

C U R S O

1

JOGOS COOPERATIVOS E PEDAGOGIA DA COOPERAÇÃO

UMAPAZ / SP

BASQUETINHO

Edição 1 de Agosto de 2001 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 11

Apresentado por Guilherme Brown no Curso de Jogos Cooperativos realizado no I Festival de Jogos Cooperativos - SESC Taubaté - 1999

Objetivo do Jogo:

Fazer o maior número possível de pontos em um determinado tempo através da conversão de cestas

2

Propósito:

Compartilhar de um objetivo comum, oferecendo oportunidade para a construção de estratégias para alcançá-lo. Este jogo permite encaminhar reflexões, procurando resgatar Valores Humanos como:

- União do grupo em torno de um objetivo comum;
- Respeito pela dignidade das duas funções (arremessadores e recolhedores) no todo do grupo;
- Comunicação para delineamento de estratégias;
- Flexibilidade e Abertura nas discussões;
- Criatividade para a construção de estratégias satisfatórias;
- Disponibilidade e Coragem para vencer desafios e ir além do imaginado;
- Honestidade e Ética no cumprimento das regras.

Recursos:

- espaço físico de ao menos 7x7m
- 4 ou 5 cestas de diâmetros e alturas diferentes (caixas de papelão, cestos de lixo, baldes, etc)
- 90 bolas (pingue-pongue, frescobol, plástico)
- fita crepe, giz ou algo para demarcar o espaço do jogo
- flip chart, quadro branco, lousa ou chão para marcar os pontos.

Número de Participantes:

Fazer o maior número possível de pontos em um determinado tempo através da conversão de cestas O jogos aqui está estruturado para 30 pessoas, mas quanto mais pessoas, mais divertido.

Duração:

Entre a explicação e a realização do jogo, cerca de 25 minutos. O momento da reflexão fica atrelada ao público e ao propósito do jogo. Pode ser desde um comentário de 10 minutos até uma discussão de 30 minutos sobre questões como trabalho em grupo, estratégias, lideranças, cooperação, etc.

Descrição:

Demarcar um quadrado de cerca de 7x7m onde as cestas serão distribuídas. As cestas corresponderão a pontos de acordo com o grau de dificuldade de acerto (por exemplo cestas mais difíceis de se acertar valem 200 pontos, 50 para as intermediárias e 10 pontos para as fáceis).

Na parte interna das linhas não é permitido entrar para fazer cestas nem para recolher as bolas.

Os participantes, dividem-se em arremessadores, de um lado, e recolhedores de bolas, do outro. Iniciado o jogo, os arremessadores lançam as bolas em direção às cestas, enquanto os recolhedores apanham as bolas que não entraram nas cestas e as devolvem aos arremessadores. Recolhedores não podem fazer cesta. Ao final do tempo de jogo são contados os pontos marcados pelo grupo.

O tempo de jogo é de 1 minuto, podendo ser jogado em 2 tempos, ou quantos mais interessar ao focalizador e aos jogadores. No intervalo dos tempos pode haver troca de funções entre arremessadores e recolhedores.

Dicas:

Este jogo é bem divertido e motiva bastante de crianças a maior-idade. Pode estar presente em uma aula de Educação Física, treinamento de gestão de pessoas ou festa de aniversário.

O tempo, espaço, número e tipo de bolas, os pontos, objetivo específico, número de participantes podem variar de acordo com o público do jogo.

O focalizador pode deixar os jogadores organizarem-se e aproveitar isto como forma de reflexão sobre como o grupo está se relacionando. Este jogo pode ser usado como introdução à discussão sobre trabalho em grupo, assim como pode ser usado para aprofundar e aprimorar o relacionamento das pessoas.

O focalizador deve estar atento às manifestações dos participantes para poder encaminhar as discussões e aproveitar os acontecimentos como ganchos de reflexão.

