

RECREAÇÃO

ARTIGOS E ATIVIDADES RECREATIVAS

História da Recreação

Classificação de atividades Recreativas

O valor da recreação no incentivo a prática da Educação Física no Colégio Estadual Ana Nery de 5ª a 8ª série

Amigo Oculto ou Secreto

Colônias de Férias

Temas para Festas Recreativas (deixe sua idéia !)

A recreação na terceira idade

Atividades Recreativas para evangelização (sugestão de link)

Dinâmicas para grupos, retiros, festas, acampamentos, igrejas(sugestão de link)

Atividades Infantis para a Páscoa

Educação para convivência e a cooperação (o jogo, jogos cooperativos)

Brincar na Educação Física com qualidade...de vida !

Educando o nosso Lazer

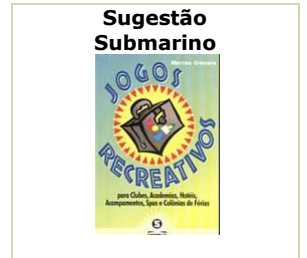
Ludicidade como instrumento pedagógico

Origami (sugestões de sites)

Jogos Cooperativos x Jogos Competitivos

Recreação x Turismo Pedagógico

Minha Profissão? Sou Recreador



DINÂMICAS (Envie a sua idéia para nossa biblioteca !)

Dinâmica de Grupo - O Presente

Dinâmica do "O que você parece pra mim..."

Dinâmica do Desafio

Dinâmica "Tiro pela Culatra"

Dinâmica do Sociograma

Dinâmica do Emboladão

Dinâmica do Sentar-se no Colo

Dinâmica do "João Bobo"

Dinâmica do Nome

Dinâmica do "Escravos de Jó"

Dinâmica da "Escultura"

Dinâmica da "Sensibilidade"

Dinâmica do "Mestre"

Dinâmica do "Rolo de Barbante"

Dinâmica do "Substantivo"

Dinâmica da "Verdade ou Consequência?"

Dinâmica do "Qualidade"

Dinâmica do "Pegadinha do Animal"

Dinâmica da História da "Máquina Registrada"

Dinâmica: Medo de desafios

Dinâmica: Sorriso Milionário

Dinâmica: Verificação se aprendeu o conteúdo ...aula ou dentro de um módulo

Dinâmica: do 1, 2, 3

Dinâmica: Dinâmica do Amor

Dinâmica: "Convivendo com Máscaras"

Dinâmica: "dos Problemas"

Dinâmica: "Cabra cega no curral"

Dinâmica: "das diferenças"

Dinâmica: "Auxílio mútuo"

Dinâmica: "Urso de pelúcia"

Dinâmica: "DNA/Herança Genética"

Dinâmica: O feitiço virou contra o feiticeiro

Dinâmica: "da Historinha"

Dinâmica: "Recital das Almas Gêmeas"

Dinâmica: "Para quem você tira o chapéu"

Dinâmica: "Chupa ai"

Dinâmica: "do papel"

Dinâmica: dança da cadeira cooperativa

Dinâmica: "da rosa" (infantil)

Dinâmica: "O feitiço virou contra o feiticeiro"

Dinâmica: "do deficiente visual"

Dinâmica: "sonhos"

Dinâmica: "Sombra"

Dinâmica: "Patinho Feio"

Dinâmica: "Salada de Frutas"

Dinâmica: "das partes do corpo"

Dinâmica: "Descobrimo as qualidades"

Dinâmica: "do Estetoscópio" (para trilhas ao ar livre)

Dinâmica: "qualidades e defeitos"

Dinâmica: "Conheço meu filho"

Dinâmica: "do General"

Dinâmica: "da inteligência"
Dinâmica: " da folha de revista"
Dinâmica: " do balão"
Dinâmica: " da Pergunta Certa"
Dinâmica: " Carta a si próprio"
Dinâmica: " da Bexiga"
Dinâmica: " Construir uma fogueira"
Dinâmica: " Toca do coelho"
Dinâmica: "do abraço"
Dinâmica: " União de uma Equipe"
Dinâmica: " do objeto pessoal"
Dinâmica: " da Calha"
Dinâmica: " da confiança"
Dinâmica: "não estamos sozinhos"
Dinâmica: " de conhecimento e entrosamento de grupo"
Dinâmica: "do desapego"
Dinâmica: "das frases"
Dinâmica: "do chega mais"
Dinâmica: "da Bola(balão, bexiga)
Dinâmica: " da bexiga(balão) da vitória"
Dinâmica: "Feitiço contra o feitiço"
Dinâmica: "falando dos outros pelas costas"
Dinâmica: "Eu te Amo"
Dinâmica: "Caderno dos sentimentos"
Dinâmica: "Pintura Moderna"
Dinâmica: " do Corpo Humano (aulas de ciências)"
Dinâmica: "da caixa invisível"
Dinâmica: " técnica do jornal"
Dinâmica: " Ali ba ba e os quarenta ladrões"
Dinâmica: "Teia de Aranha"
Dinâmica: " Expectativas em alta "
Dinâmica: " de descontração"
Dinâmica: " palavra-chave"
Dinâmica: "dos bancos"
Dinâmica: "Galo de Briga"
Dinâmica: "dos três animais "
Dinâmica: "Balão Bebê"
Dinâmica: "da opinião"
Dinâmica: "Anjo (amigo oculto)"
Dinâmica: "Dança das Cadeiras (cooperativo)"
Dinâmica: "Pulo Gigante (cooperativo)"
Dinâmica: 'Pegadinha de QUÍMICA'
Dinâmica: "Quebra Gêlo do Barquinho"
Dinâmica: "Recadinhos engraçados"
Dinâmica: "Verdade ou Mentira?"
Dinâmica: Dinâmica-reclamar para quê?
Dinâmica: 5 papéis reunidos
Dinâmica: Balão da Vitória
Dinâmica: da Água
Dinâmica: Na pele dos bichos
Dinâmica: Dos desenhos e fruturasções
Dinâmica: 'Sonho ou Frustração'
Dinâmica: 'da bexiga 2'
Dinâmica: 'do desenho em grupo'
Dinâmica: ' da Solidariedade'
Dinâmica: 'A Repetição é a Mãe do Aprendizado'

SUGESTÕES DE LINKS PARA BAIXAR APOSTILAS DE DINÂMICAS

Dinâmicas para grupos religiosos (sugestão de link)
Dinâmicas para evangelização (sugestão de link)
Dinâmicas vol 1
97 Dinâmicas - Grupo adventista
Dinâmicas de Integração
Coletânea de dinâmicas de grupos
Manual de Dinâmicas de Grupo
60 Dinâmicas de Grupo
Dinâmicas Sensibilizadoras
Almanaque de Brincadeiras Dinamicas Gincanas
Brincadeiras infantis
Jogos, dinâmicas de grupo e técnicas vienciais
Dinâmicas Ensino Religioso
120 Dinâmicas
Apostila com 47 dinâmicas
53 Brincadeiras e Dinâmicas Infantis
Dinâmicas de integração para o 1º dia de aula

JOGOS, BRINCADEIRAS E MÚSICAS (Envie a sua idéia para nossa biblioteca !)

Atividades Aquáticas
Atividades para melhor idade
Atividades para Salão (ou dias de chuvas) - podem ser usadas em ônibus também
Atividades Pré-desportivas
Brincadeiras Populares
Grandes Jogos
Jogos de Quadra
Músicas para pré-escola
Músicas de Memorização
Músicas para Coordenação Motora
Músicas para grandes grupos
Músicas com Brincadeiras
Músicas Integrativas
Códigos do silêncio (técnicas de domínio de grupo)

