

ACTIVITIES GUIDE

MANUAL DE ATIVIDADES



FIRST

SESI

SENAI

A grande maioria das dinâmicas desse manual não gastam mais que do que dez minutos para serem realizadas, por isso nós da equipe **MEGAZORD 7563**, realizamos uma dinâmica no início de todas as aulas.

Todas as dinâmicas são recompensadas por um doce. Mesmo que a dinâmica tenha um vencedor que ganhará todos os doces, esse sempre divide com a equipe, a ideia é condicionar os alunos a sempre dividirem todos os doces com a equipe, pois *o sucesso de um é o sucesso de todos*.

Esperamos que esse manual possa ajudar a todos os times da a desenvolver habilidades de trabalho em equipe, liderança e convivência.



BONS TREINOS!



1) DESEMBRULHO

Objetivo: Trabalho em equipe e atenção.

Coloca-se no chão um doce para cada aluno e dita-se o objetivo e a regra da dinâmica. Cada aluno deve chupar sua bala.

Regra: Vocês não podem utilizar as mãos para desembrolhar sua bala.

Solução: Cada aluno deve desembrolhar uma bala e dar para o amigo.

2) CONHECENDO SEU TIME

Objetivo: União.

Forma-se uma roda ao som de uma música (*Sugestão: Cirque Du Soleil - Alegria*) suave no fundo cada aluno vai contar algo que é importante ou que mudou sua vida, bom ou ruim.

3) QUEBRA-CABEÇA

Objetivo: Trabalho em equipe.

A equipe é dividida em dois grupos, cada equipe deve ter um observador e 30 segundos para formação da estratégia, o ideal para a dinâmica é o uso da lousa digital e também devem ser utilizados dois quebra-cabeças diferentes, a primeira equipe que terminar de montar vence.

4) VIRANDO AO CONTRÁRIO

Objetivo: Trabalho em equipe.

Forma-se uma roda com todos os alunos de pé, de frente uma para o outro e de mãos dadas, o objetivo é que sem soltar as mãos eles virem a roda ficando de costas uns para os outros.

Solução: um dos alunos tem que passar por baixo de uma das mãos dadas dos outros alunos.



5) IMAGEM E AÇÃO

Objetivo: Comunicação.

Imagem e Ação é um jogo que mexe com a imaginação. Você terá que transmitir para sua equipe uma palavra ou expressão através de mímicas.

Aplicativo: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.firasoft.mexase&hl=pt_BR

6) DEFINIÇÃO DE PAPEIS

Objetivo: O que cada um representa no grupo.

Os alunos tem cinco minutos para definirem quais as cores e quais as palavras que cada um representa. As palavras e cores podem ser pré-definidas pelos técnicos.

7) TESOURA ABERTA, FECHADA E CRUZADA.

Objetivo: Atenção e observação.

Os alunos junto com o técnico formam uma roda sentados, o técnico tem em mãos uma tesoura, deve-se passar a tesoura informando se a passagem é aberta, fechada ou cruzada, para definir qual é a passagem da tesoura usamos as pernas e não a tesoura em si, porem devemos chamar a atenção para a tesoura, para no final da dinâmica falamos sobre como os alunos tem que observar tudo e não só que está na sua frente. *Observação:* Pernas abertas, passagem aberta e assim sucessivamente, outro detalhe é que o técnico deve avisar a cada passagem se está certa ou errada.



9) GUIA NO ESCURO

Objetivo: Confiança e atenção.

Divida os alunos em duplas onde um aluno será vendado e outro aluno será seu guia, o técnico deve esconder doces pela sala e os alunos vendados terão três minutos para encontra-los com a ajuda dos seus guias.

10) BOLA NA COLHER

Objetivo: Trabalho em equipe e imprevisto.

Cada aluno tem uma colher e o objetivo é completar o caminho designado pelo técnico com uma bola em cima da colher, os alunos devem ser divididos pelo caminho e a bola deve passar por todos os alunos, a princípio essa dinâmica não apresentou grandes dificuldades, então aumentamos a dificuldade fazendo com os alunos realizarem a dinâmica durante o intervalo.

11) DESEMBRULHAR O DADINHO

Objetivo: Trabalho em equipe.

Cada aluno ganha um Dadinho e o objetivo é desembulhar o dadinho utilizando somente um eixo.

Solução: Os alunos devem se ajudar para desembulhar o dadinho.