O objetivo é melhorar a pontuação a cada tempo de jogo. Caso isto não aconteça, o focalizador deve ter o cuidado de auxiliar o grupo a entender a razão da queda no desempenho procurando motivar os participantes a reorganizarem-se para uma próxima tentativa. Ao invés de desmotivar, esse resultado pode ser rico para uma reflexão.

Que tal tentarmos acertar umas cestas? Lá vai a primeira bola...

Viva!!! acertamos! 50 pontos!

Patrícia Maria Pedote

AMIGOS DE JÓ

Edição 1 de Agosto de 2001 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 12

Criado por Patrícia Maria Pedote e Kátia M. Alves Barata (para o I Festival de Jogos Cooperativos - 1999)

Objetivo do Jogo:

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

4

Propósito:

O propósito é fazer do jogo-dança um momento de união do grupo e proporcionar um espaço de adequação do ritmo grupal. Podem ser trabalhados Valores Humanos como:

- Alegria e Entusiasmo pela brincadeira do grupo (diversão entre erros e acertos);
- Harmonia na busca do ritmo grupal;
- Parceria e Respeito para caminhar junto com o outro.

Recursos:

espaço físico mínimo de 35 m²

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

Número de Participantes:

Pode ser jogado com um mínimo de 16 pessoas até quantos o espaço permitir.

Duração:

Grupos pequenos jogam em cerca de 15 minutos; grupos maiores precisam de mais tempo para administrar a adequação rítmica.

Descrição:

Cada participante ocupa um bambolê ou círculo desenhado no chão.

A música tradicional dos "Escravos de Jó" é cantada com algumas modificações:

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

O grupo vai fazendo uma coreografia ao mesmo tempo em que canta a música. A cadência das passadas é marcada pelas letras maiúsculas na música.

"aMigos de Jó joGavam caxanGá." : são 4 passos simples em que cada um vai pulando nos círculos que estão à sua frente.

"Tira": pula-se para o lado de fora do círculo

" Põe": volta-se para o círculo

"Deixa Ficar": permanece no círculo, agitando os braços erguidos **"fesTeiros com fesTeiros"**: 2 passos para frente nos círculos **"fazem Zigue, Zigue, Zá"** : começando com o primeiro passo à frente, o segundo voltando e o terceiro novamente para frente.

Quando o grupo já estiver sincronizando o seu ritmo, o(a) focalizador(a) pode propor que os participantes joguem em pares. Neste caso, o número de círculos no chão deve ser igual à metade do número de participantes, as pessoas ocupam um círculo e ficam uma ao lado da outra com uma das mãos dadas. Além disso, quando o grupo cantar "Tira..." o par pula para fora do círculo, um para cada lado e sem soltar as mãos.

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

Dicas:

Este jogo-dança é uma gostosa brincadeira que exige uma certa concentração do grupo para perceber qual é o ritmo a ser adotado. É prudente começar mais devagar e se o grupo for respondendo bem ao desafio, sugerir o aumento da velocidade.

O respeito ao parceiro do lado e a atenção para não machucar os pés alheios são toques interessantes que a pessoa que focaliza o jogo pode dar.

Quando o grupo não está conseguindo estabelecer um ritmo grupal, o(a) focalizador(a) pode oferecer espaço para que as pessoas percebam onde está a dificuldade e proponham soluções. Da mesma forma, quando o desafio já tenha sido superado e o grupo queira continuar jogando, há espaço para criar novas formas de deslocamento e também há abertura para outras coreografias nesta ou em outras cantigas do domínio popular.

Vale dizer que o pessoal ri muito, que é um jogo legal para descontrair, para festinhas de criança e festonas de adultos, aulas na escola, treinamentos de gestão de pessoas buscando o ritmo de trabalho do grupo. O jogo pode acompanhar reflexão sobre temas de interesse específico ou simplesmente ser jogado pelo prazer de jogar-dançar.

DOMINÓ TODOS NÓS

Adaptado de jogo descrito por Jim Decove em seu livro Coop Games Manual (Ed. Family Pastimes, 1980)

Objetivo do Jogo:

Todos os jogadores são um time tentando fazer com que o menor número de peças não jogadas reste ao final do jogo.