PERGUNTAS E RESPOSTAS ANTERIORES

A diferença entre Recreação e Lazer
Definição de tipos de jogos em recreação
Diferença entre recreação e atividades lúdicas
Qual é a diferença entre recreação e criatividade?
Definições de jogos simbólico e educativo
Cursos de recreação
Cursos de qualificação em recreação e lazer
Cursos de recreação em PE
Cursos de recreação para idosos
Cursos na área de recreação para turismo e hotelaria
Sugestões para recreação em hotelaria, infantil e adulta
Referências para aprimoramento na área de recreação
Especialização e mestrado em lazer e recreação
Especialização em Recreação Aquática
Cursos de recreação para excepcionais e deficientes visuais
Cursos e workshops de recreação 2007
Perfil de um profissional que trabalha com recreação
Curso de Recreação ministrado por estudante de E.F., é possível?
A diferença entre recreador e monitor
O que é lazer, recreação ou entretenimento ?
Mestrado em recreação e lazer
Cargos, funções e utilização de recursos na recreação
Curso para recreação infantil
Recreador sem curso de turismo ou Educação física
A atuação do profissional de turismo na recreação
Estudante de educação física na área de recreação
Estudante de educação física pode trabalhar com recreação?
Montando um curso de recreação
Após o curso posso ser profissional de recreação ?
A recreação e a importância na formação do caráter infantil
Faculdade de Lazer, recreação e entretenimento
Número mínimo de recreadores para uma recreação
História das colônias de férias no Brasil
Primeiro acampamento no Brasil
Matroginástica
Idéias para matroginástica
Diferença entre acampamento e acantonamento
Planilha de custos de uma colônia de férias
Cobrança para colônia de férias
Montando uma colônia de férias no próprio espaço
Colônia de Férias para condomínio
Prestações de serviços em condomínios
Trabalho de recreação em condomínio
Cálculo para prestação de serviços em recreação
Dicas para Iniciante em recreação
Recreacionista pode trabalhar em escola infantil ?
Recreação na Escola
Colônia de Férias em Escola
Montando uma colônia de férias para empresa
Implantando uma colônia de férias
Quanto custa a montagem de uma empresa de recreação ?
Cronograma para aulas de recreação escolar
Para ministrar recreação é preciso ter algum curso ?
Inclusão da recreação na escola
Atividade lúdica que desenvolva o diálogo
A ludicidade está fora da realidade?
Montar uma Colônia de Férias
Colônias de férias e atividades para clubes

Atividades para clube no carnaval
Recreação em Clubes
Recreação em Clube e Melhor Remuneração
A importância da recreação para hotéis e pousadas
Recreação em hotel-fazenda
Recreação em spa
Como desenvolver atividades esportivas na zona rural?
A importância da recreação nos hotéis-fazenda
Recreação no âmbito hoteleiro
Implantação de idéias estruturais em hotel
Nova tendência de recreação para os hotéis
Eventos em Hotéis
Recreação em Hotel
Recreação em Hotéis
Recreação em Ônibus
Recreação em fazenda
Iniciação lúdica ao Taekwondo
Modelo de Projeto
Como montar uma oficina de recreação?
Requisitos para que um projeto de recreação seja aceito
Projeto de Recreação para escolas e condomínios fechados
Recreação em condomínios e a burocracia
Projeto de recreação para condomínios e sua burocracia
Atividades recreacionais para empresas
Que tipo de empresa devo abrir para prestar serviços de recreação para terceiros ?
Recreação nas Empresas
Ludicidade no Futebol
Como fazer as crianças prestarem atenção nas brincadeiras
Como lidar com a dispersão dos alunos de 1ª a 4ª séries
Dificuldade de atenção para ouvir a explicação da atividade
Meninos só querem jogar bola e meninas nunca querem participar
Público em diversas faixas etárias e a dificuldade na participação
É possível recrear juntas crianças de idades diferentes?
A influência da recreação na educação de um indivíduo
Jogos para noite e com lanternas
Recreação para fumantes
Brincadeiras de Equipe
Dinâmicas e atividades para serem usadas com idosos
Recreação e dinâmicas para terceira idade
Recreação voltada para o grupo da Melhor Idade
Atividades recreativas para o dia das mães
Relação da terceira idade x auto-estima x recreação
Dinâmicas para idosos
Onde comprar equipamentos recreativos
Lateralidade para a pré-escola
Brincadeiras para desenvolvimento motor e da lateralidade
Jogos e atividades para trabalhar lateralidade, esquema corporal
O estudo do lazer e turismo
Apostilas para educação do profissional de recreação
Como montar um projeto para crianças com câncer
Recreação na quimioterapia
A música na educação física para o maternal
CD's de músicas recreativas
Músicas infantis gesticuladas
Brinquedo cantado
O que significa políticas públicas de lazer ?
A criança e os brinquedos populares
Pára-quadras grande e colorido
Recreação na praia
Recreando na praia
Qual e a relação entre recreação e lazer sob contexto educacional ?
Qual a importância e classificação dos jogos recreativos ?
Recreação" para portadores de deficiência
Atividade para criança com paralisia cerebral
Atividades recreativas para deficientes visuais
Recreação com deficientes físicos e mentais
Atividades recreativas para portadores de necessidade especiais
Recreação para crianças especiais
Gincana de Habilidade para 5ª a 8ª
Gincana de habilidades
Gincana para deficientes mentais
Gincana para deficientes visuais
Gincana para crianças de 5 anos, é possível ?
Perfil recreativo de crianças de 7 a 10 anos
Brincadeiras na piscina e quadra para 2-7 anos
Como trabalhar a recreação com a faixa etária 7 anos

Jogos para menores de 3 anos.
Recreação para 3 a 4 anos
Crianças de 3 anos e atividades culturais
Atividades com bola , música e outros para maternal
Recreação para o maternal
Recreação para maternal e pré
Atividades para recreação na pré-escola
Recreação para crianças de 7 a 12 anos
Recreação para bebês e crianças até 7 anos
Jogos para 3-6 anos
Brincadeiras para idades de 1-5 anos em festas
Brincadeiras pra jovens de 17 anos
Recreação para adolescentes entre 15 á 18 anos
Jogos pré-desportivos
Jogos ao ar livre
Atividade recreativa para alunos do ensino médio
Por que dividir a turma por sexo na recreação ?
Qual a contribuição da recreação para a humanidade atual?
Qual o profissional mais indicado para a recreação hospitalar?
Recreação hospitalar
Recreação hospitalar para aidéticos
Recreação como forma de socialização no ensino fundamental
Trabalho de recreação com crianças que se afastam dos outros colegas
Recreação como forma de interação no grupo na educação infantil
Que reações neurofisiológicas ocorrem no corpo durante a recreação ?
Uma atividade induzida ou forçada pode ser considerada recreação ?
Vídeos didáticos recreação e lazer
Músicas Novas
CD's de músicas recreativas
Qual a idade para trabalhar recreação?
Recreação para grupo pequeno após a escola
Criança prefere o futebol a recreação
Atividades mais agressivas (de alto desenvolvimento motor)
Jogos para atores e não atores
Recreação em museus
Recreação como forma de erradicar o trabalho infantil
Gincana aquática
Como se planeja e/ou elabora uma gincana cultural?
Recreação metodológica e técnica e a animação cultural
Gincanas em escolas
Quais são os tipos de recreação utilizados em acampamentos?
A atuação do recreador em parques temáticos
Recreação no parque e bosque
Recreação com motivação do professor e do aluno
Se o que planejei não deu certo o que fazer na recreação?
Recreador ensinando a perder e a ganhar
A influência de atividades recreativas na educação ambiental
Atividades recreativas relacionadas com a fauna e a flora
Recreação em Festa Junina
Interferências das propostas lúdicas no desenvolvimento das crianças
Crianças Hiperativas
Dinâmicas para auto-conhecimento infantil
Como discontrair as pessoas nas dinâmicas?
Meu método é o tradicional, como ser menos tímida no trato com as crianças ?
Relação da educação motora com a recreação e lazer
Atividades lúdicas para se trabalhar o equilíbrio e a coordenação motora ampla
Atividades recreativas para o desenvolvimento empresarial
Brincadeiras de recreio para pré-escolares
Dinâmica sobre segurança
Plano de Aula desenvolvimentista
Como tornar o trabalho da recreação mais original ?
Recreação para as refeições
Seminário de esporte e ritmo
Jogos Noturnos
Recreação em área aberta
Recreação na hemodiálise
O recreio dirigido
Atividades recreativas para adultos que resgate a infância
Como melhor desenvolver recreação para adultos?
Quando a brincadeira é dirigida, perde seu caráter ?
Programa de recreação para spa holístico
Como trabalhar com crianças carentes ?
Crianças que praticam recreação são mais extrovertidas ?
Recreação em comunidade indígena
Como preparar para a recreação ?
Como faço para me associar a ABRE

Recreação para crianças depressivas
Jogos sociais de mesa
Recreação para turistas "fechados"
Como trabalhar o corpo com crianças autistas?
Onde adquirir brinquedos para aulas de recreação ?
Como conseguir reservar espaço público para recreação?
Histórico dos jogos de estafeta
Atividades para pais e filhos
Recreação com pneus
Ludicidade nas aulas de natação
Jogos cooperativos para adolescentes

|:::: Cooperativa do Fitness - Todos os direitos reservados - BH - MG - Na internet desde
05/12/1999 ::::|

1

KARA-PINTADA

Edição 3 de Outubro de 2001 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 13

Jogo criado por Paula Falcão

Objetivo do Jogo:

Através da visão de sua auto-imagem e posteriormente da imagem que os outros percebem de si mesmo, despertar no participante a consciência da diferença entre o seu eu ideal e o seu eu real.

