELEZA, não constituem coisas perenes, estabelecidas desde há muito tempo. "Coisas" criadas por nós e impostas depois a nós mesmos, a espera de serem servidas e seguidas, do mesmo modo e para sempre.



Parceiro
realizador



Parceiro
empreendedor



Algo que existe apenas entre rostos, em meio a gestos, entre atos, dentro de corações e através de idéias igualmente construídas e compartilhadas. Enquanto elas são vividas entre pessoas que se encontram na liberdade e na busca comum de sentido e de partilha da Vida.

O calmo pensar proposto por Gandhi é o sentimento da mente disposta a compreender com amor e a relacionar idéias com um sentido de harmonia e disposição absoluta ao diálogo em todas as suas dimensões, em todos os momentos.

> Comprometer-se a vivenciar e compartilhar estes pontos em nome da PAZ na Terra, por que conhecer + praticar = sabedoria.

Pela dádiva de nosso livre arbítrio, somos responsáveis por tudo o que acontece conosco e com o que nos rodeia e estamos aqui para sermos solidários e sábios, harmoniosos e belos, luminosos e felizes.

Estes pontos são dirigidos à construção da PAZ. Uma PAZ para além do mero "contrato social". Uma PAZ preocupada em estender a vigência dos direitos "humanos" à liberdade e à felicidade, a todos os seres que compartilhem conosco a VIDA e o MUNDO. Foi Gandhi ou quem foi que disse um dia?

Não há caminho para a PAZ.

A PAZ é o caminho.

OBS Estes pontos estão inspirados nos princípios de não-violência, e foram vivenciados durante toda a existência do Mahatma Gandhi. No começo do século XX ele lançou, na sua Campanha pela Libertação da Índia, os pontos de não-cooperação com o governo colonial britânico.

Carlos Rodrigues Brandão.



Jovens em Ação

Parceiro realizador



ASHOKA

Parceiro empreendedor



Aracati
agência de
mobilização social

3. Só de Sacanagem

Elisa Lucinda

Meu coração está aos pulos!

Quantas vezes minha esperança será posta à prova?

Por quantas provas terá ela que passar?

Tudo isso que está aí no ar, malas, cuecas que voam entupidas de dinheiro, do meu dinheiro, que reservo duramente para educar os meninos mais pobres que eu, para cuidar gratuitamente da saúde deles e dos seus pais, esse dinheiro viaja na bagagem da impunidade e eu não posso mais.

Quantas vezes, meu amigo, meu rapaz, minha confiança vai ser posta à prova? Quantas vezes minha esperança vai esperar no cais?

É certo que tempos difíceis existem para aperfeiçoar o aprendiz, mas não é certo que a mentira dos maus brasileiros venha quebrar no nosso nariz.

Meu coração está no escuro, a luz é simples, regada ao conselho simples de meu pai, minha mãe, minha avó e dos justos que os precederam: "Não roubarás", "Devolva o lápis do coleguinha",

"Esse apontador não é seu, minha filhinha".

Ao invés disso, tanta coisa nojenta e torpe tenho tido que escutar.

Até habeas corpus preventivo, coisa da qual nunca tinha visto falar e sobre a qual minha pobre lógica ainda insiste: esse é o tipo de benefício que só ao culpado interessará.

Pois bem, se mexeram comigo, com a velha e fiel fé do meu povo sofrido, então agora eu vou sacanear: mais honesta ainda vou ficar.

Só de sacanagem!

Dirão: "Deixa de ser boba, desde Cabral que aqui todo o mundo rouba" e eu vou dizer: Não importa, será esse o meu carnaval, vou confiar mais e outra vez. Eu, meu irmão, meu filho e meus amigos, vamos pagar limpo a quem a gente deve e receber limpo do nosso freguês. Com o tempo a gente consegue ser livre, ético e o escambau.

Dirão: "É inútil, todo o mundo aqui é corrupto, desde o primeiro homem que veio de Portugal".

Eu direi: Não admito, minha esperança é imortal.

Eu repito, ouviram? IMORTAL!

Sei que não dá para mudar o começo mas, se a gente quiser, vai dá para mudar o final!



Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



4. A Lista

Oswaldo Montenegro

Faça uma lista de grandes amigos
Quem você mais via há dez anos atrás
Quantos você ainda vê todo dia
Quantos você já não encontra mais
Faça uma lista dos sonhos que tinha
Quantos você desistiu de sonhar
Quantos amores jurados pra sempre
Quantos você conseguiu preservar
Onde você ainda se reconhece
Na foto passada ou no espelho de agora
Hoje é do jeito que achou que seria?
Quantos amigos você jogou fora
Quantos mistérios que você sondava
Quantos você conseguiu entender?
Quantos segredos que você guardava
Hoje são bobos ninguém quer saber
Quantas mentiras você condenava
Quantas você teve que cometer
Quantos defeitos sanados com o tempo
Eram o melhor que havia em você
Quantas canções que você não cantava
Hoje assobia pra sobreviver
Quantas pessoas que você amava
Hoje acredita que amam você.



Jovens em Ação

Parceiro realizador



ASHOKA

Parceiro empreendedor



Aracati
agência de
mobilização social

5. Sem Mandamentos

Oswaldo Montenegro

Hoje eu quero a rua cheia de sorrisos francos
de rostos serenos, de palavras soltas
eu quero a rua toda parecendo louca
com gente gritando e se abraçando ao sol
Hoje eu quero ver a bola da criança livre
quero ver os sonhos todos nas janelas
quero ver vocês andando por aí
Hoje eu vou pedir desculpas pelo que eu não disse
eu até desculpo o que você falou
eu quero ver meu coração no seu sorriso
e no olho da tarde a primeira luz
Hoje eu quero que os boêmios gritem bem mais alto
eu quero um carnaval no engarrafamento
e que dez mil estrelas vão riscando o céu
buscando a sua casa no amanhecer
Hoje eu vou fazer barulho pela madrugada
rasgar a noite escura como um lampião
eu vou fazer seresta na sua calçada
eu vou fazer misérias no seu coração
Hoje eu quero que os poetas dançam pela rua
pra escrever a música sem pretensão
eu quero que as buzinas toquem flauta-doce
e que triunfe a força da imaginação.
Hoje eu vou fazer barulho pela madrugada
rasgar a noite escura como um lampião
eu vou fazer seresta na sua calçada
eu vou fazer misérias no seu coração
Hoje eu quero que os poetas dançam pela rua
pra escrever a música sem pretensão
eu quero que as buzinas toquem flauta-doce
e que triunfe a força da imaginação.



Bibliografia

Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



- Antunes, Celso – “Manual de Técnicas de Dinâmica de Grupo de Sensibilização de Ludopedagogia”; Ed Vozes, 1998.
- Brotto, Fabio O. – “Jogos Cooperativos: O Jogo e o Esporte como um Exercício de Convivência”; Ed. Projeto Cooperação, 2001.
- Brotto, Fabio O. – “Jogos Cooperativos – Se o Importante é Competir, o Fundamental é Cooperar”; Ed Projeto Cooperação, 2001.
- Brown, Guilherme – “Jogos Cooperativos: Teoria e Prática”; Ed Sinodal, 1994.
- Civitate, Hector – “Jogos Recreativos para Clubes, Academias, Hotéis, Acampamentos, Spas e Colônias de Férias”; ED Sprint, 1999.
- Civitate, Hector – “Jogos de Salão – Recreação”, Ed Sprint, 1998.
- Deacove, Jim – “Manual dos Jogos Cooperativos”; Ed Projeto Cooperação, 2002.
- Fritzen, Silvino J. – “Jogos Dirigidos para Grupos, Recreação e Aulas de Educação Física”; Ed Vozes, 1997.
- Pimentel, Giuliano – “Lazer, Fundamentos, Estratégias e Atuação Profissional”; Ed Fontoura, 2003.
- Saraydarian, Torkon – “A Psicologia da Cooperação e Consciência Grupal”; Ed Aquariana, 1990.
- Serrão, Margarida/ Baleeiro, Maria C- “Aprendendo a Ser e a Conviver”; Ed FTD, 1999.
- “Circulando Cooperação – Exercitando a PAZ – CIENCIA da Cooperação” Ed Projeto Cooperação, 2003
- Bontempo, E. – “Psicologia do brinquedo” – Edusp, SP, 1986
- Duflo, C. – “O jogo de Pascal a Schiller” – Artmed, PA, 1999
- Friedmann, A. – “Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil” – Moderna, SP, 1996
 - “O direito de brincar – a brinquedoteca” – Scritta, SP, 1992
- Kishimoto, M. T. – “O jogo e a educação infantil” – Pioneira, S.P. 1994
 - “O brincar e suas teorias” – Pioneira, SP, 1998
- Apostilas e anotações das Aulas do Curso de Pós Graduação em Jogos Cooperativos.