Propósito:

O propósito é desenvolver a noção da influência das ações individuais no todo. Os jogadores terão que pensar bem para fazer jogadas que ajudem o jogador seguinte, visando o objetivo comum do jogo.

Alguns Valores Humanos podem ser trabalhados:

- Responsabilidade para agir de maneira consciente de acordo com o objetivo do grupo;
- Comunicação para delineamento de estratégias;
- Liberdade para trabalhar o desapego de regras anteriores e oferecer espaço para a Criatividade e Disponibilidade para o novo;
- Parceria entre os jogadores para atingirem um objetivo comum.

Recursos:

Jogos de dominó

Papel e caneta para anotar

Número de Participantes:

O jogo pode ser jogado em duplas, trios, quartetos ou até oito jogadores divididos em 4 subgrupos de 2 pessoas para cada jogo de dominó. No total, este jogo pode ser jogado por tantas pessoas quantos forem os jogos de dominó.

Duração:

O jogo pode durar de 20 minutos até o interesse dos jogadores.

Descrição:

Divididas as peças de dominó entre os jogadores, eles colocam alternadamente as pedras no jogo unindo números ou figuras idênticos como no jogo tradicional.

O jogo termina no momento em que não há mais possibilidades de colocação de nenhuma peça de qualquer jogador. Anota-se quantas peças sobraram e inicia-se outro jogo com o desafio de que, na próxima vez, restem menos peças.

Dicas:

O jogo de dominó pode ser jogado só de uma forma?

NÃO!

Variações aumentam o desafio. Os jogadores podem jogar os dominós de modo que os lados das peças unidas somem os números 3, 5, ou múltiplos de 3 e 5. Ou então jogar de forma que somem 7. Por exemplo, se uma peça 4-2 inicia o jogo, o próximo jogador precisará de um 3 (para colocar ao lado do 4) ou de um 5 (para colocar ao lado do 2). Lados em branco das peças podem ser coringas correspondendo a qualquer número designado a eles.

Contando quantas restaram, é desafiador também jogar de novo e tentar terminar com menos peças.

A princípio, este é um jogo de diversão para todas as idades. Contudo, é possível colocá-lo como parte integrante de um trabalho voltado para o relacionamento em grupo e desenvolvimento de estratégias. Cabe refletir e discutir sobre estas questões durante o jogo e ou ao final de várias rodadas.

ESTAMOS TODOS NO MESMO SACO

Edição 2 de Setembro de 2001 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 11

Criado por Roberto Gonçalves Martini e Claudia da Silva Miranda

Objetivo do Jogo:

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

8

Propósito:

Este jogo facilita a vivência de valores e o surgimento de questões bem interessantes como:

- Desafio comum: percepção clara de interdependência na busca do sucesso.
- Trabalho em equipe: a importância de equilibrarmos nossas ações e harmonizarmos o ritmo do grupo.
- Comunicação: importância do diálogo na escolha da melhor estratégia para continuar jogando.
- Respeito: pelas diferenças possíveis de encontrarmos em um grupo como: tipo físico, idade e diferença de opiniões.
- Persistência: na afinação do grupo e na importância de manter o foco no objetivo.
- Alegria: este também é um jogo para rir muito, a própria situação em que o jogo acontece já nos inspira à rir.

Recursos:

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

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

Número de Participantes:

O numero de participantes pode variar bastante, de 04 a aproximadamente 40 pessoas, é só abrir a lateral do saco e ir costurando em outros.

Duração:

Podemos estimar um tempo de 30 minutos entre explicação, vivência e reflexão. Este tempo pode ainda ser ampliado de acordo com os obstáculos criados pelo mediador.

Descrição:

Podemos iniciar o jogo (por exemplo com 40 pessoas) questionando se todo o grupo caberia dentro deste saco gigante. Após a constatação de que é possível todos entrarem podemos estipular um percurso a ser percorrido pelo grupo.