Propósito:

Este jogo facilita o estabelecimento de corretas relações humanas através de:

- Sensibilização para suas próprias motivações pessoais.
- Integração do grupo através da revelação do eu ideal de cada um.
- Autopercepção através da reflexão sobre as diferenças entre a sua pintura e a complementação do outro.
- Relacionamento interpessoal através da comunicação não verbal.

Recursos:

música: Kitaro – Mandala.

Kits de pintura facial para crianças, um para cada 2 participantes.

1 espelho por participante.

Lenços umedecidos para limpeza do rosto.

Número de Participantes:

de 8 a 30

Duração:

30 minutos, com processamento.

Descrição:

Sentar os participantes em círculo, cada um com um espelho e o material de pintura à mão.

Este é um jogo de comunicação não verbal, portanto vamos manter silêncio, certo?

Sentem-se confortavelmente com as costas eretas e respirem profundamente por três vezes.

A cada vez que você respira, você vai ficando mais calmo, tranqüilo e relaxado.

Sinta a sua respiração e se sintonize com ela.

----- 30 s -----

Agora, imagine uma tela em branco na sua cabeça.

Nesta tela, vai passar uma reportagem. Esta reportagem vai ser sobre a maior felicidade que você já teve na vida. Lembre-se desse fato, e o veja passar como um filme na tela em sua cabeça.

----- 30 s -----

Agora, conforme o filme estiver passando, veja a sua própria face na tela.... Veja o que você expressa, como seus olhos irradiam felicidade, amor e paz. Veja o seu sorriso, a sua testa, seu queixo, suas bochechas. E veja que na sua face existe o melhor que você pode dar para o outro....

-----30 s -----

Agora que você viu como a sua cara pode irradiar o que você tem de melhor para dar, você vai imaginar como seria pintar este melhor na sua cara. E quando estiver pronto, você vai abrir os olhos, levantar, e em silêncio fazer essa pintura na sua cara. Lembre-se de ficar em silêncio, concentre-se em si mesmo.

----- 5 min -----

Agora, ainda em silêncio, vamos deixar os espelhos e pinturas de lado, e vamos andar, mostrando nossa pintura e observando a dos outros.

-----1 min -----

Agora, escolha um par e em silêncio sentem-se uns em frente aos outros.

Olhe para a cara do seu par. O que ela pode lhe contar sobre ele? Como ele expressa essa felicidade? Ele expressa expansivamente? Ou timidamente? Ele mostra tudo, ou

tenta esconder alguma coisa? Essa felicidade é pacífica ou agressiva?

---- 30 s -----

Agora, olhe nos olhos de seu parceiro. O que mais esses olhos mostram, que a pintura não pode mostrar? Veja o diamante que está dentro desses olhos... O que você pode tirar de bom daí? Veja a alma maravilhosa que está na sua frente... E, conforme você percebe o que pode ser acrescentado na pintura para ficar melhor ainda, passe a completar a pintura na cara do seu parceiro. Vocês têm 5 minutos pra isso, podem fazer alternadamente, em 2,5 minutos cada um, ou os dois ao mesmo tempo, como preferirem. O importante é manter o silêncio...

---- 2,5 minutos -----

Já passou metade do tempo, se forem trocar, troquem agora

---- 2,5 minutos -----

Agora larguem as pinturas, peguem os espelhos e vejam como ficou a cara de cada um de vocês....

Vocês podem escolher limpar o rosto com os lenços umedecidos, ou ficar pintados mesmo, se tiverem gostado muito. Se forem limpar, limpem agora...

----1 minuto -----

Agora, vocês tem 5 minutos para compartilhar com o seu parceiro o que sentiram

----2,5 minutos -----

Já passou metade do tempo, se apenas um falou, troquem agora

----2 minutos -----

Agora, vamos nos sentar em círculo e compartilhar no grupo grande...

Dicas:

É importante que os participantes tenham tempo para colocar tudo o que quiserem na pintura. Tanto na primeira quando na segunda fase, dê um tempinho mesmo que todos tenham terminado – alguém pode pintar mais alguma coisa.

Se o grupo não se sensibilizar o suficiente para viver a experiência em profundidade, explore a questão dos nossos mecanismos de defesa na partilha.

Paula Falcão

é consultora empresarial e educacional e professora do curso de pós-graduação em Jogos Cooperativos da UNIMONTE. Utiliza metodologias de enfoque sistêmico no desenvolvimento do ser humano: jogos cooperativos, pensamento lateral, meditação,

astrologia e sinérgica.



TRAVESSIA

Edição 3 de Outubro de 2001 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 14

Propósito:

Como a vida é um mar de rosas, margaridas, violetas e outras mais e se, estamos todo no mesmo barco, que tal unirmos nossas forças para evitarmos um naufrágio ? É um desafio grupal que fortalece a integração, favorece o contato, promove a ajuda mútua, estimula a liderança compartilhada e a resolução de problemas cooperativamente. Com tantos atrativos é diversão garantida, experimente essa TRAVESSIA.

Propósito:

Levar o "navio" para o "porto seguro".

Número de Participantes:

A partir de 10 anos. Para grupo de até 40 pessoas divididas em 04 navios (equipes iguais).

Recursos:

Um salão amplo com aproximadamente 10m x 10m e livre de obstáculos. Outro espaço equivalente também pode ser utilizado.

Uma cadeira para cada participante.

Descrição:

Divide-se o grupo em 04 equipes (navios) que formarão uma "Esquadra" e ficarão dispostas em 04 fileiras como um grande quadrado. Cada "tripulante" começará o jogo sentado em uma cadeira.

Esquema:



Cada "Navio" deverá chegar ao "Porto Seguro" que corresponde ao lugar que está o navio da sua frente. Porém , para isso deverá chegar com todas as suas cadeiras e com todos os participantes.

Nenhum tripulante poderá colocar qualquer parte do corpo no chão nem arrastar as cadeiras.

Quando todos os "navios" conseguirem alcançar o "porto seguro" , o desafio será vencido por toda a Esquadra.

Dicas:

Uma variação muito interessante do jogo é ao final, quando todos já estiverem alcançado o "porto seguro", é pedir que os tripulantes de toda a "esquadra" se coloquem em ordem alfabética. Respeitando as mesmas regras utilizadas na "Travessia".

Depois de todo esse trabalhão em equipe, que bom se déssemos um mergulho na cooperação. O que você acha? Peça que todos dêem as mãos e pulem juntos das cadeiras até o chão. Vai ser muito refrescante.

Para facilitar o desafio para grupos mais jovens ou, na falta de cadeiras, podemos substituir as mesmas, por folhas de jornal abertas e estendidas no chão .

No caso de um grupo menor podemos montar 3 navios ao invés de 4.

É muito interessante também se possível, utilizar músicas que falem do tema (ex.: Como uma onda no mar – Lulu Santos). Porque com certeza nada do que foi será , do jeito que já foi um dia...

José Ricardo Barcelos Grillo



**PROJETO COOPERAÇÃO
COMUNIDADE DE SERVIÇOS
FONE: 13 – 3222-21-23
e-mail: procoop@iron.com.br**

TARTARUGA GIGANTE

Edição 3 de Outubro de 2001 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 15

Adaptado do jogo descrito por Terry Orlick no livro "The Cooperative Sports & Games Book – challenge without competition" (1978, Ed. Pantheon).

Crianças pequenas, até 7 anos, também têm vez nos Jogos Cooperativos. Este é um jogo simples, mas que as ajuda no exercício da cooperação.

Objetivo do Jogo:

Mover a tartaruga gigante em uma direção.

Propósito:

Brincar cooperativamente, compartilhando os valores da alegria pela brincadeira, da simplicidade, da parceria e da união para caminhar juntos.

Recursos:

Um tapete grande ou algo como uma folha de papelão, um colchão, um cobertor ou outro material apropriado.

Número de participantes:

Mínimo de 3, máximo de 8 por tapete.

Duração:

Crianças nessa faixa etária adoram repetir e repetir o jogo. Quando elas não quiserem mais continuar o jogo acabará por si só.

Descrição:

O grupo de crianças engatinham sob a "casca da tartaruga" e tentam fazer a tartaruga se mover em uma direção.

Dicas:

No começo as crianças podem se mover para diferentes direções e pode demandar algum tempo até que elas perceberem que têm que trabalhar juntas para a tartaruga se mover. Mas não desista. Repita outras vezes, em outros dias e, se necessário, faça um "ensaio" com elas sem estarem carregando a casca.

Um desafio maior pode ser ultrapassar "montanhas" (um banco) ou percorrer um caminho com obstáculos sem perder a casca.

Katia Maria Alves Barata



COOPERANDO
Instituto para a Cooperação
Fone: (11) 5077-1780
e-mail: cooperando@cooperando.com.br

Revista Jogos Cooperativos

CESTA DE FRUTAS

Edição 4 de Novembro de 2001 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 11

Criado por REGINA C. CHASSIM DRUMOND

Objetivo do Jogo:

Propiciar a integração dos participantes de um novo curso ou laboratório;

Estimular a cooperação, criatividade e descontração de todos.