12) A CÓPIA

Objetivo: Comunicação e trabalho em equipe.

Dois alunos são escolhidos para analisar uma montagem de lego por um minuto, após isso, eles têm que passar as informações para que o resto da equipe copie a montagem. *Observação:* A ideia é mostrar que os alunos devem memorizar partes diferentes da montagem e que a comunicação deve ser objetiva e eficaz.



13) BOLA NA CAIXA

Objetivo: Trabalho em equipe.

O técnico deve ter uma bola em mãos e cada aluno uma folha de papel, objetivo é levar a bola até uma caixa posicionada do outro lado da sala passando por todos os alunos.

Regra: Os alunos não podem encostar na bola.

14) SONHOS E EXPECTATIVAS PARA O TORNEIO

Objetivo: Criar sonhos e expectativas boas.

Os alunos devem escrever todos seus sonhos e expectativas para o torneio em cinco minutos, sugestão colocar uma música motivado de fundo. (*Sugestão: Coldplay - Viva la Vida*). *Observação:* Esses papeis devem ser recolhidos e só entregues para os alunos quando o time acabar a temporada.

15) TRUCO

Objetivo: Atenção, observação e trabalho em equipe.

O jogo deve ser realizado com no mínimo 4 alunos, a ideia é passar para eles que dentro do jogo temos que além formar uma estratégia, observar nosso companheiro e também nossos rivais para que possamos vencer.

16) ARRUMAÇÃO

Objetivo: Trabalho em Equipe e formação de estratégia.

Deixe uma sala bagunçada, com carteiras, materiais da robótica, entre outros. Os alunos têm um minuto para a formação da estratégia e cinco minutos para arrumar a sala inteira.

Soluções: as estratégias podem ser divisão por área, por matérias, por tarefas.



17) MONTAGEM DOS VALORES FLL

Objetivo: Conhecer os valores e trabalho em equipe.

Você vai precisar ter todos as palavras dos oito valores recortadas, os alunos terão 8 minutos para formar as frases e a cada minutos deve se dar uma dica:

1. Forme oito frases.
2. São frases relacionadas ao torneio de robótica.
3. Pesquisar é permitido.
4. É necessário no *Core Values*.
5. Nenhum time vence sem elas.
6. As frase são conhecidas como valores.
7. São os oito valores da FLL.

Observação: Provavelmente você não precisará passar todas as dicas.

18) SESSÃO DE FOTOS

Objetivo: União e entretenimento.

O time deve tirar várias fotos e escolher uma pose para a sala de *Core Values*, as fotos devem demonstrar felicidade, união, diversão, entre outros.

19) AUTOCONHECIMENTO

Objetivo: União.

Cada aluno escreve duas qualidades e dois defeitos seus em um papel, o técnico recolhe e lê os papais em voz alta e o time tenta descobrir qual qualidade é de quem. *Observação:* Deve-se avisar ao aluno que escreveu que finja que não sabe de quem é as qualidades.



20) A DESCRIÇÃO

Objetivo: Comunicação.

Deve-se pegar três folhas cada um com um desenhos simples (casa, laranja, carro, martelo, entre outros) cada desenho deve estar em uma posição da folha (*Exemplo*: canto superior esquerdo, meio, canto superior direito) um dos alunos deve descrever o desenho, a única regra é que não se pode falar o nome das coisas do desenho, ou seja, se for uma casa ele não poderá falar que é um casa, ou que tem janela, terá que descrever de outras forma. *Observação*: Os alunos tendem a descrever o desenho, o que devemos fazer é mostrar que há outras formas para isso.

21) SORRISO MILIONÁRIO

Objetivo: Entretenimento.

Essa dinâmica é usada para descontrair e integrar o grupo de uma forma divertida. Cada bolinha vale R\$1.000,00. O professor distribuirá para cada pessoa do grupo cinco bolinhas de papel, essas deverão estar dispersas no local onde será realizada a brincadeira. Dado o sinal os alunos deverão sair e procurar um companheiro, em seguida devem parar em sua frente, olhar fixamente nos olhos desse companheiro que por sua vez não pode sorrir. Quem sorrir primeiro, paga uma bolinha para a pessoa a quem sorriu. Vence quem terminar a brincadeira com mais "dinheiro", que será o milionário.

22) GRITO DE GARRA

Objetivo: Trabalhar com a ansiedade e motivação.