O grupo poderá a qualquer momento fazer um pedido de tempo para a escolha de novas estratégias.

Posteriormente podemos aumentar o desafio e o grau de dificuldade colocando novos obstáculos no caminho a ser percorrido.

O jogo termina quando os participantes atingem o objetivo.

Dicas:

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

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

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

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

Que tal entrar neste saco gigante e ficar juntinho com todos os outros?

De boas risadas e aproveite bastante!

NA PAREDE

Edição 2 de Setembro de 2001 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 12

Adaptado do jogo descrito no livro "Cooperative Learning in Physical Education"- Grineski (1986, Ed. Human Kinetics).

Este é um jogo bastante ativo e que exige certa habilidade, mas que essencialmente requer muita cooperação.

Objetivo do Jogo:

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

Recursos:

Uma bolinha de tênis ou de borracha pequena para cada grupo de 4 jogadores.

Um ambiente fechado ou ao ar livre que tenha paredes amplas. Na parede serão desenhados com giz ou marcados com fita crepe, retângulos com aproximadamente 1,20m de altura (partindo-se do chão) por 2m de largura.

Propósito:

Este jogo permite que os participantes interajam positivamente para construir o entrosamento de seus times e unir esforços para alcançar o desafio. Pode ser utilizado por professores de Educação Física e também por focalizadores que queiram desenvolver o relacionamento interpessoal de grupos de trabalho. Também promove o exercitar de valores humanos como:

- ➡ Comunicação e flexibilidade: para compartilhar percepções com o time e juntos traçar estratégias.
- ➡ Clareza com criatividade: para identificar os erros, estabelecer metas realistas e encontrar as melhores soluções para o time.
- ➡ Paciência: para aceitar os erros e limitações dos colegas.

Número de Participantes:

Mínimo de quatro. O jogo é jogado em quartetos, tantos quanto o espaço nas paredes permitir.

Duração:

Cada rodada pode durar entre 2 e 5 minutos e por ser repetida por quantas vezes o grupo desejar.

Descrição:

Cada quarteto forma um time. Os jogadores devem estar numerados em 1, 2, 3 e 4 e devem rebater a bola com a mão de modo que ela bata na parede (dentro do retângulo marcado, que é a área de jogo), pingue uma vez no chão e volte para que o próximo jogador rebata. Os jogadores, pela ordem do seu número, revezam-se rebatendo a bola. O número 1 começa e depois o 2, o 3, o 4 e continua com o 1 repetindo a sequência.

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

Dicas:

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

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

Este jogo é bastante atraente para jovens e crianças a partir de 10 anos (para estas, utilizar área de jogo e bolas maiores).

Depois de uma primeira rodada sugira que os times estabeleçam qual será a meta da próxima rodada.

Dois minutos é o tempo mínimo para que uma rodada dure. Cinco minutos pode ser muito tempo de acordo com habilidade dos jogadores que podem terminar o jogo com uma pontuação negativa!

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

TROCA DE PALAVRAS

Edição 2 de Setembro de 2001 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 13

Re-criação a partir do Jogo Cooperativo de Tabuleiro Juntos (Together) de Jim Deacove – Family Pastimes/Projeto Cooperação

Objetivo do Jogo:

Encontrar soluções para os problemas recebidos pelos grupos.

12

Propósito:

Pensar, juntos, sobre a importância de soluções viáveis para as questões ambientais e sociais, trabalhar os Valores Humanos e a cooperação intra e inter-grupal. Alguns Valores Humanos trabalhados:

- Respeito para com a opinião do outro;
- Comunicação para a resolução dos conflitos;
- Flexibilidade e abertura para ouvir o outro e entendê-lo;
- Não violência para que os conflitos possam ser resolvidos de maneira pacífica;
- Ética para encontrar a solução melhor para o grupo e não só para si.

Recursos:

Tiras de papel e Canetas

Número de Participantes:

O jogo pode ser compartilhado em duplas, trios, quartetos ou quintetos. Não há um número mínimo de grupos, podendo ser re-criado conforme a necessidade.