Propósito:

Esta dinâmica tem o propósito de descontrair, desbloqueando e estimulando a criatividade das pessoas e do grupo, por gerar oportunidades para a flexibilidade e originalidade dos participantes, também busca a melhoria na comunicação entre os participantes e cria um ambiente lúdico e saudável.

Recursos:

Uma caixa, tiras de papel em número suficiente para os participantes, lápis ou caneta, sala ampla com cadeiras colocadas em semi-círculo.

Número de Participantes:

Máximo de 30 pessoas.

Duração:

Em geral, o tempo varia conforme o número de participantes, isto é, para um grupo de 30 pessoas, o tempo estimado é de 30 a 45 minutos, no máximo, para a 1a e 2a fases , mais 15 a 20 minutos para a representação final.

Etapa 1

facilitador inicia o trabalho com uma atividade de dança circular ou outra similar.

Solicita para que todos se assentem, enquanto distribui as tiras de papel - uma para cada participante.

Pede para cada pessoa escrever na tira de papel o nome de uma fruta de sua preferência , e , ao terminar cada um deve colocar o papel escrito na caixa que se encontra no centro da sala.

Em seguida o facilitador recolhe todos os papéis , e faz a leitura, para verificar quais são as frutas da preferência do grupo , se há repetições , e, propõe as regras da dinâmica.

Etapa 2

Redistribuir os papéis com os nomes das frutas para cada participante.

A tarefa para os participantes agora é a seguinte:

Cada participante deve criar um gesto e um som para a sua fruta, procurando fazer gestos bem amplos, descontraídos inusuais e pouco comuns em seu dia a dia – para apresentar para todos do grupo.

O Facilitador diz:

a) Toda vez que eu apontar para uma pessoa, esta deverá ficar em pé, ir para o centro do círculo, dizendo o seu nome no mínimo 3 vezes, e ao chegar ao centro - fazer sua representação e trocar de lugar com um outro participante.

b) Ao fazer isto deve dizer uma tarefa para este colega executar, enquanto ele muda para um outro lugar.

c) Quando eu disser cesta , todos devem trocar de lugar , fazendo os sons de suas frutas, mas....sem pressa

d) Deve salientar que não há necessidade de se ter pressa nesta troca de lugares, respeitando o outro e apreciando o seu som.

e) Estimule os participantes a não repetir gestos ou sons

Etapa 3

Quando todos já tiverem realizado o exercício, o Facilitador, solicita que "as frutas" se reunam em grupos de 4 ou de 6 pessoas para criar o "Coral Fruto - Cooperação "

Este é um momento de criatividade e de descontração para todos e de grande alegria no grupo.

Para esta fase dar o tempo de 10 minutos, no máximo, para preparar o Coral e apresentar em 5 minutos.

Etapa 4

Ao final ler um texto ou poema sobre cooperação / comunicação refletindo sobre o exercício realizado.

Dicas:

Este exercício pode também ser usado como vitalizador durante as atividades, treinamentos, laboratórios, especialmente quando o grupo estiver cansado, ou sentado durante muito tempo.

Como variação pode-se solicitar que os participantes desenhem a fruta em lugar de escrever.

Também podemos usar outros estímulos tais como objetos que tenho na minha casa, instrumentos musicais, animais em lugar da cesta das frutas.

Caso isto ocorra, logicamente, muda-se o nome da dinâmica para Objetos falantes, Sonorizando , Zoo de idéias - são nomes que geralmente utilizo.

Pode ocorrer de se ter algumas frutas repetidas.

Quando isto acontecer, o facilitador deve ficar atento para colocar no final do exercício estas pessoas juntas, para fazerem a coreografia desta fruta comum, cada um utilizando-se de sons e gestos bem diferentes.

Um participante poderá ir várias vezes ao centro, quando trocar de lugar.

Incentive os participantes para não repetir gestos e sons.

Regina C. Chassim Drumond

**Consultoria e Treinamento em
Qualidade, RH e Criatividade
Fone : (0XX 31) - 3226 - 66 25
[e-mail:reginadrumond@uol.com.br](mailto:reginadrumond@uol.com.br)**



ENCRACHANDO

Edição 4 de Novembro de 2001 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 11

Jogo criado por Andréa Loureiro Tedesco

Objetivo do Jogo:

Reconhecer e aprender as letras do alfabeto, promover a confiança e o contato com o

outro, trabalhar o ritmo e as diversas formas de expressão.

Propósito

Auxiliar de forma descontraída e divertida o aprendizado da criança na etapa da alfabetização, incentivando desde de cedo a prática da Cooperação.

Recursos:

Cartolinas, tesouras, colas, canetinhas hidrocor, barbantes, revistas velhas, aparelho de som e cds com músicas alegres.

Duração:

30 a 45 minutos

Descrição:

1ª Etapa – *Confeccionar os crachás* :

Fazer com que as crianças recortem as cartolinas em retângulos de 12X12 , façam 2 furos na parte superior e passem a tira de barbante nestes furos.Com os crachás prontos, as crianças deverão escrever seus nomes neles (caso não saibam , o facilitador irá ajudar) .

2ª Etapa - *Percebendo as letras:*

Em seguida é colocada uma música bem alegre e todos deverão dançar até a interrupção desta, quando ela parar, as crianças formarão duplas . Neste momento a orientação do facilitador será fundamental, pois ele irá possibilitar a seus alunos perceberem nos crachás os seguintes itens:

a- Quais são as letras do seu nome;

b- Existem letras iguais a sua no crachá do amigo;

c- Quantas letras existem no seu nome e no nome do amigo.

Enfim, explorar ao máximo este material .

Faça a música tocar e parar por diversas vezes, assim as crianças poderão trocar de duplas e repetir a tarefa, sempre dançando para fazer a troca .

3ª Etapa - *Comunicação e Integração*

Formar um círculo com as crianças sentadas no chão e disponibilizar revistas velhas, colas e tesouras. Todo este material será colocado no centro da roda . Peça que os alunos procurem nas revistas fotos ou figuras de animais, ao acharem deverão recortar e colar no crachá (lado oposto do nome) .

Estas figuras não poderão ser mostradas a ninguém, apenas ao amigo que estiver sentado a sua direita na roda. Ao toque do facilitador, cada amigo da direita irá fazer uma mímica deste animal para que os demais descubram .

4ª Etapa – *Relacionamento Interpessoal e Fechamento*

Cada criança deverá escrever ou desenhar, ainda no crachá, um desejo que possa ser realizado naquele momento e ali naquele local (Ex: quero um abraço, quero um beijo, me faça massagem, etc...) Então a música irá tocar novamente e, quando a ela parar, os participantes formarão duplas e cada integrante da dupla realizará o desejo do outro .

Dicas:

- Esse jogo pode ser utilizado no primeiro dia de aula como integração de uma classe, ou na volta das férias de Julho de uma sala de pré-escola, por exemplo.

- Para alunos que já sabem ler, aumente o grau de desafio, pedindo que busquem animais que comecem com a primeira letra do nome ou que rimem com o nome.

- As crianças podem construir uma estória com os animais que surgiram nas figuras, e até encenar uma peça teatral.

Andrea Loureiro Tedesco



**PROJETO COOPERAÇÃO
COMUNIDADE DE SERVIÇOS
FONE: 13 – 3222-21-23
e-mail: procoop@iron.com.br**



VAI E VEM

Edição 5 de Dezembro de 2001 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 12

Re-criação criada por Darcy Moraes G. de Oliveira e Agnailde da Silva Pereira, a partir do movimento rítmico sugerido pelo brinquedo Vai e Vem.

Objetivo do Jogo:

Adequar o movimento proposto pelo brinquedo a cadência rítmica-melódica da música, apresentada.

Propósito:

Neste jogo os participantes vivenciam o ajuste do ritmo individual ao coletivo, criando coreografias que vão se complementando.

Respeito e Paciência com o tempo e execução do movimento do outro.

Adaptabilidade do ritmo individual ao coletivo.

Alegria na realização do Jogo-dança e na construção do brinquedo que estimula e auxilia na superação de limites.

Recursos:

Espaço amplo (vazio), onde os grupos possam brincar com o Vai e Vem e também formar um grande círculo para dançar.

Garrafas PET

Argolas coloridas

Corda de nylon

Fita durex colorida

Número de Participantes:

O número de participantes pode variar de 8 a 40, dependendo do espaço físico.

Duração:

Serão necessários 20 minutos para a confecção do brinquedo e 30 minutos para a dinâmica.