Os alunos tem que gritar com toda a força o *Grito de garra da equipe* três vezes todos juntos. Caso a equipe não tenha um grito de garra, eles podem desenvolver um neste momento.



23) BARBANTE

Objetivo: Motivação e Expectativas.

Cada educando deve ser convidado a segurar um barbante (30 cm de comprimento) com a mão direita, ligeiramente distante do corpo, e imaginar quantos nós poderia dar nesse barbante em um minuto, sem apoiá-lo ou encostá-lo no corpo. Deve, depois, imaginar quantos nós poderia dar, também em um minuto, segurando o barbante com a mão esquerda. Deve anotar sua expectativa. Após essas anotações, o educador sugere que executem a tarefa. Ao término da mesma deve fazer um levantamento total dos nós anotados como expectativa e o total de nós, efetivamente feitos. Em geral, há uma expressiva diferença no conjunto de educandos quanto à expectativa e o número real, sempre bem mais alto. Essa diferença abre espaço para um debate sobre o autoconhecimento e sobre a tendência em minimizarmos nossas reais possibilidades.

24) SIGA O MESTRE

Objetivo: Criatividade, socialização, desinibição e coordenação.

Em círculo os participantes devem escolher uma pessoa para ser o adivinhador. Este deve sair do local. Em seguida os outros devem escolher um mestre para encabeçar os movimentos/mímicas. Tudo que o mestre fizer ou disser, todos devem imitar. O adivinhador tem duas chances para saber quem é o mestre. Se errar volta e se acertar o mestre vai em seu lugar.



25) A VIAGEM

Objetivo: Percepção.

O educador coloca os educandos sentados, formando um círculo, e inicia o jogo dizendo: "*Eu vou fazer uma viagem e levarei comigo...*". Ele escolhe sempre algo que a segunda pessoa sentada à sua esquerda esteja usando (*Exemplo: lápis, meia de cor tal, saia, óculos, entre outros*). Em seguida pergunta ao primeiro educando à sua esquerda se ele quer também viajar e o que vai levar nessa viagem (ele deve falar algo que o segundo educando à sua esquerda estiver usando), e assim por diante. Se ele errar, o educador diz que ele não poderá viajar. Podem ser feitas várias rodadas, pois o que se deseja é identificar o nível de percepção individual dos educandos. Após o jogo, dialogar sobre os níveis de percepção, a importância do raciocínio e como percebemos os outros.

26) CONFIANÇA

Objetivo: Confiança e união.

Descrita pelos alunos: O técnico pediu para que cada um pegasse uma cadeira da sala de aula e fizéssemos um círculo onde teríamos que sentar um de lado para o outro e em seguida se deitar no colo do amigo do lado, e assim ao som de *Uni-Duni-Te* o técnico passava e retirava a cadeira de um por um, até todos se equilibrarem com apenas a força das pernas, para que todos confiassem no próximo até um dos integrantes não aguentar e cair, assim fazendo com que todos caíssem como efeito dominó. Moral da dinâmica: "O talento vence jogos, mais só o trabalho em equipe ganha campeonatos".



27) BOLA E CANUDO

Objetivo: Trabalho em Equipe e Estratégia.

Hoje, nós fizemos uma dinâmica em equipe cujo objetivo era levar as bolinhas até o semicírculo a partir de sopro em um canudo.

Ela funcionou da seguinte forma: Cada membro do time possuía um canudo, que por meio de seu sopro era necessário empurrar sete bolinhas. Da primeira vez, não podíamos conversar e tínhamos um minuto pra atingir o objetivo: apenas duas bolinhas ficaram nesse semicírculo.

Nossa técnica nos perguntou qual era o motivo de não termos atingido o nosso objetivo, e falamos que era porque não pudemos conversar e montar nossa estratégia, sendo assim elas deram um minuto para montarmos nossa estratégia, e nos dividimos em locais estratégicos na mesa.

Após, fomos tentar fazer a mesma coisa, mas dessa vez obtivemos mais sucesso que a primeira, pois cada um estava num local da mesa, e uma mesma bolinha era levada até o objetivo por mais de uma pessoa, quando uma bolinha ia cair, algum membro salvava a bolinha.

28) FILME DO AYRTON SENNA

Objetivo: Motivação.

Assistir ao vídeo: <http://www.youtube.com/watch?v=A4-oQax8Zbk>

A ideia após o vídeo é passar para os alunos como Ayrton Senna faz um volta tão espetacular, em um dos seus documentários a irmã de Senna fala sobre essa volta e comenta sobre a incrível habilidade de Senna na pista molhada.