Duração:

O jogo pode ter vinte minutos para a etapa dentro dos grupos e mais vinte para os relatos. Mas pode ser modificado de acordo com o interesse dos participantes.

Descrição:

As tiras de papel são previamente preparadas com palavras-solução de questão ambiental, por exemplo. Outras tiras com palavras-problema – poluição, desmatamento, miséria, entre outras. Os participantes são divididos em grupos e recebem as palavras problema. São distribuídas até que todas acabem. Em seguida os grupos recebem as palavras-solução, da mesma maneira. O objetivo é que cada grupo disponha as palavras problema em ordem de prioridade a serem solucionadas. Usarão, então, depois as palavras-solução. Em seguida o grupo escolherá um relator que comentará a experiência. Há possibilidade dos grupos trocarem palavras-solução para melhor adequação e resolução do problema.

Dicas: Este é um jogo de re-flexão que pode ter inúmeras variantes de acordo com o grupo. Para grupos em que haja conflitos, por exemplo, o facilitador pode dispor das palavras-problema de maneira que possam proporcionar a discussão destes conflitos e suas causas.

Outra possibilidade, em se tratando de um Jogo Cooperativo, é a troca de palavras ou mesmo de participantes que funcionarão como conciliadores, podendo experimentar uma outra situação. O importante é o exercício da discussão, da re-flexão e da co-operação para a solução de conflitos.

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.

14

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, tranquilo 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 perceba 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

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 mutua, estimula a liderança compartilhada e a resolução de problemas cooperativamente. Com tantos atrativos é diversão garantida, experimente essa TRAVESSIA.

17

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 trabalho 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

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.

19

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

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.

Etapas

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.

Etapas

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.

21

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

Etapas

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.

Etapas

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

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.

23

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 história com os animais que surgiram nas figuras, e até encenar uma peça teatral.

Andrea Loureiro Tedesco

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

Agnailde da Silva Pereira

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.

28

Propósito:

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

Compreensão dos problemas

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

Respeito com as decisões

dos outros.

Paciência para aceitar os erros e limitações

pessoais dos companheiros.

Trabalho em equipe para superar um desafio comum.

Recursos:

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

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 as consequências 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

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.

30

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 para o 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 destina 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

Ser uma

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

Envelope 3

Uma

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

Envelope 4

A

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

Envelope 5

Uma

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

Envelope 6

A

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

Envelope 7

Quando

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

Envelope 8

Uma

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

Envelope 9

A

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

Envelope 10

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

Envelope 11

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

Envelope 12

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

Envelope 13

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

Envelope 14

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

Envelope 15

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

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

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.

34

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
campo minado

Apito

Folha contendo o mapa do

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 sa mina. A pessoa que

"sofreu" a explosão, deverá voltar para junto do grupo e oportunamente tentar novamente a travessia.

falar, podendo entretanto emitir sons.

Durante o jogo, o grupo não poderá

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).

36

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
- Visão do todo

crítico

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 iniciando 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.

38

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 bola, 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-las 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.

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 sentar-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 se 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 sequência, 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.

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 sequência 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 Jogos 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

JOGO DA BÚSSOLA

Edição 2 II de Outubro/Novembro de 2002 da Revista Jogos Cooperativos, pág. 23

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.

46

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 com o 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 mudar a 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 obtidas e como foram trabalhadas.

SEGUINDO O CHEFE

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

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 para os olhos e tiras de pano para amarrar os braços que não deverão utilizar.

Quando os grupos estiverem prontos, começar a contar o tempo, deixando que os grupos façam a atividade sem interrupção. 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 tipo está certo? Pode fazer assim? Deixe o grupo decidir. Não interfira. Estas situações poderão ser retomadas no momento de debate, para análise e como ilustração para outros comentários.

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.

ANA PAULA PERON

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 resolvê-lo. "Nesse punho fechado será preciso 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.

51

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 á direita ou á 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 seqüência, 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.