Descrição:

Dinâmica para formação de duplas:

1. Cartões com palavras em pares:

Os cartões são espalhados pelo chão, bem separados um do outro e com a palavra escrita virada para baixo.

Ao som da música apresentada o grupo caminha por entre os cartões observando a melodia e o movimento rítmico sugerido pela mesma.

Ao sinal combinado, cada um pega o cartão que está mais próximo de si, continua caminhando e mostrando a palavra para o grupo, para que os pares se formem juntando-se as duplas que tiverem cartões com palavras iguais.

2. Construção e decoração do brinquedo – Vai e Vem

Cortar as garrafas aproximadamente 17cm a partir do gargalo.

Unir as duas partes do gargalo encaixando-as uma por dentro da outra

Passar as duas cordas de nylon pelos gargalos

Amarrar em cada extremidade das cordas de nylon uma argola plástica

Decorar com fita durex colorida

3. Experimentando o Brinquedo

Cada dupla brinca, descobrindo diferentes possibilidades de movimentar o brinquedo.

4. Jogando em grupo

Após algum tempo de exploração do brinquedo, ao sinal combinado, os grupos vão se juntando até que se forme 3, 4 ou 5 grupos.

5. Criando coreografia

O focalizador determina um tempo para que cada grupo crie uma coreografia para ser apresentada.

6. Coreografia Coletiva

Cada grupo, após sua apresentação, escolhe um dos movimentos de sua coreografia para compor a coreografia coletiva – todo o grupo dança.

7. Roda de reflexão e avaliação do processo.

Dicas:

Estimular o grupo a utilizar diversos materiais na construção do brinquedo.

Este jogo pode ser construído por crianças a partir de 6 anos, desde que as garrafas já estejam cortadas.

O tempo de exploração do brinquedo e da realização do Jogo-dança, dependerá da motivação do grupo.

A música pode estar permeando a atividade desde o início, para que a mesma vá sendo aos poucos internalizada.

Darcy Moraes G. de Oliveira e

Agnilde da Silva Pereira

Fone: (0xx21) 25529723 ou 25711635

e-mail: darcymoraes@hotmail.com

LIMPAR O LAGO

Edição 6 de Janeiro de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 11

Criado por Carlos Velázquez Callado

Objetivo do Jogo:

Limpar um lago contaminado pelos detritos que o ser humano despeja nele.

Propósito:

Comunicação para encontrar uma estratégia coletiva orientada para a solução de um problema.

dos problemas do meio ambiente e sua inter-relação com a nossa vida.

com as decisões dos outros.

aceitar os erros e limitações pessoais dos companheiros.
para superar um desafio comum.

Compreensão

Respeito

Paciência para

Trabalho em equipe

Recursos:

Bolas. Aproximadamente uma para cada três jogadores. Material descartável variado: garrafas de plástico, latas, potes de tetra-brik, etc...
adesiva para delimitar o espaço do lago. Fita

Número de Participantes:

Mínimo de 16 e máximo de 100.

Duração:

Podemos estabelecer um limite de tempo para determinar se o grupo cumpriu ou não seu objetivo, ou podemos dizer que o jogo termina quando o grupo consiga limpar o lago. Em qualquer caso, o jogo não deveria durar mais de 30 minutos, incluindo a reflexão e a finalização da atividade.

Descrição:

Com a fita adesiva, demarca-se um círculo no chão, cujo diâmetro dependerá do número de participantes, sua faixa etária e suas capacidades e habilidades. Dentro do círculo se colocam diferentes materiais descartáveis: latas, bacias de plástico, potes de iogurte, etc. Os participantes situam-se no exterior do círculo. O focalizador do jogo reparte as bolas disponíveis e explica ao grupo que se encontra em volta do lago que o mesmo foi contaminado pelos detritos que o ser humano jogou em seu interior. A contaminação está colocando em perigo a vida dos peixes, por isso o objetivo do grupo é limpar o lago no menor tempo possível. O problema é que não é possível entrar no lago, por isso a limpeza se fará arremessando as bolas contra os objetivos que flutuam no lago para tratar de levá-los até a margem. O jogo termina quando o grupo terminar de limpar o lago.

Dicas:

É interessante refletir sobre quais estratégias o grupo utilizou para chegar ao seu objetivo, que problemas surgiram e como foram solucionados, etc. Podemos falar

também da contaminação do meio ambiente e a conseqüências para o ser humano e para a vida animal e vegetal. Aumenta-se o desafio e a cooperação introduzindo a regra de que só é possível lançar contra os objetivos de jogo uma bola que nos tenha sido passada por outro participante. Não se permite, portanto, lançar uma bola recolhida do chão.

Podemos aumentar ainda mais o desafio, e também a diversão, se os participantes jogarem em pares, unidos pelas mãos.

Carlos Velázquez Callado

e-mail: cvelazqu@roble.pntic.mec.es



PRESENTE SURPRESA

Edição 7 de Fevereiro de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 12

Criado por Maria do Carmo Campos Braga

Objetivo do Jogo:

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

Propósito:

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.

Recursos:

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

Número de Participantes:

O número de participantes pode variar bastante. A sugestão é que sejam acima de 06 e não passem de 20 pessoas, pois a brincadeira pode ficar cansativa.

Duração:

Podemos estimar um tempo de 30 minutos entre explicação e execução do jogo e

comemoração final.

Descrição:

Coloca-se dentro da caixa de presente os bombons e/ou presentes a serem distribuídos par ao grupo. Em outra caixa colocamos uma pilha de envelopes com frases e instruções para o jogo (abaixo). O facilitador 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. No final, a dica é para o presente ser compartilhado entre todos.

Frases:

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

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

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.

A

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.

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

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 á capacidade de autodeterminação que carregamos na alma. Expresse, e entregue o presente junto com o envelope 15, a uma pessoa com atitudes GENEROSAS.

A

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 ...

Dicas:

- a)** Cuide para que este seja um momento de carinho e feedback positivo no grupo.
- b)** Deixe que as pessoas riem e se divirtam com respeito uns pelos outros e pelo jogo.
- c)** Pode colocar uma música suave de fundo, e na distribuição do presente algo mais tocante. Faça esse jogo com grupos muito grandes e o grupo pode dispersar.
- d)** As sugestões de frases que utilizamos, foram inspiradas pelo livro: "*O livro das Atitudes*" de Sônia Café com ilustrações de Neide Innecco da Editora Pensamento. Faça outras frases, crie, transforme ... o mais importante é que sejam sempre positivas para aumentar o astral, valorizar pontos positivos e auto-estima das pessoas.
- e)** Após o jogo, feche com uma música significativa para o grupo, onde todos cantem juntos ou com uma dança circular.

Maria do Carmo Campos Braga - SP

e-mail: dinoadestramento@bol.com.br



CAMPO MINADO

Edição 8 de Março de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 11

Objetivo do jogo:

Cruzar um campo minado, representando por uma matriz de linhas e colunas, cujas células podem conter uma "bomba". Caso a pessoa que faz a tentativa de travessia pise em uma célula que contém uma mina explosiva, será informada pelo facilitador. O jogo termina quando o grupo descobre o caminho correto e todos conseguem atravessa.

Propósito:

Desenvolver o trabalho em equipe, a comunicação e a habilidade de planejar. O grupo somente alcançará o outro lado do campo minado, caso aprenda com as próprias

experiências, e se estas experiências foram acumuladas, incorporadas e transmitidas para os integrantes do grupo no momento apropriado. Este jogo permite também vivenciar a diferença entre conhecer a saída do campo estando do lado de fora, e como a situação parece mudar completamente quando se está atravessando o campo, necessitando da ajuda dos outros integrantes do grupo. O sucesso do grupo depende do sucesso de cada pessoa, e o sucesso de cada pessoa, depende do apoio que cada um receber do grupo.

Recursos:

Fita Crepe
contendo o mapa do campo minado

Folha
Apito

Número de participantes:

Este jogo torna-se interessante quando exercitado a partir de 10 pessoas. Com grupos acima de 40 pessoas, pode se tornar um pouco demorado e causar desinteresse pela formação de sub-grupos.

Duração:

Com um grupo de cerca de 20 pessoas, não costuma demorar mais de trinta minutos.

Descrição:

O facilitador conduz o grupo para o local onde o chão foi antecipadamente demarcado com fita crepe. Todos os membros do grupo são convidados a ficar após uma linha que marca o início do campo minado. São passadas as seguintes instruções ao grupo:

Vocês deverão atravessar este campo minado, uma pessoa de cada vez. Quando a pessoa que está na travessia pisar em uma mina, o facilitador irá soar o apito, que simboliza a explosão da mina. A pessoa que "sofreu" a explosão, deverá voltar para junto do grupo e oportunamente tentar novamente a travessia. Durante o jogo, o grupo não poderá falar, podendo entretanto emitir sons. É permitindo andar uma célula de cada vez, e sempre para uma célula adjacente. O grupo terá cinco minutos iniciais, quando poderão falar, para elaborar a estratégia a ser adotada durante a travessia. O grupo terá quarenta minutos para efetuar a travessia de todos os integrantes. Um exemplo de caminho pode ser visto na tabela abaixo:

	A	B	C	D
1				
2				
3				
4				
5				

O caminho correto neste exemplo é dado pelas células: A1, B2, B3, C4 e B5.