“O Senna teve uma grande decepção na sua primeira volta embaixo de chuva, ele simplesmente não conseguia dirigir o carro e depois disso em toda a oportunidade que ele tinha ele treinava, começava a chover ele pegava o carro e ia para pista”. A diferença é a dedicação que ele teve em seus treinos.



29) FILME DE BASQUETE

Objetivo: Motivação.

Descrita pelos alunos: Sentados todos em frente a lousa digital nosso técnico colocou um vídeo para nós assistirmos com atenção para que pudéssemos refletir. O vídeo nos mostrava um jogo de basquete do “Pan-Americano”, cujos jogadores mostraram garra e acreditaram até o último ponto que levaria a vitória, e nesse jogo faltando 9 segundos, Canadá estava ganhando de 55 a 53 da Colômbia, mas Colômbia fez uma cesta de três pontos e virou o jogo fazendo 56 pontos, faltando 2.8 segundos para o final uma falta a favor do Canadá fez com que eles tivessem dois lances livres virando o jogo, 57 a 56, mais ainda havia 2.8 segundos e uma das jogadoras da Colômbia arremessou a bola do meio da quadra, o sinal tocou avisando que o jogo havia terminado, porém a bola ainda estava no ar e por menos de um segundo todos no estádio acompanharam o caminho da bola até a cesta, Colômbia virou o jogo deixando todos impressionados, pela força e garra que tiveram. Moral da dinâmica: “Ainda que me reste 1% de chance 99% será de esperança”.

30) VÍDEO DE STREET FIGHTER

Objetivo: Motivação.

Assistir ao vídeo: <http://www.youtube.com/watch?v=0pemIKXKQXM>.

Comentar sobre a importância de nunca desistir e de não subestimar o seu oponente.

31) LEMBRANÇAS DOS TRABALHOS REALIZADOS

Objetivo: Motivação

Coloque os alunos sentados no escuro ao som de uma música calma ou que tenha algum significado para o time, e peça para que eles lembrem dos treinos realizados, torneios, viagens que fizeram na robótica.



32) VISUALIZANDO O FUTURO

Objetivo: Acreditar no sucesso.

Descrito pelos alunos: Nosso técnico, como em todas as aulas nos passou uma dinâmica onde a gente teria que se sentar no chão na posição de índio e em fileira igual todas as equipes ficam no dia da premiação do torneio, fechar os olhos e em seguida ele colocou uma gravação narrada para que acreditássemos que tudo fosse real. A gravação começa assim “Depois desse dia maravilhoso, chegou o momento de sabermos a equipe campeã do torneio regional de robótica, a equipe que vai representar o Brasil na fase mundial, a melhor equipe do Brasil, aquela que pode se destacar no *Chairman's, Innovation, Design do Robô*. A equipe campeã é MEGAZORD 7563 de Jundiaí”. Moral da dinâmica: “Se nós vibrarmos só com pensamentos positivos, nossas ações consequentemente também serão positivas”, ou seja visualize-se tendo sucesso e um dia consequentemente você terá. *Observação:* Não é necessária uma gravação, a fala pode ser feita pelo próprio técnico.

33) DINÂMICA DAS CORES

Objetivo: Trabalho em Equipe

Coloque na parede oito setas de cores diferentes, cada aluno deve ser identificado com uma cor, eles fecham os olhos e colamos um post it na testa com um determinada cor, após isso os alunos terão que se posicionar em sua cor, porém não poderão falar e apontar. *Observação:* Explique à dinâmica e de um minuto para que eles criem uma estratégia.



34) PASSAR A VIGA COM OS PÉS

Objetivo: Trabalho em equipe.

A dinâmica utiliza um bloco de quinze por três, e funciona da seguinte maneira: Os integrantes da equipe formam uma roda, o bloco tem que ser passado por todos e retornar ao primeiro em dois minutos, mas com uma condição, só pode ser passado pelos seus pés sem interferência de nenhum outro membro ou pessoa e se ele cair no chão, o bloco retorna ao primeiro pé. Muito legal! Mas lembrando, o que realmente importa para a união de uma equipe não é se todos conseguem realizar o desafio proposto, é a forma em que eles realizam e o trabalho em conjunto.

35) MÚSICA

Objetivo: Motivação e Identidade.