Bingo Humano

BINGO DE PESSOAS

ache alguém que...

Trabalha ao ar livre	
Usa pulseiras	
Já andou de Helicóptero	
Gosta de samba	

BINGO DE PESSOAS

ache alguém que...

Recebeu uma carta pelo correio ontem	
Já andou de helicóptero	
Anda de bicicleta	
Leu um livro no último mês	

BINGO DE PESSOAS

ache alguém que...

Fala outro idioma	
Não sabe nadar	
Não gosta de doce	
Nunca saiu do Brasil	

BINGO DE PESSOAS

ache alguém que...

Trabalha ao ar livre	
Tem um hobby diferente	
Já fez compras no Paraguai	
Tem 3 filhos	

Parceiro realizador



Parceiro empreendedor





Parceiro realizador



Parceiro empreendedor



Bingo Humano/ Sugestão de outra cartela

Que tenha um bicho de estimação	Que já ganhou algo num sorteio	Que tenha um(a) avô(ó) estrangeiro(a)
Que goste de ler ficção	Que use pijama para dormir	Que saiba dançar pagode
Que saiba contar piadas	Que cante música sertaneja	Que já tenha sido assaltado
Que saiba jogar truco	Que goste de rock	Que goste de novela
Que toque um instrumento musical	Que tenha nascido no interior do estado	Que já tenha ido para o exterior
Que goste de assistir comédias	Que tenha um(a) filho(a) até 10 anos	Que tenha um pai careca
Que saiba trocar pneu	Que cozinhe bem	Que goste de poesia



Jovens em Ação

Parceiro realizador



ASHOKA

Parceiro empreendedor



Aracati
agência de mobilização social

Anexo Dinâmica - A Fuga dos Quadrados

INSTRUÇÕES

Você está no quadrado número 3, os cegos estão no quadrado número 1 e os "pés amarrados" no quadrado número 2.

A sua missão é, sem falar nada, fazer com que no tempo determinado pelo facilitador todo o grupo esteja no seu quadrado. Só que para isto existem algumas regras que vocês têm que seguir:

1. Esta folha não pode, jamais, sair do quadrado em que está.
2. A única maneira de atravessar de um quadrado para outro é fazendo-se uma ponte com os tapetes que estão ao lado dos cegos.
3. Ninguém pode sair de dentro dos quadrados, a não ser quando estiver nos tapetes, atravessando de um para outro.
4. Só os cegos podem pegar e manipular os tapetes.
5. O pé amarrado só pode atravessar a ponte se fizerem dupla com um cego (um pé amarrado - um cego), que servirá de apoio para que este possa pular.
6. Tanto os cegos quanto os pés amarrados só podem passar para o seu quadrado (3) se todos já estiverem no quadrado 2.
7. A cada vez que alguém não seguir uma das regras acima o facilitador vai falar "quebra de protocolo", a pessoa tem que voltar para onde estava e o grupo perde um minuto no tempo total para chegar na meta do jogo.



Jovens em Ação

Parceiro realizador



ASHOKA

Parceiro empreendedor



Aracati
agência de mobilização social

Anexos Dinaâmica Presente Surpresa

Envelope 1 - Parabéns! Você foi a pessoa escolhida para iniciar o jogo, por ter demonstrado muita EXTROVERSÃO, ofereça o presente junto com o envelope 2, a uma pessoa TÍMIDA.