Dicas:

O jogo deve ser conduzido em silêncio, podendo o grupo utilizar sinais físicos ou sonoros previamente combinados. Entretanto, é normal que as pessoas deixem escapar algumas palavras. Neste momento, o focalizador deve paralisar o jogo e relembrar a regra. Não é aconselhável instituir uma punição para o caso de pessoas que falem. Quando algumas pessoas insistirem em falar, o facilitador deve novamente paralisar o jogo e colocar a questão para o grupo, pedindo que eles resolvam a questão.

Fonte:

Jogo apresentado por Luciano Lannes no capítulo: Gestão Participativa e Cooperação - Uma Ferramenta de Democratização da Relações Interpessoais no livro: Jogos Cooperativos nas Organizações, editado pelo SESC.



DOMINÓ COOPERATIVO

Edição 9/10 de Abril / Maio de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 20

Objetivo do jogo:

Construir uma trilha de dominós (com as peças em pé), com variados graus de dificuldade, incluindo retas, curvas e bifurcações, de forma a atingir um determinado alvo e derrubá-lo (copos de plástico empilhados, por exemplo).

Propósito:

Desenvolver o espírito de organização e interação de uma equipe, de forma a produzir desde o projeto do caminho que será construído, até a programação das etapas do trabalho. Serão desenvolvidos as seguintes competências:

- Comunicação
- Liderança
- Planejamento
- Criatividade
- Julgamento
- Espírito crítico
- Visão do todo

Recursos:

Vinte jogos de dominó no mínimo (560 peças) para um grupo de vinte pessoas.

Quanto mais peças melhor.

Vinte copos descartáveis de plástico.

Local espaçoso (2m por participantes), fechado, com piso liso (sem carpete), sem correntes de vento.

Número de participantes:

Este jogo pode ser aplicado com um mínimo de duas pessoas até quantas se conseguir colocar no local, acrescentando um jogo de dominó (28 peças) por participante.

Duração:

Depende do objetivo que se pretende trabalhar com o jogo, este pode durar de uma hora a quatro horas.

Descrição:

Colocar no centro da sala os jogos de dominó e propor ao grupo que partindo de um ponto A em uma extremidade da sala, atinjam um ponto B na extremidade oposta, utilizando exclusivamente as peças de dominó, que deverão ser colocadas em posição vertical, uma seguida outra, de forma que quando uma primeira peça for derrubada, provoque um processo em cadeia, onde as peças vão sendo derrubadas pelas anteriores, até que o alvo seja atingido.

O facilitador, pode colocar vários copos de plástico no chão em pontos aleatórios, pedindo que a trilha passe por todos aqueles pontos. Pode-se pedir que o grupo produza um mínimo de 5 bifurcações, durante o trajeto.

É dado um tempo de 20 minutos para o planejamento preliminar e em seguida é iniciado o jogo. Sugerimos que se jogue em quatro tempos, sendo que cada tempo pode ser de 30 minutos a um hora. Entre um tempo e outro, as atividades do grupo são paralisadas, nenhuma peça pode ser movimentada e o grupo tem o tempo de 15 minutos para avaliar sua estratégia e seu desempenho, podendo efetuar reformulações para o próximo tempo.

O último tempo é decisivo para o sucesso do trabalho do grupo. Findo o último tempo, e tudo preparado para ser disparada a reação em cadeia, reúne-se todo o grupo e pode-se que o grupo eleja a pessoa que terá a honra de iniciar o processo. O que se vive em seguida ao disparo, são momentos emocionantes, onde todo o grupo está torcendo para que tudo funcione a contento.

Finalizado o jogo, tendo o alvo sido derrubado ou não, reúne-se o grupo em um círculo para avaliar como foi o processo da construção.

Dicas:

O facilitador não deve de forma alguma interferir na estratégia do grupo, sugerindo caminhos ou dando dicas sobre a colocação das peças. O facilitador deve acompanhar de perto o grupo e anotar frases ditas por seus integrantes, para que sejam utilizadas durante a avaliação do jogo. Elas são um poderoso agente de descontração, que podem ser utilizadas, por exemplo, no caso do objetivo não ter sido atingido e o grupo estiver frustrado, mostrando que o processo foi divertido. Deve ser ressaltado que nenhum outro recurso pode ser utilizado, além das peças de dominó.

Fonte:

Jogo recriado por Luciano Lannes e apresentado no capítulo: Gestão Participativa e Cooperação - Uma Ferramenta de Democratização da Relações Interpessoais no livro: Jogos Cooperativos nas Organizações, editado pelo SESC -2001



QUEIMADA MALUCA

Edição 9/10 de Abril/Maio de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 21

Criado por Carlos Eduardo Pereira Rodrigues.

Objetivo:

Queimar, não ser queimado e salvar seus colegas. As crianças terão oportunidades de jogar tentando manter o jogo vivo. Para isso poderão ou não manter os colegas jogando.

Objetivo do Professor:

Avaliar seus alunos quanto a participação, cooperação e competição. Avaliar quais atitudes individuais e coletivas estão acontecendo nas suas aulas.

Propósito:

Colocar os alunos frente a frente com a sensação de vencer ou colaborar. As crianças estarão avaliando seu desenvolvimento de acordo com o equilíbrio do jogo.

Recursos:

Uma bola de meia e giz.

Número de participantes:

Pode ser jogado com diferentes números de crianças, sendo maior que 10 para maior motivação. Caso seja um grupo muito grande (40) pode-se usar 2 bolas.

Duração:

Dependerá do interesse do grupo e da avaliação do professor. Normalmente 20 a 30 minutos.

Descrição:

Todas as crianças 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). O professor joga a bola de meia para o alto e está dado o início. Pode-se colocar uma música para acompanhar o jogo. A criança que pegar a bolas, poderá no máximo dar 3 passos para arremessar a bola nos colegas. Caso ela queime alguém este deverá marcar o que houve e depois ficará sentado no lugar. A criança que atirou também deverá marcar que conseguiu queimar o colega. Para salvar bastará que a criança deixe de JOGAR NO OUTRO e passe para quem estiver sentado (JOGAR PARA O OUTRO). Está então poderá levantar e continuar jogando. Todos os acontecimentos deverão ser anotados para futura análise e discussão em grupo.

Dicas:

Este jogo é muito bom para que o professor possa avaliar o comportamento real de seu aluno. É possível detectar crianças mais cooperativas (salvam mais), mais competitivas (salvam menos), crianças que fazem parcerias, e trazendo com isso a oportunidade de fazê-los VER. É necessário que o professor proporcione o momento de debate, com tranquilidade, para ouvir os comentários e fazer as possíveis colocações. O professor poderá fazer o jogo sem a marcação e depois colocá-la para eles possam avaliar. É importante colocar que existem diferentes crianças jogando e elas têm a liberdade de serem verdadeiras. Não podemos impor as atitudes e sim mostrar os diversos caminhos que elas podem seguir.

Carlos Eduardo Pereira Rodrigues
Professor de Educação Física

Bebedouro - SP (Carlão-Bebedouro)
e-mail:carre@ipco.com.br ou carre@coopercitrus.com.br



SENTAR EM GRUPO

Edição 11/12 de Junho/Julho de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 21

Criado por Ronaldo Yudi K. Yozo

Objetivo do Jogo:

Todo o grupo sentar em círculo de uma só vez mantendo o equilíbrio.

Propósito:

Perceber a importância e a força do trabalho em equipe e da cooperação.

Recursos:

sala grande, quadra ou ao ar livre.

Número de participantes:

Este jogo atinge bons resultados com grupos acima de 15 pessoas.

Duração:

cerca de 15 minutos.

Descrição:

Peça para que os participantes em pé formem um círculo voltados para dentro dele. Agora pede-se que todos virem para a direita, de modo que cada um fique de frente para as costas do colega, como numa fila circular. Cada um deve juntar a ponta dos pés nos calcanhares do colega à sua frente, colocando as mãos na cintura dele; O facilitador contará até três pausadamente, e as pessoas devem senta-se nos joelhos de quem está atrás, vagarosamente. Todos ao mesmo tempo; Se alguém perceber que vai perder o equilíbrio deve comunicar ao grupo, imediatamente. Tentar várias vezes até que consigam atingir o objetivo. Quando houver um equilíbrio, uma coesão no grupo, o facilitador solicitará que todos soltem a mão direita e levantem para o alto. Em seguida, a mão esquerda. Finalmente pede-se a todos que coloquem a mão na cintura do colega a sua frente e, após a contagem até três, por parte do facilitador, levantam-se todos juntos, vagarosamente. Repete-se então o mesmo processo, porém de olhos fechados.