O time tem cinco minutos para pesquisar e escolher uma música que os identifique, que faça as lembranças de cada treino e torneio virem à mente. *Exemplo:* O time MEGAZORD escolheu a música *Simples desejo* pois foi a música que o técnico usou para incentivá-los no primeiro torneio, dizendo as seguintes palavras: “Eu não quero tudo de uma vez, eu só tenho um simples desejo, hoje eu só quero que o dia termine bem”.

36) DINÂMICA DO EMBOLADÃO

Objetivo: Entretenimento.

Faça uma roda com os alunos, quanto mais alunos melhor, cada um tem que gravar o local onde está e quais as pessoas que estão ao seu lado, após isso coloque uma música e todos tem que dançar e andar pela sala, ao parar da música todos tem que voltar ao lugar o mais rápido possível o que irá causar um grande tromba tromba.



37) BARBANTE DA VERDADE

Objetivo: Trabalho em equipe e união.

Os alunos devem estar sentados em roda, um deles com um rolo de barbante na mão deve começar falando duas características de outro membro da equipe, ele deve segurar o barbante e jogar o rolo para este membro e assim até que todos tenham feito isso duas vezes, quando isso acontecer você deve pedir para eles façam o caminho de volta do barbante sem saírem dos lugares, a ideia aqui é que a volta barbante seja difícil ou que não de certo, para que você possa fazer uma analogia sobre respeito mostrando como devemos tomar cuidado com o que falamos das pessoas, pois vimos que não é fácil voltar atrás no que dissemos e é muito mais difícil, como no barbante.

38) DANÇA E CANTA

Objetivo: Trabalho em equipe, descontração e relaxamento.

Escolha uma música para que eles cantem e façam uma dança simples, cinco minutos para fazer a dança e cinco minutos de apresentação.

39) DINÂMICA DE VENDA DE PRODUTOS

Objetivo: Comunicação.

Cada aluno ganha um produto diferente (caderno, grampeador, óculos, entre outros) e têm um minuto para vendê-lo, depois que todos os alunos fizeram sua propaganda de venda, eles mesmos fazendo a votação para ver quem foi o melhor. *Observação:* Trabalhar com ideias diferenciadas de venda, como agregar um sentimento ao produto.



40) NAUFRÁGIO

Objetivo: União e entretenimento.

Hoje fizemos outra dinâmica, onde haviam folhas de jornais no chão e música. O objetivo era imaginar que estávamos naufragados e tínhamos que subir em alguma folha quando a música parasse. A cada vez que a música voltava era tirada uma folha, até que em um momento todos tinham que estar em uma folha minúscula para não se "afogar", foi muito divertido.

41) VÍDEO JOSEPH CLIMBER

Objetivo: Motivação

Assistir ao vídeo: <http://www.youtube.com/watch?v=zJsQR2YMip0>

Assistir ao vídeo "Os Melhores Do Mundo - Joseph Klimber (Climber) – Motivação" e dialogar sobre a importância de nunca desistir mesmo com todos os problemas queremos durante nossa jornada.

42) DANÇA DA CADEIRA

Objetivo: Entretenimento

Disponha as cadeiras em círculo, sendo que o número de assentos seja menor do que o de participantes. Coloque uma música para tocar. Enquanto a música toca, todos os jogadores dançam em volta das cadeiras. Quando a música parar, cada um deve tentar ocupar um lugar. A criança que não conseguir lugar sai do jogo levando consigo mais uma cadeira. O vencedor será aquele que conseguir sentar na última cadeira.

Dica: bole variações que dificultem o jogo, como dispor as cadeiras em fila, sendo que cada uma ficará virada para um lado, ou peça para que as crianças dançam em círculo mais longe das cadeiras.



43) BALÕES

Objetivo: Trabalho em equipe e união.

Fizemos uma dinâmica com balões, onde os balões eram jogados para cima e não poderíamos deixá-los cair no chão. Aos poucos o professor tirava um dos participantes, mas deixava a mesma quantidade de balões, o que dificultou bastante. Com essa dinâmica, conseguimos perceber que o trabalho em equipe é importante, e que ninguém conseguiria fazer nada sem a ajuda dos outros.

44) PASSAR CORDA NO ESCURO

Objetivo: Concentração.