Envelope 2 - Ser uma pessoa tímida tem suas vantagens, permite tirar maior proveito da observação, pois o fato de manter-se mais quieta, dá-lhe oportunidade de prestar muita atenção em tudo. Ofereça-o junto com o envelope 3, a uma pessoa com atitudes PERSEVERANTES.

Envelope 3 - Uma atitude perseverante traz sempre bons resultados pois nos leva a transcender as limitações. Siga transpondo cada vez mais os obstáculos e entregue o presente junto com o envelope 4, para uma pessoa com uma atitude COMUNICATIVA.

Envelope 4 - A comunicação é algo presente a todo momento. Poder usar a comunicação de forma positiva e amorosa ajuda muito nossos relacionamentos. Entregue portanto o presente junto com o envelope 5, para uma pessoa com a atitude AMOROSA.

Envelope 5 - Uma atitude amorosa pode curar e transformar as pessoas ao redor e os obstáculos no caminho da auto-realização. Com sua amorosidade, entregue o presente junto com o envelope 6, a uma pessoa com atitude OTIMISTA.

Envelope 6 - A verdadeira atitude de otimista não se aliena dos desafios e aventuras que precisam ser encarados e vividos. Tem a capacidade de transformá-los em impulsos criativos que atraem melhores situações. Entregue o presente junto com o envelope 7, para uma pessoa com atitudes CRIATIVAS.

Envelope 7 - Quando usamos nossa energia criativa para atrair e olhar para as situações de uma forma diferente estamos abrindo um leque de opções para uma ação muito melhor. Nesse momento uma boa dose de sensibilidade pode ser de grande ajuda. Entregue o presente junto com o envelope 8, a uma pessoa SENSÍVEL.

Envelope 8 - Uma atitude sensível é estar atento ao que nos une a tudo e a todos através dos pensamentos e sentimentos que emitimos. Entregue o presente junto com o envelope 9, a uma pessoa com atitudes COOPERATIVAS.

Envelope 9 - A atitude cooperativa é aquela que enfatiza os pontos de convergência dentro de um grupo ou relacionamento para criar solidariedade e parceria. Seja solidário e passe o presente junto o envelope 10, para uma pessoa PARTICIPATIVA.

Envelope 10 - Uma atitude participativa nos estimula a compartilhar com o "todo maior" o significado único da nossa singularidade, adicionando valor e qualidade de consciência ao meio em que vivemos, isso nos traz grande alegria, entregue o presente junto com o envelope 11, a uma pessoa ALEGRE.



Jovens em Ação

Parceiro realizador



ASHOKA

Parceiro empreendedor



Aracati
agência de mobilização social

Envelope 11 - Quando escolhemos o caminho da alegria todas as nossas atitudes ganham um brilho especial. Entregue o presente junto com o envelope 12, a uma pessoa com atitudes de DESAPEGO.

Envelope 12 - Uma atitude de desapego conecta você cada vez mais com a sua alma agindo com o puro amor. Quando compreendemos o sentido da impermanência das coisas, deixamos a vida fluir com maior consciência da abundância divina. Entregue o presente junto com o envelope 13, a uma pessoa de atitude SINCERA.

Envelope 13 - Honestidade e sinceridade são sinônimos, por nos trazer a paz interior que surge quando estamos sintonizados com a Alma. Isso é uma decisão. Portanto entregue o presente junto com o envelope 14, a uma pessoa com atitudes DECIDIDAS.

Envelope 14 - A atitude decidida nos convida a abandonar a condição passiva de ficar apenas "desejando", dando-nos um impulso para a ação. Experimentar conscientemente um ato de vontade é dar expressão à capacidade de autodeterminação que carregamos na alma. Expresse, e entregue o presente junto com o envelope 15, a uma pessoa com atitudes GENEROSAS.

Envelope 15 - Tudo na natureza é espontaneamente generoso. Podemos ser generosos na ação, no sentimento e no pensamento. Quando agimos generosamente, partimos de uma consciência de prosperidade e abundância, na qual a ênfase está na qualidade e não na quantidade. Quando sentimos generosamente, nossa doação é espontânea e invisível. Quando pensamos generosamente, compreendemos que a alegria de dar e a capacidade plena de receber são partes de uma única dádiva. Abra o presente e ...