Dicas:

O grupo perceberá que o equilíbrio conjunto impede que alguém caia ao chão. É importante distribuir as pessoas de acordo com o peso e altura proporcionais, para que possam sentar-se com tranquilidade.

Fonte:

Livro: 100 Jogos para Grupos - Uma abordagem psicodramática para empresas, escolas e clínicas - Ronaldo Yudi K. Yozo - Ed. Ágora

Ronaldo Yudi K. Yozo

**JOGO DA MACACADA**

Edição 11/12 de Junho/Julho de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 21

Criado Djalma Aparecido M. da Silva

Objetivo:

Formar 2 grupos de "macacos" que precisam negociar algo entre si.

Propósito:

Comunicação não-verbal, desenvolvimento do processo de cooperação grupal, negociação.

Número de participantes:

04 em diante

Recursos:

Imaginação e criatividade

Duração:

Até fechar a negociação ou enquanto durar a animação

Descrição:

Formar entre os participantes, dois grupos que deverão negociar entre si, considerando que representarão dois grupos de macacos, e que portanto durante o jogo não podem falar, mas apenas gesticular e emitir sons como os macacos. Antes porém, deverão escolher cada qual o seu representante para a negociação. Os produtos a serem negociados poderão ser: alimentos, objetos, água, um território ou a Paz.

Somente o negociador deverá se comunicar com o grupo vizinho. Antes de iniciar a negociação, o grupo se reúne e discute a técnica a ser usada, as estratégias e o que vai ser negociado. Após isso, não se pode mais falar, somente gesticular, urrar, emitir grunhidos, fazer sinais, pular, etc. O tempo para a negociação é de 2 minutos. Após esse tempo o negociador volta a base e o grupo melhora a estratégia de ação.

Se a negociação emperrar, o grupo sinaliza para que seu negociador retorne à base, para que seja refeita a estratégia. Quando tudo termina, os grupos podem juntar-se em um círculo maior e iniciar uma sessão de massagem coletiva, começando pela catação de piolhos, ou cafuné nas cabeças dos participantes e depois, na seqüência, massagear as costas e braços.

Pede-se para que todos sentem-se no chão e abre-se o debate sobre as impressões causadas pelo exercício.

Fonte:

Djalma Aparecido M. da Silva

**VOLEIBOL DIVERTIDO**

Edição 1 II de Agosto/Setembro de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 19

(Da Rede Viva)

Objetivo do jogo:

Jogar voleibol, modificando as regras para que se torne um jogo Cooperativo.

Propósito:

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

Recursos:

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.

Número de Participantes:

Seis jogadores de cada lado da rede, podendo este número ser ampliado de acordo com os objetivos do facilitador.

Duração:

Indefinida, enquanto os jogadores estiverem se divertindo e/ou enquanto o facilitador verificar ser importante continuar.

Descrição:

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

Seu objetivo agora, é 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 (como no voleibol infinito).

Ao mesmo tempo em que os participantes jogam, o facilitador 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 aumentar a pontuação, fazendo com que a meta seja maior a cada jogo. Pode-se ainda, 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.



BUZZ/FIZZ

Edição 1 II de Agosto/Setembro de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 19

Objetivo do jogo:

Contar até 100 ou mais substituindo os múltiplos de sete por Buzz e/ou os múltiplos de cinco por Fizz.

Propósito:

Desenvolver a inteligência lógico-matemática, a inteligência interpessoal, a cooperação e o trabalho em equipe. Pode ser um bom vitalizador ou atuar bem no aquecimento.

Número de Participantes:

Não há limite de pessoas para o jogo, pode-se aplicar o jogo para crianças e adultos. Recomenda-se que as crianças saibam contar.

Recursos:

Um espaço adequado para o número de participantes.

Descrição:

Para o Buzz marca-se o número 7 (sete). Os jogadores contam em voz alta, sendo proibido dizer qualquer número que tenha um sete (como dezessete) ou seja um múltiplo de sete (como vinte e um).

O primeiro jogador começa dizendo "um". O segundo diz "dois". O terceiro (ou o primeiro novamente se estiverem só dois jogando) continua a contagem: "três". E assim vai até seis, quando, em vez do seguinte dizer "sete", ele dirá "Buzz". E cada vez que um número depois desse "oito" contiver um sete, o jogador deve dizer "Buzz" no lugar do número. Assim como o número chamado depois de seis é "Buzz", depois de "treze" é "Buzz" também (14 é múltiplo de 7), e os jogadores deverão dizer "Buzz" no lugar de 21,27,28,35,37,42,47,49 e assim por diante. Um bom jeito de jogar essa versão não competitiva do Buzz é "Vamos ver se conseguimos chegar ao número 100 sem ninguém errar". Em vez de competir, os jogadores estarão unidos em torno de um mesmo propósito... E permanecerão unidos nas risadas quando alguém errar e disser "sete" ou "vinte e um" e assim por diante. É inevitável que alguém erre. E é considerado um erro quando alguém diz "Buzz" para o número errado - um número que **não** contenha sete ou **não** seja múltiplo de sete.

O jogo do "Fizz" é muito similar. De fato a única diferença é que em vez de dizer "Buzz" para o número que tenha sete ou que seja múltiplo dele, os jogadores dirão "Fizz" para o número que tenha cinco ou seja múltiplo de cinco.

Ex: Um, dois, três, quatro, "Fizz", seis, sete, oito, nove, "Fizz", e assim por diante. Os jogadores dirão "Fizz" no lugar do 5, 10,15,20,25,30,35,40,45, e todos os números da casa do 50, assim como 60, 65, 70, 75, 80, 85, 90, 95 e 100. Como todos os números que contém cinco, exceto a seqüência de 51 a 59, são todos número que contém cinco, "Fizz" é um pouquinho mais fácil de jogar sem errar do que "Buzz".

Dicas:

Podemos jogar o "Fizz-Buzz" Mais complicado esse jogo é uma combinação de Fizz e Buzz e envolve tanto todos os múltiplos de cinco ou números que tenham cinco na sua estrutura como os múltiplos de sete e os números que tenham sete em sua formação.

Ex: 1,2,3,4, Fizz, Buzz, e assim por diante.

57 é Fizz-Buzz e setenta e cinco é Buzz-Fizz, 35 pode ser chamado Buzz-Fizz ou Fizz-Buzz.

Se os jogadores começarem a dominar a técnica de dizer "Buzz" e "Fizz" na hora certa, tente acelerá-los, diminuindo o tempo que eles precisam para falar os números, o que aumentará o desafio e a diversão.

Fonte:

**Livro: 150 Joogos Não-Competitivos para crianças
Todo Mundo Ganha!
Cynthia MacGregor - Ed Madras**

ESCRAVOS DE JÓ DIFERENTE

Edição 2 II de Outubro/Novembro de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 22

Enviado por Ana Paula Peron

Objetivo:

Cantar a música, passando os objetos sem errar.

Propósito:

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

Recursos:

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

Duração:

Até todos os participantes sintonizarem e realizarem a música sem errar ou enquanto o jogo estiver estimulante.

Número de participantes:

A partir dos 5 anos. Mínimo de 05 e máximo de N

Descrição:

Forme um círculo no chão com todas as pessoas presentes. Distribua as peças a serem passadas. Explique que vamos fazer o jogo 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. Agora, proponha que os grupos se unam e tentem conseguir chegar ao fim sem errar.

Dicas:

Processamento do jogo: Como cada um se sentiu? Qual a importância de todos colaborarem? E outros comentários que surgirem.

Jogo enviado por:

Ana Paula Peron
Contato: e-mail: apperon@directnet.com.br

Jogo enviado por Djalma Aparecido Moraes da Silva

Objetivo:

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

Propósito:

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.

Material:

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

Número de participantes:

Mínimo de 05 e máximo de N

Descrição:

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 encontrados todos os pontos, reúnem-se todos para o CAV.

Dicas:

Durante a movimentação, os focalizadores vão anotando na cartolina ou flip chart o número de pessoas que encontraram o ponto inicialmente, ou se o grupo foi homogêneo ao chegar ao objetivo.

No CAV, procure levantar as sensações obtidos e como foram trabalhados.

Jogo enviado por:

Djalma Aparecido Moraes da Silva
Contato: (13) 3462-5729
e-mail: revista@jogoscooperativos.com.br

SEGUINDO O CHEFE

Edição 3 II de 2003 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 21

Enviado por Ana Paula Peron

Objetivo:

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

Propósito:

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

Recursos:

Papel, canetas, vendas.