Gire um corda no sentido anti-horário, os alunos devem simplesmente passar pela corda 3 vezes:

1. Deixe os alunos por conta própria.
2. Você deve falar que o momento certo é quando a corda bate o chão.
3. Eles devem passar de olhos fechados.

Observação: Falar sobre a importância de enfrentar seus medos e da concentração.

45) CARTA PARA VOCÊ MESMO NO FUTURO

Objetivo: Reflexão.

Os alunos devem escrever uma carta para eles mesmos no futuro falando sobre as experiências que o torneio de robótica trouxe para eles, (Ex: emoções, aprendizado, amigos, expectativas e etc..) a carta será devolvida no começo da nova temporada. *Observação:* Caso o time seja novo os novos integrantes devem entregar a carta para os antigos integrantes.



46) DANÇA DA CADEIRA AO CONTRÁRIO

Objetivo: União.

Foi colocado cadeiras em círculos de acordo com o número de alunos da equipe, foi colocada uma música e todos dançaram em volta das cadeiras. Quando a música foi interrompida todos deveriam se sentar. Em seguida a professora começou a retirar as cadeiras uma a uma, mas o número de integrantes permanecia o mesmo. Aos poucos foi ficando mais difícil todos os alunos se sentarem em poucas cadeiras, mas conseguimos ao fim da dinâmica se sentar todos numa cadeira só. Ao final da dinâmica conversamos sobre o objetivo da dinâmica que era a união da equipe. Nesta dinâmica não tivemos pressa de sentar nas cadeiras, nem medo de perder, pois sabíamos que de uma forma ou de outra todos se sentariam.

47) ISSO NÃO É MEU

Objetivo: Responsabilidade pela equipe.

Nós formamos um grande círculo. Foi fornecido a um dos participantes, uma bola. Ele deve arremessá-la para outro participante dizendo "Isso não é meu!". Quem recebe a bola arremessa imediatamente para outra pessoa dizendo a mesma frase e assim vai sucessivamente. Com o decorrer da atividade o instrutor vai acrescentando outras bolas. Desta forma no auge da dinâmica os participantes estarão arremessando até dez bolas para diferentes integrantes. Ao final, provavelmente estará ocorrendo uma "guerra": alguns se manterão afastados; outros começarão a segurar as bolinhas para si; outros jogarão a bolinha de qualquer maneira, sem foco preciso. Que sentimentos surgiram enquanto nós jogávamos e falávamos a frase? Sentimos que estávamos nos aliviando de um peso! Essa dinâmica foi uma ótima forma de percebermos que não podemos ter 'preguiça' e mandar nossas responsabilidades para outra pessoa. Afinal... "O problema de um é o problema de todos".



48) INVERSÃO DE PAPEIS

Objetivo: Trabalho em equipe.

Um treino diferente, inverta o papel dos alunos no time, programador vai fazer o projeto de pesquisa, o do robô vai ser o líder da dinâmica e assim sucessivamente.

49) VÍDEO DO SENNA

Objetivo: Motivação.

Assistir ao vídeo: <http://www.youtube.com/watch?v=ApMvvngQNxw>

Esse vídeo foi uma montagem feita pelo técnico da equipe, então não estará completo no *youtube*, é o vídeo da entrevista de Senna logo após ter ganhado a sua primeira corrida no Brasil, nele ele conta como ganhou a corrida com o carro com apenas a 6ª marcha funcionando.

50) VÍDEO NIKE WRITE THE FUTURE

Objetivo: Motivação.

Assistir ao vídeo: <http://www.youtube.com/watch?v=ISggaxXUS8k>

Assistir ao vídeo "Nike write the future" fazendo uma analogia que todas as atitudes e decisões que tomamos agora definirão o que seremos no futuro.

51) QUEBRA-CABEÇAS

Objetivo: Estratégia e trabalho em equipe.

Tenha dois quebra-cabeças, misture as peças e divida em duas mesas diferentes, divida a equipe em duas e fale que eles têm cinco minutos para montar os quebra-cabeças. *Observação:* Faça eles observarem que todos têm cinco minutos e que a dinâmica não é uma competição entre os grupos.



52) VÍDEO SÃO JOSÉ X MINAS

Objetivo: Motivação.

Antes de assistir ao filme, perguntar aos alunos quantas vezes e por quanto tempo eles acham que vale a pena tentar outra vez?

Assistir ao Video: <http://www.youtube.com/watch?v=tfRy0UsX6nE>

53) CASA, MORADOR OU TERREMOTO

Objetivo: União e trabalho em equipe.