Número de Participantes:

Grupos de 5 pessoas

Duração:

A tarefa de desenhar o barco deve ser cumprida em cinco minutos.

Descrição:

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;**
- 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 par 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. Neste momento o facilitador fica em silêncio, apenas observando o trabalho. Caso alguém solicite ajuda ou informações, reforce as instruções já ditas sem dar outras orientações. Caso algum participante faça perguntas do tipos 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.

Após o jogo, o facilitador deve realizar o CAV (Ciclo de Aprendizagem Vivencial), abordando as dificuldades encontradas os desafios superados e as formas de cooperação colocadas em prática.

Dicas:

Pode-se jogar em dois tempos. Primeiro deixar que eles sintam o jogo que a princípio parece fácil e depois normalmente percebendo as dificuldades. Após os 5 minutos,

alguns podem não ter terminado a tarefa e muitos poderiam certamente tê-la realizado com melhor qualidade. Por isso deixe que os grupos discutam como poderiam melhorar sua performance e depois peça que joguem novamente para colocarem em prática as alternativas poderão encontradas.

Após todo o processo abra uma discussão geral onde todos os grupos poderão expor dificuldades e soluções, impressões etc.

Jogo enviado por:

Ana Paula Peron
Contato: apperon@directnet.com.br



PUNHO FECHADO

Edição 3 II de 2003 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 22

Objetivo do jogo:

Abrir a mão uns dos outros.

Propósito:

Mesmo que o nome deste soe meio violento, não se assustem porque não é esta idéia. O "punho fechado" é um jogo participativo e serve para uma rica reflexão sobre como encararmos os problemas que surgem.

Recursos:

Nenhum

Número de participantes:

Não há limite de pessoas para este jogo. O importante é que o número seja par.

Duração:

Para instrução e execução do jogo no máximo 5 minutos. Para o debate que segue, mínimo de 20 minutos.

Descrição:

O facilitador sugere a formação de duplas, e explica que cada participante vai estender um punho a seu parceiro. Com a outra mão vai tentar abrir o punho do companheiro (mantendo sua mão fechada). Assim, no mesmo momento, cada qual tentará abrir o punho do outro enquanto mantém sua mão fechada. Obviamente se quer fazer tudo isso sem derramar sangue e sem quebrar os ossos. O facilitador faz um sinal para que os participantes comecem. Ele para o jogo depois de um instante (dura apenas 30 segundos) e pede às duplas que reflitam sobre as seguintes perguntas:

- Em que pensaram quando o jogo foi explicado?
- O que sentiram no início do jogo?
- Quem conseguiu abrir o punho do outro, e como?
- O que chamou sua atenção durante o jogo?

Depois de Jogar
(para ver por que fizemos este jogo)

Podemos refletir individualmente e logo conversar. Depois de vários minutos de diálogo, o facilitador pode convidar para compartilhar a conversa entre todos. Ele anota algumas frases importantes. Aqui algumas frases de seminários que realizamos:

- Como Abro a mão?
- Senti medo. Hermetismo, não há acesso.
- Não vou deixar abrir a mão.
- Ato de violência!
- Tinha que buscar uma estratégia.
- Era mais fácil do que pensei.
- No princípio, pensei que com força seria fácil, depois tive que recomeçar e procurar outra forma de fazê-lo.
- Vimos isso como uma competição.
- Aceitar que me abrissem o punho significa que perderia.

Baseado nesses comentários, pode-se iniciar uma reflexão sobre nossas atitudes no trabalho. Dependendo do grupo e do objetivo da reunião, poderiam ser ressaltados os seguintes temas:

1- Buscar mais de uma alternativa

Em muitas situações que se apresentam, vemos uma única maneira de chegar a uma solução. E ficamos batendo e batendo (tratando de abrir com força), sem perguntar como poderíamos fazê-lo de outra forma.

2- "Eu mudo o outro, mas a mim ninguém vai mudar".

Se relacionarmos o jogo com o desafio de "abrir a mente do outro", enfrentamos, muitas vezes, situações com uma atitude fechada. Queremos conseguir que o outro se abra, mas não estamos dispostos a nos abrir. Isso se percebe nas seguintes situações: professor - aluno, pai-filho, líder comunitário-povo, etc. Quando falamos sobre o jogo com um grupo de professores, esses disseram que, muitas vezes, entramos na aula com o punho fechado, isto é, dispostos a ensinar e não aprender, a falar e não a escutar.

Nem sempre a forma esperada é a que nos permite chegar a uma solução.

Às vezes vemos um problema e, em seguida, pensamos que sabemos, como resolve-lo. "Nesse punho fechado será precisa dar duro..." Entretanto, temos que estar dispostos a buscar outra possibilidade, estar abertos a opções que se nos apresentam. Isto é, temos que ser flexíveis, para nos dar conta de que pode haver outra maneira de conseguir o objetivo.

3- Temos que estar dispostos a trocar de estratégia.

Às vezes, isso significa recomeçar. Conversando sobre o jogo com agentes de um centro comunitário, viu-se que o grupo tem que estar aberto a recomeçar, a experimentar outras estratégias, para sempre seguir adiante.

Dicas:

Este jogo dá muito o que refletir, e nossa experiência nos mostrou que é importante continuar a atividade com a reflexão em grupo. O facilitador deve explicar no começo que se realizará um jogo que nos permitirá conversar sobre algumas questões. O jogo como tal é rápido, e se pode dedicar o tempo que se quiser para a reflexão.

Fonte:

**Jogos Cooperativos - Teoria e Prática - Guilherme
Preparação para o jogo no Seminário de Lideranças em Campos dos Goytacazes.**

CADEIRA LIVRE

Edição 4 II de 2003 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 20

Objetivo do jogo:

O grupo precisa ocupar todas as cadeiras, não deixando cadeiras livres.

Propósito:

Despertar a Consciência da Cooperação diante de situações de Alta Turbulência. Vivenciar situações de pressão e mudanças, tomada de decisão, iniciativa, criatividade, integração e aquecimento.

Recursos:

Vendas.

Cordas ou tiras de tecido para amarrar as pessoas.

Tiras de pano ou lenços para amordaçar.

Cadeiras, de preferência sem braço, igual ao nº de pessoas existentes no grupo mais uma (livre).

Número de participantes:

Mínimo de 10 e máximo de 50 participantes.

Duração:

Enquanto o grupo estiver envolvido, terminar antes que fique cansativo.

Descrição:

Formar um círculo, igual ao nº de participantes + 1 cadeira que ficará livre e todos sentam voltados para o interior do círculo. Colocar as cadeiras bem juntinhas, sem deixar espaço entre uma e outra cadeira.

Após a montagem do círculo dar as instruções abaixo e iniciar o jogo.

Instruções:

A cadeira vazia deve ser ocupada pelo participante que estiver à direita ou à esquerda da cadeira, o mais rápido possível. O participante que conseguir sentar-se diz em voz alta.

"Eu sentei !"

Sobra então uma nova cadeira livre que será ocupada pela pessoa que estava ao lado do 1º participante a se movimentar. Esse, ao sentar, diz em voz alta: **" No jardim !"**

Na sequência, sobra outra cadeira livre que será ocupada pelo participante que estava ao lado daquele que se movimentou. Esse, por sua vez, completa a frase dizendo:

" Com meu amigo fulano!" (dizer o nome da pessoa escolhida). A pessoa chamada é escolhida aleatoriamente, sendo qualquer pessoa do círculo. Esta pessoa deverá ir mais depressa possível até a cadeira e sentar.

Dessa forma, a cadeira em que essa pessoa estava sentada ficará livre, o que possibilita o início de um novo ciclo: " eu sentei", "no jardim ", "com meu amigo Ciclano".

Dicas:

* Após algumas jogadas, o focalizador sai da roda, deixando mais uma cadeira vazia, totalizando assim duas cadeiras livres.

Nesse caso o jogo passa a acontecer simultaneamente em 2 lugares da roda.

* Aumenta-se o desafio do jogo, quando após algumas jogadas, pessoas são vendadas, outras amordaçadas e outras amarradas umas às outras (em dupla)...

* É importante que os participantes saibam os nomes uns dos outros, caso não saibam aplicar antes uma outra técnica de integração ou fazer uma rodada de nomes.

* Este jogo além de muito divertido, pode gerar um debate muito profundo. A princípio parece simples mas quando refletimos verificamos amplitude. Experimente!

Fonte:

Existe uma primeira versão sem as vendas e cordas no livro: "Jogos Cooperativos - Se o importante é competir o fundamental é cooperar" de Fábio Otuzi Brotto - Editora Projeto Cooperação. A versão acima foi aplicada pelo autor em oficinas e cursos.