Hoje realizamos uma dinâmica cujo o objetivo é vivenciar os efeitos de uma ação sem planejamento e é conhecida como "casa, morador e terremoto".

Para que a dinâmica fosse realizada formamos cinco pares de membros que ficaram de frente para o outro de mão dadas formando uma casa, e os outros dois integrantes eram os moradores. Quando as nossas técnica e mentora diziam "CASA" as duplas tinham que trocar os seus pares formando outra casa, e o mesmo acontecia quando elas diziam "MORADOR".

Assim os alunos que representavam os moradores, procuravam novas casas. E quando elas dissessem "TERREMOTO", todos deviam trocar, mudando também de função (casa ou morador). Adoramos a dinâmica e percebermos como é importante analisar uma situação ou pensar em uma estratégia antes de partir para ação.

54) O TIRO SAIU PELA CULATRA

Objetivo: Respeito.

Cada aluno ganha um papel onde deve escrever seu nome e escolher um outro membro do time e uma mico para esse realizar. O tiro sai pela culatra e o aluno que escreveu o mico é o que tem que realizar. *Observação:* Não deseje para o outro o que você não quer para você.



55) MISSÃO DA CAIXA

Objetivo: Responsabilidade.

Fizemos um círculo, com os integrantes e o nosso técnico nos deu uma caixinha que teria uma missão dentro. Ele ficou de costas e colocou uma música, e enquanto isso a caixinha passava de mão em mão. Ao parar a música quem ficasse com a caixinha deveria escolher se aceitaria a missão ou não e assim até que alguém aceite a missão. *Observação:* A ideia é passar para os alunos que a missão pode ser boa ou ruim (comer um chocolate ou dançar show das poderosas), mas que eles não devem fugir da responsabilidade porque são um time e alguém terá que realizar a missão seja ela boa ou ruim.

56) ORGANIZAÇÃO EM MUDO

Objetivo: Trabalho em equipe e estratégia.

Nossa dinâmica de hoje foi assim, todos ficaram de pé na cadeira, e a ordem de nosso técnico foi “Ficaremos mudos, e teremos que nos organizar em ordem crescente das nossas datas de nascimento. Inicialmente ficamos muito afobados e não fizemos a coordenada corretamente. Fizemos na ordem decrescente, mas o bom é que acertamos as ordens de nascimento.

57) IMAGEM E AÇÃO EM INGLÊS

Objetivo: Comunicação.

Imagem e Ação é um jogo que mexe com a imaginação. Você terá que transmitir para sua equipe uma palavra ou expressão em inglês através de mímicas.



58) A HISTÓRIA

Objetivo: Memorização e atenção.

Todos devem estar posicionados em círculo de forma que todos possam se ver. O organizador da dinâmica deve ter em mãos um objeto pequeno e direcionando a todos deve começar a história dizendo: Isto é um (*Exemplo*: cavalo). Em seguida deve passar o objeto à pessoa ao seu lado que deverá acrescentar mais uma palavra a história sempre repetindo tudo o que já foi dito. (*Exemplo*: Isto é um cavalo de vestido...), e assim sucessivamente até que alguém erre a ordem da história pagando assim uma prenda a escolha do grupo. Cria-se cada história engraçada.

59) COMPRAS NO MERCADO

Objetivo: Trabalho em equipe e estratégia.

Há uma lojinha, que vende somente pirulitos...As moedas são círculos de E.V.A azuis, vermelhos e amarelos. No início da brincadeira, cada participante recebe duas moedas da mesma cor. *Exemplo*: participante 1=2 vermelhas, participante 2=2 azuis, participante 3=2 amarelas, participante 4=2 vermelhas etc... Para comprar um pirulito é preciso uma moeda de cada cor (uma vermelha, uma azul e uma amarela).

E quando um é comprado, o comprador recebe de troco uma moeda da cor que desejar. Se os participantes desejarem mais moedas, podem realizar uma troca: três pirulitos por sete moedas (da cor que desejarem).

Primeira tentativa: Não podemos criar uma estratégia e temos apenas dois minutos para realizar a compra, mas no final, todos devem ter ao menos um pirulito em mãos para que os pirulitos possam ser abertos.

Segunda tentativa: Temos cinco minutos para montar uma estratégia, mas assim como na primeira tentativa, somente dois minutos para realizar a compra, e todos terem pirulitos.



60) CONHECIMENTO

Objetivo: Socialização.

Cada membro da equipe escreve uma curiosidade em um pedaço de papel, colocamos todos os papeis em uma caixa e os membros retiram cada um, um papel, não pode ser o seu próprio papel, logo após isso todos ficam de pé e saem a procura do dono da curiosidade escrita no seu papel, caso a equipe ainda não se conheça uma pequena apresentação é necessário, após isso cada membro do grupo lê a curiosidade e a pessoa dona da curiosidade comenta sobre ela.

61) AUTOESTIMA

Objetivo: Socialização.

Formam-se duplas e cada dupla tem dois minutos (não deve-se passar a informação de tempo para os participantes) para fazer elogios sobre o seu par, após os dois minutos se invertem os papeis. *Observação:* O ouvinte deve permanecer em silencio.

62) DINÂMICA DESASTRE MUNDIAL

Objetivo: Trabalho em equipe.

Aconteceu um desastre mundial e os únicos sobreviventes são vocês. Então um ser divino desce a terra e dar a vocês o poder de salvar quatro seres vivos, vocês têm cinco minutos para apresentar e justificar suas escolhas.

63) O HOMEM QUE RUGIA

Objetivo: Trabalho em equipe.

Em cinco minutos o time deve criar e apresentar um teatro que contenha começo, meio e fim utilizando o tema "O homem que rugia".



64) DESINIBIÇÃO, ORATÓRIA E IMPROVISO

Objetivo: Oratória e improviso.

O aluno começa a contar como são seus treinos (seu projeto, robô, dinâmicas) no centro da mesa temos vários objetos e esses objetos são entregues para a pessoa que está falando e ela tem vinte segundos durante a sua fala para fazer uma associação do que está falando com o objeto. *Observação:* para dificultar a atividade, deve-se continuar a fala do último aluno.

65) GUIA NO ESCURO EM INGLÊS

Objetivo: Confiança e atenção.

Divida os alunos em duplas onde um aluno será vendado e outro aluno será seu guia, o técnico deve esconder doces pela sala e os alunos vendados terão três minutos para encontra-los com a ajuda dos seus guias.

66) VENDA DE PRODUTOS EM INGLÊS

Objetivo: Comunicação.

Cada aluno ganha um produto diferente (caderno, grampeador, óculos, entre outros) e têm um minuto para vendê-lo, depois que todos os alunos fizeram sua propaganda de venda, eles mesmos fazendo a votação para ver quem foi o melhor. *Observação:* Trabalhar com ideias diferenciadas de venda, como agregar um sentimento ao produto.

67) MÍMICAS

Objetivo: Comunicação.

Passando a mímica, é passada uma frase que o primeiro integrante, ele tem que demonstrar por meio de mímica o que irá realizar para o próximo, como a brincadeira do microfone sem fio, porém com mímicas.



68) COMUNICAÇÃO

Objetivo: Trabalho em equipe e comunicação.

Os alunos são divididos em duplas onde um é o lançador e o outro é o comunicador, o lançador fica sentado de frente com o comunicador com uma bolinha na mão o objetivo é que o lançador consiga acertar a bolinha em uma caixa que está atrás dele. *Observação:* O comunicador não pode falar.

69) BLOCOS DE COOPERTITION

Objetivo: Trabalho em equipe e criatividade.

A equipe tem cinco minutos para separar os blocos de lego por cor, escolher um dos conjuntos de blocos, fazer uma montagem que simbolize o *Coopertition* da equipe. Apresentar a montagem e dar cinco exemplos de *Coopertition* que vocês tiveram com outros times nessa temporada.

70) PROTEGENDO O BALÃO

Objetivo: Comunicação e trabalho em equipe.

Cada aluno ganha um balão e um palito de dente. Quem ficar com o balão cheio ao final de um minuto ganha a dinâmica e recebe uma caixa de bombons. A ideia é prestar atenção nas regras, pois não é necessário estourar os balões dos outros membros do time, assim, todos podem vencer ao final da dinâmica.

BÔNUS: CADA ALUNO DEVE ESCREVER EM UM PAPEL, UMA FRASE COM UM CONSELHO OU PENSAMENTO QUE AJUDE O TIME DURANTE O TORNEIO, E ESSAS DICAS SERÃO LIDAS PARA TODOS NOVAMENTE UMA SEMANA ANTES DO TORNEIO.